

Actividades lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes
del grado sexto de la IED Fray José Ledo.

Yucely Paola Cruz Mosquera

Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica Fundación
Universitaria los Libertadores.

Brigitte Paola Camargo Portela

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Departamento de Educación
Especialización en Pedagogía de La Lúdica Fundación
Chaguaní-Cundinamarca.,
Septiembre de 2021.

Resumen

Título: Actividades lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto de la IED Fray José Ledo.

Palabras Claves: Lúdica, fortalecimiento, vocabulario, inglés.

Esta propuesta pedagógica tiene como propósito fortalecer el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto del colegio Fray José Ledo de Chaguaní-Cundinamarca buscando solución a la problemática que se presenta anualmente en este grado, la falta de vocabulario y adquisición del mismo; también se pretende mejorar gradualmente para obtener unos buenos resultados en las pruebas saber y un nivel intermedio de inglés en el grado once.

Se espera que a través de actividades lúdicas como: juegos, trabajos en grupos; canciones, conversaciones entre otros los estudiantes puedan mejorar los niveles del habla inglesa, enseñando de una forma dinámica y divertida, logrando que los estudiantes sientan la necesidad de aprender una segunda lengua motivándolos a adquirir diariamente vocabularios nuevos y fomentando la competencia en ellos.

Además de brindar actividades lúdicas a los estudiantes del grado sexto que les permitan mejorar sus niveles de inglés, el objetivo es traducir estas actividades a un pequeño libro instructivo para orientar su vocabulario y pronunciación.

Abstract

Title: Playful activities to strengthen the vocabulary of the English language in sixth grade students of the IED Fray José Ledo.

Keyword: Playful, strengthening, vocabulary, English.

The purpose of this pedagogical proposal is to strengthen the vocabulary of the English language in sixth grade students of the Fray José Ledo high school of Chaguaní-Cundinamarca, seeking a solution to the problem that occurs annually in this grade, the lack of vocabulary and its acquisition; It is also intended to improve gradually to obtain a good results in the saber tests and an intermediate level of English in the eleventh grade.

It is expected that through recreational activities such as: games, group work; songs, conversations among others, students can improve their English-speaking levels, teaching in a dynamic and fun form, making students feel the need to learn a second language, motivating them to acquire new vocabularies daily and fostering competence in them.

In addition to providing fun activities for sixth grade students that allow them to improve their levels of English, the objective is to translate these activities into a small instructional book to guide their vocabulary and pronunciation.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5-8
1.2 Formulación del problema	9
1.3 Objetivos	9
1.3.1 Objetivo general.....	9
1.3.2 Objetivos específicos.....	9
1.4 Justificación	10
2. Marco referencial	11
2.1 Antecedentes investigativos	11-21
2.2 Marco teórico.....	22-26
3. Diseño de la investigación	27
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	27
3.2 Línea de investigación institucional.....	27
3.3 Población y muestra	27-28
3.4 Instrumentos de investigación.....	28
4. Estrategia de intervención	29-32
5. Conclusiones y recomendaciones	33-34
Referencias.....	35-36-
Anexos	37-39

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En este tiempo, la necesidad de hablar una segunda lengua en especial el (inglés) ya que es el idioma que más se estudia en los 5 continentes, es tan indispensable en este mundo globalizado que todos los estudiantes y profesionales deben aprender otro idioma si ambicionan surgir y ser competentes laborales, cada vez es menos indiscutible el requisito de adquirir un idioma que nos permita mejorar de una u otra forma nuestras vidas sociales y culturales permitiéndonos la comunicación con otras personas y el conocimiento de la diversidad cultural.

Tomando el mismo orden de ideas, el periódico *Al tablero* ratifica en su artículo *El periódico de un país que educa y se educa*; que (Al tablero, 2005) (hoy es evidente que el manejo de una sola lengua no es suficiente en un mundo interconectado. La capacidad de ser bilingüe o multilingüe es cada vez más necesaria para el estudio, el trabajo y la convivencia. Colombia ha tenido una larga tradición de incluir lenguas extranjeras, como el inglés, el francés, el alemán, el italiano en el currículo escolar, para que los bachilleres tengan una visión pluralista del mundo y entren en contacto con otras maneras de pensar y de expresarse, a fin de que este reconocimiento de la diversidad lleve a un reconocimiento de la tolerancia y del respeto del otro/otra.)

Por otro lado, se ha notado el bajo desempeño del idioma inglés en los colegios oficiales y no oficiales del país, en los últimos años sus resultados no han sido muy favorables en comparación con otros países de Latinoamérica, debido a que Colombia ha quedado en los últimos puestos. Lo anterior se fundamenta al dar un vistazo a los siguientes resultados:

En primer lugar, en el periódico el (PORTAFOLIO, 2019). Se afirma que (en el ranking del estudio EF English Proficiency Index (EPI) realizado por Ef Education First, Colombia pasó del puesto 60, en el 2018, a la posición número 68, en el 2019.

Seguidamente, el país tiene un dominio del inglés bajo, y roza con el nivel muy bajo, con una calificación de 48,75 puntos sobre 100. el informe lo lideran los países del Norte de Europa, el primer puesto lo ocupa Holanda, con una calificación de 70,27 puntos, seguido de Suecia con 68,74 puntos.

Como muestra, en Latinoamérica, Argentina se mantiene como el país con mejor dominio del inglés, seguido de Costa Rica, y de los 19 países de la región que están en el estudio, Colombia ocupa el puesto 17 y solo supera a Venezuela y Ecuador, naciones calificadas con un nivel ‘muy bajo).

Por último, Giorgio Iemmolo, director de gestión académica de EF Education First, señala que “en Colombia encontramos varias oportunidades de mejora y desafíos para que el nivel del dominio del idioma inglés pueda fortalecerse e incrementarse en los próximos años, será una estrategia a largo plazo. El país ha tenido una tendencia de descenso en el Rankin. Para mejorar son necesarios mayores esfuerzos desde el sector educativo, como capacitar a los profesores para que tengan una formación en las metodologías más innovadoras y modernas de enseñanza”.

Como resultado de, el bajo rendimiento que se ha presentado año tras año el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha buscado diferentes estrategias que permitan el aprendizaje pleno del idioma inglés en todas las instituciones oficiales de Colombia; una de las estrategias que se está implementando actualmente es el plan de bilingüismo en el cual se realizan muchas actividades a nivel institucional y departamental, concursos de deletreos y cantos en inglés, también los libros *Way to go and English please* del grado 6- 11, esta serie contienen *Teacher's guide*, *Student's book* y *Work book*; con los cuales se busca el desarrollo de las competencias en los estudiantes y la globalización a través del aprendizaje del idioma inglés. En época de pandemia (Covid-19) se propuso el uso de las herramientas digitales **# B The1 Challenge'**, la aplicación digital para fortalecer el aprendizaje del inglés en casa.

