


	<b>GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS</b>					  	
	<b>CARTA DE AUTORIZACIÓN</b>						
<b>CÓDIGO</b>	<b>AP-BIB-FO-06</b>	<b>VERSIÓN</b>	<b>1</b>	<b>VIGENCIA</b>	<b>2014</b>	<b>PÁGINA</b>	<b>1 de 2</b>

Neiva, 20 de Mayo de 2015

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

La suscrita:





Xiomara del Pilar López Triviño, con C.C. No. 1.080.262.514.

Autora de la tesis titulada: Impacto de la implementación del juego como estrategia de enseñanza para el desarrollo de las habilidades oral y auditiva en inglés de los niños de la fundación “Los Niños Primero” presentado y aprobado en el año 2015 como requisito para optar al título de Licenciada en educación básica con énfasis en humanidades, lengua extranjera- Inglés; autorizo al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.

- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.






- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

	<b>GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS</b>					  	
	<b>CARTA DE AUTORIZACIÓN</b>						
<b>CÓDIGO</b>	<b>AP-BIB-FO-06</b>	<b>VERSIÓN</b>	<b>1</b>	<b>VIGENCIA</b>	<b>2014</b>	<b>PÁGINA</b>	<b>2 de 2</b>

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores” , los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: Xiomara del Pilar López Trivino.

	<b>GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS</b>						   
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
<b>CÓDIGO</b>	<b>AP-BIB-FO-07</b>	<b>VERSIÓN</b>	<b>1</b>	<b>VIGENCIA</b>	<b>2014</b>	<b>PÁGINA</b>	<b>1 de 3</b>

**TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO:** Impacto de la implementación del juego como estrategia de enseñanza para el desarrollo de las habilidades oral y auditiva en inglés de los niños de la fundación “Los Niños Primero”.

**AUTOR O AUTORES:**

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
López Triviño	Xiomara del Pilar

**DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:**

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre

**ASESOR (ES):**

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Artunduaga Cuéllar	Marco Tulio

**PARA OPTAR AL TÍTULO DE:** Licenciada en educación básica con énfasis en humanidades, lengua extranjera- Inglés.





**FACULTAD:** Educación

**PROGRAMA O POSGRADO:** Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades, lengua extranjera- Inglés.

**CIUDAD:** Neiva                      **AÑO DE PRESENTACIÓN:** 2015                      **NÚMERO DE PÁGINAS:** 96

**TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):**

Diagramas  Fotografías\_\_\_ Grabaciones en discos\_\_\_ Ilustraciones en general\_\_\_  
 Grabados\_\_\_ Láminas\_\_\_ Litografías\_\_\_ Mapas\_\_\_ Música impresa\_\_\_ Planos\_\_\_  
 Retratos\_\_\_ Sin ilustraciones\_\_\_ Tablas o Cuadros

	<b>GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS</b>						 ISO 9001 SC 7384-1	 GP 205-1	 CERTIFIED IcNet MANAGEMENT SYSTEM CO-SC 7384-1
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO								
<b>CÓDIGO</b>	<b>AP-BIB-FO-07</b>	<b>VERSIÓN</b>	<b>1</b>	<b>VIGENCIA</b>	<b>2014</b>	<b>PÁGINA</b>	<b>2 de 3</b>		

**SOFTWARE** requerido y/o especializado para la lectura del documento: Ninguno

**MATERIAL ANEXO:** Ninguno

**PREMIO O DISTINCIÓN** (*En caso de ser LAUREADAS o Meritoria*): Ninguno

**PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:**

**Español**

1. Enseñanza Del Inglés.
2. Lúdica.
3. Juego.
4. Desarrollo de la habilidad oral.
5. Desarrollo de la habilidad auditiva.

**Inglés**





1. English Teaching.
2. Ludic.
3. Game.
4. Speaking Skill Development.
5. Listening Skill Development.

**RESUMEN DEL CONTENIDO:** (Máximo 250 palabras)

El objetivo del presente trabajo es establecer el impacto de la implementación del juego como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las habilidades de habla y escucha en inglés de los niños de la Fundación “Los niños primero”, perteneciente al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar de Neiva (H). Se trabajó con 13 adolescentes de género masculino, con edades entre 8 y 14 años. Era propio de esta población un grado mínimo de escolaridad; problemáticas sociales de maltrato intrafamiliar, tendencias a la vida callejera, abandono por uno o ambos padres y consumo de sustancias psicoactivas, situaciones que denotan tristeza en su mirada, poca fluidez al hablar, agresividad, aislamiento y dificultades en las relación interpersonales.

Esta investigación se llevó a cabo de acuerdo a los lineamientos del enfoque: Investigación-Acción.

Los resultados evidenciaron la efectividad de la implementación de juegos en la enseñanza, ya que impulsaron a los estudiantes a responder de manera física a instrucciones u órdenes dadas, esto permitió que reforzaran e internalizaran la lengua meta y posteriormente se vio reflejado en la comprensión auditiva y producción oral en un nivel básico pronunciando algunas palabras, oraciones y/o frases cortas y sencillas. La mayoría de niños presentaron buen desempeño en todas las actividades. Es por eso que

	<b>GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS</b>						 ISO 9001 SC 7384-1	 GP 205-1	 CERTIFIED IcNet MANAGEMENT SYSTEM CO-SC 7384-1
	<b>DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO</b>								
<b>CÓDIGO</b>	<b>AP-BIB-FO-07</b>	<b>VERSIÓN</b>	<b>1</b>	<b>VIGENCIA</b>	<b>2014</b>	<b>PÁGINA</b>	<b>3 de 3</b>		

se recomienda que se sigan implementando programas educativos que apunten a colaborar en la formación de tantas personas necesitadas no sólo de Neiva, sino también de nuestra Región y por qué no en todo el País.

**ABSTRACT:** (Máximo 250 palabras)

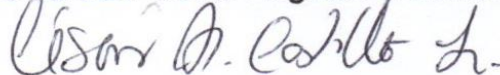
This study aims at establishing the impact of the implementation of the game as a teaching strategy in the development of the speaking and listening skills in English, in children from the Foundation "Children First", which belongs to the Colombian Institute of Family Welfare of Neiva (H). It was worked out with 13 male adolescents whose ages ranged from 8 to 14 years. They presented a minimum level of education, with social issues of domestic abuse, trends to street life, abandonment by one or both parents and consumption of psychoactive substances, situations that denote sadness in his eyes, little oral fluency, aggressiveness in their attitudes and actions, isolation and difficulties in interpersonal relationships.

The development of the present study was conducted according to the guidelines of the Action Research approach.

The results showed the effectiveness of the implementation of games in the students of the Foundation, because different types of games developed in classes prompted students to respond physically to instructions or orders given, which allowed them to reinforce and internalize the target language and subsequently it was reflected in listening comprehension and oral production on a basic level pronouncing some words, sentences and / or short and simple phrases. Most children did a good performance in all activities. That is why it is recommended to continue implementing educational strategies that aim to assist in the formation of many needy people not only of Neiva, but also in our region and why not the entire country.

**APROBACION DE LA TESIS**

Nombre Jurado: César Augusto Castillo Losada.

Firma: 

Nombre Jurado: Carlos Alcides Muñoz Hernández

Firma: 

IMPACTO DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE  
ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES ORAL Y  
AUDITIVA EN INGLÉS DE LOS NIÑOS DE LA FUNDACIÓN “LOS NIÑOS  
PRIMERO”

XIOMARA DEL PILAR LÓPEZ TRIVIÑO

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA  
FACULTAD DE EDUCACION  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES,  
LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS  
NEIVA  
2013

IMPACTO DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE  
ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES ORAL Y  
AUDITIVA EN INGLÉS DE LOS NIÑOS DE LA FUNDACIÓN “LOS NIÑOS  
PRIMERO”

XIOMARA DEL PILAR LÓPEZ TRIVIÑO

Monografía de grado presentada como requisito para optar al título de Licenciada en  
Lengua Extranjera - Inglés

Asesor  
Marco Tulio Artunduaga  
Magíster en Didáctica del Inglés

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES,  
LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS

NEIVA

2013

APROBADO.

César A. Restrepo P.

Firma del jurado



Firma del jurado

Neiva, mayo 15 de 2015



## Dedicatoria

Dedico esta tesis a Dios, a la Santísima Virgen María, a San José su castísimo esposo, a todos los santos y bienaventurados del cielo quienes me inspiraron e hicieron posible la elaboración total de este trabajo. A mis padres y hermanos por sus consejos y apoyo incondicional. También quiero hacer una especial y merecida dedicatoria a todos los niños con adicción a las drogas, abandono por sus padres, y demás problemas sociales, gracias a la inspiración de querer ayudarlos fue posible la elaboración de esta tesis.

## Agradecimientos

Quiero expresar sinceros agradecimientos a Dios por haberme inspirado y acompañado en cada etapa del desarrollo de esta tesis. A mis papás por su apoyo y esfuerzo incondicional. A mis hermanos porque siempre me animaron a continuar. A mis tías y demás familiares por su colaboración durante toda mi carrera. A mis amigas que fueron parte esencial de la elaboración de este trabajo; también a los profesores, a los niños y directivas de la fundación en la que se llevó a cabo la investigación, ya que sin su ayuda y no hubiera sido posible el desarrollo de esta tesis.

## CONTENIDO

	pág.
PRESENTACIÓN	14
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	15
1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. MARCO TEÓRICO	19
3.1 ANTECEDENTES	19
3.2 MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA	20
3.2.1 Enfoque Natural	20
3.2.2 Respuesta Física Total	21
3.2.3 Método Comunicativo	23
3.3 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES DE ESCUCHA Y HABLA	24
3.3.1 Habilidad de escucha	24
3.3.2 Habilidad de habla	26
3.4 LA LÚDICA Y EL JUEGO	27
3.4.1 El juego y la comunicación	31
3.4.2 El juego en el aprendizaje	32
3.4.2.1 Tipos de juegos	35
3.5 LA MOTIVACIÓN	36
4. OBJETIVOS	38
4.1 OBJETIVO GENERAL	38
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	38

5. METODOLOGÍA PROPUESTA	39
5.1 TIPO DE ESTUDIO	39
5.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	41
5.2.1 Etapa diagnóstica	41
5.2.2 Etapa de intervención	42
5.2.3 Etapa de evaluación	42
5.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	42
5.3.1 Observación no participante	42
5.3.2 Videograbación	42
5.3.3 Lista de chequeo	42
5.3.4 Encuesta	43
6. SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	44
6.1 PRIMER CICLO	44
6.1.1 Diarios	44
6.1.2 Videograbación y diarios	45
6.1.3. Encuesta	53
6.1.4 Lista de chequeo	55
6.2 SEGUNDO CICLO	61
6.2.1. Diarios	61
6.2.2 Videograbación y lista de chequeo	62
6.2.3. Encuesta	67
6.2.4 Lista de chequeo	69
7. HALLAZGOS	72

7.1 DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE HABLA	72
7.2 DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCUCHA	74
8. CONCLUSIONES	75
9. RECOMENDACIONES	77
BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXOS	80

## LISTA DE ANEXOS

pág.

Anexo A. Lista de chequeo - primer ciclo	78
Anexo B. Encuesta evaluativa – primer ciclo	81
Anexo C. Lista de chequeo – segundo ciclo	82
Anexo D. Encuesta evaluativa – segundo ciclo	84
Anexo E. Actividades primer ciclo	85
Anexo F. Actividades segundo ciclo	92

## LISTA DE GRÁFICAS

pág.

Gráfica 1. ¿Consideras que has aprendido inglés con las actividades realizadas?	52
Gráfica 2. ¿Qué tanto has aprendido?	52
Gráfica 3. ¿Has entendido lo que la profesora dice en inglés?	53
Gráfica 4. ¿Cuándo has entendido?	53
Gráfica 5. ¿Sabes pronunciar frases en inglés?	54
Gráfica 6. ¿Entiende cuando le preguntan su nombre en inglés y responde?	54
Gráfica 7. ¿Sabe preguntar el nombre a sus compañeros en inglés?	55
Gráfica 8. ¿Entiende cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder?	55
Gráfica 9. ¿Sabe preguntar la edad a sus compañeros?	55
Gráfica 10. ¿Entiende cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder?	56
Gráfica 11. Entiende cuando le preguntan de dónde es y responde	56
Gráfica 12. Sabe preguntar de dónde son sus compañeros	57
Gráfica 13. Reconoce las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas	57
Gráfica 14. Sabe deletrear su nombre	58
Gráfica 15. Sabe deletrear el nombre de otras personas (compañeros y familiares)	58
Gráfica 16. Reconoce los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color	59
Gráfica 17. Identifica los colores en las prendas de vestir que usan las personas	59
Gráfica 18. Usa la estructura <b>It is y They are</b> , de forma	60
Gráfica 19. ¿Has entendido lo que dice tu profesora y tus compañeros en inglés?	67
Gráfica 20. ¿Cuándo has entendido?	68

Gráfica 21 ¿Sabes pronunciar frases en inglés durante un juego?	68
Gráfica 22 ¿Te gustaría repetir una experiencia parecida?	69
Gráfica 23. Reconoce los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos	69
Gráfica 24. Identifica y pronuncia los colores de un animal en inglés	70
Gráfica 25. Reconoce las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma	70
Gráfica 26. Responde cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica	71
Gráfica 27. Sabe decir a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse	71



## RESUMEN

El objetivo del presente trabajo es establecer el impacto de la implementación del juego como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las habilidades de habla y escucha en inglés de los niños de la Fundación “Los niños primero”, perteneciente al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar de Neiva (H). Se trabajó con 13 adolescentes de género masculino, con edades entre 8 y 14 años. Era propio de esta población un grado mínimo de escolaridad; problemáticas sociales de maltrato intrafamiliar, tendencias a la vida callejera, abandono por uno o ambos padres y consumo de sustancias psicoactivas, situaciones que denotan tristeza en su mirada, poca fluidez al hablar, agresividad, aislamiento y dificultades en las relación interpersonales.

Esta investigación se llevó a cabo de acuerdo a los lineamientos del enfoque: Investigación-Acción.

Los resultados evidenciaron la efectividad de la implementación de juegos en la enseñanza, ya que impulsaron a los estudiantes a responder de manera física a instrucciones u órdenes dadas, esto permitió que reforzaran e internalizaran la lengua meta y posteriormente se vio reflejado en la comprensión auditiva y producción oral en un nivel básico pronunciando algunas palabras, oraciones y/o frases cortas y sencillas. La mayoría de niños presentaron buen desempeño en todas las actividades. Es por eso que se recomienda que se sigan implementando programas educativos que apunten a colaborar en la formación de tantas personas necesitadas no sólo de Neiva, sino también de nuestra Región y por qué no en todo el País.

Palabras clave: enseñanza del inglés, lúdica, juego, desarrollo de la habilidad oral, desarrollo de la habilidad auditiva

## ABSTRACT

This study aims at establishing the impact of the implementation of the game as a teaching strategy in the development of the speaking and listening skills in English, in children from the Foundation "Children First", which belongs to the Colombian Institute of Family Welfare of Neiva (H). It was worked out with 13 male adolescents whose ages ranged from 8 to 14 years. They presented a minimum level of education, with social issues of domestic abuse, trends to street life, abandonment by one or both parents and consumption of psychoactive substances, situations that denote sadness in his eyes, little oral fluency, aggressiveness in their attitudes and actions, isolation and difficulties in interpersonal relationships.

The development of the present study was conducted according to the guidelines of the Action Research approach.

The results showed the effectiveness of the implementation of games in the students of the Foundation, because different types of games developed in classes prompted students to respond physically to instructions or orders given, which allowed them to reinforce and internalize the target language and subsequently it was reflected in listening comprehension and oral production on a basic level pronouncing some words, sentences and / or short and simple phrases. Most children did a good performance in all activities. That is why it is recommended to continue implementing educational strategies that aim to assist in the formation of many needy people not only of Neiva, but also in our region and why not the entire country.

Key words: English teaching, ludic, game, speaking skill development, listening skill development

## PRESENTACIÓN

El mundo cada vez más globalizado en que vivimos hoy en día hace que tengamos frecuente contacto con diversas culturas extranjeras; el aprovechamiento de ese contacto que ayuda a cambiar la visión del mundo requiere una comunicación y es en ese momento en que el dominio de una lengua extranjera, como el inglés, juega un papel importante, dado que aún continúa siendo la lengua preponderante en la mayoría de los países. Sin embargo, en Colombia todavía el número de aprendices y el nivel del aprendizaje del inglés como lengua extranjera es bajo, por lo cual es necesaria la implementación de cambios en diferentes aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existen diferentes estrategias y métodos de enseñanza-aprendizaje con grandes aportes para dicho proceso. No obstante, se requiere despertar en los estudiantes el interés y la motivación para desarrollar las habilidades necesarias para comunicarse en un idioma extranjero. Un elemento de gran importancia y utilidad como estrategia didáctica es el juego. El presente proyecto consiste en la implementación de una estrategia didáctica a través de juegos que serán llevados a cabo fuera del aula de clase. Esto permite el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto más relajado y libre de las tensiones propias del ambiente académico del aula de clase.

Las actividades lúdicas y divertidas, como los juegos, son esenciales para el buen desarrollo del aprendizaje del inglés; ayudan tanto a profesores como a estudiantes, especialmente los que tienen bajo nivel de conocimiento tanto del inglés como de la lengua materna. Además, les ayuda a desarrollar su creatividad, imaginación e interacción.

El propósito de este trabajo es adaptar e implementar unos juegos para que los niños de la “Fundación Los Niños Primero” aprendan inglés de manera significativa y divertida. Dicha fundación es una Institución privada, sin ánimo de lucro, vinculada hace 15 años al Sistema Nacional del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, cuyo objetivo es la protección a los niños entre 8 y 14 años de edad que presentan tendencia a la vida callejera, e iniciación en el consumo de sustancias psicoactivas.

# 1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

## 1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Sin lugar a dudas el inglés juega un papel muy importante en diversos aspectos de la sociedad actual. Muchos de los países pioneros en comunicación, ciencia, tecnología, educación y mercadeo tienen como lengua predominante el inglés; por esta y otras razones el aprendizaje de este idioma se convierte en una necesidad primordial.

Con la entrada en vigencia de la Ley 115 de 1994, que en su artículo 23 establece como área obligatoria de enseñanza las Humanidades, la Lengua Castellana y el Idioma Extranjero, ha habido una creciente demanda por cursos y programas académicos para la enseñanza-aprendizaje del inglés en las instituciones educativas tanto privadas como oficiales.

Debido a esta implementación es que el Sistema Educativo ha sufrido diferentes cambios en el proceso de enseñanza - aprendizaje de otro idioma. Para dar cumplimiento a esta iniciativa se han ido adaptando los diferentes métodos de enseñanza del inglés que nos ha llevado a ver la necesidad de centrar la enseñanza en el estudiante como agente principal en el proceso de aprendizaje y tener en cuenta sus necesidades, intereses, edades, contexto social, conocimiento previo y en general todos los aspectos que intervengan en su proceso de crecimiento como seres sociales e integrales.

Sin embargo, existen instituciones educativas y otro tipo de instituciones sociales donde las características y particularidades de sus aprendices requieren ir más allá de la aplicación de los métodos ortodoxos en el salón de clase. Los niños con los que se trabajó han experimentado situaciones familiares y sociales como pobreza, adicción a las drogas, abandono del hogar por parte de uno o ambos padres, tendencia a la vida callejera, pertenencia a pandillas y explotación laboral, entre otros; además, demuestran poco interés por el estudio y por desarrollar un proyecto de vida. Todas estas situaciones producen en ellos grandes consecuencias en cuanto a su personalidad y comportamiento. Una de éstas es su déficit de atención; es decir, su incapacidad para tener disposición y concentración en una clase. Por lo anterior es necesario buscar una estrategia pedagógica que permita atraer su atención y los lleve a interesarse y a participar activamente en el proceso de aprendizaje.

La presente propuesta pretende llevar a cabo un proceso de enseñanza del inglés, haciendo énfasis en la habilidad de escucha y habla, dado que la mayor parte del proceso se realiza en espacios abiertos, sin explicaciones gramaticales y teniendo siempre presente que las actividades sean placenteras y de interés para los niños. Es decir, se busca que las

actividades sean motivadoras y entretenidas, en donde a través del juego, además de adquirir conocimientos, los niños puedan pasar un rato divertido y olvidarse, así sea temporalmente, de sus problemas y conflictos.

Como ya se describió en detalle anteriormente, los niños de la fundación viven situaciones particulares y comparten algunas características y experiencias comunes que influyen en su proceso de aprendizaje. En consecuencia, con la implementación de este proyecto se busca responder el siguiente interrogante:

¿Hasta qué punto la implementación de juegos para la enseñanza del inglés promueve el desarrollo de las habilidades de escucha y habla en los niños de la Fundación “Los Niños Primero”?

## 2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad la falta de motivación y gusto por el aprendizaje del inglés es una gran limitante que obliga a los docentes a buscar formas alternativas de adelantar este proceso con los estudiantes. En los niños de la fundación Los Niños Primero la búsqueda nace de una necesidad imperante por contribuir en alguna medida con la solución de la problemática (pobreza, consumo de sustancias psicoactivas, violencia intrafamiliar, entre otros) que viven los niños, lo cual puede influir en mayor o menor medida en la falta de motivación hacia el aprendizaje según sus intereses y necesidades particulares.

