

Herramientas lúdicas que motivan el aprendizaje del inglés, en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en pedagogía de la lúdica, Fundación
Universitaria Los Libertadores

Dolly Corredor González

Mayo, 2017

Copyright © 2017 por Dolly Corredor González. Todos los derechos reservados.

Resumen

Este trabajo desarrolla un proyecto con el cual se pretende a través del desarrollo de una estrategia lúdica, motivar a los estudiantes de grado once de la de la institución educativa Técnica Tomas Vásquez Rodríguez del municipio de Paipa, en el aprendizaje de inglés; se identifican las causas, la relación entre la lúdica y la pedagogía y finalmente se presentan los resultados en los cuales se evidencia a necesidad de romper con los esquemas tradicionales de enseñanza.

El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los educandos, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje del inglés en diferentes contextos. Teniendo en cuenta que la lúdica contribuye con el desarrollo físico y comunicativo, haciendo que el aprendizaje sea significativo.

Palabras clave: Lúdica, proceso enseñanza- aprendizaje. Lúdica, aprendizaje, pedagogía, Inglés.

Abstract

This work develops a Project which it is intended through the development of a playful strategy to motivate the students of eleventh grade of Technical Institution Tomás Vásquez Rodríguez of Paipa city, in learning English; we identify the causes, the relationship between play and pedagogy. Finally it presents the results which evidence the need to break with traditional teaching.

The project made it possible to recognize the importance of ludic as a pedagogical tool to strengthen learning in students, with learning as a process in which the individual appropriates knowledge in its different dimensions, the acquisition of habits and development of activities that motivate the English learning in different contexts. Whereas that the recreational games contribute to the physical and communicative development, making learning meaningful.

Palabras clave: Lúdica, proceso enseñanza- aprendizaje. Lúdica, aprendizaje, pedagogía, Inglés.

Tabla de Contenido

Capítulo 1 La motivación para el aprendizaje de inglés	7
Capítulo 2 Lúdica y aprendizaje	12
Capítulo 3 El vínculo entre la clase y el contexto de los estudiantes	28
Capítulo 4 Escalera hacia el bilingüismo.....	38
Capítulo 5 La lúdica responde	49
Lista de referencias	51
Anexos	54

Lista de figuras

Figura 1: Mapa de Paipa.-----	13
Gráfica 1. Factores que desmotivan la participación en la clase de inglés -----	33
Gráfica 2. Acciones motivan la participación en la clase de inglés -----	34
Gráfica 3. Las actividades abordadas en clase, aplicadas a su vida cotidiana -----	35
Gráfica 4. La aplicación de conocimiento a la cotidianidad -----	36

Capítulo 1

La motivación para el aprendizaje de inglés

En esta sociedad de movilidad de culturas y acceso al conocimiento, los idiomas extranjeros se convierten en una herramienta primordial para construir una representación del mundo, en un instrumento básico para la construcción de conocimiento, para llevar a cabo aprendizajes, para el manejo óptimo de las nuevas tecnologías y para el logro de una plena integración social y cultural.

Así mismo, y como consecuencia del papel que desempeña en la construcción del conocimiento, el lenguaje está estrechamente vinculado a los procesos de pensamiento y al dominio de habilidades lingüísticas, las cognitivas, las motrices o relativas a la planificación y dominio del aprendizaje.

Cuando un estudiante se siente con confianza para utilizar un idioma extranjero con hablantes nativos demuestra que se pueden superar obstáculos y tomar ventaja de los conocimientos que se han adquirido. Adicionalmente, el saber un idioma extranjero es conocer otras culturas y los avances de cada país; es decir, los idiomas abren las puertas a saberes tecnológicos, científicos, sociales y académicos de todas partes del mundo. En el contexto colombiano, la lengua materna es fundamental en el desarrollo de la competencia comunicativa y desde ahí parte el desarrollo de esta competencia en un idioma extranjero. Por lo tanto, es importante tener un currículo en lengua extranjera que promueva la

comunicación, siempre teniendo en cuenta las fortalezas y limitaciones del contexto. El logro primordial es utilizar la lengua extranjera como medio para intercambiar saberes, para conocer, expresarse, opinar e identificarse o no, con la lengua extranjera, y con las normas de comportamiento lingüísticas y culturales de los lugares donde se utilice esta como medio de comunicación.

Teniendo en cuenta lo anterior, se identifica en los estudiantes de grado once de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez del municipio de Paipa, una marcada desmotivación frente a las actividades académicas desarrolladas en el área de inglés, al no cumplir de manera plena con todos requerimientos académicos exigidos.

Con las actividades realizadas en el aula de clases no es suficiente para que los estudiantes desarrollen sus competencias del idioma inglés, el poco tiempo asignado a la materia no permite que se atienda de forma específica cada uno de los aspectos en los cuales tienen falencias los estudiantes, lo que conlleva a que algunos queden rezagados y se desentiendan de la clase, además, dos horas de clase no son suficientes para desarrollar las competencias comunicativas en inglés, la falta de prácticas y espacios que incentiven a los estudiantes son causas que desembocan en la falta de interés, pero además, el aprendizaje de inglés no solamente implica la aprehensión de aspectos fónicos, adaptarse a otra forma de pronunciar o aspectos gramaticales, requiere también la iteración en otras dimensiones, como culturales, contextuales y emotivas “El contacto con otra realidad lingüístico-cultural requiere del aprendiz la modificación de esquemas adquiridos, así

como la adquisición de otros” (Rodríguez, 2012, p. 384), dimensiones en las cuales resulta necesario profundizar para conseguir un proceso de aprendizaje exitoso.

En este sentido, entendiendo la motivación como el interés individual por aprender (Gardner, 1985) se requiere a partir de estrategias lúdicas motivar a los estudiantes para que potencien el aprendizaje del segundo idioma en otros escenarios, entendiendo que dicho desinterés trae como consecuencia que los estudiantes de la institución educativa Técnica Tomas Vásquez Rodríguez del municipio de Paipa, no logran visualizar la importancia del idioma inglés y lo que podría representar este conocimiento para el desarrollo de sus actividades cotidianas y la proyección que el dominio de un segundo idioma les puede dar para la vida, por lo tanto, para el aprendizaje de un segundo idioma no es suficiente con las actividades que se desarrollen al respecto en medio del ámbito escolar, entonces se deben traspasar estas fronteras y llegar a cada uno de los espacios que frecuentan los jóvenes por lo que resulta necesario, según Piaget (1981), que los estudiantes tomen una actitud activa en su proceso de aprendizaje. Lo anterior genera la siguiente pregunta:

¿Cuáles estrategias lúdicas se pueden utilizar para mejorar las habilidades comunicativas y el interés de los estudiantes del grado once de la institución educativa Técnica Tomas Vásquez Rodríguez del municipio de Paipa, en el aprendizaje del idioma inglés?

En relación con lo anterior como objetivo general se pretende establecer estrategias lúdicas que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de grado once de la institución educativa Técnica Tomas Vásquez Rodríguez del municipio de Paipa.

De manera particular se pretende diagnosticar las posibles falencias u obstáculos presentes en el aula al momento de aprender inglés, determinar las relaciones entre lúdica y aprendizaje del inglés como segunda lengua para el diseño de estrategias de formación, despertar la curiosidad, el interés y la creatividad en el alumno al momento de aprender cualquier idioma.

En Colombia de acuerdo con el programa nacional de bilingüismo representa una estrategia clave para mejorar la competitividad, fortalecer el aprendizaje de este idioma permitirá introducir a la sociedad en las dinámicas globales y una oportunidad para quienes tienen dominio sobre este idioma. En relación con lo anterior, el ministerio nacional de educación reconoce la importancia de las lenguas para promover la competitividad entre sus ciudadanos y propone dentro de los estándares de referencia y evaluación, las pruebas de Estado como el ECAES.

De cualquier forma que se mire el aprendizaje del inglés es para comunicarse en otro idioma, diferente del nativo, y este le ayuda a una persona no sólo a aprender sino también a aceptar otras culturas y a la vez, le ayuda a una ciudad y a un país a tener ciudadanos que

se puedan comunicar con el mundo entero con estándares internacionales como el Marco Común Europeo.

Es urgente procurar por despertar el interés en los estudiantes en el área de inglés, puesto que es un requisito a nivel global tanto en comunicación, economía, política e intercambio socio-cultural, donde el hecho de poseer un segundo idioma y con mayor precisión el inglés, elimina barreras que obstaculizan la evolución y el compartir constante con las demás comunidades, este proyecto pretende mejorar los ambientes en el área de inglés, con el fin de motivar y enamorar a los estudiantes sobre las diferentes temáticas que otorguen un nivel básico para este idioma.

