

## **La Habilidad de Speaking en Inglés, una propuesta Lúdica para su Desarrollo**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Ferman Arturo Madero Villalba

Julio 2018.

Copyright © 2018 por Ferman Arturo Madero Villalba. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

Al finalizar esta etapa, le dedico este triunfo a nuestro Dios Todopoderoso y padre celestial, a mi familia ya que es mi motor y fortaleza que me impulsa a continuar adelante cada día, contribuyendo al crecimiento personal y profesional.

Al docente César Augusto Sánchez Rojas quien estuvo apoyándome en cada proceso, en cada actividad y en cada cambio que fue requerido, gracias por su entrega, espacio y dedicación.

A todo el cuerpo docente de la Asociación Colegio Militar Almirante Colón, mis amigos y en especial a Oscar Jaraba Conde, por su colaboración desde el inicio de este proceso de formación generando confianza y mucho ánimo.

A los estudiantes de noveno grado de básica secundaria del Colegio Militar Almirante Colón, quienes me motivaron y permitieron realizar la investigación para esta propuesta.

Gracias por su apoyo incondicional.

## Resumen

La propuesta pretende el reconocimiento de una falencia específica en el aprendizaje de la lengua inglesa como es la limitante en el dominio de la habilidad del speaking debido a factores que se derivan de la labor docente como el tradicionalismo que genera desinterés en los estudiantes aunado a su inseguridad debido al aspecto fonológico que identifica al idioma y su falta de conocimiento gramatical; por esta razón, se establecen criterios claros, en el proyecto, que dinamizan una labor acertada teniendo como estandarte a la lúdica debido a que propicia un interés en los educandos respecto a su ejecución oral ya que el docente enfoca la creación, diseño e implementación de actividades secuenciales y motivantes desde los contextos de clase a través de talleres y extraclase en función de la utilización de estrategias tecnológicas que estructuran el camino hacia la puesta en práctica oral del inglés desde referentes básicos que generan confianza hasta acciones más profundas que pretenden desarrollar la seguridad de los aprendices en la lengua extranjera porque se establecen las bases necesarias para el fortalecimiento del uso del idioma, no sólo en el aspecto citado del speaking u oralidad sino en lo concerniente al reading –leer-, writing –escribir- y listening –escuchar-, referenciando un mayor aprendizaje que nutre una real aprehensión de la lengua inglesa teniendo como referentes a autores representativos del Constructivismo como Vygotsky y Ausubel quienes plantean la relevancia de un acompañamiento en el proceso de adquisición del conocimiento que conlleva a un real aprendizaje significativo.

Palabras claves: speaking, inglés, lúdica, motivación, habilidad, constructivismo, aprendizaje, estrategia, tecnología.

## **Abstract**

The proposal aims to recognize a specific flaw in the learning of the English language as it is the limitation in the domain of speaking ability due to factors that derive from the teaching work as the traditionalism that generates disinterest in students coupled with their insecurity due to the phonological aspect that identifies the language and its lack of grammatical knowledge; for this reason, clear criteria are established in the project, which stimulate a successful work having a playful standard because it fosters an interest in the students regarding their oral performance as the teacher focuses on the creation, design and implementation of sequential and motivating activities from the classroom contexts through workshops and extraclass based on the use of technological strategies that structure the way to the oral implementation of English from basic references that generate confidence to deeper actions that aim to develop safety of the apprentices in the foreign language because the necessary bases are established for the strengthening of the use of the language, not only in the mentioned aspect of speaking or orality but in what concerns reading, writing and listening, referencing a greater learning that nurtures a real apprehension of the English language As references to representative authors of Constructivism such as Vygotsky and Ausubel who raise the relevance of an accompaniment in the process of acquiring knowledge that leads to real meaningful learning.

**Keywords:** speaking, English, playful, motivation, skill, constructivism, learning, strategy, technology.

## Tabla de contenido

	Pág.
Capítulo1 Aprendizaje del inglés a través del speaking.....	8
Capítulo 2 La lúdica como soporte del desarrollo de la expresión oral o speaking en inglés .....	12
Capítulo 3 Hacia una visión global del contexto.....	25
Capítulo 4 Speaking in English.....	36
Capítulo 5 Conclusiones.....	49
Lista de Referencias.....	51
Anexos.....	52

**Lista de tablas**

	Pág.
Tabla 1 Concepciones de lúdica en el tiempo.....	19
Tabla 2 Teorías sobre el juego.....	22
Tabla 3 Modelo de diario de campo.....	32
Tabla 4 Modelo de encuesta.....	33
Tabla 5 Estrategia de intervención.....	36
Tabla 6 Guía para taller No. 1 .....	55
Tabla 7 Guía para taller No. 2 .....	56
Tabla 8 Guía para taller No. 3 .....	57
Tabla 9 Guía para taller No. 4.....	58
Tabla 10 Guía para taller No. 5 .....	59

## Lista de figuras

	Pág.
Figura 1 Trying english karaoke.....	52
Figura 2 Interact in role-play.....	52
Figura 3 Watching music video.....	53
Figura 4 Explaining music video.....	53
Figura 5 Encuentro con Canal Cartagena.....	54
Figura 6 Participación en evento público.....	54

## Capítulo 1

### Aprendizaje del Inglés a Través del Speaking

El aprendizaje de una segunda lengua (inglés) constituye uno de los principales objetivos nacionales de Colombia, incluso dentro de sus políticas educativas establece el programa nacional de bilingüismo 2004-2019 en los que se incluyen los nuevos estándares de competencia comunicativa en inglés, y donde se fijaron los niveles de dominio que debe tener un estudiante, además de la forma como se incorporarían las tecnologías de información y comunicación en este proceso.

Como podemos ver Colombia le apuesta a ser una nación bilingüe y competitiva pues en un mundo globalizado este proceso resulta imperativo para el progreso y sostenibilidad del mismo. Sin embargo, al indagar sobre la competencia de estudiantes y profesores en el dominio del inglés, y en metodología, para los docentes, el Ministerio y las Secretarías detectaron deficiencias y se propusieron trazar acciones para mejorar los conocimientos. Esta realidad no es ajena al contexto del colegio Militar Almirante Colón de la ciudad de Cartagena ya que se realizó un taller diagnóstico que consistió en solicitar a cada estudiante su participación en una entrevista oral y a partir de ella expresar sus conocimientos en lengua inglesa sobre temas básicos y, a través de este trabajo, evaluar el manejo del speaking en aras de evidenciar la situación de los educandos de grado noveno respecto a dificultades en el desarrollo de la habilidad de Speaking debido entre otras cosas por el desinterés por el aprendizaje del idioma inglés en la habilidad del speaking, a esto se suma que presentan inseguridad en la expresión oral producto del desconocimiento de vocabulario y reglas gramaticales que soporten un manejo acertado de la lengua extranjera.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje de la lengua inglesa conlleva una dificultad relevante en los estudiantes debido al carácter fonológico que la representa en contraste con el carácter fonético de la lengua materna, es decir, el castellano. Es algo complicado para los aprendices del inglés reconocer por escrito una palabra, pero tener que pronunciarla de una manera diferente atendiendo a la característica fonológica que representa a esta lengua extranjera. Sin embargo, la relevancia del idioma en el siglo XXI amerita un esfuerzo mayor para evidenciar un dominio comunicativo que favorezca la preparación personal de los estudiantes en pos de una cultura globalizada que exige a pasos agigantados una cultura colectiva reconocida, principalmente, a través de la lengua comercial y, por ende, más importante en la actualidad, el inglés.

Atendiendo a este referente, se hace necesario incentivar el dominio de la lengua inglesa para favorecer el aspecto comunicativo de nuestros estudiantes en aras de generar igualdad entre sus posibilidades de desarrollo en correlación con los demás jóvenes de la sociedad a nivel mundial. De esta forma, se resalta que, los “Estándares Básicos de Competencia de la Lengua Inglesa”, orientan que es necesario que nuestros alumnos sean competentes para leer, escuchar, escribir y, en este caso más relevante hablar ya que reúne las tres habilidades anteriores.

Teniendo en cuenta la descripción anterior, surge la siguiente pregunta de investigación **¿Cómo incentivar el aprendizaje significativo del idioma inglés en la habilidad de “speaking” de los estudiantes de grado 9° de la Asociación Colegio Militar Almirante Colón?** Para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos. El general se centra en Incentivar el aprendizaje significativo del idioma inglés en la habilidad de “speaking” de los estudiantes de grado 9° de la Asociación Colegio Militar Almirante Colón a través de estrategias

lúdicas. Y los específicos se orientan a: Implementar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo de los estudiantes sobre la lengua inglesa en la habilidad del speaking, fomentar el aprendizaje de una segunda lengua y el desarrollo de la habilidad del speaking como elementos básicos del proceso de aprendizaje de los estudiantes en mención y, por último, evaluar el impacto positivo de las estrategias implementadas para favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes respecto a la habilidad del speaking de la lengua inglesa.

Partiendo de lo antes mencionado, este proyecto se considera de impacto social porque permite a los estudiantes trascender e innovar las estrategias del aprendizaje que favorezca la creatividad y la motivación para el mejoramiento de la comunicación en la lengua inglesa, competencia fundamental para la comunicación y para la adquisición de nuevos conocimientos en los procesos enseñanza y de aprendizaje.