Por otro lado, ésta podría ser una experiencia que le permita a dicha población dar un primer paso hacia otros procesos de aprendizajes más formales y profundos que los lleve, por qué no, a una formación técnica laboral o a la adquisición de un título profesional.

Con el acelerado fenómeno de la globalización e internacionalización de los diferentes procesos sociales, académicos, económicos entre otros, se hace prioritario el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés. Obviamente nuestro país no es ajeno a esta situación que es casi inevitable para cualquier nación del mundo. Conscientes de la necesidad del aprendizaje del inglés, el gobierno colombiano ha implementado una serie de estrategias y programas tendientes a masificar este aprendizaje en la población colombiana. Sin embargo, por diferentes circunstancias no todas las personas tienen la posibilidad de hacer parte de estos programas. Uno de los grupos al margen de esta intención gubernamental son los miembros de las poblaciones vulnerables como aquellos internos en centros de rehabilitación. Por esta razón es muy valioso y loable todo esfuerzo que se haga tendiente a favorecer y apoyar el desarrollo, capacitación y superación de los niños que sufren la problemática de las drogas pero que aún representan un potencial intelectual que se puede poner al servicio de la sociedad.

Así mismo, es motivo de preocupación en el ámbito académico y para las autoridades educativas regionales y locales los bajos resultados en inglés obtenidos por los estudiantes en las diferentes pruebas oficiales. Este hecho lleva a cuestionar, entre otros aspectos, la forma como se está llevando a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. En busca de implementar un proceso de enseñanza un tanto diferente, al tradicional, se escogió la Fundación “Los Niños Primero” de la Ciudad de Neiva, donde se utilizarán juegos en la enseñanza del idioma con el fin de motivar el aprendizaje y por consiguiente mejorar los resultados obtenidos en las pruebas de estado, y así contribuir a una buena enseñanza en nuestra región.

El reto es aún mayor considerando que los niños que se encuentran en la Fundación “Los Niños Primero” han carecido de una adecuada calidad de vida, educación, amor paternal...

lo que seguramente los ha llevado al consumo de sustancias psicoactivas a muy temprana edad.

La situación que viven los niños es muy compleja y se debe abordar desde diferentes enfoques y con variadas estrategias. Una de estas últimas es la educación, que en este caso es a través del aprendizaje del inglés pero con un componente lúdico: el juego. Con esto se busca que los niños durante su estadía en este centro hagan un mejor aprovechamiento de sus cualidades, que a la vez adquieran un conocimiento específico, además también aprendan a comunicarse mejor con los demás, a aprender a trabajar en equipo y a saber que lo que se propongan lo podrán lograr. Todos estos puntos contribuyen a la superación de las dependencias que tienen los niños a sustancias psicoactivas.

### 3. MARCO TEÓRICO

En este capítulo inicialmente se presentan algunos estudios relacionados con la temática del proyecto. Seguidamente se mencionan tres métodos de enseñanza del inglés considerados pertinentes y apropiados para la implementación de los juegos como estrategia de enseñanza. Estos métodos son: el Enfoque Natural, el Método de Respuesta Física Total y el Enfoque Comunicativo. Igualmente se incluye la lúdica y el juego como elementos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, la motivación es otro componente teórico considerado de relevancia en esta parte.

#### 3.1 ANTECEDENTES

A nivel local, se han llevado a cabo tres estudios relacionados con el juego para la enseñanza del inglés. El primero, denominado *Design and Adaptation of New Fun Activities for Teaching English with Applicability in the Elementary and Secondary Level*, tuvo como objetivo adaptar, diseñar y aplicar actividades divertidas para enseñar inglés en los niveles elemental y básica secundaria. Como conclusión principal se resalta la importancia de estas actividades para reforzar y enriquecer las clases de inglés y el interés mostrado por los estudiantes en ellas. Las actividades se aplicaron en diferentes niveles académicos y en un contexto formal de aprendizaje; sin embargo no hay información sobre el mejoramiento del nivel de inglés o de alguna habilidad en particular.

El segundo estudio llamado *El Juego como Estrategia Metodológica para la Enseñanza del Inglés en el Grado Tercero de Primaria* tuvo como propósito utilizar los juegos como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés a estudiantes del grado tercero de educación básica primaria. La mayoría de conclusiones de este estudio no estuvieron directamente relacionadas con el mejoramiento de alguna habilidad en inglés. Se hace mención al juego como un factor motivador para la participación y predisposición de los estudiantes durante el desarrollo de las clases.

Finalmente, el estudio denominado *Using Games to Develop the Oral Skill* pretendió promover el desarrollo de la habilidad oral a través del uso de juegos. El contexto donde se llevó cabo el estudio fue una institución educativa formal. Una de las principales conclusiones en términos académicos es que los juegos demostraron ser una de las mejores alternativas para motivar a los estudiantes a participar de manera más activa y libre en actividades orales; además los estudiantes gradualmente empezaron a usar frecuentemente el inglés, y se sentían más seguros para hablar y comunicarse con otros.



Como es evidente, los estudios anteriormente mencionados son realizados en contextos formales de educación y con una población que lleva a cabo un proceso de aprendizaje regular. Además en algunas de esas investigaciones se tomó el juego como un factor motivador durante las clases de inglés. Por el contrario, el presente estudio se va a llevar a cabo en un contexto educativo no formal y con un grupo heterogéneo tanto en edad como en nivel de escolaridad, además se quiere contribuir también en una formación integral de los estudiantes en la cual ellos no solamente aprendan un conocimiento del inglés, sino que se relacionen mejor con los demás, que aprendan a compartir, que en su tiempo libre desarrollen otro tipo de actividades diferentes a las que hacen regularmente, lo que constituye una particularidad y novedad.

### **3.2 MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA**

El aprendizaje de un idioma es algo inherente en el ser humano; desde que nacemos sentimos la necesidad de comunicarnos y aprendemos un conjunto de símbolos, vocales, sonidos, gestos, imágenes, que permiten que el proceso de adquisición del lenguaje sea óptimo. Para este estudio se escogieron los tres métodos arriba mencionados, teniendo en cuenta sus principios generales en relación con la teoría de la lengua y del aprendizaje, así como el rol del estudiante y del profesor. Es decir, que mediante la combinación de sus principales postulados se pretende crear el ambiente más adecuado para que la población objeto adquiera un nivel básico de aprendizaje. Entre estos postulados tenemos: el empleo de la lengua meta en situaciones comunicativas, al margen de una explicación gramatical; preponderancia de la comprensión y la comunicación; la semejanza entre el aprendizaje de una lengua extranjera y la lengua materna partiendo del hecho de que el aprendizaje se lleva a cabo por asociación de tipo verbal o motriz; el aprendizaje por medio de la interacción entre los aprendices donde sus experiencias de vida son significativas y finalmente que el estudiante es agente partícipe y centro del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la realización de actividades individuales y grupales que le ayudan a compartir y cooperar con sus compañeros haciendo uso de su libertad de expresión.

**3.2.1 Enfoque Natural.** En este enfoque se dice que el proceso de adquisición de la segunda lengua se da de la misma manera que el de la primera; Krashen y Terrell<sup>1</sup> consideran que la función primordial de la lengua es servir como medio de comunicación de mensajes y significados. Como lo menciona Bastidas<sup>2</sup> al aclarar que la habilidad oral no

---

<sup>1</sup>KRASHEN y TERRELL. 1983, citado por BASTIDAS A, Jesús Alirio. Opciones metodológicas para la enseñanza de idiomas. Pasto: Java, 1993. p.187.

<sup>2</sup>BASTIDAS A, Jesús Alirio. Opciones metodológicas para la enseñanza de idiomas. Pasto: Java, 1993. p.187.

se la puede enseñar directamente, pues ésta “emerge” después de que el estudiante ha internalizado la lengua gracias a su exposición a un material lingüístico comprensible. “Las situaciones y los temas deben seleccionarse teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes y además deben fomentar la creación de una atmósfera agradable, relajada y amigable que contribuya a disminuir los efectos del ‘filtro afectivo’ que posee el alumno”<sup>3</sup>

En el Enfoque Natural el aprendizaje se plantea mediante el uso de la lengua meta en situaciones comunicativas, sin recurrir a la primera lengua ni a un análisis gramatical. Este enfoque da relevancia a la comprensión y a la comunicación del significado de los enunciados y promueve la creación de un ambiente de aprendizaje adecuado en el aula para que se produzca de manera satisfactoria la adquisición de una segunda lengua.

El Enfoque Natural atribuye a la comunicación la función más importante de la lengua y, consecuentemente, se centra en la enseñanza de las habilidades comunicativas. El significado se convierte en el centro de atención, se acentúa la importancia del vocabulario y se desplaza la gramática a un plano secundario.

El Enfoque Natural exige del profesor un papel central en mayor medida que en otros métodos. Desempeña dos funciones principales: crea un ambiente de clase interesante y relajada, que garantiza un filtro afectivo bajo para el aprendizaje y es el responsable de seleccionar y organizar actividades variadas y adaptadas a los contenidos y a los contextos, eligiendo para ello el material más adecuado a las necesidades e intereses de los estudiantes.

El mayor aporte de este método se centra en la utilización de actividades prácticas dirigidas más hacia la comprensión y el significado que a la producción de oraciones y enunciados gramaticalmente correctos.

El Enfoque Natural se considera adecuado para adelantar este proyecto ya que la enseñanza no se llevará a cabo con clases magistrales y los aprendices estarán expuestos a la lengua oral siendo el profesor el que liderará el proceso y creará un ambiente de aprendizaje propicio.

---

<sup>3</sup>KRASHEN y TERRELL, Op. cit.

**3.2.2 Respuesta Física Total.** (En inglés Total Physical Response-TPR). Es otro método de enseñanza del inglés muy pertinente para el desarrollo de este proyecto. Según Asher<sup>4</sup>, el aprendizaje de una lengua extranjera se asemeja al de la lengua materna. Para aprender a recordar con más facilidad la memoria necesita cierta asociación frecuente ya sea de tipo verbal o motora, es decir, la repetición. De acuerdo con esto, Asher<sup>5</sup> dice que la conversación dirigida a los niños está compuesta en su mayoría de órdenes que ellos en principio responden físicamente antes de producir la lengua hablada; por lo tanto propone seguir un proceso similar en la enseñanza de otro idioma, ya sea segunda lengua o lengua extranjera.

Un propósito implícito del proyecto es hacer que los niños aprendan juegos que de alguna manera los ayuden a superar su problemática de adicción a las drogas; en ese sentido, el método TPR; como dice Bastidas;<sup>6</sup> acoge el papel del componente afectivo de la psicología y la educación humanística y los aplica al aprendizaje de una lengua. Por lo tanto incluye los movimientos físicos y elimina en principio las exigencias de tipo lingüístico con el fin de reducir la ansiedad y crear una actitud positiva para facilitar el aprendizaje de la nueva lengua. De esta manera se irá ayudando a los niños en el proceso de superación de sus adicciones.

El significado de las palabras puede ser transmitido mediante acciones. Es por eso que los niños al ser tan observadores, cuando ven que los adultos responden a algún mandato mediante acciones, ellos interiorizan ese código lingüístico, y así van avanzando en su proceso de comprensión y aprendizaje siguiendo órdenes (dando una respuesta física), antes de empezar una producción oral.

Obviamente el aprendizaje de una lengua implica la adquisición de un nuevo código lingüístico y la ejecución de algunos roles. Para este estudio, en cuanto al aspecto lingüístico, la gramática no se enseñará de manera explícita y expositiva sino que estará inmersa en las actividades. Es decir, será un medio para la comunicación la cual se dará principalmente de forma oral. Como lo señala Asher<sup>7</sup> la mayor parte de la estructura gramatical de la lengua meta, y cientos de elementos del vocabulario se pueden aprender mediante la utilización del imperativo por parte del instructor, es decir, la gramática se enseña de forma inductiva, debido a que se quiere que el estudiante entienda el significado

---

<sup>4</sup>ASHER, citado por BASTIDAS A, Jesús Alirio. Opciones metodológicas para la enseñanza de idiomas. Pasto. Java 1993. p. 136.

<sup>5</sup>Ibid.

<sup>6</sup>BASTIDAS, Op. cit., p. 137.

<sup>7</sup>ASHER, Op. cit., p. 137.

de lo que se le ordena. De esta manera el verbo es el elemento central del aprendizaje y del uso del lenguaje.

En cuanto al rol del estudiante, inicialmente será pasivo dado que solo ejecutará órdenes e instrucciones del profesor. En un principio imitará lo que él hace. Pero apenas empiece a producir él mismo las órdenes, se las dará a sus compañeros y éstos deberán ejecutarlas, y en la medida en que pasa el tiempo, los estudiantes deben empezar a crear nuevos órdenes con el conocimiento ya adquirido.

Por otro lado el profesor es quien planea las clases, las promueve y las dirige. Como planeador de las clases prepara todo el material a utilizar y lidera todas las actividades que se desarrollen en el aula.

Este método de alguna manera refuerza al Enfoque Natural y agrega un componente que agrada mucho a los niños: la actividad motriz. Es decir, que se aprovecha esa energía y disposición de los niños a jugar y ejecutar acciones que impliquen movimiento.

**3.2.3. Enfoque Comunicativo.** En este enfoque el lenguaje es acogido como un medio de interacción y comunicación, se da gran importancia a la interacción como medio y como objetivo final en el aprendizaje del nuevo idioma; es decir, la lengua debe ser utilizada para poder ser aprendida, de esta manera se podrá hacer las correcciones necesarias para que haya un buen uso de la misma.

En el enfoque comunicativo según Bastidas<sup>8</sup> se reconoce que las formas gramaticales son componentes importantes de una lengua, pero su énfasis se concentra en el significado. En la Fundación se expondrá al estudiante a usar la lengua meta en gran diversidad de situaciones. Este método se adecua mucho al objetivo general del estudio toda vez que se busca el uso del inglés para la comunicación entre el instructor y los niños y entre estos últimos así sea de manera elemental. Por otro lado, da libertad para que el profesor planee y dirija las actividades como juegos en un ambiente diferente al aula de clase, haciendo el aprendizaje más divertido y significativo.

El enfoque comunicativo no tiene ejercicios de clase claramente establecidos y definidos, es por esto que se puede enseñar cualquier tema teniendo en cuenta la siguiente lista de características del mismo, elaboradas por Nunan.<sup>9</sup> Se enfatiza en la comunicación en la

---

<sup>8</sup>BASTIDAS, Op. cit., p. 165.

<sup>9</sup>NUNAN, David. 1996. [http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo\\_comunicativo](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_comunicativo).

lengua extranjera a través de la interacción, introduce textos reales en la situación de aprendizaje; ofrece a los alumnos oportunidades para pensar en el proceso de aprendizaje y no sólo en la lengua; da importancia a las experiencias personales de los alumnos como elementos que contribuyen al aprendizaje del aula; intenta relacionar la lengua aprendida en el aula con actividades realizadas fuera de ella. De esta manera se demuestra que con el enfoque comunicativo se quiere que el niño tenga un aprendizaje significativo, que se involucre en todas las actividades, es decir, que aprenda practicando.

En el enfoque comunicativo, el estudiante es agente totalmente activo, es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Trabaja en actividades individuales, grupales en las que pueda compartir y cooperar con sus compañeros. El estudiante tiene libertad de expresión.

Por otro lado el maestro es quien facilita el aprendizaje a los alumnos, propone las actividades enfocadas a adquirir fluidez y confianza en ellos mismos.

Los métodos y enfoques de enseñanza mencionados aquí son los más adecuados para la enseñanza del inglés a la población objeto; sin embargo, dada la caracterización del grupo y las condiciones en que viven, es de vital importancia que el proceso de enseñanza se lleve a cabo a través del desarrollo de diferentes tipos de juegos.

### **3.3 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES DE ESCUCHA Y HABLA.**

El desarrollo de la habilidad de habla está estrechamente ligado a la escucha. En el proceso de aprendizaje de la lengua nativa, el niño primero escucha y recibe una gran cantidad de input y después de un tiempo empieza a emitir palabras y frases con las cuales se comunica en diferentes situaciones. En el proceso de la comunicación estas dos habilidades son interdependientes dado que para responder o llevar el hilo de una conversación se debe escuchar y entender al interlocutor.

**3.3.1 Habilidad de escucha.** Partiendo del hecho de que un idioma es, ante todo, un sistema de comunicación a través de la palabra<sup>10</sup> y de que todo acto de comunicación exige, por lo menos, la interacción y/o participación de dos personas, una que habla y otra que escucha (el emisor y el receptor), es necesario que los estudiantes se acostumbren lo antes

---

<sup>10</sup>DUBIN, I. B ELITE, O. Clearing the air: basic questions that puzzle many language teachers. In: E. T. Forum. 1979. Vol. 17, No. 3. p. 3., citado por SANCHEZ C., Arsenio. La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Madrid.

posible a los sonidos, entonación, acento y ritmo de la lengua inglesa, para así empezar a familiarizarse con ella e irse apropiando de la misma. En este sentido Hedge<sup>11</sup> sostiene que la información que se aprende de la escucha puede tener un papel clave en la adquisición del lenguaje, por lo cual el desarrollo de estrategias efectivas para la escucha resulta importante no sólo para la oralidad, sino también por el proceso de adquisición del lenguaje.

Para que el profesor logre el acercamiento de sus estudiantes con el idioma que están aprendiendo puede y debe valerse de todos los medios que tiene a su alrededor como canciones, grabaciones, videos y por supuesto el principal recurso que puede utilizar es su propia voz. Según Hedge<sup>12</sup> quizás el elemento de mayor vitalidad para aprender a escuchar de manera efectiva en una segunda lengua o lengua extranjera es la confianza, y la confianza viene con la práctica y con el logro del éxito desde el principio. El papel del profesor es proporcionar como una práctica positiva hablar en inglés lo que más se pueda con los estudiantes, exponiéndolos a una serie de materiales de escucha en el aula, animándoles a utilizar todos los recursos disponibles en su institución o en la comunidad, y esto implica hablar con los alumnos sobre lo que está involucrado en la escucha y la sensibilización de las metas para el componente de escucha de sus clases.

El material que se escoja con dicho propósito debe ser fácil de comprender y por supuesto de buena calidad en cuanto a ritmo, entonación y acentuación, para que el alumno desde el principio asocie en conjunto tanto el sonido de la palabra o expresión como su significado global.<sup>13</sup>

Para aprender y perfeccionar la habilidad de escuchar en los estudiantes, conviene que se trabaje gradualmente con ejercicios preparados de acuerdo con su nivel de dificultad; de esta manera los alumnos van mejorando poco a poco su capacidad de oír de una forma más efectiva. Según Sánchez<sup>14</sup>, en estos ejercicios se debe procurar que los estudiantes presten más atención al significado que a las palabras y consigan captar lo esencial de lo que han escuchado. Para lograr eso, hay varios medios; uno de ellos es hacer ejercicios de comprensión. Otro puede ser responder a ciertos mandatos del profesor o de un compañero,

---

<sup>11</sup>HEDGE, Tricia. Teaching and learning in the language classroom. Oxford: Oxford University Press, 2000. p.11.

<sup>12</sup>Ibid., p. 255.

<sup>13</sup>SANCHEZ C., Arsenio. La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Madrid.

<sup>14</sup>Ibid.

tales como cerrar o abrir la puerta de la clase, una ventana, levantarse, sentarse, escribir algo, etcétera. Y otro, quizá el más popular dentro de la práctica de esta destreza, es el viejo juego inglés titulado «Simon Says», en cuyo desarrollo se dan unas circunstancias que tienen mucha semejanza a las de la comunicación real, dado el uso significativo que en él se hace del inglés.

Todos los ejercicios anteriormente citados deben procurar desarrollar las tres etapas del aprendizaje de esta destreza: la identificación, la identificación y selección sin retención a corto plazo, y, la identificación y selección con retención a largo plazo, como señala Rivers.<sup>15</sup>

**3.3.2 Habilidad de habla.** De las cuatro habilidades (escuchar, hablar, leer y escribir), hablar parece intuitivamente la más importante, la gente que sabe un idioma es conocida como hablante de ese idioma, como si hablar incluyera todos los tipos de conocimiento; y muchos, si no todos los aprendices de una lengua extranjera, están interesados principalmente en aprender a hablar.<sup>16</sup> Debido a ese interés evidente, se considera importante enseñar la adquisición de la habilidad del habla en los estudiantes. Según Sánchez<sup>17</sup> el hablante es tan importante como el oyente en la comunicación oral, y por tanto, es evidente la enorme trascendencia que esta destreza tiene en la enseñanza de una lengua. En lo correspondiente al momento de empezar a ejercitar esta habilidad, es obvio y necesario que la práctica oral en las clases de inglés se debe realizar a partir del mismo comienzo del proceso de aprendizaje.

Como se establece en la didáctica del inglés, para que los estudiantes empiecen a decir palabras en una lengua que no es la propia, al principio conviene que ellos repitan mecánicamente algunos ejercicios. En la medida en que van avanzando en el proceso, es necesario dejar de lado la mera repetición y motivarlos a que tengan un uso más real y significativo del idioma. Los ejercicios se pueden repetir primero con todo el grupo y después con pequeños grupos y finalmente uno por uno. Según Long<sup>18</sup>, los alumnos deben ir introduciendo poco a poco sus propias palabras a una situación más o menos preparada con anterioridad. De esta manera, el estudiante se siente más cómodo, con menos temor para hablar y va formando hábitos lingüísticos, es decir, va interiorizando el idioma.

