

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO 6-1 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARIA
DE LA CIUDAD DE MONTERIA – CORDOBA**

Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Francisco Díaz, Rubiela Gómez B & Serafina Otero

MONTERIA, CORDOBA

2016

Copyright © 2016 por Francisco Díaz, Rubiela Gómez B & Serafina Otero. Todos los derechos reservados 2016

DEDICATORIA

A Dios por regalarnos la sabiduría y la oportunidad para ejercer tan importante labor, como la de ser partícipes en la construcción de nuevas generaciones contribuyendo en el desarrollo de una mejor y educada sociedad.

A nuestras familias por el apoyo incondicional y por la ausencia dedicada a jornadas académicas, trabajos y reuniones grupales.

A nuestra asesora de tesis por la paciencia y conocimiento en cada momento solicitado.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a nuestro padre celestial por darnos la oportunidad de haber culminado nuestra especialización sin ningún obstáculo, el cual nos ayudará en nuestra labor diaria.

A todos nuestros docentes que de una u otra forma contribuyeron para que nosotros seamos mejores docentes en el aula y fuera de ella.

A la Institución Educativa Santa María por dejarnos entrar y realizar nuestro proyecto en sus instalaciones.

A nuestros compañeros de clases por compartir sus experiencias contribuyendo en nuestro proceso pedagógico de formación.

CONTENIDO

CAPITULO 1 EL RETO DE APRENDER UN SEGUNDO IDIOMA	11
CAPITULO 2 LA LÚDICA, ELEMENTO ESENCIAL PARA LA EDUCACIÓN	17
CAPITULO 3 UN ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN.....	36
CAPITULO 4 ENGLISH IS FUNNY	44
CAPITULO 5.....	59
REFERENCIAS.....	61

RESUMEN

La presente propuesta pedagógica titulada: **Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María en la ciudad de Montería – Córdoba**, se enfoca, esencialmente, en crear diversas actividades lúdicas que permitan mejorar las 4 habilidades comunicativas básicas en lengua inglesa: writing, speaking, reading and listening. El motivo por el cual se desarrolló este proyecto fue, porque se detectó un bajo índice académico en los estudiantes quienes se constituyen el objeto de esta investigación.

Una vez aplicadas las técnicas de recolección de datos: (observación directa, entrevistas, diario de campo y encuesta), se obtuvo como resultado que una de las principales causas de dicho bajo rendimiento fue la metodología tradicional propuesta por el docente. Por esto y tomando como punto de partida los lineamientos y la malla curricular de la ciudad de Montería, así como los postulados de la pedagogía activa se proponen diferentes estrategias metodológicas, que conlleven al éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.

Palabras claves: lengua extranjera (inglés), habilidades comunicativas, lúdica, metodología, pedagogía activa.

ABSTRACT

This pedagogical proposal entitled: Strategies for playful learning English in students' grade 6-1 in the Santa Maria high school in Monteria - Cordoba, focuses essentially creating a playful strategy to improve 4 basic communication skills in English: writing, speaking, reading and listening. The reason why this project was developed, it was because a low academic index was detected in the students who are the subject of this investigation. Once applied the techniques of data collection (survey and direct observation) was obtained as a result that one of the main causes of the poor performance was the proposal by the traditional teaching methodology. Thus, taking as a starting point guidelines and the curriculum of Monteria and the principles of active pedagogy, different methodological strategies that lead to success in the teaching-learning process in the subject proposed.

Keywords: foreign language (English), communication skills, playful, methodology, active learning.

LISTA DE TABLA

Tabla 1 Ambiente escolar	39
Tabla 2 Metodología	40
Tabla 3 Manejo de conocimiento.....	40

LISTA DE GRAFICAS

GRAFICA 1 ¿Te gusta el inglés?	40
GRAFICA 2 ¿Para usted las clases de inglés son?	41
GRAFICA 3 ¿Te gustaría que el docente realizara juegos en la clase de inglés?	41
GRAFICA 4 ¿Te gustaría que en las clases de inglés se utilizaran recursos informáticos?.....	42
GRAFICA 5 ¿Te agrada escuchar canciones y ver videos en inglés?	42
GRAFICA 6 ¿Participarías en talleres lúdicos de inglés?	43

LISTA DE FOTOS

FOTO TALLER 1 REVIEW VOCABULARY	66
FOTO TALLER 2 ADJETIVES SOPA DE LETRAS	66
FOTO TALLER 3JUEGO DE DADOS	66
FOTO TALLER 4 JUEGO DE BINGO	67
FOTO TALLER 5 ELABORACIÓN DE HISTORIETAS	67
FOTO TALLER 6 JUEGO ORGANICE	68
FOTO TALLER 7 EN SALA DE AUDIO.....	68
FOTO TALLER 8 GRADO 6°1	69
FOTO TALLER 9 INSTITUCIÓN SANTA MARÍA.....	69

CAPITULO 1

EL RETO DE APRENDER UN SEGUNDO IDIOMA

En este capítulo se hará una reflexión sobre como el inglés se ha posesionado en el país y como la escuela buscará mecanismo para lograr que sus estudiantes logren los resultados deseado por el estado, el cual está enmarcado por el Marco Común Europeo, donde para el 2025, los estudiantes de grado 11, tendrá que estar en el B1 y los docentes en su totalidad en el B2.

Toda acción educativa tiene como fin último lograr un aprendizaje en los estudiantes; la calidad y aplicabilidad de ese aprendizaje es el que permite medir el éxito o el fracaso de las instituciones educativas y por ende de los educadores, es por ello que el problema del aprendizaje de los estudiantes siempre está latente en las preocupaciones de cualquier educador responsable. (Abarca, 1990).

Es de conocimiento que en todos los ámbitos el inglés se ha convertido en una herramienta muy importante para el desarrollo personal y profesional del ser humano, en esta época el dominar una segunda lengua y las telecomunicaciones hacen al individuo capaz, competente y con más opciones de trabajo. El mundo actual y los avances tecnológicos requieren de un personal calificado y bien preparado académicamente.

Colombia ha sido testigo de esta revolución y los mandatarios de turno se han preocupado por no ser ajenos a esa realidad, de allí que nazcan programas de gobierno como: “Colombia la

más educada” y específicamente el programa nacional del bilingüismo, en el año 2004, cuyo principal objetivo consiste en fomentar el aprendizaje del inglés, así como el mejoramiento de la calidad de la enseñanza del mismo. Programa que se ha estado manejando desde entonces en las diferentes ciudades del país, siendo Montería una de ellas.

Manejar adecuadamente el idioma extranjero inglés, se ha convertido en una necesidad en las diferentes esferas laborales donde se desarrolla el individuo actual, por ello, desde la escuela, que es donde se inicia la adquisición de los diferentes saberes, se debe propiciar un ambiente adecuado para la concepción adecuada de este.

En los últimos años se ha evidenciado a través de diversas técnicas de recolección de información (diario de campo, encuestas,) en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María, grandes dificultades en el aprendizaje del inglés como segunda lengua, Esta situación se da principalmente por la falta de formación que tienen algunos docentes de primaria en los conocimientos básicos del idioma, dándole poca importancia en impartirlo; otra posible causa es la desmotivación de los estudiantes ante el aprendizaje del inglés, debido en parte a las clases poco atractivas y motivadoras que el docente presenta y por otro lado los padres no pueden colaborar porque no poseen suficiente conocimiento en el idioma.

Para la realización de esta propuesta pedagógica se tomó como muestra los estudiantes del grado 6°1 de la institución educativa Santa maría, que es un establecimiento público ubicado en la ciudad de Montería, con un número de 25 estudiantes de los cuales 15 son mujeres y 10 son hombres. Presentando desde el primer momento un bajo rendimiento académico y desidia hacia

la manera como el docente desarrolla las clases en la asignatura inglés; cabe anotar que, por lo general para el estudiante, la transición de primaria a la secundaria ha sido traumática y es en este grado donde el índice de deserción es más alto. Ante estas dificultades se hace necesario implementar diferentes estrategias didácticas tales como: el juego, las canciones y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (tics) que contribuyan al mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje y al gusto por asimilar el inglés como segunda lengua, de modo que se dé la transformación de una pedagogía tradicional a una activa, en donde el estudiante sea partícipe de su propio aprendizaje, transformando así la visión que él tiene de esta asignatura y darle el valor que se le está dando en el mundo actual.