La planificación y ejecución de esta propuesta, tiene un enfoque educativo, que beneficia a todos los estudiantes del grado noveno de la Asociación Colegio Militar Almirante Colón despertando la creatividad y la motivación por la comunicación oral en lengua inglesa a través de estrategias lúdicas que ayuden a desarrollar el pensamiento y darles vida a sus ideas.

Cabe mencionar que este es un proyecto piloto a implementar y de gran impacto pero, ante todo, de gran motivación para mejorar la comunicación en lengua inglesa de sus estudiantes. El docente investigador pretende mitigar la problemática comunicativa en lengua inglesa que se vive con los estudiantes de noveno grado, participando en canciones, poemas, obras de teatro para generar videos a partir de sus vivencias y, así mismo, el juego como medio de interacción para que

el estudiante pueda expresar de forma más clara su realidad, el mundo que los rodea, sus preocupaciones, sus miedos , sus alegrías y sueños, entre otros, de manera que proporcione al docente una herramienta para impartir una educación personalizada en aras de afrontar las dificultades latentes en la sociedad del siglo XXI.

## Capítulo 2

### **La lúdica como soporte del desarrollo de la expresión oral o speaking en inglés**

La formación de las habilidades orales en los estudiantes se ha convertido en una necesidad ya que establece las bases que posibilitan una real formación del aprendizaje de la lengua inglesa debido a que es motivante y conlleva al desarrollo de las otras habilidades: escuchar, leer y escribir. Pero, encontramos reiteradamente la limitante del estudiante en su aprendizaje debido a factores como el carácter fonológico de la lengua que entorpece su puesta en práctica; es así como en nuestra calidad de docentes debemos recurrir a estrategias que dinamicen ese dominio del speaking a través de la lúdica para enfocar un real aprendizaje de la lengua inglesa.

Según Cassany (1990) la lúdica nos ofrece un sinfín de recursos que llaman la atención de los estudiantes, dado que les permite desarrollar el lenguaje, la creatividad, la inteligencia, la escritura. Por esto, y amparado en la lúdica, surge la propuesta pedagógica, la cual busca que los estudiantes estén en un ambiente agradable, motivador para crear y despertar su máxima creatividad a la hora de escenificar textos escritos a partir de sus vivencias, y como una alternativa para adquirir un aprendizaje significativo que redunde en su formación integral.

Implementar estrategias, motivantes, creativas y significativas, que favorezcan o atiendan las necesidades e intereses del educando, para mejorar sus competencias, son no solo necesarias dentro del área de inglés, sino para todas las demás. Como expresa Cassany (1990) hay que poner en evidencia la necesidad de diseñar estrategias que sensibilicen a los estudiantes hacia una cultura de la escritura en relación con la lectura; es decir, motivar al educando desde las diferentes

estrategias para producir textos que respondan a la necesidad de comunicar ideas, sentimientos, pensamientos, opiniones, sueños y fantasía en aras directamente de enfocar un desarrollo de la competencia comunicativa o speaking.

Atendiendo a la importancia de los proyectos que enfocan este parámetro de trabajo, pueden referenciarse una serie de trabajos muy importantes sobre este referente de la educación, así: La Lúdica Como Estrategia Pedagógica para el Fortalecimiento de las Expresiones Orales del Aprendizaje del Inglés presentado por Olga Lucía Gutiérrez Rojas y Marlén Patiño Corredor (2016) para obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica Fundación Universitaria los Libertadores donde se referencia la inseguridad por el aprendizaje de la oralidad de la lengua inglesa por parte de estudiantes del curso primero de Educación Básica Primaria del Colegio Agustiniiano en Bogotá y se establecen los derroteros pedagógicos para fortalecer este aspecto del aprendizaje del inglés teniendo como soporte la lúdica y la creatividad. También, el proyecto: La comunicación oral en la enseñanza-aprendizaje del inglés en el contexto profesional. Una alternativa para su concreción de la comunicación oral en la enseñanza-aprendizaje del inglés de las autoras Adelfa Verdecia Cruz, Odalys Tamara Azahares Fernández, Elsi Amalia Ferrer Carbonell, Suraimy García Cruz, Yaritza Ramírez Cruz donde se referencia la implicación del estudiante en situaciones de aprendizaje, que exigen el desarrollo de sus potencialidades lingüísticas, determinadas por la existencia, en la práctica, de intereses sociales o profesionales y se enfoca una didáctica que favorezca el dinamismo del aprendizaje de la oralidad de la lengua inglesa.

Otro proyecto interesante, es presentado por Graciela Jiménez López (2012) titulado Aprendizaje Lúdico del inglés donde se referencia el papel integrador del docente en aspectos esenciales para el aprendizaje del estudiante según sus intereses y experiencias, pero en relación con el desarrollo académico en aras de un real aprendizaje, en este caso, de la lengua inglesa apoyado visiblemente en ayudas tecnológicas que soportan un sinnúmero de actividades que resultan placenteras para los educandos y proyectan un real aprendizaje del idioma extranjero.

La fundamentación teórica del proyecto se ampara en referentes obligatorios de la educación desde diferentes perspectivas que enfocan directrices claras que se pueden integrar en la planeación y ejecución de las clases en aras del fortalecimiento de la habilidad del speaking a partir de teorías reconocidas de grandes autores en el campo de la educación y la lúdica teniendo como insumo importante el uso de la tecnología como soporte del trabajo realizado.

El proceso educativo, es fundamental en la vida de todo individuo, razón por la cual, los docentes, debemos estar debidamente capacitados y emprender con responsabilidad y disciplina esta labor que debe darse en forma organizada, cimentada por unos principios, enfoques o postulados ajustado a las necesidades de los estudiantes y objetivos que se pretendan alcanzar con los mismos, para determinar la forma como se va a enseñar y como los estudiantes van a aprender; por consiguiente, es necesario que el docente fundamente su labor en principios de aprendizaje bien establecidos para obtener efectividad en su labor.

Este proyecto se fundamenta en el enfoque del aprendizaje significativo enmarcado en el modelo constructivista, orientado a establecer un cambio en los esquemas tradicionales cerrados, donde el alumno se constituye en un ser receptivo, pasivo, acumulador de conceptos en forma

memorística y el profesor es quien tiene la última palabra. Pretendo crear espacios educativos, abiertos, donde se tenga en cuenta el conocimiento previo de los estudiantes y se apliquen estrategias metodológicas, didácticas e innovadoras que les permitan a los estudiantes, mediante la participación activa, construir conocimientos.

La visión constructivista se fundamenta en los postulados de VIGOTSKY, quien dice que el desarrollo y el aprendizaje del ser humano son, básicamente, el resultado de un proceso de construcción en el que el alumno es el responsable último de su proceso de aprendizaje. Él es quien construye o más bien reconstruye los saberes y puede ser sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de otros. Vigotsky (1962) afirma que:

Los niños tienen la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

Desde el punto de vista sicopedagógicos se destacan dos aportes importantes: Los conceptos de mediación y de la zona de desarrollo próximo, ZDP. La ZDP se refiere a un espacio de aprendizaje producto de la distancia entre las posibilidades reales (las actuales) del alumno y las potenciales que este puede lograr con la colaboración de personas adultas, como el profesor. Así, el "... niño puede hacer hoy con ayuda de los adultos lo que podrá hacer mañana por sí sólo", es decir, aprender a desarrollar su autonomía. Según la concepción sociogenética e histórico-cultural de Vygotsky (1951) las funciones mentales y significados existen ligados directamente a las interacciones de los niños con los adultos; en esa interacción, el niño accede al significado de

los signos y formas de conducta o cultura que, una vez internalizados, pasan a formar parte de la actividad mental del sujeto. En palabras de Vygotsky (1951):

En el desarrollo psíquico del niño, toda función aparece en escena dos veces, en dos planos: primero, en el social, y luego, en el psicológico; primero entre las personas como una categoría intersíquica y luego, dentro del niño una categoría intrapsíquica.

Esto se conoce como la Ley de doble formación. En síntesis, *el aprendizaje precede al desarrollo mental*.

También, es significativo porque se apoya en los principios de David Ausubel (1983) al plantear el aprendizaje como un proceso de desarrollo de estructuras significativas. Un proceso reflexivo (consciente y responsable) que implica que el sujeto que aprende genere nuevas estructuras, actitudes y reestructure el modo en que se perciben los distintos aspectos de la realidad. Además, presupone la disposición del alumno a relacionar el nuevo material con su estructura cognoscitiva en forma no arbitraria (es decir, que las ideas se relacionan con algún aspecto existente en la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición) y si además, la tarea de aprendizaje en sí es potencialmente significativa tendríamos que cualquiera de los dos tipos de aprendizaje mencionados, pueden llegar a ser significativos.

Esto implica la reestructuración cognitiva que sólo puede darse cuando hay comprensión del significado de lo que se aprende. Ausubel destaca la organización del conocimiento en estructuras y en las estructuraciones que se producen por causa de la interacción entre las ya existentes y la nueva información, que va a producir un desequilibrio en las primeras. Desarrolla una teoría de la interiorización a través de la instrucción, de modo tal que los conceptos verdaderos

se construyen a partir de los previos que el estudiante posee. Así, el proceso de aprendizaje es de retroalimentación constante.