---

<sup>15</sup>RIVERS, Wilga M. Teaching foreign language skills. Chicago: The University of Chicago Press, 1968. p. 148.,citado por SANCHEZ C., Arsenio. La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Madrid.

<sup>16</sup>UR, Penny. A course in language teaching: Practice and theory. New York: Cambridge University Press. 1996. p. 120.

<sup>17</sup>SANCHEZ, Op. cit., p. 92.

<sup>18</sup>LONG, M. Natural dialogues. In: M. E. TEACHER. 1973. Vol. 1, No. 3., citado por SÁNCHEZ, Op. cit.

En este proceso de enseñanza-aprendizaje es conveniente promover el uso creativo del idioma para que el aprendizaje sea significativo. La utilización de diálogos y pequeñas dramatizaciones (role-plays) sirven perfectamente para ayudar a los alumnos a ejercitarse en la práctica de la destreza del habla. También existe una enorme gama de posibilidades para facilitar la práctica de esta habilidad en las clases de inglés. Entre estas tenemos: los carteles murales, los dibujos, las películas, las “role-cards”, etcétera.<sup>19</sup>

Estas actividades, diálogos y dramatizaciones deben ir poco a poco dando paso a la comunicación real. Pues al parecer es muy conveniente practicar primero la destreza de hablar con cierta vigilancia o dirección, para llegar con éxito, más tarde, a la práctica de la conversación libre.

Es obvio que la última (e ideal) fase en la adquisición del habla en inglés la constituye la práctica real de la comunicación libre, en la cual el alumno se va a sentir especialmente motivado a participar y contribuir con sus conocimientos en el desarrollo de la clase.<sup>20</sup> Lo anterior también le permite utilizar activamente sus facultades mentales y, en consecuencia, va a estar mucho más motivado e interesado en el aprendizaje del nuevo idioma, lo cual ha de ser siempre una de las principales finalidades o metas del profesor.

Por otro lado, aparte de la enseñanza de contenidos, el profesor debe promover espacios de esparcimiento que de alguna manera faciliten que el estudiante esté en mayor o menor medida desinhibido ayudando a que el aprendizaje se desarrolle de una forma natural y creativa y no se convierta en una actividad rutinaria y aburrida.

### **3.4 LA LÚDICA Y EL JUEGO**

La lúdica o las actividades lúdicas y el juego son dos conceptos que usualmente se conciben como sinónimos o equivalentes. De entrada es importante aclarar que no son lo mismo aunque existe una estrecha relación entre los dos.

---

<sup>19</sup>BYRNE, D. Oral expression through visuals. In: E. T. Forum. 1973. Vol. 11, No. 4., citado por SÁNCHEZ, Op. cit.

<sup>20</sup>

UR, Op. cit., p. 120.



Según Jiménez,<sup>21</sup> la lúdica puede ser un componente del juego pero no todo juego es lúdico. En otras palabras no todas las características de una actividad lúdica pueden estar presentes en un juego. A continuación se desarrollan los dos conceptos, incluyendo varios autores que han teorizado sobre el tema.

La lúdica es el compendio de diferentes estrategias, que son diseñadas para crear un ambiente de recreación, de relajación, familiar, de confianza, sin lugar a estrés. Lúdicas son todas aquellas actividades en las que tiene lugar la interacción y el entretenimiento.<sup>22</sup> Esta definición pone de manifiesto algunos aspectos de la lúdica que la hacen muy adecuada para incluirla como un elemento en el desarrollo de este proyecto.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés la lúdica se puede considerar como un elemento que predispone al niño hacia el tema, le produce diversión y satisfacción; y de esta manera se va profundizando casi de forma imperceptible en los conocimientos y en el aprendizaje de contenidos.

Para Jiménez,<sup>23</sup> “La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial (como se denomina al crecimiento), la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo o apropiando a través del juego y en el juego”. Es por eso que el juego tiene un papel fundamental en el presente proyecto, ya que se desea no solamente distraer a los niños, sino también además de aportarles un conocimiento del inglés ayudarlos a superar diferentes problemáticas en las cuales se han visto envueltos en su crecimiento debido a su tendencia a la vida callejera.

Es así como por medio de las actividades lúdicas, el estudiante además de disfrutar y divertirse, desarrolla todos sus sentidos, promueve su imaginación, enfrenta sus miedos de convivencia, ya que se rompe el hielo, es decir, el contacto y relación entre los estudiantes y el mismo profesor mejoran; se promueve la comunicación, la complicidad, amistad y la cooperación. Estos factores son importantísimos en esta población, ya que por su misma problemática es precisamente la convivencia y las relaciones interpersonales lo que más se les dificulta y en lo que más se debe trabajar, para que el inglés sea, no solamente fuente de conocimiento, sino también agente de cambio en sus vidas, en su comportamiento y

---

<sup>21</sup>JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural: Etnografía y hermenéutica del juego. s.l.: s.n., 1997. p. 14.

<sup>22</sup>ARIAS y MUÑOZ, Op. cit., p. 22.

<sup>23</sup>JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural: Etnografía y hermenéutica del juego. s.l.: s.n., 1997. p. 15.

también en sus relaciones interpersonales, ya que ellos ven su realidad invadida por malos ejemplos y malas experiencias.

Es allí donde la capacidad del docente para diseñar y saber aplicar cada actividad en el momento indicado es de vital importancia, ya que de su diseño y preparación depende en gran parte si los alumnos disfrutan y aprovechan la actividad. El propósito del uso de las diferentes actividades es hacer que el estudiante aprecie el rol tan importante que puede tener el inglés en su vida presente y futura, y que además quiera conocer a cerca del idioma cada día un poco más.

Indudablemente, la lúdica como elemento que permea todas las actividades divertidas que se pretenden implementar en este proyecto, es inherente al juego. Es por esto que dado el rango de edad de la población, se incluye aquí el juego como una actividad motivadora y generadora de un ambiente relajado para el aprendizaje. A continuación se desarrolla con más profundidad la teoría relacionada con el juego.

Todos sabemos jugar, lo que no sabemos es el momento exacto en que aprendimos a hacerlo, es más, alguna vez nos hemos preguntado ¿Qué es un juego? El juego es una forma natural que tenemos los seres humanos para aprender, mas aún no sólo los seres humanos, sino hasta los mismos animales, desde pequeños se les puede apreciar jugando unos con otros y de esta manera aprenden a cazar y a sobrevivir. El juego generalmente se conoce como una actividad para relajarse y disfrutar. Está presente en todas las culturas y nadie está privado de hacerlo y practicarlo. Blanchard y Cheska afirman que “Cualquier intento de definición y conceptualización sobre el juego se enfrenta a la interpretación de una realidad tan evidente, conocida y familiar como compleja. Por este motivo, el juego como manifestación social se resiste a cualquier intento de ‘acotación conceptual’ definitiva”<sup>24</sup>.

Algunos estudiosos del tema, por ejemplo Jones<sup>25</sup>, dice que un juego es llevado a cabo cuando uno o más jugadores compiten o cooperan para obtener una recompensa (ganar) de acuerdo a ciertas reglas. Por otra parte también Rodgers<sup>26</sup> dice que los juegos son

---

<sup>24</sup>BLANCHARD y CHESKA. El juego como estrategia para la enseñanza del inglés. 1989. <http://www.santillanadocentes.cl/docentes2/presentacion1.pdf>.

<sup>25</sup>JONES,. Citado por KHAN, Julia. Using games in teaching English to young learners. England: University of Warwick, 1984. p. 142. In: RUMFIT, Christopher, MOON, Jayne y TONGUE, Ray. Teaching English to children. . London: Nelson, 1986.

<sup>26</sup>

RODGERS, 1981, Citado por KHAN, Julia. Using games in teaching English to young learners. 1986. p. 142. In: BRUMFIT, Christopher, MOON, Jayne y TONGUE, Ray. Teaching English to children. England: University of Warwick, 1984. London: Nelson, 1986.

competitivos, regidos por reglas, con una meta u objetivo claro, también deben tener una cláusula de permanencia y por supuesto ser muy entretenidos y divertidos. Además de eso como lo mencionan Labrador y Morote<sup>27</sup> el juego a través de la historia ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del individuo y también para desarrollar su capacidad creativa, crítica y comunicativa.

El juego y la cultura van estrechamente unidos y esa unión ha sido mencionada y tenida en cuenta varias veces por psicólogos y antropólogos. Schiller<sup>28</sup> con su famosa frase *el hombre no está completo sino cuando juega* nos llama la atención sobre el juego. Huizinga<sup>29</sup> profundiza en el estudio del mismo en su ya clásica obra *Homo ludens* (referente obligado para el juego) en la que hace las siguientes afirmaciones: el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego.

Entonces, si la cultura y el juego van unidos, es deducible que este último sea un factor fundamental en la enseñanza de un idioma ya que forma parte de su patrimonio cultural, no únicamente en lo lingüístico sino también en lo antropológico debido a que las creencias, los ritos, la música, las fiestas, todas las tradiciones llevan consigo el habla de los pueblos.

Conocer, practicar y aplicar juegos es un elemento indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua debido a que nos introduce, desde el punto de vista didáctico, en habilidades necesarias en la sociedad actual como el trabajo cooperativo, la comunicación, la competencia sana, la negociación, la organización, la superación de dificultades, etc. Jean Chateau<sup>30</sup> indica: “El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo; la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”. Para muchos pensadores ha sido primordial destacar la importancia del valor social del juego, por ejemplo, Fingerman<sup>31</sup> dice: “El juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejercitan las

---

<sup>27</sup>LABRADOR P., María José y MOROTE M., Pascuala. El Juego en la enseñanza ele. En: Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional. 2008. No. 17. p. 73.

<sup>28</sup>SCHILLER, 1928. Citado por LABRADOR P., María José y MOROTE M., Pascuala. El Juego en la enseñanza ele. En: Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional. 2008. No. 17. p. 12.

<sup>29</sup>HUIZINGA. 1968. Citado por LABRADOR P., María José y MOROTE M., Pascuala. El Juego en la enseñanza ele. En: Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional. 2008. No. 17. p. 37.

<sup>30</sup>CHATEUA, Jean. 1973, Citado por LABRADOR P., María José y MOROTE M., Pascuala. El Juego en la enseñanza ele. En: Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional. 2008. No. 17. p. 73.

<sup>31</sup>FINGERMAN. 1970, Citado por LABRADOR P., María José y MOROTE M., Pascuala. El Juego en la enseñanza ele. En: Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional. 2008. No. 17. p. 38.

tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular”. Entonces se deben aprovechar los espacios que se tengan para enseñar a los niños cómo debe ser su comportamiento en la sociedad y esto se facilitará a través del juego, porque es más fácil la comprensión de un contenido cuando el niño está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida y es así como se les enseñará que hay otras cosas que se pueden hacer para divertirse en su tiempo libre y de esta manera empezarán a combatir sus adicciones a las drogas y a cambiar y superar sus tendencias callejeras.

Los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico.<sup>32</sup> Otro punto de vista muy valioso que se acoge en este proyecto dado que la idea es que a través del juego los niños alcancen logros lingüísticos como la adquisición de vocabulario, frases u oraciones cortas y su pronunciación.

A través del juego se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. A través del juego se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional del niño, basado en la confianza, también en la seguridad y la aceptación; además en el juego hay lugar para la curiosidad tan típica en los niños, para la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento, el querer saber un poco más sobre las cosas y la interacción con los demás que es tan importante en todos los campos en que se desenvuelve el ser humano. Lo anterior pone de manifiesto la gran importancia y trascendencia que tiene el juego en nuestras vidas y que por lo mismo es muy adecuado para adelantar un proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de manera informal como el que se desarrollará con los niños de la Fundación.

**3.4.1 El juego y la comunicación.** La buena comunicación en un juego es de vital importancia si no hay buena comunicación, para éste simplemente carecería de sentido, no se podría jugar, porque nadie sabría qué hacer. El niño cuando juega habla, se ríe, hay momentos de concentración, otros de distracción, se anima, compite, salta, tiene infinidad de reacciones, tiene muchas oportunidades de interactuar con los demás, intercambiar ideas y desarrollar habilidades que posiblemente él mismo no conocía, hay momentos en los que él recibe órdenes, pero a veces también haciendo uso del lenguaje las da, puede organizar un juego por sí mismo, dirigirlo, explicar las condiciones y las reglas a las que se deben someter todos los participantes y empezar así a desarrollar sus habilidades de liderazgo y a superar su timidez.

---

<sup>32</sup>LABRADOR P., María José y MOROTE M., Pascuala. El Juego en la enseñanza ele. En: Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional. 2008. No. 17. p. 12.

La relación juego-comunicación nos obliga a mirar toda la riqueza de los signos, símbolos y códigos, que poseen todos los juegos. Hablar de huellas simbólicas producidas por los juegos y los juguetes implica ver éstos como actividades de carácter simbólico. De esta forma los niños han desarrollado la capacidad de mantener una relación con su entorno cotidiano, pues los objetos con que juegan no los asumen simplemente como son, sino como los necesitan, los desean o los sueñan; no ven una sombra como simplemente una sombra, sino que la ven como un monstruo, cajas como aviones, muñecos de muchas formas como soldados, espacios enmarcados por pequeños carritos o palitos como casas o parqueaderos, palos de madera como pistolas, casas como fortalezas o cárceles... En esta variedad de imágenes existen asociaciones y relaciones cognitivas altamente significativas.<sup>33</sup>

Los niños al jugar realizan una conexión entre lo que quieren lograr (utilizando su imaginación) y la realidad, es por eso que el maestro como facilitador de un juego debe dejar vía libre a la imaginación del niño, no se le debe limitar para querer que piense o actúe de algún modo determinado.

Los niños de la “Fundación Los Niños Primero” que en su mayoría han experimentado situaciones de limitantes de toda índole pueden experimentar algo diferente ya que la idea es que se diviertan aprendiendo, que no sientan que están en una clase tradicional, que disfruten de los diferentes juegos que les ayudarán a desarrollar su imaginación, riendo y aprendiendo. Así mismo, esta experiencia puede mejorar la sensación de internado en que viven, alejándolo de sus problemas familiares y personales, para que se sientan y vivan como niños.

Según Richard-Amato<sup>34</sup> “Las reglas de los juegos deben ser muy pocas y explicadas claramente; en la mayoría de los casos las reglas de los juegos, pueden ser explicadas o repetidas mientras progresan los mismos. Las demostraciones pueden ser también de gran ayuda”. A la hora de empezar el juego, es de vital importancia que las reglas sean claras y cortas para que haya un óptimo desarrollo del mismo y para lograr el propósito deseado.

Los juegos requieren comunicación entre los participantes, debido a esto provocan y activan los mecanismos de aprendizaje de una lengua en ellos. En el momento en que están claras las reglas del juego, se crea en el salón un ambiente lúdico y tranquilo, permitiendo a

---

<sup>33</sup>JIMÉNEZ, Op. cit.

<sup>34</sup>RICHARD-AMATO, Patricia. Making it happen: From interactive to participatory language teaching. 3 ed. New York: Longman. 2003. p. 23.

cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje y haciéndoles entender que todos están en igualdad de condiciones para poder iniciar el juego. Con las reglas claras ellos entenderán y sabrán que nadie puede hacer trampa, a través del juego limpio comprenderán que lo importante no es ganar, sino disfrutar y aprender.

**3.4.2 El juego en el aprendizaje.** Los juegos en la enseñanza se han tomado como mecanismos para estimular el interés, o también como recompensa por trabajar bien en otras actividades probablemente menos divertidas, es decir, la mayoría de veces se ha utilizado el juego como algo adicional, y no se le ha dado el lugar importante que podría tener siendo el centro en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para Richard-Amato “Los juegos están a menudo asociados con diversión; mientras que es cierto que los juegos son usualmente divertidos, uno no debe perder de vista su valor pedagógico, particularmente en la enseñanza de un segundo idioma. Además pueden ser altamente motivadores, relevantes, interesantes y comprensibles”<sup>35</sup>. Adicionalmente a eso los juegos pueden servir perfectamente como la base de la adquisición del conocimiento y por tanto no son una recompensa ni un momento de entretención únicamente, sino una experiencia importante en el proceso de aprendizaje.<sup>36</sup> En base a la definición que hacen estos últimos autores es que se va a trabajar en el presente proyecto, queriendo enfocarnos en que el juego es una experiencia importante en el proceso de aprendizaje y teniendo en cuenta lo que han dicho muchos expertos acerca del tema y es que los niños se envuelven más fácilmente con una actividad que se les presenta en forma de juego.

El juego es muy importante en la enseñanza del inglés en el contexto en que viven los niños de” La Fundación los Niños Primero” debido a que sirve de base para fomentar la creatividad y manifestar la necesidad de los juegos, los cuales son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el niño necesita para apropiarse del conocimiento, y que como afirma Fingerman<sup>37</sup> ... hacen que el juego se mantenga en pie, desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es el triunfo y el éxito. Si se sabe encaminar bien el juego durante la actividad se lograrán grandes resultados ya que se tendrá a los niños entretenidos y animados durante toda la actividad, de esta manera se dará cuenta que vale la pena trabajar en grupo, dar todo de sí y mejorará su autoestima...

---

<sup>35</sup>Ibid.

<sup>36</sup>KRASHEN, Stephen D. y TERREL, Tracy D. The natural approach: language acquisition in the classroom. s.l.: Prentice Hall, 1995. p. 121.

<sup>37</sup>FINGERMAN, Op. cit., p. 69.

Los juegos así mejoran y facilitan el aprendizaje del inglés en los niños y los ayudan a ocupar su tiempo libre y a tener una visión diferente de la vida y del mundo, ya que tienen la oportunidad de relajarse y jugar en varios roles durante una misma actividad.

Jugar con el lenguaje implica una actividad lúdica. Algunas veces se puede disfrutar y divertirse con el doble sentido de las palabras, también se puede hacer que los niños sean un poco más ingeniosos con actividades como las adivinanzas, las sopas de letras, formación de palabras conocidas; canciones infantiles para señalar a quién le toca hacer algo; otras veces, se puede aprender a recitar algo rápidamente sin equivocarse como por ejemplo los trabalenguas o tal vez aprovechar cualquier ocasión para aprender refranes, dichos, etcétera, que puedan ser utilizados en diferentes contextos y así los niños en su afán de demostrar su superioridad en conocimientos ante los demás van a poder utilizarlos, o simplemente para divertirse y aprender unos con otros.

El juego se aprende en la casa, en el parque, en el patio de recreo, etcétera, por eso es de gran importancia aprender a introducirlos dentro de un contexto pedagógico educativo; debido a la gran ayuda que prestan en la adquisición de conocimientos, “los juegos pueden desarrollar y reforzar conceptos (por ejemplo, colores, formas, números o definiciones de palabras), agregar diversión a las actividades normales del salón, incluso romper el hielo particularmente en el caso de los principiantes”<sup>38</sup> De esta manera vemos cómo se puede integrar el aprendizaje del inglés con conocimientos previos del niño, además, se debe tener en cuenta que no se les va a enseñar nada fuera de contexto o totalmente desconocido, sino que por el contrario ellos van a ir aprendiendo poco a poco en base a lo que ya saben.

Cuando se enseña a los niños determinados conocimientos, el profesor debe preocuparse por su formación integral también. Por lo tanto, se debe ser muy responsable al escoger el material que se va a trabajar con ellos para que así aprendan, se diviertan y crezcan interiormente. El juego además de ser motivador y placentero, “tiene un carácter muy importante, ya que está compuesto de los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

---

<sup>38</sup>PROGRAMA JÓVENES COOPERANTES. Taller de actividades lúdicas en la escuela. 2006.  
[http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER\\_Actividades\\_Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf).

- El SOCIAL, a través de toda clase de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes”<sup>39</sup>

Cuando se enseña a los niños a través de juegos, el instructor de la actividad deja de ser el centro del conocimiento y pasa a convertirse en medio facilitador del proceso de aprendizaje. Es importante además tener en cuenta que en la selección de los juegos deben evitarse aquellos que pueden avergonzar o aislar al niño, ya que bajarían su autoestima, y en lugar de hacer que se sienta pleno, que sienta amor y atracción hacia el inglés, lo que se va a generar es lo contrario, rechazo y fobia hacia el idioma.

Los niños en general siempre están explorando, quieren conocer más, son muy curiosos, y cuando el medio en que viven no les ofrece las herramientas necesarias para satisfacer sus necesidades de conocimiento, empiezan a sentirse ansiosos y a hacer cosas inapropiadas, como es el caso de los Niños de la Fundación en la que se va a trabajar, los cuales iniciaron a muy temprana edad el consumo de sustancias psicoactivas.

Desde esta perspectiva, se percibe como necesidad la implementación de juegos para que los niños se distraigan, aprendan y hagan buen uso de su tiempo, aislando la dependencia hacia dichas sustancias, lo que evita que sientan el deseo de volver a caer en los mismos vicios; sin embargo, es muy importante que el profesor sea ingenioso y recursivo para mantener un buen nivel de motivación en los niños quienes por las condiciones y ambiente en que viven son dados a estar desmotivados.

