

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					   	
	CARTA DE AUTORIZACIÓN						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-06	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 1

Neiva, 29 de julio de 2019

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

Los suscritos:

Diego Mauricio Silva Ñañez con C.C. No. 1075260577 y Juan Guillermo Gómez Rivera con C.C. No. 1075235106, autores del trabajo de grado titulado "Fortalecimiento de la habilidad comunicativa de escucha en inglés a través de actividades lúdicas basadas en los juegos de mesa lotería y bingo, en los estudiantes del grado cuarto de un colegio público de Neiva"; presentado y aprobado en el año 2019 como requisito para optar al título de "Licenciado en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Extranjera – Inglés"; autorizamos 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.

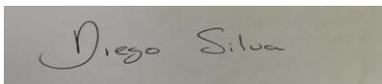
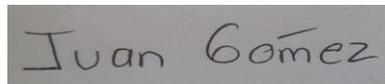
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

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.

LOS ESTUDIANTES: Diego Mauricio Silva Ñañez

Juan Guillermo Gómez Rivera

Firma:

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

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: Fortalecimiento de la habilidad comunicativa de escucha en inglés a través de actividades lúdicas basadas en los juegos de mesa lotería y bingo, en los estudiantes del grado cuarto de un colegio público de Neiva.

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Silva Ñañez Gómez Rivera	Diego Mauricio Juan Guillermo

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Macías Villegas	Diego Fernando

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciado en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Extranjera – Inglés

FACULTAD: Educación

PROGRAMA O POSGRADO: Lengua Extranjera - Inglés

CIUDAD: Neiva **AÑO DE PRESENTACIÓN:** 2019 **NÚMERO DE PÁGINAS:** 138

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

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



MATERIAL ANEXO : Actividades aplicadas.

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

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

<u>Español</u>	<u>Inglés</u>	<u>Español</u>	<u>Inglés</u>
1. Actividades	Activities	6. English	Inglés
2. Juegos	Games	7. -----	-----
3. Escucha	Listening	8. -----	-----
4. Didáctico	Didactic	9. -----	-----
5. Didáctica agradable	Playful-didactic	10. -----	-----

RESUMEN DEL CONTENIDO : (Máximo 250 palabras)

El presente documento de investigación tuvo como objetivo principal determinar hasta qué punto la aplicación de actividades lúdico- didácticas basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo contribuye al fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de grado 4° de un colegio público de la ciudad de Neiva. Mediante un enfoque basado en la investigación acción como método de estudio, que además utilizó como instrumentos de recolección de información, notas de campo, un cuestionario a los estudiantes y una entrevista, se buscó determinar la incidencia de una serie de actividades, en el desarrollo de la habilidad comunicativa de escucha en el grupo seleccionado. Como resultado de la investigación, se pudo establecer que la incidencia de las actividades en la habilidad mencionada, fue mínima, aunque se destacan otros alcances logrados a lo largo de la investigación.



ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

The main objective of this research document was to determine to what extent the application of playful-didactic activities based on traditional lottery and bingo games contributes to the strengthening of the ability to listen in English of 4th grade students, in a public school of the city of Neiva. Through an approach based on action research as a method of study, which also used as information collection tools, field notes, a questionnaire to the students and an interview, the researchers sought to determine the incidence of a series of activities, in the development of the communicative ability of listening in the selected group. As a result of the investigation, it was possible to establish that the incidence of the activities in the aforementioned ability was minimal, although other scopes achieved during the investigation are highlighted.

APROBACIÓN DE LA TESIS

Nombre Jurado: María Fernando Jaime Osorio

Firma:

MARÍA FERNANDA JAIME OSORIO
Jurado

Nombre Jurado: Jhon Jairo Losada Rivas

Firma:

JHON JAIRO LOSADA RIVAS
Jurado

Fortalecimiento de la habilidad comunicativa de escucha en inglés a través de actividades lúdicas basadas en los juegos de mesa lotería y bingo, en los estudiantes del grado cuarto de un colegio público de Neiva.

DIEGO MAURICIO SILVA ÑAÑEZ
JUAN GUILLERMO GÓMEZ RIVERA

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LENGUA EXTRANJERA
NEIVA, HUILA

2019

Dedicatorias y/o agradecimientos

A mi familia; a mis padres, Irma y Guillermo, que siempre confiaron en mí, a pesar de las circunstancias.

A mi familia; en especial a mi madre Martha Lucia Ñañez por todo su apoyo en todo momento.

Contenido

	Pag
Introducción	9
Planteamiento del problema.....	11
Antecedentes	16
Justificación	18
Pregunta de investigación	20
Objetivo general.....	21
Objetivos específicos	21
Marco teórico.....	22
Estrategias Lúdicas	22
Juegos en la enseñanza de lenguas extranjeras o segundas lenguas	25
Tipos de juegos utilizados en la enseñanza del inglés	31
Juegos de mesa.....	33
La lotería	33
El Bingo	35
La habilidad de escucha	37
Estrategias de aprendizaje a nivel de escucha en una segunda lengua o	40
Diseño Metodológico.....	42

	4
Tipo de estudio.....	42
Participantes y contexto	43
Recolección de la información.....	45
Diseño instruccional.....	47
Análisis de la información	49
Procedimiento	51
Resultados	82
Discusión.....	89
Conclusiones	92
Implicaciones pedagógicas	94
Limitaciones.....	96
Sugerencias para estudios futuros	97
Anexos	105

Lista de figuras

Figura 1. Importancia y dificultad del inglés.	14
Figura 2. Aprender inglés.	14
Figura 3. Interés en el inglés.	15
Figura 4. Proceso de análisis de datos.	50

Lista de anexos

Anexo 1. Cuestionario diagnostico	105
Anexo 2. Notas de campo	106
Anexo 3. Entrevista a la profesora.....	107
Anexo 4. Cuestionario al final de la clase.....	109
Anexo 5. Prueba fotográfica	110
Anexo 6. Carta al Rector.....	111
Anexo 7. Carta de consentimiento a los padres de familia	112
Anexo 8. Actividades.....	113

Resumen

El presente documento de investigación tuvo como objetivo principal determinar hasta qué punto la aplicación de actividades lúdico- didácticas basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo contribuye al fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de grado 4° de un colegio público de la ciudad de Neiva. Mediante un enfoque basado en la investigación acción como método de estudio, que además utilizó como instrumentos de recolección de información, notas de campo, un cuestionario a los estudiantes y una entrevista, se buscó determinar la incidencia de una serie de actividades, en el desarrollo de la habilidad comunicativa de escucha en el grupo seleccionado. Como resultado de la investigación, se pudo establecer que la incidencia de las actividades en la habilidad mencionada, fue mínima, aunque se destacan otros alcances logrados a lo largo de la investigación.

Palabras clave: Actividades lúdico-didácticas, juegos, escucha, inglés

Abstract

The main objective of this research document was to determine to what extent the application of playful-didactic activities based on traditional lottery and bingo games contributes to the strengthening of the ability to listen in English of 4th grade students, in a public school of the city of Neiva. Through an approach based on action research as a method of study, which also used as information collection tools, field notes, a questionnaire to the students and an interview, the researchers sought to determine the incidence of a series of activities, in the development of the communicative ability of listening in the selected group. As a result of the investigation, it was possible to establish that the incidence of the activities in the aforementioned ability was minimal, although other scopes achieved during the investigation are highlighted.

Key words: Playful-didactic activities, games, listening, English

Introducción

El aprendizaje del inglés se ha vuelto una prioridad en la era de las telecomunicaciones y el desarrollo de internet, debido a múltiples factores relacionados con su utilidad en el mundo actual globalizado, de modo que cada día se hace más necesario ser eficiente en su uso.

Atendiendo esa necesidad el gobierno nacional se ha propuesto implementar una serie de programas y reformas para afianzar la enseñanza del inglés en los currículos académicos, con el ánimo de formar estudiantes que al final de su ciclo escolar, tengan unas capacidades mínimas en el uso eficiente de este idioma.

Si bien el propósito es muy significativo y las metas están basadas en parámetros internacionales como el Marco Común Europeo (Consejo de Europa, 2001), la puesta en práctica de las estrategias necesarias para lograr un uso eficiente del inglés por parte de los estudiantes se queda corta y las metas propuestas aún están muy lejos de ser alcanzadas.

La etapa escolar que comprende la primaria es muy importante para el aprendizaje de las habilidades básicas del inglés, pero su enseñanza en el contexto nacional es muy limitada, y si bien es obligatorio enseñar una segunda lengua, existen muchos aspectos tales como el poco énfasis en ciertas habilidades, la falta de una pedagogía más acertada, entre otros, que no permiten un aprendizaje eficiente.

Es así como el presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar hasta qué punto la aplicación de actividades lúdicas basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo contribuyen al fortalecimiento de la habilidad comunicativa de escucha en inglés en un grupo de estudiantes de cuarto de primaria de un colegio público de la ciudad de Neiva.

En este sentido, los investigadores plantean la implementación de una serie de actividades

basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo para determinar su impacto en el desarrollo de la habilidad de escucha en los estudiantes. Mediante el diseño de investigación acción, los investigadores tuvieron la oportunidad de analizar cómo la aplicación de algunas actividades, basadas en teorías sobre la enseñanza de lenguas extranjeras, impactaba en una población, y como estas actividades a su vez aportaban a la enseñanza y al desarrollo de las habilidades básicas necesarias para aprender una segunda lengua, especialmente en lo relacionado con la habilidad de escucha.

Planteamiento del problema

La enseñanza del inglés se ha transformado en una necesidad a nivel mundial, debido a las facilidades que presenta este idioma para la comunicación global y las relaciones sociales entre personas que no comparten una lengua en común. Si bien el idioma oficial de Colombia es el español, la enseñanza del inglés como lengua extranjera se ha venido institucionalizando en las últimas décadas, debido a la necesidad de fomentar el aprendizaje adecuado de esta lengua en las instituciones oficiales por medio de diferentes estrategias que emanan del gobierno nacional, y que se plantean para todo el sistema educativo, incluyendo la educación superior.

Sin embargo, alcanzar niveles de dominio de la lengua requiere un enfoque de enseñanza en el cual los estudiantes aprendan a usar el idioma en sus contextos, para lo cual es necesario que las cuatro habilidades básicas (escucha, lectura, habla y escritura) sean desarrolladas haciendo énfasis en el uso del idioma. De otro lado, la educación tradicional, no solo en el país, si no en la región, “se ha fundamentado generalmente, en el enfoque gramatical con repetición mecánica de formas y estructuras gramaticales, que, al ser presentadas de manera automatizada al alumno, terminan por desmotivarlo y aislarlo del sentido funcional del lenguaje” (Alcedo & Chacón, 2011, p. 69), porque no pueden poner en uso lo que se aprende en la escuela o colegio. Este fenómeno ha hecho que se haga énfasis en el desarrollo de ciertas habilidades, en detrimento de otras, generando un aprendizaje incompleto, en el cual, la habilidad de escucha es una de las más perjudicadas.

Además de lo anterior, el gobierno nacional ha establecido una serie de pruebas llamadas SABER, dispuestas para los grados 3°, 5°, 9° y 11°, cuyo objetivo principal es ayudar en el mejoramiento de la calidad de la educación, “mediante la realización de evaluaciones aplicadas

periódicamente para monitorear el desarrollo de las competencias básicas en los estudiantes de educación básica” (Ministerio de Educación, 2010). No obstante, para el caso del área de inglés, estas pruebas no están diseñadas para desarrollar la habilidad de escucha; por un lado, la prueba SABER de los grados 3°, 5° y 9° se enfoca en lenguaje y matemáticas, sin incluir inglés, y en la prueba del grado 11°, de las 24 preguntas que componen la parte de inglés, ninguna hace énfasis en la habilidad mencionada (ICFES, 2014).

Este limitado desarrollo de las habilidades básicas en las pruebas mencionadas, choca abiertamente con el uso que se hace en el día a día de ellas, ya que son las habilidades comunicativas las que ocupan la mayor parte del tiempo. Así, escuchar, ocupa alrededor del 45% dedicado a actividades comunicativas, mientras que escribir, tan solo representa el 9% (Murillo, 2009), lo que genera una deficiencia en los aprendices que no les permite utilizar el inglés, en este caso, para comunicarse adecuadamente. Con relación a lo anterior, Clavijo (2016) destaca que “los estándares nacionales para el aprendizaje de lenguas extranjeras (...) muestran una gama muy limitada de las competencias e insisten en centrarse en la gramática de la lengua” (p. 9). Para esta autora, la metodología que hace énfasis en el aprendizaje de la lengua y no en el lenguaje mismo, es desconectada de la realidad del alumnado, que necesita el idioma, para participar en la construcción de la sociedad.

En relación con el contexto en el cual se desarrolló el presente trabajo, los investigadores aplicaron una serie de instrumentos con el fin de evidenciar la problemática de la enseñanza de las habilidades básicas del inglés desde una visión más específica. Como parte del diagnóstico inicial de la problemática, se abordó a la profesora encargada de impartir las clases de inglés al grupo seleccionado, por medio de una corta entrevista escrita (Anexo 3). Esta profesora

manifestó que enfrenta muchas dificultades para enseñar la materia, que van desde problemáticas relacionadas con la falta de confianza de los estudiantes para el uso del idioma, hasta limitantes relacionadas con la formación de los profesores:

1. En términos generales, ¿cómo describiría usted el desempeño de los estudiantes del grado 403 en el área de inglés?

El desempeño es bajo a básico; ya que en la educación primaria se carece de docentes especialistas en el área.

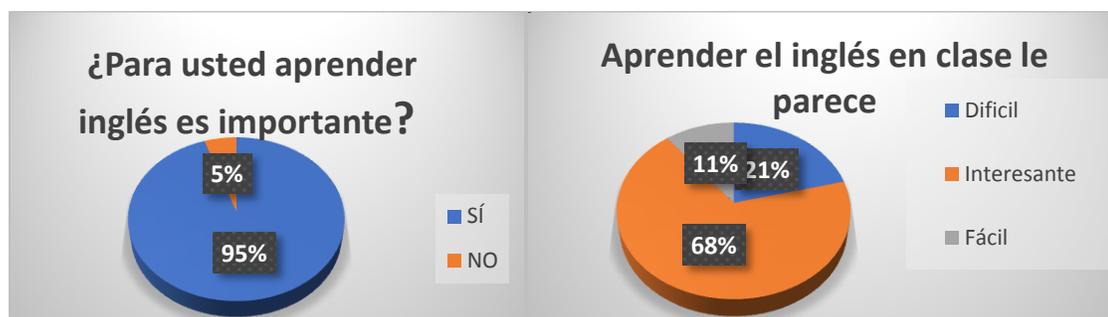
4. ¿En qué habilidad lingüística, cree usted que los niños tienen mayor dificultad al momento de aprender inglés?

Escucha (listening): Dificultad, ya que no hay un referente apropiado de pronunciación.

Habla (speaking): Por temor de no pronunciar apropiadamente (*entrevista a la profesora, anexo 3*)

Además de la entrevista aplicada a la profesora, los investigadores, con el apoyo de la docente, presentaron un cuestionario a los estudiantes (Anexo 1) con el objetivo de conocer sus percepciones con respecto al aprendizaje del inglés.

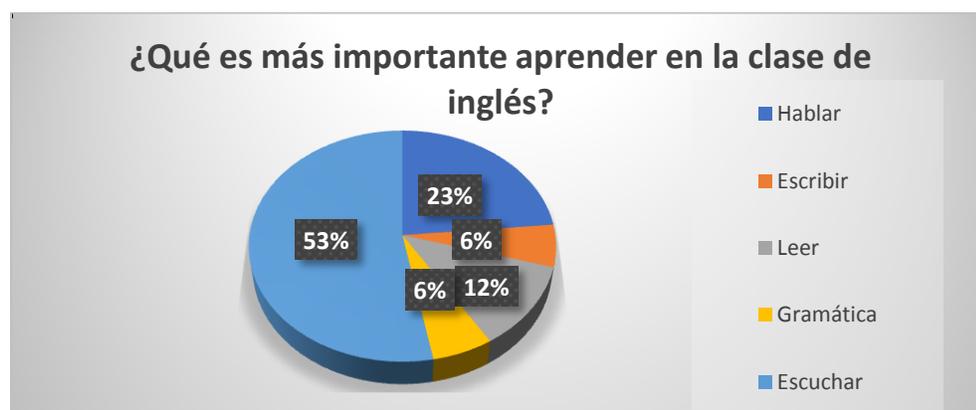
Figura 1. Importancia y dificultad del inglés.



Fuente: Gómez y Silva (2019)

En este sentido y de acuerdo a las respuestas, primero se establece que, para los estudiantes aprender inglés es absolutamente importante (95% de las respuestas) e interesante (68% de las respuestas), es decir que los estudiantes están muy motivados en lo que se refiere al aprendizaje; además de lo anterior, los estudiantes establecieron que para ellos lo más importante de aprender en la clase de inglés es la escucha (53% de las respuestas), y además, manifestaron que les gusta el inglés porque se aprenden cosas como hablar y escuchar en otra lengua (47%).

Figura 2. Aprender inglés.



Fuente: Gómez y Silva (2019)

Figura 3. Interés en el inglés.



Fuente: Gómez y Silva (2019)

Las respuestas anteriores permiten inferir que para los estudiantes la habilidad de escucha es importante, aunque su poco desarrollo en el aula de clase, hace que sus respuestas estén direccionadas hacia otras habilidades como la escritura o la pronunciación. Este enfoque mínimo hacia la escucha, se demostró en las observaciones desarrolladas por los investigadores como parte del diagnóstico inicial (anexo 2) ya que a lo largo de las 4 clases se puso en evidencia como la profesora basaba su proceso en el uso del libro guía y la escritura en el tablero, dejando poco espacio a los ejercicios de escucha, básicamente por la falta de instrumentos adecuados para tal fin, como grabadoras, computadores o reproductores de sonido, pero también, como lo reconoció la misma docente, por su falta de capacitación para enseñar el idioma inglés, ya que su enfoque de enseñanza es el español.

Todos los factores antes mencionados permitieron identificar una problemática general en relación con la enseñanza del inglés en el contexto seleccionado, pero especialmente en la enseñanza de la habilidad de escucha, en la medida que esta habilidad es poco desarrollada,

porque el enfoque de enseñanza de la materia, se ocupa de otras habilidades como la escritura y la gramática.

Antecedentes

En el ámbito internacional y desde un aspecto general, relacionado a la aplicación de juegos para la enseñanza, se destaca el trabajo “Experiencias docentes, aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura” (Montero, 2017), en el cual se hace un análisis de las nuevas estrategias de enseñanza, entre las que se destaca la aplicación de juegos en las aulas de clase, como una forma alternativa de enseñanza en las instituciones educativas.

Entre las conclusiones más destacadas, el estudio establece que el juego es una herramienta que incide en la vida de los niños, de los adultos, que hace parte del diario vivir y que les permite además de divertirse, también aprender. Sin embargo, es necesario generar nuevas metodologías para que los docentes puedan integrar este elemento a sus procesos de enseñanza, pero también, para que los estudiantes vean los juegos como una forma de facilitar o reforzar sus procesos de aprendizaje.

También se destaca el trabajo “El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria” (Rubio y García, 2013), en el cual los autores destacan las bondades de generar ambientes naturales de aprendizaje, por medio de la enseñanza de juegos basados en rimas y canciones, para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Los autores destacan que si bien, los niños tienen una capacidad innata para aprender idiomas extranjeros, es importante generar actividades interesantes para que este proceso sea positivo.

Los autores concluyen que el juego permite la generación de motivación, que ayuda a la

creatividad y la espontaneidad del alumnado en la clase, aunque es necesario emplear materiales adecuados, para la aprehensión de la dimensión cultural de la lengua, el vocabulario y los diferentes temas de interés.

De otro lado, las investigaciones en el ámbito nacional que permitan relacionar el uso de juegos, con el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés, para niños de primaria, son muy escasos y tras una revisión de las principales bases de datos, tan solo se pudo encontrar el documento “la mímica, los juegos de roles y algunos aspectos generales de la cultura norteamericana para facilitar la producción oral en inglés” (Cavajal & Torres, 2014), en el cual se ponen en evidencia las bondades del uso de elementos didácticos, para generar una comunicación más fluida y romper barreras generadas por la falta de vocabulario, el temor al error o la timidez de los estudiantes.

Los autores concluyen que, si bien el aprendizaje de una lengua extranjera como el inglés no es fácil, los espacios lúdicos de aprendizaje permiten formas de comunicación y expresión más naturales, que a su vez incentivan la expresión, la socialización y el trabajo colectivo. Los juegos enfocados en la enseñanza, permiten el uso de diferentes estrategias de formación y de evaluación, que resultan muy apropiadas para los contextos específicos de enseñanza a los cuales deben enfrentarse los profesores.

Justificación

Los factores anteriores dan cuenta de un atraso en la enseñanza del inglés y especialmente de la habilidad de escucha, lo que representa una gran falencia para los estudiantes, que no pueden encontrar las herramientas necesarias para ser eficientes en el uso de este idioma, hecho que se evidenció en la encuesta aplicada a los educandos como parte del diagnóstico inicial, en la cual estos expresaron una alta motivación por el aprendizaje del inglés, pero a la vez plantearon que tenían dificultades en el aprendizaje de habilidades relacionadas con la escritura, la escucha y la pronunciación (ver anexo 1).

Pero sin duda un factor que ha influido profundamente en la problemática antes mencionada, es la preparación de los docentes que se ha enfocado, “en proveer perspectivas teóricas de la gramática del inglés, la lingüística, los enfoques descontextualizados de la enseñanza” (Clavijo, 2006, p. 9), es decir, en darles las herramientas para que ellos enseñen sus contenidos basados en la gramática y el vocabulario de modo que los profesores terminan por implementar las metodologías y formas de enseñar que más se ajustan a su formación, basada en la enseñanza tradicional, antes que proveer herramientas a los estudiantes para que logren los propósitos comunicativos que se quieren con el idioma.

Por otro lado, la habilidad de escucha es muy importante puesto que es el primer acercamiento que tienen las personas con su primera lengua, ya que los niños “atravesar en sus primeros meses de vida por un periodo silencioso (...) durante el cual reciben una gran cantidad de estímulo, sin producir lenguaje adulto” (Córdoba, Coto & Ramírez, 2005, p. 4), es decir, su primer contacto con el lenguaje es a través del sonido, de modo que el desarrollo de la habilidad de escucha, resulta fundamental para la adquisición de la lengua en niños de primaria.

Sin embargo, la habilidad de escucha en inglés es muy difícil de desarrollar ya que, por un lado, requiere mayor esfuerzo de los aprendices, porque escuchar para aprender no es solo percepción de sonidos. La escucha incluye comprensión del significado de las palabras, frases, oraciones y discursos coherentes (Reina, 2010). Además, continua Reina, las actividades de escucha necesitan integrar habilidades del lenguaje como pronunciación, dominio de vocabulario, escritura, habla y lectura (Reina, 2010), lo que demanda un mayor esfuerzo por parte de los profesores que deben encontrar la manera más eficiente de integrar diferentes aspectos necesarios para el uso eficiente de la segunda lengua.

Una estrategia que se muestra como alternativa, en tanto que permite integrar variados elementos en la enseñanza del inglés, es la lúdica. Si bien la integración de estrategias, tareas o actividades basadas en la lúdica en el salón de clases, no resuelve todas las limitantes que existen para un mejor aprendizaje del idioma, si puede constituirse en un elemento que ayude a disminuir el impacto que genera en los estudiantes el aprendizaje del inglés desde una enseñanza tradicional. La lúdica en la enseñanza, especialmente en niños, es muy valorada. Varela (2010) destaca dos aspectos principales que han permitido esto: el juego o la lúdica, permite al estudiante actuar de forma espontánea de modo que puede expresarse sin miedo a la equivocación; además le permite estar en un ambiente natural que se asemeja mucho a los ambientes reales en los cuales debe hacer uso del idioma con fines comunicativos.