Teniendo en cuenta todas estas dificultades por las cuales el inglés presenta bajos resultados surge el siguiente cuestionamiento: **¿Qué estrategias lúdicas facilitan el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la institución educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba?** Se hace necesario implementar –en la enseñanza del inglés- estrategias diferentes a las tradicionales en las que el estudiante solo se limita a memorizar una serie de reglas, las cuales, el año siguiente o en casos más extremos el mes siguiente no recuerdan.

Una de las ventajas en las nuevas formas de comunicación y de información que se encuentran a disposición de cualquier usuario, es la que facilita dinamizar la preparación de las clases, el gran número de programas gratuitos, para realizar pasatiempos, las páginas webs que ofrece el internet, se convierten en herramientas útiles para utilizarlas en el salón de clase.

Los recursos didácticos, uno de ellos es el juego, tienen un valor importante en el proceso de aprendizaje porque motiva a los estudiantes, con lo que se consigue una mayor predisposición al conocimiento.

Para la puesta en marcha de esta propuesta se tiene como objetivo general:

- Implementar estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la institución educativa Santa María de la ciudad de Montería– Córdoba

Y como objetivos específicos:

- Ampliar, en los estudiantes, el vocabulario específico de la asignatura inglés a través de actividades lúdicas
- Motivar a los estudiantes para el aprendizaje del idioma extranjero a través de juegos, rondas, canciones y el uso de las TICS
- Aplicar herramientas informáticas-como estrategia lúdica- que faciliten los procesos de aprendizaje en la asignatura de inglés.

La hegemonía del inglés es evidente desde varios puntos de vista. Graddol (2016) resalta su importancia en el contexto educativo, señalando que el 53 % de los estudiantes internacionales reciben clases en este idioma y el hecho de que la mayoría de las mejores universidades del mundo se encuentran en países en donde este es el idioma oficial. Sin embargo, su importancia va más allá de lo anterior: es uno de los idiomas oficiales de las Naciones Unidas, la aviación civil internacional y el fondo monetario internacional. De hecho, el 85% de las instituciones internacionales lo reconocen como uno de sus idiomas oficiales de trabajo (Crystal, 1997).

En Colombia la importancia del inglés se puede reflejar en la implementación de un creciente número de acuerdos multilaterales, incluso con países cuyos idiomas oficiales son distintos al inglés. En el plano comercial, por ejemplo, se tiene acuerdos vigentes, suscritos o negociaciones en curso con una buena cantidad de países o zonas económicas tales como: estados Unidos, la Unión Europea, EFTA (European Free Trade Association) (Suiza, Islandia, Noruega y Liechtenstein), Turquía, Japón, Israel, Corea y Canada, entre otros. Como se puede ver, estos acuerdos se realizan con países cuya lengua materna no es el español, lo que nos indica que cada vez adquiere una mayor importancia el dominio de una lengua extranjera. (Programa bilingüismo en Colombia, Andrés Sánchez Jabba- 28 de agosto 2013. Páginas 4 – 5)

El aprendizaje del inglés, como una segunda lengua, se ha convertido en un proyecto piloto en el país y en el municipio de Montería, evidenciado a través del programa Montería bilingüe. Es por ello que la Institución Educativa Santa María, no debe ser ajena a las nuevas políticas institucionales y deberá buscar mecanismos y estrategias que conlleven a mejorar el nivel de los estudiantes en esta asignatura, incluso desde sus primeros años de estudios que es donde el aprendizaje se hace más fácil.

Por las razones anteriores se hace prioritaria la implementación de diferentes actividades lúdicas, que generen un ambiente propicio para la adquisición de un léxico y un nivel básico como requisito para este curso y de esta forma el estudiante se motive y mejore sus habilidades comunicativas propiciando un logro en el conocimiento del idioma. Estas estrategias conllevarán al educando a sentirse motivado, lo que seguramente posibilitará que el estudio de esta segunda lengua se haga por gusto y no por obligación.

A través de esta propuesta pedagógica se pretende demostrar que el juego, las canciones y el uso de las tics entre otros, son esenciales para la adquisición de una segunda lengua y el desarrollo integral del estudiante, puesto que a través de estas actividades se posibilita la formación de valores, el trabajo en equipo, la buena interacción con su entorno y los demás, lo que derivará en personas exitosas que puedan transformar sus propias realidades si fuere necesario. He aquí la importancia de llevar a cabo esta investigación, puesto que permitirá encontrar nuevas y más agradables rutas de aprendizaje en lengua extranjera.

CAPITULO 2

LA LÚDICA, ELEMENTO ESENCIAL PARA LA EDUCACIÓN

En este capítulo se abordarán los antecedentes empíricos y bibliográficos; así mismo aquellas teorías de los autores que han tratado la temática de la lúdica, la pedagogía de la lúdica y como se ha trabajado la enseñanza del inglés de diferentes métodos. Fundamentaciones que han contribuido en la elaboración y puesta en marcha de esta propuesta pedagógica.

Primero se esbozará diferentes estudios realizados a nivel internacional, nacional y local de la lúdica en el aprendizaje del inglés.

Tomando como referencia los estudios realizados sobre las estrategias lúdicas aplicadas en la asignatura de inglés, se encontró a nivel internacional, el trabajo titulado “actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma ingles y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de educación básica del pensionado sudamericano en el año lectivo 2012 - 2013”. Realizado por Adriana Maribel Ortega Tigse. Como único objetivo se estableció analizar la incidencia de la utilización de las actividades lúdicas mediante la práctica de juegos a fin de mejorar el aprendizaje del idioma inglés de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013 en Quito (Ecuador). Esta investigación surge por la necesidad de lograr un aprendizaje significativo del

idioma inglés en los estudiantes de la institución mencionada anteriormente, teniendo en cuenta la recolección de datos, se observó que los docentes no utilizan actividades lúdicas con frecuencia, tornándose las clases monótonas y repetitivas.

Por esta razón la autora, tiene como propuesta elaborar un manual, donde se puede encontrar diferentes juegos y en los temas que se pueden aplicar en el aprendizaje del inglés. Dentro de sus conclusiones los niños y niñas consideran que el juego además de proporcionarles diversión y permitirles relacionarse con sus compañeros posee gran importancia en su desarrollo físico, mental, emocional y social.

En Soria (Valladolid) Alba Ballesteros Sánchez (2014), presenta una investigación realizada en los niños de educación primaria sobre el uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés. Concluye que la mayoría de los estudiantes lograron resultados favorables después de aplicar las diferentes estrategias propuestas en su trabajo.

La implementación de este trabajo consistió en aprovechar la facilidad que posee los niños para aprender un lenguaje, son más flexibles. Comenta que un idioma se aprende es usándolo, de allí que su propuesta está enfocada a desarrollar la comunicación y que no se tenga miedo de hablar en inglés.

María Augusta Villacrés Camino (2015), obtuvo su título de magister en ciencias de la educación, diseñando una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1, realizado en la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador). Se realizó la investigación porque se encontraron falencias en los niveles de aprendizaje con respecto a la lectura, escritura y comunicación oral.

Los instrumentos de recolección de la información que se tuvieron en cuenta fueron la encuesta y la observación directa de las clases, las cuales dieron como resultado varias causas, pero la más importante, es la relacionada con las estrategias metodológicas de aprendizaje aplicadas, las cuales no son las más apropiadas a las necesidades de los estudiantes. Por tal razón se hizo necesario la utilización de técnicas lúdicas de juego, lo que permitió una enseñanza activa y un aprendizaje significativo.

Alguna de las conclusiones de este estudio da valor a la incorporación de las estrategias lúdicas al currículo, los estudiantes reconocieron que el juego les ayudó en el proceso de aprendizaje del idioma y que contribuyó al dominio de la expresión oral, lectura y escritura. También se observó, que después de la aplicación de las estrategias lúdicas se mejoraron los resultados académicos, les dio más confianza en sí mismos y se mostraron más interesados en aprender una segunda lengua.

A nivel nacional encontramos un estudio realizado que analiza “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños de quinto grado B del

CEDIT pardo Leal de Bogotá, Colombia. Se realizó un diseño metodológico basado en la investigación - acción - participativa. Después de realizada una evaluación diagnóstica se evidenció en los niños que fueron tomados como muestra, diferentes variables, como son: la falta de atención, la agresividad durante las clases, la dificultad en el seguimiento de instrucciones y la poca motivación frente al aprendizaje del inglés, así mismo la institución le tiene poco valor a la asignatura en primaria. Después de realizada la propuesta que consistió en realizar diferentes juegos se plantearon diferentes conclusiones una de ellas y en forma general, se reconoció que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para contribuir al aprendizaje del inglés, como segunda lengua. Otra de las conclusiones es que el juego es una estrategia pedagógica múltiple, pues no solo contribuye al aprendizaje de una lengua, sino al desarrollo pluridimensional del individuo. Erika Vanessa García Caicedo (2007).