El aprendizaje significativo se caracteriza porque:

- Lo que se aprende tiene puntos de contactos con los conocimientos previos del alumno.
- Hay una intención de integrar los conocimientos a las estructuras cognoscitivas.
- El hecho de poder incorporar el contenido en la estructura cognoscitiva previa le da significación.
- Hay implicación afectiva del sujeto que aprende con el contenido a adquirir.

Los requisitos imprescindibles para lograr un aprendizaje significativo son:

- Una actitud dispuesta (actúa el alumno).
- La posición de una estructura cognoscitiva por parte del alumno que contenga ideas que guarden relación con el nuevo conocimiento a aprender y, además, se encuentra en una etapa de su desarrollo madurativo adecuado.

En síntesis, son varios los elementos que se han ido mencionando a lo largo de esta presentación y que permiten proponer la adopción de un modelo pedagógico que:

- Otorgue importancia a los conocimientos previos.
- Incluya las tecnologías, artefactos, métodos, procesos y productos de forma crítica y contemple el contexto en el que se desarrollan los aprendizajes.
- Tenga en cuenta la actitud activa del alumno.
- Las actividades vinculen al alumno con su realidad, de manera que resulten estimulantes y fundamentalmente significativas.

## Lúdica

La lúdica ha adquirido un papel importante en los programas de motivación como fundamento del aprendizaje humano, que la vinculan de forma especial en las actividades desarrolladas, en las instituciones educativas y en los proyectos que trabajan la temática.

La Real Academia Española define la palabra lúdico, ca como: Del juego o relativo a él. Proviendo etimológicamente del latino ludus, juego, e -ico. (<http://lema.rae.es/drae/?val=etimologia>) lo cual tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus, así como en su polisemia ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. (Piñeros, 2002).

La lúdica es conceptualizada de diversa manera:

Es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto) que se producen cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que generan dichos eventos. (Jiménez, 2002, pág. 42)

Huizinga, Jiménez, Echeverry & Torres, han considerado que la lúdica permite observar cambios significativos en el desarrollo integral de los estudiantes que transitan por el camino de alegría vivencial, que los lanza a ser creativos, dinámicos, responsables, participativos, a desarrollar su capacidad de asombro y visibilizar el reconocimiento de la otredad. De esta manera, se puede retomar a Huizinga (1989) cuando expresa que:

La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo en tanto que a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje. Así que, se afirma que el docente debe incrementar los resultados académicos dentro del aula a través del fomento de la capacidad lúdica, pues de esta manera el estudiante se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización.

Podemos reconocer diversas concepciones de la lúdica en el tiempo:

	<b>Concepto de lúdica</b>	<b>Acción lúdica</b>
<p><b>Prehistoria</b></p> <p>2500000 a.C. – 3000 a.C.</p> <p>Aparición del hombre hasta la invención de la escritura.</p>	<p>Aparece la danza como culto a lo natural. Aquí el término lúdico aparece como un hecho dinámico y emotivo del ser humano con un fin inherente a lo ritual.</p>	<p>El placer de danzar</p>
<p><b>Edad Antigua</b></p> <p>3000 a.C. - 476 d.C.</p> <p>Aparición de la escritura hasta la caída del Imperio Romano.</p>	<p>Predomino el ejercicio de la guerra que representaba el honor. El fenómeno lúdico está ligado al acto de competencia y poder mediante la fuerza corporal.</p>	<p>El goce por ganar la batalla</p>

<p><b>Edad Media</b></p> <p>476 – 1492</p> <p>Caída del imperio romano hasta el descubrimiento América.</p>	<p>Se interpreta la norma y la ley como la contemplación de la vida. Se considera ligado a lo lúdico lo sagrado y lo privado.</p>	<p>La mística del sentimiento religioso.</p>
<p><b>Edad Moderna</b></p> <p>1492 – 1789</p> <p>Descubrimiento de América hasta el estallido de la Revolución Francesa</p>	<p>Se recrea la fantasía, la creatividad y el pensamiento como la esencia del hombre racional. Por lo tanto se considera lúdico la acción de los pensamientos creativos en la realidad y la acción de crear e inventar que conducen el goce y el placer.</p>	<p>La euforia por inventar y construir</p>
<p><b>Edad Contemporánea</b></p> <p>1.789 - nuestros días</p> <p>Revolución Francesa hasta la actualidad.</p>	<p>La necesidad de convivir y alcanzar conocimientos globales mediante las redes humanas de la información. Se considera lúdico a la transcendencia, alcance, interacción y visión de la forma de globalización como ciudadanos del mundo.</p>	<p>La satisfacción por trabajar y jugar en equipo</p>

**Fuente:** Arias, M.(2017) *Lúdica y didáctica*.

Se establece la diferencia entre lúdica y juego, explicando que, si bien el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica. Lo lúdico se encamina más a la creatividad, al derroche de imaginación, a la puesta en marcha de diversas habilidades que subyacen en el interior del estudiante y que pueden generar novedad en el proceso de motivación dentro de sí y de sus pares, mientras que el juego puede estar preestablecido y sujeto a ciertas normas que pueden llegar a limitar la creatividad máxima que puede despertar el niño como sujeto innovador. (HUIZINGA, Jiménez, Echeverry & Van Dijk, 1989).

También, es pertinente referenciar postulados sobre el juego.

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Huizinga, citado por Dávila (2003, p. 7).

El juego entonces puede ser entendido como un espacio asociado a la vida psíquica del niño, reproduce sus imaginarios a través de prácticas lúdicas que le permiten estar de una forma placentera y feliz con el mundo que lo rodea; en el juego se apropia de las reglas de la cultura (Vygotsky), puede ser interpretado como un estado sin reglas (Deleuze), como un proceso que se encuentra entre la intersección de un mundo exterior y uno interior (Winnicott), o como lo pragmático, sometido a un fin (Dewey); puede ser un proceso improductivo y ficticio (Caillois), o ligado al origen de la cultura (Huizinga). Otros lo definen como poseedor de significantes subjetivos (Kant y Shiller) o como seriedad sublime y la única verdadera (Hegel).

(Jiménez Vélez, 2015. P. 59).

En el siguiente cuadro, se ampliará la conceptualización de algunos autores sobre el juego.

ALGUNAS TEORIAS DEL JUEGO	
AUTOR	CONCEPTO
<b>Donald Winnicott. Pediatra y psicoanalista inglés (1995)</b>	Existe una tercera zona de distensión, de tranquilidad, en donde se está frente a una realidad deseada. Aquí aparece el rito, la fiesta, el combate, lo imaginario, el drama. El juego se encuentra ligado a la vida diaria como una experiencia cultural.
<b>Gilles Deleuze, Filósofo francés (1994)</b>	El juego debe estar desprendido de reglas preexistentes, debe ser pensando cómo sin sentido. Es transformar cada juego en uno nuevo, o al que ya existe darle otra mirada, jugarlo diferente.
<b>Jean Duvignaud, sociólogo y antropólogo francés (1982)</b>	Menciona que el juego es una especie de fuga, de flujo o ingreso a una zona paradójica, en la cual todo puede pasar o no pasar. Este autor plantea que el juego no tiene estructura ni función y que puede ser un acto inútil.
<b>Lev Vigotsky, psicólogo ruso (1989)</b>	Liga al juego con las situaciones imaginarias que los niños usan para suplir algún tipo de falencia. En los juegos cotidianos los niños se relacionan y empieza a imitar todo lo que ven.
<b>Hans Gadamer, filósofo alemán (1991)</b>	Considera al juego como algo indeterminado, fugaz, algo sin finalidad. El juego debe caracterizarse por ser una actividad de seriedad intachable.

**Fuente: Arias, M.(2017) Lúdica y didáctica**

Finalmente, en una educación integral y no particular y/o mecanicista lo que importa no es instruir, sino generar unas actitudes, posiciones vitales y sociales positivas y gestar nuevas situaciones, conceptos y relaciones, características que pueden fluir a través de la lúdica. Una actitud lúdica conlleva curiosar, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío.

A nivel legal, también, es necesario citar las normas gubernamentales que soportan la práctica docente desde los planteamientos de la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación donde se referencian los parámetros que orientan una formación integral en función de los referentes reconocidos como fines de la educación –artículo 5º -, específicamente los literales:

1. **El pleno desarrollo de la personalidad** sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de **formación integral, física, psíquica, intelectual**, moral, **espiritual, social, afectiva**, ética, cívica y demás valores humanos.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de **la cultura**, el fomento de la investigación y el estímulo a **la creación artística en sus diferentes manifestaciones**.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del **desarrollo individual y social**.