La lúdica y sus diferentes actividades como el juego, pueden ayudar no solo en el desarrollo del aspecto académico, sino también en la evolución positiva de la creatividad, el aspecto socioemocional, la socialización, el desarrollo psicomotor, entre otros (Castaño, 2010), es decir, ayudan a un desarrollo integral del niño, en tanto que se hacen fáciles de asimilar para

ellos. Las actividades lúdicas como el juego en el salón de clases, ayudan a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y hábitos para la vida en sociedad, desarrollan la imaginación que permite encontrar múltiples soluciones a un determinado problema e influyen incluso en la motivación que pueda tener un estudiante por determinada asignatura (Rivas, Texidor & Gonzales, 2016)

De acuerdo a lo anterior, la lúdica se presenta como una alternativa válida para enfrentar algunos de los inconvenientes que se presentan en la enseñanza del inglés en el contexto regional y nacional, porque permite abordar la enseñanza desde otra perspectiva, que se aleja un poco de los métodos tradicionales que han sido la constante en la enseñanza del idioma.

Pregunta de investigación

¿Hasta qué punto la aplicación de actividades lúdico-didácticas, basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo, contribuye al fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de grado 4° de un colegio público de la ciudad de Neiva?

Objetivo general

Determinar hasta qué punto la aplicación de actividades lúdico-didácticas basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo contribuye al fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de grado 4° de un colegio público de la ciudad de Neiva.

Objetivos específicos

- Señalar los factores que más generan dificultad, para la enseñanza de la habilidad de escucha en inglés, en un grupo de estudiantes de grado 4° de un colegio público de la ciudad de Neiva.

- Definir la apreciación de los estudiantes respecto a la aplicación de actividades lúdico-didácticas basadas en los juegos tradicionales de bingo y lotería como estrategia pedagógica para el desarrollo de la habilidad de escucha en los estudiantes de grado 4° de un colegio público de Neiva.

- Establecer el aporte en el fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de 4° grado de un colegio público de Neiva, tras la aplicación de actividades lúdico-didácticas basadas en los juegos de lotería y bingo.

Marco teórico

Para el presente marco teórico, los constructos que se han decidido analizar son los juegos, sus características generales, su papel en la enseñanza de lenguas extranjeras o segundas lenguas, así como la habilidad de escucha y su desarrollo en el aprendizaje del inglés. En ese orden, presentaremos una definición de estrategias lúdico-didácticas, para después analizar el tema de juegos y su papel en la enseñanza de lenguas extranjeras o segundas lenguas, así como el tema de la habilidad de escucha y finalmente las estrategias para el aprendizaje de dicha habilidad.

Estrategias Lúdicas

En la era moderna, el proceso de enseñanza en los colegios y escuelas se ha vuelto una tarea muy ardua, ya que los estudiantes de hoy en día tienen unas necesidades que van más allá de los conceptos teóricos impartidos en los salones de clase. De esta forma, los nuevos tiempos requieren nuevas formas de enseñanza que estén basadas en las necesidades de los estudiantes y que además, sean de carácter activo y agradable para ellos, siendo las estrategias lúdico-didácticas, es decir aquellas basadas en la diversión y el regocijo, unas de las más apropiadas. Para González (2014), uno de los propósitos de la lúdica como estrategia didáctica “es la búsqueda de la formación de sujetos activos, para lo cual es deseable la participación activa de profesores y alumnos que interactúen en el desarrollo de la clase para construir, facilitar, liberar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento” (p. 11). Para la misma autora, la lúdica como estrategia pedagógica es muy importante porque “genera satisfacción y estímulo en su ejecución, además permite incluir temas concernientes a las relaciones sociolaborales” (González, 2014, p. 15) y se cultiva con el desarrollo de la disciplina y los valores.

De este modo, las estrategias lúdico-didácticas se muestran como una nueva forma de enseñanza-aprendizaje que hace uso de muchos aspectos que la escuela clásica no ha tomado en cuenta en su proceso de desarrollo y adecuación a los nuevos tiempos. Es así como el juego se considera parte de las estrategias lúdico-didácticas, porque “el juego es una de las manifestaciones del hombre, cuyas particularidades hacen parte de los componentes de la lúdica” (Echeverry & Gómez, 2009, p. 11). Es así como en el siguiente apartado se analizará el juego y específicamente su relación con la enseñanza de las lenguas extranjeras.

Uno de los elementos fundamentales desarrollados de forma natural para que los individuos aprendan de su entorno y desarrollen capacidades que les permitan de alguna forma dominarlo, o por lo menos entenderlo, es el juego. El juego es para el niño una acción natural a través de la cual imita muchas acciones que ocurren en su entorno real (Meneses & Monje, 2001), también puede ser un estimulante de la actividad corporal (Delval, 2008) y se ha utilizado en diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, solo hasta la segunda mitad del siglo XIX, se pueden ver los primeros pasos hacia una teoría moderna del juego abordada desde diferentes aspectos. Spencer (1855) plantea que el juego es una forma de gastar las energías sobrantes, debido a su carencia de fines determinados o utilitarios. Por el contrario, Lazarus (1883) también desde un punto de vista fisiológico, plantea el juego como una actividad intencionada de forma tácita para recuperar energías, debido a sus implicaciones en el sistema nervioso. Desde una mirada más psicológica, tanto Freud (1904), pasando por Winnicott, hasta Ericksson (Martí, 1991), contribuyeron a la teoría del juego, describiéndolo como una actividad con profundas implicaciones mentales y cognitivas que revelan mucho del inconsciente del individuo y su intención de transformar sus

deseos para que le sean útiles en la vida real.

El juego como estrategia para la enseñanza ha sido muy valorado a lo largo de la historia. Para Bruner (1996), si el juego se ejecuta de acuerdo a unas características definidas, se puede constituir en una herramienta muy útil para la enseñanza; de otro lado Minerva (2002) establece que la implícita y sutil connotación de trabajo del juego, puede ayudar al desarrollo del aspecto humano del niño, así como al desarrollo de sus capacidades sociales.

Es así como el juego ha centrado el interés de estudios no solo en épocas recientes, sino que, a lo largo de la historia, teóricos como Karl Groos (1902), Jean Piaget (1956), Lev Vigotsky (1924), Johan Huizinga (1938) han destacado sus bondades en la enseñanza. Si bien se tenía desde la antigüedad una idea general sobre su importancia, no se le había dado una relevancia mayor porque se le consideraba una reacción espontánea sin ningún efecto posterior, por lo menos en lo relacionado con la enseñanza. Hoy en día se sabe que el juego facilita muchos aspectos en la vida de los infantes, como la forma de recordar, la forma de relacionarse con los demás o la forma como se cultivan algunos valores, necesarios para la vida adulta (Bruner, 1996; Minerva, 2002).

Finalmente se puede afirmar que las estrategias lúdicas ayudan en la formación de sujetos activos mediante la interacción con el conocimiento, son importantes porque generan satisfacción al momento de la ejecución, y entre las más destacadas al momento de la enseñanza, se encuentra el juego, que muchos autores lo plantean como una estrategia adecuada para el desarrollo de los aspectos humanos y sociales de los niños que parte desde el aspecto lúdico y que además, se plantea como una estrategia novedosa para la enseñanza de segundas lenguas o lenguas extranjeras.

Juegos en la enseñanza de lenguas extranjeras o segundas lenguas

Si bien los juegos representan una nueva alternativa para el aprendizaje, su valor pedagógico aún no ha sido del todo validado por la comunidad educativa, aunque se reconoce su importancia en el aspecto educativo y en el desarrollo de la motivación y la creatividad (García, 2016). Sin embargo, Juan & García (2013), basados en la opinión de diferentes autores clásicos, (Erikson, 1982; Moor, 1981; Winnicott, 1986) acotan que “los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera, cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales” (p. 170) y además agregan que “los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños” (p. 170), siendo los juegos, una de las estrategias que más aboga por el aprovechamiento de los materiales auténticos. Si bien en la actualidad existen una cantidad de estrategias lúdicas para enseñar inglés, principalmente relacionadas con el uso de las TIC, la mayoría de estas se encuentran con una serie de limitantes, relacionadas con el acceso a los dispositivos tecnológicos necesarios para el desarrollo de las clases basadas en TIC, y la preparación de los profesores para el manejo adecuado de estos dispositivos, de modo que los juegos se presentan como posibilidades para la enseñanza del inglés, en la medida que permite articular diferentes actividades.

Entre otras bondades, Juan & García (2013), plantean las siguientes:

“Los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades; podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática [...]. Además, han servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su

capacidad comunicativa y creativa”. (p. 171)

Siguiendo esta misma línea, el profesor Fred Genesse, de la Universidad McGill, en la ciudad de Montreal, Canadá, plantea que la importancia de los juegos en el aula de inglés radica en su capacidad de imitar aspectos de la vida social y académica, que pueden ser aprendidos de una manera más natural y didáctica.

De esta forma afirma:

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico (Genesse, 1994, p. 264)

Una de las bondades de los juegos, es su capacidad para integrar diferentes estrategias que permiten desarrollar muchas habilidades al mismo tiempo, sin que esto resulte en una carga poco soportable para los estudiantes. No obstante, para lograr tal integración, se requiere de un cuidadoso análisis en el cual se deben tener en cuenta las habilidades que necesita desarrollar el aprendiz, para ser eficiente en el uso de la lengua, así como las estrategias más adecuadas para que el proceso enseñanza-aprendizaje fluya de la manera más natural.

Para Ronda, Herrera & García (2012), “el empleo de estos [los juegos] como actividad comunicativa inicial, produce un efecto altamente positivo en la motivación de los estudiantes, hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera” (p. 170), porque genera un clima agradable para el estudiante y le ayuda de alguna forma, a desconectarse de los factores externos que tienen una especial influencia en el aprendizaje.

Además de los factores relacionados con la motivación, el juego en el aula de inglés está ligado a la generación de conductas que son necesarias para la vida en los entornos colectivos, porque tal como lo anotaba Genesse (1994), a través de estos, se puede hacer un primer acercamiento a las habilidades requeridas para un buen comportamiento en la sociedad. Para Rivas, Texidor y González (2016), “ciertas características del juego como el respeto a las reglas y normas ayudan a la creación de determinados hábitos sociales que permiten vivir en comunidad” (p. 114), es decir, que trascienden la acción educativa relacionada con la enseñanza de contenidos y les ayudan a los estudiantes a desarrollar otros aspectos, que de otra manera, sería muy difícil cultivar en el aula de clase.

En este punto surge una discrepancia que ha rondado la definición de juego: por un lado, está el juego como acto espontáneo cuyo propósito fundamental es el divertimento y de otro lado, se encuentra el juego con fines didácticos, que requiere unas líneas de control porque sus propósitos van más allá de la mera diversión. Al respecto, Vizco & O'Reilly (2007) declaran que “los juegos didácticos, (...) están sujetos a ciertas reglas y convenciones. En el aula, no son simplemente una diversión, una ruptura de las actividades rutinarias, sino que deben contribuir a desarrollar el idioma” (p. 4). Estas reglas que rigen los juegos didácticos, son las que precisamente le dan su carácter pedagógico en el aula de clase.

En relación a lo anterior, García (2007) plantea una serie de juegos para ser utilizados como estrategia pedagógica, entre los que se destacan algunos “que implican consignas verbales, que son útiles para contribuir a la escucha y al seguimiento de instrucciones” (p. 213) en la medida que exhortan a los estudiantes a utilizar el idioma desde la habilidad mencionada. Cabe anotar, que el éxito de este tipo de juegos, está mediado por una serie de factores que incluso

pueden ir más allá de la labor docente en el aula de clase.

Es así como el juego ha mostrado sus bondades en la enseñanza de segundas lenguas, porque permite integrar muchos elementos relacionados con el conocimiento que a su vez ayudan al desarrollo de habilidades como la escucha, mediante la integración de otras, de modo que el aprendizaje no se da de forma aislada o de forma descontextualizada, sino que toma elementos de la realidad de los estudiantes, los integra de forma divertida y motivante con los contenidos que se quieren enseñar y los presenta bajo una estrategia que los estudiantes jóvenes y los niños conocen y practican de forma natural.

Varios estudios han determinado la importancia de los juegos en el aula de clase para la enseñanza de una lengua extranjera en diferentes contextos alrededor del mundo. Segarra (2015) establece que “en comparación con el método tradicional de enseñanza, los juegos mejoran el aprendizaje del inglés y esto hace que el aprendizaje del mismo sea más fácil, más suave y más divertido” (p. 2). Además de lo anterior agrega que “una razón por la cual los juegos podrían funcionar bien como una herramienta es que proporciona una atmósfera que aumenta la confianza entre los estudiantes” (p. 59), y finalmente concluye, entre otras cosas que “además de crear la diversidad necesaria en el aula... Y de ser un buen método para enseñar, los juegos son divertidos y eso ayuda a los estudiantes a estar activos en su aprendizaje.” (p. 59)

De otro lado, Martínez, Pérez & Portillo (2007) plantean que:

En general, los juegos contribuyen al desarrollo de la independencia del alumno. Un tipo de juego son los juegos de pronunciación y los juegos gramaticales. En muchas clases, la pronunciación solo se practica a través de la repetición. Como la pronunciación es más que

la mera repetición, los juegos son una gran ayuda, que permite a los estudiantes aprender muchas palabras al mismo tiempo, para de esta forma poder predecir como pronunciar los sonidos de las vocales. (p. 65)

Tras su exposición de motivos, los autores concluyen que los juegos son importantes en la enseñanza del inglés como lengua extranjera porque “hace que los estudiantes generen confianza para hablar en el mundo real, les permite practicar inglés en cualquier momento, les ayuda a desarrollar habilidades de lenguaje y es apropiado para todos los niveles de aprendizaje” (Martínez et al., 2007, p. 65).

Dado que los juegos se pueden adaptar a los diferentes contextos y estrategias de enseñanza, estos resultan fundamentales para el desarrollo de habilidades como la escucha, que requieren enfoques de enseñanza más específicos. Al respecto, Macias (2017), establece que este tipo de estrategias estimulan el aprendizaje visual auditivo, situación que resulta fundamental en la adquisición de una segunda lengua, en tanto que los estudiantes tienden a recordar con más éxito aquello que escuchan, que lo que leen, de modo que la música o la lectura en voz alta tienden a mejorar el aprendizaje.

Además de los estudios anteriores se destacan las conclusiones de Sigurðardóttir (2010), quien expone que “una razón por la cual los juegos podrían funcionar bien como método de enseñanza es debido al cambio que se ha producido en la enseñanza, donde los estudiantes se han vuelto mucho más activos en todo el proceso de aprendizaje” (p. 28). No obstante, el método de enseñanza a través de juegos también incide en el papel de los profesores, ya que “por lo general ubican al docente en rol secundario y por lo tanto permiten que los estudiantes asuman más

responsabilidades” (p. 28). Finalmente, Sigurðardóttir (2010) plantea que “los juegos ayudan a crear diversidad y pueden ser muy útiles para mantener el interés en la escuela, entre los estudiantes” (p. 28).

Siguiendo con los estudios relacionados con el uso de juegos en la enseñanza del inglés, Holm & Meyer (2007) plantean el uso de juegos virtuales como una herramienta muy apropiada, que, si bien requieren de una planeación muy cuidadosa, su ventaja radica en que el aprendizaje no termina en el salón de clase:

Las practicas relacionadas con el juego de los niños en contextos fuera de la escuela, son puntos fundamentales que se deben considerar para entender cómo se pueden transformar los juegos desde material educativo basado en ejercicios a simulaciones contextualizadas que involucren el pensamiento creativo, la interacción real con el lenguaje y la participación de los estudiantes. (p. 562)

Se puede establecer que los juegos en la enseñanza de lenguas extranjeras hacen parte de una serie de alternativas de enseñanza que ha tomado vigencia en las últimas décadas, que además busca enseñar algo más allá de los contenidos habituales de las clases y su empleo genera buenos niveles de motivación en la medida que ayuda en la generación de ambientes agradables de aprendizaje, y puede ser utilizado como un primer acercamiento para la enseñanza de habilidades relacionadas con el comportamiento social. Los juegos como estrategia de enseñanza, son apropiados para cualquier nivel de aprendizaje, también para que los estudiantes tomen papeles activos en la acción educativa, sean responsables con lo que aprenden e integren aspectos como el pensamiento creativo, la interacción y la participación.

Tipos de juegos utilizados en la enseñanza del inglés

Los juegos utilizados para la enseñanza del inglés son de diferentes clases y los criterios para su categorización son de diferente tipo, desde las habilidades lingüísticas que se quieran desarrollar, las edades de los estudiantes, el modelo, el nivel en el dominio del inglés, entre otras. La primera clasificación es la planteada por Segarra (2015) quien, basada en diferentes autores, propone varias categorías entre las cuales clasifica los juegos. A saber:

“Speaking games (Juegos de habla): son los que le permiten al estudiante promover sus habilidades de vocabulario y apropiarse de las expresiones” (p. 30). Entre los más destacados se encuentran Taboo, Find someone who, Shouting dictation.

Juegos cinéticos o de movimiento (Kinetic Games) usualmente necesitan ser complementados con otras actividades, como la lectura, la escucha o actividades de habla. Los más populares, según la autora, son jumping onto sheets of paper, y pictures on the walls.

“Experiential games (Juegos experienciales): El objetivo principal es experimentar el proceso y aprender de él, antes que completar o ganar en una tarea en particular.” (p. 32) Entre los más importantes se destacan los juegos de rol (role play games) y los juegos de entrenamiento de la memoria (memory training games).

De otro lado, Martínez et al., (2007) proponen dos categorías generales para clasificar los juegos: de acuerdo a la edad de los estudiantes y de acuerdo al nivel de los mismos. Los juegos de acuerdo a la edad de los estudiantes están diseñados para niños, adolescentes, jóvenes y adultos y se caracterizan porque “el profesor escoge el juego de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, y también considera sus personalidades” (p. 56). Por otro lado, los juegos de acuerdo al nivel de los estudiantes pueden ser “elemental, intermedio y avanzado (...) esto significa que

el mismo juego puede ser usado en un nivel elemental, o en un nivel avanzado, simplemente adaptando la complejidad del tema estudiado o practicado” (p. 56).

Finalmente, el profesor Ingvar Sigurgeirsson (1995 citado por Sigurðardóttir, 2010) propone las siguientes categorías:

Juegos para dividir grupos más grandes en grupos más pequeños, juegos introductorios, juegos grupales, juegos físicos, juegos de búsqueda del tesoro, juegos educativos, juegos de expresión teórica, juegos de dibujar y colorear, juegos de cartas educativas, juegos de palabras, juegos de cuentos y juegos de preguntas (p. 10).

Entre los juegos de cartas educativas (Educational Card Games), se hace especial mención al Bingo, considerándola una excelente actividad porque “el profesor puede dibujar palabras y los estudiantes solo tienen imágenes en sus cartas de bingo y viceversa.” (p. 14) lo cual hace que los estudiantes obligatoriamente deban entender las palabras para asociarlas con la imagen que corresponda. Además del bingo, el autor destaca los juegos de palabras (*Word games*), entre los que se pueden incluir los crucigramas, los rompecabezas o los juegos de búsqueda de palabras, porque les permite a los estudiantes hacer uso de su lengua nativa, al mismo tiempo que se acercan al inglés. Sigurðardóttir (2010) también destaca el juego completa la casilla (*filling the chart*), en donde los estudiantes deben usar el idioma inglés para encontrar términos asociados a países, ciudades, animales o tipos de comida.

Es así como no hay un criterio unificado para definir los juegos en la enseñanza, ya que los parámetros bajo los cuales se pueden ubicar son de diferente índole y su clasificación

depende en gran medida de los propósitos para los cuales se utilice el juego. Sin embargo, para la presente investigación, se optó por dos juegos que hacen parte de los “juegos de mesa”, según la clasificación propuesta por Santos (2008) y complementada por Piedras (2014).

Juegos de mesa

Esta clasificación surge teniendo como criterio de selección la naturaleza de los juegos, que no fueron concebidos para la acción educativa específicamente, “sino que son elementos de la vida cotidiana que pueden rentabilizarse para aprender idiomas” (Piedras, 2014, p. 31), mediante la adaptación de sus contenidos para ajustarlos a los objetivos específicos de la clase. Una de las ventajas de este tipo de juegos es que son fáciles de adaptar y se pueden emplear como material auténtico mediante una serie de modificaciones que permitan utilizar sus elementos en la enseñanza, ya que los juegos de mesa pueden ser de diferente tipo.

Piedras (2014) define una clasificación para los juegos de mesa: los juegos de tablero, los juegos de cartas o tarjetas como la lotería, los juegos de dados y los juegos de ensamblaje como los rompecabezas. Entre estos juegos también están unos más tradicionales como el dominó y el bingo que pueden ser utilizados, “para introducir fácilmente contenidos lingüísticos de todo tipo, pero especialmente usado para el vocabulario” (Piedras, 2014, p. 35).

La lotería

Los juegos de lotería son muy conocidos a nivel mundial, pero su uso con fines pedagógicos se le atribuye principalmente a Ovide Decroly, quien es su obra *El juego educativo, iniciación a la actividad intelectual y motriz* (Decroly & Monchamp, 2002), define unas líneas

generales para su diseño y los ubica entre los juegos motores y auditivo motores, cuyas ventajas en la enseñanza se dan en la medida que permiten a los estudiantes conocer de primera vista la totalidad de los elementos que lo componen, su número es reducido, su estabilidad material es adecuada, de modo que estas características hacen de este “sistema un medio cómodo bien adaptado a las necesidades de los niños pequeños” (Decroly & Monchamp, 2002, p. 56).

Lavanchy (1994) describe su diseño de la siguiente manera: Cartones o tablas con 6 o 9 divisiones, cada una de ellas con un mismo dibujo con algunas diferencias o detalles diferentes (color de la cinta, posición del jarro con respecto a la mesa). Para cada cartón o tabla, había una serie de cartones chicos, dependiendo del número de las divisiones de los cartones y con los mismos dibujos de estos. Había para cada cartón o tablas, igual número de cartones chicos; como divisiones tenía la tabla y con los mismos dibujos.

La facilidad de la lotería es que su diseño original puede ser adaptado a los diferentes niveles y temas que sean requeridos por los estudiantes, además de su facilidad para ser jugado tanto de forma individual como grupal y de acuerdo a cada diseño, puede explorar el desarrollo de diferentes habilidades. Así, “al ser juego grupal se agrega a la ejercitación de la lotería misma la del uso del lenguaje específico tanto en la pregunta como en la respuesta” (Lavanchy, 1994, p. 81).

Para Decroly¹ (Michelet, 2002), “su número necesariamente reducido, la estabilidad material del juego (siendo las imágenes modelos indisociables) hacen de este sistema un medio cómodo, bien adaptado a la actividad de los niños pequeños” (p. 56), además de su carácter

¹ Para el presente trabajo, se consultó la edición en español, que se basa en la 7ª edición francesa corregida y actualizada por A, Michelet (2002)

altamente visual y participativo. Decroly además plantea que el juego de la Lotería, puede ser adaptado de diferentes formas, generando nuevas formas de jugar, como juegos de pares, juegos de las familias, juegos de emparejamientos, aunque también “pueden crearse para ir introduciendo algunas ideas de lectura como son dibujos con palabras y, más adelante, palabras solas” (Lavanchy, 1994, p. 81).

Dado que para Decroly los juegos de lotería están entre los juegos considerados visuales, y que estos “proponen generalmente una ocupación global que responde generalmente a una actividad del niño que descubre el mundo y a las diferentes formas de exploración que presenta esta actividad” (p. 54), su aplicación en las aulas de primaria, resulta muy conveniente. Además de lo anterior, el autor plantea que “los juegos visuales presentan una orientación más marcada hacia la observación, hacia el análisis; una ordenación de los conocimientos” (p. 55) que resulta muy benéfica en las edades tempranas, donde es necesario brindarles las herramientas a los infantes que les permitan ordenar todo cuanto tienen en sus cerebros.