En Florencia (Caquetá), Consuelo Castaño (2010) realiza un estudio sobre la lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en grado 1º, el objetivo de este proyecto es: desarrollar una propuesta pedagógica basada en estrategias lúdicas -didácticas para el aprendizaje del inglés en los niños y niñas del primer grado. El enfoque seleccionado para esta investigación analítico del objeto de estudio la cual cuenta con un método cualitativo ya que se interesa por estudiar la relación maestro- alumno en el salón de clases. Además, tiene una rama de investigación acción, la cual busca mejorar el análisis de la práctica educativa.

Con la implementación de su proyecto de aula “jugando aprendo inglés”, determina que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en su desarrollo sicomotor,

sino también para el desarrollo de su creatividad. Jugar se convierte en un este facilitador del aprendizaje porque permite la motivación por el proceso enseñanza aprendizaje del inglés.

A nivel local, hasta ahora no se tiene registro de ninguna experiencia que incluya la lúdica en el desarrollo del aprendizaje de la asignatura de inglés.

Los fundamentos teóricos del presente trabajo están basados en las teorías de diferentes autores en el campo de la educación, la lúdica y la tecnología. A continuación, se relacionarán aquellos que para el criterio de los autores de la presente investigación aportan más a la teorización de la misma.

La lúdica, como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. (Bolívar Bonilla, Carlos. Aproximación a los contextos de lúdica y ludopatía).

La lúdica es según Jiménez (2002), la forma como el ser humano enfrenta las circunstancias vividas, se encuentra presente en todas las esferas en las que vive el hombre.

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

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Según Percy Reyes (2011), el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues 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 lleva a gozar, reír e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

En este sentido se permite concluir que la lúdica es concepto difícil de definir por lo que posee muchas connotaciones, solo el que la siente, la vive puede definirla, pues se considera un estado personal e inherente al ser humano. Por esto, también, debe ser parte fundamental dentro del proceso educativo, lo que requiere de una estructura didáctica, que deberá articular las actividades y la metodología para así se cumplan los objetivos propuestos. Es por ello, que estas actividades deben ser divertidas, amenas para que el estudiante de manera casi inconsciente aprenda y desee aprender más.

Esta investigación, cobra sentido en cuanto a proponer un ambiente lúdico para el aprendizaje del inglés. Esta propuesta tiene como fundamento varias corrientes, las cuales facilitan y amplían el panorama a la problemática a tratar. Algunos de los autores más sobresalientes y sus teorías acerca de la inclusión del juego en la educación son los siguientes:

Vygotsky (1896) en su teoría constructiva del juego afirma que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural e impulsa al desarrollo mental del niño esto lleva a Vygotsky a considerar el juego como una “zona de desarrollo próximo. También analiza el desarrollo evolutivo del juego en edad infantil.

Este reconocido autor, divide esta teoría en dos fases: la primera fase va de los 2 a los 3 años; aquí aprende las acciones simbólicas de los juegos. En la segunda fase aparece el juego socio – dramático imita y aprende las acciones de los juegos representando el mundo adulto. Considera

el juego como una zona de desarrollo próximo, pues “el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es”. Piensa que la actividad lúdica en la etapa infantil promueve la relación con otros niños y de esta manera aumenta lo que la llama la “zona de desarrollo próximo”.

De acuerdo con Piaget (1973) descubre la importancia que tiene la actividad del juego en el niño a través de las distintas etapas que va atravesando el niño en su proceso de formación y desarrollo, desde la edad preescolar, en la que el niño manipula y conoce la realidad a través de manipular objetos que tiene a su alrededor. Este autor, destaca una estructura compuesta por tres tipos que caracterizan los juegos infantiles:

Piaget nos manifiesta que la táctica del juego, es imprescindible para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico del lenguaje del niño. De acuerdo con Piaget explica el juego como un recurso que impulsa el aprendizaje del niño a estructurar el juego en distintos niveles (juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas) acorde con el crecimiento y desarrollo mental del niño, Vygotsky lo define más un desarrollo evolutivo constructivista del juego en edad infantil.

María Montessori (1907), en su teoría, afirma que el docente debe ser un facilitador del aprendizaje, donde el niño explora el ambiente para construir su propio conocimiento. En el momento de planear una clase se debe tener en cuenta las necesidades, los intereses y el ritmo de aprendizaje de los niños en el aula donde se permita la libertad, la comunicación y se estimule el

trabajo en grupo; para esta teórica, el juego es de vital importancia como estrategia de aprendizaje.

María Montessori divide su material didáctico en: Material de la vida práctica y material de desarrollo. Esto nos lleva a la consideración de que la doctora Montessori intenta coordinar los beneficios producidos con los ejercicios analíticos con el perfeccionamiento sensorial ocasionado mediante las actividades de tipo práctico. El niño realiza ejercicios de percepción de las sensaciones táctiles y de coordinación óculo –motora.

Calderón & León (2010) destacan la importancia de reconocer que el ambiente de aprendizaje proporcione condiciones para que todos los partícipes tengan acceso al conocimiento y actividades propuestas, así como contacto con materiales diseñados para permitir un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales.

Uno de los rasgos que, indudablemente, va a caracterizar a las sociedades del S. XXI, es la incorporación plena de las TIC tanto al campo profesional como al personal. El ámbito educativo no sólo no puede sustraerse a esta realidad, sino que tiene ante sí el reto de hacer frente a las desigualdades sociales que se manifiestan en el acceso a la utilización de estas tecnologías y la alfabetización digital, hasta el punto de que “uno de los indicadores de calidad de la educación en los países desarrollados tecnológicamente debe ser la forma en que la escuela aborda y reduce la creciente brecha digital, o división social entre quienes saben y no saben utilizar las nuevas tecnologías para mejorar sus relaciones sociales y laborales” (Bautista, 2004).

La sociedad necesita, cada vez más, gente preparada con competencias en el manejo de las TIC dentro de los distintos ámbitos profesionales y una ciudadanía igualmente preparada y familiarizada con la utilización de unas tecnologías que ya son necesarias para desenvolverse en sociedad. Es por tanto preciso que desde los centros educativos se facilite el acceso a unas herramientas indispensables para que los estudiantes desarrollen las competencias necesarias para integrarse en un ambiente tecnológico cambiante. (Bautista, 2004)

Las TIC son el conjunto de dispositivos y de relaciones entre la tecnología, la información y la comunicación; las tecnologías son todos los medios que han surgido desde la escritura hasta el computador y otros dispositivos, la información se da desde los mass-media hasta el internet y la comunicación como un proceso cultural del ser humano que se redimensiona, ahora, en lo que Castells (2000) denomina Sociedad en Red. En la llamada Sociedad del Conocimiento, Sociedad de la Información o la Sociedad en Red, Castells (1997) define las TIC o NTIC como el conjunto de tecnologías desarrolladas en microelectrónica, informática, telecomunicaciones, mass-media y genética, entre otros. Para el autor, las TIC son la gran revolución del siglo XXI que ha superado todas las revoluciones tecnológicas precedentes debido a que se han cambiado las formas de comunicación, acceso al conocimiento y aprendizaje configurándose en un factor de poder en la era de la información.

Así mismo, en Colombia el PNTIC (2008, p. 5) toma la definición de TIC de la Comisión Europea que las define como “una gama amplia de servicios, aplicaciones, y tecnologías, que

utilizan diversos tipos de equipos y de programas informáticos y que a menudo se transmiten a través de las redes de telecomunicaciones”. En dicho Plan se resaltan las TIC como agentes transformadores de la sociedad e impulsadoras del progreso de un país.

La enseñanza del idioma inglés en nuevos ambientes educativos es un reto para los docentes porque requieren estar a la vanguardia de los recursos didácticos que ofrece Internet, este ofrece programas, guías, videos, canciones, juegos etc. que se encuentran a la mano de cualquiera que los necesite.

A continuación, se muestran algunas páginas y programas gratuitos y de fácil acceso. Se presentará algunas de sus características y el enlace para su descarga.