**3.4.2.1 Tipos de juegos.** Hay tantas clases de juegos como de actividades, hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales, etcétera. Algunos se juegan en parejas, en grupos, en equipos, también en otros toda la clase puede jugar contra el instructor o contra un líder. A continuación se presentan algunos tipos de juegos que se implementaron en el desarrollo del presente estudio:

**Juegos no verbales:** Son los juegos que ayudan al estudiante a que se familiarice con los demás incluso antes de haber hablado. Si se usan moderadamente pueden ser utilizados como una actividad introductoria ya que sirven para romper el hielo y brindar un ambiente tranquilo y libre de estrés a la actividad programada. Se le dan las instrucciones y reglas específicas a tener en cuenta durante el desarrollo del juego en el idioma extranjero, y seguidamente para saber si entendieron se pide a un voluntario que explique en la lengua

---

39

Ibid.



materna a los demás, si no lo logra, el profesor se encarga de hacerlo, todo esto con el propósito de que entiendan qué es lo que se va a hacer. Este tipo de juegos no verbales también se puede hacer para organizar a los niños en grupos en las actividades siguientes.

**Juegos de campo:** En estos juegos, se les explica previamente el vocabulario y las instrucciones que van a seguir por medio de demostraciones por parte de la profesora. Los estudiantes deben trabajar en grupos. Esta clase de juegos se practican en patio, al aire libre, involucran movimiento, los niños saltan corren, gritan... dependiendo de la actividad.

**Juegos de mesa:** En los juegos de mesa, debe haber un tablero de juegos (que puede ser tan grande, colorido y creativo como el profesor lo desee) y también unas piezas que pueden ser botones, pequeños carros plásticos o elementos que se tengan a la mano; éstos representan a cada uno de los jugadores; los estudiantes a medida que van avanzando tienen que representar ciertas tareas que están escritas en tarjetas o simplemente tiran los dados y siguen avanzando cierto número de espacios. Esos espacios deben tener una indicación o algún tipo de vía en donde el estudiante sepa cuál es el punto de partida y en dónde termina el juego.

**Juegos de memoria:** Con esta clase de juegos, como su nombre lo indica, se quiere reforzar la memoria del estudiante, él deberá recordar las figuras, objetos o palabras que se le han dado y buscar su correcto sinónimo, significado, o grupo, según las instrucciones y de acuerdo al tema que se le haya dado. Se puede trabajar en parejas o también en grupos.

**Juegos de instrucciones:** Comúnmente se llaman Los Cazadores de Fortunas. En esta clase de juegos los estudiantes se esfuerzan por trabajar de forma cooperada con su grupo, haciendo el esfuerzo por encontrar las pistas y los objetos que se requieren para ganar y al mismo tiempo están practicando las habilidades comunicativas. El profesor al organizar el juego debe tener en cuenta que el objeto que los niños van a encontrar debe ser algo que a todos les guste.

### 3.5 LA MOTIVACIÓN

La motivación juega un papel muy importante en las actividades que realiza el ser humano. De ésta dependen en gran parte los resultados que se obtienen en una determinada tarea.

El aula de clase no es una excepción de esa necesidad de motivación, por eso el maestro debe tener claro su rol de motivador activo en cada clase, más aún, al trabajar con niños que han sido relegados por su familia, muchas veces rechazados por sus amigos, algunos han

tenido que trabajar por necesidad, en otras palabras, niños que no han tenido una niñez adecuada, que han sido poco motivados y estimulados, como pasa con los estudiantes de la Fundación “Los Niños Primero”. En este caso el trabajo del profesor debe ser más intenso y recursivo para poder lograr las metas propuestas durante cada actividad.

Williams y Burden afirman que:

La motivación es un estado de despertar cognitivo que provoca una decisión de actuar de lo que se sostiene como esfuerzo físico o intelectual para que la persona pueda alcanzar una meta previamente definida. La fuerza de la motivación dependerá de cuánto valor pone el individuo en el resultado que desea alcanzar. Los adultos pueden tener metas definidas o vagamente claras. Las metas de los niños por otro lado son a menudo más amorfas y menos fáciles de describir, pero aun así pueden ser poderosas.<sup>40</sup>

“En discusiones de motivación se ha aceptado una distinción hecha entre la motivación intrínseca y la extrínseca, que es la motivación que viene desde adentro y desde afuera”<sup>41</sup> La motivación intrínseca es con la que se desea trabajar, y la que se espera estimular. El profesor en su función de moderador de las actividades, es el encargado de hacer crecer esa motivación en el estudiante. Se quiere que el niño se sienta mejor en su proceso de aprendizaje, que esté en un ambiente tranquilo, que se distraiga, se relaje y que su contexto sea adecuado, sin prevenciones ni presiones de ninguna clase, además, y el punto más importante, es que el estudiante disfrute mientras aprende, que se sienta a gusto con el aprendizaje del inglés y que lo vaya desarrollando porque quiere, y no porque es un requisito para aprobar un área determinada o por una nota o cualquier otra estimulación académica.

---

<sup>40</sup>WILLIAMS, Marion y BURDEN, Robert, citados por HARMER, Jeremy. The practice of English language teaching. 4 ed. Harlow: Pearson Longman, 2007. p. 98.

<sup>41</sup>Ibid.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 GENERAL**

Establecer el impacto de la implementación del juego como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las habilidades de habla y escucha en inglés de los niños de la Fundación “Los niños primero”.

### **4.2 ESPECÍFICOS**

Lograr un desempeño básico en el desarrollo de la habilidad de habla con la implementación del juego como estrategia de enseñanza, en los niños de la Fundación.

Desarrollar la habilidad de escucha con la implementación del juego como estrategia didáctica, en los niños de la Fundación.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1 TIPO DE ESTUDIO

El estudio fue realizado en Neiva en la “Fundación los Niños Primero” perteneciente al ICBF. Se trabajó con 13 estudiantes entre los 8 y 14 años de edad, con tendencias a la vida callejera, abandono por uno o ambos padres, maltrato intrafamiliar y consumo de sustancias psicoactivas, la última fue la razón principal por la cual ellos llegaron a la Fundación.

Además de tener unas instalaciones adecuadas para el sostenimiento de los niños, la Fundación se encarga de ofrecer el hospedaje, la alimentación, además de asistencia por parte de algunos profesionales que apoyan el proceso con charlas o tratamientos psicológicos, también tienen la oportunidad de escolarizarse en un albergue infantil cercano. Igualmente algunas instituciones educativas como la Universidad Antonio Nariño y el Colegio Rafael Pombo realizan una especie de “servicios sociales” enviando a algunos de sus estudiantes a realizar actividades con los niños.

Con el ejercicio pedagógico realizado se busca contribuir de forma significativa en el mejoramiento de la calidad de vida de los estudiantes de manera que al encontrar en el juego una forma de aprendizaje del inglés, se diviertan, puedan ocupar su tiempo libre, comprender que son importantes para la sociedad y demás que es necesario que ellos se tracen metas en la vida que poco a poco como en un juego irán superando con la colaboración de otras personas.

Para llevar a cabo el presente estudio se adquirió un permiso con las directivas de la Fundación, las cuales estuvieron prestas a colaborar brindando el espacio para desarrollarlos, teniendo como compromiso salvaguardar la identidad y el bienestar de los participantes, los cuales durante el proceso cada uno tuvo un único número (Estudiante 1, Estudiante 2...)

Se tendrán en cuenta los lineamientos del enfoque de investigación denominado Investigación-Acción, el cual es concebido por Jiménez, Luna y Marín<sup>42</sup>, como una forma de comprender los procesos que se desarrollan en el salón de clase y como una herramienta potencial para los educadores que les puede permitir ligar la teoría con la práctica. Es necesario aclarar que dadas las características del contexto, la población y los objetivos propuestos en este estudio, la acción del docente no se circunscribe a un aula de clase sino a un ambiente abierto y al aire libre; sin embargo, el docente va a desempeñar un rol que le permite controlar y ejercer una supervisión permanente sobre el desempeño de la población

---

<sup>42</sup>JIMÉNEZ, S., LUNA, M., y MARIN DE OTÁLORA, M. Action research guide. COFE, series. London: Thames Valley University, 1993.,

objeto. Por otra parte, Bailey, citada por Farrel<sup>43</sup> describe la investigación-acción como un enfoque que le permite a los docentes recolectar e interpretar información, la cual conlleva un ciclo repetido de procedimientos. Farrel<sup>44</sup> sugiere a los profesores tener en cuenta los siguientes pasos cuando vayan a adelantar un estudio bajo este enfoque investigativo: a. identificar un evento que amerite investigar, b. buscar fundamentación teórica relacionada con este aspecto y definir las preguntas de investigación para delimitar el tema, c. definir datos que necesita recolectar y la forma de hacerlo, d. recolectar, analizar e interpretar la información recopilada, y desarrollar, implementar y monitorear un plan de acción.

Además Kemmis and McTaggart<sup>45</sup> sostienen que el proceso de Investigación-Acción se desarrolla en una forma de espiral y dinámica que consiste en cuatro momentos que son:

- Desarrollar un plan de acción críticamente informado para mejorar el estado actual de un evento.
- Poner en acción el plan
- Observar los efectos de la acción críticamente informada en el contexto en que esta ocurre, y
- Reflexionar sobre estos efectos, lo cual sirve como base para la posterior planeación, la consiguiente acción críticamente informada y así continúa a través de una sucesión de etapas.

El siguiente diagrama muestra el proceso de la Investigación-Acción de manera gráfica<sup>46</sup>.

---

<sup>43</sup>FARREL, Th. Reflective practice in the professional development of teachers of adult English language learners. Ontario: Brock University.

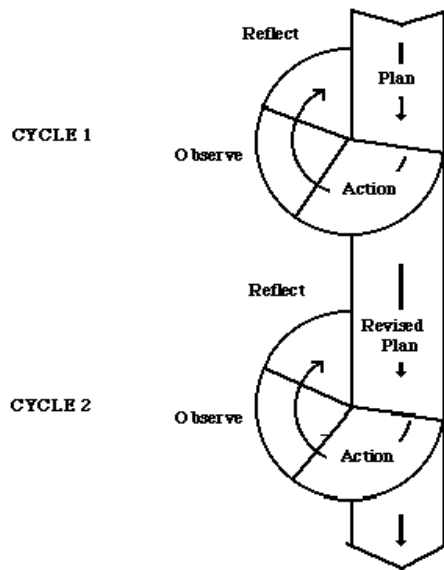
<sup>44</sup>

Ibid.

<sup>45</sup>

KEMMIS, S. and McTAGGART, R. The Action research planner. Deakin University Press, 1988. p. 7.

<sup>46</sup> Kemmis and McTaggart . The Action Research Spiral. 1985



Ahora bien, basados en esta metodología de la investigación, el reto y propuesta con esta actividad teórico práctica es lograr que los alumnos y/o asistentes a la “Fundación Los Niños Primero” de la Ciudad de Neiva logren, primero, iniciar el aprendizaje del Idioma Inglés desde el juego, estrategia no convencional que es escogido por cuanto son individuos con una realidad social diferente, afectada por violencia intrafamiliar, abandono por uno o sus dos padres, falta de amor, causas que los han llevado a ser consumidores a muy temprana edad de sustancias psicoactivas, las cuales han generado dependencia y cambios drásticos en su forma de ser y/o personalidad, situación que amerita una enseñanza diferente en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Una vez logrado el primer y mayor objetivo, esperamos también utilizar el tiempo libre aprendiendo otro idioma, esto genera que al estar más ocupados, con la mente puesta en una nueva meta por alcanzar, se alejen de la dependencia y ansia por consumir las sustancias psicoactivas.

## 5.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio se condujo a través de tres etapas:

**5.2.1 Etapa diagnóstica:** En la cual se llevó a cabo una encuesta dirigida a los niños de la Fundación. El objetivo era conocer alguna información personal de ellos, también saber qué clase de conocimiento tenían y/o qué tanto sabían de inglés; su actitud y expectativas

frente al aprendizaje de una lengua extranjera y las actividades que realizaban en su tiempo libre y cuáles les gustaría realizar.

**5.2.2 Etapa de intervención.** En esta etapa se llevó a cabo una serie de actividades con un componente lúdico, en este caso los juegos, a través de los cuales se buscó que los niños interactuaran con el instructor y sus compañeros. Se hizo por medio de 2 ciclos y cada ciclo contenía entre cuatro y cinco sesiones de trabajo según la necesidad, donde se implementaron las clases por medio de juegos.

**5.2.3 Etapa de evaluación.** Se desarrolló por medio de la triangulación de la información recolectada con la retrospectiva reflexiva, la videograbación, la observación-evaluación (check-list) y una encuesta aplicada a los niños al final de cada ciclo.

El desarrollo de las actividades se realizó durante un periodo aproximado de tres meses.

### **5.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Para recolección de información se utilizaron cuatro técnicas: la retrospectiva reflexiva, la videograbación, la lista de chequeo y la encuesta.

**5.3.1 Retrospección (observación no participante)** Es un recuento escrito de los eventos que ocurren en el aula, con especial énfasis en aquellos asuntos susceptibles de mejoramiento. Para el caso concreto de este estudio, los hechos o eventos a registrar no sucedieron en un espacio cerrado pero igualmente esta técnica es apropiada ya que el docente estuvo en interacción constante con la población y ejerció un control visual de las actividades. Estos registros se escribieron al final del día o al final de la semana. Sin embargo, es altamente recomendable hacerlos inmediatamente después de enseñar una lección o secuencia de lecciones. El objetivo central es que el docente o instructor de las actividades sea más consciente de su enseñanza.

**5.3.2 Videograbación.** Es una forma muy sofisticada de recoger información. Sirve para observar diferentes aspectos de una actividad. Interacción, producción, actitudes, comportamientos, etc. Es muy ventajosa ya que se puede capturar todo el contexto como un aspecto específico del mismo.

**5.3.3 Lista de chequeo:** Tabla que incluye determinados comandos o frases que se utilizaron en una actividad, teniendo también el nombre de cada estudiante, con espacios en blanco, en los cuales se señala la productividad que ellos lograron. También es una

estrategia de observación y evaluación que permitió reconocer la producción oral y auditiva de los estudiantes, durante determinada actividad.

**5.3.4 Encuesta.** Corresponde a un ejercicio de búsqueda de información acerca de un evento de estudio, mediante preguntas directas, a varias unidades o fuentes. Esta encuesta se realizó a través de un cuestionario estructurado. Con esta técnica se pretendía obtener información adicional que no pudiera obtenerse a través de los otros tres instrumentos.<sup>47</sup>

Técnica	Instrumento	Objetivo
Retrospección reflexiva	Diario	Plasmar un registro escrito de todos los aspectos y hechos de interés presentados durante el desarrollo de las sesiones.
Videograbación	Cámara de video	Tener un registro audiovisual de todo el contexto y de aspectos específicos del desarrollo de las actividades.
Observación-Evaluación	Check-list	Reconocer la producción oral y auditiva de los estudiantes, durante determinada actividad que el docente les suministre.
Encuesta	Cuestionario	Contar con registro escrito de las opiniones, percepciones y sentimientos de los niños en relación con su desempeño durante la intervención

---

<sup>47</sup>Ibid., p. 875.



## 6. SISTEMATIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para esta parte se toma cada uno de los instrumentos utilizados para recoger información.

### 6.1 PRIMER CICLO

**6.1.1 Diarios.** En el primer ciclo se escribieron cinco diarios correspondientes a igual número de actividades llevadas a cabo con los niños. A continuación se presenta un cuadro con la síntesis de esta información.

Journal 1	Journal 2	Journal 3	Journal 4	Journal 5
<p>Algunos estudiantes mostraban desinterés para aprender inglés.</p> <p>No querían practicar.</p> <p>Los niños más grandes se mostraron muy interesados y animados a participar a medida que iban notando que entendían que les hablaban sobre su nombre, lugar de nacimiento y su edad, sin haber tenido necesidad de una traducción.</p>	<p>Se interesaban poco en la pronunciación de cada letra.</p> <p>Los niños pequeños se mostraban desinteresados en el aprendizaje, en cambio los grandes disfrutaron mucho cada una de las actividades.</p>	<p>En un principio se les dificultó un poco el deletreo de sus propios nombres, pero con la práctica fueron mejorando.</p> <p>La actividad de deletreo fue algo retador para ellos, se sentían muy animados a prepararse para poder hacerlo bien y así ganar.</p> <p>Los que aún no sabían deletrear salían del círculo a repasar, se les notaba empeño en aprender a hacerlo para poder seguir participando en la actividad.</p>	<p>Aunque algunos niños pequeños tuvieron un poco de dificultad en la diferenciación de las letras “s, c y z”, en general disfrutaron la actividad. Se emocionaban mucho cuando una letra les salía en su tabla de bingo.</p>	<p>Algunos estudiantes voluntariamente describieron las prendas de sus compañeros y otros después de repasar se animaron a describir su propia ropa.</p> <p>Entendieron perfectamente las instrucciones de cómo jugar y a medida que terminaban, querían empezar nuevamente mientras daban tiempo a sus otros compañeros para que terminaran.</p>

		Ellos aprendieron a deletrear su nombre en inglés, pero el reto era hacerlo lo más rápido posible.		
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Según los apuntes hechos en los diarios con respecto a las cinco actividades del primer ciclo, en las dos primeras sesiones la situación más común fue el desinterés y la apatía por participar. Sin embargo, algunos mostraron una actitud diferente al darse cuenta de sus avances en el aprendizaje. En la tercera actividad ya hubo una actitud diferente, pues a pesar de la dificultad y el reto que les representaba ésta, se notó la motivación y el deseo de aprender. En la cuarta actividad igualmente los niños en un principio pasaron dificultades para realizar la actividad pero al igual que en la anterior, estuvieron motivados al ver que en la actividad del bingo entendieron la pronunciación de las letras, teniendo un poco de dificultad únicamente con las letras “c, s y z”. Finalmente, en la quinta actividad, se manifestó una actitud muy diferente, pues hubo buena participación voluntaria y sobre todo buen uso de la lengua oral cuando describieron las prendas de vestir de sus compañeros y también hubo avance en la habilidad auditiva pues entendieron sin ningún problema las instrucciones de la actividad.

**6.1.2 Videgrabación y diarios.** En el primer ciclo se hicieron cuatro videgrabaciones de las cinco actividades realizadas. A continuación se presenta un cuadro con la síntesis de esta información.