El Bingo

Este juego no fue considerado originalmente para la educación, y sus inicios se remontan a periodos clásicos, en donde se utilizaba para el divertimento de las élites. En el ámbito educativo, este juego hace parte de los denominados juegos de mesa, que “han sido implementados como herramienta de aprendizaje, con el objetivo de evaluar el desarrollo cognitivo de los niños” (Cruz & Hernández, 2016, p. 18). En lo que se refiere a su diseño con fines educativos, Espeso (2016) lo describe haciendo una comparación con el juego tradicional, en el cual se deben marcar, en el cartón de cada participante, los números que van surgiendo de

forma aleatoria, mientras que, en el bingo educativo, los números son reemplazados por objetivos o ideas, que pueden ser diferentes a cada estudiante o comunes a todo el salón.

La aplicación de juegos de mesa como el bingo en el salón de clases es “una herramienta de gran ayuda en la enseñanza de conceptos básicos de los modelos educativos” (Galeano & Hernández, 2016, p. 68), lo que los hace muy pertinentes en los primeros años de escolaridad, donde los conceptos básicos, especialmente de inglés, son muy importantes para el desarrollo de las habilidades que permitirán una mejor aprehensión de conocimientos en la vida escolar futura.

A continuación, se describe el diseño de un bingo en un salón de clase de inglés:

Para cada lección, fueron preparadas dos hojas de bingo. La primera hoja contenía una lista de ocho verbos pares, que coincidían su tiempo presente, con el pasado del mismo verbo (ej., close-closed) mientras la segunda hoja contenía ocho verbos en pasado solamente. Se les pidió a los estudiantes que completaran las hojas llenando cada fila con un ítem por cuadro. Durante el juego con la primera hoja, el profesor llama cada nombre de fila y cualquiera de los pares de verbos, cada estudiante después marca el cuadro de esa fila, en la cual el par de verbos nombrados ha sido escrito. Se anuncia ¡Bingo! por algún estudiante cuando una fila, columna o línea diagonal de cuadro ha sido rellena. (Sakai, Miura, Narafu, & Muraishi, 2004, p. 1234).

Finalmente, se puede establecer que, para la enseñanza del inglés, se han utilizado diferentes tipos de juegos, que a su vez se han clasificado de acuerdo a variados criterios, tales

como los juegos de habla, de movimiento, grupales, de cartas, tradicionales, entre otros; Entre los juegos de cartas se encuentra el bingo, y entre los juegos tradiciones o de mesa, se encuentra el juego de lotería.

La habilidad de escucha

La habilidad de escucha (listening) es una de las más difíciles de enseñar y a la que se le ha restado importancia en el currículo relacionado con la enseñanza del inglés en las instituciones oficiales del país (Alcedo & Chacón, 2011; Clavijo, 2016; Reina, 2010) lo que, de entrada, presenta una gran dificultad para los profesores al momento de querer enseñar la lengua extranjera de forma efectiva. Según Dick Lee y Delmar Hatesohl (1999 citados por Morales & Beltrán, 2006), “aunque la escucha es la habilidad comunicativa que usamos con más frecuencia, también es la habilidad en la que hemos tenido la menor formación” (p. 103). Esto lleva a plantearse preguntas sobre las dificultades de la enseñanza de la escucha en inglés, ya que estas no son solo un problema para los estudiantes que aprenden la lengua en un contexto no nativo, como el contexto local, sino también para los profesores, quienes deben sortear una serie de dificultades relacionadas con las habilidades en inglés que se enseñan en los colegios y escuelas.

De esta forma se puede inferir que la escucha, es el punto de partida para el aprendizaje de cualquier lengua, tal como lo exponen Morales y Beltrán (2006): “Si una persona es capaz de entender lo que escucha, él o ella se familiariza fácilmente con los sonidos y el ritmo del lenguaje y, como tal, las otras habilidades pueden ser desarrolladas más rápido y mucho mejor” (p. 113). Es decir, la escucha es la habilidad lingüística desde la cual parten muchos elementos que permiten una eficiencia en el uso de la lengua, puesto que es el canal que posibilita entender

y analizar lo que se pretende enseñar, en este caso, el inglés.

En contraste con este panorama, la habilidad de escucha fue hasta hace poco demeritada, ya que hacía parte de las habilidades llamadas receptivas y se consideraba que el esfuerzo realizado para dominar esta habilidad, era mucho menor que aquel que requerían las destrezas productivas como hablar y escribir (Córdoba, Coto & Ramírez, 2005). Sin embargo, esto fue objeto de discrepancias en épocas recientes puesto que muchos autores resaltaron la importancia de la escucha en el aprendizaje del inglés y la pusieron al mismo nivel de las otras habilidades porque tal como lo afirma Brown (1980 citado por Córdoba et al, 2005), alrededor del sesenta por ciento de la vida escolar se invierte en escuchar, es decir, la habilidad comunicativa más utilizada tanto en lengua nativa como en el aprendizaje de una segunda lengua, es sin duda la escucha.

De otro lado, Góngora & Velasco (2011) plantean que, en el contexto nacional, “este porcentaje disminuye, pues los alumnos deben dedicar más tiempo a desarrollar las habilidades de lectura y escritura” (p. 70). Lo anterior índice en el desarrollo del aspecto oral, especialmente en lo relacionado con la comprensión, ya que los estudiantes se ven limitados para alcanzar niveles de rendimiento que se puedan comparar con otras habilidades lingüísticas (Góngora & Velasco, 2011), generando un vacío de conocimientos, que no les permite ser eficientes en el uso del inglés, ya que no tienen las herramientas para identificar los sonidos que caracterizan cada palabra u oración del idioma, a pesar de que, en muchas ocasiones, las pueden escribir e incluso leer.

Pero es claro que, en la acción pedagógica, la habilidad de escucha es una de las más importantes, ya que “la exposición oral, ha sido el medio privilegiado para impartir el

conocimiento en clase, (de modo que) la escucha atenta y efectiva suele asociarse con un mayor rendimiento académico” (Galán, 2015, p.32); por eso es importante que se privilegie, por lo menos en la clase de inglés, el uso de esta habilidad, mediante estrategias que permitan su uso, partiendo desde los contextos reales de los estudiantes, teniendo en cuenta las dificultades que los mismos puedan tener.

El desarrollo de la habilidad de escucha no es un proceso aislado y por el contrario, requiere de la integración de otros aspectos que permitan, entre otras cosas, la generación de ambientes propicios de aprendizaje, tales como el contexto, la habilidad del profesor, los conocimientos previos de los estudiantes y, además, que “el tópico que se trate en la clase, sea sobre temas que despierten interés en los educandos, ya que puede involucrarlos directamente y generarles motivación” (Castellanos & Garzón, 2013, p. 42). De acuerdo a lo anterior, entre las estrategias necesarias para el desarrollo de esta habilidad en la clase de inglés, se deben tener en cuenta aquellas que, desde una mirada general, están relacionadas con la adquisición del idioma, pero también, desde una mirada más específica, aquellas que están relacionadas con el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés.

Finalmente se puede establecer, que aunque la habilidad de escucha es una de las más utilizadas en la vida en general, para el caso el caso de la enseñanza del inglés, no se le ha dado la importancia requerida y la exposición oral de los estudiantes con relación al idioma es mínimo. Lo anterior ha permitido que el enfoque de enseñanza se dé orientado, desde el desarrollo de otras habilidades (escritura o lectura), de modo que los estudiantes se ven limitados en aspectos como la comprensión oral, que a su vez incide en sus niveles de dominio del inglés. Además de lo anterior, también se resalta que el aprendizaje de la habilidad de escucha es un

proceso transversal que requiere la integración de muchos aspectos tanto de naturaleza general, como de carácter específico.

Estrategias de aprendizaje a nivel de escucha en una segunda lengua o lengua extranjera

Las estrategias de aprendizaje son definidas como “pensamientos y acciones, conscientemente seleccionados por los aprendices, para asistirlos tanto en el aprendizaje y uso de la lengua en general, como en la ejecución de tareas específicas del lenguaje” (Cohen, Pinilla-Herrera, Thompson & Witzig, 2011, p, 146).

En el caso de las estrategias de aprendizaje a nivel de escucha en una segunda lengua, Rost (2012), quien se basa en otros estudios (Grenfell & Macaro, 2007; Oxford, 2010; Rost & Ross, 1991), plantea que estas se pueden definir entre estrategias metacognitivas, en las cuales se hace un monitoreo y una evaluación constante de lo que se lee, para de esta forma afrontar la lectura desde una mirada más analítica que permita descubrir elementos básicos para el proceso de escucha. Las estrategias de este tipo permiten a los estudiantes de alguna forma, evaluarse a sí mismos para seleccionar las acciones más apropiadas con el ánimo de mejorar su rendimiento (Goh & Taib, 2006). Si bien estas estrategias requieren un nivel de pensamiento crítico un poco elevado, que contrasta con la espontaneidad de los niños, también se pueden adaptar a los niveles de primaria, mediante actividades que permitan a los niños relacionar conocimientos previos, hacer ejercicios de predicción y ser reflexivos en la medida de las posibilidades (Goh & Taib, 2006).

De otro lado, se encuentran las estrategias cognitivas como la elaboración y la inferencia lingüística, que permiten al estudiante, entre otras cosas, “vincular estratégicamente los sonidos

nuevos, con las reglas lingüísticas” (Rost, 2012, p. 155), para de esta forma, en muchas ocasiones de forma inconsciente, descubrir cómo funciona el sistema gramatical del idioma.

Para Cohen (2010), la escucha es una habilidad que merece unas estrategias con un enfoque más específico, debido a la importancia que representa el buen desarrollo de la capacidad de escucha, en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua. Además de esto, una estrategia con un enfoque definido hacia la escucha, tendrá un alto porcentaje de ser efectiva, porque las tareas asociadas al aprendizaje a través de la conversación, lectura y escucha, con el uso de estrategias comunicativas, son las que tienden a ser más recordadas por los aprendices (Naiman, 1978).

Las estrategias relacionadas con el aprendizaje de la escucha en una lengua extranjera, permiten una mejor comprensión de los elementos enseñados, pero también facilitan la ejecución de tareas relacionadas con el dominio del idioma, pueden ser cognitivas y metacognitivas y se recomienda hacer uso de estrategias más específicas al momento de enseñar escucha, teniendo en cuenta que la enseñanza de esta habilidad, resulta más efectiva cuando se utilizan estrategias comunicativas.

Diseño Metodológico

Tipo de estudio

Para el presente trabajo de investigación se optó por la investigación acción como método de estudio, puesto que sus características se ajustan a las necesidades investigativas, dados los objetivos que se quieren alcanzar. La investigación acción “implica adoptar un enfoque auto reflexivo, crítico y sistemático para explorar los propios contextos de enseñanza” (Burns, 2010, p. 2) es decir, requiere de una inmersión en el espacio en el cual se lleva a cabo la investigación, para conocer los pormenores del problema que se plantea.

Para Burns (2010), uno de los grandes propósitos de este tipo de investigación, es identificar una situación problemática que afecta a los participantes, sin que esto quiera decir que tales problemas, en el campo de la educación sean producto de los “malos profesores”, sino por el contrario, para los profesores es inevitable “siempre notar vacíos, entre lo que actualmente está pasando en los contextos de enseñanza y lo que idealmente se quiere que pase” (p. 2), porque no es un secreto que la enseñanza del inglés en el contexto nacional, está llena de vacíos tanto de contenido como de procedimiento. Una vez identificada la problemática, mediante la investigación acción, se puede abordar el tema específico y buscar la solución a esa problemática, ya que, por medio de este método, los educadores “apuntan a mejorar la práctica en educación, a través del estudio de problemas o situaciones que ellos enfrentan” (Creswell, 2012, p. 577).

Para Creswell (2012), la investigación acción se debe usar cuando se tiene un problema que resolver, en este caso, relacionado con la enseñanza del inglés, ya que “el alcance de la investigación acción proporciona un medio para que los profesores y profesionales de la

educación, mejoren sus prácticas a través de la toma de acciones” (p. 577) en el campo real, es decir, en los contextos específicos en los cuales la acción educativa se desarrolla. Si bien existen teorías relacionadas con el manejo de las situaciones problemáticas que se pueden presentar en la escuela, cada contexto presenta unas características que vistas bajo el prisma del investigador o profesor, terminaran por arrojar problemáticas que no se pueden enfrentar siguiendo los paradigmas que ya se han establecido.

Dado lo anterior, el tipo de investigación acción se presenta como una herramienta muy útil para desarrollar las metas propuestas en el presente documento, llevadas a determinar hasta qué punto la aplicación de actividades lúdico-didácticas basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo, contribuyen al fortalecimiento de la habilidad de escucha, ya que tras un análisis tanto documental como participativo, se evidenció una falencia en el desarrollo de esta habilidad en la clase de inglés, en el grupo de estudiantes de 4° grado de un colegio público de la ciudad de Neiva. Si bien la problemática relacionada con la falencia en el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés, ya ha sido tratada por otros autores, (Alcedo & Chacón, 2011; Clavijo, 2016; Reina, 2010; Morales & Beltrán, 2006), para la presente investigación, se optó por buscarle una solución que ayudara a mejorar la práctica en el contexto específico de un colegio público de la ciudad de Neiva.

Participantes y contexto

Los participantes de la presente investigación son los estudiantes de grado 4° de una Institución Educativa pública de la comuna 10 de la ciudad de Neiva. El grupo se seleccionó de acuerdo a la conveniencia que representaban en la búsqueda de los objetivos planteados. Tras un

diagnostico establecido a través del periodo de práctica de uno de los investigadores en la institución y grado seleccionados para la presente investigación, además de una encuesta preliminar llevada a cabo por los investigadores en el grado cuarto y una entrevista con la profesora del curso, se evidenció una debilidad en el desarrollo de algunas habilidades básicas en inglés, de modo que los estudiantes se constituyen en una muestra válida en la medida que presentan dificultades en el desarrollo de la habilidad de escucha.

Para contactar el grupo definido para la presente investigación, como primera medida se envió una carta al rector de la institución educativa, para pedir el permiso necesario para la aplicación del proyecto investigativo (anexo 6). Seguidamente, se habló con el profesor titular del área de inglés para su autorización y finalmente, se envió una carta de consentimiento a los padres de familia de los estudiantes participantes, donde se les explicaron los propósitos de la intervención y el papel que iban a desempeñar los estudiantes en el desarrollo de la propuesta (anexo 7).

El contexto en el cual se desenvuelven los participantes es el área que comprende el municipio de Neiva en su zona urbana y específicamente las áreas de influencia de la institución educativa seleccionada, en especial algunas áreas de la comuna número 10 que se caracteriza porque su población se enmarca principalmente en los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3 (Trujillo, 2010).

Par el caso de los docentes que participaron como investigadores, su rol en el proceso se estableció de acuerdo a las necesidades del contexto y el análisis posterior a cada aplicación; así, en algunas ocasiones un profesor cumplió la labor de docente y el otro la de investigador, en otras ocasiones, mientras un profesor aplicaba los respectivos instrumentos el otro recolectaba

datos necesarios para el análisis, de modo que ninguno tuvo una labor específica a lo largo de la investigación y por el contrario se procuró que los dos profesores tuvieran labores de participación directa en la investigación, desde diferentes roles.

Recolección de la información

En la presente investigación, se utilizaron tres instrumentos para la recolección de la información. El primer instrumento fue una encuesta que se aplicó a los estudiantes, para conocer sus opiniones relacionadas con la(s) habilidad(es) que más les representaba dificultad de aprender y sobre la(s) que más les gustaría trabajar en clase (anexo 1). Para Burns (2010), “es mejor usar una encuesta antes que una entrevista, cuando se quieren obtener respuestas de diferentes personas y no se tiene el tiempo para entrevistarlas” (p. 81). Las encuestas pueden ser diseñadas de acuerdo a la intención de sus respuestas, para lo cual se han definido diferentes tipos, que se pueden identificar como de respuesta cerrada, de respuesta SI/NO, de escalas de calificación, de escala numérica, de respuesta múltiple, entre otras (Burns, 2010).

Para la presente investigación, se utilizó una encuesta con algunas preguntas de respuestas cerradas, y otras de respuesta múltiple o abierta, debido a la calidad de la información que se pretendía recolectar, relacionada con aspectos puntuales de las clases de inglés, y con la opinión de los estudiantes.

El segundo instrumento para la recolección de la información fueron las notas de campo y las observaciones de clase, recolectadas por los investigadores durante el proceso de observación y el periodo de intervención. Para Creswell (2012), en las notas de campo, “el investigador archiva en una forma estructurada o semiestructurada, las actividades realizadas en el lugar que

se investiga” (p. 240), es decir que toma nota de los aspectos más importantes que hacen parte del entorno y especialmente de los estudiantes, y de forma directa observa la clase en el momento en el cual se realiza la intervención.

El propósito de las notas de campo (anexo 2) y las observaciones de clase, fue documentar el desempeño de los estudiantes durante el desarrollo de la intervención, en los aspectos relacionados con el progreso y mejoramiento de la habilidad de escucha en la clase de inglés. Se tuvo en cuenta las estrategias de escucha que utilizaron, así como el desarrollo de su desempeño a través de todo el proceso y su reacción frente a la implementación de las actividades basadas en los juegos de mesa propuestos. Esto con el objetivo de generar unos datos que permitieran una descripción de las actividades realizadas por los estudiantes con la mayor veracidad posible. Para Campoy & Gomes (2009), las notas de campo deben “proporcionar descripciones sin atribuir significados, [se deben] separar los sentimientos de los hechos observados y registrar hora, lugar y fecha” (p. 279),

El tercer instrumento fue una entrevista (anexo 3) aplicada a la profesora del curso, quien se manifestó sobre las dificultades que tenían los estudiantes en relación con la habilidad de escucha en inglés, además de otras opiniones asociadas al desarrollo de esta habilidad en sus estudiantes de grado 4°. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) una entrevista “se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona, (entrevistador), y otra u otras, (entrevistados)” (p. 418).

Además de la entrevista realizada a la docente, también se realizaron cuestionarios diagnósticos al final de cada clase (anexo 4), tanto de carácter oral como escrito, para conocer las impresiones de los estudiantes tras cada intervención de los investigadores. De acuerdo a

Hernández, et al (2014), un cuestionario está conformado por una serie de preguntas, relacionadas con una o más variables, que a su vez deben ser coherentes, tanto con el planteamiento del problema, como con las hipótesis planteadas.

Diseño instruccional

A continuación, se describen las acciones pedagógicas que se desarrollaron como parte de cada una de las intervenciones de la investigación, teniendo en cuenta el tipo de actividad, los objetivos de cada una y las temáticas desarrolladas.

Tabla 1. Diseño instruccional

Actividades	Objetivos	Temáticas desarrolladas
Entrega de cartas a la rectora de la Institución Educativa y al coordinador de la escuela	Solicitud del permiso para el desarrollo de la investigación	-Petición de permisos -definición día de aplicación de las intervenciones
Aplicación anexo 1	Establecer las percepciones de los estudiantes con respecto a la clase de inglés	Aplicación de una encuesta de 10 preguntas a los estudiantes
Aplicación anexo 3	Conocer el diagnóstico de la clase, la metodología utilizada por la profesora y su percepción de las dificultades más determinantes para el aprendizaje del inglés	Desarrollo de la entrevista a la profesora
Primera aplicación anexo 2	Establecer un perfil de la clase, enfocado en la habilidad de escucha	Observación de clase por parte de los investigadores y recolección de notas de campo
Actividades	Objetivos	Temáticas desarrolladas
Segunda aplicación anexo 2	Definir un balance general de la motivación de los estudiantes al momento de participar en la clase de inglés	Observación de clase por parte de los investigadores y recolección de notas de

		campo
Tercera aplicación anexo 2	Observar el desarrollo y control de la clase, desde la metodología utilizada por la profesora	Observación de clase por parte de los investigadores y recolección de notas de campo
Actividad 1. Clothes	Enseñar vocabulario combinando didáctica con actividades lúdicas enfocadas en la habilidad de escucha	Vocabulario relacionado con las prendas de vestir (Clothes)
Actividad 2. Clothes and colors	ayudar a los estudiantes para generar asociaciones entre las palabras, los sonidos de las mismas, las imágenes y los colores	Vocabulario relacionado con las prendas de vestir y los colores
Actividad 3. Family tree	Enseñar vocabulario en inglés relacionado con la familia, haciendo énfasis en la habilidad de escucha, mediante el uso del juego de lotería	Vocabulario relacionado con el árbol familiar
Actividad 4. Family members and animals	contribuir al fortalecimiento de la habilidad de escucha, por medio de la enseñanza de palabras relacionadas con la familia y los animales	Vocabulario relacionado con miembros de la familia y animales.
Actividad 5. Animals and colors	Ayudar al mejoramiento de la habilidad de escucha, por medio del juego de la lotería y el uso de palabras relacionadas con los animales y los colores.	Vocabulario relacionado con los colores y animales.
Actividad 6. Colores y elementos del salón de clases	desarrollar un juego de lotería, que mediante el uso de palabras relacionadas con los colores y los elementos del salón de clases, ayude en el mejoramiento de la habilidad de escucha	Vocabulario relacionado a los colores y los elementos de clase.

Fuente: Gómez y Silva (2019)

Análisis de la información

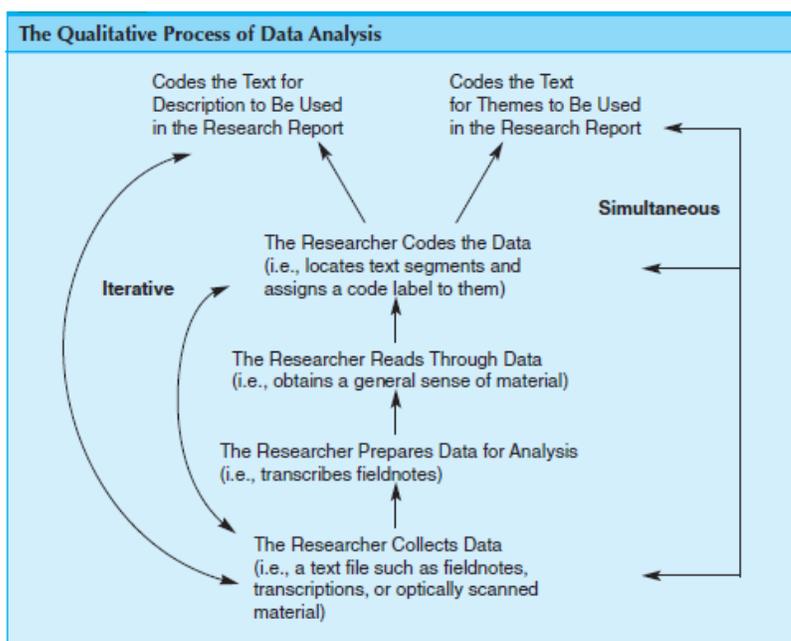
Para el análisis de la información, se tuvieron en cuenta algunos aspectos como su naturaleza cualitativa y la subjetividad de los datos recopilados a través de los diferentes instrumentos. Para este análisis, primero hay que partir desde un punto que limite las implicaciones éticas que supone analizar información subjetiva, es decir que puede ser interpretada de diferentes formas, de acuerdo a los aspectos que se evalúen. Para evitar caer en malas interpretaciones, Creswell (2012) propone tener en cuenta algunas consideraciones éticas, como la honestidad en el reporte de los resultados, con el objetivo de mostrar el mayor respeto posible hacia los lectores y en general a aquellos que usan la información contenida en este tipo de documentos. Además de las consideraciones éticas, Burns (2010) advierte que se debe ser reflexivo en el análisis de la información para dar sentido a los datos recopilados.

Para llegar a este análisis final en la búsqueda de respuestas a las preguntas que guían la investigación, además de los elementos anteriores, es necesario darle un orden definido a la acción investigativa, sin que esto quiera decir que se debe seguir un modelo rígido, en el cual no se pueda volver pasos atrás, si en algún momento se requiere. La investigación acción es un modelo dinámico que requiere un orden general para la generación de respuestas. Creswell (2012) propone un modelo compuesto de seis pasos, a saber: “preparar y organizar los datos, explorar y codificar la base de datos, describir los hallazgos y formular los temas, representar y reportar los hallazgos, interpretar el significado de los hallazgos y validar la precisión de los hallazgos” (p. 236).