Por ejemplo, en la IED Fray José Ledo de Chaguaní-Cundinamarca se está ejecutando la serie de los libros *Way to go and English please* del grado 6 a 11 con el fin de mejorar los niveles de inglés en los estudiantes, pero en el grado 6 se ha notado una gran dificultad para comprender el vocabulario propuesto, por esta razón, se ha visto la necesidad de proponer otras alternativas que permitan el conocimiento pleno de estos vocabularios y poder aprovechar sin dificultad las herramientas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional y poder alcanzar los niveles del idioma inglés.

Por otra parte, en la IED Fray José Ledo de Chaguaní – Cundinamarca se ha percibido grandemente la falta de adquisición de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto; los cuales conocen poco sobre la pronunciación y temas elementales que para el grado en el que se encuentran y según el plan de área de humanidades de la institución

educativa ya deberían de saber estos temas y poseer dichas competencias; esto les ha causado dificultad en el avance en la gramática inglesa; no sostienen una conversación sencilla en inglés, no responden a los saludos, órdenes y expresiones, no conocen vocabulario sencillo y de uso cotidiano, debido a esto siempre se ha tenido que hacer una pausa en el camino y comenzar a reforzar y a llenar vacíos que implican de mucho tiempo y dedicación, los cuales de una u otra forma no les permite avanzar de una manera significativa en cuanto a la temática y conocimientos del grado en curso.

Por esta razón, se ha visto la necesidad de proponer una serie de actividades que permitan al estudiante progresar en el idioma inglés y adquirir los conocimientos básicos logrando obtener un mejor avance en las habilidades del lenguaje lectura, escritura, habla y escucha, llegando así a las competencias básicas requeridas del grado sexto según los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés y los Derechos Básicos de Aprendizaje, asimismo poder desarrollar unas buenas pruebas ICFES con resultados satisfactorios donde se evidencie todo el saber alcanzado desde el grado sexto a once.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer el vocabulario del idioma inglés a través la lúdica en los estudiantes del grado sexto del colegio fray José ledo de Chaguaní-Cundinamarca?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fortaleces el vocabulario del idioma inglés a través de la lúdica en los estudiantes del grado sexto del colegio Fray José Ledo de Chaguaní- Cundinamarca.

1.3.2 Objetivos específicos

Incluir el vocabulario más usado en el idioma inglés e implementarlo en las actividades.

Construir juegos con instrucciones claras para llegar al conocimiento del vocabulario y adquisición del mismo.

Crear una pequeña cartilla instructiva donde se explique detalladamente la ejecución de las actividades.

1.4 Justificación

Esta propuesta es significativa porque permite a los estudiantes del grado sexto de la IED Fray José Ledo de Chaguaní -Cundinamarca recordar y reforzar las temáticas vistas en la primaria, sellarlas con mayor precisión, avanzar en su proceso educativo y adquirir de una forma más fácil y divertida todos los contenidos propuestos por los docentes y el Ministerio de Educación Nacional.

Se busca la implementación de actividades lúdicas que fortalezcan las competencias comunicativas en los estudiantes en la asignatura de inglés a través de nuevos métodos de enseñanza teniendo como estrategia la lúdica, la innovación, el juego etc. Buscando a través de, la lúdica solucionar la problemática que se presenta anualmente en la IED Fray José Ledo de Chaguaní- Cundinamarca tales como: las falencias presentadas por los estudiantes; considerando sus necesidades y posibilitando el desarrollo de las habilidades y destrezas según el ritmo de aprendizaje de cada individuo, la falta de conocimiento del vocabulario en el idioma inglés, falta de pronunciación, falta de escritura y lectura y el desarrollo pleno de las 4 habilidades del lenguaje ya que la lúdica es considerada una de las metodologías más eficaces para llegar al conocimiento, se aspira implementar la motivación, el interés, la pasión y las ganas por aprender.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

A continuación, se presentan los antecedentes investigativos, que validan este proyecto, comenzando con los antecedentes Internacional, Nacional y Local resaltando las investigaciones que apoyan de forma directa este proyecto y ayudan a través de la lúdica al desarrollo de las habilidades del lenguaje, (habla, escucha, lectura y escritura).

2.1.1 Antecedente Internacional

En cuanto a, la lúdica para la enseñanza del idioma inglés encontré el siguiente antecedente a nivel internacional; el proyecto titulado Los Juegos Didácticos en el Aprendizaje del Idioma Inglés en los Estudiantes del Quinto y Sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016. Trabajo presentado para optar el Título de Segunda Especialidad en Educación Primaria por Cervantes Cruz Fiorela Alana y Sierra Chavez Jelly Jhan de la Universidad Nacional de San Agustín Facultad de Ciencias de la Educación en Arequipa – Perú.

De acuerdo con, el proyecto “Los Juegos Didácticos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto y sexto grado de educación primaria de la institución educativa particular Jesús el Maestro, Camaná 2016”, tiene como objetivo general determinar el grado de relación entre el juego didáctico y el aprendizaje del idioma inglés, que permita establecer la importancia del empleo de juegos en las clases de inglés y así poder fortalecer las habilidades comunicativas que los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria necesite, asimismo motivar a los estudiantes al aprendizaje de un idioma mediante juegos didácticos que el docente pueda aplicar

en sus clases, garantizando un nivel de logro alcanzado. (Cervantes Cruz, F. y Sierra Chavez, J., 2016)

En otras palabras, proponen fortalecer las habilidades lingüísticas a través de la utilización de la lúdica, usando como metodología el juego, por esta razón, plantearon el desarrollo de las siguientes actividades (juegos): Let's play domino, Let's fish, The roulette, Find me... if you can!, The magic colors and Mix salad. (Cervantes Cruz, F. y Sierra Chavez, J., 2016).

Posteriormente, se incluye evidencias de la metodología propuestas por (Cervantes Cruz, F. y Sierra Chavez, J., 2016) donde se explica el objetivo, materiales utilizados, reglas y la descripción del juego:

Let's play domino

Objetivo: Reconocer el nombre de las prendas de vestir a través de un juego de dominó para desarrollar habilidades de cómo utilizar el vestuario teniendo en cuenta las estaciones del año.

Materiales a utilizar: Juego de dominó de cartulina.