Por lo anterior, la aplicación de estrategias lúdicas a la enseñanza del inglés, resulta de gran importancia no solamente para romper con los esquemas tradicionales de enseñanza, estos aspectos lúdicos motivan el interés de los estudiantes por aprender, por participar de manera activa en el desarrollo de clase, teniendo en cuenta el tiempo limitado que se dedica a la clase de inglés; la aplicación de herramientas lúdicas pueden además de motivar a los estudiantes, sacarle mayor provecho a la actividad académica.

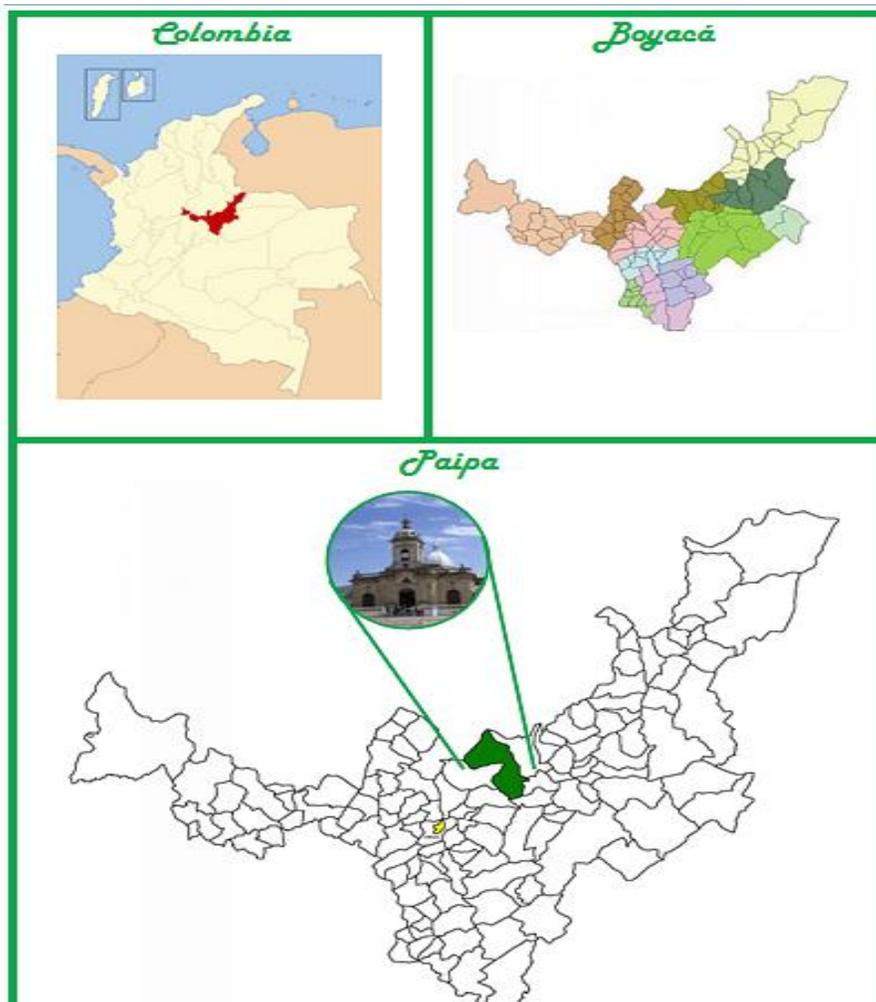
Capítulo 2

Lúdica y aprendizaje

El municipio de Paipa se encuentra ubicado en el departamento de Boyacá Colombia y administrativamente pertenece a la provincia de Tundama, de acuerdo con el censo realizado en 2015 cuenta con 9.690 habitantes.

Paipa es reconocido por ser uno de los referentes turísticos del departamento de Boyacá, gracias a sus atractivos naturales e históricos como el Pantano de Vargas, el Parque Acuático, la reserva natural de Ranchería, el lago de Sochagota, aguas termales, además que es el sitio de partida para visitar los municipios vecinos. El Concurso Nacional de Bandas Musicales es uno de los eventos musicales más importante del país, el cual se lleva a cabo en Paipa en la primera semana de octubre.

Figura 1: Mapa de Paipa.



Fuente: Alcaldía de Paipa.

En el año de 1992, por iniciativa del alcalde de 1992 Jairo Hurtado Gutiérrez, del director de núcleo Juan Otálora Niño, con la asesoría jurídica de Bernardo Rodríguez, secretario de gobierno, se llevó ante el consejo municipal, la creación de un colegio que respondiera a la demanda educativa del municipio.

Hacia el mes de septiembre del mismo año y en cabeza de la nueva administración, se presentó por segunda vez el proyecto al consejo municipal, el cual fue aprobado el 3 de noviembre de 1992, con el acuerdo 006, el mismo proyecto fue presentado ante la oficina técnico-pedagógica de la secretaria de educación pública de Boyacá. El colegio el primero de febrero de 1993 con la presencia de 180 estudiantes se inició las clases.

El colegio Técnico Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa contribuye a la formación integral, con especialidad en turismo, educación presencial para adultos, con énfasis en artes, fomenta el liderazgo, pertenencia y compromiso a través del desarrollo de competencias que permitan ser al educando ser una persona reflexiva, analítica y crítica con un proyecto de vida que enriquezca el entorno.

El entorno educativo local, es el insumo clave en la construcción del nuevo pensamiento en procura de proporcionar avances que signifiquen nuevos aires pedagógicos en este sentido la propuesta de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez estará posicionada como un ente formador de bachilleres técnicos con especialidad en Turismo, líderes en proyectos productivos, gestores en proyectos micro empresariales, forjadores de su propio proyecto de vida y de la comunidad.

Las instituciones de educación no pueden estar aisladas de su contexto local, el trabajo de la academia se entrelaza con las entidades gubernamentales, industriales, empresariales y solidarias, Permanentemente el mundo se reinventa, es el producto de la

interacción constante entre las distintas sociedades y su entorno; cada grupo social es artífice de su propia realidad, es decir, que la realidad es una construcción colectiva proveniente de la tensión entre los sujetos que la componen; por lo tanto, la educación desde su organización hasta su desarrollo pedagógico no son ajenas a esta lógica, ya que estas se deben fundamentalmente a un componente humano.

La vocación turística del municipio de Paipa dada su infraestructura hotelera y su reconocida inclinación por atender las demandas turísticas ha motivado la institución a trabajar con los estudiantes en el desarrollo de habilidades que los involucren en la dinámica del municipio. El manejo del segundo idioma resulta fundamental, sin embargo, se busca que a través de estrategias lúdicas los estudiantes se interesen por el aprendizaje del inglés y puedan hacerlo parte de su cotidianidad.

El aprendizaje es un conjunto de saberes bastante amplio en el cual intervienen distintos procesos para su obtención, recepción, análisis y aplicación, es importante tener en cuenta que cada uno de estos procesos debe generar estrategias acordes para que el conocimiento resulte significativo y relevante para la persona, pues de lo contrario no tendrá mayor validez y repercusión en su actuar.

Por ello vemos el arte de aprender como una escalera en la cual se reflexiona y comprende de acuerdo al contexto en el cual se esté y los temas vistos dentro del entorno educativo al cual ha sido expuesta la persona.

La enseñanza y el aprendizaje del inglés no pueden limitar sus quehaceres a los problemas del entorno en el que vive el estudiante, por el contrario se debe enmarcar dentro de unas coordenadas de obligada referencia para el profesor de esta asignatura, donde conceptos como competencia comunicativa, aprendizaje significativo y desarrollo de competencias ciudadanas, entre otros, dejan de ser meras palabras y pasan a adquirir autenticidad al transformarse en realidad.

Partir de los temas de interés del estudiante tiene muchos aspectos positivos, entre ellos, uno de los más importantes es que brinda al profesor la oportunidad de conocer las necesidades reales de sus alumnos, dando cabida a un nuevo contexto, a los ritmos de aprendizaje, a la inclusión y a la interculturalidad.