La aplicación de estos pasos no necesariamente debe seguir una secuencia definida, ya que esta debe ser configurada de acuerdo a las necesidades de los investigadores, en las

diferentes etapas del análisis de datos cualitativos. Para Creswell (2012) lo importante es formularse una visión general de los datos, para después codificar los temas y las descripciones relacionadas con el fenómeno central que se investiga. En este sentido el autor ejemplifica su proposición con el siguiente gráfico.

Figura 4. Proceso de análisis de datos.



Fuente: Creswell, John, W. (2012). Educational research planning, conducting and evaluating, quantitative and cualitative research. Boston. PEARSON. pp 673

El análisis de datos dio como producto unas categorías generales y unos constructos sólidos, que ayudaran en su conjunto, a resolver los objetivos propuestos en la investigación, teniendo como punto de referencia la información que proveen los participantes, recopilada a través de los instrumentos.

Procedimiento

A continuación, se describe el procedimiento empleado por los investigadores para el desarrollo de las respectivas etapas necesarias para la consecución de los objetivos propuestos. Como elemento a tener en cuenta, cabe resaltar que los investigadores ya habían tenido contacto directo con el grupo de estudiantes, en el escenario de práctica docente en primaria, desarrollado por uno de los investigadores.

Tras ese primer acercamiento, los investigadores sostuvieron las primeras conversaciones con la profesora del grupo seleccionado, y de manera extraoficial se dieron las respectivas autorizaciones por parte de la profesora y del coordinador, para la intervención en la escuela, autorizaciones que fueron corroboradas de manera oficial por la rectora de la institución educativa, de la cual hace parte la mencionada escuela.

25 de mayo de 2018: se hizo entrega de las respectivas cartas de solicitud para el desarrollo del proyecto de investigación, tanto a la rectora de la institución educativa como al coordinador de la escuela, las cuales son aprobadas el mismo día. Durante los días siguientes se definió, de forma mancomunada con la profesora, que los días de aplicación de las intervenciones serían los viernes, dado que los estudiantes seleccionados tienen sus dos horas semanales de inglés, precisamente en el día convenido.

3 de agosto de 2018: Aplicación de encuesta a los estudiantes (anexo 1). Se aplicó la encuesta diseñada para establecer las percepciones de los estudiantes con respecto a la clase de inglés. La encuesta estuvo compuesta de diez preguntas sobre el aprendizaje del inglés, la importancia de este aprendizaje y las actividades que les gustaría desarrollar en la clase, pero

también buscaba identificar de forma muy general algunas debilidades o dificultades de los estudiantes, en relación con el aprendizaje del inglés y especialmente, desde el enfoque de la habilidad de escucha. Además del anterior instrumento, se aplicó una entrevista a la profesora (anexo 3), para conocer su diagnóstico de la clase y la metodología utilizada, pero también su percepción de las dificultades más determinantes, identificadas por ella, para el aprendizaje del inglés en los estudiantes seleccionados.

Primera observación de clases - 17 de agosto de 2018: se desarrolló la primera observación de clases por parte de los investigadores, cuyo propósito fue establecer un perfil de la clase, enfocado en la enseñanza de la habilidad de escucha, las estrategias utilizadas por la profesora, la reacción y las dificultades más notorias de los estudiantes para el aprendizaje del inglés. De esta primera observación, se destacan los siguientes aspectos:

- El día señalado asistieron a la clase de inglés, desde la 1:55 pm hasta las 3:55 pm, 32 estudiantes y las temáticas desarrolladas fueron “how much” y “how many”, de acuerdo a la secuencia de temáticas del libro guía de la profesora.

- Los estudiantes fueron muy participativos y no temían a equivocarse, porque la profesora de forma muy cordial y respetuosa, corregía cada uno de sus errores, de acuerdo a sus limitaciones, porque como ella misma lo aceptó, no es licenciada en el área de inglés, y al igual que muchos profesores de primaria, según Cárdenas, González y Álvarez (2010), considera que tiene baja competencia en la lengua extranjera, al momento de asumir el reto de enseñarla sin la adecuada preparación

- Las habilidades más utilizadas en el desarrollo de la clase fueron la escritura, porque los estudiantes debían copiar lo escrito en el tablero; la lectura, porque los estudiantes debían leer (o

interpretar) en voz alta todo cuanto la profesora escribía; él habla, ya que los estudiantes debían leer (en medio de sus limitaciones) las preguntas del tablero y por supuesto la escucha, porque la profesora, tras escribir, pronunciaba lo escrito para que sus estudiantes repitieran.

- Si bien, en el desarrollo de la clase se abordaron las cuatro habilidades lingüísticas básicas (lectura, escritura, habla y escucha), esto se hizo de manera superficial y mecánica, debido a las limitaciones en el uso de la lengua por parte de la profesora y a la falta de recursos adecuados, como una grabadora para reproducir los sonidos de las palabras, extraídos desde páginas de internet especializadas en la enseñanza de la segunda lengua, o un periodo de tiempo más extenso, para el abordaje de cada temática.

- Los estudiantes pronunciaban las palabras en inglés, repitiendo la pronunciación de la profesora, y de acuerdo a sus conocimientos previos, de modo que muchas pronunciaciones, especialmente de palabras abordadas en el desarrollo de anteriores clases, como los números y algunas wh- questions, eran acertadas, pero otras se pronunciaban tal cual como se escribían (problema muy común en los estudiantes no nativos del inglés especialmente en los grados de primaria de la institución).

Entre los aspectos más relevantes que se identificaron por medio de las observaciones, se encuentran los siguientes:

- Los estudiantes fueron participativos.
- La pronunciación del inglés en los estudiantes, en términos generales fue regular, porque los estudiantes cometían más errores que aciertos al momento de hablar en la lengua extranjera, y porque querían imitar la pronunciación de la profesora quien también presenta algunas limitaciones.

- La participación de los estudiantes fue muy activa y el manejo de la disciplina para las intervenciones de los estudiantes, por parte de la profesora, fue muy bueno.

- Los recursos para la enseñanza de la segunda lengua, fueron (aún lo son) muy limitados.

Segunda observación de clases - 24 de agosto de 2018:

En la segunda observación de clases del primer ciclo, los objetivos principales fueron, hacer un balance general de la motivación de los estudiantes al momento de participar en la clase de inglés, e identificar algunas dificultades de los estudiantes, en el desarrollo de la habilidad de escucha; la observación arrojó los siguientes resultados:

- A la clase de inglés, desarrollada entre la 1:55 y las 3:55 pm, asistieron 32 estudiantes y las temáticas desarrolladas fueron “how much”, “how many”, “numbers”, “animals and fruits”

- Los estudiantes se mostraron muy participativos y no tenían dificultad, en su mayoría, para repetir la pronunciación de la profesora, sin importar que tantos errores pudieran cometer.

- En esta ocasión, la clase se enfocó en la escritura, ya que los estudiantes debían escribir en el tablero y en sus cuadernos, las respuestas que consideraban las más adecuadas de acuerdo a las preguntas dispuestas en el tablero.

- La pronunciación de los estudiantes, presentó muchas falencias, que la profesora corregía de acuerdo a sus conocimientos, dificultades relacionadas con la confusión entre lo escrito, y la forma como se debían leer las palabras: algunas palabras eran pronunciadas tal cual como se escribían.

- El uso del inglés por parte de la profesora fue mínimo y su pronunciación regular, en la medida que mostraba algunas inconsistencias, al momento de generar los sonidos de muchas

palabras en inglés. La profesora no se apoyó en recursos para enseñar los sonidos en inglés.

Entre los aspectos más destacados, identificados a lo largo de la sesión de observación, se encontraron los siguientes:

- La profesora corregía los errores de pronunciación de una forma muy amable, que ayudó a incentivar la participación.
- La habilidad de escucha, fue poco trabajada en el desarrollo de la clase, que se enfocó en la escritura.
- Los recursos utilizados para la clase se enfocaron en la escritura (tablero, marcadores) y la lectura (libro guía).
- La gran mayoría de estudiantes no mostraban temor a participar, sin importar cuantos errores cometieran.

Tercera observación de clases - 31 agosto 2018:

Tema de la clase: el=he ella= she usted=you nosotros= we

El propósito principal de la observación se enfocó en el desarrollo y control de la clase, desde la metodología utilizada por la profesora, en la medida que, durante el desarrollo de las aplicaciones de instrumentos, era importante la participación de los estudiantes, sin que se perdiera el control de la disciplina en la clase, de modo que se consideró necesario, aprender de las estrategias de la profesora.

La disciplina en el salón de clase, es un elemento fundamental para la generación de convivencia en el aula (Márquez, Díaz & Cazzato, 2007), cuya contribución al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje ha sido destacado, ya que permite una regulación positiva de la

conducta, que incide en los niveles de motivación y de participación, y más aún si se da de forma intrínseca, es decir, desde la iniciativa propia del estudiante (Vera & Moreno, 2016). Dado que uno de los objetivos específicos de la investigación, versaba sobre la determinación de los factores que más dificultades generaban al momento de enseñar inglés, se consideró necesario hacer la observación enfocada en la disciplina, teniendo en cuenta su importancia, en la generación de buenos ambientes de enseñanza y sus posibilidades para enfrentar una dificultad, como lo es, el control del aula de clase.

La observación arrojó entre otros resultados que:

- Los estudiantes fueron muy participativos, pero cometían errores de pronunciación frecuentemente, los cuales eran corregidos rápidamente por la profesora, antes de permitir cualquier situación de matoneo o burla por parte de los mismos compañeros.

- La profesora se enfocó en los ejercicios del libro, y procuró mantener ocupados a los estudiantes, transcribiendo en el cuaderno, lo que ella escribía en el tablero.

- Los estudiantes repetían la pronunciación de la profesora, quien hacía su mejor esfuerzo para pronunciar bien, actividad que además sirvió para controlar el uso de la palabra, ya que los estudiantes solo hablaban después de ella; quien no lo hacía, recibía un llamado de atención.

- El nivel de inglés de los estudiantes fue bajo.

- La clase se enfocó en la habilidad de escritura. La profesora escribía algunas preguntas en el tablero, los estudiantes las copiaban y debían pensar en la respuesta más acertada de acuerdo a sus conocimientos.

Los aspectos más destacados de la observación, fueron los siguientes:

- El ambiente de clase fue muy dinámico y participativo, aunque el enfoque de enseñanza,

una vez más fue hacia las habilidades de escritura y lectura, siendo la habilidad de escucha poco desarrollada en la clase.

- Al momento de pronunciar, la mayoría de estudiantes lo hacía de forma desinteresada y no prestaban mayor atención a la forma correcta de decir las palabras.

Durante el segundo semestre del año 2018, la escuela enfrentó un proceso de modernización de sus aulas, de modo que el desarrollo normal de las clases se vio interrumpido y algunos estudiantes no tenían clase en días determinados. Por tal motivo, la aplicación del primer cuestionario, solo se pudo dar en el mes de septiembre, al igual que la entrevista realizada a la profesora. En relación con los temas seleccionados para las actividades, estas se dieron de acuerdo a una secuencia temática propuesta por la profesora

14 septiembre 2018 - Actividad 1. Clothes

Tema: Vocabulario relacionado con las prendas de vestir (Clothes).

Objetivo: Enseñar vocabulario a los estudiantes de una manera que puedan combinar la didáctica con algunas actividades lúdicas enfocadas en la enseñanza de la habilidad de escucha.

Descripción de la actividad:

Palabras seleccionadas para la clase: Shoes, Shirt, T-shirt, Socks, Swimsuit, Belt, Boots, Shorts, Jeans, Skirt, Sandals, Cap, Hat, Jacket, Trousers, Dress, Underpants, Blouse, trainers, High Heels.

-A cada grupo se le dio un tablero de lotería, que contenía un total de nueve casillas con sus respectivas palabras. El profesor mostró una presentación de powerpoint en el video beam, con una serie de números y cada uno conducía a la imagen de la respectiva palabra, en la

presentación. Además, el profesor tenía una bolsa en la cual había fichas con cada uno de los números que los estudiantes debían sacar en cada turno.

- El profesor hizo un repaso de las palabras del juego, por medio de sonidos de las mismas, extraídos de internet o mediante la pronunciación del profesor. Posteriormente explicó las instrucciones para el juego:

- Una vez conformados los grupos, se escogió al azar quien empezaba el juego.

- cada grupo envió un participante al frente para que escogiera una ficha de la bolsa del profesor. De acuerdo a la ficha, se mostraba una imagen en la presentación que debía ser pronunciada. De lo contrario, el participante decía ¡help please! cada palabra correcta fue un punto para el grupo.

-Cuando no se relacionaba la palabra con la imagen, se cubría de nuevo y el profesor la pronunciaba en voz alta y esta volvía al juego.

- Ganó el equipo que llenó más palabras en su tablero una vez descubiertas todas las palabras.

Aplicación o implementación de la actividad

Para la aplicación de la primera actividad, se tuvo un tiempo de 90 minutos, dividido de acuerdo a las actividades planteadas.

-Para las palabras, se utilizaron sonidos, la pronunciación y las imágenes de powerpoint, para hacer conexiones entre los tres elementos

-Asistieron 34 estudiantes y se utilizaron flashcards, tableros de lotería, sonidos extraídos de internet, video beam, imágenes y un póster.

Al final de la clase, se aplicó un cuestionario para conocer las percepciones de los estudiantes en el desarrollo de la clase (Anexo 4).

Análisis de la actividad:

-Entre las dificultades se destacaron la disciplina y el ruido en clase, el bajo nivel de pronunciación de los estudiantes y la incapacidad de entender algunos sonidos extraídos de internet.

-Entre los más destacado de la actividad, se resaltó la estrategia de asociación entre palabras y sonidos, que ayudó al momento de recordar los sonidos.

Resultados y recomendaciones:

No se notaron cambios trascendentales en la escucha de los estudiantes, quienes participaron activamente en el desarrollo de las actividades, pero utilizando sus estrategias de aprendizaje, como escuchar para posteriormente repetir las palabras, imitando sonidos del español, aunque se reconoce sus esfuerzos por captar los sonidos de las palabras presentadas.

La disciplina incidió en el desarrollo de la clase, y en ocasiones impidió su desarrollo normal. Se destacó la participación y los esfuerzos por escuchar atentamente y reproducir de forma adecuada los sonidos. Entre las palabras más complicadas se destacaron “swimsuit”, “jacket” y “high heels”,

Finalmente, se recomienda más control de la disciplina, un enfoque de las actividades hacia las palabras de fácil recordación, como palabras de una sílaba, de sonidos similares a la escritura,

palabras cortas o estudiadas en clases anteriores. Además de lo anterior, se recomienda, que en las clases posteriores se utilicen estrategias que incentiven más la escucha, como una etapa previa de repaso, enfocada en la producción individual de los estudiantes y no en la clásica actividad “repeat after me” que, si bien es muy importante, no permite conocer el nivel individual de escucha, para establecer su nivel de mejoría.

La habilidad de escucha está muy ligado a la habilidad de habla, por lo cual se recomendó una forma de enseñanza que permita establecer relaciones entre las dos habilidades, pero siempre teniendo en cuenta, el enfoque hacia la escucha.

Septiembre 21 de 2018 - Actividad 2. Clothes and Colors

Tema: Clothes and colors

Objetivo: Ayudar a los estudiantes para que puedan hacer asociaciones entre las palabras, los sonidos de las mismas, las imágenes y los colores, que permitiera una fácil recordación de las mismas, teniendo en cuenta las dificultades de la sesión anterior.

Descripción de la actividad:

Palabras seleccionadas para la actividad: Shoes, Shirt, T-shirt, Socks, Swimsuit, Belt, Boots, Shorts, Jeans, Skirt, Sandals, Cap, Hat, Jacket, Trousers, Dress, Underpants, Blouse, trainers, High Heels, White, black, yellow, blue, red, green, Brown, pink, orange, Grey

-El profesor saludó la clase de inglés y les pidió orden para empezar la actividad.

-La primera acción fue organizar el salón de clases en 5. Para escoger a los integrantes de cada grupo, se le requirió a los estudiantes que se enumeraran del 1 al 5, para posteriormente

agruparlos de acuerdo al número.

-Se repasaron las palabras aprendidas en la clase anterior, y las nuevas, por medio de flashcards, asociadas a las prendas de vestir y los colores.

-Para una pronunciación más acertada, se utilizaron audios de las palabras a trabajar para repasar los sonidos antes de empezar a jugar.

-Para jugar, cada grupo recibió dos tableros de lotería, de nueve casillas y sus respectivas palabras. En el tablero, se puso un póster y unas flashcards con las imágenes de las palabras, que se descubrían con las fichas que tenía el profesor y que debían ser seleccionadas por los estudiantes en cada turno.

-El profesor explicó las instrucciones:

-Una vez conformados los grupos, el grupo conformado por los numero 1, fue el primero que empezó. Se escogió un participante que pasó al frente y seleccionó un número de la bolsa que tenía el profesor. Cada número, descubrió una imagen y el participante pronuncio la palabra, de acuerdo a los sonidos de la actividad de repaso.

-Cada punto era marcado por el profesor con un sticker. Cuando el participante no conocía la palabra, cedía el turno a un compañero de grupo. Si ninguno acertaba, cedía el turno al siguiente grupo. El juego permitió hacer una relación entre la capacidad de pronunciación de los estudiantes, y la habilidad para comprender lo que habían escuchado en la fase de repaso, de modo que a mejor desarrollo de la escucha, mejor producción, es decir, pronunciación. Ganó el equipo que lleno más palabras en su tablero una vez se descubrieron todas las palabras.

Aplicación o implementación de la actividad

Para la segunda actividad se contó con un tiempo de 70 minutos, tiempo justo para el desarrollo de lo planeado, es decir las actividades y la aplicación del cuestionario final. La disciplina en el salón de clase fue buena, situación positiva para el desarrollo de las actividades los objetivos propuestos. El desarrollo de la secuencia se cumplió, aunque se utilizó más tiempo para el repaso de las palabras de la clase anterior y para las nuevas palabras relacionadas con los colores. Para la segunda actividad, asistieron 35 estudiantes y la temática fue “Clothes and colors” de acuerdo a la secuencia temática acordada. El tiempo fue suficiente para la actividad y la respectiva aplicación del cuestionario “post-clases”. Los recursos utilizados fueron póster, flashcards, audios de palabras y tableros de lotería.

Análisis de la actividad

La actividad fue más ágil que la anterior, porque la secuencia era muy parecida y los estudiantes se familiarizaron rápido con ella, además de mejores niveles de disciplina y participación. Se destaca, que al menos un estudiante de cada grupo (en total fueron 5 grupos), escucharon de forma atenta las palabras en inglés y pronunciaban sin temor, sin importar las burlas de sus compañeros. Cada palabra se mostró desde los audios dispuestos para la clase, que algunos estudiantes seleccionados al azar, debían imitar. Aunque la gran mayoría de estudiantes se mostraron muy participativos y disciplinados al momento de escuchar los sonidos de las palabras, al momento de pronunciar lo escuchado o repetir, la producción era regular, porque no entendían lo que escuchaban, y, por lo tanto, pronunciaban mal.

Resultados y recomendaciones

La segunda actividad fue mejor, en relación con la disciplina y manejo del tiempo y tan dinámica como la primera sesión, ya que los estudiantes no tuvieron temor para participar en la clase, a pesar de las falencias en la pronunciación, que provocaban burlas. Las dificultades para recordar palabras novedosas persistieron, y algunas palabras fueron difíciles, más aún, al escuchar pronunciaciones desde los sonidos extraídos de internet. Algunos estudiantes mostraron avances en la pronunciación, pero son menos de 5, del grupo total de aproximadamente 35 estudiantes.

-Cambios en los niveles de comprensión de escucha, ya que los estudiantes reconocieron las imágenes que ejemplificaban las palabras y participaban activamente. La disciplina mejoró, aunque se reconoce la colaboración de la profesora en tal aspecto.

Para la siguiente clase, se recomienda énfasis en el trabajo grupal, para que todos participen de forma activa; también se recomienda el uso de estrategias que permitan una recordación más profunda, ya que la clase de inglés es tan solo una vez a la semana y la institución afronta un proceso de renovación de su planta física, que ha limitado los tiempos de clase y la secuencia planteada en principio.

Octubre 5 de 2018 - Actividad 3 - Family tree

Tema: Family tree

Objetivo: Enseñar vocabulario en inglés relacionado con la familia, haciendo énfasis en la habilidad de escucha, mediante el uso del juego de lotería y una serie de actividades lúdico-didácticas, relacionadas con el mismo juego.

Descripción de la actividad:

Palabras seleccionadas para la actividad: Sister, brother, father, mother, short, smart, slim, beautiful, works, fruits, morning, hospital, children, years old, tall, serious, coffee, sons, eat, grandpa, grandma.

El profesor saludó la clase de inglés y pidió orden para empezar la lección.

- La primera acción fue organizar el salón de clases en 5 grupos de acuerdo a estudiantes en el salón. Para escoger a los integrantes de cada grupo, se pidió a los estudiantes que se enumerasen del 1 al 5, para posteriormente agruparlos de acuerdo al número.

-Se repasaron las anteriores palabras y las nuevas, por medio de flashcards y un póster, con imágenes de los miembros de la familia y descripciones de personas.

- Con el objetivo de enseñarles una pronunciación más acertada, el profesor presentó audios de las palabras para que los estudiantes repasaran la pronunciación antes de empezar a jugar, además del audio “La canción de la Familia” (Doremi, 2018) donde se nombran los miembros de la familia.

- Antes de empezar a jugar, a cada grupo se le dieron dos tableros de lotería, que contenían un total de nueve casillas con sus respectivas palabras.

-El profesor anotó en el tablero una ligera descripción de cada uno de los miembros de la familia, la leyó a los estudiantes, quienes posteriormente debían leer en voz alta a sus compañeros.

Father: He is thirty two years old, he is slim and serious, he drinks coffee in the morning, he has three sons.

Mother: She is thirty years old, she is beautiful, she works in the hospital, she eats fruits in

the morning, she has three children.

Sister: she is ten years old, she is short, she is slim, she eats fruits in the morning

Brother: He is fourteen years old, he is tall and smart, he has two sisters, and he eats apples and bananas.

-Como actividad preliminar, cada grupo debía escoger un participante, para que adivinara de quien estaba hablando el profesor, de acuerdo a la descripción; si divinaba, puntos para su equipo. El profesor pegó en el tablero el póster, o en su defecto las flashcards con las imágenes de las palabras, pero cada imagen tenía cubierta la palabra escrita con un número.

- El profesor explicó las instrucciones:

- Una vez conformados los grupos, el grupo conformado por los numero 1, fue el primero que empezó. El grupo que empezó la actividad escogió un participante, quien pasó al frente y escogió un numero de las imágenes o el póster. De acuerdo al número, el profesor decía la palabra y posteriormente el estudiante la pronunciaba.

-Los números representaban palabras y breves descripciones de la familia que los estudiantes debían relacionar. Por cada acierto, había punto para el grupo, que se marcaba en el cartón de lotería y en el tablero del salón.

- En caso que el estudiante no conociera la palabra o la descripción, decía, ¡help!, please, y un compañero de grupo decía la palabra, en menos de 5 segundos. En caso de responder de forma incorrecta, se daba la oportunidad al siguiente grupo que debia seleccionar otra palabra.

-Cuando ningún grupo pudo decir la palabra que relacionaba la imagen, el profesor la cubrió de nuevo y la pronunció en voz alta al grupo, quienes debían repetir la pronunciación.

-Para los casos donde ningún grupo acertaba, el profesor cubría de nuevo la palabra, la

pronunciaba en voz alta, los estudiantes repetían y la palabra volvía a estar en juego.

- Ganó el equipo que llenó más palabras en su tablero una vez se descubrieron todas las palabras. Al final de la clase se hizo una pequeña entrevista oral a una muestra de los estudiantes para conocer sus percepciones en la clase.

