

Estrategias lúdicas para mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés, con  
estudiantes de grado décimo de la IEM Carlos Lozano y Lozano.

Diana Patricia Hernández Méndez & Helena Patricia Rodríguez Chamorro

Licenciadas en Lenguas Modernas

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre de 2020

## **Resumen**

Esta propuesta de intervención disciplinar se desarrolla con los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano, la intención de este trabajo es fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de inglés, específicamente mejorar la habilidad comunicativa (expresión oral) en un idioma extranjero con estudiantes que presentan bajo dominio, debido a distintas variables que hacen que ellos pierdan el interés por aprender y no sientan gusto por participar en las diferentes actividades trabajadas en clase. Por esa razón se ve la necesidad de implementar estrategias lúdicas que permitan a los estudiantes desenvolverse de una manera más dinámica, despertar el entusiasmo y crear espacios de motivación para perder el miedo a utilizar un segundo idioma como medio de comunicación e interacción en distintos contextos académicos y con intención de prepararlos para la vida y el campo laboral.

**Palabras claves:** habilidad, lúdica, estrategia, motivación.

### **Abstract**

This proposal for disciplinary intervention is developed with the students of tenth grade of the Municipal Educational Institution Carlos Lozano and Lozano, the intention of this work is to strengthen the teaching-learning process in the English subject, specifically improve communicative skill (oral expression) in a foreign language with students who presenting low level, due to different variables that they lose interest in learning and do not feel like participating in the different activities worked in class. For this reason, we see the need to implement playful strategies that allow students perform in a more dynamic way, awaken enthusiasm and create spaces of motivation to lose the fear of using a second language as a means of communication and interaction in different academic contexts and with the intention of preparing them for life and the field of work.

**Keywords:** skill, playful, strategy, motivation.

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
<b>1.1 Planteamiento del problema</b> .....	5
<b>1.2 Formulación del problema</b> .....	5
<b>1.3 Objetivos</b> .....	6
<b>1.3.1 Objetivo general</b> .....	6
<b>1.3.2 Objetivos específicos</b> .....	6
<b>1.4 Justificación</b> .....	6
2. Marco referencial.....	8
<b>2.1 Antecedentes investigativos</b> .....	8
<b>2.2 Marco teórico</b> .....	10
3. Diseño de la investigación.....	12
<b>3.1 Enfoque y tipo de investigación</b> .....	12
<b>3.2 Línea de investigación institucional</b> .....	13
<b>3.3 Población y muestra</b> .....	13
<b>3.4 Instrumentos de investigación</b> .....	14
4. Estrategia de intervención .....	14
<b>4.1 Motivando y trabajando se ve el cambio</b> .....	14
<b>4.2 Ruta de intervención</b> .....	16
<b>4.3 Plan de acción</b> .....	18
5. Conclusiones y recomendaciones .....	31
Referencias.....	32
Anexos .....	34

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Hoy en día no es un sueño sino una necesidad aprender un idioma extranjero, puesto que vivimos en un mundo globalizado que nos exige desarrollar habilidades comunicativas en otra lengua; ya que facilita el acceso a oportunidades laborales y educativas que ayudan a mejorar la calidad de vida, el cual exige poder comunicarse mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, entender y hacerse entender; tener dominio de otra lengua amplía las oportunidades para ser más competentes y competitivos.

Entendiendo la importancia que conlleva el tener un buen desempeño en la oralidad en inglés, se pretende desde el aula generar ambientes escolares dinámicos, lúdicos e interesantes, despertando poco a poco el interés y la autonomía de participar libremente en actividades en donde los estudiantes puedan expresar sus gustos usando una segunda lengua en este caso el idioma inglés.

La propuesta de esta investigación nace de la preocupación por parte del docente al evidenciar en los estudiantes de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá, la falta de interés al aprender una segunda lengua y su poca participación en el área de inglés durante las diferentes actividades en clase, donde se puede ver el bajo dominio de las habilidades comunicativas, en especial el (speaking). Para mejorar estas falencias encontradas en el proceso de enseñanza – aprendizaje se propone como estrategia implementar la lúdica como herramienta pedagógica para mejorar la competencia comunicativa en los estudiantes de esta Institución.

### **1.2 Formulación del problema**

En consecuencia, a lo dicho anteriormente surge la siguiente pregunta:

¿Cómo mejorar la habilidad comunicativa (Speaking) en el área de inglés en los estudiantes de grado décimo de la IEM Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá, por medio de la lúdica como estrategia pedagógica?

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Implementar estrategias lúdicas en actividades motrices y vivenciales a través del juego para el mejoramiento de la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés en los estudiantes de grado décimo de la I.E.M Carlos Lozano y Lozano.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Reforzar la expresión oral teniendo en cuenta el vocabulario aprendido con anterioridad con los estudiantes de grado decimo de la I.E.M. Carlos Lozano y Lozano.
- Estimular la oralidad de los estudiantes a través del juego Guess Who de forma lúdica con personajes conocidos.
- Fomentar en los estudiantes la expresión oral con temas de su interés.

### **1.4 Justificación**

Este trabajo investigativo propone implementar estrategias lúdicas y didácticas para mejorar la habilidad comunicativa (SPEAKING) en el área de inglés de los estudiantes de grado 10° de la I.E.M. Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá, ya que se ha evidenciado la deficiencia del manejo de esta habilidad comunicativa en dichos estudiantes, por ende se ve la necesidad de buscar estrategias que ayuden a solucionar esta problemática en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, ya que es una de las metas del Ministerio de Educación que los estudiantes a nivel Nacional alcancen un nivel alto en dicho idioma para que se puedan enfrentar a un mundo competitivo y multicultural.