- **Find That Word:** Se trata de un asistente que genera sopas de letras a partir de las palabras que escribas. Puedes escoger el número de letras de largo y ancho, y cómo se verá la sopa de letras cuando la imprimas, incluyendo o no las palabras a buscar o las soluciones marcadas. Una vez terminada, Find That Word permite exportar la sopa de letras a PDF para que puedas imprimirlo cuanto quieras.
- **A1 HangWord:** es el típico juego del ahorcado, pensado especialmente para ayudar a los niños a aprender palabras en inglés. Contiene una base de datos de más de cinco mil vocablos, que deberás adivinar siguiendo el tradicional método de ir diciendo letras a fin de completar la palabra: si la letra elegida aparece en dicha palabra, se coloca en su lugar; si no aparece, se dibuja parte del cuerpo del ahorcado. Tienes tantas oportunidades como

partes del cuerpo que se requieren para hacer todo el dibujo completo, momento en el que pierdes la partida.

- **Crossword Maker:** Este programa genera crucigramas similares a los de cualquier periódico en muy poco tiempo de forma muy sencilla. Podrás hacerlos sobre el tema que más te guste, eligiendo personalmente las palabras y redactando las definiciones que ayudan a resolver el pasatiempo. En la interfaz de Crossword Maker vas marcando los puntos donde comienza cada palabra, así como la orientación de la misma (vertical u horizontal). Finalmente añades las definiciones en la columna de la izquierda. El programa te permite guardar el crucigrama para reanudarlo más tarde, resolverlo en pantalla desde la propia aplicación o imprimirlo para hacerlo mediante el tradicional método del lápiz y papel.
- **Memory games:** utiliza juegos de memoria para ayudar a los niños a aprender vocabulario en inglés.
- **Teach children ESL:** los recursos disponibles en este sitio son variados e interesantes. Puede elegir entre hojas de taller, canciones, tarjetas didácticas, y juegos, entre otras.
- **ESL – kids:** este sitio web ofrece material para niños, incluyendo tarjetas, hojas de taller, juegos y letras de canciones infantiles. Es un gran recurso para docentes, el cual permite también crear su propio material.
- **Youtube:** es un sitio web, donde se puede encontrar videos de canciones, clases de inglés etc.

- Duolingo: es una aplicación que se puede bajar y llevar en tu celular, ayuda al estudiante a repasar vocabulario y algunas reglas gramaticales.
- Learn English Kids (British Council): esta página del consejo británico, contiene una selección de diferentes sitios web que han sido recomendados por los usuarios.

A continuación, se presenta los enfoques y métodos que favorecen el desarrollo de las competencias comunicativas para enseñar inglés en los estudiantes.

Enfoque comunicativo: preparan al estudiante para una comunicación real con los demás. Usar la lengua en un contexto determinado con el fin de comunicarse efectivamente. El enfoque comunicativo y sus estrategias facilitan el desarrollo de la competencia comunicativa del niño. Esta competencia señala la capacidad de entender e interpretar lo que se dice o escribe y está compuesta por otras competencias como la lingüística, que significa usar el vocabulario o las reglas gramaticales en diferentes contextos; la pragmática, que es la formación lógica y la organización de las oraciones para transmitir un mensaje en contexto y la sociolingüística que se refiere al uso apropiado de la lengua según el contexto social y cultural en que se produce. (Fernández, 2005).

Enfoque basado en tareas: en el marco del desarrollo de competencias comunicativas y del enfoque comunicativo, la perspectiva del aprendizaje por tareas las privilegia y ubica en el centro de la enseñanza del inglés. Las tareas son actividades que requieren que los aprendices

utilicen la lengua, que tenga énfasis en el significado y que procuren el logro de unos objetivos establecidos. (Bygate, Skehan & Swain, 2001).

Aprendizaje cooperativo: este enfoque y sus estrategias se fundamenta en actividades cooperativas y altamente interactivas, centradas en el estudiante, lo cual es coherente con la idea de que el aprendizaje de una lengua extranjera no se lleva a cabo de una forma aislada y solitaria, sino que es social e interactivo. Cada estudiante es responsable de su propio aprendizaje y es motivado a propiciar el aprendizaje de otros mediante el intercambio social estructurado.

Aprendizaje significativo: diferentes estudios e investigaciones afirman que los niños se esfuerzan por entender la lengua extranjera que están aprendiendo, seguramente porque tienen ya la experiencia de aprendizaje con su lengua materna. Para facilitar el aprendizaje, el profesor deberá dirigir su planeación y enseñanza al uso de los contextos y de la realidad de los niños, de esta forma ellos usan conocimientos previos para producir un nuevo aprendizaje que tiene sentido para ellos dado que se acerca a su realidad.

Respuesta física total: la respuesta física total, RFT, es un método de enseñanza de lenguas que combina el habla con la acción y propone enseñar la lengua a través de la actividad física. El objetivo de la respuesta física total es desarrollar la competencia oral en la lengua extranjera en niveles básicos.

Trabajos por proyectos: los proyectos de aula permiten a los niños usar su imaginación e integrar habilidades y contenidos de varias asignaturas. Se pueden desarrollar proyectos sobre casi todos los temas que se vean en la clase de inglés y puede llevarse a cabo con niños principiantes hasta avanzados.

Se presentan a continuación los factores que debe el docente considerar al momento de la planeación de las clases, es necesario tener en cuenta las características y los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

➤ Características de los niños que aprenden idiomas

- Los niños son más entusiastas y enérgicos como aprendices que los adultos
- Quieren complacer al profesor más que a su propio grupo
- Los niños pierden interés rápidamente y pueden estar menos motivados en las tareas que encuentren difícil
- Los niños se avergüenzan menos que los adultos al momento de hablar
- Aprender sin esforzarse mucho por comprender la forma del lenguaje y lo hacen de una manera más espontánea.
- El periodo de concentración es bastante menor que el de los adultos y puede ser muy focalizado.
- Requieren estimulación sensitiva, variada y constante.

- La curiosidad natural es una característica que el profesor debe saber capitalizar. (Cameron, L. teaching languages to Young learners, 2001).

- La teoría de las inteligencias múltiples (Garner, 1998) explica la diferencia de cada persona en aprender y solucionar los problemas que enfrenta en la vida diaria.

Garner identificó 8 inteligencias que se encuentran en cada persona de una u otra forma.

Estas son:

Inteligencia lógica – matemática: es la inteligencia que caracteriza a quienes se desenvuelven en el área de las ciencias y se les facilita resolver problemas de lógica y matemáticas.

Inteligencia lingüística: capacidad de entender y utilizar el propio idioma. Es la inteligencia que desarrolla poetas, escritores, periodistas etc.

Inteligencia espacial: capacidad de percibir la colocación de los cuerpos en el espacio y de orientarse. Es la inteligencia de marineros, ingenieros, cirujanos, escultores.

Inteligencia corporal – kinestésica: capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de deportistas, bailarines.

Inteligencia musical: capacidad de percibir y reproducir la música. Es la inteligencia de cantantes, compositores, músicos.

Inteligencia intrapersonal: capacidad de entenderse a sí mismo y de auto controlarse.

Tiene que ver con la autoestima, autoconfianza y el control emocional.

Inteligencia interpersonal: capacidad de ponerse en el lugar del otro y saber tratarlo.

Nos sirve para mejorar la relación con los otros.

- Estilos de aprendizajes: los estilos de aprendizaje se refieren a que cada individuo utiliza diferentes métodos o estrategias particulares. Se han identificado cuatro tipos de aprendizaje (Reid, 1995)

Visual – aprende mirando

Auditivo- aprende oyendo

Táctil- aprende tocando

Kinestésico- aprende haciéndose y moviéndose

Con la información anterior, cada docente debe enmarcar su planificación de clases de acuerdo al contexto, el docente es libre de adaptar los enfoques, estrategias y métodos de acuerdo a la edad, interés y necesidades del estudiantado. Teniendo en cuenta que los niños no aprenden todos de igual manera y tienen diferentes ritmos de aprendizajes.

Las bases jurídicas en las que se encuentra enmarcada esta propuesta pedagógica son la constitución política colombiana, ley general de educación o ley 115 de 1994, programa nacional de bilingüismo.

En la constitución política de 1991, la educación está contemplada entre el artículo 44 del capítulo 2 de los derechos sociales, económicos y culturales, donde es considerada un derecho fundamental de los niños y niñas. Como respuesta al derecho de educación que contempla la Constitución Política surge la Ley General de Educación (Ley 115, del 8 de febrero de 1994) que tiene como objetivo primordial el proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes.

La Ley 115 de 1994 en sus objetivos para la educación Básica y Media, demanda "la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y capacidad de expresarse al menos en una lengua extranjera". A partir de su promulgación, una mayoría de instituciones escolares adoptó la enseñanza del inglés como lengua extranjera. De ahí el compromiso del Ministerio de Educación con la creación de condiciones para apoyar a las Secretarías de Educación e involucrar en el proceso a todos los implicados en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de esa lengua.