Aplicación o implementación de la actividad:

Para esta actividad, asistieron 35 estudiantes a clase, se utilizó el juego de la lotería con la temática “Family tree”, se emplearon alrededor de 100 minutos en las actividades y los recursos utilizados fueron flashcards, pósters, grabadora, tablero, marcadores y fichas de lotería

Para el desarrollo de la habilidad de escucha se utilizó un parlante con sonidos mp3 para cada palabra del vocabulario; aspecto como la disciplina y la participación fueron positivos en términos generales, aunque los niveles de acierto y recordación de las palabras estudiadas fue mínimo. Tal como en las clases anteriores, hubo participación activa de los estudiantes, quienes, tras escuchar las palabras, las pronunciaban en tiempo real sin temor a las equivocaciones.

Análisis de la actividad

A lo largo de la actividad, no se notaron grandes cambios en los niveles de escucha de los estudiantes, ya que al momento de reproducir los sonidos escuchados, se notaban falencias o se confundían algunas palabras con otras de pronunciación similar.

Los estudiantes fueron muy participativos y palabras como “mother”, “father” o “brother” fueron fáciles de asimilar en el aspecto de escucha, aunque cabe resaltar, que quienes describieron curvas de mejoría, fueron un grupo minoritario, del total de la clase, que superaba

los 35 miembros.

Resultados y recomendaciones

Se recomienda buscar estrategias más específicas para mejorar la pronunciación, como el uso de palabras más sencillas o de fácil recordación, o el uso de temáticas más llamativas para los estudiantes. Cabe resaltar, que un grupo menor de estudiantes, alrededor de 5, describen curvas de mejoría muy positivas, tanto en los niveles de pronunciación como en aspecto como o la disciplina y la participación. Finalmente se recomienda el uso de actividades con menos énfasis en la habilidad de habla, sin demeritar su importancia para la producción, además de mejores estrategias para el trabajo en grupo, con el objetivo de involucrar una mayor cantidad de estudiantes en el desarrollo de las actividades.

Resumen primer ciclo de intervención

El primer ciclo de actividades se compuso de tres clases en las cuales se desarrollaron actividades basadas en los juegos de lotería y bingo, con la intención de fortalecer la habilidad comunicativa de listening en inglés, de las cuales se pueden concluir algunas cosas importantes.

En sus clases habituales los estudiantes tienen poco contacto con la habilidad de escucha, debido a muchos factores, situación que incidió en el alcance de los objetivos propuestos, ya que los investigadores debieron emplear más tiempo del planeado para la enseñanza de cualquier temática enfocada en la escucha, si se quería lograr una producción de calidad por parte de los estudiantes.

Además, el fortalecimiento de la habilidad de escucha fue mínimo, puesto que tras la

aplicación de las actividades del primer ciclo, los estudiantes en su mayoría presentaban dificultades al momento de identificar los sonidos o asociarlos con las imágenes relacionadas con su significado, aunque se reconoce que un grupo muy menor, se mostró participativo y describió mejoras en su producción a lo largo de las actividades.

Se puede establecer que el enfoque basado en los juegos, no ha generado los alcances positivos que se esperaban, ya que los estudiantes están habituados a un régimen disciplinario y por lo tanto no se pueden comportar de forma adecuada, en ambientes donde se les permite levantarse del puesto, participar hablando o se les exige guardar silencio para escuchar.

Para el siguiente ciclo, se recomienda incentivar la participación de todos los estudiantes, por medio del trabajo en grupo, pero también encontrar estrategias que permitan el desarrollo de la habilidad de escucha, sin que se vea opacada por otras habilidades como el habla o la escritura. Tales estrategias deben tener un componente que permita enseñar la escucha, de forma dinámica, desde una relación con las otras habilidades, pero siempre haciendo énfasis en la escucha, como elemento primario que debe guiar el aprendizaje.

Segundo ciclo de actividades

21 de noviembre de 2018 - Actividad 4 - Family Members and Animals

Tema: Vocabulario miembros de la familia y animales.

Objetivo: contribuir al fortalecimiento de la habilidad de escucha, por medio de la enseñanza de palabras relacionadas con la familia y los animales, con sus respectivos sonidos, imágenes y su escritura en inglés.

Descripción de la actividad:

Palabras seleccionadas para la clase: Sister, brother, father, mother, children, sons, grandpa, grandma, uncle, nephew, cat, dog, chicken, bird, parrot, cow, horse, hen, pig, rabbit.

El profesor saludó la clase y pidió a los estudiantes que se organizaran en 5 grupos, máximo 6, para que no se pelearan entre ellos y participaran activamente.

- Mientras saludaba, el profesor puso flashcards alrededor del salón, con imágenes relacionadas con las palabras que se vieron en clase. Cada flashcard, además de la imagen, tenía escrita la palabra en su parte inferior.

- Una vez recordadas las palabras vistas en la clase anterior, se estudiaron nuevas palabras por medio de imágenes distribuidas a lo largo del salón.

- Para las palabras vistas anteriormente, se utilizaron las flashcards y el método de repetición, para las palabras nuevas, se hizo una pequeña introducción relacionada con las mascotas y los animales, resaltando sus características y haciendo énfasis en los nombres y en los colores, por medio de sonidos mp3 extraídos de la web.

- Para el manejo de la disciplina, el profesor llevó a la clase una serie de tarjetas: al iniciar la clase a cada grupo se le dio una tarjeta azul, que representa su buen comportamiento. Si el grupo hacía indisciplina, se hacía acreedor a una tarjeta amarilla, tres tarjetas amarillas se cambian por una roja, pero si persiste la indisciplina, se le retira la tarjeta azul y el grupo debía ceder un turno de su participación.

- Una vez repasadas las palabras anteriores y las nuevas, se inició el juego advirtiendo que cualquier acto de indisciplina, significaba perder los puntos necesarios para ganar. Los grupos se habían organizado con antelación y a cada uno, se le repartió un tablero de lotería con nueve

casillas con sus respectivas imágenes, para marcar los aciertos, y una tarjeta de color azul, que representa su buen comportamiento y disciplina.

- El profesor indicó las reglas de juego: cada grupo ha recibido una serie de paletas de papel, que tienen escritas las palabras de la actividad. Los grupos debían estar atentos cuando el asistente del profesor o él mismo pronunciara la palabra, para levantar la paleta que correspondía. El grupo que acertara gana punto automáticamente y el asistente del profesor, pegaba el respectivo sticker en la imagen que correspondía.

- Cuando varios grupos acertaban, se signaba el grupo de la siguiente forma: quienes acertaban la palabra, debían enviar un representante al frente, el profesor pronunciaba tres palabras y el estudiante que más acertara señalando la imagen que correspondía, ganaba el punto. De acuerdo al desarrollo de la clase y los niveles de motivación, el profesor decidía si en algunas rondas de participación se debían seleccionar dos palabras, que a su vez significaban dos puntos para cada grupo, en caso de acierto.

- La actividad finalizó, cuando un grupo relacionó la mayor cantidad de palabras con sus respectivos sonidos, que a su vez fueron marcados en el tablero de lotería.

- Al final de la clase, el profesor seleccionó algunos estudiantes, para preguntarles sobre el desarrollo de la clase y la forma de mejorarla. La selección se dio de acuerdo a lo establecido por Hernández, et al (2014), para la generación de una muestra, definida como un subgrupo de la población o universo que se estudia, y para el presente caso se optó por la muestra probabilística, en la cual todos los elementos de la población seleccionada, tienen las mismas posibilidades de ser seleccionados, de acuerdo a las características de la población, el tamaño y los procedimientos de selección. Las preguntas se dieron por medio de un cuestionario oral y otro

escrito (anexo 4)

Aplicación o implementación de la actividad

Para la aplicación de la actividad, se contó con un tiempo de 90 minutos, que se dividieron de acuerdo a las actividades propuestas. En esta ocasión, las flashcards fueron repartidas por todo el salón, y se mezclaron palabras ya vistas en las sesiones anteriores y algunas nuevas, que fueron desarrolladas a lo largo de la actividad.

La estrategia para calificar el comportamiento fue positiva en ciertos momentos de la clase, aunque se reconoce que para momentos de controversia en los puntajes aumento la indisciplina, y solo pudo ser controlada por la profesora cooperadora. Para el desarrollo de la actividad, participaron 33 estudiantes, se utilizaron los temas de miembros de la familia y animales y el tiempo dispuesto, es decir las dos horas de clase, fue más que suficiente.

Análisis de la actividad

Las actividades se desarrollaron de forma lenta y la clase se dividió en dos etapas: en la primera etapa, se recordaron las palabras ya estudiadas, como preámbulo a las nuevas palabras, que fueron introducidas en la segunda etapa de la actividad, y debido a que algunas resultaban difíciles de asimilar para los estudiantes, se empleó más del tiempo planeado.

Se mejoró la disciplina, y la participación simultanea de los investigadores, uno como asistente, fue positiva en muchas ocasiones, especialmente cuando los estudiantes no podían identificar los sonidos desde los bafles, pero se sentían más confiados con los sonidos del investigador asistente. La participación se dio palabra por palabra y no hubo espacio para

seleccionar de a dos, como estaba planeado, para no generar confusión en los estudiantes.

Resultados y recomendaciones

La actividad se vio desmejoraba en su secuencia, por la falta de continuidad en las actividades, de modo que fue necesario hacer un trabajo de contextualización más amplio.

La nueva estrategia para calificar la indisciplina, funcionó en gran parte del desarrollo de la actividad, aunque en algún pasaje de la clase, fue necesaria la intervención de la profesora, para disminuir un foco de indisciplina de un grupo específico, que no estuvo de acuerdo con la puntuación.

Las nuevas palabras enseñadas fueron fáciles de recordar, aunque en un principio se notaron dificultades para identificar los sonidos desde los bafles; la participación fue buena y la estrategia grupal fue positiva. Algunos estudiantes, que en actividades anteriores mostraron fortalezas al momento de escuchar, presentaron gran facilidad para la comprensión de palabras cortas (cat, god, pig, sons), aunque cabe destacar que en algunas palabras se mostraron confundidos, porque según decían, la pronunciación desde los bafles y desde el asistente, era muy diferente.

Se recomiendan mejores estrategias para el trabajo en grupo, para la participación de los estudiantes y de los mismos investigadores, es decir, definir de forma clara, al inicio de cada actividad, quien es el profesor y quien es el asistente.

28 de noviembre de 2018 - Actividad 5 - Animals and colors

Tema: Animals and colors

Objetivo: Ayudar al mejoramiento de la habilidad de escucha, por medio del juego de la lotería y el uso de palabras relacionadas a los animales y los colores.

Descripción de la actividad

Palabras seleccionadas para la actividad: cat, dog, chicken, bird, parrot, cow, horse, pig, rabbit, black, white, yellow, coffee, green, red, blue, grey, pink.

El profesor saludó la clase y le pidió a los estudiantes que se organizaran en 5 grupos, máximo 6, para que no se peleen entre ellos y participen activamente.

- Mientras saludaba, el profesor puso flashcards alrededor del salón, con imágenes relacionadas con las palabras que se vieron en clase. Cada flashcard, además de la imagen, tiene escrita la palabra en su parte inferior. El profesor pidió a los estudiantes que le recordaran algunas palabras vistas en las clases anteriores, para explicarles que, en la clase de hoy, se retomarían algunas de esas palabras, pero también se verían algunas nuevas, tal como se muestra en las imágenes distribuidas a lo largo del salón.

-Para recordar la temática de la clase anterior, el profesor utilizó flashcards, el método de “repeat after me” y la participación de los estudiantes; para las palabras nuevas se hizo una pequeña introducción y se reprodujeron los sonidos mp3 de las palabras, extraídos de la web.

- Para el manejo de la disciplina, se siguió el mismo procedimiento de la actividad 4, en donde se penalizaba la indisciplina con una serie de tarjetas amarillas, con una tarjeta roja y en caso extremo, con la negación de un turno de participación.

- El desarrollo del juego, así como sus aspectos asociados a la organización de los grupos, las reglas del juego y la forma de asignación de los puntos, siguió los mismos lineamientos

planteados para la actividad 4. Así, se organizaron cinco grupos de seis estudiantes y uno de 4, se repartieron las paletas que debían ser levantadas para cada turno y cada punto, y se definieron los desempates, las rondas de participación y la finalización del juego.

- La actividad terminó cuando se agotó el tiempo dispuesto para la actividad. Al final de la clase, el profesor aplicó un cuestionario oral, siguiendo el mismo planteamiento de la actividad 4.

Aplicación o implementación de la actividad

Para esta actividad, participaron 34 estudiantes, se emplearon las temáticas de los colores y los animales y la participación de la mayoría de estudiantes fue activa, al punto que en algunas ocasiones hubo necesidad de desempate entre varios grupos y por lo tanto se empleo más tiempo del estimado. Si bien en la planeación se estableció que en algunas rondas de participación se podían seleccionar hasta dos palabras, lo anterior no fue posible, básicamente porque el tiempo para las actividades, fue muy ajustado.

Para la pronunciación de las palabras no se utilizaron sonidos mp3, sino los sonidos reproducidos por el profesor de la clase, o en su defecto por el asistente (es decir, el otro investigador), ya que en las anteriores actividades, los estudiantes plantearon que algunos sonidos mp3 de las palabras, eran complicados de entender. La participación grupal fue buena y los estudiantes estuvieron atentos, sin importarles si su producción era acertada o no. Sin embargo, un grupo muy reducido de estudiantes fue quien más tuvo aciertos y además, quienes exhortaban y ayudaban a los demás para hacer parte de las actividades.

Análisis de la actividad

La participación fue activa y el nivel de acierto, al momento de asociar los sonidos con las

palabras, fue más elevado que en las actividades anteriores, ya que las palabras relacionadas con los colores, eran conocidas por parte de los participantes y la actividad se torno dinámica y ágil.

Si bien la participación fue amplia y la actividad fue muy dinámica, al momento de preguntar a los 5 estudiantes, al final de la sesión, sobre el desarrollo de la clase y la forma de mejorarla, y específicamente en la pregunta “dime algunas palabras que recuerdas”, tan solo dos participantes pudieron recordar algunas palabras, mientras que los demás estudiantes, dijeron tener dificultades para recordar, a pesar de que la actividad, había finalizado, hacía menos de 10 minutos.

Resultados y recomendaciones

Muchas de las palabras que hicieron parte de la actividad, especialmente las asociadas a los colores, fueron fáciles de recordar para los participantes, durante el desarrollo de la clase, aunque al final de la sesión, gran numero de los participantes tuvieron dificultades para recordar lo visto en la actividad.

Se destacó un grupo muy reducido de estudiantes que participaron de forma activa y muy acertada, al momento de relacionar las palabras pronunciadas, con su escritura de las paletas, aunque se reconoce que el grueso de los participantes, aún describió dificultades a lo largo del desarrollo de las actividades.

Cuando hubo empates, se procuró que cada grupo enviara un representante diferente, situación que fue analizada desde dos perspectivas: por un lado, se pudo conocer el trabajo de algunos estudiantes, que describían niveles mínimos de participación, y de otro lado, se pudo notar que algunos estudiantes, no tienen la mínima disposición hacia el aprendizaje del inglés,

porque tomaron la actividad como una obligación que les generaba desconcierto y no representaba mucho para ellos, de modo que no participaban de forma voluntaria y dinámica, afectando el desempeño del grupo.

Se recomienda continuar con la estrategia de trabajo grupal, y también se recomienda definir de forma precisa las funciones del asistente (pronunciar, definir cuales equipos están acertados, entre otras) y las del profesor (explicar la actividad, definir quien gana el punto, apoyar a los estudiantes para la pronunciación, entre otras) para de esta forma, no generar confusión en los estudiantes.

Noviembre 23 de 2018 - Actividad 6 - Colores y elementos del salón de clase

Tema: Colors and classroom staffs

Objetivo: desarrollar un juego de lotería, que mediante el uso de palabras relacionadas con los colores y los elementos del salón de clases, ayude en el mejoramiento de la habilidad de escucha, en los estudiantes de grado cuarto.

Descripción de la actividad

Palabras seleccionadas para la actividad: black, white, yellow, coffee, green, red, blue, grey, pink, purple, ruler, pencil, notebook, classroom, colors, board, ball, eraser, glue, paper.

Desarrollo de la actividad:

- El profesor saluda la clase y organiza los grupos de trabajo
- Mientras el profesor saluda, el asistente, pega alrededor del salón algunas cartulinas con los colores que serán estudiados y en el pupitre del profesor, sitúa los elementos del salón de

clase que harán parte de la actividad. Los nombres de los elementos y los colores, se escriben en el tablero, para ser repasados.

-El profesor recordó algunas palabras de las clases anteriores, y mostró algunos elementos del salón de clases, que serían las palabras nuevas. Para las nuevas palabras, el profesor se dirigió a los estudiantes para decirles que los colores hacen que los elementos se vean muy llamativos y especialmente en el salón de clases, donde es necesario tener muchos colores vivos, para que el ambiente sea agradable y ameno. De esta forma, el profesor mostró algunos elementos del salón de clases de diferentes colores, mientras pronunciaba sus nombres y el asistente los escribía en el tablero.

- Se requirió a los estudiantes, que, de forma voluntaria, pronunciaran las palabras que recordaban y de forma diligente, el profesor corregía los errores para generar una mejor producción.

- El profesor indicó las reglas del juego: cada grupo recibió una serie de paletas, de colores o con las imágenes de los elementos del salón de clases, de modo que los estudiantes debían estar atentos en cada turno, para cuando el asistente del profesor pronunciara la palabra, levantar la respectiva paleta con la palabra correcta. El primer turno de participación se le asignó al grupo 1 y así sucesivamente hasta que cada grupo participó; para la selección de las palabras, el estudiante que ganó el primer punto, seleccionó una de las balotas de la bolsa que tenía el profesor, con un número asignado con anterioridad para cada palabra.

Para el grupo ganador, se le dio un premio como reconocimiento a su esfuerzo.

- Al final de la clase, el profesor aplicó un cuestionario oral, siguiendo el procedimiento descrito en las actividades anteriores.

Aplicación o implementación de la actividad

Para la actividad, se contó con la participación de 33 estudiantes y la temática asociada a los elementos del salón de clases, se incorporó de acuerdo a la petición de la profesora, puesto que eran fáciles de identificar en el contexto real de los estudiantes, y podría tener connotaciones muy positivas, como se notó en la participación de la clase anterior.

Para los sonidos de las palabras se utilizaron sonidos mp3, pero fueron complementados con la pronunciación tanto del profesor como del asistente (que a su vez, también es investigador), haciendo énfasis en este tipo de pronunciación, ya que los sonidos mp3 generan cierta confusión, en los estudiantes.

Análisis de la actividad

Para la última actividad, se marco la tendencia observada desde las primeras actividades, en la cual un grupo muy reducido de estudiantes, fue muy acertado al momento de identificar las palabras con sus respectivos sonidos, pero la gran mayoría de participantes, tuvo dificultades, especialmente en las palabras nuevas o de varias sílabas (eraser, classroom, notebook) y su capacidad para recordar las palabras una vez finalizada la clase, fue mínima y en algunas ocasiones nula.

La participación fue mínima y los estudiantes recordaban pocas palabras de las vistas anteriormente, de modo que el desarrollo de la clase se vio cortado porque era necesario volver a repasar las palabras, para que la actividad fluyera. Un grupo mínimo de estudiantes fueron muy participativos y mostraron mejoría en sus niveles de escucha, ya que fueron acertados en sus intervenciones y al momento de asociar un sonido con sus respectiva palabra o color.

El poco avance del grueso del grupo, se puede explicar si se tienen en cuenta factores externos, como la falta de un ambiente adecuado (la institución enfrentó un proceso de remodelación de aulas que afectó directamente el ambiente de clase) o la falta de motivación de los estudiantes, quienes afirmaron, que la clase les parecía muy chevere, pero una vez fuera de la institución, olvidaban fácilmente lo que habían estudiado.

Resultados y recomendaciones

Se destacaron la participación de los estudiantes y la disposición de los mismos para aprender las palabras expuestas. En relación con la mejoría de la habilidad de escucha, eje principal de la presente investigación, los resultados no fueron los esperados, ya que los estudiantes presentaron muchas dificultades para identificar algunas palabras relacionadas con los elementos del salón de clases, y la recordación de las palabras de las clases anteriores fue mínima. La estrategia de involucrar a los dos investigadores, trajo algunos créditos positivos una vez se identificó claramente el rol desempeñado por cada uno, ya que el investigador que hacía las veces de asistente, fue un gran apoyo en lo relacionado con la disciplina, el manejo de clase, entre otros aspectos.

Resumen segundo ciclo de intervención

El segundo ciclo de actividades estuvo compuesto de tres clases en las cuales se desarrollaron actividades basadas en los juegos de lotería y bingo, con la intención de fortalecer la habilidad comunicativa de escucha, para la clase de inglés en estudiantes del grado cuarto de un colegio de Neiva, de las cuales se pueden establecer algunas conclusiones importantes.

Se debe tener en cuenta que el desarrollo de la clase de inglés en la institución seleccionada, está coartada por los elementos de tiempo y preparación de la profesora, que han incidido de forma desfavorable en el dominio de las diferentes habilidades básicas para el aprendizaje de una lengua extranjera, entre los que se encuentra la habilidad de escucha. Además de lo anterior, la institución, en el segundo semestre de 2018 se enfrentó a un proceso de remodelación de sus aulas, que influyó en el ambiente de aprendizaje de los estudiantes, quienes tuvieron que cambiar de salón varias veces, además de soportar el ruido de la construcción, la falta de espacios en el aula multimedia y la falta de continuidad en las clases, ya que muchos viernes, día de la clase de inglés para el grado 403, no hubo clases en la institución.

Así, el fortalecimiento de la habilidad de escucha en el grupo seleccionado, se vio truncado por una serie de factores externos, que impidieron la implementación de las actividades, tal como estaban planeadas y por lo tanto, el alcance de los objetivos propuestos, no fue el esperado. Tal como en el primer ciclo de actividades, el avance en términos de mejoría en el manejo de la habilidad de escucha, para el grupo en general, no fue tan significativo y tan solo un grupo reducido describió importantes avances, que se pueden explicar desde la motivación que siempre mostraron para con las actividades y para con la clase de inglés. Si bien la participación en el segundo ciclo de actividades fue muy amplio, a excepción de la última clase, los aciertos al momento de relacionar las palabras con las imágenes y sonidos, no fueron tan positivos como se esperaba, a pesar del diseño secuencial que procuraba retomar elementos de las actividades anteriores, para que por medio de una “cadena de conocimientos”, los estudiantes tuvieran la oportunidad de generar sus propios saberes, desde la combinación entre los nuevos elementos que se enseñaron y aquellos almacenados previamente.

Se procuró que la habilidad de escucha no fuera opacada por otras, como la de habla, por medio del diseño de actividades, pero es necesario reconocer que las estrategias no fueron suficientes, entre otras cosas, porque el dominio de tales habilidades por parte de los estudiantes, fue mínimo y en algunas ocasiones, nulo. Para los investigadores fue un gran desafío lidiar con aspectos como la falta de continuidad en el desarrollo de las actividades, los ambientes de aprendizaje poco adecuados y la falta de motivación de los estudiantes para la clase de inglés, de modo que la intervención tal como estuvo planeada en un principio, tuvo muchas modificaciones en la marcha, debido a la necesidad de ajustarse a los requerimientos de los estudiantes.

Como hechos importantes, se destacan la disposición de la profesora de la institución, la motivación de un grupo reducido de estudiantes que siempre estuvieron atentos y participativos, así como el apoyo de las diferentes instancias de la institución educativa, quienes siempre se mostraron entusiasmados con los ciclos de actividades y la intervención de los investigadores, a pesar de las múltiples dificultades que se presentaron.

Resultados

Una vez completados los ciclos de intervención propuestos, y agotadas las actividades diseñadas por los investigadores en el grupo seleccionado, a continuación se presentan los resultados, definidos desde las respuestas a las preguntas que guiaron la presente investigación. En tal sentido, se ha organizado la presente sección bajo tres aspectos principales.

Factores que más generan dificultad para la enseñanza de la habilidad de escucha en el grupo de estudiantes seleccionados.