Descripción del juego: Se puede dividir el grupo en dos o más equipos. Se les explica a los estudiantes que deben ubicar cada pieza de ropa que aparece en las fichas con su nombre correspondiente escrito en inglés y luego se reparten para que lo armen. El equipo que primero termine sin equivocarse será el ganador.

Reglas del juego:

- 1- El juego comienza una vez que el docente de la orden.
- 2- Cuando cada equipo termine de armar el dominó, el docente debe verificar si está correctamente enlazado.

- 3- Si el equipo que termina primero tiene alguna ficha mal colocada, gana el que terminó después en caso de tenerlas todas bien.

Let's fish

Objetivo: Identificar de forma escrita los objetos del aula a través de un juego para desarrollar en los estudiantes hábitos hacia el cuidado de la base material de estudio y las nuevas tecnologías que poseen las escuelas de hoy

Materiales a utilizar: Dos varas de pescar, peces de cartulina, dos sartenes y dos barcos de cartón.

Descripción del juego: Se divide el grupo en dos equipos. A cada uno se le entrega una vara de pescar. Sobre el suelo se colocan los peces, los cuales tendrán un pequeño arito de alambre en sus bocas para poder ser pescados. En estos peces se encuentran escritos los nombres de diferentes objetos, palabras, cualidades físicas y todo lo demás que el docente desee incluir, pero solo debe aparecer una palabra en cada uno de ellos. El juego consiste en que los alumnos deben pescar desde sus pequeños barcos de cartón cada pez e ir echando a la sartén solo los 52 peces que tienen escrito los nombres de los objetos del aula y apartando los demás. Ganará el que dentro del tiempo que designe el docente, más peces haya acumulado.

Reglas del juego:

- 1- Se comienza y se deja de pescar a la orden del docente.
- 2- Cada pez seleccionado incorrectamente es devuelto al estanque.

Luego de, conocer las actividades propuestas considero que, las estrategias utilizadas en el proyecto Los Juegos Didácticos en el Aprendizaje del Idioma Inglés en los Estudiantes del

Quinto y Sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús el Maestro, Camaná 2016; son eficientes si se ejecutan de una forma organizada y progresiva, en el cual la implementación no se vuelva monótona para conservar el efecto del asombro y novedad.

Después, de desarrollar las actividades en este proyecto se llega a las siguientes conclusiones: El nivel de relación entre el juego didáctico y el aprendizaje del idioma inglés es directo, según la prueba de estudio aplicado con la R-Pearson, el cual nos indicó confiable. (Cervantes Cruz, F. y Sierra Chavez, J., 2016).

El nivel de relación que existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje del idioma inglés es directo ya que permite fortalecer competencias en los estudiantes del nivel primario, empleando diversos juegos, materiales, espacios y tiempos que motiven al estudiante a aprender de manera divertida y fortaleciendo las habilidades propias del idioma. (Cervantes Cruz, F. y Sierra Chavez, J., 2016).

Con base en, las conclusiones anteriores opino que, las actividades lúdicas (juegos) son importancia para el aprendizaje de una segunda lengua debido a, que le permite al educando aprender y desarrollar sus habilidades lingüísticas, expresar sus emociones, encontrarse plenamente con su ser, trabajar en equipo, resolver situaciones y problemas y lo más importante adquirir el conocimiento.

2.1.2 Antecedente Nacional

Referente a la lúdica como medio para la enseñanza del idioma inglés se encontró información a nivel nacional en el proyecto nombrado "Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje del Inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba" Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de

La Lúdica realizado por Francisco Díaz, Rubiela Gómez B y Serafina Otero de la Fundación Universitaria los Libertadores en el año 2016.

Para empezar, la presente propuesta pedagógica titulada: Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María en la ciudad de Montería – Córdoba, se enfoca, esencialmente, en crear diversas actividades lúdicas que permitan mejorar las 4 habilidades comunicativas básicas en lengua inglesa: writing, speaking, reading and listening. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016).

Primeramente, en la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba se detectó un bajo índice académico en los estudiantes del grado 6-1 quienes se constituyen el objeto de la investigación por ese motivo se abordó el proyecto con la finalidad de desarrollar las 4 habilidades del lenguaje. Por ello los autores proponen diseñar actividades lúdicas que permitan el progreso de las habilidades del idioma inglés: writing, speaking, reading and listening, buscándole solución a la problemática plantada inicialmente. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016).

Después de una indagación detallada para llegar a las causas del bajo rendimiento de los estudiantes del grado 6-1 los autores del proyecto determinaron lo siguiente: Una vez aplicadas las técnicas de recolección de datos: (observación directa, entrevistas, diario de campo y encuesta), se obtuvo como resultado que una de las principales causas de dicho bajo rendimiento fue la metodología tradicional propuesta por el docente. Por esto y tomando como punto de partida los lineamientos y la malla curricular de la ciudad de Montería, así como los postulados de la pedagogía activa se proponen diferentes estrategias metodológicas, que conllevan al éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016).

En relación a la problemática expuesta, los autores del proyecto (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016). En su metodología diseñaron actividades lúdicas (juegos) como por ejemplo: Lottery, Hangman, Stop, Dinámica “La mímica”, Juego de dados, Adivina el personaje, “Eternal flame” (the bangles), Juego de bingo y Juego de Pañuelo, Runner; Que les permitiera el cumplimiento de sus objetivos.

A continuación se da ejemplo e instrucción de algunos juegos planteados por los autores (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016). Mejor ambiente lúdico donde los estudiantes aprendan de sus errores, desarrollen sus habilidades, aprendan a ser líderes y a trabajar en equipo.

Lottery

Realizar una lotería con el vocabulario aprendido en los años anteriores. Greetings, color, family, animals, fruits. Se toman dos pedazos de cartulina de 1/8 cada una, cada uno de ellos se dividen en 9 espacios de igual tamaño, en uno de ellos se pegarán diferentes recortes del vocabulario que se desea aprender, en el otro se escribirá la palabra en inglés. Luego se divide el curso en grupos y en una bolsa echará el vocabulario, uno de los estudiantes irá sacando y la palabra que saque los demás va tapando en su cartón la palabra, el ganador será el que complete el cartón. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016).

Hangman

Este juego puede jugarse en la web o en clases, se escribe tantas rayas como tenga la palabra, luego se dan 5 intentos, en los que por grupos se les pide una letra si no se encuentra dentro de la palabra, se irá agregando piezas a la horca y si es al contrario se irán llenando los espacios en blanco, el grupo ganador será el que adivine la palabra. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016)

Stop

Este tradicional juego se puede utilizar para repasar vocabulario aprendido, ya sea separando el curso en grupos o en general, se escriben las categorías y luego se escoge una letra con las que se llenará cada una. Gana el primero que llene el cartón. (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016).