La enseñanza del inglés va más allá de la transposición de palabras de un idioma a otro y no es un mero ejercicio traductor entre términos de diferentes disciplinas. Ha de recurrirse al uso de textos auténticos, a contextos reales y a situaciones y objetos de conocimientos que son tratados en otras asignaturas. Es necesario implementar cambios metodológicos que permitan aplicar estrategias didácticas innovadoras, que fomenten el desarrollo de competencias, no sólo comunicativas, sino sociales, ambientales, ciudadanas y de emprendimiento, siendo coherentes así con la nueva propuesta educativa del Municipio.

El proceso de construcción del aprendizaje en el estudiante requiere del apoyo, la colaboración y la guía del docente, es decir, es una gestión conjunta entre docente, estudiante, contenido y ayuda pedagógica (Rogoff, 1984). Para que el docente pueda conocer el progreso que ha alcanzado el estudiante requiere de la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación, que le informan sobre la capacidad de aplicar lo que él sabe, en la resolución de problemas de cualquier contexto, la diversidad de estrategias que utiliza para resolverlos, la comprobación e interpretación de resultados, la generalización de soluciones y significados y la comunicación de ideas mediante un lenguaje apropiado y organizado ,según sus necesidades comunicativas.

Con esto, se busca valorar las competencias básicas que les permite a los jóvenes comunicarse, pensar en forma lógica y utilizar las ciencias para conocer e interpretar el mundo, las competencias ciudadanas que los habilitan para la convivencia, la participación democrática y la solidaridad. Además las competencias laborales que les permita desempeñarse con eficiencia como seres productivos utilizando conocimientos, habilidades y actitudes para que sean personas versátiles y polivalentes capaces de identificar oportunidades para crear negocios, ocupar cargos laborales, competir en los mercados globales y de esta manera se fundamente su proyecto de vida.

La lúdica podría considerarse como un insumo fundamental en el desarrollo de las actividades académicas, permitiendo la oportunidad de apartarse de algún modo de

los esquemas tradicionales de enseñanza e integrar nuevos elementos en el proceso de aprendizaje. En este sentido Zúñiga (1998) plantea:

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos. (p.1)

Los espacio lúdicos permiten la integración y disposición para que de allí puedan surgir ideas o creaciones por parte de los participantes, (Vygotsky, 1979) presenta la necesidad de permitir espacios de juego no guiado en donde puedan tener nuevas experiencias a partir del ensayo error en donde pueden mejorar a través de la imaginación y creatividad su capacidad para responder a circunstancias del entorno e intentar solucionarlas.

Pero las experiencias de juego no solamente hacen parte exclusiva de aquella etapa cuando se es niño.

El juego está presente en el ser humano durante toda su vida adoptando diferentes formas. Cuando se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento; mientras que en la edad adulta se relaciona más con actividades lúdicas como

juegos de mesa, deportes o actividades artísticas; pero el fin del juego sigue siendo el mismo: la superación de obstáculos sin la responsabilidad que esto conlleva en la vida real, lo cual genera placer y satisfacción que contribuyen a la realización personal y social. (Ballesteros, 2011, p.15)

La lúdica a partir de la exploración permite hallar soluciones, hace parte de la construcción de su propia cultura de acuerdo con lo que señala Huizinga: "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica" (Huizinga, 1987). Los ambientes lúdicos se constituyen en espacios apropiados no solo para ejercitarse o simplemente divertirse en este sentido:

Los ambientes lúdicos pueden ser no sólo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que se asocia con el juego; la sorpresa, lo gracioso, son componentes naturales en el juego. Pero el juego-juego va más allá, permite vivir en micro mundos usualmente entretenidos y amigables (al menos no amenazantes), sean situaciones de menor complejidad que las reales, o mucho más allá de estas, fantasiosas y especulativas, pero en cualquier caso ceñidas a las reglas vigentes y en pos de metas valederas. (Duarte, 2003, p. 15)

De acuerdo con Posada (2003) el ser humano, nace con capacidades para realizar procesos creativos, pero que es el sistema educativo el que no favorece la creatividad. Según Mato (2006), la creatividad es inherente al proceso educativo porque éste, ayuda a desarrollar las potencialidades, "el juego moviliza todo un conjunto de ideales para

transformar la realidad integrando a los jugadores para que se enfrenten al riesgo y a la experiencia social” (Ballesteros, 2011, p. 16). En este sentido es donde la lúdica puede resultar como una alternativa activa en la cual se disfruta pero a su vez a la cual se enfrenta a retos que debe solucionar, puede allí sembrarse el interés por aprender y relacionar el aprendizaje obtenido con su entorno, con su cotidianidad.

Desde la mirada del aprendizaje significativo Ausubel (1963), aprovechar los conocimientos previos en lo referente a tecnologías, juegos y otras actividades que se puedan relacionar con el aprendizaje del segundo idioma, entendiendo que:

Aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. Para Ausubel (1963, p. 58), el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. (Moreira, 1997, p. 2)

Ahilar los componentes lúdicos, de estimulación de la creatividad aprovechando los conocimientos previos en particular aquellos que tienen que ver con el manejo de aplicaciones tecnológicas podría desembocar en una mejor disposición y un mejor aprendizaje del idioma inglés.

La labor del docente se enfoca a facilitar y orientar el proceso de aprendizaje en donde a partir de la interacción con los demás participantes sumado a los conocimientos previos permite el aprendizaje, en relación con lo anterior Vygotsky (1979) afirma que el aprendizaje no es una simple actividad individual, por el contrario la considera fundamental las experiencias grupales en función del aprendizaje.

Pero lo anterior solamente es posible si en el ambiente escolar se permiten espacios novedosos que motiven a los estudiantes a ser participantes activos, Palacio (2004), manifiesta la importancia de que en los ambientes educativos se involucre la creatividad, el alumno a partir de allí empieza a ser artífice de su propio aprendizaje a través de la exploración que pueda realizar desde lo que puede el mismo crear.

En relación con lo planteado, entonces la lúdica no solo funciona instrumento motivador ya que estas actividades por si mismas propician el aprendizaje, se construyen, interiorizan y transfieren conocimientos, se construyen confianza y se mejora el aprendizaje de quienes participan.

El contexto sociocultural es el primer insumo en la construcción del aprendizaje, para potenciar el aprendizaje de inglés resulta fundamental porque es el medio donde ellos han adquirido sus primeras experiencias e interactúan permanentemente, en este sentido Vigosky (1979) afirma la importancia de la interacción sociocultural en el modelo de aprendizaje. A través de esta teoría se trata de explicar la adquisición, comprensión y

producción del lenguaje hablado, existe una diferencia en la adquisición de la lengua materna que se hace de forma innata o de socialización primaria en donde el niño aprende a orientarse.

La oralidad es fundamental en el desarrollo pedagógico, a partir de ella es que los jóvenes se expresan permanentemente, sumado a la presencia lúdica en el proceso como estrategia propiciara el ambiente propicio de disfrute y aprendizaje. Sin embargo esto no es suficiente para que los jóvenes desarrollen una segunda lengua el enfrentarse a su contexto y solucionar problemas seria la ruta adecuada en su proceso de aprendizaje de una segunda lengua; por esto:

Se sugiere asumir el juego y utilizar los materiales educativos desde una postura crítica e innovadora que permita contribuir a la construcción del conocimiento con los niños que asisten a las escuelas colombianas. Se destaca que entre muchos pedagogos ha existido la concepción del juego como mediador de procesos, que permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje, mientras que otros han optado por una oposición entre juego y aprendizaje. (Duarte, 2003, p. 4)

Los elementos aportados por la lúdica sumado al conocimiento previo de los estudiantes conforman un insumo favorable para la construcción de soluciones desde una perspectiva crítica y amena.

Las condiciones como los contextos son cruciales para el desarrollo de lenguaje. Bruner sugirió que el niño aprende a usar el lenguaje para “comunicarse en el contexto de la

solución de problemas”, en lugar de aprenderlo per se; se enfatiza en el aspecto comunicativo del desarrollo del lenguaje más que en su naturaleza estructural o gramatical (Díaz, 2010, p.26)

Sin duda el contexto cultural vinculado al aprendizaje del idioma inglés, el aprendizaje significativo en el marco del desarrollo de propuestas lúdicas son factores centrales hacia la construcción de una propuesta lúdica que motive y favorezca el aprendizaje de este idioma en los estudiantes.

En Colombia se han realizado diferentes trabajos alrededor de estrategias de enseñanza para el aprendizaje de una segunda lengua. Milena Culma en su “propuesta pedagógica para la enseñanza del inglés en el grado primero de básica primaria, “jugando y conociendo vamos aprendiendo inglés” en donde como resultado de la valoración lúdico pedagógica se establece la importancia de “conocer las concepciones que direccionan la enseñanza del idioma extranjero inglés” (2010, p. 49) y a partir de allí establecer la propuesta pedagógica para brindar una enseñanza de calidad.