HABILIDADES	ESCUCHA	HABLA
INSTRUMENTO		
V I D E O G R A B A C I Ó N	E1: -My name is... -I am from Neiva-Huila.	E1: -What's your name? -I'm from Neiva, Where are you from?
	E2: -My name is... -I am from Neiva. -I'm thirteen years old. -Red, go to the white object	E2: -Years old thirteen, how are you?
	E3: -Green, go to the yellow object	E3: -My name is... (y lo deletrea)
	E4: -Black, go to the black object.	E4: -My name is... what's your name? -My name is... (y lo deletrea)
	E5: -My name is... -I'm from Ibagué. -I'm ten years old.	E5: -What's your name? -Where are you from? -Deletrea su nombre.
	E6: -Green, go to the yellow object	E6: -My name is... what's your name? -My name is... (y lo deletrea)
	E7: -White, go to the green object.	E7: -I'm from Neiva, where are you from?
	E8: -I'm thirteen.	E8: -My name is... what's your name? -I'm thirteen years old, how old are you? -My name is... (y lo deletrea)
	E9:	E9: -My name is... (deletrea un aparte de su nombre)
	E10: -My name is... -Blue, go to the red object.	E10: -My name is... where are you from? -I'm from Neiva, where are you from? -I'm thirteen years old, how old are you? -My name is... (y lo deletrea)

	<p>E11: -Yellow, go to the white object</p>	<p>E11: -No hay registro en las grabaciones del estudiante hablando.</p>
CHECK-LIST	<p>E1: -Entiende <b>correctamente</b> cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -Entiende correctamente cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende correctamente cuando le preguntan de dónde es y responde.  -Reconoce correctamente las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.  -Reconoce correctamente los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>E1: -Sabe preguntar correctamente el nombre a sus compañeros en inglés. -Sabe preguntar correctamente la edad a sus compañeros. -Sabe preguntar correctamente de dónde son sus compañeros.  -Sabe deletrear su nombre correctamente. -Deletrea correctamente el nombre de otras personas (compañeros y familiares).  -Identifica correctamente los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice. -Usa correctamente la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b>.</p>
	<p>E2: -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -Entiende de forma incorrecta cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan de dónde es y responde.  -Reconoce de forma incorrecta las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.  -Reconoce de manera incorrecta los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar</p>	<p>E2: -Sabe preguntar de manera parcialmente correcta el nombre a sus compañeros en inglés. -Sabe preguntar de forma incorrecta la edad a sus compañeros. -Sabe preguntar de manera parcialmente correcta de dónde son sus compañeros.  -Sabe deletrear su nombre de forma parcialmente correcta. -No sabe deletrear el nombre de otras personas (compañeros y familiares)  -No identifica los colores en las</p>

	<p>o tocar un objeto de determinado color</p>	<p>prendas de vestir que usan las personas y los dice. -No sabe usar la estructura <b>It is</b> y <b>They are.</b></p>
	<p>E3: -Entiende correctamente cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -Entiende correctamente cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende correctamente cuando le preguntan de dónde es y responde.  -Reconoce correctamente las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas  -Reconoce correctamente los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color</p>	<p>E3: -Sabe preguntar correctamente el nombre a sus compañeros en inglés. -Sabe preguntar correctamente la edad a sus compañeros. -Sabe preguntar correctamente de dónde son sus compañeros.  -Sabe deletrear su nombre correctamente. -Deletrea el nombre de otras personas (compañeros y familiares) de manera parcialmente correcta.  -Identifica correctamente los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice. -Usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b> de manera parcialmente correcta.</p>
	<p>E4: -Entiende correctamente cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende correctamente cuando le preguntan de dónde es y responde.  -Reconoce correctamente las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.  -Reconoce correctamente los colores y sigue las instrucciones</p>	<p>E4: -Sabe preguntar correctamente el nombre a sus compañeros en inglés. -Sabe preguntar de manera parcialmente correcta la edad a sus compañeros. -Sabe preguntar de manera parcialmente correcta de dónde son sus compañeros.  -Sabe deletrear su nombre correctamente. -Deletrea el nombre de otras personas (compañeros y familiares) de manera parcialmente correcta.  -Identifica correctamente los</p>

	<p>dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice. -Usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b> de manera parcialmente correcta.</p>
	<p>E5: -Entiende correctamente cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan de dónde es y responde.  -Reconoce de manera parcialmente correcta las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.  -Reconoce los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color de manera parcialmente correcta.</p>	<p>E5: -Sabe preguntar correctamente el nombre a sus compañeros en inglés. -Sabe preguntar de manera parcialmente correcta la edad a sus compañeros. -Sabe preguntar de manera parcialmente correcta de dónde son sus compañeros.  -Sabe deletrear su nombre de manera parcialmente correcta. -Deletrea el nombre de otras personas (compañeros y familiares) de forma incorrecta.  -Identifica correctamente los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice. -Usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b> de manera parcialmente correcta.</p>
	<p>E6: -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -No entiende cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan de dónde es y responder.  -Reconoce de manera parcialmente correcta las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.</p>	<p>E6: -Sabe preguntar de manera parcialmente correcta el nombre a sus compañeros en inglés. -No sabe preguntar la edad a sus compañeros. -No sabe preguntar de dónde son sus compañeros.  -Sabe deletrear su nombre de manera parcialmente correcta. -Deletrea de manera parcialmente correcta el nombre de otras personas (compañeros y familiares)</p>

	<p>-Reconoce de manera parcialmente correcta los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>-Identifica los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice de manera parcialmente correcta. -No sabe usar la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b>.</p>
	<p>E7: -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -Entiende de forma incorrecta cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan de dónde es y responde.</p> <p>-Reconoce de forma incorrecta las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.</p> <p>-Reconoce de manera parcialmente correcta los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>E7: -Sabe preguntar de forma incorrecta el nombre a sus compañeros en inglés. -No sabe preguntar la edad a sus compañeros. -Sabe preguntar de forma incorrecta de dónde son sus compañeros.</p> <p>-Sabe deletrear su nombre de forma incorrecta. -No sabe deletrear el nombre de otras personas (compañeros y familiares)</p> <p>-Identifica de manera parcialmente correcta los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice. -No usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b>.</p>
	<p>E8: -Entiende correctamente cuando le preguntan su nombre en inglés y responde. -Entiende correctamente cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder. -Entiende correctamente cuando le preguntan de dónde es y responde.</p> <p>-Reconoce correctamente las letras del abecedario al escucharlas y es</p>	<p>E8: -Sabe preguntar correctamente el nombre a sus compañeros en inglés. -Sabe preguntar correctamente la edad a sus compañeros. -Sabe preguntar correctamente de dónde son sus compañeros.</p> <p>-Sabe deletrear su nombre correctamente.</p>

	<p>capaz de dibujarlas.</p> <p>-Reconoce correctamente los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>-Deletrea el nombre de otras personas (compañeros y familiares) correctamente.</p> <p>-Identifica correctamente los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice.</p> <p>-Usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b> de manera parcialmente correcta.</p>
	<p>E9:</p> <p>-Entiende correctamente cuando le preguntan su nombre en inglés y responde.</p> <p>-Entiende correctamente cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder.</p> <p>-Entiende correctamente cuando le preguntan de dónde es y responde.</p> <p>-Reconoce correctamente las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.</p> <p>-Reconoce correctamente los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>E9:</p> <p>-Sabe preguntar correctamente el nombre a sus compañeros en inglés.</p> <p>-Sabe preguntar correctamente la edad a sus compañeros.</p> <p>-Sabe preguntar correctamente de dónde son sus compañeros.</p> <p>-Sabe deletrear su nombre correctamente.</p> <p>-Deletrea el nombre de otras personas (compañeros y familiares) de manera parcialmente correcta.</p> <p>-Identifica correctamente los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice.</p> <p>-Usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b> de manera parcialmente correcta.</p>
	<p>E10:</p> <p>-Entiende correctamente cuando le preguntan su nombre en inglés y responde.</p> <p>-Entiende correctamente cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder.</p> <p>-Entiende correctamente cuando le preguntan de dónde es y responde.</p> <p>-Reconoce correctamente las letras del abecedario al escucharlas y es</p>	<p>E10:</p> <p>-Sabe preguntar correctamente el nombre a sus compañeros en inglés.</p> <p>-Sabe preguntar correctamente la edad a sus compañeros.</p> <p>-Sabe preguntar correctamente de dónde son sus compañeros.</p> <p>-Sabe deletrear su nombre correctamente.</p>



	<p>capaz de dibujarlas.</p> <p>-Reconoce correctamente los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>-Deletrea el nombre de otras personas (compañeros y familiares) correctamente.</p> <p>-Identifica correctamente los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice.</p> <p>-Usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b> de manera parcialmente correcta.</p>
	<p>E11:</p> <p>-Entiende de manera parcialmente correcta cuando le preguntan su nombre en inglés y responde.</p> <p>-No entiende cuando le preguntan su edad en inglés, ni sabe responder.</p> <p>-Entiende de forma incorrecta cuando le preguntan de dónde es y responde.</p> <p>-Reconoce de manera incorrecta las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas.</p> <p>-Reconoce de manera parcialmente correcta los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color.</p>	<p>E11:</p> <p>-Sabe preguntar de manera parcialmente correcta el nombre a sus compañeros en inglés.</p> <p>-No sabe preguntar la edad a sus compañeros.</p> <p>-No sabe preguntar de dónde son sus compañeros.</p> <p>-Sabe deletrear su nombre de manera incorrecta.</p> <p>-No sabe deletrear el nombre de otras personas (compañeros y familiares)</p> <p>-Identifica correctamente los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice.</p> <p>-No sabe usar la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b>.</p>

La información de este cuadro corresponde a la transcripción de los datos obtenidos a través de dos técnicas: la videograbación y la observación. Las actividades de este ciclo se llevaron a cabo con la participación de once niños.

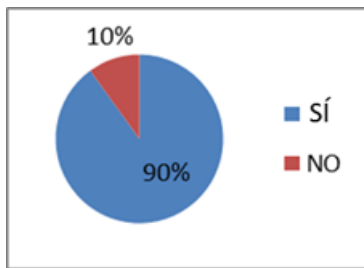
Con respecto a la videograbación se transcribió en palabras textuales la producción oral de los niños, así como las respuestas a preguntas e instrucciones en inglés que demostraban comprensión auditiva. Las actividades fueron relacionadas con información personal básica y saludos, alfabeto y deletreo, y, los colores y las prendas de vestir.

En lo relacionado con la lista de chequeo y con base en los datos registrados en el formato para este propósito, se transcribió la información de cada uno de los once niños participantes en relación con las habilidades de escucha y habla. Como se evidencia en el

cuadro la mayoría de los niños demostraron un buen nivel de aprendizaje de los temas en las actividades. Dado que las frases que escuchaban eran elementales y básicas, la habilidad auditiva fue en la que mejor se desempeñaron. En lo que respecta con el habla, fue menos el avance dado en parte por el temor y la timidez al hablar frente a sus compañeros.

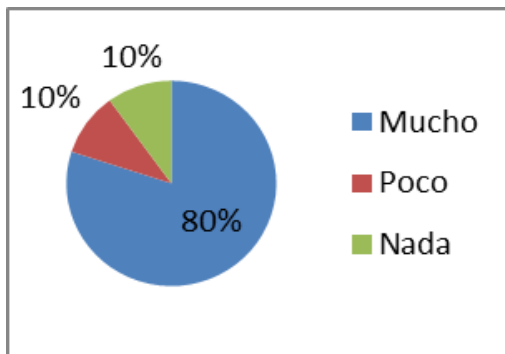
**6.1.3. Encuesta.** La encuesta fue dirigida a los niños participantes en las actividades. Son preguntas subjetivas, en donde los niños manifiestan sus apreciaciones y percepciones. Se administró una vez realizado cada ciclo (ver anexo). A continuación se presentan los datos en forma de gráficas.

Gráfica 1. ¿Consideras que has aprendido inglés con las actividades realizadas?



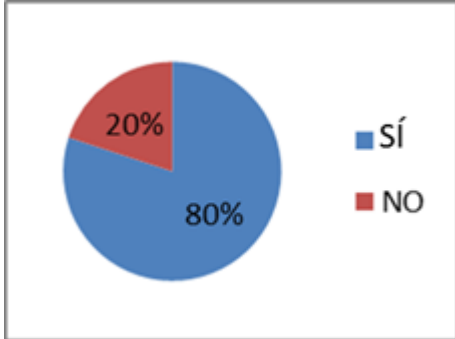
Según la respuesta de los niños, el 90% afirmó haber aprendido inglés con las actividades realizadas. Aquí el aprender se tiene que interpretar como el hecho de haber obtenido ciertos logros, es decir, el poder entender algunas oraciones básicas y el poder producir algunas frases u oraciones de forma oral.

Gráfica 2. ¿Qué tanto has aprendido?



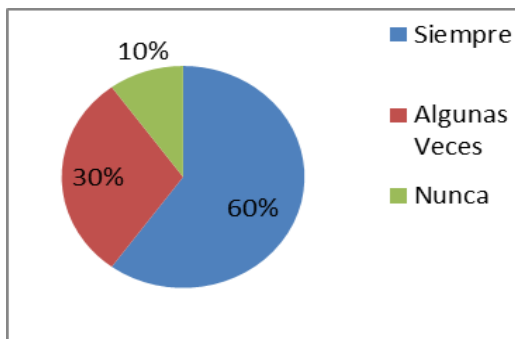
Como se observa en la gráfica 2, el 80% de los encuestados considera que ha aprendido mucho con el desarrollo de las actividades. El restante 20% está dividido en partes iguales con respecto a que su nivel de aprendizaje fue poco o nada.

Gráfica 3. ¿Has entendido lo que la profesora dice en inglés?



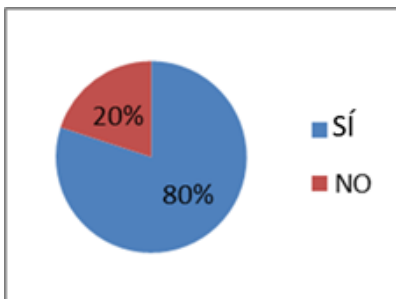
Al igual que en la anterior gráfica, en esta se muestra como un alto porcentaje (80%) de los niños cree que entiende cuando la profesora les habló en inglés durante el desarrollo de las actividades.

Gráfica 4. ¿Cuándo has entendido?



Como puede observarse en la gráfica 4, el nivel de entendimiento se presentó de la siguiente manera: un 60% considera que siempre le entendió a la profesora cuando ella les hablaba en inglés, un 30% cree que ese entendimiento se dio algunas veces y finalmente un 10% opina que nunca entendió.

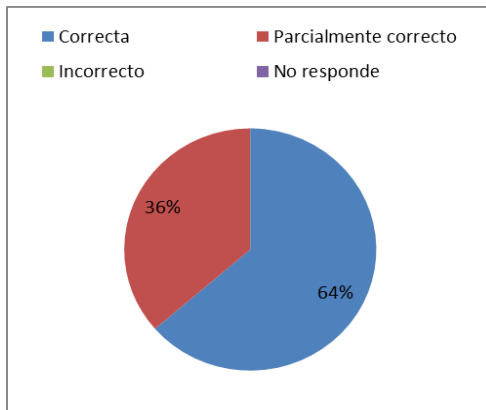
Gráfica 5. ¿Sabes pronunciar frases en inglés?



En concordancia con el nivel de aprendizaje manifestado en la gráfica 5, el 80% de los encuestados cree que pudo pronunciar las frases y oraciones que hacían parte de las actividades en inglés.

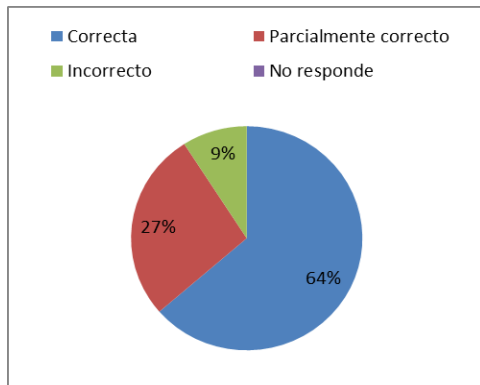
**6.1.4 Lista de chequeo.** Para el caso de este instrumento, la información que se recolectó fue de 11 niños por cada actividad. A continuación se presentan las gráficas que muestran los resultados.

Gráfica 6. ¿Entiende cuando le preguntan su nombre en inglés y responde?



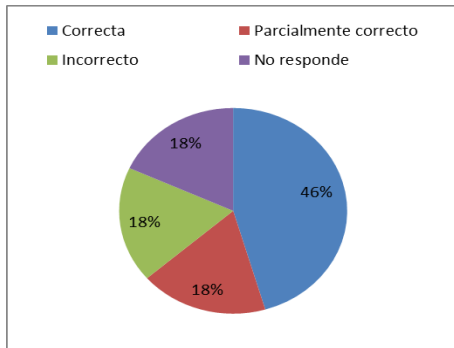
Esta gráfica muestra cómo un 64% de los niños entienden y responden adecuadamente al preguntárseles su nombre en inglés. El 36% restante lo hizo de manera parcialmente correcta. Es decir, que tuvieron algunas dificultades.

Gráfica 7. ¿Sabe preguntar el nombre a sus compañeros en inglés?



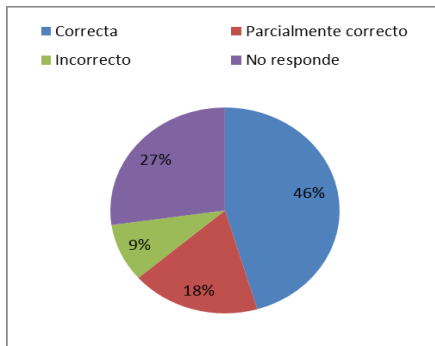
La gráfica 7 indica que el 64% de los niños sabe preguntar de manera correcta el nombre de sus compañeros en inglés, un porcentaje inferior, 27%, lo hace parcialmente correcto y sólo el 9% lo hace incorrectamente.

Gráfica 8. ¿Entiende cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder?



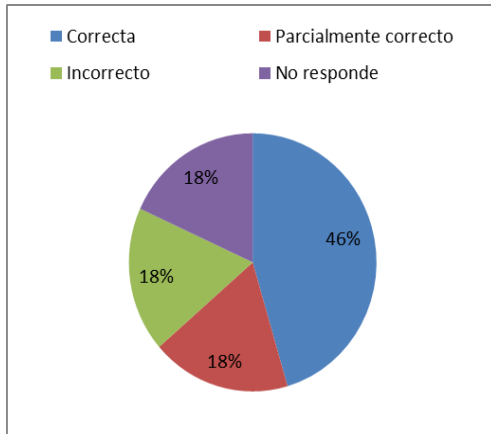
Para el caso de la edad, como se observa en la Gráfica 8, un 46% de los estudiantes entienden y responden de manera adecuada cuando se les pregunta su edad. Así mismo, en un 18% lo hicieron parcialmente correcto, incorrecto y sin respuesta.

Gráfica 9. ¿Sabe preguntar la edad a sus compañeros?



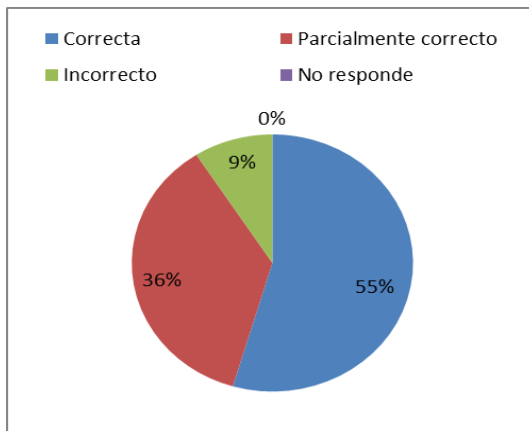
Coincidentalmente, en la Gráfica 9 el mismo porcentaje de la gráfica anterior, 46% sabe preguntar la edad a sus compañeros, mientras que un 18% lo hace de forma parcialmente correcta y un 9% no lo hace correctamente. Un 27% no registró información.

Gráfica 10. ¿Entiende cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder?



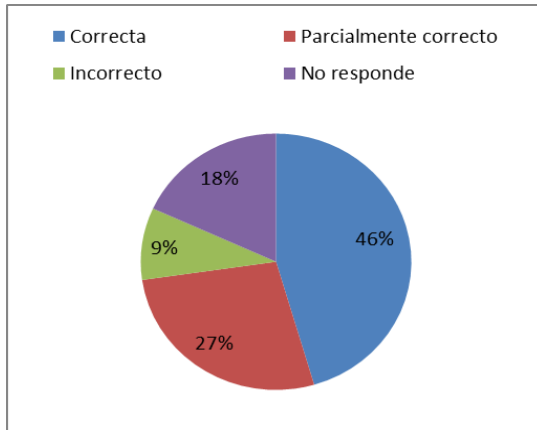
Para el caso de la edad como se observa en la gráfica 10, un 46% entiende y responde de manera adecuada cuando se le pregunta por su edad. Así mismo, en un 18% lo hicieron parcialmente correcto, incorrecto y sin respuesta.

Gráfica 11. Entiende cuando le preguntan de dónde es y responde



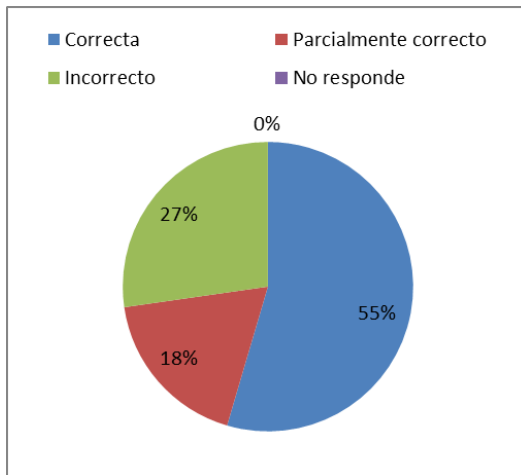
Con base en el check list se determinó que un 55% de los niños entienden la pregunta sobre su lugar de origen y la responden correctamente. El 36% lo hace pero de manera parcialmente correcta y sólo un 9% lo hace incorrectamente.

Gráfica 12. Sabe preguntar de dónde son sus compañeros



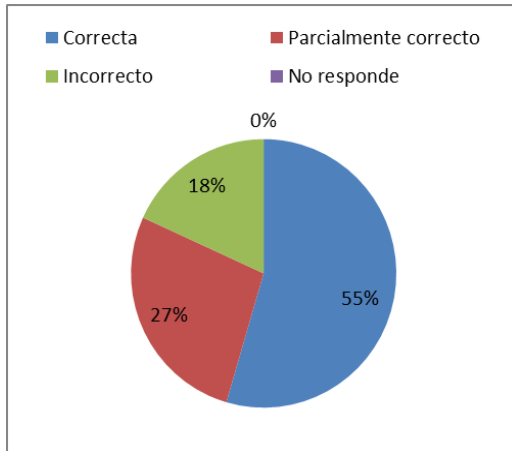
En la gráfica 12, el 46% pregunta correctamente por el origen de sus compañeros, el 27% lo hace parcialmente correcto y un 9% no lo hizo correctamente. El restante porcentaje (18%) no tuvo registro.

Gráfica 13. Reconoce las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas



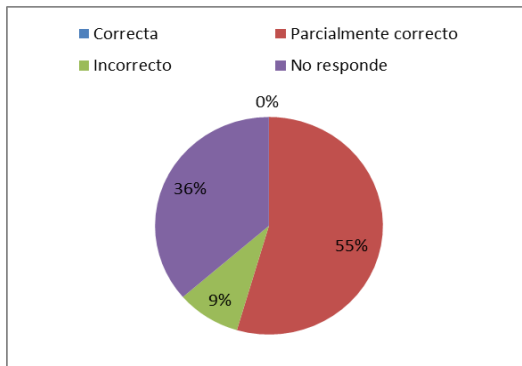
En la Gráfica 13, se observa cómo el 55% reconoce correctamente las letras del abecedario al escucharlas; un 18% lo hace de manera parcialmente correcta y un 27% no lo hace correctamente. Es de anotar que para corroborar el reconocimiento de las letras los niños tenían que formar la letra en el piso con un lazo.