Se identificaron algunos factores como la falta de una preparación adecuada de la profesora, para la enseñanza del inglés, quien reconoció no era licenciada en la materia y por lo tanto, utilizaba las estrategias que habían sido exitosas en otras áreas, sin un enfoque específico hacia el inglés. Cabe destacar que no es obligatorio que la profesora de inglés de primaria, sea licenciada en el área, de modo que su enfoque no está definido desde la metodología específica que exige la enseñanza de una segunda lengua sino más bien, desde estrategias tradicionales, como el uso de un libro guía, la repetición como método de aprendizaje o el enfoque hacia una habilidad específica, como la escritura.

Además de lo anterior, la falta de recursos adecuados para la enseñanza de la segunda lengua, tales como elementos para actividades de escucha (grabadora, parlantes, banco de sonidos e internet, entre otros), han tenido incidencia negativa, cuyas consecuencias, se manifiestan en el mínimo dominio de la habilidad de escucha en inglés, que tienen los estudiantes en cuestión. Si bien la escuela cuenta con una sala virtual, dotada de computadores, televisor e internet, para la época del desarrollo de la investigación, la institución afrontaba un

proceso de renovación de su planta física, que impidió el uso de tales recursos de forma adecuada, y por lo tanto un enfoque de enseñanza más dinámico y participativo.

Otro factor que dificulta la enseñanza de la habilidad de escucha, es la motivación que mostraron los estudiantes, para aprender inglés, que en términos generales fue mínima, porque consideraban que esa materia era muy difícil de aprender y los temas difíciles de recordar, además que, la comprensión de todo cuanto escribían desde el tablero, era mínima, por no decir nula, por la confusión que les generaba la escritura y posterior lectura de las palabras, diferentes a como se dan en el idioma español. Así, en respuesta a la pregunta sobre que era lo más difícil para los estudiantes al momento de aprender inglés, algunos plantearon:

“Que a veces las palabras no se dicen como se escriben” (Estudiante 3- Cuestionario al final de la clase)

“Que nos enseñan cosas difíciles de aprender” (Estudiante 1- Cuestionario al final de la clase)

“Es que uno se aburre porque la profe escribe una cosa en el tablero y dice otra cosa” (Estudiante 2- Cuestionario al final de la clase)

Los juegos y las actividades basadas en la lotería y el bingo, son buenos porque permiten aprender jugando

Para el caso de la apreciación de los estudiantes, en relación con la aplicación de actividades lúdico-didácticas basadas en los juegos de bingo y lotería, para el fortalecimiento de la habilidad de escucha, se puede establecer que fue muy valioso desarrollar las clases desde un enfoque lúdico-didáctico, que se desligaba de la forma tradicional de enseñanza basada en el uso

del marcador y el tablero, de modo que en cada actividad la mayoría de estudiantes participaba de forma activa y voluntaria, sin importar la cantidad de errores que pudieran cometer, ya que lo más importante, era aprender jugando. En términos generales, la apreciación de los estudiantes en relación con la aplicación de las actividades, fue muy positiva, porque planteaba una nueva forma de enseñanza.

Así, en respuesta a la pregunta de qué fue lo que más les gustó de las clases, algunos estudiantes contestaron.

“El juego y las actividades planeadas” (Estudiante 5- Cuestionario al final de clase)

“Salir al frente y responder las preguntas del juego” (Estudiante 4- Cuestionario al final de clase)

Dado que las clases de inglés se desarrollaban desde un enfoque muy básico basado en el uso del libro guía, para los estudiantes fue muy significativo poder jugar mientras estaban en el salón, y que además la lúdica se basara en el uso de lotería y bingo, como una forma alternativa de aprendizaje, al punto que cada vez que se preguntaba por las clases, lo primero que recordaban eran los juegos o el aprendizaje lúdico. Además, el enfoque de las actividades, permitió desarrollar las clases de una forma menos rígida, que incidió en la motivación y los niveles de participación de los estudiantes, que consideraban las clases, “chéveres” y divertidas, situación que se vio reflejada en las respuestas dadas a la pregunta sobre cómo les gustaría que se desarrollaran las próximas clases.

“Me gustaría que fuera muy chebre (chevere) y apredieramos (aprendieramos) jugando”

(Estudiante 3- Cuestionario al final de la clase)

Finalmente se puede establecer que la apreciación de los estudiantes en relación con la aplicación de las actividades lúdico-didácticas fue positiva, en la medida que permitió la generación de ambientes de aprendizaje más agradables para los estudiantes, que a su vez incidieron en aspectos como la motivación, la disciplina y la disposición voluntaria hacia el aprendizaje; para el caso de los juegos, los estudiantes no tuvieron mayores dificultades en su desarrollo, ya que las dinámicas eran similares a los juegos en español de lotería y bingo, situación que permitió un mayor compromiso de los estudiantes, para completar los objetivos propuestos en cada clase.

Aporte en el fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de grado cuarto

Tras la aplicación de actividades lúdico-didácticas basadas en los juegos de lotería y bingo, se puede establecer que, el aporte no fue tan alto como se esperaba por parte de los investigadores, ya que tras la aplicación de las actividades lúdico-didácticas, el grueso del grupo aún presentaba dificultades para identificar sonidos de palabras, para recordar palabras nuevas, o para asociar una palabra, con su respectivo sonido e imagen. Si bien un grupo muy reducido de estudiantes describió curvas de mejoría e interés hacia el inglés muy positivas, en términos generales, al final de las actividades, el grupo aún presentaba dificultades en el aprendizaje y dominio de la habilidad de escucha, pero también, de otras habilidades básicas, como la escritura

o la lectura. Así, a la pregunta que palabras le gustaron, algunos estudiantes respondieron lo siguiente.

“La de sirius (serious)”- “Serious, muy bien”-

“la de fader (father)”- “Eso, muy bien”-

“Granfader (Grandfather), granmoder (Grandmother), esas” (Estudiante 5, cuestionario al final de la clase).

Si bien en los resultados del cuestionario final, la gran mayoría de estudiantes planteó que había aprendido muchas cosas nuevas, el desempeño del grupo en general y el dominio de la habilidad de escucha por parte del grupo, no describió grandes avances si se comparan con los desempeños antes de la intervención, ejemplo de ello, fueron las pocas palabras que podían recordar los estudiantes al final de cada clase, o la incapacidad de algunos para producir un mínimo sonido en inglés. Cabe reconocer, que algunos estudiantes describieron curvas de mejoría importantes, aunque muy por debajo de lo esperado por los investigadores, de acuerdo a las respuestas dadas a la pregunta sobre que palabras se habían aprendido.

-“Tol (tall)”.

-“Muy bien”.

(...)

-“Esto, jospital (hospital)”- “hospital, very good”

“Grandmoder” (Estudiante 2- Cuestionario al final de la clase)

La aplicación de las actividades lúdico-didácticas, basadas en los juegos tradicionales de lotería y bingo, para el fortalecimiento de la habilidad de escucha en estudiantes de grado cuarto, fue significativa, en el sentido que se lograron identificar algunas dificultades para la enseñanza

de tal habilidad en el grupo seleccionado, y se diseñaron actividades que generaron una acogida positiva, pero el aporte en el fortalecimiento de la habilidad de escucha, describió una curva positiva mínima, representado, por la mínima cantidad de palabras recordadas al final de las actividades y de los juegos en general, tal como se vio en las respuestas dadas por los estudiantes, sobre que habían aprendido.

“Tol (tall)”- “tall, muy bien” (...)

“Shor (short), biautiful (beautiful)”- “beaufitul, muy bien”

“Por ejemplo, ¿como se dice mamá?”- “Moder (mother)”

“¿Y papa?”- “fader, (father)”

“¿Y abuelito?”- “granpar... granpa (grandpa)”

“Y, ¿hermano?”- “Consin (¿cousin?)”... (Estudiante 3- Cuestionario al final de la clase).

Como elemento final, cabe resaltar que el enfoque lúdico bajo el cual se desarrollo la intervención, generó niveles positivos de motivación y compromiso en algunos estudiantes del grupo, quienes participaron activamente, sin importar el resultado de sus intervenciones o la asignación de nota alguna. Sin embargo, muchos factores tanto externos (como la planta física o los recursos materiales para el desarrollo de la clase), como internos (la motivación, el dominio de ciertas habilidades) fueron muy determinantes para la enseñanza de la escucha, ya que los estudiantes tenían muchos vacíos de conocimiento y de estrategias de aprendizaje que no se podían suplir tras un número específico de intervenciones.

La habilidad de escucha generó dificultad en los estudiantes, antes, durante y después de las intervenciones, de modo que su fortalecimiento dependía también de otros elementos más generales que los relacionados con el dominio del idioma, como la disciplina y los ambientes de

aprendizaje, que si bien fueron tenidos en cuenta por los investigadores, no fueron afrontados de manera profunda, y al final incidieron en los resultados que se planeo alcanzar al final de la investigación.

Discusión

La presente investigación se planteó como una forma alternativa de ayudar en el fortalecimiento de la habilidad de escucha, por medio de actividades lúdico-didácticas, basadas en juegos, teniendo en cuenta las bondades de la lúdica como método de enseñanza, que busca entre otros, la formación de sujetos activos que se permitan una construcción crítica y reflexiva del conocimiento (González, 2014), por medio de un trabajo entre los profesores y los mismos estudiantes. Sin embargo, aunque la lúdica es muy importante, también se deben tener en cuenta otros elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje, como los mismos ambientes en los cuales se desarrollan las clases, la formación de los profesores, las metodologías de la enseñanza, entre otros, para que el proceso tenga mejores perspectivas de éxito.

De otro lado, los juegos han sido relacionados con la lúdica, en la medida que permiten un estímulo de esta dimensión humana (Echeverry & Gómez, 2009) y ayudan para que los infantes imiten muchas de las acciones que ocurren en su entorno inmediato (Meneses & Monje, 2001), es decir para que aprendan de forma natural, aunque tras la aplicación de las actividades, se reconoce que para un uso adecuado de los juegos en la enseñanza, se deben tener en cuenta muchos elementos, relacionados básicamente a los métodos, la formación de los profesores, el nivel de dominio de los estudiantes y los ambientes adecuados de enseñanza.

En relación con lo anterior, Bruner (1996) afirma que el juego requiere de unas características definidas para que se constituya en una herramienta útil de enseñanza, que para la presente investigación se relacionaron con temáticas adecuadas para los estudiantes, el uso de elementos adecuados de aprendizaje, tales como flashcards, pósters, sonidos mp3, es decir de materiales auténticos que contribuyeran para generar niveles de motivación y concentración

adecuados, para que los estudiantes asumieran las clases desde otra mirada más lúdica.

Para los estudiantes que hicieron parte del estudio, asumir el proceso de aprendizaje desde el componente lúdico-didáctico, fue una tarea ardua, en la medida que debían ser más responsables en aspectos como la disciplina y la atención al profesor, situación que los llevó a ser más activos en el salón de clases, aspecto que Sigurðardóttir (2010) resalta como positivo del juego como método de enseñanza. Si bien la lúdica y los juegos como métodos de enseñanza son muy importantes para un adecuado fortalecimiento de alguna habilidad específica en inglés (la escucha para el presente caso), en el proceso de aprendizaje intervienen otros factores que también son trascendentales, como el desarrollo de otras habilidades básicas, los métodos de enseñanza, y la formación de los profesores.

Al respecto, Alcedo y Chacón, (2011) afirman que, aunque se reconoce que la habilidad de escucha es una de las más difíciles de enseñar, los currículos relacionados con la enseñanza del inglés en las instituciones oficiales del país, le restan importancia a este aspecto; Lo anterior tuvo incidencia en los resultados producto de las intervenciones, puesto que el nivel de dominio de la habilidad de escucha por parte de los estudiantes, era mínimo y por lo tanto, el aprendizaje fue muy poco, entre otras cosas, porque los estudiantes no habían desarrollado estrategias para aprender desde la habilidad de escucha.

Finalmente se puede establecer que aunque los referentes teóricos dan cuenta de las bondades de la aplicación de juegos en la enseñanza, y la necesidad de enfocar la enseñanza del inglés hacia el desarrollo no solo de una habilidad básica, sino más bien hacia la generación de estrategias que permitan aprender la lengua desde la combinación de sus cuatro habilidades básicas (escritura, escucha, lectura y habla), la aplicación de estos propósitos en ambientes reales

de enseñanza, resulta muy difícil para los profesores, por limitantes que van desde la formación misma de ellos, pasando por la motivación de los estudiantes, hasta la configuración misma de los currículos de enseñanza.

Conclusiones

Tras la aplicación de las actividades diseñadas para determinar hasta que punto las actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales de lotería y bingo, contribuyen al fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes de grado 403 de un colegio público de la ciudad de Neiva, se pueden establecer algunas conclusiones de carácter general, que a su vez tienen relación con el objetivo principal de la investigación.

Es importante resaltar que el enfoque lúdico de la estrategia de intervención, bajo el cual se procuró mejorar la habilidad de escucha desde actividades más dinámicas y diferentes a las clases habituales, generó aspectos positivos en muchos integrantes del grupo de estudio, quienes se vieron motivados y comprometidos con las actividades, sin importar si sus participaciones eran acertadas o no.

Ya al momento de determinar hasta qué punto la aplicación de actividades lúdicas contribuyó al fortalecimiento de la habilidad de escucha en inglés, en el grupo de estudio seleccionado, se puede establecer que los resultados esperados se lograron parcialmente, ya que la contribución al grupo de estudio no tuvo la profundidad que se esperaba y al final de los ciclos de actividades, tan solo un pequeño sector describía mejorías notables, mientras que el grueso del grupo presentaba ciertas dificultades al momento de identificar palabras novedosas, de recordar las palabras trabajadas en cada actividad, pero también al momento de relacionar el inglés con su entorno más cercano.

De acuerdo a lo anterior, se puede explicar el mínimo avance de la mayoría de participantes, en relación con el dominio de la habilidad de escucha en inglés, teniendo en cuenta los métodos de enseñanza de la lengua que hacen poco énfasis en tal habilidad, y desde los

conocimientos previos de los estudiantes, que aún en su cuarto grado de escolaridad, no tenían clara la pronunciación de algunas palabras, puesto que les era difícil entender, que las palabras en inglés, en términos generales, no se pronuncian como se escriben.

Finalmente, se puede establecer que si bien las actividades fueron dinámicas y permitieron la participación activa de los estudiantes, los resultados en relación con el fortalecimiento en la habilidad de escucha, fueron mínimos, ya que de los 35 estudiantes en promedio que componían el curso, tan solo un reducido grupo mostraron avances significativos, que se validaban de acuerdo a sus aciertos en cada actividad y al dinamismo mostrado para la resolución de las actividades, pero también, al momento de apoyar a sus compañeros necesitados de orientación.

Implicaciones pedagógicas

Una vez definidas las respectivas conclusiones, se considera importante generar una serie de recomendaciones, dirigidas a diferentes actores e instancias que intervienen de forma directa e indirecta, en los planes de formación y enseñanza del inglés como segunda lengua en el contexto nacional.

Tras los ciclos de intervención y las diferentes actividades desarrolladas con el grupo de estudiantes, se notó que la materia de inglés, ya en el contexto real de enseñanza, está demeritada y se tiene poco en cuenta su importancia, porque no se le da el espacio (tiempo) semanal necesario para el aprendizaje, entre otros aspectos, de modo que se recomienda a las directivas de la institución, reformular las estrategias de enseñanza, para que la materia no sea vista como un relleno que solo sirve para cumplir con las exigencias del Ministerio de Educación Nacional, sino más bien como una fuente de conocimiento y un elemento emancipador.

En esta misma línea, se recomienda a los diferentes representantes de la política educativa en el contexto municipal, brindar los recursos adecuados para la enseñanza del inglés en primaria, que no pueden ser tan solo cartillas y libros de texto descontextualizados, sino también, formación docente adecuada, espacios interactivos para el uso de la lengua, y recursos para reproducir sonidos, mostrar imágenes interactivas y en fin, para el desarrollo de diferentes estrategias, que para el caso de la enseñanza del inglés, requieren un enfoque específico.

Si bien desde la universidad, se ha generalizado una preocupación por la enseñanza del inglés, se considera importante exhortar a los futuros profesores y a los mismos investigadores universitarios, para que enfoquen sus estudios en el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés, teniendo en cuenta la importancia de esta en el aprendizaje del idioma y la necesidad de

generar nuevas estrategias de enseñanza, que se desliguen de los paradigmas tradicionales y se enfoquen en la importancia de este idioma, para la formación holística de los estudiantes, en un mundo que cada día, requiere de profesionales con visión internacional y dominio de los canales de comunicación, que conectan el planeta en general.

Limitaciones

Las limitaciones más notorias a lo largo del proceso investigativo, se relacionaron con el tiempo planeado para el desarrollo de la tesis, que, debido a factores de diferente índole, se prolongó más de lo planeado por los investigadores, generando complicaciones que afortunadamente fueron resueltas gracias a la buena disposición de los representantes de la universidad y los mismos investigadores.

La siguiente limitación presentada en el proceso investigativo, estuvo relacionada con los recursos disponibles para el desarrollo de las actividades y la misma infraestructura de la escuela, que, en el segundo semestre de 2018, enfrentó un proceso de modernización de sus aulas de clase, situación que influyó de forma negativa en el grupo seleccionado, quienes tuvieron que abandonar su salón, en más de una ocasión. Si bien la escuela tiene recursos como computador o video beam, estos no se pudieron aprovechar de forma adecuada, ya que el salón de informática fue uno de los intervenidos en el proceso de modernización de la escuela.

Finalmente, el mínimo dominio de las diferentes habilidades del inglés, tanto por parte de la profesora como de los estudiantes, fue una limitante que truncó el desarrollo de las actividades tal como estaban planeadas, ya que se requería de mucho tiempo para contextualizar las actividades, y, además, los conocimientos que los estudiantes tenían eran mínimos.

Sugerencias para estudios futuros

De acuerdo a la experiencia adquirida en el proceso de investigación, se plantean una serie de recomendaciones dirigidas a los docentes, la comunidad universitaria y en general, a los diseñadores de la política pública de enseñanza del inglés.

A la comunidad universitaria, enfocar sus estudios en el desarrollo de la habilidad de escucha en inglés, teniendo en cuenta que, tras la revisión documental en la biblioteca y las bases de datos de trabajos académicos de la Universidad Surcolombiana, se notó el poco énfasis en este componente, a pesar de su importancia, para alcanzar un dominio adecuado del idioma inglés.

Además de lo anterior, se recomienda un diagnóstico de la situación real de los colegios oficiales de la ciudad, en relación con el dominio del inglés, y los métodos de enseñanza de la habilidad de escucha, que evite los sesgos bajo los cuales se desarrollan los informes gubernamentales, y permita generar un panorama verídico que ayude en la consolidación de políticas públicas enfocadas a la enseñanza del inglés, de forma significativa y con propósitos alcanzables, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

También se eleva una recomendación a los formadores de docentes y al mismo sistema educativo en general, para que asignen profesores de primaria, licenciados en el área de inglés, ya que, mientras por un lado el gobierno pretende formar estudiantes eficientes en el uso de dicha lengua, de otro lado, asigna profesores que no se han formado específicamente en el área (como el caso de la escuela seleccionada para la investigación), tan solo para cumplir con un requisito, sin detenerse a analizar las consecuencias de tal acción.

Referencias

- Alcedo, Yesser; Chacón, Carmen El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente, vol. 23, núm. 1, enero-junio, 2011, pp. 69-76 Universidad de Oriente Cumaná, Venezuela
- Bruner J. (1996). *THE CULTURE OF EDUCACION*. London, England. Harvard University Press.
- Burns, A. (1999). *Collaborative Action Research for English Language Teachers*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Burns, Anne (2010). *Doing Action Research in English Language Teaching. A Guide for Practitioners*. New York and London. Routledge. Taylor & Francis Group. pp. 207
- Cárdenas, M L, González, A & Álvarez, J A. (2010). El desarrollo profesional de los docentes de inglés en ejercicio: algunas consideraciones conceptuales para Colombia. *Folios*. Segunda Época, 31, pp. 49- 68. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n31/n31a04.pdf>
- Castaño, C, Consuelo. (2010). La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el grado primero. Recuperado de: <https://goo.gl/kfSYc1>
- Cavajal Vivas, C I & Torres Delgado, L M. (2014). La mímica, los juegos de roles y algunos aspectos generales de la cultura norteamericana para facilitar la producción oral en inglés. Universidad Libre, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7940/CavajalVivasCindyIbeth2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Clavijo Olarte, Amparo *La enseñanza del inglés en la escuela primaria: algunos problemas críticos* Colombian Applied Linguistics Journal, vol. 18, núm. 1, enero-junio, 2016, pp. 9-10 Universidad Distrital Francisco José de Caldas Bogotá, Colombia
- Cohen, A. D., Pinilla-Herrera, A., Thompson, J, R, & Witzig, L. E. (2011) *Communicating grammatically: Evaluating a learner strategy website for Spanish grammar*. CALICO journal (journal of the computer assisted language instruction consortium), 29(1), 145-172.
- Cohen, 2010. *Focus on the language learner: Styles, strategies and motivation*. In N. Schmitt (Ed.), *An introduction to applied linguistics* (pp. 161-178). 2nd ed. London: Hodder Education.

Consejo de Europa para la publicación en inglés y francés. (2001). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación. Madrid, España.

Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Córdoba C, Patricia, Coto K, Rossina, Ramírez S, Marlene. (2005). *LA COMPRENSION AUDITIVA: DEFINICION, IMPORTANCIA, CARACTERISTICAS, PROCESOS, MATERIALES Y ACTIVIDADES*. Actualidades investigativas en educación. 5 (1). pp, 5.

Tomado de: <file:///C:/Users/user/Downloads/9123-36920-1-PB.pdf>

Córdoba Cubillo, P., & Coto Keith, R., & Ramírez Salas, M. (2005). La comprensión auditiva: definición, importancia, características, procesos, materiales y actividades. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5 (1), 0.

Creswell, John, W. (2012). *EDUCATIONAL RESEARCH. PLANNING, CONDUCTING AND EVALUATING, CUANTITATIVE AND CUALITATIVE RESEARCH*. Boston. PEARSON. pp 673

Decroly, O, Monchamp, E. (2002). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Recuperado de: <https://goo.gl/ELYgLm>

Delval, J. (2008). *EL DESARROLLO HUMANO*. Madrid. SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES, S. A.

Doremi. [Doremi] (2018, junio 5). Canción de la familia en inglés y en español- Canciones infantiles. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Dy0msYQYzbs>

Echeverry, H, Jaime. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Disponible en: <https://goo.gl/AexL2>

Espeso, Pablo. (2016). El bingo, un recurso clásico, con gran valor en educación. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/bingo-en-educacion-gamificacion-aula/34909.html>

Freud, Sigmund, 1901-05. *Obras completas*. Volumen 7. Argentina. Amorrortu Editores.

Galeano, C, Luz, E & Hernández, H, Gladis, M. (2016). Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor. Recuperado de: <https://goo.gl/Z8NEBP>

- García Aretio, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19, (2), pp. 9 – 23. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859001.pdf>
- García Caicedo, E V. (2007). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso “B” del CEDIT Jaime Pardo Leal. Universidad de la Salle. Bogotá, D C. Recuperado de:
<file:///C:/Users/Ni%C3%B1os%20Adames%20Gomez/Downloads/T26.07%20G165j.pdf>
- García R, H. (1997). *La formación del profesorado de educación física: problemas y expectativas*. Barcelona. INDE publicaciones.
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- González, P, Regis. (2014). La lúdica, como estrategia didáctica. Recuperado de:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Góngora-Perdomo, A; Velasco-Sosa, E. La comprensión auditiva y los medios audiovisuales en el aprendizaje de un idioma extranjero VARONA, 53, julio-diciembre, 2011, pp. 68-74 Universidad Pedagógica Enrique José Varona La Habana, Cuba
- Holm Sørensen, B & Meyer, B. (2007). Serious Games in language learning and teaching – a theoretical perspective. Recuperado de: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.23426.pdf>
- ICFES (2014). Saber 11 2014. Cuadernillo de prueba. Ejemplo de preguntas 11° grado. Recuperado de:
[file:///C:/Users/user/Downloads/Cuadernillo%20de%20preguntas%20saber%2011%202014%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Cuadernillo%20de%20preguntas%20saber%2011%202014%20(1).pdf)
- Juan, R, Antonio, D, García, C, Isabel, M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés, en la educación primaria. Disponible en:
http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Kumar, Ranjit. (2011). RESEARCH METHODOLOGY. A step by step guide for beginners. London. SAGE. pp 366

Lavanchy Sylvia. (1994). LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: DESAFÍO Y AVENTURA.