Aprender el inglés como una segunda lengua se convierte en un reto inalcanzable para los estudiantes por distintas razones, una de ellas es la apatía que muestran al idioma puesto que piensan que no lo van a necesitar, hasta el punto de decir, “el inglés no me entra”, “no soy bueno para eso”, y se limitan para no dar solución a superar sus propios miedos de aprendizaje; por otro lado existen factores que influyen en esa desmotivación como lo es la metodología tradicional, que aún es usada por algunos docentes quienes se limitan a cumplir con un currículo y no buscan nuevas estrategias pedagógicas que motiven y faciliten a los estudiantes la adquisición de aprender un segundo idioma.

La estrategia lúdica que queremos dar a conocer como herramienta para mejorar la habilidad comunicativa (speaking), también se usará para motivar a los estudiantes que la razón de aprender un segundo idioma no solo es importante en la parte académica, sino que también es un instrumento para conocer nuevas culturas, estilos de vida y diferentes formas de pensar; tener un buen manejo del inglés facilita al acceso a oportunidades laborales y profesionales que ayudan a mejorar la calidad de vida.

Por otra parte, queremos que los estudiantes sean autónomos al momento de participar en clase y no se sientan incómodos cuando son ellos los autores del aprendizaje, porque cuando los estudiantes son estimulados el proceso de enseñanza se hace más agradable y satisfactorio, además que el resultado de esta propuesta no solo mejorará su discurso oral en el área de inglés, sino que también podrán poner en práctica lo aprendido en otras áreas.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

En Colombia se ha evidenciado que durante la enseñanza- aprendizaje de un segundo idioma, en este caso inglés, ha sido un poco difícil el desarrollar la habilidad comunicativa (speaking) en los estudiantes, por esta razón hoy en día algunos trabajos de investigación se han enfocado en buscar estrategias pedagógicas que faciliten el desarrollo de esta habilidad, entre las cuales se encuentran:

Es importante mencionar el trabajo de la fundación universitaria los Libertadores, *la lúdica, un estimulante en la producción oral de la segunda lengua para grado segundo*. (Fula & Martínez, 2019). En el cual se puede reflejar que esta propuesta dio a conocer mediante estrategias que promueven y fortalecen la enseñanza-aprendizaje en un contexto real y significativo donde vean la necesidad de comunicarse en inglés de una manera natural y espontánea.

Este trabajo mencionado anteriormente respalda al presente debido a sus intervenciones metodológicas en todo su proceso, ya que aportó a la meditación de estrategias lúdicas que mejoren la habilidad comunicativa (speaking) y fortalecer dicho proceso mediante actividades orales que potencien el que hacer estudiantil y que hacer pedagógico.

Por otra parte, se hace necesario resaltar el trabajo de la Fundación Universitaria los Libertadores, *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las expresiones orales del aprendizaje del inglés*, (Gutiérrez & Patiño, 2016). Ya que se puede evidenciar la utilización de la lúdica como herramienta pedagógica capaz de reforzar la oralidad, fortalecer la autoconfianza, y lograr la motivación en los estudiantes para así promover un proceso de enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma de manera colaborativa, activa y significativa.



El anterior trabajo apoya al presente ya que sus aportes en la investigación buscan favorecer e implementar actividades lúdicas dentro del aula de clase como un medio interesante que genera aspectos de aprendizajes significativos donde se disfruta de ello, promoviendo actividades metodológicas, que enriquezcan la adquisición de un segundo idioma, practicando habilidades comunicativas (speaking) mejorando sus relaciones interpersonales con su entorno.

Del mismo modo cabe bien señalar el trabajo de la fundación Universitaria los Libertadores, *Las Competencias de habla en inglés, una propuesta lúdica para su desarrollo*, (Villa, 2017). En el cual se puede evidenciar que esta propuesta sugirió condiciones de mejora para la adquisición de un segundo idioma generando estrategias que fortalecen la habilidad de habla en inglés.

Este trabajo mencionado anteriormente respalda al nuestro ya que implementan estrategias lúdicas que contribuyen al aprendizaje de los estudiantes de una manera divertida, amena y significativa, no solo fortaleciendo el proceso sino también la planeación en el que hacer docente, y la metodología impartida para favorecer el aprendizaje y las habilidades comunicativas en una lengua extranjera.

*Virtual School Radio Station Virrey Propuesta Pedagógica – (Salamanca, 2015)* en esta investigación la autora propone una herramienta didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del habla del inglés como lengua extranjera en estudiantes de los grados octavos a undécimo del Colegio Virrey José Solís IED, esta estrategia inicia con la importancia de la apropiación de los conceptos teóricos para lograr una buena pronunciación empezando desde los sonidos vocálicos y consonánticos hasta llegar a la adquisición de otros elementos que permiten el mejoramiento de la habilidad comunicativa (speaking).