Después de la implementación de todas las actividades a los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba los autores (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016) concluyeron lo siguiente: (La lúdica hace parte del ser humano desde la concepción, por esto, es importante incluirla en el contexto pedagógico, los niños y niñas aprenden mejor y más motivados, cuando se diseñan las clases apuntando a este componente, es por ello, que en esta propuesta siempre estuvo presente).

Para concluir, después de empaparme de la investigación sobre el proyecto titulado "Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje del Inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba" por los autores (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016) Concluyo que la metodología de actividades lúdicas es muy buena ya que las acciones allí planteadas son de vital importancia para el aprendizaje del vocabulario y el desarrollo de las habilidades de la lengua inglesa, los estudiantes al ver que las clases se ejecutan de una forma dinámica tienden a mostrar más interés por las mismas de la siguiente manera: participando, aportando, gritando, expresan sus emociones, piden que se realicen actividades similares y prestan su atención total a la clase facilitando la labor docente y la adquisición de conocimientos.

2.1.3 Antecedente Local

Con relación a la lúdica para el fortalecimiento de la enseñanza del idioma inglés encontré el siguiente proyecto a nivel local: "Estrategia pedagógica lúdica para incentivar la habilidad del habla en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la IEDR el Vino" trabajo presentado para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica por Carlos Orlando Díaz Ojeda de la Fundación Universitaria los Libertadores en el año 2020 Bogotá D.C.- Cundinamarca.

La presente propuesta de intervención disciplinar trata de dar respuesta a la pregunta ¿Qué estrategia pedagógica lúdica puede incentivar la habilidad de habla en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural El Vino? y tiene como objetivo diseñar y aplicar una estrategia pedagógica lúdica con la cual se incentive la habilidad de habla en inglés de dicho grupo de estudiantes. Para ello se diseñó el club de conversación virtual "Speaking Titans" el cual está concebido como una estrategia que propicia espacios para la realización de actividades lúdico-comunicativas en la plataforma de video llamadas Meet y se encuentra apoyado por un blog en la plataforma Blogspot en el que los estudiantes tienen acceso a diversas actividades y materiales que les facilitan prepararse para su participación en el club de conversación. (Ojeda, 2020).

En ese mismo orden de ideas La IEDR el Vino desde el año 2016 estableció como meta mejorar el nivel de inglés de sus estudiantes, considerando que para dicho año la asignatura presentaba los niveles más bajos de la institución tanto en pruebas internas como externas. De allí que se diera inicio a un proyecto de transformación del área, el cual, a través de estrategias tales como el rediseño del syllabus, el inicio del uso de libros de texto en inglés, la institucionalización de actividades como el English Day y la participación en actividades como el Spelling Bee y el Song Fest departamental, han logrado ubicar el área de inglés como la asignatura con mejores desempeños en la institución. (Ojeda, 2020).

El bajo desempeño en la habilidad del habla en inglés de este grupo de estudiantes es un factor que puede generar desigualdad de oportunidades cuando finalicen su proceso educativo, lo cual se vería reflejado a nivel académico en la dificultad para acceder a becas de estudio, a experiencias interculturales y en general al acceso a la información académica que mayoritariamente se encuentra en esta lengua. De igual manera, el no expresarse en inglés puede disminuir su campo laboral o llevarlos a tener menores posibilidades de escalar en sus profesiones. (Ojeda, 2020).

En relación a la problemática expuesta, el autor del proyecto Estrategia pedagógica lúdica para incentivar la habilidad del habla en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la IEDR el Vino vio la necesidad de buscar herramientas lúdico digitales que le permitiera aumentar los niveles del habla en el idioma inglés; para que los estudiantes pudieran mejorar su expresión lingüística de una forma divertida y motivadora, teniendo de la mano las Tics y la lúdica como complemento.

En resumidas cuentas, el autor (Ojeda, 2020). diseñó una metodología lúdico digital que permitiera estimular la habilidad comunicativa del habla en el idioma inglés en los estudiantes del grado séptimo de la IED rural el Vino y construyó un club de conversación que permitiera disgregar la monotonía de la gramática inglesa y la traducción de los textos, procurando el desarrollo de las habilidades que él considera más importante el habla y la escucha tratando temáticas de acuerdo al contexto del estudiante para lograr sumergirlo en su propia realidad y alcanzar el conocimiento pleno.

Con relación a, lo mencionado anteriormente se agrega información sobre una de las sesiones del club de conversación llamado **“Speaking Titans”**, este propiciará espacios para la realización de actividades lúdico-comunicativas en la plataforma de video llamadas Meet y

estará apoyado por un blog en la plataforma Blogspot en el que los estudiantes tendrán acceso a las planeaciones de cada una de las sesiones previstas, las cuales se realizan de la siguiente forma: competencia, desarrollo, recursos, evaluación teniendo como objetivo principal incentivar la habilidad del habla inglesa de los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural el Vino (Ojeda, 2020).

Sesión 1: Viajes alrededor del mundo: comidas, costumbres y culturas.

Competencias comunicativas: - El estudiante inicia, mantiene y cierra una conversación simple sobre temas que le son familiares. - El estudiante estructura y responde preguntas simples sobre temas que le son familiares. Gramática: Simple present. Vocabulario: Countries, nationalities, food, traditions.

Desarrollo: el desarrollo está compuesto en dos partes y son las siguientes:

Preparación: Revisión previa del blog “Speaking Titans” Sesión 1 con los contenidos de apoyo.

Comunicación: Video llamada a través de la plataforma meet que cumple con el siguiente orden: - Introducción. - Input. - Actividad lúdico-comunicativa de organización de letras en la plataforma Educaplay. Los estudiantes competirán en actividad contrarreloj en la cual deben adivinar el mayor número de palabras relacionadas con la temática de viajes alrededor del mundo utilizando las letras que se presentan en desorden. - Cierre: Retroalimentación.

Recursos: Blog “Speaking Titans”: Videos de apoyo. Links a juegos educativos. Workshops diseñadas por el docente. Listas de vocabulario y frases comunes. Plataforma de video llamadas

Meet: Actividad organización de letras contrarreloj (Educaplay).

Evaluación: Grabación de participación en club de conversación y posterior análisis de los criterios: gramática, vocabulario, manejo del discurso y comunicación interactiva. (Ojeda, 2020).