Vanesa Álvarez Díez “El inglés mejor a edades tempranas” (2010) plantea el enorme beneficio que produce el aprendizaje empezar a desarrollar esta habilidad comunicativa desde una temprana edad. Además de la evidente importancia del manejo de un segundo idioma en el siglo XXI.

Rosa Lidya Rangel “Estrategias pedagógicas para el aprendizaje del inglés con el uso de la herramienta Rosseta Stone” (2014) es un trabajo de carácter cualitativo en donde se presentan los resultados de la interacción de estudiantes de octavo de bachillerato con la herramienta y se evidencia como se potencia el aprendizaje del inglés a través de la web.

Pilar Franco Naranjo “El uso de las estrategias del aprendizaje del inglés como lengua no materna: aplicación del cuestionario como fase previa a la enseñanza de estrategias en el aula” (2004) este trabajo explora el uso que los estudiantes le dan a las estrategias utilizadas en el aprendizaje de una lengua no materna y a partir de este conocimiento mejorar las prácticas educativas de los docentes.

María Fernanda Arias Toca y Diana Isabel Castiblanco López, “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés” (2015) es un trabajo de carácter cualitativo que busca incentivar a los estudiantes al aprendizaje del inglés a través del juego, comprobando que el juego como estrategia metodológica permite desarrollar de mejor manera las habilidades requeridas para el aprendizaje de la lengua extranjera.

María Araujo, Nancy Gómez, Fernando Fonseca, William Molano (2013) adelantaron un interesante trabajo con el propósito estimular la creatividad y la imaginación en niños de grado tercero a partir del desarrollo de estrategias lúdicas y con la intención de romper con el esquema de las prácticas pedagógicas tradicionales.

Los resultados obtenidos fueron significativos, porque se logró la argumentación y seguridad personal al definir los conceptos, las actividades lúdicas, las experiencias de laboratorio y el trabajo en equipo desarrollaron interés por las ciencias naturales. Se concluyó que la estrategia, fomentó el aprendizaje y estimuló la imaginación como elemento importante en la creatividad, reflejado en la solución de problemas, diseño de experiencias e hipótesis, entre otros. (p.1)

Lo anterior evidencia como a través de experiencias lúdicas se motiva y se potencia el aprendizaje, el estímulo de la imaginación desarrolla la creatividad que resulta fundamental para dar solución a problemas.

El estado colombiano ha proporcionado varias disposiciones legales con el ánimo de fomentar el desarrollo de una segunda lengua, es por esto que la ley general de educación (115 de 1994), en primer lugar en el artículo 1 establece que “La educación es un 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 de sus deberes” (Artículo 1, ley 115,1994), y en su artículo 21 en el cual dispone que los centros educativos deben ofrecer lengua extranjera a sus estudiantes “La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera” (Artículo 21, ley 115,1994).

El ministerio de educación nacional, alinea las pruebas saber once y saber PRO, en relación con el marco común Europeo de referencia, con el propósito de evaluar a los estudiantes egresados de las distintas instituciones educativas con una referencia externa ya que es una de las más utilizadas en el mundo.

En relación con la visión Colombia 2019 propuesta por el ministerio de educación nacional, establece como meta específica que los estudiantes de grado once alcancen un nivel de inglés intermedio B1.

El Plan Integral del Área de Inglés se fundamenta en los principios de la Constitución Política, artículo 67, sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje e investigación.

El referente teórico que ofrece el texto Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: enseñanza, aprendizaje y evaluación, describe de forma integradora lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes de lenguas con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y las destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz.

Como orientaciones al Programa Nacional de Bilingüismo se tienen los “Lineamientos curriculares, idiomas extranjeros”, publicados en 1999, que son la guía para el desarrollo curricular (conceptos básicos, enfoques, pedagogía de las lenguas extranjeras; supuestos que permitieron el diseño de los indicadores de logro; nuevas tecnologías); y los

“Estándares 2006”, que además de las competencias comunicativas propuestas en los lineamientos (lingüística, pragmática, sociolingüística), incorporan las competencias generales enlazando la enseñanza del inglés con los propósitos de la educación establecidos en la ley general de educación o Ley 115 de 1994.

Capítulo 3

El vínculo entre la clase y el contexto de los estudiantes

Tradicionalmente al interior del aula de clases se ha marcado de forma rígida, los roles entre profesor y estudiante, el primero como facilitador del conocimiento y los segundos como receptores, sin embargo, la idea de aprendizaje que se ha generado por parte de los actores ubicados alrededor del ambiente escolar han distorsionaron el sentido de la práctica educativa dejando de lado el acto creativo, la construcción colectiva de conocimiento y limitando la clase a simples procesos rutinarios.

El sentido se ha perdido en la medida en que la acción educativa no se hace con una intención constructiva, formativa y más que eso como una oportunidad para construir sueños, que desemboquen en proyectos de vida. Desafortunadamente se ha mal entendido y se ha visto como un monólogo, en donde incluso el mismo docente se agota de la rutina y los estudiantes pierden por completo el interés por estudiar.

Se considera fundamental llevar el conocimiento al contexto de cada uno de los estudiantes, por ejemplo: en Colegio Tomas Vásquez de Paipa, en los grupos de estudiantes que están a mi cargo he buscado integrar la actividad turística la cual es una de las principales vocaciones económicas del municipio con la enseñanza de inglés, desde ese vínculo los estudiantes perciben atractiva la clase ya que pueden sacar provecho en las

actividades que cotidianamente realizan fuera del ambiente escolar y que se encuentran vinculadas a la actividad turística de Paipa.

En relación con lo anterior, Medina precisa frente a los tres aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de la clase “la relación maestro estudiante; los temas, como necesidades de vida y conocimiento, y los recursos y posibilidades metodológica” (Medina, p.132), tener en cuenta estos aspectos garantizan en buena medida el éxito de la actividad académica.

El proyecto se articula con la línea de investigación medios y meditaciones, ya que se busca explorar nuevos escenarios no solamente de acceso a información, donde se retroalimenta permanentemente los conocimientos adquiridos en el aula de clase a través de la interacción y el vínculo del aprendizaje en clase con otros entornos, en relación con el eje núcleos de problemas que pregunten por las interacciones en nuevos escenarios. De acuerdo con lo anterior, este trabajo se enmarca en la modalidad IA investigación acción, porque el objetivo es integrar los estudiantes a través de actividades lúdicas alrededor del aprendizaje del inglés y vincular dicho aprendizaje a su cotidianidad. Además es de carácter cualitativo al describir los resultados de las acciones emprendidas en el trabajo de campo, apoyados por la labor investigativa. (Acevedo, 2009)

Además el trabajo cualitativo permitirá recabar información alrededor de la trascendencia que el proyecto tendrá en los estudiantes y recolectar información sobre las experiencias identificadas en el trabajo de campo, teniendo en cuenta que el objetivo es identificar que elementos lúdicos aplicados a la clase de inglés pueden potenciar el aprendizaje de este idioma en los estudiantes de la institución educativa.

Los siguientes aspectos dan cuenta del carácter cualitativo del proyecto:

- El problema surge en un contexto natural, que se relaciona directamente con el investigador.
- La investigación se adelanta a partir de la observación y de la recolección de información primaria, lo que permite se identificar asuntos muy particulares.
- se registra interacción del investigador con los sujetos objeto de estudio.
- No se establecieron métodos rigurosos para la recolección de datos.

Adelantar un proyecto desde el punto de vista cualitativo permitirá explicar los distintos aspectos que afectan la motivación de los estudiantes y su actitud frente a la clase de inglés, permitiendo a través de la observación en detalle dar respuesta a los cuestionamientos planteados sobre las causas de dicho comportamiento, así como identificar las acciones de intervención.

La población está conformada por los grupos de grado once, son noventa estudiantes de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA TOMAS VÁSQUEZ RODRÍGUEZ de Paipa, La muestra está compuesta por un grupo de 30 estudiantes de grado once, por tal

razón se trabajara con el total de la muestra seleccionada con el fin de garantizar la aplicación y valoración de las actividades propuestas para el diagnóstico.

Se aplica un instrumento de entrevista corta, que permita identificar los factores que desmotivan o motivan la participación de los estudiantes en la clase de inglés.