Otra de las investigaciones es titulada *una estrategia didáctica para el mejoramiento de las habilidades de speaking y listening mediada por tecnologías móviles* (Páez, 2016), en este trabajo investigativo los resultados arrojados fueron estudiantes más motivados en las actividades de trabajo colaborativo además del uso responsable del celular dentro del aula de clase; sin embargo durante este proceso se mostraron factores en contra para poder lograr lo propuesto uno de ellos fue la falta de tiempo en las clases de inglés, la poca responsabilidad de algunos estudiantes, con esto podemos notar que en Colombia preparar a los estudiantes al nivel de inglés deseado es muy complejo debido a que existen aún aspectos negativos como: falta de herramientas necesarias en las instituciones para el desarrollo acorde de las actividades y la desmotivación de los estudiantes.

## **2.2 Marco teórico**

El reconocimiento de la importancia del idioma inglés llevó al Ministerio de Educación a implementar el Programa Nacional de Bilingüismo en 2004, apuntando a mejorar la calidad de la educación en Colombia y como una medida para incrementar la competitividad de los colombianos, por esta razón estipuló los lineamientos y objetivos para su desarrollo en todo el país.

El Ministerio de Educación Nacional junto con el Programa Nacional de Bilingüismo en convenio con British Council formula unos estándares básicos de competencia en Lenguas extranjeras: Inglés. Se orienta a *“lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global, y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente incomparables”* (MEN, 2004, Estándares Básicos de Competencia), por esta razón nuestra investigación ayuda a

fortalecer esas competencias que son la base fundamental para aprender un segundo idioma y a darle la importancia que tanto merece el aprender este idioma.

La estrategia denominada Mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés, surge como parte del ejercicio de indagación y concertación con los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano y que plantea mejorar las debilidades observadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una segunda lengua más exactamente en la habilidad comunicativa (SPEAKING), debido a que son muchos factores que conllevan a que dicha habilidad se vea debilitada y uno de estos factores que se evidencia de forma muy marcada es la falta de interés por aprender un idioma extranjero.

Para esta investigación se va a tener como referencia el modelo de *Canale y Swain (Canale, M. & M. Swain, 1989)* quienes afirman que la competencia comunicativa está compuesta en cuatro componentes: la competencia gramatical, socio lingüística, discursiva, y estratégica las cuales de manera individual no logran el proceso comunicativo completo puesto que cada una cumple un papel importante para desarrollar la competencia comunicativa en la adquisición y enseñanza de una segunda lengua.

Debido a la importancia de crear hábitos en el proceso de aprendizaje en los estudiantes tenemos el de fortalecer la autonomía y el trabajo colaborativo para lograr los objetivos planteados en esta propuesta, enfocándonos en lo que afirma (Lee, 1995) que los resultados del aprendizaje se obtienen gracias a la interacción entre los mismos estudiantes, docente- estudiante, y la utilización de estrategias de aprendizajes inmersas dentro del aula de clase; las estrategias implementadas en nuestro proyecto buscan corregir y mejorar las falencias que hemos detectado dentro del aula, llevando a una planeación, metodología, recursos y retroalimentación que permite

contribuir al progreso del aprendizaje en el estudiante, como bien hemos expuesto en este caso es mejorar la habilidad comunicativa (Speaking) en los estudiantes de grado décimo.

Para llevar a cabo un aprendizaje más dinamizador se requiere de herramientas lúdicas para crear ambientes que despierten el interés en los estudiantes por aprender un segundo idioma, permitiendo que el juego sea parte fundamental de este proceso de enseñanza, logrando que los conocimientos se construyan de manera más armónica, amena, y los estudiantes disfruten del trabajo en equipo y colaborativo, según Vigotsky, “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.” (Soviet Psychology. 3). Esta es una de las razones por las que referenciamos a Vigotsky porque queremos cambiar la situación problemática y que los jóvenes respondan de forma espontánea (Lee, 1995) y placentera al momento de presentarse el juego como estrategia de enseñanza- aprendizaje.

### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

El enfoque de nuestra propuesta de investigación se basa en la metodología cualitativa, ya que pretende tener en cuenta situaciones vivenciales dentro del aula de clases, en la que los estudiantes puedan mejorar la habilidad comunicativa (speaking) de acuerdo a las herramientas lúdicas que se van orientando durante este proceso, en primer lugar se inicia con la observación donde podemos conocer cuáles son las falencias o barreras que presentan los estudiantes y que aspectos conllevan a la poca participación en actividades orales, seguidamente se planea brindar a los estudiantes diferentes elementos que ayuden a perder la timidez y a la vez se arriesguen a hablar

en un segundo idioma teniendo en cuenta sus conocimientos previos y recursos que estén a su alcance para lograr una intervención más espontánea y segura.

El tipo de investigación utilizada en esta Propuesta de intervención es la Investigación-acción, puesto que su finalidad como lo indica Elliott es transformar la problemática encontrada en el aula basándose en la cotidianidad y la experiencia vivencial buscando soluciones pertinentes que ayuden al docente a mejorar el diagnóstico que en un inicio observó en sus estudiantes y le permita dar respuestas prácticas que conlleven al progreso y a cumplir con el objetivo propuesto.

Finalmente, se dará a conocer el resultado esperado del proceso que además conllevara a una mejora continua en donde los estudiantes siguen evolucionando en el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando espacios de calidad, donde el estudiante pueda nutrir su proyecto de vida, obteniendo oportunidades que serán de gran importancia para forjar un mejor futuro.