El programa nacional de bilingüismo (2004 – 2019). es un proyecto implementado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) no solo como plan estratégico del Gobierno nacional para el mejoramiento de la calidad de la política educativa en los niveles básico, medio y superior, sino como una estrategia para la promoción de la competitividad de los ciudadanos colombianos. La implementación del Programa está basada en dos consideraciones: a) el dominio de una lengua extranjera se considera factor fundamental para cualquier sociedad

interesada en hacer parte de dinámicas globales de tipo económico, académico, tecnológico y cultural, y b) el mejoramiento de la competencia comunicativa en inglés de una sociedad o población conlleva el surgimiento de oportunidades para sus ciudadanos, el reconocimiento de otras culturas y el crecimiento individual y colectivo.

El objetivo principal del PNB es tener ciudadanos capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionalmente comparables, que inserten al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural. Entre los objetivos específicos, el PNB busca que a partir del año 2019 todos los estudiantes terminen su educación media con un nivel intermedio (Bi según los Estándares Básicos de Competencia en Lengua Extranjera: inglés). Igualmente, a partir de este año, se espera que todos los docentes de inglés del país posean un nivel, por lo menos, intermedio-avanzado (B2 según los Estándares Básicos de Competencia en Lengua Extranjera: inglés).

CAPITULO 3

UN ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

Este capítulo desarrollará el diseño metodológico, la población y muestra para llevar a cabo la propuesta pedagógica, los instrumentos que se tuvieron en cuenta y su respectivo análisis.

En esta propuesta de investigación se utilizó la investigación - acción, la cual se centra en generar cambios en una realidad estudiada, se evidencia en la muestra que son los estudiantes del grado 6°1 en la que se pretende mejorar su nivel de inglés a partir de los diferentes talleres lúdicos que serán aplicados. Con una metodología mixta por cuanto maneja el análisis de la información desde lo cuantitativo y lo cualitativo, gracias a las características de los instrumentos de recolección de la misma.

La propuesta de investigación se realizó en la institución Educativa Santa María, ubicado en el sur de la ciudad de Montería – Córdoba. Con una población de 1200 estudiantes, con todos los niveles educativos. La gran mayoría son de estrato bajo, con una precaria situación económica. Los padres de familias presentan un bajo nivel académico, algunos son analfabetos o terminaron la educación secundaria bajo la modalidad de acelerado. Solo el 1 % son profesionales. Consta de 20 salones de clases, una biblioteca, salón de laboratorio, 2 aulas de informática, una de audiovisuales, con un patio de tamaño regular, donde se encuentra un polideportivo. En total son 45 docentes, todos licenciados, la mayoría con estudios de especialización y 2 solamente con

maestrías. El ambiente laboral es cálido y agradable. Está dirigido por el rector: Pedro Quiñones Salazar. Licenciado en el área de sociales y con una especialización en administración educativa.

Esta institución tiene como misión: favorecer e impulsar el desarrollo del pensamiento, la socio-afectividad y la acción de los estudiantes garantizando su humanización ética en valores y con una cultura ambiental responsable y a través de una pedagogía activa que permite una formación integral en competencias básicas, laborales, ciudadana y de emprendimiento, potencializándolo para su ingreso a la educación superior con el desempeño laboral en el contexto local, regional y nacional. Teniendo como Visión: a 2020 ser una institución que fomenta el desarrollo del pensamiento, el afecto, la sociabilidad y los sentimientos con responsabilidad en los estudiantes de acuerdo a las exigencias de la sociedad, teniendo en cuenta los cambios generados y la educación colombiana en los contextos sociales, ambientales, económicos, tecnológicos y políticas actuales

En concreto, la población de la presente investigación estuvo conformada por 145 estudiantes de los grados sextos de esta institución.

Sobre esa población, la muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de grado 6^o1, la cual fue seleccionada al azar y representa el 24.1 % de la población total. Las edades de los estudiantes de este grado oscilan entre los 12 y 14 años, de los cuales 10 son hombres y 15 mujeres. La mayoría vienen de hogares multifamiliares, con padres separados, niños a cargo de padrastros, madrastras, abuelos y en un caso, niño adoptado por una vecina de la madre, cuyo caso no fue informado a bienestar.

Los instrumentos que se tuvieron en cuenta para la recolección de datos fueron los siguientes:

Diario de campo: comprende un conjunto de notas personales, un registro cronológico de acontecimientos que le permiten al investigador sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

En este proyecto, el diario de campo describe los acontecimientos cronológicos de las visitas realizadas a la institución educativa y en especial al registro de 3 clases por parte del docente titular, las cuales contribuyeron al análisis y reflexión acerca del quehacer pedagógico posibilitando así la realización de esta propuesta, permitiendo mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes. La asignatura consta de 3 horas semanales, en el horario de los días lunes, martes y miércoles, coincidiendo estas, a la 4a hora, después del descanso.

Se tomaron fotografías de las instalaciones del colegio y específicamente del salón de clases del grado 6^o1, el cual es amplio, con buena ventilación y silletería en buen estado, se tomaron evidencias del comportamiento de los estudiantes frente a las actividades propuestas por el docente. Ver anexo.

Encuesta: es otra técnica propia de la investigación cualitativa, consiste en redactar una serie de preguntas precisas y bien estructuradas, donde quien responde se le invita a la reflexión y que refleja su sentir frente a cada situación presentada. En el caso de la presente propuesta se hicieron 6 preguntas cerradas acerca del gusto por la asignatura del inglés y sobre la metodología del docente.

Para llevar a cabo esta propuesta se realizarán 5 talleres lúdicos, los cuales se apoyarán en los lineamientos curriculares y en el plan de asignatura de la institución, teniendo como fin desarrollar las 4 habilidades comunicativas escribir (writing), escuchar (listening), hablar (speaking) y leer (reading). Estos son: vocabulary, verb to be, present continuous, present simple, reading and comprehension. Estos se llevarán a cabo semanalmente.

El análisis de datos se hizo a partir de la información arrojada por los siguientes instrumentos de investigación: la observación directa de 3 clases de inglés por parte del docente titular que fueron registradas en el diario de campo. Una entrevista y una encuesta aplicada a los estudiantes del grado 6°1, lo que permitió realizar el diagnóstico y analizar la problemática que se constituyó en objeto de estudio.

Diario de campo: de lo observado durante las tres clases seguidas se obtuvieron las siguientes apreciaciones

TABLA 1 AMBIENTE ESCOLAR

N° 1	FECHA: octubre	LUGAR: Salón grado 6°1	PROPÓSITO: Observar el ambiente escolar en el grado 6°1
DESCRIPCIÓN: el salón es amplio, ubicado en un segundo piso, con buena ventilación. Los estudiantes en su mayoría están en edades que oscilan de los 11 a 14 años, aparentemente son niños sanos y agradables. Físicamente están sudados porque regresaron del descanso.		REFLEXIÓN: los estudiantes están en edades propias a su grado, se nota mucha empatía y amistad, aunque existen algunos subgrupos. El salón es adecuado; pero no cuenta con materiales didácticos.	

TABLA 1 METODOLOGÍA

N° 2	FECHA: octubre	LUGAR: Salón grado 6°1	PROPÓSITO: Observar la metodología del docente
DESCRIPCIÓN: los estudiantes en la mayor parte del tiempo estuvieron dispersos, en constante indisciplina, el docente a menudo los mandaba a callar y a comportarse bien.		REFLEXIÓN: la metodología del docente fue tradicional, solo se limitó al marcador, tablero y algunos ejercicios en los cuadernos.	

TABLA 2 MANEJO DE CONOCIMIENTO

N° 3	FECHA: octubre	LUGAR: Salón grado 6°1	PROPÓSITO: Observar manejo de los conocimientos del idioma inglés
DESCRIPCIÓN: el docente utiliza poco el idioma inglés, solo los comandos. La clase sigue en indisciplina, solo se concentran cuando se les pide que se callen. Los estudiantes parecen recordar poco el vocabulario o los temas anteriores.		REFLEXIÓN: se sigue en la misma monotonía, marcador, y tablero, hoy el docente les llevó una fotocopia de algunos ejercicios del tema. A los estudiantes, al parecer por falta de conocimiento de conocimientos previos y de vocabulario, les costó realizar la actividad.	