1. ¿Cuáles de los siguientes factores desmotivan su participación en la clase de inglés?
 - A) La practicas pedagógicas rutinarias
 - B) La dificultad de la temática
 - C) El poco uso de aplicaciones tecnológicas

2. ¿Cuál de las siguientes acciones motivaría su participación en la clase de inglés?
 - A) Realizar trabajos grupales
 - B) Mayor trabajo autónomo
 - C) Realizar actividades lúdicas

3. ¿Considera que las actividades abordadas en clase, aplicadas a su vida cotidiana se constituyen un factor que motiva su proceso de aprendizaje?

A) Si

B) No

4. ¿Considera que la aplicación de conocimiento a su cotidianidad y a las actividades lúdicas de la clase, motivan que profundice en sus conocimientos de manera autónoma?

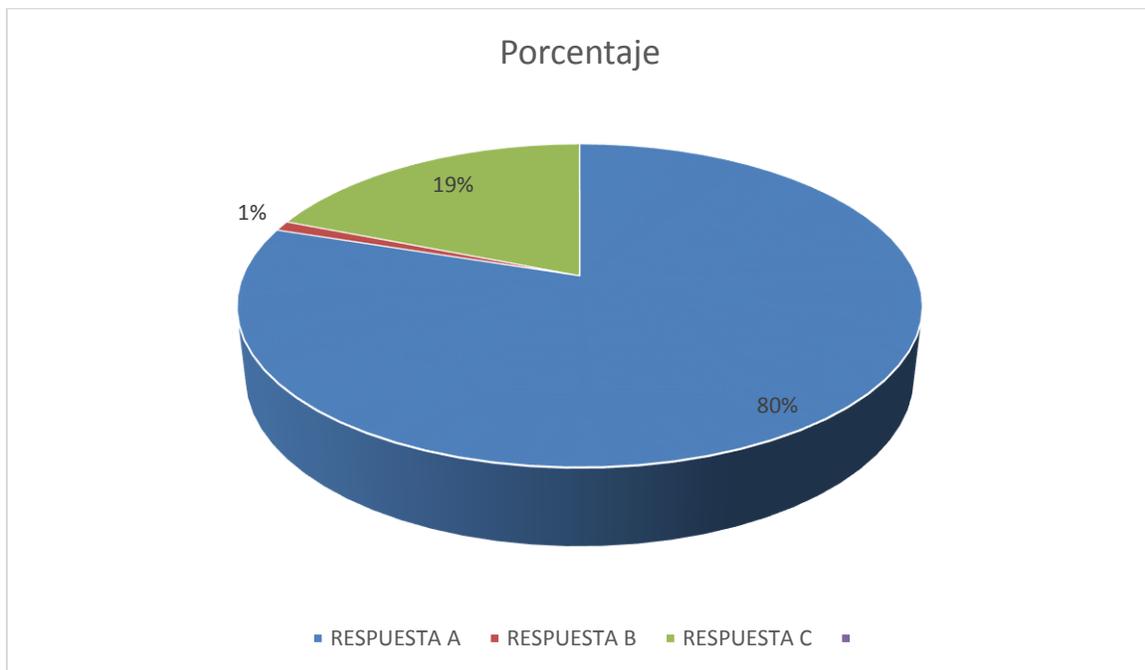
A) SI

B) No

Las preguntas presentadas anteriormente permitirán establecer cuáles son las causas que desmotivan la participación de los estudiantes en la clase de inglés y cuales factores pueden incentivar su participación.

Frente a la pregunta uno se identifica una marcada tendencia a que el principal factor que desmotiva la participación de los estudiantes en la clase de inglés son las prácticas rutinarias que tradicionalmente se han propuesto para abordar las temáticas relacionadas con la asignatura, seguidas de la falta de aprovechamiento de recursos tecnológico

Gráfica 1. Factores que desmotivan la participación en la clase de inglés

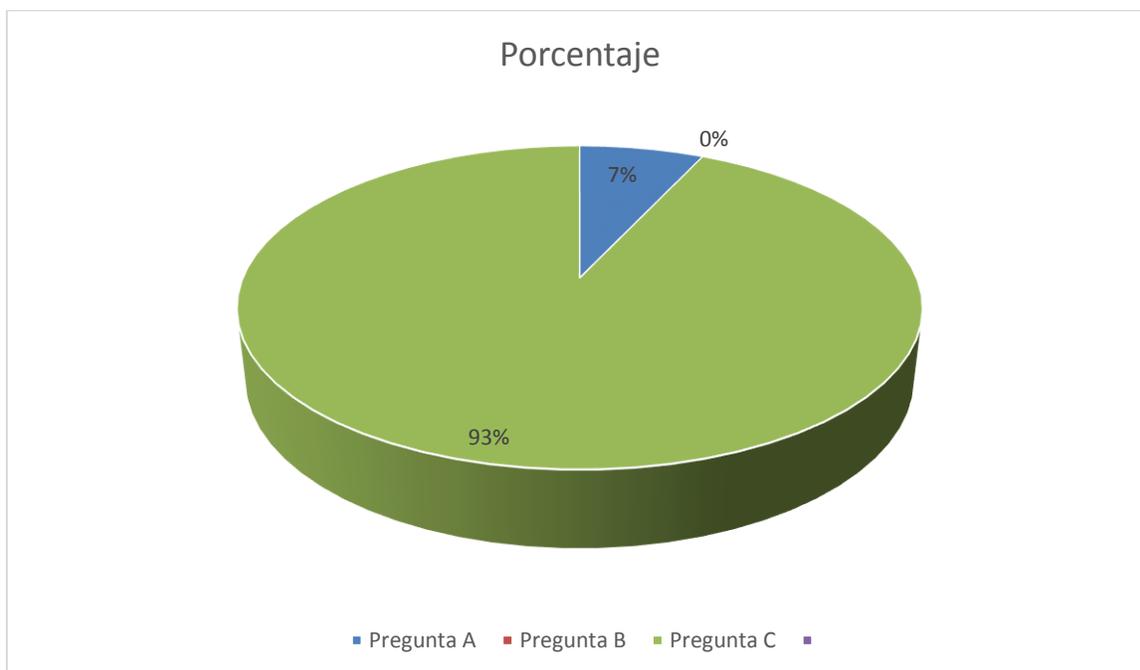


Fuente: Elaboración propia.

La introducción de actividades lúdicas es según los estudiantes entrevistados, un factor fundamental que incentivaría su participación en la clase, seguido del trabajo cooperativo. Esta grafica traduce el inconformismo de los estudiantes ante el método tradicional de enseñanza.

Se evidencia la necesidad de desarrolla espacios lúdicos y en los que puedan interactuar a través de herramientas o aplicaciones tecnológicas que resultan atractivas y útiles para desarrollar las habilidades para el dominio del inglés al tiempo que se fortalecen aquellos aspectos o temáticas que generan algún tipo de dificultades a los estudiantes.

Gráfica 2. Acciones motivan la participación en la clase de inglés



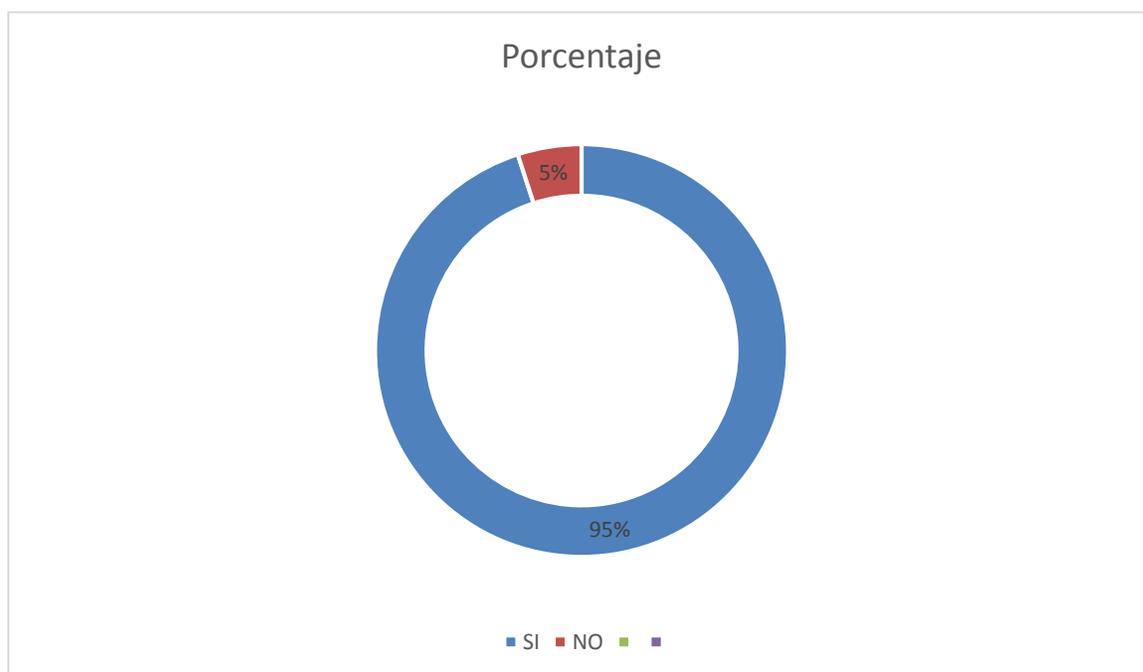
Fuente: Elaboración propia.