Otro documento para referenciar son los Lineamientos curriculares de la Lengua Inglesa reconocidos como orientaciones pedagógicas para que los docentes del área se apropien de los elementos conceptuales básicos y hagan efectiva la autonomía para guiar los procesos, para atender las necesidades del diseño curricular dentro del Proyecto Educativo Institucional, (PEI), buscar oportunidades de manejo innovador del área y asumir y apropiarse de los avances científicos y tecnológicos. Así mismo se busca que a partir de los Lineamientos, los docentes puedan establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera, efectuar evaluaciones continuas y tomar decisiones que hagan que el currículo específico sea pertinente y eficaz y los aprendizajes significativos.

Los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés, son otro insumo gubernamental que soporta el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que contribuyen a que los estudiantes colombianos se preparen para afrontar las exigencias del mundo globalizado y fundamenta la creación de las condiciones para que desarrollen competencias comunicativas en otra lengua. Ser competente en otra lengua es esencial en el mundo globalizado, el cual exige

poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse de saberes y hacerlos circular, entender y hacerse entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe amplía las oportunidades para ser más competentes y competitivos.

Los derechos básicos de aprendizaje (DBA) hace referencia a la obligación que tiene el Ministerio de velar por el derecho a una educación de calidad en igualdad de condiciones ya que los DBA son una apuesta clara que busca dicha igualdad, al brindarle a docentes e instituciones una propuesta y, a la vez, un reto hacia la calidad y la innovación en el área, en todas y cada una de las regiones del país. Es más, permiten identificar los aspectos claves en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en la lengua extranjera y por ello, se definen en las habilidades de comprensión y expresión oral y escrita ya que dan cuenta del desarrollo progresivo de la competencia comunicativa en inglés a lo largo de los grados 6° a 11°, entre otras.

## Capítulo 3

### Hacia Una Visión Global del Contexto

En esta propuesta de investigación se recurre a la investigación de tipo cualitativa, según Blasco y Pérez (2007:25), señalan que estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. ... Se estudia a las personas en el contexto de su pasado y las situaciones actuales en que se encuentran porque está orientada al estudio en profundidad de la compleja realidad social, por lo cual, en el proceso de recolección de datos, el investigador va acumulando numerosos textos provenientes de diferentes técnicas. Según Goetz y Le Compte (1981) el análisis de esta información debe ser abordado de forma sistemática, orientado a generar constructos y establecer relaciones entre ellos, constituyéndose esta metodología, en un camino para llegar de modo coherente a la teorización. Como su nombre lo indica, el término sistematización alude a sistema, es decir, a un grupo interconectado de elementos tratados en forma holística. La relación entre el sujeto y objeto de conocimiento es permanente en el proceso debido a la interacción del investigador con el contexto en el que se encuentra inmerso, en las que pone en juego sus visiones del mundo, sus nociones, sus teorías, generando dos modelos de realidad social, la del investigador y la del sujeto de estudio.

La investigación cualitativa pretende comprender la situación de estudio, por tanto, será más apropiada para temas educativos. Fetterman (1984) establece las siguientes características de la investigación cualitativa:

- 1) propia de la fenomenología (entendimiento del fenómeno).
- 2) el conocimiento es holístico (todas las observaciones están dirigidas a entender las relaciones de los elementos dentro del sistema).

3) el principio de contextualización requiere que todos los datos sean considerados solamente en el contexto en que fueron obtenidos.

Tiene grandes ventajas al proporcionar una visión global y holística del fenómeno, y se describen las relaciones tal y como ocurren en los contextos. Los principales inconvenientes es que requieren gran atención y observadores muy expertos, requieren observaciones continuadas, por largos espacios de tiempo, se recoge gran cantidad de material, lo que dificulta su organización e interpretación y la validez de los datos puede verse afectada por las características personales del observador.

También, es de carácter descriptivo ya que el investigador participa del problema o situación a analizar; su principal tarea es la de captar la cultura de un determinado grupo de personas que se interesan por sus valores, creencias, motivaciones, anhelos, formas de interactuar, estudios que realizan, textos de sus preferencias. El investigador vive en primera persona las experiencias y eso es una ventaja a la hora de entender a los sujetos de la investigación. Por lo tanto, tiene como objetivo realizar descripción analítica profunda del saber cultural del grupo estudiado, la forma de sus interacciones sociales y la interpretación de sus prácticas.

Como metodología la Investigación Acción, es decir, se trata de una actividad que combina la forma de interrelacionar la investigación y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, con la participación de los sujetos investigados. El fin último de este tipo de investigación es la búsqueda de cambios en la comunidad o población para mejorar sus condiciones de vida y al contextualizar esta visión en el proyecto, se proponen estrategias pedagógicas, con el objetivo de fortalecer el uso de la habilidad del speaking (oralidad) de la lengua inglesa en los estudiantes de grado noveno de la Asociación Colegio Militar Almirante Colón a partir de la Lúdica, que permitan mejorar la calidad y los indicadores de competitividad del área

de inglés. La Investigación Acción concibe el currículum como foco de investigación y cambio; y la enseñanza como proceso de reflexión sobre la propia práctica. (Stenhouse) "Un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma" (Elliott, 1993); "Una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora" (Lomax, 1990).

Respecto a la línea de investigación institucional, se reconoce al referente denominado Pedagogías, medios y mediaciones donde los tres referentes establecen una pertinencia teniendo en cuenta los cambios que se presentan en la educación según la sociedad del siglo XXI donde la tecnología adquiere una relevancia marcada en la necesidad de utilización de medios audiovisuales que favorecen la atención de los estudiantes como soporte del quehacer pedagógico que se sustenta en el contexto educativo. Particularmente, el núcleo del problema se centra en los sujetos partícipes del acto educativo, es decir, los estudiantes y sus limitantes en la habilidad del speaking de la lengua inglesa que llevan al docente al reconocimiento de los factores asociados a este asunto para permitirse la sugerencia de actividades lúdicas que redunden en la minimización de la dificultad y, por ende, el fortalecimiento del aprendizaje.

Atendiendo a la línea de la Facultad de educación, se enmarca en el criterio Pedagogías, didácticas e infancias. La pedagogía se referencia a partir del Ministerio de Educación Nacional cuando se afirma que el saber pedagógico se produce permanentemente cuando la comunidad educativa investiga el sentido de lo que hace, las características de aquellos y aquellas a quienes enseña, la pertinencia y la trascendencia de lo que enseña. La pedagogía lleva al maestro a percibir los procesos que suceden a su alrededor y a buscar los mejores procedimientos para intervenir crítica e creativamente en ellos. Respecto a la didáctica, se reconoce la tarea de buscar métodos y

técnicas para mejorar la enseñanza ya que se definen las pautas para conseguir que los conocimientos se desarrollen de una manera más eficaz en los estudiantes. También, se reconoce la importancia de las infancias contemporáneas atendiendo a los cambios generacionales donde las tecnologías adquieren mayor relevancia porque los intereses cambian y la motivación debe adecuarse a las realidades que enfocan el dinamismo del siglo XXI.

La propuesta de investigación se implementa en la Asociación Colegio Militar Almirante Colón, el grupo focal se reconoce en la sede principal ubicada en el barrio Almirante Colón, la cual cuenta con una población de 500 estudiantes repartidos en los grados de octavo a undécimo, en su mayoría se ubican en el nivel socioeconómico o estrato tres (3) aunque se observan algunos estudiantes en los estratos dos (2) y cuatro (4).

La muestra de la investigación se establece en el grado noveno curso 01 que cuenta con 33 estudiantes siendo 16 hombres y 17 mujeres cuyas edades oscilan entre los 13 y 15 años de edad.

En su mayoría son jóvenes que se enmarcan en la visión globalizada de la sociedad del siglo XXI, con buen acceso a la tecnología aunque con intereses complejos dentro del mismo marco de la situación compleja en la cual nos desenvolvemos, es decir, en una sociedad que ofrece mucho y complica la existencia con la cantidad de situaciones que afectan el normal desarrollo social como la inseguridad, el ciberbullying, entre otros problemas.

La Institución Educativa tiene un enfoque humanista con el soporte principal de la religión católica en función de su lema: “Educar la voluntad y formar la personalidad”, buscando permanentemente la esencia del ser humano quien debe nutrir el tejido social colombiano. La Asociación Colegio Militar Almirante Colón en su sede principal cuenta con 14 salones de clases, una biblioteca, una sala de audiovisuales, un laboratorio y, principalmente, como mayores

fortalezas una sala de sistemas con computadores y una sala de idiomas para favorecer el énfasis de la enseñanza del inglés.

Esta institución tiene como misión que la Asociación Colegio Militar Almirante Colón, a través de profesionales de la educación, se compromete a infundir en sus educandos una formación integral, humanista, crítica y competitiva en los niveles: académico, técnico y militar, focalizada en la comunidad educativa, para fortalecer el carácter, el fomento de la cultura emprendedora con base en valores, principios, responsabilidad social y ambiental con procesos de innovación y mejora continua. También, tiene como visión que en el año 2020, será una organización educativa confiable en el ámbito nacional, eficiente, comprometida con el Estado, la sociedad, los educandos y el ambiente. Apoyada en innovación pedagógica en los niveles académicos, técnicos, científicos y de orientación militar con base en tecnologías que superen los procesos normativos legales vigentes bajo estándares internacionales de calidad en beneficio de la comunidad educativa.