ENCUESTA

La encuesta se realizó a 25 estudiantes del grado 6°1, con preguntas concretas del gusto por el inglés y cómo les gustaría que fueran las clases.

A la primera pregunta **¿Te gusta el inglés?** Sí _____ No _____

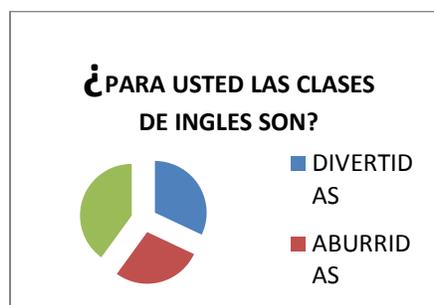
Estos son los resultados:

GRAFICA 1 ¿TE GUSTA EL INGLÉS?

FUENTE: los autores

De los 25 estudiantes encuestados el 96% les gusta el inglés, solo el 4 % o sea solo un estudiante no le agrada el idioma extranjero.

GRAFICA 2 ¿PARA USTED LAS CLASES DE INGLÉS SON?



FUENTE: los autores

De los 25 encuestados, el 40% de los estudiantes piensan que las clases de inglés se imparten de una manera normal a las demás, el 32% piensan que son divertidas y el 28% son aburridas.

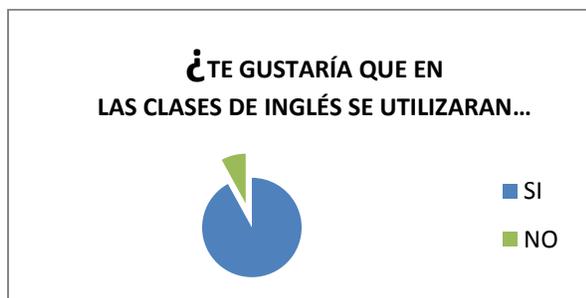
GRAFICA 3 ¿TE GUSTARÍA QUE EL DOCENTE REALIZARA JUEGOS EN LA CLASE DE INGLÉS?



FUENTE: los autores

De los 25 encuestados el 92%, les gustaría que en las clases de inglés se implementara el juego como estrategia pedagógica.

GRAFICA 4: ¿TE GUSTARÍA QUE EN LAS CLASES DE INGLÉS SE UTILIZARAN RECURSOS INFORMÁTICOS?



FUENTE: los autores

De los 25 estudiantes encuestados el 92% le gustaría que se implementaran diversos recursos y no solo sea tablero y marcador, solo el 8 % (o sea 2), dijo que no.

GRAFICA 5: ¿TE AGRADA ESCUCHAR CANCIONES Y VER VIDEOS EN INGLÉS?



FUENTE: los autores

De los 25 estudiantes encuestados el 92% contestó que sí le agradaría escuchar y ver videos en la clase de inglés, solo el 8% (o sea 2) estudiantes, su respuesta fue negativo.

GRAFICA 6: ¿PARTICIPARÍAS EN TALLERES LÚDICOS DE INGLÉS?

FUENTE: los autores

Para el 84% de los estudiantes encuestados -fueron 25 en total- la respuesta fue positiva cuando se le preguntó si les gustaría participar en talleres lúdicos de inglés, el 16% (o sea 4 estudiantes) su respuesta fue negativa.

Después de realizado el análisis de cada instrumento escogido para recolectar la información, en cuanto el desarrollo de las clases de inglés y como los estudiantes del grado 6°1, están asimilándolas, se realizó un diagnóstico, el cual arrojó como una de las principales causas del bajo rendimiento en ellos, la poca motivación y las estrategias que utiliza el docente para realizar las clases. Los estudiantes en su mayoría, se sienten desmotivados y reacios a aprender el idioma, a pesar de señalar que es una signatura importante y que les gusta, apuntan que es muy difícil y necesita mucho tiempo para aprenderlo.

También es notorio que el docente de planta necesita implementar actividades lúdicas o incluir las TICS al salón de clase, para así mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y lograr los objetivos esperados.

CAPITULO 4

ENGLISH IS FUNNY

La siguiente propuesta pedagógica **ENGLISH IS FUNNY**, se realizó en el grado 6-1, donde se realizaron 5 talleres lúdicos (REVIEW VOCABULARY- JOBS-VERB TO BE, ADJETIVES, VERBS, PRESENT SIMPLE), básicamente utilizando diferentes estrategias lúdicas, como son los juegos, canciones y la utilización de las TICS. Cada taller se realizó uno semanal.

La estructura de cada taller es la siguiente.

Objetivo

Contenido y metodología

Actividad n°1

Actividad n°2

Actividad n°3

Responsables

Beneficiarios

Recursos

Evaluación y seguimiento

Teniendo en cuenta el índice de pérdida y la desidia hacia la asignatura del inglés, la propuesta pedagógica, se hace necesaria porque facilita en aprendizaje del idioma de una manera divertida, amena, y casi imperceptible.

El propósito fundamental de cada uno de los talleres, realizados en los estudiantes del grado 6°1, es crear un ambiente lúdico de aprendizaje, donde los chicos y chicas aprendan de sus compañeros y del error, además en cada una de las actividades conllevan a fomentar el liderazgo, la convivencia y el trabajo en equipo.

El involucrar la lúdica al aprendizaje de una segunda lengua, tiene un valor incalculable, pues se consigue una mayor predisposición, lo cual, mejora los resultados académicos y el desarrollo de competencias.

Las TICS hacen un aporte valioso para el proceso enseñanza – aprendizaje en este mundo actual, es de conocimiento que los estudiantes le llaman la atención lo que tenga que ver con tecnología e informática, es por esto que es un reto para el docente involucrarlas en el entorno escolar.

Como objetivos de la propuesta se tienen:

- Implementar actividades lúdicas en los estudiantes del grado 6°1, que les permita mejorar sus habilidades lingüísticas en la asignatura del inglés.
- Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de inglés

- Socializar la propuesta pedagógica a los demás docentes, para que se motiven a crear ambientes lúdicos de aprendizaje.

TALLER N° 1. REVIEW VOCABULARY

OBJETIVO:

- Repasar el vocabulario aprendido en años anteriores

CONTENIDO Y METODOLOGÍA:

➤ **ACTIVIDAD N°1 Lottery**

Realizar una lotería con el vocabulario aprendido en los años anteriores. Greetings, color, family, animals, fruits. Se toman dos pedazos de cartulina de 1/8 cada una, cada uno de ellos se dividen en 9 espacios de igual tamaño, en uno de ellos se pegarán diferentes recortes del vocabulario que se desea aprender, en el otro se escribirá la palabra en inglés. Luego se divide el curso en grupos y en una bolsa echará el vocabulario, uno de los estudiantes irá sacando y la palabra que saque los demás van tapando en su cartón la palabra, el ganador será el que complete el cartón.

➤ **ACTIVIDAD N°2 Hangman**

Este juego puede jugarse en la web o en clases, se escribe tantas rayas como tenga la palabra, luego se dan 5 intentos, en los que por grupos se les pide una letra si no se encuentra dentro de la palabra, se irá agregando piezas a la horca y si es al contrario se irán llenando los espacios en blanco, el grupo ganador será el que adivine la palabra.

➤ **ACTIVIDAD N°3 Stop**

Este tradicional juego se puede utilizar para repasar vocabulario aprendido, ya sea separando el curso en grupos o en general, se escriben las categorías y luego se escoge una letra con las que se llenará cada una. Gana el primero que llene el cartón.

TABLA 3 PLAY LOTTERY

NAME	LASTNAME	CITY	ANIMAL	FRUIT	THING	COLOR	LETTER	TOTAL
BERTHA	BARCENAS	BOGOTÁ	BIRD	BLACBERRY	BOOK	BLUE	B	

PERSONAS RESPONSABLES: PERSONAS A CARGO DEL PROYECTO

BENEFICIARIOS: GRADO 6°1

RECURSOS:

- Computador
- Impresora
- Cartulinas
- Marcadores
- Recortes de revista, periódicos etc.
- Tijeras

A. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:

- Evaluación escrita del vocabulario.

DIARIO DE CAMPO: El taller se realizó en las fechas y horas planeadas, asistieron todos los estudiantes de la muestra, se mostraron atentos y muy amenos a participar en las diferentes actividades. Algo negativo fue que un grupo de 4 estudiantes, no trajeron la lotería porque la clase pasada no llegaron y no preguntaron que se hizo la clase anterior. Estos estudiantes colaboraron en sacar las fichas y ayudaron a los demás.