### **3.2 Línea de investigación institucional**

La línea de investigación institucional se fundamenta en tres ejes importantes que son: “Evaluación, aprendizaje y docencia”, ya que en el campo de formación educativa surge la necesidad de impartir de manera integral los conocimientos a cada uno de los participantes en este proceso de aprendizaje, en el que día a día requiere una continua y constante evaluación formativa que ayuden al desarrollo de esta estrategia implementada, con el fin de transformar la enseñanza a través de metodologías lúdicas que fortalezcan los ambientes escolares dentro del aula de clase.

### **3.3 Población y muestra**

Se ha tomado como grupo de investigación a estudiantes del grado decimo de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano de Fusagasuga de carácter público, el número total

de estudiantes en este grado es de 155, pero se tomará como muestra al grado 1002 que está conformado por 38 estudiantes, 21 mujeres y 17 hombres que sus edades oscilan entre los 14 y 15 años de edad. Los estudiantes de la institución, en su mayoría pertenecen al estrato 1, 2 y 3; sus padres en su mayoría son comerciantes, empleados y en algunos casos están desempleados, por ese motivo se considera una población flotante.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

Para el desarrollo de la investigación se tendrá en cuenta como instrumento la realización de dos encuestas (ver anexos), en donde podremos recolectar los datos necesarios para confirmar las falencias que tienen los estudiantes al hablar en público, y las posibles soluciones y mejoras que se pueden generar durante este proceso de investigación.

Esta encuesta se hará por medio de un cuestionario elaborado en Google, ya que nos facilita la recolección rápida de las respuestas, y poder así recopilar la información pertinente para analizar, logrando los objetivos propuestos en esta investigación.

## **4. Estrategia de intervención**

### **4.1 Motivando y trabajando se ve el cambio**

Teniendo en cuenta los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y las metas propuestas en cada año escolar, es importante desarrollar habilidades comunicativas en un segundo idioma (inglés) que ayuden a los estudiantes a desenvolverse progresivamente en su oralidad y así diseñar estrategias lúdicas que faciliten su aprendizaje y el dominio de una lengua extranjera.

Por esta razón se pretende implementar las siguientes actividades que refuercen y estimulen la expresión oral a través del juego, tales como: One minute to win!, ¡Guess who!, y Talking about my favorite animal.

La intención de estas estrategias es que los estudiantes de grado décimo de la I.E.M Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá, lleguen a interactuar de manera espontánea teniendo en cuenta los elementos que el entorno le ofrece para lograr una buena fluidez verbal en inglés.

Desarrollando esta propuesta los estudiantes podrán desenvolverse en un ambiente globalizado que día a día los llama a mantener su mente abierta a nuevas culturas y a promover el intercambio de diferentes sociedades; además el estudiante quien logre dominar un segundo idioma tiene oportunidades a nivel educativo, aprovechando el acceso a becas a nivel nacional e internacional y adquiriendo mejores ofertas laborales.

Por tal razón surge la necesidad de implementar estrategias lúdicas que ayuden a mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés a través de la participación activa de los estudiantes en actividades que ayuden progresivamente a desarrollar la expresión oral iniciando por el repaso del vocabulario (adjectives, professions, food, verbs, clothes) y su respectiva pronunciación, se continuara motivando a los estudiantes en la construcción de oraciones orales cortas, a partir de preguntas generadoras e imágenes de personajes reconocidos que faciliten dicha construcción de manera más fluida, finalmente se pretende llegar a la producción de textos orales mediante la descripción de su mascota favorita en donde recopilara el vocabulario aprendido anteriormente.

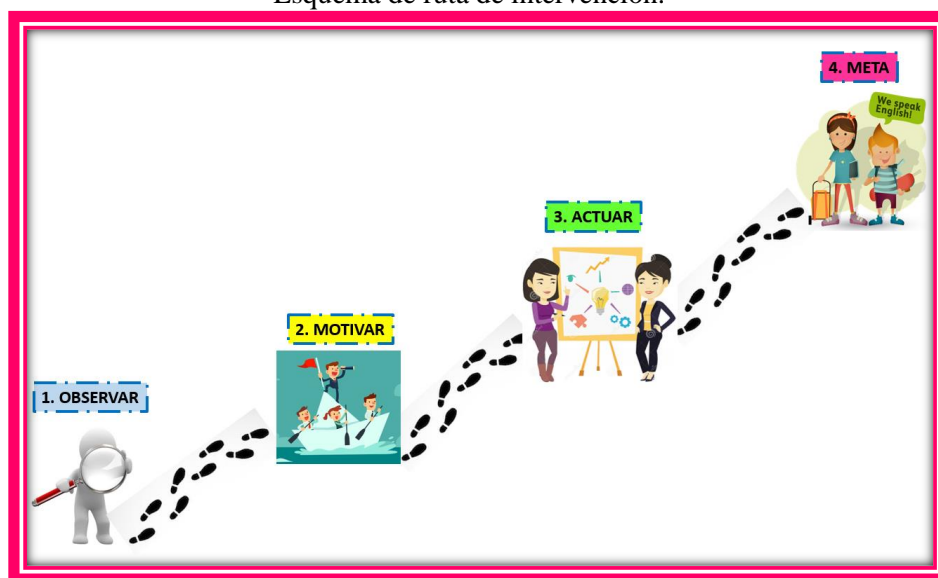
Es una forma de concientizar a los estudiantes que aprender un segundo idioma no solo es importante en la parte académica sino también es un instrumento para conocer nuevas culturas,

además de facilitar el acceso a oportunidades laborales y profesionales que ayudan a mejorar su calidad de vida.