Los instrumentos que soportan este trabajo investigativo se detallan a continuación:

La observación es uno de los métodos y técnicas de recogida de datos más utilizados en la investigación educativa. Bassedas, Coll y otros (1984:20) manifiestan: “la observación perspicaz, rigurosa y sistemática es el instrumento indispensable para comprender el comportamiento del alumno en el trascurso de las tareas de aprendizaje y para modificar su contenido y presentación en consecuencia. La observación adquiere casi papel preponderante y los problemas de qué observar y cómo observar se convierten en las cuestiones esenciales de la evaluación formativa”.

Según Benguría, Martín, Valdés, Pastellides y Gómez (2010), en el proceso de observación, pueden reconocerse 6 elementos:

- 1) el objeto de la observación o delimitación del problema, ¿qué observar?,
- 2) muestreo, ¿Cuándo y/o a quién observar?,

- 3) los medios de observación, ¿con qué observar?,
- 4) Lugar de la observación, ¿Dónde observar?,
- 5) recogida de datos y optimización y
- 6) interpretación de resultados.

A continuación, se explicarán en qué consisten cada uno de los elementos o fases más significativas de la observación:

- El objeto de la observación o delimitación del problema, ¿Qué observar? El qué observar, puede hacer referencia al objeto que se pretende estudiar, una persona, un grupo, institución, etc... en el caso de observar personas, habrá que determinar que manifestaciones conductuales serán objeto de la observación.

- Muestreo, ¿Cuándo y/o a quién observar? Hay dos puntos a definir antes de realizar el muestreo: o Selección de segmento de conducta (evento versus estado) o Sujeto o sujetos sobre los que observar. De lo que se trata con esta fase de la observación es de obtener pruebas significativas y representativas.

- Los medios de observación, ¿Con qué observar? Esta fase implica escoger los medios de observación, medios denominados instrumentos o técnicas de recogida de información que en puntos sucesivos del trabajo aparecerán desarrolladas, y la manera de cómo registrar los datos que irá implícita con la técnica elegida.

- Lugar de la observación, ¿Dónde observar? Esta fase implica escoger el contexto observacional, es decir, el conjunto de condiciones naturales, sociales, históricas y culturales en la que se situará el proceso de observación. “El objeto prioritario del método observacional es el de recoger datos sobre la conducta en el lugar habitual donde ésta ocurre” (Fernández-Ballesteros, en prensa).

- **Recogida de datos y optimización** Esta fase consiste en clasificar o agrupar los datos recogidos en la observación y comprobar o valorar si los datos son confiables. Son cuestiones relativas a la fiabilidad, validez y exactitud de la observación.

- **Interpretación de resultados** Este paso hace referencia al análisis de los datos recogidos y a la creación de los informes sobre la observación.

En el caso particular de la presente propuesta, se recurre a la observación participante referenciada a partir de un Diario de campo (comprende un conjunto de notas personales, un registro cronológico de acontecimientos que le permiten al investigador sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados) y caracterizada como una técnica de recolección de información que consiste en observar y, a la vez, que se participa en las actividades del grupo, se está investigando. La observación participante fue un proceso que desde su inicio favoreció notoriamente el desarrollo del presente proyecto, ya que en cada visita e interacción con los jóvenes se detectó la problemática aquí expuesta. La observación fue realizada durante las clases de lengua inglesa donde se abrió un espacio llamado role play, con todas las producciones orales de los educandos. Ver anexo 1.

También, se utilizó la encuesta caracterizada como un estudio donde el investigador obtiene los datos a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas y dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población específica. Se realizó, con una serie de interrogantes para que los estudiantes puedan contestar libremente y de esta manera conocer los antecedentes y las preferencias que tienen a la hora de expresarse oralmente en lengua inglesa. Ver anexo 2.

Además, se realizó un análisis documental caracterizado como la operación que consiste en seleccionar las ideas informativamente relevantes de un documento a fin de expresar su contenido sin ambigüedades para recuperar la información en él contenida. El documento que se analizó fue

los lineamientos curriculares de lengua inglesa para contrastar con la realidad de los estudiantes. Es necesario, también, valorar el apoyo del personal docente y directivo, pues fueron ellos quienes proporcionaron documentos como el plan de área y plan de clases que sirvieron de soporte para la realización del diagnóstico y orientar la creación, diseño y, posteriormente, la implementación de actividades lúdicas que redunden en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes enfocado en una serie de talleres, entendidos como una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. El taller se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que se materializa en la recolección de material acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un insumo significativo. El trabajo por talleres es una estrategia pedagógica que, además de abordar el contenido de una asignatura, enfoca sus acciones hacia el saber hacer, es decir, hacia la práctica de una actividad. En esencia, el taller “se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor” (Ander-Egg, 1999).

## **ANEXO 1 (DIARIO DE CAMPO PARA REGISTRO Y ANÁLISIS DE OBSERVACIÓN)**

### **DIARIO DE CAMPO**

<b>Fecha:</b>	
<b>Dimensión:</b>	
<b>Docente:</b>	
<b>Actividad base:</b>	
<b>Reportes de implementación</b>	<b>Interpretación</b>

--	--

## ANEXO 2 (ENCUESTA)

### ENCUESTA

1. ¿Te gusta el inglés?	Sí ____	No ____		
2. ¿Cómo son tus clases de inglés?	Aburridas ____	Divertidas ____		
3. ¿Participas en tus clases de inglés?	Sí ____	No ____		
4. ¿Cómo clasificas el inglés?	Fácil ____	Difícil ____		
5. ¿Qué es lo más difícil del inglés?	Escribir ____	Escuchar ____	Hablar ____	Leer ____
6. ¿Hay ayudas tecnológicas en tus clases?	Sí ____	No ____		

<b>7. ¿Crees que el inglés es importante?</b>	Sí ____	No ____
<b>8. ¿Utilizas alguna aplicación para aprender inglés?</b>	Sí ____	No ____
<b>9. ¿Consideras que los libros son el único apoyo en tu aprendizaje del inglés?</b>	Sí ____	No ____
<b>10. ¿Necesitas más motivación en tu aprendizaje del inglés?</b>	Sí ____	No ____

La información recolectada a través de los diferentes instrumentos como la observación participante según el diligenciamiento del Diario de campo, la realización de encuesta y el análisis documental -insumo principal para el diseño de los talleres- hacen posible que se reconozca la situación real de los estudiantes teniendo en cuenta que permiten el análisis de los datos para proyectar una evaluación cualitativa donde las características propias de la descripción de las diferentes actividades realizadas son pertinentes a la problemática y generan que se establezcan acciones inherentes a la minimización del problema y, por ende, el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes que evidenciaron aspectos, tales como:

Se reconocen desmotivados, inicialmente, debido al carácter tradicional de la clase; sin embargo, en función de la aplicación de actividades lúdicas se corrige esa falencia y se proyecta un mejoramiento de la actitud hacia la clase y, por lo tanto, un fortalecimiento de su aprendizaje.

Las bases que soportan su aprendizaje del inglés son limitadas y generan inseguridad en la demostración de su conocimiento.

El aprendizaje de la lengua inglesa genera ansiedad debido a factores sociales que son mal interpretados como la dificultad en su aprendizaje o la diferenciación entre los factores fonético de su lengua materna y fonológico de la lengua extranjera.

Los estilos de aprendizaje son aspectos que limitan la homogeneidad del desarrollo de las actividades ya que los estudiantes demuestran características particulares que desarticulan en determinados momentos la planeación de las clases debido a las actuaciones que evidencian en el desarrollo de estas actividades.

La lúdica y su correlación con la tecnología son alternativas viables de mejoramiento del aprendizaje de la lengua inglesa no sólo en la habilidad del speaking (habla u oralidad) sino en el fortalecimiento de las otras destrezas alusivas al manejo de la lengua extranjera como reading (lectura), writing (escritura) y listening (escucha).

## Capítulo 4

### Speaking In English

La propuesta de investigación titulada: FORTALECIMIENTO DE LA HABILIDAD DEL SPEAKING EN INGLÉS A TRAVÉS DE LA LÚDICA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO NOVENO DE BÁSICA SECUNDARIA DE LA ASOCIACIÓN COLEGIO MILITAR ALMIRANTE COLÓN, se enfoca en una propuesta de intervención donde el insumo principal es la creación y diseño de talleres que redunden en el despertar del interés de los estudiantes por el uso oral de la lengua inglesa teniendo en cuenta que la práctica genera que se produzca el mejoramiento de esta habilidad en lo que respecta al aprendizaje de la lengua extranjera a través de la implementación de actividades donde se adquiera la seguridad en su uso.



## **4.1 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

### **4.1.1. TÍTULO: IMPROVING MY SPEAKING IN ENGLISH**

#### **4.1.2. INTRODUCCIÓN**

El aprendizaje de la lengua inglesa representa un gran reto para las personas hispanohablantes ya que se identifica una gran diferenciación entre el aspecto fonológico del inglés, es decir, se escribe de una manera y la pronunciación es diferente; mientras que el castellano tiene carácter fonético, es decir, su pronunciación es correspondiente con su escritura. Por esta razón, es pertinente un trabajo organizado que favorezca un aprendizaje real de la lengua inglesa en lo que respecta, principalmente, a su oralidad o habilidad de speaking.