TALLER N°2 JOBS/ VERB TO BE

OBJETIVO:

- Construir oraciones en inglés a partir de diversas actividades lúdicas utilizando las ocupaciones y las estructuras gramaticales vistas.

CONTENIDO Y METODOLOGÍA:

➤ **ACTIVIDAD N°1**

- Se entregará una copia de una sopa de letras de las ocupaciones para que las busquen en inglés. se utilizará el programa find that word.

➤ **ACTIVIDAD N°2**

Dinámica “**la mímica**”. Se divide el curso en varios grupos y en una bolsa se echan papelitos de las diferentes ocupaciones vistas. Un representante de cada grupo pasa al frente y mete la mano y escoge un papel que deberá representarle con mímicas la ocupación que saque, si su grupo responde correctamente se ganarán un punto, si no, podrá contestar otro grupo y este ganará el punto. Al final ganará el grupo que más puntos tengan.

➤ **ACTIVIDAD N°3**

JUEGO DE DADOS.

- este juego se hará con cartulinas, recortes de revistas o periódicos, marcadores, colbón, tijeras etc. los estudiantes lo elaborarán en clase en grupo de 4.
- se realizan varios cuadros con un marcador donde se pegan las láminas de diferentes ocupaciones u oficios
- en algunos cuadros se colocarán las palabras: start-miss your turn-go to 3 spaces – finish etc.
- cada grupo será creativo en su decoración final

MODO DE JUGAR

- 4 JUGADORES
- 4 FICHAS DE COLORES DIFERENTES
- 1 DADO

cada grupo tendrá una ficha que lo representará en el juego, las cuales las ubicarán en el primer cuadro (start), cada estudiante lanza el dado, el que saque la mayor cifra comenzará el juego hasta el jugador que tenga el de menor número. cuando le toque el turno, se moverán en el cuadro el número que salga en el dado, el estudiante tendrá que realizar una oración teniendo en cuenta la imagen de este, si la realiza correctamente, podrá mover la ficha al cuadro correspondiente, de no contestar bien. no se podrá mover. el objetivo es llegar al cuadro finish, el cual es la meta final.

Reglas

cuando alguien caiga en un cuadro donde está otro jugador, el jugador que ya estaba en ese cuadro deberá regresar hasta el principio del tablero y comenzar, debe haber algunos cuadros que

son comodines y otra penalización. Los estudiantes los pondrán donde ellos deseen y serán respetado.

PERSONAS RESPONSABLES: PERSONAS A CARGO DEL PROYECTO

BENEFICIARIOS: GRADO 6°1

RECURSOS:

- Programa find that Word
- Impresora
- Copias
- Cartulinas
- Marcadores
- 1 bolsa
- Tijeras
- Pegante
- Láminas de revistas, periódicos etc.
- Fichas
- Dados

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:

- Realizarán oraciones utilizando los miembros de la familia y sus ocupaciones

DIARIO DE CAMPO

El taller superó las expectativas pues los estudiantes en su totalidad tuvieron una participación excelente, logrando los resultados propuestos en cada una de las actividades. En la evaluación

dijeron que les había gustado mucho los juegos y la sopa de letra que se utilizaron para el desarrollo del taller.

TALLER N°3 ADJETIVOS

OBJETIVO:

- Realiza pequeñas descripciones tanto en forma oral como escrita, utilizando los adjetivos vistos y la gramática estudiada

CONTENIDO Y METODOLOGÍA:

➤ **ACTIVIDAD N°1**

- Se les entregarán unas copias con un crucigrama de los adjetivos: tall, ugly, short, beautiful, etc. realizado con el programa crossword forge
-

➤ **ACTIVIDAD N°2 ADIVINA EL PERSONAJE**

- se divide el salón en grupos de 6, cada uno de ellos realizarán 2 descripciones tanto de compañeros como de profesores, luego se introducen en una bolsa, cada grupo sacará una descripción y la leerá, el grupo tendrá que adivinar la persona descrita. Si lo logran tendrán punto a favor si no pasará el turno a otro.

➤ **ACTIVIDAD N°3**

- El profesor llevará recortes de personajes famosos de televisión, tales como: Bart Simpsons, El Chavo, Superman, etc. Divididos por la mitad. Los estudiantes que tengan las partes iguales trabajarán juntos. Cada grupo realizará la descripción de su personaje.

PERSONAS RESPONSABLES: PERSONAS A CARGO DEL PROYECTO

BENEFICIARIOS: GRADO 6º1

RECURSOS:

- Computador
- Impresora
- Cartulinas
- Marcadores
- Recortes de revista, periódicos etc.
- Tijeras

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:

- Cada estudiante realizará una descripción de su personaje favorito y mejor compañero.

DIARIO DE CAMPO

El taller se realizó a cabalidad en la hora y fecha estipulada y con la totalidad de los estudiantes, sin embargo, a la hora de realizar las actividades de redacción se demoraron y algunos no lo terminaron otros presentaron muchos errores en las estructuras a pesar de ser muy sencillas. Se recomienda realizar más este tipo de talleres para enfatizar en la parte escritural.

En general, los estudiantes se sintieron motivados y muy atentos a mejorar las dificultades.

TALLER N°4 VERBS

OBJETIVO:

- Identifica los diferentes verbos en inglés en canciones o textos

CONTENIDO Y METODOLOGÍA:

➤ ACTIVIDAD N°1

- Los estudiantes escucharán la siguiente canción “ETERNAL FLAME” (THE BANGLES) y escribirán en los espacios en blanco los verbos que tienen en la parte de arriba, luego la aprenderán y cantarán delante de sus compañeros.

WANT – GIVE- CLOSE – FEEL (3) – UNDERSTAND- BELIEVE – WATCH- SAY

_____ your eyes, _____ me your hand, darling
 ¿Do you _____ my heart beating, do you _____?
 ¿Do you _____ the same, am I only dreaming?
 Is this burning an eternal flame?

I _____ it's meant to be, darling
 I _____ when you are sleeping, you belong to me
 Do you _____ the same, am I only dreaming
 Or is this burning an eternal flame?

_____ my name, sun shines through the rain
 A whole life so lonely, and then you _____ and ease the pain
 I don't _____ to lose this feeling

➤ ACTIVIDAD N°2

JUEGO DE BINGO

En un cuarto de cartulina se escribe la palabra BINGO, debajo de cada palabra el estudiante escribe 4 verbos de una lista previamente dada, estos mismos verbos se introducen en una bolsa, el docente o un estudiante va diciendo el verbo en español y el estudiante lo ira tapando, el primero que lo realice, gritará la palabra BINGO.

Ejemplo.

B	I	N	G	O
CLEAN	PLAY	OPEN	LOVE	CLOSE
WRITE	DANCE	WASH	KISS	WATCH
DO	STUDY	SING	TEACH	PAINT
SPEAK	BEGIN	DRINK	READ	TAKE

➤ ACTIVIDAD N°3

- JUEGO DEL PAÑUELO

Se divide el curso en 2 grupos, cada estudiante de cada grupo tendrá un mismo verbo, cuando el docente diga el verbo en español, los miembros de cada grupo que tienen ese verbo correrán

hasta el centro donde se encuentra un pañuelo, el primero que lo tome, se ganará un punto. Gana el equipo que después de enfrentarse a todos los grupos obtenga el mayor puntaje.

PERSONAS RESPONSABLES: PERSONAS A CARGO DEL PROYECTO

BENEFICIARIOS: GRADO 6°1

RECURSOS:

- Televisor o grabadora
- Computador
- Cartulinas
- Marcadores
- 1 bolsa
- Tijeras
- Pegante
- Un pañuelo o trapo

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:

- Evaluación oral o escrita de los verbos

DIARIO DE CAMPO

Por lo observado, este tipo de actividades les gusta mucho a los estudiantes, cantar en inglés para ellos es algo nuevo y se divierten viendo a los demás haciéndolo, pues a los que no tienen la aptitud, realizan un mayor esfuerzo.

Realizar actividades fuera del salón siempre es motivante para los chicos y más cuando son actividades de correr y de realizar concursos. Se notó algarabía y gritos de júbilo cuando se les sacó al patio. Todos los estudiantes participaron y se mostraron ansiosos por aprender.

TALLER N°5 DAYLY ROUTINES /PRESENT SIMPLE

OBJETIVO:

- Realiza su rutina diaria y la de un compañero, utilizando el presente simple y el vocabulario propio del tema.