Para llevar a cabo dicha propuesta se establece un cronograma de actividades para el tercer y cuarto periodo académico del año 2020, durante el horario establecido por el docente en la clase de inglés, en donde se desarrollarán las siguientes actividades: Tercer periodo: ¡One minute to win!, Guess Who! Cuarto periodo: Talking about my favorite animal.

#### 4.2 Ruta de intervención

Esquema de ruta de intervención.



Fuente: Patricia Rodríguez & Diana Hernández, 2020

Se va a tener en cuenta una ruta de intervención que consta de cuatro fases, cabe señalar la primera fase de la propuesta denominada OBSERVAR, el propósito de esta fase es identificar cuáles han sido las causas que conllevan a la dificultad o bajo nivel de desempeño de la habilidad comunicativa (speaking) que muestran los estudiantes durante las clases de inglés, las



actividades desarrolladas en esta fase ayudaran a diagnosticar y lograr así elegir las estrategias pertinentes para fortalecer la expresión oral usando un segundo idioma.

La segunda fase corresponde a MOTIVAR a los estudiantes con el fin de debilitar esas barreras emocionales que en ocasiones hacen que en las actividades de inglés se vean reflejadas la timidez, apatía y desinterés por parte de ellos; la idea es hacerlos sentir más seguros realizando ejercicios y talleres de expresión oral con temas de interés, en donde los estudiantes se sientan a gusto hablando de temas como: su personaje, deporte o hobby favorito, narraciones cortas que sean de su agrado, cabe resaltar que todo esto se puede lograr creando un ambiente de confianza.

Para la tercera fase ACTUAR, se tiene previsto realizar actividades lideradas por los mismos estudiantes en donde podrán aplicar lo adquirido durante el proceso de fortalecimiento de esta habilidad de habla, aquí ellos serán capaces de interactuar con confianza y desenvolvimiento, ellos serán los protagonistas, puesto que los estudiantes serán quienes se autoevaluarán para seguir consolidando todos los aspectos posibles y así poder cumplir con el fin de esta propuesta.

Como cuarta y última fase está el RESULTADO, en esta fase los estudiantes demostraran como adquirieron la habilidad de habla (speaking), todo gracias al proceso que se ha tenido en cuenta para lograrlo, sin olvidar el apoyo entre sus mismos compañeros, el ambiente confiable, respetuoso, el trabajo colaborativo y todos esos factores que conllevaron a que la propuesta de este trabajo logro su fin.

Para el desarrollo de las estrategias implementadas para mejorar la habilidad comunicativa (speaking) se utilizarán las siguientes herramientas didácticas como cubo didáctico, que será de gran utilidad para estimular la oralidad en los estudiantes, fichas didácticas con distintos vocabularios en las que se practicará la pronunciación, gramática y vocabulario. Además, se

orientará a los estudiantes con explicación personalizada y grupal acerca de la metodología de dicha propuesta.

Durante el proceso de la aplicación de las estrategias didácticas se tendrá en cuenta el progreso inicial y final de los estudiantes cuyo nivel en la habilidad comunicativa sea baja. Esta evaluación será cualitativa puesto que se tendrá en cuenta las capacidades y el rendimiento que el estudiante puede ir teniendo a la medida que se avanza, buscando siempre el continuo mejoramiento de dicha habilidad.

#### 4.3 Plan de acción

Para el cumplimiento del objetivo de nuestro PID Estrategias lúdicas para mejorar la habilidad comunicativa (speaking) en el área de inglés, con estudiantes de grado décimo de la IEM Carlos Lozano y Lozano. se hizo necesario diseñar un plan de acción que contemplará las actividades que desde el marco lúdico/pedagógico abordan el problema con el fin de mejorar la competencia de habla usando un segundo idioma (inglés). A continuación, se relaciona de manera secuencial las acciones lúdico/pedagógicas:

#### Estrategia 1

<b>Título de la Propuesta</b>	<b>ONE MINUTE TO WIN!</b>
<b>Autores de la Propuesta</b>	Diana Patricia Hernández Méndez y Helena Patricia Rodríguez Chamorro
<b>Fechas</b>	<b>Tercer periodo</b>
<b>Objetivo: Grado</b>	Reforzar la expresión oral teniendo en cuenta el vocabulario aprendido con anterioridad con los estudiantes de grado decimo de la I.E.M. Carlos Lozano y Lozano.

<b>Contenidos Pedagógicos y Didácticos:</b>	<b>Tema: Vocabulario</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adjectives.</li> <li>2. Professions.</li> <li>3. Food.</li> <li>4. Verbs</li> <li>5. clothes</li> </ol>
<b>Escenario:</b>	<b>Estructura de la secuencia didáctica:</b> <p><b>Inicio:</b> Warm up: “hot potatoes”</p> <p><b>Tiempo:</b> 5 -10 minutos.</p> <p><b>Objetivo:</b> Motivar a los estudiantes con el tema a desarrollar en clase, recordando sus conocimientos previos.</p> <p><b>Recursos:</b> pelota pequeña.</p> <p>Reglas de juego: recibir y entregar la pelota en las manos a su compañero.</p> <p>No se permite lanzar la pelota.</p> <p>Descripción: Los estudiantes se ubicarán en forma circular, seguidamente se elige un líder quien repetirá en voz alta y con los ojos cerrados la expresión “hot potatoes” mientras la pelota está siendo rotada por cada estudiante; cuando el líder deja de repetir dicha expresión, el estudiante quien tenga la pelota en ese momento deberá pronunciar tres palabras dependiendo del vocabulario asignado.</p>