La presente propuesta de intervención pedagógica es un intento por acceder a un mejor nivel de pronunciación de la lengua inglesa amparado en un referente imprescindible en este siglo XXI como es la lúdica, es decir, la dimensión humana que fundamenta el desarrollo de las demás dimensiones ya que enfoca una característica vital de la persona para enfocar su cambio positivo como es el caso del interés que conlleva a que el aprendizaje sea significativo y, por ende, trascienda a una aprehensión dentro del marco de la formación integral que propugnamos en las instituciones Educativas.

Esta propuesta presenta un recorrido por la visión de mejoramiento que se pretende alcanzar materializada en los objetivos; una fundamentación de la razón de ser de su implementación, una serie de estrategias y actividades que soportan la consecución de la meta trazada a partir de contenidos específicos bajo la supervisión del docente encargado quien recurre a recursos particulares y quien analiza la pertinencia de la propuesta en general a partir del seguimiento constante según la evaluación, en este caso, cualitativa que estructura teniendo como soporte el análisis de todos los insumos que se involucran en este desarrollo pedagógico.

### **4.1.3. OBJETIVOS**

#### **4.1.3.1. GENERAL**

Fortalecer el aspecto comunicativo respecto al uso de la lengua inglesa entre los estudiantes de noveno grado del Colegio Militar Almirante Colón a partir de la implementación de actividades lúdicas.

#### **4.1.3.2. ESPECÍFICOS**

- Caracterizar la situación contextual de los estudiantes de noveno grado del Colegio Militar Almirante Colón respecto al uso de la lengua inglesa en la habilidad del speaking (oralidad).
- Diseñar talleres para favorecer el dominio de la lengua inglesa por parte de los estudiantes de noveno grado del Colegio Militar Almirante Colón en lo que respecta a la oralidad.
- Desarrollar los talleres atendiendo a los parámetros de creación para favorecer el aprendizaje de los estudiantes de noveno grado del Colegio Militar Almirante Colón.
- Realizar seguimiento y evaluación a los talleres implementados para detectar las fortalezas y corregir las debilidades que se presenten a partir de las acciones evidenciadas por los estudiantes de noveno grado del Colegio Militar Almirante Colón.

#### **4.1.4. JUSTIFICACIÓN**

La formación de un idioma extranjero es pertinente en este mundo globalizado del siglo XXI, por ende, es necesario que los estudiantes adquieran las destrezas que les impidan un rezago lingüístico y, en cambio, cimenten la penetración del inglés en su contexto de vida debido a la

relevancia y difusión que tiene este idioma utilizado como instrumento de comunicación en todas las áreas del desarrollo humano a nivel internacional.

Por esta razón, en el Colegio Militar Almirante Colón y dentro del marco de formación integral del educando se promueve la enseñanza del inglés para favorecer el alcance del conocimiento a partir de perspectivas individuales dentro de las capacidades personales para fundamentar una idoneidad que favorezca su inserción en el mundo social y laboral.

La idea base es participar en el Programa Nacional de Bilingüismo en aras de elevar la competencia comunicativa de nuestros estudiantes en el área de inglés como segunda lengua mediante el uso de estándares de calidad que permitan equilibrarlos en cuanto al uso competente de este idioma como instrumento que les ayude al acceso favorable en cualquier campo social como mecanismo de mejoramiento de la calidad de vida.

#### **4.1.5. ESTRATEGIA Y ACTIVIDADES**

Las estrategias utilizadas a partir de la implementación de esta propuesta, se pueden categorizar como se referencia a continuación:

- **Memorización:** le permite al estudiante retener información alusiva a las diferentes disciplinas gramaticales a partir de su interiorización.
- **Práctica:** hace posible que el estudiante fortalezca su aprendizaje de la lengua inglesa en función de criterios como ensayo, error, repetición, imitación.
- **Monitoreo:** se presenta desde dos perspectivas: interna y externa. La primera desde la visión del propio estudiante quien reconoce su nivel de aprendizaje y se esfuerza por superarlo y la segunda, el docente que reconoce los progresos de sus educandos y los motiva a avanzar en su proceso de fortalecimiento de uso de la lengua inglesa.

- Predicción o inferencia deductiva: le permite al estudiante correlacionar su conocimiento en la lengua materna con el nuevo aprendizaje de la lengua extranjera.
- Contextualización: le permite al estudiante dar sentido a expresiones específicas atendiendo a intereses particulares.
- Toma de notas: le permite a los estudiantes secuenciar la información que considera necesaria para fortalecer su aprendizaje del inglés.

### **Estrategias tecnológicas:**

<https://www.busuu.com>: Es una página de internet que incentiva el aprendizaje de lenguas extranjeras, en este caso, el inglés. Ya que proporciona unidades de aprendizaje que pueden ser añadidos al portafolio de aprendizaje de los usuarios y dar seguimiento a sus progresos.

**Duolingo:** Es un sitio web o aplicación para celulares destinado al aprendizaje gratuito de idiomas como el inglés. El servicio que se ofrece es progresivo en función de los avances que demuestra el aprendiz de la lengua extranjera.

Las actividades utilizadas a partir de la implementación de esta propuesta, se pueden categorizar como se referencia a continuación:

- Conversaciones: compuestas por vocabulario de uso cotidiano en situaciones familiares.
- Lecturas: compuestas por textos con vocabulario específico a determinada temática.
- Ejercicios de aplicación: los estudiantes desarrollan actividades de completación, vocabulario, análisis gramatical, entre otros, para verificar la aprehensión del conocimiento alusivo a la lengua inglesa.

- Test o Quiz: permiten verificar el nivel de aprendizaje adquirido respecto a una temática en particular y, eventualmente, posibilita la implementación de actividades de refuerzo o recuperación.
- Role-play: permite que se utilice la lengua inglesa a partir de diálogos según el nivel de dominio del idioma extranjero.

#### **4.1.6. CONTENIDO**

Cada taller enfoca gradualmente el mejoramiento de la habilidad del speaking de la lengua inglesa desde una perspectiva inicial o básica para acceder a unas actividades más estructuradas o complejas en aras de mejorar el uso de la lengua inglesa en su aspecto oral, sin detrimento de las demás habilidades pertinentes al aprendizaje de la lengua inglesa, es decir, listening, writing y reading. El desarrollo de los talleres es complementario con los progresos que el estudiante vaya demostrando a partir del uso de las estrategias tecnológicas citadas anteriormente –busuu y duolingo-, es decir, en el desarrollo de la clase se abren espacios para determinar muestras particulares de los avances o progreso de algunos estudiantes para motivar la participación y fortalecimiento del desarrollo de las habilidades inherentes al aprendizaje del inglés de los demás educandos.

#### **TALLER No. 1: INTERVIEW**

##### **TEMA: WH QUESTIONS**

##### **OBJETIVO**

Reconocer las preguntas personales alusivas a los pronombres interrogativos para participar en una entrevista básica mediante respuestas coherentes.

##### **ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

1. Se presenta video donde se hace una entrevista en inglés respecto a temas básicos como: nombre, apellido, dirección, teléfono, entre otras preguntas.
2. Se identifica la estructura de las WH QUESTIONS y se procede a explicar mediante ejemplos contextuales.
3. Se organizan equipos de trabajo en parejas para replicar la entrevista observada en el video a partir de copias donde se textualiza la entrevista del video.
4. Se supervisa el trabajo atendiendo a la observación y supervisión de la actividad según las parejas.
5. Se seleccionan parejas de voluntarios para participar ante la clase y sean modelos de la actividad.

## **RECURSOS**

Computador, video beam, video, marcador, tablero, copias.

## **EVALUACIÓN**

Se reconoce la atención a las actividades y la participación general o particular en la actividad.

## **TALLER No. 2: ENGLISH KARAOKE**

**TEMA: Simple verbal tenses**

## **OBJETIVO**

Familiarizar a los estudiantes con la pronunciación del inglés a partir de rondas y canciones sencillas representativas de la lengua extranjera.

## **ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

1. Se presentan videos donde niños cantan rondas y canciones sencillas en lengua inglesa.

2. Se entregan copias con las letras de las rondas y canciones en lengua inglesa.
3. Se practica la pronunciación con los estudiantes en aspectos específicos de las canciones, si es necesario, se explica en el tablero.
4. Se practica en conjunto de estudiantes a partir de videos con karaoke representativo de las rondas y canciones.
5. Se realiza concurso interno al salón donde los estudiantes se convierten en participantes a partir de la práctica individual frente a sus compañeros según las rondas y canciones que se seleccionen para el evento.

## **RECURSOS**

Computador, video beam, video, marcador, tablero, copias.

## **EVALUACIÓN**

Se realiza seguimiento a la atención y participación de los estudiantes en las diferentes actividades o momentos de la clase sea a nivel grupal o individual.

## **TALLER No. 3: ROLE PLAY/ INDIVIDUAL OR GROUP ACTIVITY**

**TEMA: Progressive tenses**

## **OBJETIVO**

Participar ante la clase a partir de un monólogo o diálogo en inglés según el nivel de complejidad que soporte el estudiante teniendo en cuenta su aprendizaje de la lengua inglesa.