Recuperado de:

<https://books.google.com.co/books?id=tiBtHIZB510C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Lázarus, M. (1883): *Concerning the fascination of play*. Berlín. Dummler

Macías Mendoza, F E. (2017). Estrategias metodológicas para mejorar las habilidades de

speaking y listening en idioma inglés en la escuela de educación básica de universidad

laica Ely Alfaro de Manabí. *Dominio de las Ciencias*, 3, (4), p 588- 641. Recuperado de:

file:///C:/Users/Ni%C3%B1os%20Adames%20Gomez/Downloads/Dialnet-

EstrategiasMetodologicasParaMejorarLasHabilidadesD-6236193.pdf

Márquez Guanipa, J; Díaz Nava, J & Cazzato Dávila, S. (2007). La disciplina escolar: aportes de las teorías psicológicas. *Revista de Artes y Humanidades, UNICA*, 8, (18), PP. 126- 148.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118447007.pdf>

Martí Sala, Eduardo. 1991. *PSICOLOGIA EVOLUTIVA*. Teorías y ámbitos de investigación.

Barcelona. Editorial Antrophos

Martínez Sánchez, Maritza Maribel; Pérez Morfín, Armando; Portillo Campos, Vilma E.

Interactive games in the teaching-learning process of a foreing language Teoría y Praxis, núm. 4, julio-diciembre, 2007, pp. 47-66 Universidad de Quintana Roo Cozumel, México

McKernan, J. (1996). *Investigación acción y curriculum. Métodos y recursos para profesionales reflexivos*. Madrid. EDICIONES MORATA, S. L.

Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles *El juego en*

Los niños: enfoque teórico Educación. Vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-

124Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica

MEN, 2006, *Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras: ingles. Formar en*

lenguas extranjeras: ¡el reto! lo que necesitamos saber y saber hacer. Recuperado de:

http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Michelet, O. (2002). EL JUEGO EDUCATIVO. Iniciación a la actividad intelectual y motriz.

Recuperado de:

- <https://books.google.com.co/books?id=5iW91Pjul04C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Ministerio de Educación (2010). Pruebas Saber. Pruebas Saber 3°, 5° y 9°. Recuperado de: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-244735.html>
- Minerva Torres, Carmen (2002). *El juego: una estrategia importante* Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7, (1), 75- 92. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Morales, Adriana; Beltrán, Ana Milena *Developing Listening through the Use of Authentic Material* HOW, vol. 13, núm. 1, 2006, pp. 101-123 Asociación Colombiana de Profesores de Inglés Bogotá, Colombia
- Murillo Rojas, Marielos LA HABILIDAD DE ESCUCHAR. UNA TAREA PENDIENTE EN LA EDUCACIÓN COSTARRICENSE Revista Káñina, vol. XXXIII, núm. 2, 2009, pp. 95-131 Universidad de Costa Rica San José, Costa Rica
- Naiman, N et al. (1978). *The Good Language Learner*. Toronto. MULTILINGUAL MATTERS LTD.
- Obras completas de Platón*. Edición de Patricio de Azcarate, tomo 9, Madrid, 1872. Tomado de: <http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf09057.pdf>
- Oxford, R. L. (2003). *Language Learning Styles and Strategies: An Overview*. GALA, 1-25.
- Pérez-Yglesias, María. (2010) Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer Educación, vol. 34, núm. 1, pp. 55-72 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica
- Piaget, Jean. (1966) 1a formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. (Trad. J. Gutiérrez.) Fondo de Cultura Económica, México, 1961 1." ed., 2." ed. (1946).
- Piedras, A, Araceli. (2014). Las competencias lingüísticas a través de juegos de mesa en el aula de ELE. Recuperado de: <https://goo.gl/poqe4E>
- REINA ARÉVALO, EDGAR ALBERTO *The use of songs as a tool to work on listening and culture in EFL classes* Cuadernos de Lingüística Hispánica, núm. 15, enero-junio, 2010,

- pp. 121-138 Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia Tunja-Boyacá, Colombia
- Reyes León, Teresita; Arrieta de Meza, Beatriz Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria Telos, vol. 16, núm. 3, septiembre-diciembre, 2014, pp. 388-399 Universidad Privada Dr. Rafael Beloso Chacín Maracaibo, Venezuela
- Rivas Reyes, Marisel; Texidor Pellón, Raiza; González Ramos, Rosa María El Dominó Didáctico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación técnica Revista Habanera de Ciencias Médicas, vol. 15, núm. 1, 2016, pp. 113-122 Universidad de Ciencias Médicas de La Habana Ciudad de La Habana, Cuba
- Romera, Eva M.; Ortega, Rosario; Monks, Claire Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social International Journal of Psychology and Psychological Therapy, vol. 8, núm. 2, june, 2008, pp. 193-202 Universidad de Almería Almería, España
- Ronda-Pupo, Jorge Carlos; Herrera-Fuentes, Yakeline; García-Martínez, Aurelio Los juegos didácticos y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera VARONA, núm. 55, julio-diciembre, 2012, pp. 69-75 Universidad Pedagógica Enrique José Varona La Habana, Cuba
- Rost, Michael. (2012). Teaching and researching listening. Recuperado de: <https://goo.gl/BDnd2H>
- Goh, Christine, Taib, Yusnita. (2006). metacognitive instruction in listening for Young learners. Recuperado de: <https://academic.oup.com/eltj/article/60/3/222/369266>
- Sakai, Kuniyoshi, L, Miura, Kuniyoshi, Nrafu, Nobuko & Muraishi, Yukimasa. (2004). Correlated Functional Changes OF THE Prefrontal Cortex in Twins Induced by Classroom Educational of Second Language. Recuperado de: <https://academic.oup.com/cercor/article/14/11/1233/331420>
- Santos, A, Javier. (2008). HAGAN JUEGO, MAESTROS. Juegos a la medida para el aula de español. recuperado de: <https://goo.gl/zDBmWE>
- Segarra, C, Mélida, P. (2015). DvelopingNinth Graders speaking skills through Games for Large Classes. Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22448/1/tesis.pdf>

- Sigurðardóttir, Sigríður, D. (2010). The use of games in the language classroom. Recuperado de: <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigridurdogg2010.pdf>
- Sørensen, Birgitte, H, Meyer, Bente. (2007). Serious Games in language learning – a theoretical perspective. Recuperado de: <https://goo.gl/uFkNoG>
- Spakowsky, E, Label, C & Figueras, C. *La organización de los contenidos en el jardín de infantes*. Buenos Aires. EDICIONES COLIHUE.
- Spencer, H. (1855): *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe. 1985
- Strauss, Anselm, Corbit, Julieth. (1998). Basic of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory. London, SAGE publications, INC.
- STEFANI, GRACIELA; ANDRÉS, LAURA; OANES, ESTELA TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS Interdisciplinaria, vol. 31, núm. 1, 2014, pp. 39-55 Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines Buenos Aires, Argentina
- Varela, G, Patricia. (2010). El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/921/92117173011.pdf>
- Vera Lacárcel, J A & Moreno Murcia, J A. (2016). Razones intrínsecas para la disciplina en estudiantes adolescentes de Educación Física. *Educación XXI*, 19, (2), pp. 317- 335. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70645811013.pdf>
- Vizco Gell, Carmen Elizabeth; O´ Reilly Herrera, Eduardo JUEGO DIDÁCTICO, SU RELEVANCIA EN LA ENSEÑANZA DEL INGLES EN LA CARRERA DE MEDICINA. JUEGO DE DOMINO Revista Habanera de Ciencias Médicas, vol. 6, núm. 2, abril-junio, 2007 Universidad de Ciencias Médicas de La Habana Ciudad de La Habana, Cuba

Anexos

Anexo 1. Cuestionario diagnostico

1. Para usted aprender inglés es importante? Sí No *Por qué?*

2. Aprender el inglés en clase le parece Aborrido Difícil Interesante Fácil *Por qué?*

3. ¿Cómo se considera para aprender inglés? Muy bueno Regular Buena Me cuesta trabajo

4. ¿Qué es lo más importante aprender en la clase de inglés? Hablar Leer Escuchar Escribir Gramática Pronunciar bien

5. ¿Qué es lo que más ha aprendido en inglés? A hablar un poco

6. de acuerdo a su experiencia, ¿Qué es lo más difícil de aprender en inglés? (puede escoger varias opciones) A escribir algunas palabras A entender lo que escuchan Escribir Hablar Leer Escuchar Gramática Pronunciar Otro

7. ¿Qué tipo de materiales son utilizados para el desarrollo de la clase de inglés? Libro Guía Tablero Tv Videobeam Historias Fotocopias otros (Cuales)

8. De las siguientes actividades, ¿Cuáles le gustaría que se desarrollaran en la clase de inglés?

	SI	NO
Ejercicios de relacionar palabras		
Actividades para escuchar canciones		
Juegos en el computador		
Actividades en el salón de clase	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actividades para escribir palabras o frases	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ejercicios de lectura	<input checked="" type="checkbox"/>	
Diálogos en inglés	<input checked="" type="checkbox"/>	
Traducción de palabras o frases	<input checked="" type="checkbox"/>	
OTROS	<input checked="" type="checkbox"/>	

9. Como le gustaría que fuera su Teacher de inglés. *me gustaría que fuera amable y que hiciera las cosas chérras*

10. Como le gusta trabajar en clase. *Solo*

Anexo 2. Notas de campo

Nombre del observador:	Grado:	
Número de estudiantes:	Fecha:	
Objetivo:		
Descripción	Interpretación	Reflexión

Anexo 3. Entrevista a la profesora

Universidad Surcolombiana

Facultad de Educación

Programa de Licenciatura en inglés

Investigadores: Diego Mauricio Silva y Juan Gómez

Asesor: Diego Fernando Macías, Ph.D.

“Fortalecimiento de la habilidad comunicativa de escucha en inglés a través de actividades lúdicas basadas en los juegos de mesa lotería y bingo en los estudiantes del grado cuarto de un colegio público de Neiva”

Apreciado(a) docente:

El presente cuestionario se desarrolla con el fin de identificar diferentes factores que influyen en el aprendizaje del inglés en los niños del grado 4° de primaria. Su colaboración será muy valiosa y agradecemos de antemano, su disposición y compromiso.

1. En términos generales, ¿cómo describiría usted el desempeño de los estudiantes del grado 403 en el área de inglés? Por favor, justifique la respuesta.

El desempeño es bajo a básico; ya que en la educación primaria se carece de docentes especialistas en el área

2. De acuerdo a su experiencia, ¿considera usted que los estudiantes de grado 403 están motivados hacia el aprendizaje del inglés? Por favor justificar su respuesta.

Claro que hay motivación y más aún en este tiempo; donde la mayor parte de programas, canciones incitan al aprendizaje de este idioma

3. De los siguientes factores, ¿Cuáles considera más influyentes en la motivación de

los niños hacia la clase de inglés?

Influencia de la TV e internet

4. ¿En qué habilidad lingüística, cree usted que los niños tienen mayor dificultad al momento de aprender inglés?

Escucha (listening): Dificultad, ya que no hay un referente apropiado de pronunciación

Habla (speaking): Por temor de no pronunciar apropiadamente

5. ¿Realiza usted ejercicios de escucha en la clase de inglés? ¿Con qué frecuencia? ¿Por qué?

Si realizo ejercicios de escucha; una vez por semana; para familiarizarlos con el idioma y a motivarlos a pronunciar

6. De los siguientes recursos o herramientas didácticas, ¿cuáles utiliza o ha utilizado usted en la clase de inglés?

Presentaciones, Computadores, Canciones, Flashcards, Reproductores de música, Historias.

7. Entre sus recursos didácticos para enseñar inglés, ¿ha utilizado juegos de palabras o tradicionales como lotería y bingo?

Si se ha empleado, para retroalimentar temáticas y como recurso alternativo

8. ¿Qué estrategias recomienda utilizar con los estudiantes de grado 403 en la clase de inglés para el desarrollo de alguna actividad en particular?

Estrategias ilustrativas para centrar la atención de los estudiantes

9. ¿Cuál cree usted que es la habilidad comunicativa más importante de desarrollar en la enseñanza del inglés como lengua extranjera?

Creería que sería la pronunciación (Speaking) para que los estudiantes pierdan el temor y así fortalezcan esta habilidad

Anexo 4. Cuestionario al final de la clase

Institución educativa **Xxxxxxxxxx**, sede **Xxxxxxxxxx**

Grado: _____ **Fecha:** _____

Estudiante: _____

De acuerdo a lo observado en el desarrollo de la clase, califique de 1 a 4 utilizando la siguiente escala.

4=*Siempre* 3=*Casi siempre* 2= *A veces* 1= *Casi nunca* 0= *Nunca*

La clase fue dinámica y participativa	
El profesor explicó con claridad	
Los materiales utilizados en la clase fueron interesantes y llamativos	
Las palabras pronunciadas en inglés por el profesor fueron fáciles de entender	
El profesor ayudó a los estudiantes para que pronunciaran bien	
Durante la clase se trabajó de forma colaborativa	
Fue fácil relacionar las imágenes con las palabras nuevas	

Que fue lo que más le gustó de la clase:

Como le gustaría que fuera la próxima clase:

Institución educativa **Xxxxxxxxxx**, sede **Xxxxxxxxxx**

Grado: _____ **Fecha:** _____

Estudiante: _____

De acuerdo a lo observado en el desarrollo de la clase, califique de 1 a 4 utilizando la siguiente escala.

4=*Siempre* 3=*Casi siempre* 2= *A veces* 1= *Casi nunca* 0= *Nunca*

La clase fue dinámica y participativa	
El profesor explicó con claridad	
Los materiales utilizados en la clase fueron interesantes y llamativos	
Las palabras pronunciadas en inglés por el profesor fueron fáciles de entender	
El profesor ayudó a los estudiantes para que pronunciaran bien	
Durante la clase se trabajó de forma colaborativa	
Fue fácil relacionar las imágenes con las palabras nuevas	

¿Qué fue lo que más le gustó de la clase?

¿Cómo le gustaría que fuera la próxima clase?

Anexo 5. Prueba fotográfica

Institución Educativa Humberto Tafur Charry, sede Las Palmas.
 Grado: 403 Fecha: 2018
 Estudiante: Adriana Quintero

De acuerdo a lo observado en el desarrollo de la clase, califique de 1 a 4 utilizando la siguiente escala.

4= Siempre 3=Casi siempre 2= A veces 1= Casi nunca 0= Nunca

La clase fue dinámica y participativa	3
El profesor explicó con claridad	3
Los materiales utilizados en la clase fueron interesantes y llamativos	3
Las palabras pronunciadas en inglés por el profesor fueron fáciles de entender	3
El profesor ayudó a los estudiantes para que pronunciaran bien	3
Durante la clase se trabajó de forma colaborativa	3
Fue fácil relacionar las imágenes con las palabras nuevas	3

Que fue lo que más le gusto de la clase:
lo mas que me gustaba de la clase fue que aprendi mucho.
 Como le gustaria que fuera la proxima clase:
me gustaria que fuera muy chibre y aprendieramos de ingles

Institución Educativa Humberto Tafur Charry, sede Las Palmas.
 Grado: 403 Fecha: _____
 Estudiante: Danna planeta costaricensa

De acuerdo a lo observado en el desarrollo de la clase, califique de 1 a 4 utilizando la siguiente escala.

4= Siempre 3=Casi siempre 2= A veces 1= Casi nunca 0= Nunca

La clase fue dinámica y participativa	4
El profesor explicó con claridad	4
Los materiales utilizados en la clase fueron interesantes y llamativos	4
Las palabras pronunciadas en inglés por el profesor fueron fáciles de entender	4
El profesor ayudó a los estudiantes para que pronunciaran bien	4
Durante la clase se trabajó de forma colaborativa	4
Fue fácil relacionar las imágenes con las palabras nuevas	4

Que fue lo que más le gusto de la clase:
que aprendi nuevas cosas y palabras
 Como le gustaria que fuera la proxima clase:
que jugáramos

Institución Educativa Humberto Tafur Charry, sede Las Palmas.
 Grado: 403 Fecha: 2018
 Estudiante: Adriana Quintero

De acuerdo a lo observado en el desarrollo de la clase, califique de 1 a 4 utilizando la siguiente escala.

4= Siempre 3=Casi siempre 2= A veces 1= Casi nunca 0= Nunca

La clase fue dinámica y participativa	3
El profesor explicó con claridad	3
Los materiales utilizados en la clase fueron interesantes y llamativos	3
Las palabras pronunciadas en inglés por el profesor fueron fáciles de entender	3
El profesor ayudó a los estudiantes para que pronunciaran bien	3
Durante la clase se trabajó de forma colaborativa	3
Fue fácil relacionar las imágenes con las palabras nuevas	3

Que fue lo que más le gusto de la clase:
lo mas que me gustaba de la clase fue que aprendi mucho.
 Como le gustaria que fuera la proxima clase:
me gustaria que fuera muy chibre y aprendieramos de ingles

Anexo 6. Carta al Rector

Neiva, 25 de mayo de 2018

Señor (a):

Rector (a) Institución Educativa Humberto Tafur Charry
Ciudad

Cordial saludo.

Nos dirigimos a usted con el fin de solicitar permiso para desarrollar el proyecto de investigación titulado: “Fortalecimiento de la habilidad comunicativa de escucha en inglés a través de actividades lúdicas basadas en los juegos de mesa lotería y bingo en los estudiantes del grado cuarto de un colegio público de Neiva” en el contexto de la escuela de las Palmas que usted representa como rector(a) de la Institución. El presente trabajo de investigación constituye nuestro proyecto final de grado como estudiantes del Programa de Licenciatura en Inglés de la Universidad Surcolombiana. Nuestro trabajo contará con la asesoría del profesor Diego Fernando Macías, docente del mencionado programa de la Universidad Surcolombiana. Así mismo, nuestra labor se centra en la recolección de información por medio de diferentes instrumentos incluyendo cuestionarios, observación de clases, e implementación de materiales didácticos (actividades lúdicas) elaborados por nosotros mismos para los niños. Dichas labores serán concertadas con el docente titular de la asignatura de inglés en el mencionado grado procurando no entorpecer el normal desarrollo del calendario académico.

Agradecemos su atención y quedamos atento a una respuesta de su parte.

Atentamente

Juan Guillermo Gómez
Cod: 2010296188
juanggrivera@gmail.com
3152849357

Diego Mauricio Silva
Cod: 2010295451
diego_mao17@hotmail.com
3204479234

Anexo 7. Carta de consentimiento a los padres de familia

Universidad Surcolombiana

Facultad de Educación

Investigadores: Juan Guillermo Gómez y Diego Mauricio Silva

Asesor: Doctor Diego Fernando Macías

Programa de Licenciatura en inglés

Apreciado acudiente del estudiante _____

Cordial saludo. Mediante la presente solicitamos su consentimiento para la participación de su hijo (a) en el proyecto de investigación titulado “Fortalecimiento de la habilidad comunicativa de escucha en inglés a través de actividades lúdicas basadas en los juegos de mesa lotería y bingo, en los estudiantes del grado cuarto de un colegio público de Neiva”, para lo cual será recolectada información a través de cuestionarios y observaciones de clase, así como la aplicación de unas actividades lúdicas. Cabe aclarar que no existe ningún tipo de riesgo para su hijo (a) y que su participación es totalmente voluntaria.

- Como acudiente, estoy de acuerdo que el menor al que represento participe en la presente investigación.
- Los investigadores han explicado satisfactoriamente los objetivos que hacen parte del estudio.
- Entiendo que el menor al que represento, deberá responder preguntas a través de un cuestionario y de unos talleres en inglés.
- Entiendo que los procedimientos de recolección y uso de la información serán llevados a cabo de manera confidencial y ética por parte de los investigadores.
- Entiendo que el menor al que represento, se puede retirar de manera voluntaria en cualquier momento del proyecto, sin que esto traiga consecuencias negativas en su desempeño académico.
- Estoy de acuerdo que, en caso de darse lo anterior, la información recolectada hasta ese punto, podrá ser utilizada por los investigadores para desarrollar los objetivos propuestos

• Nombre del acudiente: _____

• Firma: _____

• Fecha: _____

Anexo 8. Actividades

Clase: 1	Idioma: inglés
Fecha:	Tema: Vocabulario prendas de vestir
Duración: lección de 90 minutos con todo el salón de clase	Recursos: poster con imágenes, tableros de lotería de palabras, marcadores, estrellas de papel.
<p>Objetivos/ resultados del aprendizaje: Al final de la lección el estudiante será capaz de relacionar el sonido de 20 palabras con sus respectivas imágenes y su escritura en inglés</p>	
<p>Lenguaje y estructuras gramaticales:</p> <p>Commands: Stop, help please, time is over.</p> <p>English vocabulary: Shoes, Shirt, T-shirt, Socks, Swimsuit, Belt, Boots, Shorts, Jeans, Skirt, Sandals, Cap, Hat, Jacket, Trousers, Dress, Underpants, Blouse, trainers, High Heels</p>	
<p>Desarrollo de la actividad: El profesor saluda la clase de inglés y les pide orden para empezar la lección. -La primera acción es organizar el salón de clases en grupos de 4 estudiantes. La escogencia de los grupos es al azar.</p> <p>- A cada grupo se le da un tablero de lotería, que contiene un total de nueve casillas con sus respectivas palabras.</p> <p>-El profesor muestra una presentación de powerpoint en el video beam, en la cual hay una serie de números y cada uno tiene un enlace que lleva a la imagen de la respectiva palabra, en la misma presentación. Además, el profesor tiene una bolsa en la cual hay unas pequeñas fichas con cada uno de los números que los estudiantes deben ir sacando en cada turno.</p> <p>-El profesor hace un ligero repaso de las palabras que hacen parte del juego y explica las instrucciones:</p> <p>-Una vez conformados los grupos, se escoge al azar el grupo que empezará el juego.</p> <p>- El grupo que empieza la actividad debe escoger un participante para que pase al frente y escoja un número de la bolsa de números que tiene el profesor. De acuerdo al número, se descubre una imagen en la presentación y el estudiante debe pronunciar la palabra que representa esa imagen. En caso que el estudiante no sepa la palabra, debe decir: ¡help, please! y una vez el profesor de la autorización, un compañero de grupo puede decir la palabra, para lo cual tendrá 10 segundos. Si pronuncia la palabra correcta, será punto para el grupo. Si una vez agotados los 10 segundos el grupo no ha respondido correctamente, el profesor dice: ¡time is over!, en ese momento cualquier grupo tiene la posibilidad de participar, y se le dará la</p>	

oportunidad al primero que diga ¡stop!

-Dado el caso que ningún grupo pueda decir la palabra correcta que relaciona la imagen, el profesor la cubre de nuevo y pronuncia la palabra en voz alta para todo el grupo, quienes deben repetir para recordar la pronunciación. Como no se pronunció la palabra, el número que la identifica vuelve a la bolsa y esta vuelve a ser parte del juego.