***Desarrollo de la actividad principal: ¡ONE MINUTE TO WIN!******Tiempo: 40 minutos.***

Los estudiantes se organizan por grupos de 6 personas y a cada grupo se le hace entrega de unas fichas que se encuentran mezcladas con palabras escritas en inglés, estas palabras están clasificadas en verbos, comida, adjetivos, prendas de vestir y profesiones; cada grupo tiene un minuto para organizar las palabras de acuerdo a la clasificación acordada, el grupo o los grupos ganadores deben elegir un estudiante para que toque la campana como señal de haber terminado con la clasificación de dichas palabras y luego deberán seleccionar algunas para crear oraciones que serán presentadas de manera oral frente a los demás compañeros.

***Cierre:*** Los estudiantes seleccionaran un líder de cada grupo para dar a conocer de manera oral dos oraciones compuestas con el vocabulario trabajado en la actividad.

**Mediación-  
Recursos:**

Fichas de colores clasificados en 5 temas para describir personas.



**Otros elementos  
que desee agregar a  
la propuesta:**

<b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>SUPERIOR</b>	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>	
	<b>Vocabulario</b>	Usa vocabulario pertinente durante la presentación.	Usa vocabulario pertinente durante la mayor parte de la presentación.	Usa vocabulario pertinente en algunas ocasiones.	No usa vocabulario pertinente.
	<b>Pronunciación</b>	Habla claramente durante todo el tiempo y demuestra buena pronunciación.	Habla claramente la mayor parte del tiempo y demuestra una pronunciación adecuada al nivel.	Demuestra una pronunciación comprensible a pesar de no ser completamente clara.	Su pronunciación resulta difícil de comprender.
<b>Referencias Bibliográficas</b>	Elaborado por: Helena Patricia Rodríguez Chamorro Diana Patricia Hernández Méndez.				

Fuente: Patricia Rodríguez & Diana Hernández, 2020

## Estrategia 2

<b>Título de la Propuesta</b>	<b>GUESS WHO!</b>
<b>Autores de la Propuesta</b>	Diana Patricia Hernández Méndez y Helena Patricia Rodríguez Chamorro
<b>Fechas</b>	<b>Tercer periodo</b>
<b>Objetivo:</b> <b>Grado</b>	Estimular la oralidad de los estudiantes a través del juego Guess Who de forma lúdica con personajes conocidos.

<b>Contenidos Pedagógicos y Didácticos:</b>	<b>Tema:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wh- Questions (Where, what, who, why)</li> <li>2. Nationalities</li> <li>3. Present simple.</li> </ol>
<b>Escenario:</b>	<b>Estructura de la secuencia didáctica:</b> <p><b>Inicio:</b> Warm up: Preguntas generadoras</p> <p><b>Tiempo:</b> 5 -10 minutos.</p> <p><b>Objetivo:</b> Nombrar personajes que son famosos por medio de preguntas generadoras. Do you know famous people?</p> <p><b>Reglas de juego:</b> Los estudiantes que deseen participar deberán levantar la mano, sin generar desorden.</p> <p><b>Descripción:</b> Los estudiantes responderán a las preguntas generadoras de forma oral utilizando vocabulario visto en clase, nombres de los personajes según su profesión, y además cada estudiante deberá deletrear el nombre del personaje en inglés.</p> <p><b>Desarrollo de la actividad principal: ¡GUESS WHO!</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos.</p> <p>A cada estudiante se le entrega un papelito con dos diferentes colores, los estudiantes que tengan el color verde se ubicaran al lado derecho y los estudiantes que sacaron el color azul se ubicaran al lado izquierdo, cada grupo escogerá un monitor y colocara un nombre a su grupo, se les explica las reglas del juego y la manera en que cada grupo ganaran los puntos.</p>

Cada grupo participa lanzando de manera aleatoria un cubo que contiene en cada uno de sus lados una serie de preguntas que corresponden a los personajes seleccionados como: deportistas, actores, presentadores, cantantes, políticos, etc., la intención de este juego es que los estudiantes den sus respuestas de manera oral y utilizando el idioma inglés, además estos personajes mencionados anteriormente están ubicados en el tablero para que sean visualizados y escogidos por los estudiantes para lograr así dar las respuestas correspondientes. Se tendrá en cuenta la buena expresión oral, el orden gramatical de cada una de las frases, pronunciación y vocabulario visto en clase.

**Cierre:** *el* líder escogido por cada grupo deberá escribir en el tablero las oraciones que su grupo respondió y hará una pequeña descripción acerca de los personajes que hablaron. El grupo con más puntos acumulados será el ganador.



**Mediación-  
Recursos:**

Cubo grande con preguntas.