Gráfica 14. Sabe deletrear su nombre



La Gráfica 14 demuestra cómo un 55% de los niños en forma oral deletrean su nombre de manera correcta, un 27% lo hace parcialmente correcto y un 18% lo hace incorrectamente.

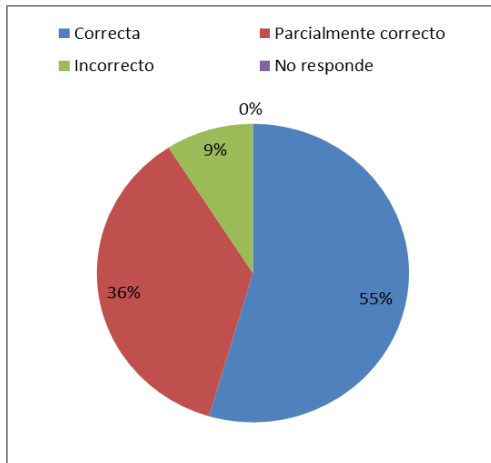
Gráfica 15. Sabe deletrear el nombre de otras personas (compañeros y familiares)



En la Gráfica 15 se puede observar que ningún niño sabe deletrear correctamente el nombre de otras personas; el 55% lo hace parcialmente correcto. El 9% lo hace de forma incorrecta y el 36% no realiza el ejercicio. Como podemos ver se les facilita mucho más deletrear su propio nombre, cuando deben hacerlo con otros nombres significa un reto mayor para ellos, sin embargo lo intentan.

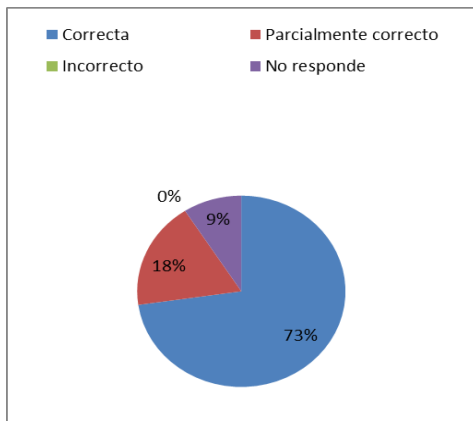


Gráfica 16. Reconoce los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color



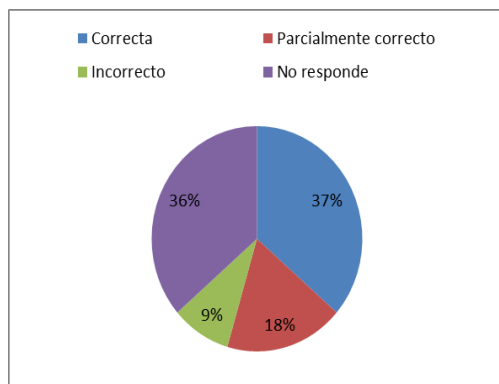
Finalmente, en la Gráfica 16, de nuevo un 55% de los niños reconoce los colores al oír su pronunciación y además sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de un color específico.. Un 36% lo hace de manera parcialmente correcta y sólo un 9% lo hace de manera incorrecta.

Gráfica 17. Identifica los colores en las prendas de vestir que usan las personas



En la Gráfica 17, el 73% de los estudiantes Identifica los colores en las prendas de vestir que usan las personas; el 18% lo hace parcialmente correcto y el 9% lo hace incorrectamente.

Gráfica 18. Usa la estructura **It is y They are**, de forma



En la Gráfica 18, el 37% de los estudiantes usa la estructura *It Is y They Are* correctamente; el 18% lo hace parcialmente correcto, el 9% incorrecto y el 36% no responde.

## 6.2 SEGUNDO CICLO

Es de advertir que para este ciclo, sólo cuatro participantes del primero tomaron parte en las actividades; los demás ya no estaban en la Fundación, unos porque ya se había cumplido su proceso de recuperación de la adicción a las drogas y otros por haberse escapado de las instalaciones.

**6.2.1. Diarios.** A diferencia del primer ciclo, en éste se escribieron cuatro diarios correspondientes a cinco actividades llevadas a cabo con los niños. La razón por la no correspondencia numérica es que las dos últimas actividades fueron de la misma temática, la diferencia fue que con la segunda se profundizó un poco más. A continuación se presenta un cuadro con la síntesis de esta información.

Journal 1	Journal 2	Journal 3	Journal 4
Los estudiantes respondieron de forma positiva haciendo gran esfuerzo por concentrarse y entender el trabajo.	Los niños estaban tímidos al principio, al final de la clase se animaron a formular unas preguntas y a responder sobre lo que los títeres de animales les preguntaban a cada uno de ellos.	Los que quisieron colaborar lo hicieron muy bien, entendiendo toda la dinámica del ejercicio.	Los niños entendieron y desarrollaron de manera correcta la actividad, cuando decían la frase “line 2, red color” se presentó un poco de dificultad al mencionar “line” y

	A veces sus respuestas no eran totalmente correctas, pero ya entendían de qué se estaba hablando.		en varias ocasiones la dijeron en español.  Como en todas las actividades hubo unos más tímidos que otros, pero en general, todos se desarrollaron bien.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En este ciclo se siguen presentando dificultades con la actitud y disposición de algunos niños para participar en las actividades. A pesar de esto, con los niños que asumieron otra actitud de participación y cooperación se logró que entendieran y respondieran a lo que se les pidió que hicieran. A pesar de que para algunos era la primera vez que tenían una experiencia de enseñanza-aprendizaje del inglés, con las acciones y actitudes asumidas manifestaban que habían logrado un nivel básico de comprensión. La producción oral se dio a nivel de vocabulario, expresiones y frases cortas.

**6.2.2 Videograbación y lista de chequeo.** En el segundo ciclo se hicieron cuatro videograbaciones de las cinco actividades realizadas. A continuación se presenta un cuadro con la síntesis de esta información.

HABILIDADES	ESCUCHA	HABLA
INSTRUMENTO		
V I D E O G R A B A C I Ó N	E1: -White pigeon, go to the red square. -White pigeon, go to the pink square -White pigeon, go to the pink circle. -White pigeon, go to the blue circle. -White pigeon, go to the white rectangle	E1: -¡ Yellow chicken y butterfly, así es como yo puedo teacher!” -“Yellow chicken, blue circle” -“Blue butterfly, rectangle blue”. -Yellow chicken, rectangle yellow. -Blue butterfly, green... green square -Yellow chicken, black circle. -es parrot -es green parrot. -I am fourteen years old. -I am from Neiva.

V  
I  
D  
E  
O  
G  
R  
A  
B  
A  
C  
I  
Ó  
N

	<p>E2:</p>	<p>E2: - Nombre, I'm a chicken -Figuras geométricas, white circle, triangle, triangle, rectangle, rectangle. -I am from Neiva. -uhmm, ¿cómo se dice la edad? ¿Twenty? I'm twenty years old.</p>
	<p>E3: - Yellow chicken, go to the black circle. -Yellow chicken go to the white rectangle. -Yellow chicken, go to the yellow triangle.</p>	<p>E3: -I am a red lady bug. -Figuras geométricas, circle, red circle, circle, circle, red circle. -I am from Neiva. -Y la edad thirteen years old.</p>
	<p>E4: -Black horse, go to the black circle. -Black horse, go to the blue rectangle. -Black horse, go to the yellow triangle. -Black horse go to the green square -Black horse, go to the yellow rectangle</p>	<p>E4: -I'm yellow lion. -I'm an orange lion. -Voy a decir las figuras geométricas ahora: square, square, circle, circle, circle, circle, circle, triangle, triangle, circle, triangle. -I am from Neiva. -I am thirteen years old. Good morning!</p>
	<p>E5: -Pink pig, go to the pink circle. -Pink pig, go to the red square.</p>	<p>E5: -Buenos días, good morning. -I am pink pig. Cilcle, circle, circle, hay muchos circle y dos triangle. -I am from Neiva. -I am forty, fourteen years old.</p>
	<p>E6: -Blue butterfly, go to the white rectangle. -Blue butterfly, go to the pink square. -Blue butterfly, go to the red square. -Blue butterfly, go to the blue circle -Blue butterfly, go to the yellow triangle.</p>	<p>E6:</p>

	<p>-Blue butterfly go to the black circle.</p> <p>-Blue butterfly go to the white rectangle</p>	
	<p>E7:</p> <p>-Red ladybug, go to the yellow rectangle.</p> <p>-Red ladybug, go to the pink square.</p> <p>-Red ladybug, go to the blue rectangle.</p> <p>-Red ladybug, go to the green square.</p>	<p>E7:</p> <p>-Square yo no se qué.</p> <p>-Blue butterfly go to the yellow triangle</p>
	<p>E8: No hubo registro en los videos.</p>	<p>E8: No hubo registro en los videos.</p>
CHECK-LIST	<p>E1:</p> <p>-Responde correctamente cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego.</p>	<p>E1:</p> <p>-Reconoce correctamente los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos.</p> <p>-Identifica y pronuncia de manera parcialmente correcta los colores en inglés en un animal en un juego.</p> <p>-Reconoce correctamente las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma.</p> <p>-Sabe decir correctamente a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.</p>
	<p>E2:</p> <p>-Responde de manera parcialmente correcta cuando se</p>	<p>E2:</p> <p>-Reconoce de manera parcialmente correcta los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos.</p> <p>-Identifica y pronuncia de manera parcialmente correcta los colores en inglés en un animal en un juego.</p> <p>-Reconoce de manera parcialmente correcta las figuras</p>

	le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego.	geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma. -Sabe decir de manera parcialmente correcta a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.
	E3:  -Responde de manera parcialmente correcta cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego	E3: -Reconoce correctamente los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos. -Identifica y pronuncia correctamente de manera parcialmente correcta los colores en inglés en un animal en un juego.  -Reconoce correctamente las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma. -Sabe decir correctamente a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.
	E4:  -Responde correctamente cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego.	E4: -Reconoce correctamente los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos. -Identifica y pronuncia correctamente los colores en inglés en un animal en un juego.  -Reconoce correctamente las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma. -Sabe decir correctamente a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.
	E5:	E5: -Reconoce de manera

	<p>-No sabe responder cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego</p>	<p>parcialmente correcta los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos.          -Identifica y pronuncia de forma incorrecta los colores en inglés en un animal en un juego.</p> <p>-Reconoce de manera parcialmente correcta las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma.          -Sabe decir de forma incorrecta a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.</p>
	<p>E6:          -Responde correctamente cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego</p>	<p>E6:          -Reconoce correctamente los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos.          -Identifica y pronuncia correctamente los colores en inglés en un animal en un juego.</p> <p>-Reconoce correctamente las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma.          -Sabe decir correctamente a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.</p>
	<p>E7:          -Responde de forma incorrecta cuando se le da la orden de ir</p>	<p>E7:          -Reconoce correctamente los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos.          -Identifica y pronuncia correctamente los colores en inglés en un animal en un juego.</p> <p>-Reconoce correctamente las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma.          -Sabe decir correctamente a sus compañeros hacia qué figura</p>

	hacia una figura geométrica específica en un juego	geométrica deben desplazarse.
	E8:  -No sabe responder cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego	E8: -Reconoce de forma incorrecta los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos. -Identifica y pronuncia de forma incorrecta los colores en inglés en un animal en un juego.  -Reconoce de manera parcialmente correcta las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma. -Sabe decir de manera parcialmente correcta a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.

La información de este cuadro corresponde a la transcripción de los datos obtenidos a través de dos técnicas: la videograbación y la observación. Las cinco actividades de este ciclo se llevaron a cabo con la participación de diez niños.

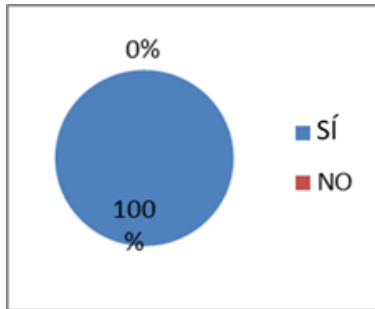
Con respecto a la videograbación se transcribieron palabras textuales de la producción oral de los niños, así como las respuestas a preguntas e instrucciones en inglés que demostraban comprensión auditiva cuando les hablaban en este idioma. Las actividades fueron relacionadas con información personal básica y saludos, alfabeto y deletreo, colores y prendas de vestir.

En lo relacionado con la observación y en base a los datos registrados en el formato para este propósito, se transcribió la información de cada uno de los diez niños participantes en relación con las habilidades de escucha y habla.

**6.2.3 Encuestas.** Una vez terminado el segundo ciclo, nuevamente se administró una encuesta a los niños participantes. Es de anotar que sólo se aplicó a 4 de los niños que participaron en el primer ciclo. Este cuestionario únicamente tuvo unas pocas variaciones en las preguntas respecto al cuestionario resultado del análisis de la información obtenida en el primer ciclo. A continuación se presenta la información de manera cuantitativa en gráficas.

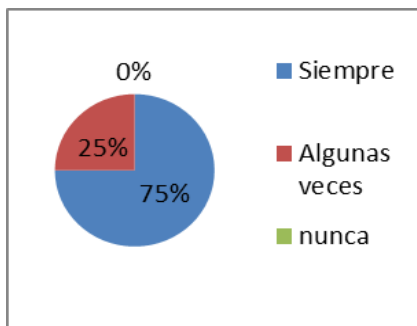


Gráfica 19. ¿Has entendido lo que dice tu profesora y tus compañeros en inglés?



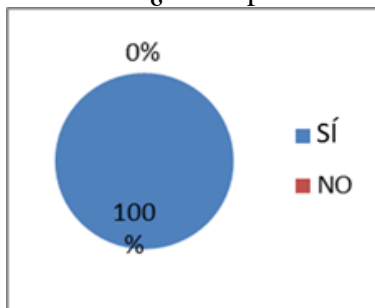
La Gráfica 19 muestra como todos los niños encuestados afirmaron haber entendido lo que la profesora y sus compañeros pronunciaban en inglés. En parte esto se debe a que en el segundo ciclo la mayoría de los temas se reforzaban con la idea de afianzarlos mejor y esto contribuyó al mejor aprendizaje.

Gráfica 20. ¿Cuándo has entendido?



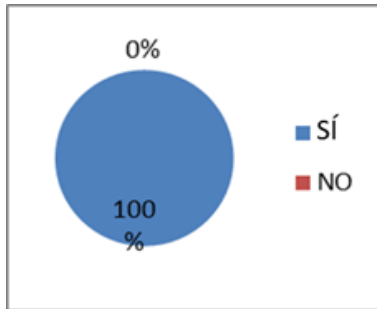
En la gráfica 20 se observa cómo un 75% de los encuestados entendió todas las veces que se hizo uso del lenguaje oral en inglés durante el desarrollo de las actividades.

Gráfica 21 ¿Sabes pronunciar frases en inglés durante un juego?



En cuanto al aspecto de producción oral, en la Gráfica 21 el total de los niños que contestaron la encuesta manifestaron saber pronunciar las frases que se utilizaron en las actividades. Aunque en este ciclo se incluyeron temas nuevos, también es cierto que se “reciclaron” temas del ciclo anterior y de actividades previas lo cual tuvo indiscutiblemente incidencia al afianzamiento del aspecto arriba mencionado.

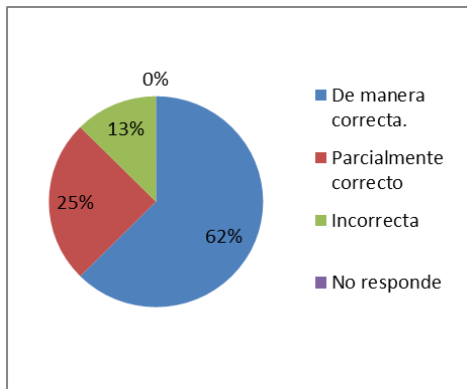
Gráfica 22 ¿Te gustaría repetir una experiencia parecida?



Finalmente, en la Gráfica 22 se muestra cómo al 100% de los encuestados le gustó la experiencia de la enseñanza del inglés a través de la estrategia del juego.

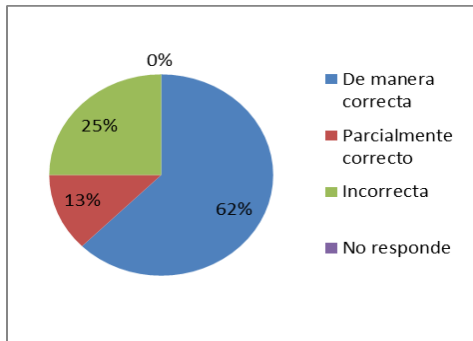
**6.2.4 Lista de chequeo.** Para el caso de este instrumento, la información se recolectó de 8 niños por cada actividad. A continuación se presentan las Gráficas que muestran los resultados.

Gráfica 23. Reconoce los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos



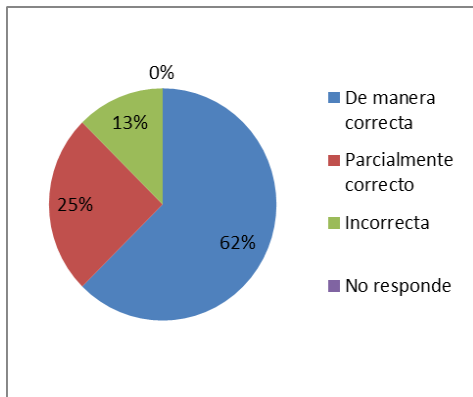
En la Gráfica 23 se observa que en el 62% de la población objeto reconoce los nombres de animales y los pronuncia de manera correcta. Un 25% lo hace de manera parcialmente correcta y el 13% no lo hace correctamente.

Gráfica 24. Identifica y pronuncia los colores de un animal en inglés



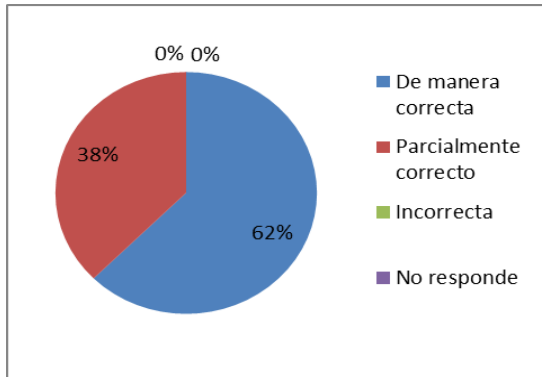
La Gráfica 24 indica que en un 62% los niños identifican y pronuncian los colores de un animal correctamente; un 13% lo hace correctamente en forma parcial y el 25% no lo hace correctamente.

Gráfica 25. Reconoce las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma



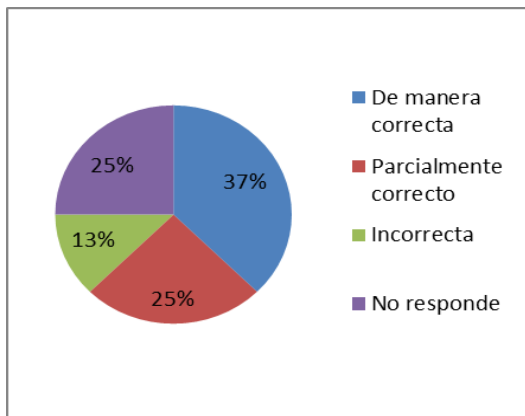
En la gráfica 25 se observa que nuevamente el 62% de los niños reconoce las figuras geométricas indicando su color de manera correcta. Un 25% lo hace de manera parcialmente correcta y un 13% no lo hace correctamente.

Gráfica 26. Responde cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica



La Gráfica 26, indica que un 62% responde de manera correcta a una orden que implica desplazamiento a una figura geométrica específica; el 38% ejecutó la acción de manera parcialmente correcta.

Gráfica 27. Sabe decir a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse



Finalmente, en la Gráfica 27 muestra cómo en un 37% los niños indican oralmente de manera correcta hacia qué figura deben desplazarse sus compañeros; un 25% lo hace de manera parcialmente correcta; un 13% hacen lo mismo en forma incorrecta y un 25% no registra información.

## **7. HALLAZGOS**

Durante el desarrollo de los dos ciclos, hubo algunos cambios de ambiente que afectaron notoriamente el aprendizaje y el desarrollo del proyecto. Durante el transcurso de finalización del primer ciclo, análisis del mismo e iniciación del segundo, los niños fueron cambiados de lugar de residencia; la nueva casa era campestre, por supuesto tenían mucho más espacio para jugar, más árboles, más oportunidad de distracción, además hubo cambio de directivos en la Fundación, estas situaciones tuvieron gran impacto en los niños y por supuesto en las clases. Sin embargo, después de una ardua motivación los niños empezaron a disfrutar de las clases y a aprender rápidamente. Hubo que retomar casi todos los temas del primer ciclo.

A continuación se mencionan los hallazgos encontrados una vez sistematizada y analizada la información. Para este aspecto se menciona lo que se encontró en los dos ciclos teniendo en cuenta los objetivos propuestos.

### **7.1 IMPACTO EN EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE HABLA**

La implementación del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje demostró tener buena efectividad en el desarrollo de las actividades con los niños, dado que se logró que sintieran atracción hacia los diferentes juegos propuestos, logrando así que en su tiempo libre realizaran una actividad diferente a la acostumbrada en la fundación. Adicionalmente, se dio a los estudiantes la oportunidad de estar en contacto con el inglés y en cada actividad fueron aprendiendo diferentes palabras y frases sencillas de acuerdo al tema correspondiente. Especialmente los estudiantes mayores, disfrutaban, se relacionaban y participaban más, e interactuaban mejor con los demás durante las actividades.