La aplicación de elementos lúdicos a interior del aula de clases, y vinculadas con las temáticas abordadas no solamente enriquece el proceso formativo de los estudiantes, además de acuerdo a su percepción, es un factor que motiva su participación en el desarrollo de la clase.

La lúdica no solamente tiene aceptación, en los adolescentes aún se constituyen en un atributo que los acerca a las actividades que se están realizando y los motiva a participar de las mismas.

La actividad lúdica en los estudiantes establece además de un ambiente respectiva y de aprendizaje un espacio de competencia en el que lo hacen respetando las reglas establecidas por el docente.

Gráfica 3. Las actividades abordadas en clase, aplicadas a su vida cotidiana

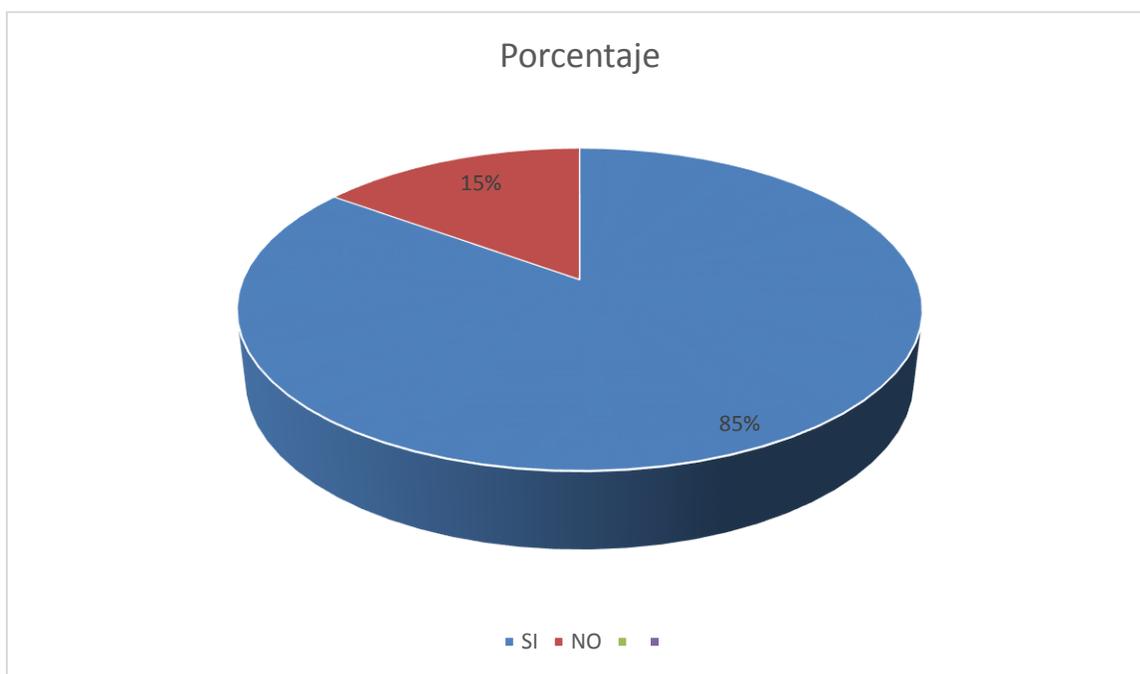


Fuente: Elaboración propia.

Sumada la combinación de las actividades lúdicas, con la aplicación de las temáticas abordadas en clase a la vida cotidiana de los estudiantes permitirían generar un interés importante en ellos para que practiquen y profundicen en los contenidos fuera del aula de clase.

Teniendo en cuenta que el colegio es una institución técnica especializada en turismo el aprendizaje de inglés es fundamental en el que hacer de la actividad turística.

Gráfica 4. La aplicación de conocimiento a la cotidianidad



Fuente: Elaboración propia.

La combinación de la lúdica, y aplicación de los conocimientos de inglés a situaciones reales entorno a la actividad turística se constituye en un ejercicio interesante y práctico para potenciar y desarrollar nuevas habilidades que permitan el dominio del inglés.

Se puede inferir que los estudiantes son apáticos al modelo tradicional de enseñanza, a la rutina, es decir, que se requiere de elementos variados que incentiven la

participación activa de los estudiantes en el desarrollo de la clase y que además permita que de forma autónoma practiquen y profundicen en el aprendizaje del inglés fuera del aula de clase.

Teniendo en cuenta que de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez fue creada con la intención de ofertar un servicio de educación técnica especializado en turismo, dada a vocación turística del municipio de Paipa, la aplicación de lo aprendido en el área de inglés enfocado a las actividades turísticas que se desarrollan en el municipio resulta fundamental, por ejemplo, el aprendizaje de vocabulario relacionado a atractivos de interés histórico como lo es el Pantano de Vargas u otros lugares como las aguas termales, los estudiantes podrán vincular de mejor manera su aprendizaje con el medio que los rodea en su cotidianidad.

Sin duda la combinación de estos factores contribuye a la motivación y a un desarrollo más productivo de la actividad académica enmarcado bajo la estrategia lúdica y la apropiación del conocimiento en base a las experiencias y cotidianidad de los estudiantes.

Capítulo 4

Escalera hacia el bilingüismo

Este proyecto tiene como propósito motivar a los estudiantes de grado once de Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa, a través de una estrategia lúdica hacia el aprendizaje del idioma inglés aplicado al sector turístico de acuerdo con el enfoque técnico del colegio.

Para motivar a los estudiantes a tomar una actitud activa en el desarrollo de la clase de inglés, se establecieron cinco actividades lúdicas como estrategia didáctica, con el fin de estimular la participación de los estudiantes en el desarrollo de la clase y vinculando el contenido temático con la aplicación de este conocimiento en la cotidianidad de los estudiantes, con este propósito.

Además, los medios tecnológicos, son canales a través de los cuales circula todo tipo y gran cantidad de información, originada desde cualquier lugar del mundo, por esto la orientación que pueda brindar el docente para seleccionar la información adecuada y a partir de allí motivar a los estudiantes se interesen por aquellas cuestiones que le aporten en su educación.

A partir del diagnóstico realizado se identifica un marcado desinterés de los estudiantes frente al aprendizaje del idioma inglés, el tiempo dedicado al aprendizaje del

idioma y las practicas pedagógicas son causa de dicha actitud, por tal razón, resulta necesario desarrollar una estrategia pedagógica que motive y potencie el aprendizaje de inglés por parte de los estudiantes de grado once, no solo al interior del aula de clase, también se debe incentivar el trabajo autónomo teniendo en cuenta que ya se encuentran en el último año escolar y el aprendizaje de este idioma resulta clave en su desarrollo profesional.

El conocimiento que se adquiere no está representado no solamente por los estudios formales que cada estudiante haya realizado en un momento dado; el conocimiento también es creado a partir de la cotidianidad, de la experiencia y ahora del resultado de la interacción entre estudiante y los medios tecnológicos que lo rodean, la apropiación o el desecho de dicho conocimiento depende en gran medida de la orientación que se haga sobre esto por parte del docente.

La educación permite conceptualizar el nuevo saber y lo difunde, la relación existente entre la academia y las organizaciones permite los espacios para que los estudiantes se apropien de los saberes construidos desde su propio entorno. Desde la academia se debe motivar el desarrollo del conocimiento, haciendo reingeniería permanente de la educación en base a la exploración de sus raíces locales. Las instituciones educativas deben acompañar y ser activas en la construcción desarrollo y transmisión del conocimiento; entre la academia y la empresa se debe generar una dialéctica permanente

de donde se derive una administración más productiva y humana, coherente con las necesidades propias.