Imágenes de personajes conocidos

Papelitos de colores (verde-azul)

**Recursos humanos:** estudiantes, docente.



	
<p><b>Otros elementos que desee agregar a la propuesta:</b></p>	

<b>Rúbrica de evaluación</b>		<b>SUPERIOR</b>	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
	<b>Vocabulario</b>	Usa vocabulario pertinente durante la presentación.	Usa vocabulario pertinente durante la mayor parte de la presentación.	Usa vocabulario pertinente en algunas ocasiones.	No usa vocabulario pertinente.
	<b>Gramática</b>	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada durante toda la presentación.	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada la mayor parte del tiempo.	utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada algunas veces.	Raramente utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada.
	<b>Pronunciación</b>	Habla claramente durante todo el tiempo y demuestra buena pronunciación.	Habla claramente la mayor parte del tiempo y demuestra una pronunciación adecuada al nivel.	Demuestra una pronunciación comprensible a pesar de no ser completamente clara.	Su pronunciación resulta difícil de comprender.
<b>Referencias Bibliográficas</b>	Elaborado por: Helena Patricia Rodríguez Chamorro Diana Patricia Hernández Méndez				

Fuente: Patricia Rodríguez & Diana Hernández, 2020

### Estrategia 3

<b>Título de la Propuesta</b>	<b>TALKING ABOUT MY FAVORITE ANIMAL</b>
<b>Autores de la Propuesta</b>	Diana Patricia Hernández Méndez y Helena Patricia Rodríguez Chamorro
<b>Fechas</b>	<b>Cuarto periodo</b>

<b>Objetivo:</b>  <b>Grado</b>	Fomentar en los estudiantes la expresión oral con temas de su interés.
<b>Contenidos Pedagógicos y Didácticos:</b>	<b>Tema:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wh- Questions (Where, what, who, why)</li> <li>2. Adjectives.</li> <li>3. Simple present</li> <li>4. Verbs</li> </ol>
<b>Escenario:</b>	<b>Estructura de la secuencia didáctica:</b>  <i>Inicio:</i> Warm up: “Symon says”  <b>Tiempo:</b> 5 -10 minutos.  <b>Objetivo:</b> Generar espacios de diversión y entretenimiento a través de actividades rompe-hielo.  <b>Reglas de juego:</b> realizar la acción que se le pide sin lastimar a otro compañero.  <b>Descripción:</b> Los estudiantes tendrán que realizar la acción que Symon Says le indica, por ejemplo: Simon says: Touch the head, touch your nose, close your eyes...y así sucesivamente hasta realizar varias órdenes.  <b>Desarrollo de la actividad principal: TALKING ABOUT MY FAVORITE ANIMAL.</b>  <b>Tiempo: 40 minutos.</b>  A los estudiantes se les informa con anterioridad que deben escoger un animal favorito del cual van a hablar frente a sus compañeros de clase y

	<p>podrán apoyarse de imágenes (podrán utilizar presentaciones en Power Point si lo desean), se les entregara una serie de preguntas para que puedan tener en cuenta al momento de realizar su descripción; la intención de esta actividad es que los estudiantes hablen de su animal de manera sencilla, y sobre todo se sientan en confianza, que sean capaces de hablar de este tema naturalmente sin parecer que respondan a un cuestionario oral sino por el contrario sea una narración espontánea.</p> <p>Se tendrá en cuenta la buena expresión oral, el orden gramatical de cada una de las frases, pronunciación y vocabulario visto en clase.</p> <p><b>Cierre:</b> Los estudiantes evaluarán su desempeño en el desarrollo de la actividad; harán críticas constructivas con el fin de mejorar las falencias que encontraron y resaltarán las fortalezas mostradas en esta actividad.</p>
<p><b>Mediación-Recursos:</b></p>	<p>Flash cards</p> <p>Computador</p> <p>Televisor</p> <p><b>Recursos humanos:</b> estudiantes, docente.</p>
<p><b>Otros elementos que desee agregar a la propuesta:</b></p>	

<b>Rúbrica de evaluación</b>		<b>SUPERIOR</b>	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
	<b>Vocabulario</b>	Usa vocabulario pertinente durante la presentación.	Usa vocabulario pertinente durante la mayor parte de la presentación.	Usa vocabulario pertinente en algunas ocasiones.	No usa vocabulario pertinente.
	<b>Gramática</b>	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada durante toda la presentación.	Utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada la mayor parte del tiempo.	utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada algunas veces.	Raramente utiliza las estructuras gramaticales de forma adecuada.
	<b>Pronunciación</b>	Habla claramente durante todo el tiempo y demuestra buena pronunciación.	Habla claramente la mayor parte del tiempo y demuestra una pronunciación adecuada al nivel.	Demuestra una pronunciación comprensible a pesar de no ser completamente clara.	Su pronunciación resulta difícil de comprender.
	<b>Entonación</b>	Utiliza una entonación adecuada a lo que desea comunicar durante toda la presentación.	Utiliza una entonación adecuada a lo que desea comunicar durante la mayor parte del tiempo de la presentación.	Utiliza una entonación adecuada a lo que desea comunicar en algunas ocasiones.	Su entonación no es adecuada a lo que desea comunicar y provoca que el mensaje sea confuso.
	<b>Contenido</b>	El tema es pertinente a lo visto en clase.	El tema es pertinente a lo visto en clase en su mayoría.	El tema es medianamente pertinente a lo visto en clase.	El tema no tiene relación con lo visto en clase.
<b>Referencias Bibliográficas</b>	Recursos lúdicos elaborados por: Helena Patricia Rodríguez Chamorro Diana Patricia Hernández Méndez				

Fuente: Patricia Rodríguez & Diana Hernández, 2020

## 5. Conclusiones y recomendaciones

En el proceso de la realización de esta propuesta (PID) nos permitió reconocer e identificar cuáles son las causas que impiden que los estudiantes participen en actividades orales en una segunda lengua para comunicarse o relacionarse con otros, conexión en el cual los estudiantes sienten miedo al momento de expresar sus sentimientos e ideas a un tema determinado, situación que nos preocupó y surgió la necesidad de mejorar esa habilidad comunicativa utilizando estrategias lúdicas por medio del juego, ya que esto genera en los estudiantes entusiasmo y motivación dentro del aula de clase.