En la mayoría de actividades de los dos ciclos los estudiantes pudieron expresar algunas frases y oraciones sencillas, al igual que palabras en inglés, en el caso de la información personal los niños disfrutaron mucho al saber que podían decir su nombre, edad, y lugar de nacimiento en inglés, este tema fue muy divertido y atractivo para ellos porque aunque no pronunciaban perfectamente sabían de qué estaban hablando y cuando alguno no sabía decir algo, los demás le ayudaban, con esa ayuda que se prestaban demostraban sus avances en compañerismo y relaciones interpersonales.

Además de que los estudiantes decían su información personal, la mayoría también aprendieron a preguntar a sus compañeros sus nombres, edades y de dónde eran. Como en todas las clases hubo unos más avanzados que otros, pero en general todos lo intentaron unos con un excelente desempeño y otros no tanto.

Con la temática del abecedario fue de gran ayuda la enseñanza de la rítmica, porque de manera rápida lo aprendieron y si alguno tenía dificultades uno de los otros le enseñaba o ayudaba. Al haber aprendido el abecedario empezaron a deletrear su nombre completo y también el nombre de sus padres o compañeros. El hecho de que pudieran hacerlo rápido animaba a los demás a aprender también.

En el desarrollo del tema de los colores, fue similar al del abecedario, debido a que la rítmica enseñada con el tema les atraía mucho y les facilitó el aprendizaje de cada uno. Conjuntamente se enseñaron las prendas de vestir hubo un poco más de dificultad al principio porque los estudiantes encontraban muy diferentes las dos pronunciaciones la de español y la del inglés, entonces se confundieron un poco, pero finalmente lo lograron.

Se enseñaron además animales por medio de títeres, lo cual fue atrayente para los estudiantes, en este tema hubo que hacer mayor énfasis, porque la pronunciación de algunos se les dificultaba, sin embargo, poco a poco fueron aprendiendo a pronunciarlos y a describir el color y el nombre de cada animal.

Respecto a la combinación de los dos temas colores y figuras geométricas, fue mucho más divertido para ellos porque contrario al caso de las prendas de vestir, la pronunciación de las figuras en inglés y en español es relativamente parecida, y esto hizo que fuera más rápido para ellos aprenderlas, pronunciarlas y jugar mencionando las figuras y sus colores. Además aprendieron a decir también hacia cuál debían desplazarse sus amigos. Fue un reto para ellos la actividad en la que tenían los mismos animales que habían aprendido pero ahora formados por figuras geométricas, en la cual debían pronunciar el color y el nombre del animal y cada una de las figuras geométricas que lo conformaban.

El hecho de que los juegos representaron un desafío y una competencia con sus compañeros hizo que buena parte de los niños se sintieran motivados a participar y también les ayudó un poco a perder la timidez y a desinhibirse sobre todo cuando se trataba de producir lenguaje oral.

La reutilización de algunos temas desarrollados en las actividades constituyó una buena forma de reforzarlos de manera divertida y amena, haciendo que el aprendiz pudiera mejorar su habilidad para expresar palabras, frases y oraciones de forma oral.

Fue muy frecuente la interferencia del español cuando se trataba de expresar frases con la combinación sustantivo-adjetivo en inglés. Sin embargo, como sucedió en otras situaciones, la constante repetición, propia de los juegos desarrollados, permitió superar en buena medida este error.

## **7.2 IMPACTO EN EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE ESCUCHA**

Al igual que con la habilidad de habla, las características propias del juego (competencia, reto, diversión, placer...), permitieron aunque con mayor esfuerzo, que los niños lograran captar y entender las palabras, frases y oraciones expresadas durante el desarrollo de las actividades.

Los niños debían concentrarse y escuchar bien para poder responder a las preguntas que sus compañeros les formulaban sobre su información personal nombre, edad y lugar de nacimiento, más de la mitad entendieron y respondieron de manera adecuada su nombre, a algunos fue necesario repetirles la pregunta varias veces, sin embargo alcanzaron a confundirse, sobre todo cuando se les preguntaba su edad.

En la parte de escucha, con las letras del abecedario hubo un poco de dificultad, más de la mitad de los niños fue capaz de reconocerlas de forma correcta, pero los demás tuvieron varios tropiezos, les parecía más fácil verlas y pronunciarlas que escucharlas y reconocerlas.

Algunos entendieron correctamente cuando sus compañeros les daban la orden de ir hacia una figura de un color determinado.

Respecto a otras actividades sobre los colores y las figuras geométricas la mayoría de los niños reconocieron los colores y siguieron las instrucciones dadas por su profesor o sus compañeros para ir, señalar o tocar un objeto de un color determinado. Hay que reconocer que varios niños se confundieron y uno no lo logró.

Es de aclarar que aquellos que obtuvieron mejores logros fueron los pocos participantes que se encontraban cursando estudios de educación primaria o básica secundaria en un albergue infantil cercano a la Fundación.

En algunas actividades lúdicas, el lenguaje corporal asociado al lenguaje oral representó un factor importante que contribuyó a que los niños entendieran y reforzaran la comprensión auditiva

## **8. CONCLUSIONES**

### **8.1 GENERAL**

El impacto de la implementación de juegos en los estudiantes de la Fundación “Los niños primero” fue positivo, ya que los diferentes tipos de juegos desarrollados en las clases impulsaron a los estudiantes a responder de manera física a instrucciones u órdenes dadas, lo cual permitió que reforzaran e internalizaran la lengua meta, y posteriormente se vio reflejado en la comprensión auditiva y producción oral así fuera en un nivel básico, pronunciando algunas oraciones y/o frases cortas y sencillas. La mayoría de niños presentaron buen desempeño en las actividades, unos pocos por el contrario se mostraron apáticos al desarrollo de las clases.

### **8.2 ESPECÍFICAS**

#### **8.2.1** El juego como estrategia de enseñanza en el desarrollo de la habilidad de habla.

Dentro de las diferentes estrategias de enseñanza, la repetición a través de los diferentes juegos, permitió que los estudiantes aprendieran y recordaran con más facilidad al asociar los movimientos con el aspecto verbal. Cuando un juego se trataba de competencias los estudiantes se motivaban mucho más a participar, se esmeraban por aprender, superarse y por no quedarse atrás como “el que menos sabía”.

Los estudiantes preferían los juegos en parejas o en grupos porque así paso a paso iban perdiendo la timidez para hablar delante de sus otros compañeros. Algunos se animaban a repetir lo que se les había dicho, otros en cambio preferían usar su lengua materna para expresarse y sus compañeros mismos iban ayudándoles a hacerlo de la forma correcta en inglés.

Al final de la aplicación del proyecto, se considera que los niños lograron aprender varias palabras y frases en inglés de acuerdo a los diferentes temas que se desarrollaron en los dos ciclos que componían la investigación.

#### **8.2.2** Desarrollo de la habilidad de escucha con la implementación del juego como estrategia didáctica.

Para obtener una buena respuesta en el desarrollo de la habilidad de la escucha los estudiantes tenían que apoyarse en el lenguaje corporal de quien les daba la orden o de sus



compañeros quienes trataban siempre de ayudar. El hecho de que los juegos fueran divertidos para ellos hacía que se concentraran, se motivaran y se esforzaran por entender lo que se les decía y así lo ejecutaban correctamente.

Los ambientes de aprendizaje son un factor determinante para el alcance de logros positivos en la educación. La implementación del juego como estrategia de enseñanza en un ambiente como en el que se desarrolló el estudio, contribuyó, así fuera de manera temporal, a reducir las tensiones, a olvidar problemáticas propias de su entorno, lo cual creó ciertas condiciones que facilitaron en alguna medida el aprendizaje de la lengua meta.

Es de mencionar que se reconocieron grandes avances en los niños en general, respecto a su actitud frente a las actividades, en sus relaciones entre compañeros, y por supuesto también se logró que adaptaran un poco su oído al nuevo idioma, consiguiendo que entendieran algunas instrucciones dadas por sus propios compañeros.

## **9. RECOMENDACIONES**

### **9.1 GENERAL**

En base a los buenos resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, se recomienda que en una próxima oportunidad se implemente la misma metodología en la cual el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés se desarrolle a través de los juegos enfatizando en las habilidades auditiva y oral.

### **9.2 ESPECÍFICAS**

#### **9.2.1 El juego como estrategia de enseñanza en el desarrollo de la habilidad oral.**

En el desarrollo de las clases se puede incentivar a los estudiantes a que aprendan algunos diálogos cortos y sencillos que los ayuden de manera más eficaz a desarrollar su habilidad oral.

#### **9.2.2 Desarrollo de la habilidad de escucha con la implementación del juego como estrategia didáctica.**

Se sugiere también que si se desea un mayor desarrollo de la habilidad de escucha se pueden utilizar más audios o video-grabaciones además de diferentes canciones sencillas que puedan colaborar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y también hagan que las actividades sean más divertidas. Los audios pueden ser de diálogos que los mismos estudiantes se hayan aprendido, se escoge a los mejores para grabarlos y trabajar sobre esos audios con todo el grupo para que así se motiven a aprender.

## BIBLIOGRAFÍA

ARIAS G, Olga Lucía y MUÑOZ O, Johan Didier. El juego como estrategia metodológica para la enseñanza del inglés en el Grado Tercero de Primaria. Monografía de grado. Licenciado en Lengua Extranjera – Inglés. Neiva: Universidad Surcolombiana. Facultad de Educación. Programa de Lengua Extranjera – Inglés, 2004

BASTIDAS A, Jesús Alirio. Opciones metodológicas para la enseñanza de idiomas. Pasto: Java, 1993. p.187.

BLANCHARD y CHESKA. El juego como estrategia para la enseñanza del inglés. 1989. <http://www.santillanadocentes.cl/docentes2/presentacion1.pdf>.

RUMFIT, Christopher, MOON, Jayne y TONGUE, Ray. Teaching English to children. . London: Nelson, 1986.

FARREL, T. Reflective practice in the professional development of teachers of adult English language learners. Ontario: Brock University.

HARMER, J. The practice of English language teaching. 4 ed. Harlow: Pearson Longman, 2007. p. 98

HEDGE, T. Teaching and learning in the language classroom. Oxford: Oxford University Press, 2000. 447 p.

JIMÉNEZ, S., LUNA, M., Y MARIN DE OTÁLORA, M. Action research guide. COFE, series. London: Thames Valley University, 1993.,

JIMENEZ V., Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural: Etnografía y hermenéutica del juego. s.l.: s.n., 1997. p. 15.

KEMMIS, S. and McTAGGART, R. The Action research planner. Deakin University Press, 1988. p. 7.

KRASHEN, Stephen D. y TERREL, Tracy D. The natural approach: language acquisition in the classroom. s.l.: Prentice Hall, 1995. p. 121.

LABRADOR P., María José y MOROTE M., Pascuala. El Juego en la enseñanza ele. En: Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional. 2008. No. 17. p. 73.

NUNAN, D. 1996. [http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo\\_comunicativo](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_comunicativo).

PROGRAMA JÓVENES COOPERANTES. Taller de actividades lúdicas en la escuela. 2006. [http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER\\_Actividades\\_Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf)

PUENTES C., Carlos Alberto y MONCADA P, Leidy Adriana. Design and adaptation of new fun activities for teaching English with applicability in the elementary and secondary levels. Monografía de grado. Licenciado en Lengua Extranjera – Inglés. Neiva: Universidad Surcolombiana. Facultad de Educación. Programa de Lengua Extranjera – Inglés, 2007.

RICHARD-AMATO, Patricia. Making it happen: From interactive to participatory language teaching. New York: Longman. 2003. p. 23

SANCHEZ C., Arsenio. La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Madrid.

UR, Penny. A course in language teaching: Practice and theory. New York: Cambridge University Press. 1996. 375 p.

## Anexo A. Check-list- primer ciclo

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA  
 FACULTAD DE EDUCACION  
 PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS  
 IMPACTO DE LA IMPLEMENTACION DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO  
 DE LA HABILIDAD ORAL Y AUDITIVA EN INGLÉS DE LOS NIÑOS DE LA FUNDACIÓN “LOS NIÑOS PRIMERO”

### CHECK LIST – PRIMER CICLO

Objetivo: Evaluar la producción oral y auditiva de los estudiantes, durante las actividades realizadas en clase.

C: De manera correcta.      P: Parcialmente correcto.      I: Incorrecta.      N: No responde

#### GREETINGS

N°	NOMBRES	Entiende cuando le preguntan su nombre en inglés y responde.				Sabe preguntar el nombre a sus compañeros en inglés.				Entiende cuando le preguntan su edad en inglés y sabe responder.				Sabe preguntar la edad a sus compañeros.				Entiende cuando le preguntan de dónde es y responde.				Sabe preguntar de dónde son sus compañeros.			
		C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
1	ESTUDIANTE NÚMERO 1	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
2	ESTUDIANTE NÚMERO 2	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
3	ESTUDIANTE NÚMERO 3	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
4	ESTUDIANTE NÚMERO 4	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
5	ESTUDIANTE NÚMERO 5	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
6	ESTUDIANTE NÚMERO 6	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
7	ESTUDIANTE NÚMERO 7	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
8	ESTUDIANTE NÚMERO 8	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
9	ESTUDIANTE NÚMERO 9	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
10	ESTUDIANTE NÚMERO 10	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
11	ESTUDIANTE NÚMERO 11	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N

## THE ALPHABET

N°	NOMBRES	Reconoce las letras del abecedario al escucharlas y es capaz de dibujarlas				Sabe deletrear su nombre				Deletrea el nombre de otras personas (compañeros y familiares)			
1	ESTUDIANTE NÚMERO 1	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
2	ESTUDIANTE NÚMERO 2	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
3	ESTUDIANTE NÚMERO 3	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
4	ESTUDIANTE NÚMERO 4	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
5	ESTUDIANTE NÚMERO 5	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
6	ESTUDIANTE NÚMERO 6	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
7	ESTUDIANTE NÚMERO 7	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
8	ESTUDIANTE NÚMERO 8	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
9	ESTUDIANTE NÚMERO 9	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
10	ESTUDIANTE NÚMERO 10	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
11	ESTUDIANTE NÚMERO 11	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N

## THE COLORS and CLOTH

N°	NOMBRES	Reconoce los colores y sigue las instrucciones dadas para ir, señalar o tocar un objeto de determinado color				Identifica los colores en las prendas de vestir que usan las personas y los dice.				Usa la estructura <b>It is</b> y <b>They are</b> .			
1	ESTUDIANTE NÚMERO 1	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
2	ESTUDIANTE NÚMERO 2	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
3	ESTUDIANTE NÚMERO 3	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
4	ESTUDIANTE NÚMERO 4	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
5	ESTUDIANTE NÚMERO 5	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
6	ESTUDIANTE NÚMERO 6	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
7	ESTUDIANTE NÚMERO 7	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
8	ESTUDIANTE NÚMERO 8	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
9	ESTUDIANTE NÚMERO 9	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
10	ESTUDIANTE NÚMERO 10	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
11	ESTUDIANTE NÚMERO 11	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N

Anexo B. Encuesta evaluativa- primer ciclo

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA  
FACULTAD DE EDUCACION  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS  
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

PRIMER CICLO

Objetivo: Determinar algunos aspectos relacionados con el desarrollo de las actividades en inglés del primer ciclo de la intervención en la Fundación los niños primero.

1. ¿Consideras que has aprendido Inglés con las actividades realizadas?

SI \_\_\_ NO \_\_\_

¿Qué tanto?

mucho	poco	nada

2. ¿Has entendido lo que tu profesora dice en inglés?

3. SI \_\_\_ NO \_\_\_

¿Cuándo?

Siempre	Algunas veces	Nunca

4. ¿Sabes pronunciar frases en inglés?

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Muchas	Pocas	Ninguna

¿Qué tanto?

5. ¿Qué es lo que más te ha gustado de las clases?



---

---

6. ¿Qué te gustaría que la profesora cambiara en las siguientes clases?

---

---

---

Thanks!  




Anexo C. Check list – segundo ciclo

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

FACULTAD DE EDUCACION

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS

IMPACTO DE LA IMPLEMENTACION DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL Y AUDITIVA EN INGLÉS DE LOS NIÑOS DE LA FUNDACIÓN “LOS NIÑOS PRIMERO”

CHECK LIST- SEGUNDO CICLO

Objetivo: Evaluar la producción oral y auditiva de los estudiantes, durante las actividades realizadas en clase.

C: De manera correcta.

P: Parcialmente correcto.

I: Incorrecta.

N: No responde

ANIMALS AND COLORS

N°	NOMBRES	Reconoce los nombres de los animales en inglés y sabe pronunciarlos.				Identifica y pronuncia los colores en inglés en un animal en un juego.			
		C	P	I	N	C	P	I	N
1	ESTUDIANTE NÚMERO 1	C	P	I	N	C	P	I	N
2	ESTUDIANTE NÚMERO 2	C	P	I	N	C	P	I	N
3	ESTUDIANTE NÚMERO 3	C	P	I	N	C	P	I	N
4	ESTUDIANTE NÚMERO 4	C	P	I	N	C	P	I	N
5	ESTUDIANTE NÚMERO 5	C	P	I	N	C	P	I	N
6	ESTUDIANTE NÚMERO 6	C	P	I	N	C	P	I	N
7	ESTUDIANTE NÚMERO 7	C	P	I	N	C	P	I	N
8	ESTUDIANTE NÚMERO 8	C	P	I	N	C	P	I	N

## COLORS AND GEOMETRICAL SHAPES

N°	NOMBRES	Reconoce las figuras geométricas en inglés en un juego diciendo su color y forma.				Responde cuando se le da la orden de ir hacia una figura geométrica específica en un juego.				Sabe decir a sus compañeros hacia qué figura geométrica deben desplazarse.			
1	ESTUDIANTE NÚMERO 1	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
2	ESTUDIANTE NÚMERO 2	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
3	ESTUDIANTE NÚMERO 3	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
4	ESTUDIANTE NÚMERO 4	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
5	ESTUDIANTE NÚMERO 5	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
6	ESTUDIANTE NÚMERO 6	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
7	ESTUDIANTE NÚMERO 7	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N
8	ESTUDIANTE NÚMERO 8	C	P	I	N	C	P	I	N	C	P	I	N

Anexo D. Encuesta evaluativa – segundo ciclo

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA  
FACULTAD DE EDUCACION  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS  
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

SEGUNDO CICLO

Objetivo: Determinar el impacto de las actividades realizadas en el segundo ciclo de intervención en la “Fundación los niños primero”.

1. ¿Has entendido lo que dicen tu profesora y tus compañeros en inglés?

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

¿Cuándo?

Siempre	Algunas veces	Nunca

2. ¿Sabes pronunciar frases en inglés durante un juego?

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

¿Qué tanto?

Muchas	Pocas	Ninguna

3. ¿Te gustaría repetir una experiencia parecida?

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

---

4. ¿Qué actividades te gustaron más?

---

---

---

5. ¿Qué actividades casi no te gustaron?

---

---

---



## Anexo E. Actividades primer ciclo

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 1	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes serán capaces de saludar y presentarse en inglés.	<b>Estándar Nacional:</b> -Sigo instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por mi profesor. -Respondo a saludos y despedidas
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> Saludar!