A continuación se presentaran las actividades de intervención enfocadas en disponer a los estudiantes al aprendizaje del inglés y estimular el desarrollo de habilidades gramaticales y de fonética.

- Actividad 1

Título: Descubriendo con el Inglés

Objetivo: vincular el aprendizaje del inglés con la línea de especialización del colegio y el contexto del Municipio de Paipa.

El municipio de Paipa ubicado en el departamento de Boyacá, se ha caracterizado por su vocación turística, razón por la cual resulta fundamental promover de una manera lúdica el aprendizaje del idioma inglés dadas las necesidades del contexto local aprovechando estos mismo espacios turístico de tal modo que además de motivar a los estudiantes, también se apropien de estos espacios tan representativos de su localidad.

A través de una actividad tipo rally, se visitará uno de los principales lugares de interés turístico del municipio de Paipa, en donde un grupo de estudiantes aplicara de forma práctica sus conocimientos de inglés como orientadores turísticos.

Previamente los estudiantes habrán elaborado unas guías que contienen una pequeña reseña de los lugares a visitar sumado al vocabulario y los elementos que van a recopilar durante la actividad del rally presentaran una guía a sus compañeros como si se trataran de turistas.

Indicador de evaluación: Se evaluarán competencias como lingüística, sociolingüista y pragmática dentro del contexto de Paipa y sus sitios turísticos. Es decir, el uso apropiado de la lengua según el contexto social y cultural del municipio.

Contenido: reseña de los lugares visitados, vocabulario y práctica.

Personas responsables: Dolly Corredor.

Beneficiarios: estudiantes de grado 11 - 03

Evaluación: Se ha identificado como los estudiantes participaron de forma activa; en primer lugar, desde el trabajo desarrollado en el aula de clases y posteriormente en el desarrollo de la práctica en lugar donde se realizó el rally y los sitios de interés turísticos donde se realizó la práctica.

El desarrollo de la actividad de las guías de turismo permitió a los estudiantes ampliar su vocabulario además de profundizar en la gramática del inglés, en la práctica

vincular los contenidos temáticos con la especialización en turismo que brinda el colegio y fortalecer su pronunciación.

- Actividad 2

Título: Festival de fábulas y cuentos

Objetivo: fortalecer la expresión oral, gramatical y ampliar el vocabulario de los estudiantes.

Los estudiantes seleccionan una fábula o cuento, para la cual basados en la historia correspondiente construirán un diálogo, esta actividad se realizará de manera cooperativa además tendrán que diseñar algunos elementos que ayuden a personificar los personajes que representan.

Se asignarán turnos para que cada uno de los grupos presente la fábula o el cuento que seleccionaron para representar, al tiempo que los demás estudiantes se encuentran atentos viendo las presentaciones de sus compañeros.

Finalmente los estudiantes realizarán comentarios acerca de cada una de las obras representadas, en donde expresen lo que le pareció más interesante de ellas y lo nuevo que le permitió aprender.

Indicador de evaluación: Se evaluará el interés, fluidez verbal, atuendo acorde con la fábula o cuento, dinamismo y motivación para participar en la actividad.

Contenido: fonética, vocabulario y gramática.

Personas responsables: Dolly Corredor.

Beneficiarios: estudiantes de grado 11- 03

Evaluación: se observó en los estudiantes gran acogida por el trabajo cooperativo, y se notó un esfuerzo importante por adelantar la actividad de la mejor manera desde la elaboración de accesorios que les permitieron personificar de una forma vistosa y llamativa los personajes, realmente se consiguió al interior del aula de clase un ambiente de festival que además de la alegría y la integración que género en los estudiantes, permitió fortalecer en los estudiantes los contenidos temáticos.

- Actividad 3

Título: Reconociendo mi ciudad

Objetivo: describir lugares del colegio y del Municipio de Paipa.

Descripción: Los estudiantes a través de recorte de periódico, brochares, fotografías y mapas que ellos obtienen de diversas fuentes acerca de los lugares del colegio y de la de la ciudad, se aproximan de esta manera a la realidad de su entorno y se promueve la reflexión y la apertura al cambio favoreciendo en el estudiante la sensibilidad frente a la realidad social y su proyección para transformar el entorno.

Posteriormente los estudiantes valiéndose de mapas y fotografías, utilizando las place prepositions: in, on, under, at, and next to, behind, in front of, between, on the left, on the right, in the corner, near, across, ubican los lugares allí observados.

Indicador de evaluación: Se evaluará el uso apropiada de las preposiciones de lugar, junto la fluidez verbal para hablar sobre cada uno de los lugares hallados durante la actividad. De igual manera el interactuar con sus compañeros y profesora.

Contenido: Lugares del colegio y preposiciones de lugar: in, on, under, at, next to, behind, in front of, between, on the left, on the right, in the corner, near, across.

Personas responsables: Dolly Corredor.

Beneficiarios: estudiantes de grado 11 - 03

Evaluación: Se observó gran dinamismo y motivación para encontrar cada una de las pistas dadas a lo largo del recorrido; posteriormente, empleando las preposiciones de lugar adecuadas describieron en forma oral su ubicación dentro de un mapa previamente elaborado.

Aunque algunos estudiantes presentaron dificultades con el uso de las preposiciones, la practica con las fotografías, guía, mapas y el apoyo de sus compañeros les permitió realizar la descripción de los lugares.

- Actividad 4

Título: Listening

Objetivo: Mecanizar modal verbs and vocabulary por medio de una canción: You sang to me.

Descripción: Para esta actividad los estudiantes requieren un alto nivel de motivación y concentración. Cada estudiante elaborará flash cards con cada uno de los verbos modales y vocabulario vistos en clase, se escuchará la canción varias veces, posteriormente los estudiantes la escucharan con atención y cada vez que identifiquen un verbo modal o una de las palabras dadas, levantaran la tarjeta correspondiente; posteriormente se repartirá la fotocopia de la canción con frases incompletas, se pone en marcha nuevamente la canción,

haciendo pausas justamente en el lugar en que va cada palabra con el fin de darles tiempo para identificarla. Cuando haya terminado el ejercicio todos estarán listos para cantar.

Indicador de evaluación: Con esta actividad se observará la motivación de cada uno por tratar de identificar el vocabulario pertinente y a la vez el nivel de dificultades para escuchar en inglés.

Contenido: fonética, vocabulario y verbos modales.

Personas responsables: Dolly Corredor.

Beneficiarios: estudiantes de grado 11- 03

Evaluación: Esta actividad resultó atractiva y a la vez se notó la gran dificultad que tienen algunos estudiantes para escuchar “listening”, lo cual no les impidió disfrutar de la actividad y al final aprenderse la canción para participar en el día del inglés.

- Actividad 5

Título: Let's go to see a movie

Objetivos: Entender películas con temas específicos, retener la información, predecir e inferir.

Descripción: Se presentará la película, se harán pausas en las cuales predecirán lo que pueda ocurrir, antes de que termine la película deducirán su final. Esta película será escogida por los estudiantes con el fin de que les resulte atractiva; las imágenes desempeñarán una función importante para poder comprenderla, este vínculo estudiantes - imágenes contribuirán con el aprendizaje del idioma. Se aplicara además un taller con preguntas relacionadas con el contenido presentado, este se deberá presentar de forma escrita.

Posteriormente se realizará una mesa redonda, en la cual muy espontáneamente se empezará a hablar sobre la película, sobre cada uno de los personajes, lugares; contestarán unas preguntas formuladas por el profesor.

Indicador de evaluación: Se evaluará la participación y dinamismo demostrado durante el desarrollo de la actividad, demostrando una comunicación efectiva, así como la comprensión del contenido presentado.

Contenido: fonética, vocabulario y gramática.

Personas responsables: Dolly Corredor.

Beneficiarios: estudiantes de grado 11- 03.

Evaluación: Al finalizar la actividad se realizó un conversatorio donde cada uno de los participantes expresó de una manera activa lo que entendió de la película y los aspectos que más le llamaron la atención de la misma, algunos estudiantes demostraron miedo para expresar su punto de vista, pero después se expresaron libremente.

Capítulo 5

La lúdica responde

Resulta fundamental permanentemente observar y estar vigilante ante las causas que pueden estar afectando el proceso formativo y el desarrollo de clase, y con base en esta labor formular estrategias que en este caso son de carácter lúdico en atención de un ambiente académico activo contractivo.