## **ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

1. Se realiza una charla dirigida para incentivar a los estudiantes en el uso de la lengua inglesa en actividades grupales o individuales y teniendo en cuenta el conocimiento que poseen de ese idioma.
2. Se presentan diversas alternativas sea a través de canciones, poemas, adivinanzas, rondas, diálogos o cualquier otra actividad, pero utilizando la lengua inglesa.
3. Se estructuran los compromisos y se procede a la entrega de insumos escritos a desarrollar para su respectiva revisión.
4. Se realizan prácticas orales teniendo en cuenta las diferentes actividades que van a realizar para permitir la corrección de la pronunciación.
5. Se realiza la sustentación oral de la actividad según la escogencia de cada estudiante.

## **RECURSOS**

Copias de textos en lengua inglesa, micrófonos, altoparlantes.

## **EVALUACIÓN**

Se tiene en cuenta la participación de los estudiantes en las actividades y la presentación de los recursos que soporten su participación.

## **TALLER No. 4: ENGLISH SONGS**

**TEMA: Perfect tenses**

## **OBJETIVO**

Seleccionar el tema musical para desarrollar trabajo de comprensión y pronunciación en clase.

## **ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

1. El docente envía al correo grupal una plantilla donde se trabajará el tema musical.

2. El estudiante debe buscar la letra de la canción luego diligenciar el taller imprimirlo y llevarlo al salón de clases para trabajar vocabulario y pronunciación.
3. Extraer las palabras o frases que causaron dificultad para su traducción.
4. Se realiza ejercicio de pronunciación para su familiarización en clases.

## **RECURSOS**

Hojas, diccionario bilingüe, grabadora, cuadernos, lápices

## **EVALUACIÓN**

Se tiene en cuenta el desarrollo del taller y la participación activa de cada uno de los estudiantes.

## **TALLER No. 5: VIDEO MUSICAL**

**TEMA: Verbal tenses (review)**

## **OBJETIVO**

Realizar la grabación de un video musical en inglés en donde se evidencie un trabajo creativo teniendo en cuenta la fonética de la lengua inglesa y la creatividad de los estudiantes.

## **ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

1. Después de un trabajo previo los estudiantes desarrollarán la grabación de un video musical que puede ser como solista.
2. Los estudiantes están en la libertad de escoger un escenario; por esto, seleccionarán locaciones específicas en la ciudad de Cartagena.
3. Los estudiantes grabarán su video; este trabajo incluye la participación de los padres de familia como acompañantes de sus hijos.

4. Se realiza festival lúdico-cultural para socializar los trabajos en comunidad.

## **RECURSOS**

Cámara de videos, micrófonos, instrumentos musicales, vestuario.

## **EVALUACIÓN**

La grabación y observación atenta de los videos.

### **4.1.7. PERSONAS RESPONSABLES**

Docente Ferman Arturo Madero Villalba Licenciado lenguas extranjeras en las especialidades de inglés y francés egresado de la Universidad de Pamplona.

### **4.1.8. RECURSOS**

- Humanos: estudiantes y docente.
- Técnicos y tecnológicos: computador, video beam, video, cámara de videos, micrófonos, instrumentos musicales, grabadora, altoparlantes o amplificación.
- Materiales o físicos: tablero, marcador, borrador, vestuario, cuadernos, lápices
- Papelería: copias, texto guía, hojas, diccionario bilingüe,

### **4.1.9. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO**

La propuesta de intervención se enfoca en diversos momentos que pretenden impactar positivamente a los estudiantes en aras de fortalecer su proceso de aprendizaje y uso de la lengua inglesa, así.

**SENSIBILIZACIÓN:** Es el momento inicial de cada clase donde a través de una Charla dirigida se posibilita valorar el aprendizaje de la lengua inglesa atendiendo a los beneficios que se derivan de este saber en función de experiencias contextuales. También, a partir de actividades extraclase donde el estudiante sienta la necesidad de traer al desarrollo de la clase teniendo en cuenta la contextualización.

**IMPLEMENTACIÓN:** Se desarrollan los talleres a partir de actividades lúdicas para impactar positivamente el aprendizaje de los estudiantes teniendo en cuenta una secuencialidad que favorece el análisis de la actuación de los estudiantes en función del carácter cualitativo de la propuesta.

**EVALUACIÓN:** Se analiza la efectividad de las actividades propuestas en función de las actuaciones de los estudiantes en el marco de desarrollo de cada taller para reconocer las fortalezas y debilidades presentadas en aras de reestructurar a futuro cualquier taller teniendo en cuenta el fundamento de la flexibilización.

## Capítulo 5

### CONCLUSIONES

La puesta en práctica de esta propuesta se enfocó desde la observación directa a los estudiantes en función de las actividades que realizaban en sus clases normales de inglés y se identificó como problemática el desinterés de los estudiantes por el desarrollo de la oralidad (speaking) en la clase. Esta situación conllevó a la creación, diseño e implementación de actividades lúdicas en función de la tecnología para despertar el interés de los estudiantes e incentivar su participación en aras de cimentar la superación de la problemática; posteriormente, se procedió a su implementación y desde el enfoque cualitativo se procede a enunciar las características que evidenciaron el impacto positivo de la propuesta en el contexto de implementación y, por ende, los beneficios que alcanzaron los estudiantes en su proceso educativo, así:

- ✓ La atención de los estudiantes se estableció como base de mejoramiento del aprendizaje ya que se preocuparon por observar, escuchar y preguntar respecto a las actividades implementadas.
- ✓ El interés de los estudiantes se evidenció en función de su deseo de participación en las diferentes actividades propuestas como mecanismo de reconocimiento de sus capacidades y desarrollo de habilidades.
- ✓ Las actividades fueron dinámicas porque permitieron reconocer un trabajo en equipo donde el docente y los estudiantes se integraron en el marco de desarrollo de actividades lúdicas que favorecieron la integración personal a partir de la interacción en general.
- ✓ La lúdica jugó un papel relevante en el desarrollo de las actividades porque permitió que ellos se sintieran partícipes desde cuestiones sencillas como la entrevista en inglés, el karaoke con

canciones en inglés y el role play o diálogos hasta acciones más complejas como las canciones y el video musical.

- ✓ La tecnología, también, fue un pilar de la propuesta porque se divulgó la pertinencia de plataformas informáticas como busuu o duolingo en la visión de aprendizaje del inglés y se cimentó su utilización desde la dinámica de la clase para adquirir confianza en su uso y proyectar su continuidad de práctica debido al interés por el aprendizaje de la lengua inglesa.
- ✓ La actitud de los estudiantes mejoró respecto al uso de la lengua inglesa ya que en reiteradas ocasiones optaron voluntariamente por el uso del idioma en contextos cotidianos con o sin acompañamiento directo del docente debido al interés por interactuar mediante diálogos en diferentes espacios dentro y fuera de la Institución Educativa.

En conclusión, debe reconocerse la pertinencia y relevancia de esta propuesta que directamente se enfocó en el desarrollo de la oralidad de los estudiantes en lengua inglesa; sin embargo, indirectamente se involucraron otros factores que dinamizaron un fortalecimiento de su aprendizaje ya que se desarrollaron valores como la autoconfianza, la interacción personal en el marco del respeto, la responsabilidad, entre otros, teniendo en cuenta el rol activo que asumieron a partir del desarrollo de la lúdica, entendida como dimensión dinamizadora del fortalecimiento del ser humano.

### Lista de referencias

- Ander Egg. (1999) Qué es y qué no es interdisciplina. Interdisciplinariedad en educación, editorial: magisterio del rio de la plata. Argentina.
- ARIAS, L. (2017) lúdica y didáctica.
- AUSUBEL, D. P. (1968) Educational psychology. A cognitive view. N. York. Holt. (Psicología Educativa. México. Trillas, 1976).
- Blasco y Pérez (2007) Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto. En [www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque\\_cualitativo.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html)
- CASSANY, D. (1990) "Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita" En: Comunicación, Lenguaje y Educación 6 p. 63-80.
- Elliot, J. (1993) El cambio educativo desde la investigación-acción. Ed. Morata.
- Fetterman, D. (1984) Etnografía de la Evaluación de la Educación. En <https://books.google.com.co/books?isbn=1317766849>
- Goetz y Le compte (1981) Investigación cualitativa en Educación. En [mingaonline.uach.cl/pdf/estped/v32n1/art07.pdf](http://mingaonline.uach.cl/pdf/estped/v32n1/art07.pdf)
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Selección de la muestra. En Metodología de la Investigación (6ª ed., pp. 170-191). México: McGraw-Hill.
- <https://www.busuu.com>
- <https://www.duolingo.com>
- Huizinga, J. (2005). Homo Ludens: el juego y la cultura. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Ministerio de Educación Nacional (2004) Programa Nacional de Bilingüismo. Bogotá: Editorial Magisterio

Ministerio de Educación Nacional (2016) Derechos básicos de aprendizaje en inglés. Bogotá:

Editorial Magisterio

Ministerio de Educación Nacional (2014) Estándares básicos de competencias en inglés. Bogotá:

Editorial Magisterio

Ministerio de Educación Nacional (1994) Ley 115 o Ley General de Educación. Bogotá:

Editorial Magisterio.