Después de implementar las actividades mencionadas anteriormente el autor (Ojeda, 2020) llegó a las siguientes conclusiones:

La presente propuesta de intervención disciplinar permitió corroborar la necesidad de promover la creación de estrategias en las cuales los estudiantes de la IED Rural el Vino tengan la oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos en el aula en contextos comunicativos reales, esto como consecuencia de que el medio en el cual se ven inmersos les brinda pocas oportunidades de acceso a espacios comunicativos en la lengua extranjera inglés tanto dentro como fuera de la institución, situación que acentúa la problemática del bajo desempeño en aspectos como la fluidez y automatización del proceso del habla.

El diseño de estrategias que permitan el uso del habla en inglés debe tener en cuenta diversos aspectos para que el proceso sea exitoso y alcance el objetivo de llevar al estudiante a poner en práctica su habilidad comunicativa: en primera instancia brindar un conocimiento contextual que brinde a los estudiantes temáticas sobre las cuales hablar, posteriormente un conocimiento lingüístico que contiene elementos como la gramática, el vocabulario y la pronunciación, de modo que logren producir su discurso correctamente y por último considerar variables afectivas como la motivación, la autoestima y la ansiedad que permitan crear ambientes amenos en los que se sientan cómodos y confiados para expresarse (Ojeda, 2020).

Ya para terminar, concluyo que las actividades lúdicas en medios virtuales también son de vital importancia para la adquisición del lenguaje, ya que no solo se efectúan de forma física, también la virtualidad nos permite la implementación de la lúdica.

2.2 Marco teórico

Referente a la problemática mencionada anteriormente es necesario incluir teorías que respalden la siguiente propuesta: Actividades lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto de la IED Fray José Ledo.

Primeramente se hace una investigación sobre el concepto del juego y se encuentra teorías de filósofos como: María Montessori., Karl Groos, Jean Piaget y Lev Semyónovich Vigotsky. Estos hacen afirmaciones sobre el juego en la enseñanza y la importancia que es para la preparación en de la vida adulta.

En el proyecto denominado Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje del Inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería (Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S., 2016) Córdoba citaron a (Montessori, 1907), la cual afirma que “el docente debe ser un facilitador del aprendizaje, donde el niño explora el ambiente para construir su propio conocimiento” Referente a, lo que opina María Montessori pienso que es muy relevante para esta propuesta pedagógica porque el docente debe buscar diferentes estrategias metodológicas entre ellas el juego donde le permita al estudiante interesarse por aprender cada día; realizando actividades que le sean familiares y tengan la posibilidad de explorar su entorno.

Por otra parte (Groos, 1902) citado por (Blanco, 2012) afirma que “el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande”.

En otras palabras, el juego se convierte en una pequeña sociedad en la cual se aprende y se desaprende para la vida, los niños aprenden a socializar, planear, solucionar problemas, respetar la opinión del otro, seguir regla, cumplir órdenes, trabajar en equipo, desarrollan sus potenciales y a ser responsables.

Así mismo, (Groos, 1902) define que "la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto". Es decir, el juego permite que el niño se exprese con libertad y saque a flote su verdadero yo, este comportamiento que expresa será su actuar cuando sea mayor, por ello es importante el desarrollo de actividades que permitan forjar el carácter y dejen enseñanzas futuras del niño.

(Piaget, 1956), Como se citó en (Blanco, 2012) piensa que "el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo". No cabe duda que el juego es en sí un impulsador para el desarrollo de las habilidades intelectuales, por ello es importante su ejecución en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

De igual forma, (Piaget, 1956) Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: " el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) ". En otras palabras en el juego con normas el niño puede exigirse a sí mismo y al grupo un buen rendimiento para poder llegar a la meta trabajando en equipo; estos pueden comprender que el esfuerzo en todos los casos no siempre nos lleva a la victoria, a veces se gana y a veces se pierde, de una u otra forma el juego ayuda al niño a adecuarse a la sociedad desde muy pequeño.

Según (Vigotsky, 1924), como se citó (Blanco, 2012) "El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones individuales". El niño a través del juego tiene la posibilidad de conocer el mundo, explorar, socializar con los seres humanos y otras especies, con el entorno ambiental y el espacio que lo rodea.

Para finalizar en las teorías del juego se hace un último aporte del filósofo (Vigotsky, 1924) el cual opina que "el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio". A través del juego el niño se da cuenta del papel que ocupa en el mundo, de lo necesario que es trabajar en equipo para lograr objetivos propios y comunes, así mismo se prepara para solucionar problemas a futuro, aprendiendo de cada error, mejorando en sus intentos y prácticas, también, a través del juego el niño puede aprender otras lenguas haciéndolo de una forma inconsciente sin enterarse de la estructura; si se emerge en su papel y se divierte se puede llegar al aprendizaje sin tanto esfuerzo, donde la actuación sea natural y gratificante.

Después de explicar algunas teorías sobre el juego ahora vamos a relacionar el juego con el aprendizaje de una segunda lengua; según la opinión de algunos pedagogos y filósofos como: Malgren, Lozano y García.

En primer lugar Malgren (2011) como se citó en (Castrillón, 2017) afirma que “una de las maneras que tienen los profesores para ayudar a sus estudiantes en adquirir una lengua nueva es el juego como método de aprendizaje y esto puede consistir en actuar, jugar y cantar”. Eso quiere decir, que el juego en la enseñanza de una segunda lengua es una metodología que puede dar buenos resultados si se practica de una forma dinámica, donde se efectúen diferentes actividades que llamen la atención del estudiante, dejando de lado las temáticas; basándose solo en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y las competencias de forma que ellos inconscientemente aprendan y se motiven por formarse.

En segundo lugar, Lozano (2014) como se cita en (Castrillón, 2017) asegura que “implementar juegos en el aula de clase, es fundamental para el desarrollo y la educación de los alumnos en un idioma extranjero porque supone mayor motivación e interés”. Sencillamente, el juego posibilita y facilita a los estudiantes su forma de expresión, creando en ellos un ambiente de seguridad y confianza donde el estudiante se manifiesta verbalmente sin temor a equivocarse y mejora constantemente, creando un vínculo con sus compañeros y docentes y aprende a convivir e interactuar en sociedad.