A. CONTENIDO Y METODOLOGÍA:

➤ **ACTIVIDAD N°1 organize**

- Se divide el curso en varios grupos, cada estudiante se le da una copia que tiene escrita diferentes oraciones acerca de rutinas diarias en desorden, luego se les pide que en pedazos de cartulina del mismo color escriban la oración y la organicen, los estudiantes que la terminen primero se les dará 5 puntos los segundos 4 y así hasta llegar a 1, que es el punto final. Gana el grupo que consiga la cifra mayor.

➤ **ACTIVIDAD N°2 Runner**

En el tablero se pegan diferentes copias de una lectura acerca de una rutina diaria, luego el curso se divide en grupos de 5, los cuales se sentarán al final del salón, lejos del tablero, se elige un escritor, y los otros 4 son los corredores que son los que van a ir por turnos adonde está la copia, leen lo que se encuentra escrito y regresan donde el escritor que va a tomar nota de lo que le dicten. El grupo ganador será el que termine primero y no tenga errores.

➤ **ACTIVIDAD N°3**

- Ver video <https://www.youtube.com/watch?v=KeoFVNwqZdQ> en la página web youtube.

Realizar la rutina personal teniendo en cuenta el vocabulario del video.

PERSONAS RESPONSABLES: PERSONAS A CARGO DEL PROYECTO

BENEFICIARIOS: GRADO 6°1

RECURSOS:

- Impresora
- Copias
- cuadernos
- Cartulinas
- Marcadores
- Tijeras
- Pegante
- Láminas de revistas, periódicos etc.

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO:

- Realizar en una cartulina la rutina de uno de sus compañeros.

DIARIO DE CAMPO

Se llevaron a cabo la realización de las actividades, con el mismo número de estudiantes, la primera actividad tuvo algunos inconvenientes por la falta de materiales de algunos grupos que fueron solventados por el grupo investigador. La actividad Runner, causó un pequeño desorden porque se realizó en el salón de clases y el espacio es muy pequeño. Se recomienda hacerlo en

espacio abierto. La observación del video se decidió no el día programado, pues no fue la totalidad de estudiantes, por el mal tiempo. Pero en general, los chicos y chicas se motivaron muchísimo y se logró el objetivo propuesto.

RESPONSABLES

- **RUBIELA ESHER GÓMEZ BARÓN:** Docente de inglés de la Institución Educativa Santa María, en el grado 6^o1. Responsable de realizar la ejecución de la propuesta pedagógica.
- **SERAFINA OTERO:** Docente de pre-escolar. Responsable de elaborar los diferentes recursos para cada una de las actividades.
- **FRANCISCO DIAZ:** Docente de primaria, responsable de los recursos multimedia para desarrollar el proyecto.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES

- Las nuevas políticas y los nuevos programas como Colombia bilingüe, exige a las instituciones que mejoren sus resultados en esta asignatura y que mejor a través de las diferentes estrategias diseñadas para lograr que los estudiantes se motiven y aprendan de una manera activa, dejando a un lado las clases tradicionales de solo memorizar reglas y traducir textos.
- Al aplicar esta propuesta pedagógica, se evidenció, la importancia que tiene la vinculación de la lúdica al proceso de aprendizaje, utilizando los diferentes juegos, canciones permitió mejorar las habilidades comunicativas de la lengua inglesa.
- La implementación de las TICS, como recurso didáctico, mejora substancialmente la motivación en los estudiantes permitiendo así, mayor apropiación del conocimiento propio de la asignatura, lo que contribuyó a una mejor asimilación de los contenidos.
- A través de la utilización de aparatos tecnológicos, el estudiante mejora sus habilidades comunicativas inglesa, sus resultados y puedan enfrentar los nuevos retos que impone la sociedad actual.
- La lúdica hace parte del ser humano desde la concepción, por esto, es importante incluirla en el contexto pedagógico, los niños y niñas aprenden mejor y más

motivado, cuando se diseñan las clases apuntando a este componente, es por ello, que en esta propuesta siempre estuvo presente.

RECOMENDACIONES

- Socializar la propuesta a los demás docentes de inglés, para que se motiven e incluyan la lúdica en sus procesos de aprendizaje
- Es necesario fortalecer las capacitaciones acerca del uso de las TICS y de aquellos programas que facilitan el aprendizaje de la segunda lengua
- Hacer seguimiento constante de las actividades para la retroalimentación y mejoramiento del proyecto.

REFERENCIAS

Azinian, Herminia. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas: manual para organizar proyectos. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas. 312 páginas. ISBN: 978987-538-234-3.

Balestrini, M. (2001) *Cómo se elabora el proyecto de investigación* Caracas. Consultores Asociados BL, servicio editorial, 5^{ta} edición

-Ballesteros Sánchez, Alba (2014). Uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés. Universidad de Valladolid.

-Bolívar Bonilla, Carlos B. Aproximación a los contextos de lúdica y ludopatía. Sígalo en: www.redcreacion.org/documentos/CBolivar.htm

- Castaño Castañeda, Consuelo (2010). Recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero, trabajo para optar el título de licenciado en pedagogía infantil. Universidad de la Amazonía. (

Cameron, L. teaching languages to Young learners, 2001).

Cardona Duque, Sandra Janeth. (2013). Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario en inglés. Universidad de Manizales.

Colombia, Ministerio de Educación. (2008). Plan decenal de Educación. Bogotá: Ministerio de Educación.

Fandiño-Parra, Y. J., Bermúdez-Jiménez, J. R., Lugo-Vázquez, V. E. (2012). Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. Colombia Bilingüe. Educ. Educ. Vol. 15, No. 3, 363-381.

García Caicedo Érica Vanessa (2007). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso “b”, del cedit Jaime pardo leal. Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Lengua Castellana, inglés y francés: Universidad de la Salle

Gardner, Howard (1983). Inteligencias múltiples.

-Jiménez, Carlos Alberto. Cerebro Creativo y Lúdico. Hacia la Construcción de una Nueva Didáctica para el Siglo XXI. Bogotá: Editorial Magisterio, 2000.

Martínez Esmeralda, Hincapié Gloria. (2014). La ludoteca: Estrategia Didáctica para Fortalecer las Habilidades Comunicativas Mediante el Juego. Bogotá: Tesis: Universidad de la Salle (Lic. En Ciencias de la Educación especialidad en Lenguas Modernas),

Ortega Tigse, Adriana Maribel, (2012- 2013). Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de educación básica del pensionado sudamericano. Quito (Ecuador)

-Villacrés Camino, María Augusta (2015), Estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1, para obtener el título de magister en ciencias de la educación, Universidad Técnica de Ambato (Ecuador).

-Ministerio de Educación Nacional. (2011). Colombia aprende. Consultado: 7 de agosto de 2015 Disponible en:

http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/articles312270_C_ompetencias_doc.pdf

Programa bilingüismo en Colombia, Andrés Sánchez Jabba- 28 de agosto 2013.

CIBERGRAFIA

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AHi_OJSXRGAC&oi=fnd&pg=PA1&dq=la+ludica+en+la+escuela&ots=F5WM3Xa5eY&sig=MLgi-M2PpNbq_aCymHYoHyboal#v=onepage&q=la%20ludica%20en%20la%20escuela&f=false

<http://www.galeon.com/rossyperezludica/aproludica.pdf>

<http://www.galeon.com/rossyperezludica/aproludica.pdf>

ANEXOS

ENCUESTA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
Especialización en pedagogía de la lúdica
Encuesta dirigida al grado 6°1

Según tu apreciación responde a las siguientes preguntas:

1. ¿ te gusta el inglés?

Si _____ No _____

2. ¿ para usted las clases de inglés son?

Divertidas _____ aburridas _____ normales _____

3. ¿ te gustaría que el docente realizara juegos en la clase de inglés?

Si _____ No _____

4. ¿Te gustaría que en la clase de inglés se utilizaran recursos informaticos?

Si _____ No _____

5. ¿ te agrada escuchar canciones y videos en inglés?

Si _____ No _____

6. ¿ participarías en talleres lúdicos en la asignatura de inglés?

Si _____ No _____

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

FOTOS

FOTO TALLER 1 REVIEW VOCABULARY



FOTO TALLER 2 ADJETIVOS SOPA DE LETRAS



FOTO TALLER 3 JUEGO DE DADOS



FOTO TALLER 4 JUEGO DE BINGO



FOTO TALLER 5 ELABORACIÓN DE HISTORIETAS



FOTO TALLER 6 JUEGO ORGANICE



FOTO TALLER 7 EN SALA DE AUDIO



FOTO TALLER 8 GRADO 6°1**FOTO TALLER 9 INSTITUCIÓN SANTA MARÍA**