Teniendo en cuenta las actividades que se planean realizar se puede llegar a deducir que el Juego como estrategia pedagógica brinda ambientes dinámicos, lúdicos, y divertidos en los que los estudiantes llegaran a disfrutar y participar progresivamente de manera más autónoma y espontánea, haciendo uso de una segunda lengua para comunicarse, teniendo en cuenta los saberes previos y no dejando de lado las otras habilidades que complementan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conclusión, también podemos llegar a deducir que trabajar en equipo ayuda a que los estudiantes pierdan la timidez y la colaboración entre ellos, esto rompe con el paradigma de enfrentarse en público, y se sientan seguros al momento de expresarse oralmente en inglés sintiendo el apoyo de sus compañeros y afianzando temas vistos en clase.

Se recomienda que, una vez encontrado un problema dentro del aula de clase en la adquisición del aprendizaje en los estudiantes, no dejar que estas dificultades avancen, por lo contrario, se debe buscar inmediatamente soluciones pertinentes mediante estrategias Lúdicas y motivadoras que despierten en los estudiantes el interés de aprender y participar activamente en clase.

## Referencias

- Elliott, J. (1920). La investigación-acción. Madrid. Tomado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eG5xSYGsdvAC&oi=fnd&pg=PA9&dq=investigacion+accion+segun+elliott&ots=qTi7hne4mb&sig=3FE5kCOJVfrHUzYaBEr5BAnqDc4#v=onepage&q=investigacion%20accion%20segun%20elliott&f=false>
- Estándares Básicos de Competencia en lenguas Extranjeras: inglés. (2006). Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Fula Perilla Gildardo Leonel, Martínez Díaz Jenny Pilar. (2019) la lúdica, un estimulante en la producción oral de la segunda lengua para grado segundo. Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de: [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2570/Fula\\_Gildardo\\_Mart%3%adnez\\_Jenny\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2570/Fula_Gildardo_Mart%3%adnez_Jenny_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gutierrez R. Olga Lucia, Patiño C. Marlen. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las expresiones orales del aprendizaje del inglés. Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1049/Guti%3%a9rr ezRojasOlgaLuc%3%ada.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- LEE, L. (1995). Learning Strategy Instructions as a Key to Success in Second Language Learning. Northeast Conference Newsletter, 37, pp. 11-13.
- Páez Cancelado Dora Cristina. (2016). Una estrategia didáctica para el mejoramiento de las habilidades de speaking y listening mediada por tecnologías móviles. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/184/TO-19564.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, H. & Trejo, M. (2012). Competencia comunicativa y la enseñanza de lenguas. Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos, Manizales, Cuba. Atenas, vol. 3, núm.19, pp 84-93.




Salamanca, F. (2015) Virtual School Radio Station Virrey una herramienta didáctica para fortalecer la habilidad comunicativa del habla en inglés como lengua extranjera en estudiantes de los grados octavo a undécimo del colegio el Virrey Jose Solis. Recuperado de: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/498/TO-18309.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villa Londoño Jorge Hernando. (2017). Las Competencias de habla en inglés, una propuesta lúdica para su desarrollo. Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1584/villajorge2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vygotsky, L.S. (1896-1934) Su teoría constructivista del juego. Recuperado de: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.X1guhFVKjIU>

## Anexos

### Anexo A. Encuesta N°1



## ENCUESTA N°1

SE TE FACILITA HABLAR INGLÉS EN CLASE?

1. Consideras que hablar en público causa timidez?

Sí

No

2. Te sientes comodo al participar en actividades que requieran hablar en inglés?

Sí

No

3. En qué situación hablas inglés en clase?

Solo cuando la profesora me pregunta.

Con poca frecuencia hablo inglés en clase.

Si la profesora me pregunta, no respondo.

4. Estas de acuerdo en que se debe realizar actividades que ayuden a mejorar la habilidad speaking para expresarse ante sus compañeros?

si estoy de acuerdo.

No estoy de acuerdo.

5. Crees necesario realizar actividades lúdicas para hablar inglés en público?


Sí

No

[Enviar](#)

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) · [Condiciones del Servicio](#) · [Política de Privacidad](#)

## Anexo B. Encuesta N°2



### ENCUESTA N°2

HABLANDO INGLÉS A TRAVÉS DEL JUEGO

1. Cómo te sientes al hablar inglés usando el juego como estrategia lúdica?

seguro

incomodo

2. Crees que a través del juego se pierde la timidez al hablar inglés en público?

Sí

No

3. Te sientes motivado a hablar inglés en público, teniendo el juego como estrategia lúdica para mejorar dicha habilidad?

Sí

No

4. El juego fomenta la espontaneidad al momento de participar en actividades orales en inglés?

si

No

5. Te gustan las clases cuando se realizan actividades lúdicas, dinámicas e interactivas?

Sí

No

[Enviar](#)

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) · [Condiciones del Servicio](#) · [Política de Privacidad](#)