En tercer lugar García (2007) como se citó en (Castrillón, 2017) manifiesta que (aprender inglés en un espacio lúdico-didáctico además de fortalecer, permite que los niños se habitúen a la segunda lengua, se identifiquen con ella y se sientan más seguros al demostrar sus habilidades, la valoren, disfruten y reconozcan las oportunidades que tendrán con relación a su desarrollo profesional, intercultural y calidad de vida). Aprender una lengua extranjera en contextos naturales es muy beneficioso en cualquier proceso educativo, el juego es sin duda para los niños

un espacio donde se sienten confiados, interactúan aprendiendo valores sociales; donde hay pleno goce y disfrute de las; cuando este se mezcla con la pedagogía y la didáctica y llevan una verdadera intención hacen que el aprendizaje más que una obligación sea un verdadero placer encontrando allí el verdadero sentido al proceso.

Para concluir García (2007c) como se citó en (Castrillón, 2017) menciona que (el juego es una estrategia pedagógica múltiple y significativa, porque contribuye al aprendizaje de la nueva lengua y al desarrollo pluridimensional del individuo, favoreciendo los valores, el trabajo en equipo, fortaleciendo las emociones; incentivando la creatividad y los niveles de concentración). Evidentemente, no podemos negar que el juego y el lenguaje van tomados de la mano; este es una de las metodologías más eficaces para lograr nuestra meta de mejorar en la enseñanza de una segunda lengua en este caso el inglés.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

En esta propuesta pedagógica se utiliza la investigación experimental ya que durante años se ha observado en los estudiantes del grado 6 del colegio Fray José Ledo de Chaguaní-Cundinamarca la poca memorización del vocabulario en la asignatura de inglés, vocabulario que han visto muchas veces pero sin embargo no recuerdan su significado, con esta propuesta se pretende a través de la lúdica intervenir en la memorización del mismo de una forma más fluida e innata donde el estudiante sin saberlo vaya recordando y adquiriendo nuevos conocimientos, al final se espera mirar el efecto que esta causa en los educandos y obtener buenos resultados.

3.2 Línea de investigación institucional

La presente propuesta de investigación se modula con la línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia” de la Universidad Fundación Universitaria Los Libertadores (2021), la cual contiene tres ejes fundamentales: **evaluación, aprendizaje y docencia**. Estos ejes poseen concordancia con mi proyecto ya que gracias a la lúdica y la dinámica con la que se pretende mejorar el fortalecimiento de la segunda lengua (inglés) se proyecta llegar al conocimiento pleno del idioma en mención con ayuda y desarrollo de los componentes mencionados anteriormente.

3.3 Población y muestra

La población de estudio con la que se va a ejecutar la propuesta pedagógica son los estudiantes del grado 6 del colegio Fray José Ledo de Chaguaní-Cundinamarca los cuales constan de aproximadamente 60 niños (as) y están divididos en dos cursos 6A 30 estudiantes y

6B 30 estudiantes, se aspira escoger aproximadamente 15 estudiantes para realizar la muestra y elaborar la propuesta sobre el refuerzo el vocabulario del idioma inglés.

3.4 Instrumentos de investigación

En el proyecto Actividades lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto de la IED Fray José Ledo; se utiliza tres instrumentos para recopilar toda la información necesaria y llevar acabo la propuesta pedagógica entre estos tenemos: para comenzar se realiza el proceso de observación en clases a la población de estudiantes del grado 6A y 6B del colegio Fray José Ledo de Chaguaní Cundinamarca, donde la docente debe visualiza detalladamente las falencias de cada estudiante en cuanto a la memorización del vocabulario de cada uno y llega a la raíz del problema, en este caso sería la falta de didáctica para la práctica y refuerzo del mismo.

Seguidamente de este proceso se realizan actividades competitivas en el tablero de forma grupal o individual donde el estudiante debe completar un listado de vocabulario escrito a manera de visualizar la cantidad de vocabulario que posee cada uno y los que faltarían por implementar y conocer, una vez que se realice todo lo mencionado anteriormente se diseñan actividades lúdicas de refuerzo las cuales les ayudarán a recordar a los estudiantes el vocabulario aprendido.

Para finalizar se hará una encuesta donde se evidencie la eficacia de las actividades propuestas. Después de la realización de la encuesta se pretende llevar acabo la propuesta pedagógica y el desarrollo de la metodología a implementar para el refuerzo de vocabulario en la asignatura de inglés.

4. Estrategia de intervención

Actividades lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto de la IED Fray José Ledo.

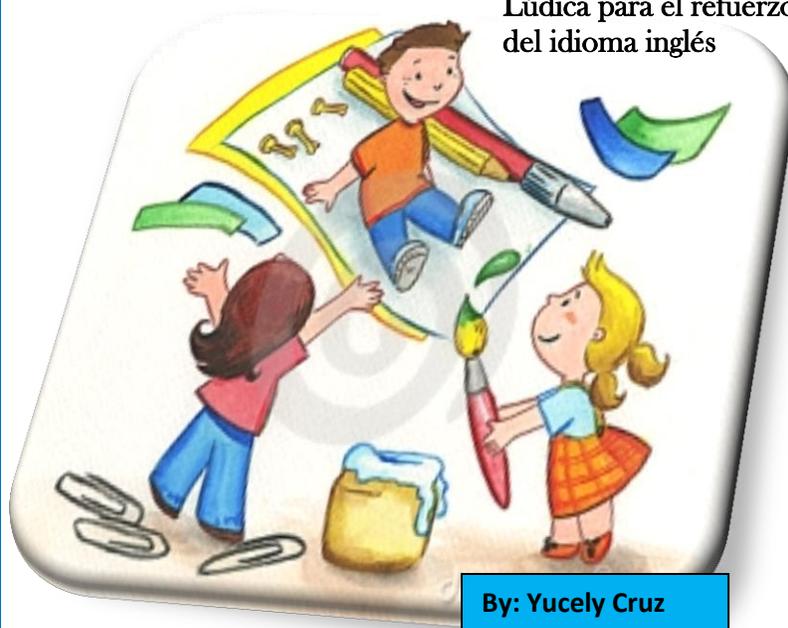
La siguiente estrategia lúdico pedagógica pretende reforzar el vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del grado sexto tanto el aprendido los años anteriores como los que experimenten en la actualidad manteniendo así la nueva adquisición del mismo, con el fin de practicar a diario y fomentar el uso de la memoria, todo esto se espera lograr a través de actividades lúdicas (juegos) las cuales serán de motivación para el aprendizaje.