La aplicación de talleres permite inferir que las acciones lúdicas con que se intervinieron estimularon la participación de los estudiantes en la clase, su posición fue activa se apropiaron de los contenidos temáticos en un ambiente favorable que permitió una constante retroalimentación de los conocimientos, contribuyendo profundamente a reforzar las falencias en el área.

Las actividades permiten no solo profundizar en contenido como vocabulario o gramática, también generaron espacios en donde que además de ser recreativos familiarizaron a los estudiantes con speaking and listening del idioma (inglés).

En el desarrollo de las actividades se evidenció el fortalecimiento del trabajo en equipo, los estudiantes generaron procesos de cooperación favorables para alcanzar los objetivos propuestos en las actividades.

Se puede concluir que la estrategia lúdica beneficio la apropiación de conocimientos ya que los estudiantes se involucraron, participaron y se motivaron en el aprendizaje de inglés.

Pero además dentro de los elementos lúdicos tal como se tenía previsto en la relación de las actividades, las temáticas con las actividades cotidianas y que son agradables para los adolescentes como lo es la música y el cine se logró desarrollar temáticas académicas aprovechando estos elementos y obteniendo excelentes resultados ya que además de la participación, desde el punto de vista académico lograron un buen desempeño.

Finalmente en relación con las línea de especialización de la Institución Educativa Técnica Tomás Vásquez Rodríguez de Paipa, se consigue vincular a los estudiantes no solo con el aprendizaje de vocabulario enfocado al turismo, tomaron sentido de pertenencia por aquellos lugares que son atractivos para los turistas y que hacen parte de su entorno, que representan uno de los sectores más significativos para la economía del municipio y que para muchos de ellos probablemente se convertirán en la fuente de sus ingresos.

Lista de referencias

- Acevedo, R. (2009). Líneas de investigación pedagogías didácticas e infancias. Facultad de ciencias de la educación, universidad los libertadores.
- Álvarez, V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía magna, Numero 5*. P.251. -256.
- Arias, M. y Castiblanco, D. (2015). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés.
- Araujo, Gomez, Fonseca, Molano. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria.
- Ausbel, D.P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. New York, Grune and Stratton
- Ballesteros, O. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas.
- Culma, M. (2010). Propuesta lúdico – pedagógica para la enseñanza del inglés en el grado primero de la básica primaria Jugando y conociendo vamos aprendiendo inglés.
- Díaz, L. (2010) La lúdica como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades del inglés en niños y niñas de grado PBP.
- Duarte D., Jakeline. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>.

- Franco, P. (2004). El uso de las estrategias de aprendizaje del inglés como lengua no materna aplicación de un cuestionario como fase previa a la enseñanza de estrategias en el aula **ISSN** 1697-7467, págs. 57-67.
- Gardner, R. (1985). *Social Psychology and second language learning. The role of attitudes and motivation.*
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens.* México: Fondo de Cultura Económica.
- Jiménez, C. A. (2000). *Cerebro creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI.* Bogotá: Magisterio
- Mato, M. (2006). *El Baúl mágico. Imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años.* España: Ñaque.
- Pereira Martha. *Lenguaje, pensamiento y creatividad Vygotsky.*
- Piaget, J. (1981) “La teoría de Piaget”. *Infancia y Aprendizaje.* Monografía.
- Posada, E. (2003). *La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad.* Medellín: Integraf.
- Rangel-Palencia, R. L. (2015). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje del inglés con el uso de la herramienta Rosseta Stone. *quaest.disput, Vol. 8 (16), 190-209.*
- Rodríguez, N. (2012). *Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor.*
- Rogoff. (1984) *Cinco principios generales que caracterizan las situaciones de enseñanza y aprendizaje en las que se da un proceso de participación guiada.*

Moreira, M.A., Caballero, M.C. y Rodríguez, M.L. (orgs.) (1997). Actas del Encuentro Internacional sobre el Aprendizaje Significativo. Burgos, España. pp. 19-44. Traducción de M^a Luz Rodríguez Palmero.

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

Zúñiga, G. (1998). LA PEDAGOGIA LUDICA: UNA OPCION PARA COMPRENDER., FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

Anexos

Anexo A. Evidencias fotográficas

Rally de observación “lago sochagota”





Descripción de atractivos turísticos como: Lago Sochagota, Pantano de Vargas y piscinas municipales.



Presentación de fábulas y cuentos



Presentación de fábulas y cuentos



Presentación de fábulas y cuentos



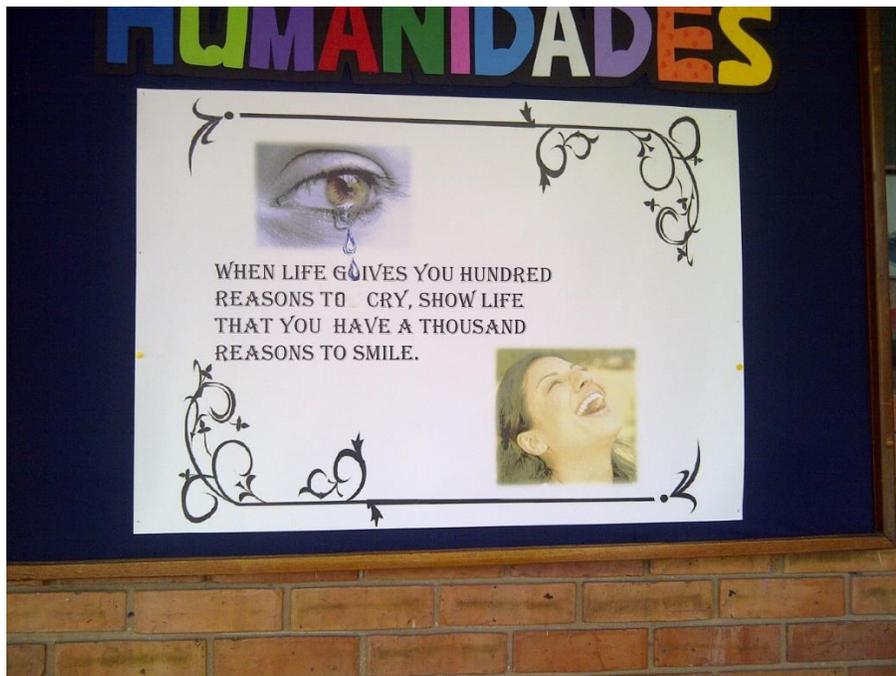
Retroalimentación de las actividades



Listening and speaking activities: Videos, songs and movies



Messages



Anexo B. Guías “Rally”

TOMÁS VÁSQUEZ RODRÍGUEZ SCHOOL
OBSERVATION RALLY
GRADES: 11th

TRAILS/TRACKS

1. People go there when they are sick. It is in the corner, near to the school. _____
2. They are restaurants, they are opposite. _____

3. You have to go straight on “Carrera” and cross the railway.

4. There you can find grilled beef and in front of there is dessert shop. _____
5. Go straight, cross the bridge, you see a famous river _____

6. On the left you can find a place when the people practice sports as basketball, micro football, and artistic activities ____

7. Near to the river you can find a school, its name is as a teacher name _____
8. Athletes come from other countries to train _____
9. There you can find many places for listen music, dance, drink... _____
10. This place is known as “ poor Antonio” _____
11. It is a small wooden bridge _____
12. There are men dressed in green, they help people’s safety. _____
13. Across the avenue there is a lake...take care... there are cars... _____

You arrived...CONGRATULATIONS

"Guias rally"

**TOMÁS VÁSQUEZ RODRÍGUEZ SCHOOL
OBSERVATION RALLY
GRADE: 11th**

TRAILS/TRACKS

1. Where is the Tomás Vásquez Rodríguez School?

It is _____

2. Where is the stationer's shop?

3. Where is the timekeeper office?

4. Where is the coffee shop?

5. Where is the porter's lodge?

6. Where is the rectory office?

7. Where is the teacher's room?

8. Where is the coordinator's office?

9. Where is the Psycho-promoter's office?

10. Where is the computers room?

11. Where is the laboratory?

12. Where is the audiovisual room?

13. Where is the basketball court?

14. Where is the women bathroom?

15. Where is the garden?

16. Where is the men bathroom?

17. Where is the football court?

18. Where is the restaurant?

19. Where is the workshop room?

20. Where is library?

21. Where is the 9.3 grade?

22. Where is the 8.3 grade?

23. Where is the 9.1 grade?

24. Where is the 6.1 grade?

25. Where is the 7.2 grade?

You arrived...CONGRATULATIONS