Real academia Española (2001) Diccionario de la Lengua Española. D. Espasa Calpe

VYGOTSKY, L.S. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona.

Crítica.

## ANEXOS







## GUÍA DE TRABAJO: TALLER No. 1: INTERVIEW

### TEMA: WH QUESTIONS

#### OBJETIVO

Reconocer las preguntas personales alusivas a los pronombres interrogativos para participar en una entrevista básica mediante respuestas coherentes.

#### ACTIVIDADES DE DESARROLLO

1. Se presenta video donde se hace una entrevista en inglés respecto a temas básicos como: nombre, apellido, dirección, teléfono, entre otras preguntas.
2. Se identifica la estructura de las WH QUESTIONS y se procede a explicar mediante ejemplos contextuales.
3. Se organizan equipos de trabajo en parejas para replicar la entrevista observada en el video a partir de copias donde se textualiza la entrevista del video.
4. Se supervisa el trabajo atendiendo a la observación y supervisión de la actividad según las parejas.
5. Se seleccionan parejas de voluntarios para participar ante la clase y sean modelos de la actividad.

#### RECURSOS

Computador, video beam, video, marcador, tablero, copias.

#### EVALUACIÓN

Se reconoce la atención a las actividades y la participación general o particular en la actividad.



**TALLER No. 2: ENGLISH KARAOKE****TEMA: Simple verbal tenses****OBJETIVO**

Familiarizar a los estudiantes con la pronunciación del inglés a partir de rondas y canciones sencillas representativas de la lengua extranjera.

**ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

6. Se presentan videos donde niños cantan rondas y canciones sencillas en lengua inglesa.
7. Se entregan copias con las letras de las rondas y canciones en lengua inglesa.
8. Se practica la pronunciación con los estudiantes en aspectos específicos de las canciones, si es necesario, se explica en el tablero.
9. Se practica en conjunto de estudiantes a partir de videos con karaoke representativo de las rondas y canciones.
10. Se realiza concurso interno al salón donde los estudiantes se convierten en participantes a partir de la práctica individual frente a sus compañeros según las rondas y canciones que se seleccionen para el evento.

**RECURSOS**

Computador, video beam, video, marcador, tablero, copias.

**EVALUACIÓN**

Se realiza seguimiento a la atención y participación de los estudiantes en las diferentes actividades o momentos de la clase sea a nivel grupal o individual.



**TALLER No. 3: ROLE PLAY/ INDIVIDUAL OR GROUP ACTIVITY****TEMA: Progressive tenses****OBJETIVO**

Participar ante la clase a partir de un monólogo o diálogo en inglés según el nivel de complejidad que soporte el estudiante teniendo en cuenta su aprendizaje de la lengua inglesa.

**ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

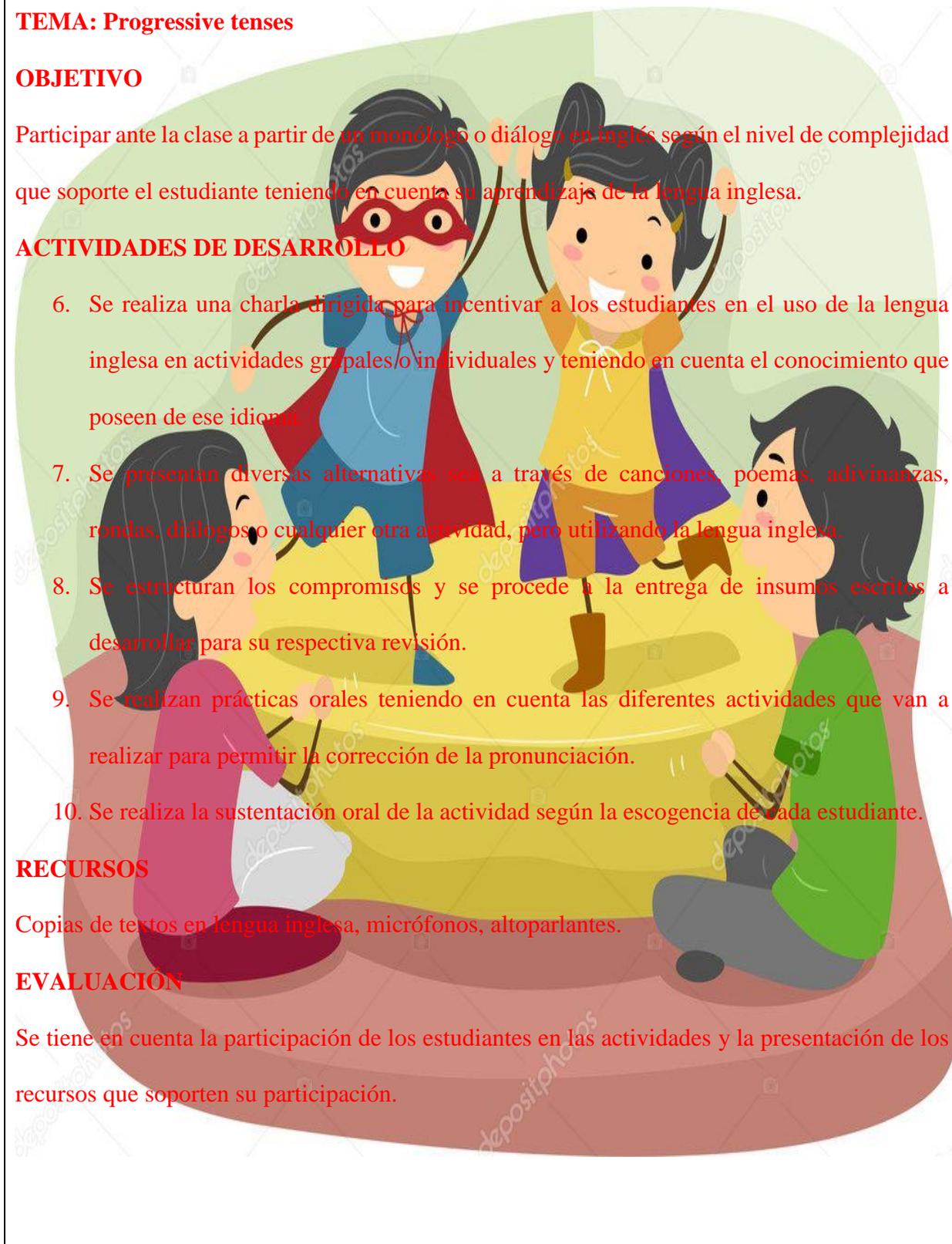
6. Se realiza una charla dirigida para incentivar a los estudiantes en el uso de la lengua inglesa en actividades grupales o individuales y teniendo en cuenta el conocimiento que poseen de ese idioma.
7. Se presentan diversas alternativas sea a través de canciones, poemas, adivinanzas, rondas, diálogos o cualquier otra actividad, pero utilizando la lengua inglesa.
8. Se estructuran los compromisos y se procede a la entrega de insumos escritos a desarrollar para su respectiva revisión.
9. Se realizan prácticas orales teniendo en cuenta las diferentes actividades que van a realizar para permitir la corrección de la pronunciación.
10. Se realiza la sustentación oral de la actividad según la escogencia de cada estudiante.

**RECURSOS**

Copias de textos en lengua inglesa, micrófonos, altoparlantes.

**EVALUACIÓN**

Se tiene en cuenta la participación de los estudiantes en las actividades y la presentación de los recursos que soporten su participación.



**TALLER No. 4: ENGLISH SONGS****TEMA:** Perfect tenses**OBJETIVO**

Seleccionar el tema musical para desarrollar trabajo de comprensión y pronunciación en clase.

**ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

1. El docente envía al correo grupal una plantilla donde se trabajará el tema musical.
2. El estudiante debe buscar la letra de la canción luego diligenciar el taller imprimirlo y llevarlo al salón de clases para trabajar vocabulario y pronunciación.
3. Extraer las palabras o frases que causaron dificultad para su traducción.
4. Se realiza ejercicio de pronunciación para su familiarización en clases.

**RECURSOS**

Hojas, diccionario bilingüe, grabadora, cuadernos, lápices

**EVALUACIÓN**

Se tiene en cuenta el desarrollo del taller y la participación activa de cada uno de los estudiantes.



**TALLER No. 5: VIDEO MUSICAL****TEMA:** Verbal tenses (review)**OBJETIVO**

Realizar la grabación de un video musical en inglés en donde se evidencie un trabajo creativo teniendo en cuenta la fonética de la lengua inglesa y la creatividad de los estudiantes.

**ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

1. Después de un trabajo previo los estudiantes desarrollarán la grabación de un video musical que puede ser como solista.
2. Los estudiantes están en la libertad de escoger un escenario; por esto, seleccionarán locaciones específicas en la ciudad de Cartagena.
3. Los estudiantes grabarán su video; este trabajo incluye la participación de los padres de familia como acompañantes de sus hijos.
4. Se realiza festival lúdico-cultural para socializar los trabajos en comunidad.

**RECURSOS**

Cámara de videos, micrófonos, instrumentos musicales, vestuario.

**EVALUACIÓN**

La grabación y observación atenta de los videos.