Se espera con esta propuesta pedagógica lograr en los estudiantes no solamente el refuerzo de su vocabulario si no también el fomento por adquirir una segunda lengua en este caso el inglés, esforzándose por pronunciar bien, hablar sin miedo a equivocarse, participando activamente en las actividades propuestas, donde la asignatura no sea vista como algo tensionante si no un juego cotidiano mas donde todos van aprender de forma lúdica, proactiva; en el cual el estudiante solamente no tenga la oportunidad de participar sino también de proponer, agregarle reglas o normatividad al juego en curso, siendo veedor de su propio aprendizaje, aportando ideas a sus compañeros y docentes para mejorar la ejecución del mismo y pueda así desarrollarse la autonomía de cada uno.

A continuación se presenta en una pequeña cartilla que contiene 9 actividades lúdicas donde se propone reforzar el vocabulario en la asignatura de inglés:

Cartilla pedagógica.

Lúdica para el refuerzo del idioma inglés



By: Yucely Cruz

Instrumento creado con la finalidad de reforzar el vocabulario del idioma inglés.

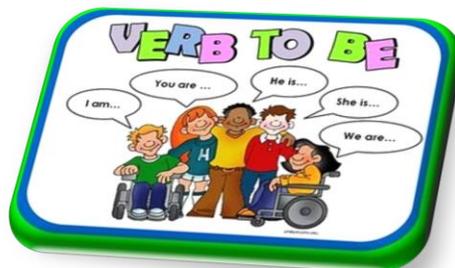
A continuación encontraras una serie de juegos con instrucciones claras que te ayudarán a desarrollar tu aprendizaje de una forma dinámica y divertida.

(Juego) En una cartulina copiar los pronombres personales: I, you, he, she, it, we, they; con una letra grande y visible luego, recortar y colocar en el suelo de forma horizontal en seguida hacer una fila en el pronombre **SHE**, la docente ira pronunciando cada uno de los pronombres personales en inglés y los estudiantes saltaran en el pronombre correspondiente, el que salte donde no corresponde perderá el juego, los últimos en quedar obtendrán una buena puntuación.

3



(Conversación) Formar tres grupos dentro del salón de clases, el grupo # 1 tendrá los pronombres personales, el grupo #2 el verbo To be en tiempo presente y el grupo #3 los sustantivos por otra parte, un integrante del grupo #1 dice un pronombre personal ejemplo: I, un integrante del grupo #2 responde el To be que corresponde al pronombre personal **AM**, un integrante del grupo #3 forma la oración con un nombre. (**I am Claudia**,) y la copia en el tablero luego todos deben pronunciar la oración y se continua la misma dinámica del juego hasta obtener el mayor puntaje por grupos.



4

(Conversación) Con el vocabulario de la familia aprendido llevar al colegio lo siguiente: imágenes de cuatro integrantes de tu familia, una lámina de cartón, colores, marcadores, palitos de pincho y pegante; recortar cada imagen por los bordes y dibujar la silueta en el cartón, luego recortar el cartón y pegar la imagen allí difuminando por los lados bien cada miembro de la familia por otro lado, pegar los palitos de pincho en las imágenes y realizar los títeres para exponerlos en clases usando el Verbo To be ejemplo: She is my mother, He is my father They are my friends...



5

(Conversación) Explicar a los estudiantes los adjetivos posesivos (**MY, YOUR**) y realizar la siguiente actividad: formar parejas, cada pareja debe tener 5 elementos de su maleta sobre el pupitre, buscar el nombre de estos elementos en el diccionario y aprender su pronunciación con ayuda del docente después cada pareja debe introducir en una bolsa grande los elementos a continuación cada grupo debe pasar al tablero y sacar un elemento a ciegas, para finalizar se hace la descripción del objeto usando el adjetivo **MY, YOUR** y el **To be**, **It is** de la siguiente manera: **It is my pencil, It is your market, It is your notebook etc.**



6

Enseñar a los estudiantes los objetos del salón de clase y realizar la siguiente actividad: Después de aprender los objetos de la clase en inglés realizar la siguiente actividad:

Cada estudiante deberá llevar una cartulina pequeña, tijeras y lápiz, colores etc. Asignar a cada estudiante el nombre de un objeto de clase ejemplo: Chalk, Chair, Scissors, Pencil sharpener, Flag, Pen, Clock, Ruler, Desk, Chalkboard, Paint, Paintbrush, Glue, Eraser, Calculator, Calendar etc.

Escribir con letra grande y visible el nombre del objeto en la cartulina y decorar, luego y recortarlo por silabas, en seguida el docente repasará con los estudiantes estos nombres, mezclaran todas las letras y ellos deben organizar las palabras que el docente les pronuncien inglés.

7

Repasar el vocabulario sobre las partes de la casa.

Llevar materiales para el colegio como: Cartón paja, silicona, pegante, temperas, tela, tijeras, aguja, hilo, colores, marcadores, lápiz etc.

Posteriormente realizar una maqueta de tu casa donde incluyas todos los elementos que se encuentran en ella, en la siguiente clase explicarla de la siguiente forma: This is my house, it has many thing how: Living room, bathroom, garden, kitchen, bedroom etc.



8

Con la temática: in, on, at realizar juego al aire libre.



Ubicar un objeto en determinado lugar del colegio, ejemplo: sobre las gradas una pelota, en el salón de clases un bafle, en la arquería un balde. Cada objeto debe tener pegado un mensaje en inglés.

Se formaran grupos de 5 integrantes, cada grupo debe escoger un comunicador, esta persona se encarga de ir al lugar donde se encuentra el objeto y llevar el mensaje verbal a los otros integrantes del grupo los cuales les corresponde copiar el mensaje, dado el caso que se requiera cambiar los papeles se puede hacer, gana el grupo que mejor escrito tenga el mensaje.

9

Cuidado del Medio Ambiente.

Después de saber el vocabulario referente al medio ambiente los estudiantes deben realizar la siguiente actividad al aire libre:

Pasear con la docente a los alrededores del colegio preferiblemente por los lugares donde haya mucha vegetación, asimismo ir haciendo un reparo cada vez que observamos un elemento de la naturaleza ejemplo: tree, stones, sand, leaves, bush etc.

Después de la visualización del medio formar parejas, un estudiante hará el papel del ciego y otro del mudo, el ciego debe vendarse los ojos y el mudo no puede hablar, el ciego con ayuda del mudo debe recoger desechos como hojas secas, arena, piedras pequeñas y realizar una obra de arte en un octavo de cartulina, se recomienda llevar pegantes para unir todas las piezas encontradas y hacer un diseño.