- Gana el equipo que haya llenado más palabras en su tablero una vez se hallan descubierto todas las palabras

Shoes	Cap	Belt
Shorts	Dress	Skirt
Socks	Jacket	Shirt

Blouse	Sandals	Swimsuit
Boots	Trainers	Jeans
T-shirt	Hat	High heels

Trousers	Jeans	T- shirt
Boots	Hat	Swimsuit
Shoes	Sandals	Underpants

Dress	Shirt	High Heels
Shorts	Cap	Belt
Socks	Skirt	Blouse

Jacket	Skirt	Trainers
Socks	Cap	Belt
Shirt	Shorts	Underpants

Dress	T- shirt	High Heels
Boots	Jeans	Swimsuit
Blouse	Shoes	Jacket

Sandals	Shirt	Trousers
Trainers	Belt	Trainers
Underpants	Socks	Hat

Skirt	Dress	Jacket
Shoes	T- shirt	High Heels
Cap	Blouse	Shorts

Boots	Hat	Sandals
Trousers	Shirt	Underpants
Jeans	Trainers	Swimsuit

Socks		Cap		Shorts	
Dress		High Heels		Blouse	
Skirt		Jacket		Belt	
Belt	Boots	Shorts	Jeans	Skirt	
Dress	Underpants	Blouse	Trainers	High Heels	
Sandals	Cap	Hat	Jacket	Trousers	
Shoes	Shirt	T-shirt	Socks	Swimsuit	

Clase: 2	Idioma: inglés
Fecha:	Tema: Vocabulario prendas de vestir y colores básicos
Duración: lección de 90 minutos con todo el salón de clase	Recursos: poster con imágenes, tableros de lotería de palabras, marcadores, stickers
<p>Objetivos/ resultados del aprendizaje: Al final de la lección el estudiante será capaz de relacionar el sonido de 30 palabras con sus respectivas imágenes y su escritura en inglés</p>	
<p>Lenguaje y estructuras gramaticales:</p> <p>Commands: Stop, help please, time is over.</p> <p>English vocabulary: Shoes, Shirt, T-shirt, Socks, Swimsuit, Belt, Boots, Shorts, Jeans, Skirt, Sandals, Cap, Hat, Jacket, Trousers, Dress, Underpants, Blouse, trainers, High Heels, White, black, yellow, blue, red, green, Brown, pink, orange, Grey</p>	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <p>El profesor saluda la clase de inglés y les pide orden para empezar la lección.</p> <p>-La primera acción es organizar el salón de clases en 5 grupos con la cantidad de estudiantes que hay en el salón. Para escoger a los integrantes de cada grupo, se les pide a los estudiantes que se enumeren del 1 al 5, para posteriormente agruparlos de acuerdo al número.</p> <p>-Antes de empezar la clase, se hace un repaso de las palabras que fueron aprendidas en la clase pasada y las palabras que serán aprendidas en la presente clase. Para esto, el profesor utiliza flashcards, con imágenes relacionadas a las prendas de vestir y los colores.</p> <p>- Con el objetivo de enseñarles una pronunciación más acertada, el profesor les presenta audios de las palabras a trabajar para que los estudiantes repacen la pronunciación antes de empezar a jugar.</p> <p>- Antes de empezar a jugar, a cada grupo se le dan dos tableros de lotería, que contiene un total de nueve casillas con sus respectivas palabras.</p> <p>-El profesor pega en el tablero el poster, o en su defecto las flashcards con las imágenes de las palabras, pero cada imagen está cubierta con una hoja y su respectivo número. Además, el profesor tiene una bolsa en la cual hay unas pequeñas fichas con cada uno de los números que los estudiantes deben ir sacando en cada turno.</p> <p>-El profesor explica las instrucciones:</p>	

-Una vez conformados los grupos, el grupo conformado por los numero 1, es el primero que empieza.

- El grupo que empieza la actividad debe escoger un participante para que pase al frente y escoja un número de la bolsa de números que tiene el profesor. De acuerdo al número el estudiante descubre una imagen y debe pronunciar la palabra que representa esa imagen y el color de la prenda de vestir. Si pronuncia la prenda de vestir, más no el color, será punto valido; si pronuncia la prenda de vestir más el color, será punto válido más medio punto extra, que servirá para completar otro punto, en la siguiente oportunidad. Si pronuncia tan solo el color, será medio punto válido para la siguiente oportunidad.

- Cada punto, debe ser marcado en los tableros de lotería por el profesor, por medio de un sticker blanco en la respectiva palabra. Cada medio punto, será marcado por el profesor en su respectiva hoja de anotaciones.

- En caso que el estudiante no sepa la palabra, debe decir: ¡help, please! y una vez el profesor de la autorización, un compañero de grupo puede decir la palabra, para lo cual tendrá 5 segundos. Si pronuncia la palabra correcta, será punto para el grupo. Si una vez agotados los 5 segundos el grupo no ha respondido correctamente, el profesor dice: ¡time is over! y en ese momento pasa el siguiente grupo y escoge otra palabra.

-Dado el caso que ningún grupo pueda decir la palabra correcta que relaciona la imagen, el profesor la cubre de nuevo y pronuncia la palabra en voz alta para todo el grupo, quienes deben repetir para recordar la pronunciación. Como no se pronunció la palabra, el número que la identifica vuelve a la bolsa y esta vuelve a ser parte del juego.

- Gana el equipo que haya llenado más palabras en su tablero una vez se descubran todas las palabras

Clase: 3	Idioma: Inglés
Fecha:	Tema: Vocabulario Family tree
Duración: lección de 90 minutos con todo el salón de clase	Recursos: poster con imágenes, tableros de lotería de palabras, marcadores, stickers
<p>Objetivos/ resultados del aprendizaje: Al final de la lección el estudiante será capaz de relacionar el sonido de 20 palabras sobre los miembros de la familia con sus respectivas imágenes y su escritura en inglés</p>	
<p>Lenguaje y estructuras gramaticales: Pronombres tercera persona: she, he Verbos: To be, work, eat</p> <p>Commands: Stop, help please, time is over.</p> <p>English vocabulary: Sister, brother, father, mother, short, young, smart, slim, beautiful, works, fruits, morning, hospital, children, years old, tall, serious, coffee, sons, eat</p>	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <p>El profesor saluda la clase de inglés y les pide orden para empezar la lección.</p> <p>-La primera acción es organizar el salón de clases en 5 grupos con la cantidad de estudiantes que hay en el salón. Para escoger a los integrantes de cada grupo, se les pide a los estudiantes que se enumeren del 1 al 5, para posteriormente agruparlos de acuerdo al número.</p> <p>-Antes de empezar la clase, se hace un repaso de las palabras que fueron aprendidas en la clase pasada y las palabras que serán aprendidas en la presente clase. Para esto, el profesor utiliza flashcards y un poster, con imágenes relacionadas a los miembros de la familia y a la descripción de personas.</p> <p>- Con el objetivo de enseñarles una pronunciación más acertada, el profesor les presenta audios de las palabras a trabajar para que los estudiantes repacen la pronunciación antes de empezar a jugar.</p> <p>- Antes de empezar a jugar, a cada grupo se le dan dos tableros de lotería, que contiene un total de nueve casillas con sus respectivas palabras.</p> <p>-El profesor pega en el tablero el poster, o en su defecto las flashcards con las imágenes de las palabras, pero cada imagen está cubierta con una hoja y su respectivo número. Además, el profesor tiene una bolsa en la cual hay unas pequeñas fichas con cada uno de los números que los estudiantes deben ir sacando en cada turno.</p> <p>-El profesor explica las instrucciones:</p>	

-Una vez conformados los grupos, el grupo conformado por los numero 1, es el primero que empieza.

- El grupo que empieza la actividad debe escoger un participante para que pase al frente y escoja un número de la bolsa de números que tiene el profesor. De acuerdo al número el estudiante descubre una imagen y debe pronunciar la palabra que representa esa imagen y el color de la prenda de vestir. Si pronuncia la prenda de vestir, más no el color, será punto valido; si pronuncia la prenda de vestir más el color, será punto válido más medio punto extra, que servirá para completar otro punto, en la siguiente oportunidad. Si pronuncia tan solo el color, será medio punto válido para la siguiente oportunidad.

- Cada punto, debe ser marcado en los tableros de lotería por el profesor, por medio de un sticker blanco en la respectiva palabra. Cada medio punto, será marcado por el profesor en su respectiva hoja de anotaciones.

- En caso que el estudiante no sepa la palabra, debe decir: ¡help, please! y una vez el profesor de la autorización, un compañero de grupo puede decir la palabra, para lo cual tendrá 5 segundos. Si pronuncia la palabra correcta, será punto para el grupo. Si una vez agotados los 5 segundos el grupo no ha respondido correctamente, el profesor dice: ¡time is over! y en ese momento pasa el siguiente grupo y escoge otra palabra.

-Dado el caso que ningún grupo pueda decir la palabra correcta que relaciona la imagen, el profesor la cubre de nuevo y pronuncia la palabra en voz alta para todo el grupo, quienes deben repetir para recordar la pronunciación. Como no se pronunció la palabra, el número que la identifica vuelve a la bolsa y esta vuelve a ser parte del juego.

- Gana el equipo que haya llenado más palabras en su tablero una vez se descubran todas las palabras



COUSINS	AUNT
FATHER	GRANDMOTHER
GRANDPA	BROTHERS

UNCLE	MOTHER
GRANDMOTHER	GRANDPA
BROTHERS	UNCLE

MOTHER	GRAND-FATHER
GRANDMA	COUSINS
AUNT	FATHER

GRAND-MOTHER	COUSINS
AUNT	FATHER
GRANDPA	GRANDMA

GRANDPA	MOTHER
COUSINS	AUNT
GRANDFATHER	FATHER

GRANDMA	FATHER
COUSINS	AUNT
GRANDMOTHE R	BROTHERS

Clase: 4	Idioma: Inglés
Fecha:	Tema: Vocabulario miembros de la familia y animales
Duración: lección de 90 minutos con todo el salón de clase	Recursos: poster con imágenes, tableros de bingo de palabras, marcadores, stickers, bafle de sonido, flashcards, balotas con números
<p>Objetivos/ resultados del aprendizaje: Al final de la lección el estudiante será capaz de relacionar el sonido de 20 palabras con sus respectivas imágenes y su escritura en inglés</p>	
<p>Lenguaje y estructuras gramaticales:</p> <p>Commands: Stop, help please, time is over.</p> <p>English vocabulary: Sister, brother, father, mother, children, sons, grandpa, grandma, uncle, nephew, cat, dog, chicken, bird, parrot, cow, horse, hen, pig, rabbit</p>	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor saluda la clase y les pide a los estudiantes que se organicen en 5 grupos, máximo 6, para que no se peleen entre ellos y participen activamente. - Mientras saluda, el profesor pone flashcards con imágenes relacionadas a las palabras que se verán en clase, en el tablero. Cada flashcard, además de la imagen, tienen escrita la palabra en su parte inferior. -El profesor les pide a los estudiantes que le recuerden algunas palabras vistas en las clases anteriores, para explicarles que, en la clase de hoy, se retomaran algunas de esas palabras, pero también se verán algunas nuevas, tal como se muestra en el tablero. - para repasar lo visto anteriormente, el profesor señala cada flashcard en el tablero y los estudiantes deben repetirla, en caso de no saberla, pedirá que, el estudiante que quiera de forma voluntaria y alzando la mano para pedir permiso, pronuncie la palabra, si lo hace bien tendrá un premio, de lo contrario, no habrá penalización. -Para las palabras nuevas, el profesor empezara diciendo que además de los miembros, en las familias, también están las mascotas y que muchas familias tienen animales en sus hogares, entre los que se encuentran algunos, cuyos nombres se repasaran a lo largo de la clase. Además, reproducirá sonidos de los animales, extraídos de la web, y sus respectivos nombres. -Para el manejo de la disciplina, el profesor llevará a la clase una serie de tarjetas: al iniciar la clase a cada grupo se le dará una tarjeta azul, que representa su buen comportamiento. Si el grupo hace indisciplina, se hace acreedor a una tarjeta amarilla, tres tarjetas amarillas se cambian por una roja, pero si persiste la indisciplina, se le retira la tarjeta azul y el grupo 	

debe ceder un turno de participación.

-Una vez repasados los elementos a desarrollar, es decir algunas palabras de la clase anterior y las nuevas palabras, se da vía libre para iniciar el juego, no sin antes advertir, que cualquier acto de indisciplina, significa perder puntos y por lo tanto alejarse de la posibilidad de ganar el juego.

-Los grupos se han organizado con antelación y a cada uno, se le reparte un tablero de bingo con nueve casillas enumeradas, para marcar los aciertos, y una tarjeta de color azul, que representa su buen comportamiento y disciplina.

-El profesor selecciona al azar el grupo que empieza la actividad, quien a su vez debe enviar un representante al frente, para que escoja una balota con un número que representa una palabra, la cual debe ser pronunciada.

-Acto seguido, el asistente reproduce la palabra desde el baffle o la pronuncia, para que el estudiante participante, señale cual flashcard representa el sonido que acaba de escuchar; si lo hace de forma correcta, el asistente pasa al grupo y pone un sticker en cualquier número del tablero de bingo, que representa el punto obtenido por el grupo.

- Dado el caso que el estudiante señale de forma incorrecta la imagen que representa el sonido escuchado, no hay punto para el grupo, y tan solo recibe un pequeño premio de consolación (a Candy).

-Dado el caso que el estudiante sea incapaz de asociar cualquier imagen con el sonido escuchado, tiene la posibilidad de pedir ayuda a su grupo (¡help please!) quien debe enviar un representante al frente para que señale la imagen correcta y de esta forma accedan al punto.

-De acuerdo al desarrollo de la clase y los niveles de motivación, el profesor decide si en algunas rondas de participación se deben seleccionar dos balotas, es decir dos palabras, que a su vez significan dos puntos para cada grupo, en caso de acierto.

- La actividad termina cuando se agote el tiempo dispuesto o cuando un grupo haya puesto stickers en cada una de las casillas de los tableros de lotería, es decir halla acertado la mayoría en la escucha de la mayoría de las palabras.

- Al final de la clase, el profesor selecciona algunos estudiantes, máximo 5, para preguntarse sobre el desarrollo de la clase y la forma de mejorarla.

¿Te gustaron las actividades?

¿Qué fue lo que más te gusto?

¿Entiendes las palabras enseñadas en la clase?

¿Dime algunas palabras que recuerdes?

¿Qué te gustaría que tuviera la próxima clase?

¿Qué no te gustó de la clase?

- Despedida, agradecimientos y premiación de la actividad

Clase: 5	Idioma: Inglés
Fecha:	Tema: Vocabulario animales y colores básicos
Duración: lección de 90 minutos con todo el salón de clase	Recursos: poster con imágenes, tableros de lotería de palabras, marcadores, stickers, baffle de sonido, flashcards, balotas con números, paletas con las palabras a enseñar
Objetivos/ resultados del aprendizaje: Al final de la lección el estudiante será capaz de relacionar el sonido de 20 palabras con sus respectivas imágenes y su escritura en inglés	
Lenguaje y estructuras gramaticales: Commands: Stop, help please, time is over. English vocabulary: cat, dog, chicken, bird, parrot, cow, horse, pig, rabbit, black, white, yellow, coffee, green, red, blue, grey, pink	
Desarrollo de la actividad: - El profesor saluda la clase y les pide a los estudiantes que se organicen en 5 grupos, máximo 6, para que no se peleen entre ellos y participen activamente. - Mientras saluda, el profesor pone flashcards alrededor del salón, con imágenes relacionadas a las palabras que se verán en clase. Cada flashcard, además de la imagen, tienen escrita la palabra en su parte inferior. -El profesor les pide a los estudiantes que le recuerden algunas palabras vistas en las clases anteriores, para explicarles que, en la clase de hoy, se retomaran algunas de esas palabras, pero también se verán algunas nuevas, tal como se muestra en las imágenes distribuidas a lo largo del salón. -Para repasar lo visto anteriormente, el profesor señala y pronuncia cada palabra de las flashcard en las paredes del salón y los estudiantes deben repetirla, en caso de no saberla, pedirá que, el estudiante que quiera de forma voluntaria y alzando la mano para pedir permiso, pronuncie la palabra, si lo hace bien tendrá un premio, de lo contrario, no habrá penalización. -Para las palabras nuevas, el profesor empezara diciendo que las mascotas y los animales son muy vistosos, porque además que algunos son muy tiernos, poseen colores muy	

llamativos, cuyos nombres se repasarán a lo largo de la clase. Además, reproducirá sonidos con los colores, extraídos de la web.

-Para el manejo de la disciplina, el profesor llevará a la clase una serie de tarjetas: al iniciar la clase a cada grupo se le dará una tarjeta azul, que representa su buen comportamiento. Si el grupo hace indisciplina, se hace acreedor a una tarjeta amarilla, tres tarjetas amarillas se cambian por una roja, pero si persiste la indisciplina, se le retira la tarjeta azul y el grupo debe ceder un turno de participación.

-Una vez repasados los elementos a desarrollar, es decir algunas palabras de la clase anterior y las nuevas palabras, se da vía libre para iniciar el juego, no sin antes advertir, que cualquier acto de indisciplina, significa perder puntos y por lo tanto alejarse de la posibilidad de ganar el juego.

-Los grupos se han organizado con antelación y a cada uno, se le reparte un tablero de lotería con nueve casillas con sus respectivas imágenes, para marcar los aciertos, y una tarjeta de color azul, que representa su buen comportamiento y disciplina.

-El profesor indica las reglas de juego: cada grupo ha recibido una serie de paletas de papel, que tienen escritas las palabras de la actividad. Los grupos deben estar atentos cuando el asistente del profesor o él mismo, pronuncien la palabra, para levantar la paleta que corresponde. El grupo que acierte gana punto automáticamente y el asistente del profesor, pegará el respectivo sticker en la imagen que corresponde

- Dado el caso que varios grupos acierten, se asignará el punto de la siguiente forma: los grupos que acertaron deben enviar un representante al frente, el profesor pronuncia tres palabras y quien más aciertos tenga, señalando la imagen que corresponde, gana el punto.

-De acuerdo al desarrollo de la clase y los niveles de motivación, el profesor decide si en algunas rondas de participación se deben seleccionar dos palabras, que a su vez significan dos puntos para cada grupo, en caso de acierto.

- La actividad termina cuando se agote el tiempo dispuesto o cuando un grupo haya puesto stickers en cada una de las casillas de los tableros de lotería, es decir halla acertado la mayoría en la escucha de la mayoría de las palabras.

- Al final de la clase, el profesor selecciona algunos estudiantes, máximo 5, para preguntarse sobre el desarrollo de la clase y la forma de mejorarla.

¿Te gustaron las actividades?

¿Qué fue lo que más te gusto?

¿Entiendes las palabras enseñadas en la clase?

¿Dime algunas palabras que recuerdes?

¿Qué te gustaría que tuviera la próxima clase?

¿Qué no te gustó de la clase?

- Despedida, agradecimientos y premiación de la actividad

Clase: 6	Idioma: Inglés
Fecha:	Tema: colores básicos y elementos de la escuela
Duración: lección de 90 minutos con todo el salón de clase	Recursos: poster con imágenes, tableros de lotería de palabras, marcadores, stickers, flashcards, balotas con números, paletas con las palabras a enseñar, tarjetas para calificar la disciplina
<p>Objetivos/ resultados del aprendizaje: Al final de la lección el estudiante será capaz de relacionar el sonido de 20 palabras con sus respectivas imágenes y su escritura en inglés</p>	
<p>Lenguaje y estructuras gramaticales:</p> <p>Commands: Stop, help please, time is over.</p> <p>English vocabulary: Black, white, yellow, coffee, green, red, blue, grey, pink, purple, ruler, pencil, notebook, classroom, colors, ball, eraser, glue, paper.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor saluda la clase y les pide a los estudiantes que se organicen en 5 grupos, máximo 6, para que no se peleen entre ellos y participen activamente. - Mientras el profesor saluda, el asistente, pega alrededor del salón algunas cartulinas con los colores que serán estudiados y en el pupitre del profesor, sitúa los elementos del salón de clase que harán parte de la actividad. Los nombres de los elementos y los colores, se escriben en el tablero, para ser repasados -El profesor les pide a los estudiantes que le recuerden algunas palabras vistas en las clases anteriores, para explicarles que, en la clase de hoy, se retomaran algunas de esas palabras, pero también se verán algunas nuevas, tal como muestran los elementos situados en el pupitre del profesor. -Para repasar lo visto anteriormente, el profesor señala cada una de las cartulinas, y los estudiantes deben decir el nombre del color en inglés, en caso de no recordar, se da la oportunidad que un voluntario, tras levantar la mano para pedir el turno, diga la palabra del color y si lo hace bien, tendrá un premio, pero de hacerlo mal, no habrá penalización alguna. Si nadie recuerda la palabra, el profesor la pronuncia y pide a los estudiantes repetirla después de él. 	

-Para las nuevas palabras, el profesor se dirige a los estudiantes para decirles que los colores hacen que los elementos se vean muy llamativos y especialmente en el salón de clases, donde es necesario tener muchos colores vivos, para que el ambiente sea agradable y ameno. De esta forma, el profesor muestra algunos elementos del salón de clases de diferentes colores, mientras pronuncia su nombre y el asistente los escribe en el tablero. Tras cada palabra pronunciada, los estudiantes deben repetirla, para que sea más fácil de recordar.

-Posteriormente pide a los estudiantes, que, de forma voluntaria, pronuncien las palabras que recuerdan, sin hacer desorden y pidiendo permiso para cada intervención. En caso de no recordar alguna palabra, el profesor pide al asistente que pronuncie su nombre para que los estudiantes tengan un referente y puedan generar su pronunciación.

-Para el manejo de la disciplina, el profesor llevará a la clase una serie de tarjetas: al iniciar la clase a cada grupo se le dará una tarjeta azul, que representa su buen comportamiento. Si el grupo hace indisciplina, se hace acreedor a una tarjeta amarilla, tres tarjetas amarillas se cambian por una roja, pero si persiste la indisciplina, se le retira la tarjeta azul y el grupo debe ceder un turno de participación.

-Una vez repasados los elementos a desarrollar, es decir algunas palabras de la clase anterior y las nuevas palabras, se da vía libre para iniciar el juego, no sin antes advertir, que cualquier acto de indisciplina, significa perder puntos y por lo tanto alejarse de la posibilidad de ganar el juego.

-Los grupos se han organizado con antelación y a cada uno, se le reparte un tablero de lotería con nueve casillas con sus respectivas casillas enumeradas, para marcar los aciertos, y una tarjeta de color azul, que representa su buen comportamiento y disciplina.

-El profesor indica las reglas del juego: cada grupo recibe una serie de paletas, ya sea de colores o con las imágenes de los elementos del salón de clases, de modo que los estudiantes deben estar atentos en cada turno, para cuando el asistente del profesor pronuncie la palabra, levantar la respectiva paleta con la palabra correcta. El primer turno de participación se le asigna al grupo 1 y así sucesivamente hasta que cada grupo haya participado; para la selección de las palabras, el estudiante que ganó el primer punto, debe seleccionar una de las balotas de la bolsa que tiene el profesor, que tiene un número asignado con anterioridad para cada palabra y así con cada palabra y cada participante que gane punto.

-El grupo que acierte gana punto automáticamente y el asistente del profesor pegara el respectivo sticker en el número del tablero de lotería que corresponde

-El profesor indica las reglas de juego: cada grupo ha recibido una serie de paletas de papel, que tienen escritas las palabras de la actividad. Los grupos deben estar atentos cuando el asistente del profesor o él mismo, pronuncien la palabra, para levantar la paleta que corresponde. El grupo que acierte gana punto automáticamente y el asistente del profesor, pegara el respectivo sticker en la imagen que corresponde.

- Dado el caso que varios grupos acierten, se asignará el punto de la siguiente forma: los grupos que acertaron deben enviar un representante al frente, el profesor pronuncia tres palabras y quien más aciertos tenga, señalando la cartulina o el elemento que corresponde, gana el punto.

- La actividad termina cuando se agote el tiempo dispuesto o cuando un grupo haya puesto stickers en cada una de las casillas de los tableros de lotería, es decir halla acertado en la escucha de la mayoría de las palabras y para el grupo ganador, se le dará un premio como reconocimiento a su esfuerzo.

- Al final de la clase, el profesor selecciona algunos estudiantes, máximo 5, para preguntarse sobre el desarrollo de la clase y la forma de mejorarla.

¿Te gustaron las actividades?

¿Qué fue lo que más te gusto?

¿Entiendes las palabras enseñadas en la clase?

¿Dime algunas palabras que recuerdes?

¿Qué te gustaría que tuviera la próxima clase?

¿Qué no te gustó de la clase?

- Despedida, agradecimientos y premiación de la actividad

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
7	8	9
4	5	6

1	3	2
4	6	5
7	9	8

7	8	9
1	3	2
4	5	6

4	5	6
7	8	9
1	3	2

1	3	2
4	5	6
7	8	9