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	<p>La introducción de la clase se hará por medio de dos títeres (Sara y Annie);</p> <p style="text-align: center;">ANNIE: Hello! Good afternoon! SARA: Hi! Good afternoon! ANNIE: My name is Annie. What’s your name? SARA: my name is Sara. ANNIE: Nice to meet you! SARA: Nice to meet you too.</p> <p>Luego, quedará únicamente un títere en el teatrino y entablará el mismo diálogo con la profesora:</p> <p style="text-align: center;">SARA: Hi! Good afternoon teacher! TEACHER: Hello! Good afternoon student! ...</p> <p>Seguidamente, Sara le preguntará a algún estudiante que le quiera responder, e inmediatamente la profesora ayudará al estudiante a responder Se hará el mismo ejercicio con varios estudiantes.</p>	20min
<b>durante</b>	<p>La profesora dividirá la clase en dos grupos de igual número de estudiantes. Los grupos formarán 2 círculos, uno dentro del otro. Los estudiantes se mirarán cara a cara en parejas (los del círculo de dentro mirarán a los de afuera). Los estudiantes de afuera son los “As” y los que están en el círculo interno son “Bs”.</p> <p>La profesora dirá a las parejas que se presenten así:</p> <p style="text-align: center;">ESTUDIANTE A: Hello, My name is _____. What is your name? ESTUDIANTE B: My name is _____. Nice to meet you ESTUDIANTE A: Nice to meet you too.</p> <p>La profesora explicará a los “As” que se muevan un paso a la derecha, de esta manera ellos quedarán frente a un nuevo compañero. Esta vez, los “Bs” en el círculo interno empezarán el diálogo:</p> <p style="text-align: center;">ESTUDIANTE B: Hello. My name is _____, etc.</p> <p>Después de cada pequeño diálogo, los estudiantes “As” del círculo de afuera deberán seguir moviéndose un paso a la derecha, y así sucesivamente hasta que queden nuevamente con el compañero con el que empezaron la actividad. (“As” y “Bs” deben tomar turnos para empezar el diálogo alternándose)</p>	20 min
<b>Finalizando</b>	<p>Habrà una nueva participación de Sara y Annie practicando el diálogo una vez más, pero ahora tienen dos preguntas adicionales:</p> <p style="text-align: center;">SARA: Where are you from? ANNIE: I am from _____ SARA: How old are you? ANNIE: I am ____ years old!</p> <p>Después únicamente quedará un títere en el teatrino y entablará el mismo diálogo con la profesora:</p> <p style="text-align: center;">SARA: Hi! Good afternoon teacher!</p>	20 min

	<p>TEACHER: Hello! Good afternoon student! ...</p> <p>Seguidamente, Sara practicará el diálogo con el estudiante que quiera responder, se hará el mismo ejercicio con varios estudiantes. Luego ellos harán un círculo, la profesora traerá una botella o un elemento con dos extremos, el cual girará en el centro y los estudiantes que queden señalados con los extremos del elemento tendrán que practicar lo aprendido, uno saluda y el otro responde el saludo con las dos nuevas preguntas:</p> <p style="padding-left: 40px;">Se continuará girando el elemento hasta que todos hayan participado.</p> <p>Para finalizar, la profesora hará las correcciones necesarias en cuanto a pronunciación.</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 2	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<p><b>Logro:</b> Los estudiantes serán capaces deletrear su nombre cuando le sea requerido al presentarse o para completar información en un formulario.</p>	<p><b>Estándar Nacional:</b> -Participo activamente en juegos de palabras y rondas. -Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad.</p>
<p><b>Centro:</b> Listening, speaking.</p>	<p><b>Énfasis del lenguaje:</b> El abecedario y saludos.</p>

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	<p>La profesora al llegar a la clase va saludando a los estudiantes diciendo, <i>Hello!, Hello!, Good afternoon!</i> llamando así la atención de los estudiantes; <i>My name is Xiomara López.</i> Se dirigirá a alguno preguntando <i>What's your name?</i>, la idea es retomar el tema de la sesión anterior; para esto los estudiantes y la profesora harán un círculo sentados en el piso; un estudiante dirá su nombre: <i>I am _____ What is your name?</i> Y le tirará la pelota a algún otro compañero quien deberá responder la pregunta y a su vez hacérsela a alguien más y tirarle la bola a otro niño que no haya participado y así sucesivamente hasta que todos se hayan presentado. Cada vez deberán hacerlo más rápido.</p> <p>Para introducir el nuevo tema la profesora pegará en el tablero unas “flash-cards” con las letras del abecedario. Se enseñará usando una rítmica, por partes, es decir, por grupos de letras, para que sea de mayor facilidad y comprensión para los niños (a medida que van cantando cada letra, la profesora irá señalándolas en el tablero)</p>	20 min
<b>durante</b>	<p>Los estudiantes tendrán que hacer un semicírculo al lado del tablero, de manera que todos puedan ver las letras sin problema, deberán poner su mano derecha encima de la mano izquierda de su compañero del lado, y empezar a pronunciar el abecedario mientras la profesora las va señalando en el tablero; cada vez que pronuncien una letra la mano derecha de uno tocará la derecha de la persona que tiene a su costado izquierdo... este ejercicio se hará repetidas veces, primero todos dirán el abecedario 2 veces, de manera que los estudiantes aprendan bien las letras y pierdan un poco el miedo a participar; después cada uno, en el momento en que su mano sea tocada debe pronunciar la letra del abecedario que le corresponde según el orden en que vayan.</p>	25 min
<b>finalizando</b>	<p>La profesora corregirá los errores de pronunciación en los estudiantes.</p>	15 min

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 3	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes serán capaces de deletrear su nombre para presentarse.	<b>Estándar Nacional:</b> -Participo activamente en juegos de palabras y rondas -Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> El abecedario

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	<p>La profesora llegará saludando a los estudiantes, diciéndoles Hello! Good Morning! y mirando fijamente a alguien le preguntará What’s your name?... y hará un breve repaso de lo que ya han aprendido. Pegará nuevamente las “flash-cards” del abecedario en el tablero y empezará a pronunciarlo con la rítmica enseñada. Después del repaso, les enseñará que al diálogo aprendido la sesión anterior se le puede agregar la expresión: <i>How do you spell your name?</i> Y la profesora escribirá su nombre en el tablero y lo deletreará.</p> <p>Aparecerá nuevamente Annie Castro en el teatrino, se presentará a los estudiantes y la profesora le formulará la pregunta: <i>How do you spell your name?</i> Y ella lo hará. Seguidamente hará la misma pregunta la profesora, la cual deletreará su nombre también. Seguido a esto Annie pedirá a un estudiante que deletree su nombre, a medida que él lo va haciendo, la profesora va escribiéndolo en el tablero y hará que todos lo deletreen.</p> <p>Seguidamente se jugará al “tingo-tango” y el estudiante que quede con el elemento que se está rotando será quien deletree su nombre a la profesora y ella escribirá letra por letra en el tablero, una vez finalizado el “dictado” del nombre el estudiante deletreará su nombre nuevamente (por ejemplo <i>E-D-U-A-R-D-O A-N-D-R-A-D-E</i>), el ejercicio continuará, pero ahora el lugar de la profesora lo ocupará el compañero que está diciendo “tongo-tango” quien es a su vez quien acabó de deletrear.</p>	15min
<b>durante</b>	<p>La profesora dará a los estudiantes papelitos con números del 1 al 4, de manera que formen grupos, los número 1 son un grupo, los 2 otro y así sucesivamente. En el espacio de recreación de la fundación habrá varios lazos, con los cuales los estudiantes deberán hacer las letras que la profesora vaya pronunciando, por ejemplo, si ella dice: let’s make an “A”, ellos deberán hacer una “A” utilizando el lazo que tienen a su lado, el grupo que lo haga más rápido acumulará puntos para su nota final.</p> <p>La profesora pedirá a los estudiantes que en un papelito escriba los nombres de 5 personas cercanas a ellos (familiares), y les dará 10 minutos para practiquen el deletreo de esos nombres.</p> <p>La profesora explicará que el juego que van a practicar se llama “spelling bee”, en el cual todos deben deletrear primero su nombre y después el de las personas que escribieron en el papel; tendrán un tiempo determinado para el deletreo de cada palabra, el cual se contabilizará una alarma, apenas suene todos los compañeros dirán: <i>Time is over!</i></p> <p style="text-align: center;">Todos los estudiantes deben participar.</p>	40 min
<b>finalizando</b>	Si hay varios que lo hacen bien, el ganador será quien lo haga en el menor tiempo posible.	5 min

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 4	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes aprenderán y practicarán la pronunciación e identificación de los colores	<b>Estándar Nacional:</b> -Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones. -Sigo y doy instrucciones básicas cuando participo en juegos conocidos.
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> Los colores

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	<p>Para retomar lo visto la clase anterior, la profesora pedirá a los estudiantes que individualmente en una hoja en blanco dibujen una cuadrícula aproximadamente de 5 cuadros a lo ancho por 3 de largo. Los estudiantes deberán hacerse a una distancia considerable unos de otros, escoger 15 letras (las que ellos quieran), y escribir una en cada cuadrado. La profesora mencionará algunas letras en desorden, y si menciona una letra que esté en el cuadro de los niños, ellos deberán hacer una cruz sobre ésta, si la que menciona no aparece en su cuadro no deben hacer nada. El primer niño que señale todas sus letras de manera correcta se le dará una carita feliz y así irá acumulando puntos para su nota final.</p> <p>Para introducir el nuevo tema que son los colores primarios, la profesora llevará objetos de diferentes colores y los pondrá a su alrededor, empezará a tomar cada objeto y a mencionar su color en inglés. Seguidamente enseñará una rítmica con los colores en inglés para que sea un poco más fácil para los niños aprenderlos, primero ella dirá la rítmica, después la cantará, después la dirán todos en grupo por partes y finalmente la cantarán toda.</p>	25 min
<b>durante</b>	<p>La profesora distribuirá por todo el salón los objetos de colores y los presentará a los niños diciendo su color en inglés dirá algunas órdenes tales como: “touch the blue color, point out the green object, go to the orange object”... y en primera instancia ella misma las ejecutará, después llamará a un voluntario y le pedirá que ejecute las órdenes con su ayuda, después vendrá otro voluntario y finalmente la profesora dará manillas de colores a todos los estudiantes, después ella les dirá por ejemplo: “yellow go to the blue color, greens point out the orange group, all colors go to the blue color object...” todo el grupo deberá desplazarse o hacer lo que la profesora diga, pero nadie debe halar, llamar o empujar a nadie. Después habrá un estudiante voluntario que de las instrucciones al resto del grupo.</p>	20 min
<b>finalizando</b>	<p>En los mismos grupos de las manillas de cada color, los niños deberán ir por todo el lugar buscando objetos que contengan ese color, por ejemplo, los de color blanco deberán buscar elementos que sean de su color, de todos los grupos el que más elementos tenga y sea capaz de enumerarlas, se ganará la figurita feliz e irá acumulando puntos.</p> <p>La profesora llevará consigo hojas para los estudiante en las cuales habrá varias prendas de vestir, pero no todas las figuras tendrán el mismo orden en las hojas, es decir, en unas puede estar primero una blusa y en otras la primera figura puede ser un sombrero. La profesora hará una clase de dictado pero de colores, dirá a los estudiantes por ejemplo: “the first picture is blue, the next one is orange...” cada uno colorear su propia hoja sin mirar a nadie. Para la siguiente sesión ellos deberán llevar recortadas esas prendas de vestir.</p>	15 min

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 5	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes aprenderán a describir las prendas que lleva puestas alguna persona	<b>Estándar Nacional:</b> -Respondo a preguntas sobre personas, objetos y lugares de mi entorno. -Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad.
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> Los colores y las prendas de vestir There is/are It is. They are. This is/are.

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	<p>Para iniciar la profesora entonará la rítmica que enseñó a los estudiantes la clase pasada en el objetivo de repasar los colores. Saldrán algunos voluntarios a cantarla al frente y después en grupo completo la cantará.</p> <p>Para introducir el nuevo tema de las prendas de vestir, la profesora llevará consigo unas flash-cards grandes en las cuales irán personas con diferentes clases de ropa, la profesora a medida que las va mostrando irá diciendo el nombre de las prendas en inglés (por ejemplo: “she is wearing a green blouse; he has a red cap”...) y las irá colgando alrededor del salón, los estudiantes las repetirán después de ella y tratarán de memorizarlas.</p>	15min
<b>durante</b>	<p>La profesora quiere que se conformen grupos para la siguiente actividad, para esto les explicará el significado de “hug”, les pedirá a los estudiantes que hagan un círculo entre todos en silencio y sin tocarse, después dirá a los estudiantes “3 in a hug” le pedirá a 3 estudiantes que pasen al centro del círculo y se abracen, después dirá por ejemplo 5 in a hug” y le dirá a 5 que se abracen, si ya todos entienden qué hay que hacer se repetirá varias veces la actividad con diferentes números y al final la profesora dirá “2 in a hug” ya que quiere que se hagan parejas para el siguiente ejercicio.</p> <p>Ya conformadas las parejas, la profesora pedirá a los estudiantes que saquen las prendas de vestir que colorearon la clase pasada y que debían traer recortadas para esta sesión de clase. La profesora mencionará diferentes prendas con un color específico y ellos tendrán que poner esa prenda a un lado, por ejemplo: “I have a white blouse” y si ellos la tienen la hacen a un lado. Cuando la profesora termine de nombrar las prendas, un estudiante de cada grupo deberá contarlas y decir cuántas y cuáles prendas tiene de cada color respondiendo la pregunta de la profesora, por ejemplo: “How many t-shirts do you have?”... y ella les ayudará a responder: “We have 2 blue pants, we have 1 blue t-shirt...”</p> <p>Seguidamente, los estudiantes tendrán que dibujar 3 personas en una hoja en blanco, y “vestirlas”, es decir, pegarles las prendas como si fuera la ropa del dibujo. Después los estudiantes de cada grupo tendrán que describir a los 3 dibujos que tienen en su hoja, es decir, deben mencionar qué prendas tiene cada uno y de qué color son. La profesora recogerá todas las hojas.</p>	30 min
<b>finalizando</b>	<p>Como actividad final para la sesión, la profesora pedirá a los estudiantes que continúen en las mismas parejas, la profesora dará a los estudiantes un “cloth board game” en el que hay diferentes clases de prendas de vestir ya estudiadas.</p> <p>Cada grupo tendrá una moneda y 2 fichas (una para cada jugador)</p> <p>El juego será como una culebrita y en varias partes de ésta irán cuadros, en cada cuadro habrá una prenda con un número en orden creciente, por ejemplo, en cuadro 1 hay una chaqueta, en el 2 tenis... La profesora para asegurarse de que los estudiantes reconocen las prendas que hay en el tablero de juegos preguntará por decir algo: “What’s number 2?” o what’s this? (señalando en cuadro) ella misma responderá: “they are shoes”... hará mínimo 3 preguntas y ella las responderá, después preguntará a los estudiantes a manera de repaso. Después</p>	15 min



	<p>explicará que entre las parejas van a tomar turnos para tirar la moneda. Si cae <i>cara</i>, es participante se moverá 1 cuadro; si cae <i>sello</i>, se avanzará 2 cuadros.</p> <p>Cuando un estudiante queda en un cuadro, su compañero pregunta “What is this?” y el niño debe responder por ejemplo: “It’s a jacket” o “they are shoes”. Si el estudiante lo hace bien, puede volver a tirar la moneda y tiene otro turno (con un máximo de 2 turnos), si el estudiante no lo hace bien, permanece donde estaba. El niño que primero llega al final gana e ira acumulando las caritas felices para la nota final.</p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Anexo F. Actividades Segundo ciclo

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 1	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes serán capaces de saludar y presentarse en inglés; además describirán la ropa que usan.	<b>Estándar Nacional:</b> Respondo a saludos y despedidas Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones.
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> Saludo y prendas de vestir.

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	Para empezar este nuevo ciclo, la profesora llegará saludando a los niños y hará un breve repaso diciendo: Good morning! My name is Xiomara López, What’s your name? Después, I’m 23 years old, how old are you? Luego, I’m from La Argentina, Huila, Where are you from? Para continuar, la profesora retomará el último tema visto en el ciclo pasado que fueron las prendas de vestir, presentará unas flash-cards a los niños y todos repetirán después de la profesora la pronunciación de cada una de las prendas. Pero antes repasará también la rítmica de los colores.	20min
<b>durante</b>	Los niños se organizarán en parejas para desarrollar la siguiente actividad. La profesora dará a los estudiantes un tablero con la silueta de un niño, y unas prendas con las cuales deberán vestirlo (algunas prendas varían en cada grupo). La profesora irá nombrando prenda por prenda con su color respectivo al azar (blue pants) y los niños que la tengan deberán ponerla en su hoja, hasta que vistan por completo su figura. Quien lo haga primero ganará.	25 min
<b>finalizando</b>	Para terminar la actividad todos los niños deberán describir a la clase cómo está vestido su personaje.	15 min

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 2	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes entablarán conversaciones usando información personal.	<b>Estándar Nacional:</b> Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad.
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> Los animales

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	La profesora iniciará presentando a los invitados del día que serán pequeños títeres de animales en dos manos, es decir, uno en cada dedo de la mano: dog, chicken, pig, horse, ladybug, butterfly, pigeon, parrot.	15 min
<b>durante</b>	<p>La profesora empezará a preguntar a los animalitos de una de las manos quién es cada uno de ellos y su color favorito:</p> <p>-Teacher: Hello animals. How are you today?          -Animal: Fine, thank you, and you?          -Teacher: I'm fine, too, thanks.          - What's your name?          -Animal: My name is horse, and what's your name?          -Teacher: My name is Xiomara López.          - How old are you?          -Animal: I am 8 years old, and you?          Teacher: I am 23 years old.          -I am from La Argentina, Where are you from?          Animal: I am from the farm.          Teacher: Cool, nice to meet you.          Animal: Nice to meet you too.</p> <p>Seguidamente la profesora pedirá a los estudiantes que pregunten a los animalitos quién es cada uno y traten de ir preguntando un poco más de información personal de cada animal de la misma manera como lo hizo ella. Después la profesora agregará una nueva pregunta a cada animal: What's your favorite color - y estos responderán según el color característico de cada uno. Seguidamente el animal le devolverá la pregunta a la profesora y ella a un estudiante voluntario, quien después hablará directamente con el animal.</p>	25 min
<b>finalizando</b>	Al terminar la actividad con la primera mano, se empezará con los que están en la otra mano y se hará el mismo ejercicio de hablar con los animales. Si alguno se siente tímido para hablar se le animará diciendo que puede empezar haciendo sólo una pregunta.	20 min

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 3	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes formularán oraciones básicas usando el vocabulario visto en clase.	<b>Estándar Nacional:</b> Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal.
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> Los colores y los animales

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	<p>Para iniciar la sesión la profesora cantará la rítmica de los colores que ya se había trabajado en el ciclo anterior, y además dirá 2 veces los nombres de cada animal, saludarán nuevamente a los animales preguntando cómo están, sus nombres, de dónde son y su edad.</p> <p>La profesora presentará las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) a los estudiantes llevando una representación de cada una en cartón paja de cada color trabajado (se repetirán algunas para que no quede ningún color sin utilizarse)</p>	20min
<b>durante</b>	<p>Seguidamente, organizados en un círculo la profesora dará a cada estudiante uno de los títeres, esto quiere decir que cada niño personificará al animal que tiene en su dedo, la actividad consiste en que la profesora dirá por ejemplo: “yellow chicken go to the Green circle”, entonces el pollito deberá dirigirse al <i>círculo verde</i>. Quien no ejecute la orden o lo haga de manera incorrecta saldrá del juego y será quien da la orden a los demás. Se harán 2 simulacros o ejemplos y después iniciarán la actividad como tal.</p>	20 min
<b>finalizando</b>	<p>Si se llega a un punto en que los finalistas lo hacen de forma correcta, se elegirá el ganador a quien lo haga con mayor rapidez y sin dudar.</p>	20 min

<b>Lugar de trabajo:</b> FUNDACION “LOS NIÑOS PRIMERO”	
<b>Sesión:</b> 4	<b>Tiempo de la sesión:</b> 1 Hr
<b>Logro:</b> Los estudiantes describen un animal utilizando las figuras geométricas, los colores y los nombres de los animales.	<b>Estándar Nacional:</b> Participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones.
<b>Centro:</b> Listening, speaking.	<b>Énfasis del lenguaje:</b> Los colores y los animales

Etapa de la lección	Procedimiento Actividades del profesor y de los estudiantes	Tiempo de interacción
<b>Empezando</b>	<p>En esta sección se trabajará un juego de memoria con animales, para organizarlos en parejas la profesora dará unas pequeñas tarjetitas a los estudiantes con el dibujo de un animal (habrá dos estudiantes con el mismo animal), la idea es que ellos haciendo el sonido del animal encuentren a su pareja y así quedar preparados para la actividad venidera.</p> <p>De esta manera se iniciará el juego de memoria con 8 parejas de animales hechos con figuras geométricas (16 fichas), por un lado estará un animal y por el otro un color. La profesora hará un breve repaso de los animales mostrando las fichas que tienen los animales y dará las instrucciones específicas del juego. Cada grupo tendrá únicamente una oportunidad por ronda.</p> <p>Las fichas se pegarán en el tablero boca abajo, cuando uno de los grupos de niños quiera voltear una ficha tendrá que decir el número de la línea donde está la ficha que quiere voltear y su color, por ejemplo: “line 2, blue color”, apenas vean la ficha primeramente deberán decir qué animal es, su color, y qué fichas lo conforman, si es correcto podrán destapar otra ficha para buscar su par, si lo logra irán acumulando puntos, si no perderán su turno, y continuará la siguiente pareja, y así seguirán hasta que descubran todas las parejas de animales y haya un ganador.</p>	15 min
<b>durante</b>	<p>Para la siguiente actividad, la profesora llevará unos recipientes de diferentes colores (tubitos de papel higiénico) con los cuales repasará la rítmica de los colores.</p> <p>El grupo se organizará en media luna, la profesora pondrá los títeres en el centro y al frente estarán unos recipientes de colores. La profesora dará la orden de poner un animal en un determinado recipiente (ella ejecutará los dos primeros ejemplos) así: “put he dog into the green tube”, después pedirá que lo haga un voluntario, seguidamente otro voluntario recibirá una orden similar y la ejecutará, pasarán un total de 3 voluntarios, para que de esta manera todos tengan mayor claridad de lo que van a hacer. Rápidamente la profesora irá mencionando a cada uno de los niños para que realice el ejercicio. Luego de que todos hayan tenido la oportunidad de hacerlo se elegirá a otro estudiante al azar para que en esta oportunidad sea él quien da la orden a sus compañeros; quien ejecute la orden será quien después la dará a otro compañero.</p>	20 min
<b>finalizando</b>	<p>La profesora dará a las parejas una hoja en blanco y pequeñas figuras geométricas; con las cuales tendrán que formar un animal, la profesora dará un número determinado de piezas para la formación del mismo. Seguidamente, los estudiantes deberán crear una historia para él, inventando un nombre, su color, lugar de nacimiento, edad... y decirlo en frente de sus compañeros.</p>	25 min