10

Explicar el uso del **His** y el **Her**, colocar ejemplos donde incluyas oraciones con la rutina diaria, el entorno escolar y realiza la siguiente actividad:

Formar un círculo intercalando niños y niñas, cada estudiante debe tener a la mano un útil escolar, buscar su significado en el diccionario de inglés, el docente copiará el nombre de estos objetos en el tablero y enseñará la pronunciación en público, luego comenzará la actividad con un estudiante diciendo el adjetivo His /Her que corresponde al niño o niña que está al lado derecho más el nombre del elemento que tiene a la mano ejemplo: her book, his pencil el libro y la maleta de él o ella...



By: Yucely Paola Cruz Mosquera

Especialización en Pedagogía de la Lúdica.

5. Conclusiones y recomendaciones

La presente propuesta pedagógica ayudó en gran parte a buscar alternativas de enseñanza y fomentar el uso de actividades o estrategias lúdicas para el fortalecimiento del vocabulario en el idioma inglés de los estudiantes del grado sexto del colegio Fray José Ledo de Chaguaní-Cundinamarca comenzando así a aprender de una forma más dinámica y motivadora donde el estudiante vea la educación como algo placentero y de gozo.

Estas estrategias permiten desde la asignatura de inglés el desarrollo de las habilidades lingüísticas como: habla, escucha, lectura y escritura y la adquisición de la lengua como tal; cada una de las actividades están focalizadas en el progreso de las mismas donde, se emplea el juego como objeto principal y primordial, el motivador y detonador de la enseñanza donde el estudiante tiene la posibilidad de trabajarlas de forma autónoma aprendiendo de una forma natural sin preocupación alguna a equivocarse entendiendo que cada error cometido le deja una enseñanza.

La aplicación de la cartilla es de vital ayuda ya que permite llevar un orden y secuencia de las actividades a realizar, donde no solamente se emplean estas propuestas si no que a raíz de estas pueden surgir otras nuevas ideas, los juegos implementados allí permiten la modificación de la reglamentación, el aumento de las metas, aumento del vocabulario a implementar, modificación según el contexto de cada escuela o colegio, organización de las actividades en espacios al aire libre o al interior de los salones de clase, exploración del medio ambiente, utilización de materiales reciclables y no reciclables, implemento de las artes plásticas, dejando abierta la

imaginación de cada docente y estudiante para seguir practicando actividades lúdicas y motivadoras que nos llevan a una misma meta, la adquisición una segunda lengua(inglés).

Para finalizar se recomienda ir innovando cada día y ejecutando actividades lúdicas nuevas para no caer en la monotonía y perder la motivación del estudiante, donde ellos puedan ver la educación como un reto nuevo por culminar y un mundo desconocido por explorar.

Referencias

Al tablero. (N/A de octubre de 2005). El periodico de un pais que educa y se educa. *El periodico de un pais que educa y se educa*, pág. N/A.

Blanco, V. (12 de 11 de 2012). *WORDPRESS.COM*. Obtenido de WORDPRESS.COM:

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Castrillón, L. T. (1 de 6 de 2017). *Los Juegos y su Rol en el Aprendizaje de una Lengua*. Obtenido de Los Juegos y su Rol en el Aprendizaje de una Lengua: file:///C:/Users/Cpe.Cpe-PC/Downloads/2893-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9175-1-10-20180308%20(1).pdf

Cervantes Cruz, F. y Sierra Chavez, J. (2016). *Los Juegos Didácticos en el Aprendizaje del Idioma Inglés en los Estudiantes del Quinto y Sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular*

Jesús el Maestro, Camaná 2016. Arequipa - Perú.

Díaz, F., Gómez, R. y Otero, S. (2016). *Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje del Inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba*.

Groos, K. (1902). *Teoría del Juego Como Anticipación Funcional*.

Montessori, M. (1907). *El metodo de Maria Montessori*.

Ojeda, C. O. (2020). *Estrategia pedagógica lúdica para incentivar la habilidad del habla en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la IEDR el Vino*. Bogotá.

Piaget, J. (1956). *Teoría Piagetiana*.

PORTAFOLIO. (12 de Noviembre de 2019). Nivel de inglés de Colombia, uno de los más bajos de América Latina. *Nivel de inglés de Colombia, uno de los más bajos de América Latina*, pág. N/A.

Vigotsky, L. S. (1924). *Teoría Vygotskyana*.

Anexo 1

Desarrollo sobre habilidades del lenguaje (Evaluación del grupo). Marque con un (x) la casilla de su preferencia.

<u>Habilidades</u>	<u>Declaraciones</u>	<u>No puedo hacerlo</u>	<u>Necesito trabajar en ello</u>	<u>Puedo hacerlo con ayuda</u>	<u>Puedo hacerlo solo.</u>
<u>Lectura</u>	Puedo leer una corta descripción de los objetos del hogar en inglés.				
	Puedo leer un artículo que hable acerca del medio ambiente con vocabulario que conozco.				
	Puedo leer un texto sobre la historia de los miembros de la familia y su composición.				
	Puedo hacer una lectura en voz alta sobre los objetos de la escuela que conozco.				
<u>Escritura</u>	Puedo escribir una descripción detallada sobre los miembros de mi familia en inglés				
	Puedo escribir una historia en inglés donde incluya los adjetivos posesivos.				
	Puedo escribir un acróstico en inglés con la palabra medio ambiente: (environmental) teniendo encuesta su definición.				
	Puedo escribir oraciones simples en inglés donde incluya los				

	pronombres personales.
<u>Habla</u>	Puedo hablar sobre el vocabulario que conozco.
	Puedo contar cortas historias usando el vocabulario aprendido.
	Puedo hablar en inglés sobre la importancia de aprender palabras nuevas?
	Puedo hablar sobre el cuidado del medio ambiente.
<u>Escucha</u>	Puedo entender cuando la docente me pronuncia las palabras en inglés.
	Puedo entender oraciones cortas sobre el medio ambiente.
	Puedo entender cuentos cortos sobre algún miembro de la familia en inglés
	Puedo entender las instrucciones sobre las actividades del vocabulario en inglés.

Anexo 2

Encuesta de verificación	Respuestas
¿Cómo visualizas las actividades propuestas en clase?	
¿Consideras que te ayudan a recordar el vocabulario aprendido?	
¿Cuál de las actividades te gustaría repetir?	
¿Te gustaría ejecutar actividades parecidas? Sí, no, ¿por qué?	
¿Qué actividades lúdicas te gustaría implementar en la siguiente clase?	
¿Qué actividades no te agradaron?	
¿Crees que el juego es el mejor medio para llegar al conocimiento? Sí, No, ¿Por qué?	
Escribe el nombre de un juego que te haya dejado enseñanza para la vida.	