

2019

## **Desarrollo de la habilidad oral en inglés en los niños de cuarto grado mediante la lúdica como herramienta de aprendizaje**

María Camila Nieto Pachón  
*Universidad de La Salle, Bogotá*

Lina Paola Salazar Cortés  
*Universidad de La Salle, Bogotá*

Follow this and additional works at: [https://ciencia.lasalle.edu.co/lic\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas)



Part of the Bilingual, Multilingual, and Multicultural Education Commons, Educational Methods Commons, Educational Psychology Commons, Educational Technology Commons, Elementary Education Commons, and the Language and Literacy Education Commons

---

### **Citación recomendada**

Nieto Pachón, M. C., & Salazar Cortés, L. P. (2019). Desarrollo de la habilidad oral en inglés en los niños de cuarto grado mediante la lúdica como herramienta de aprendizaje. Retrieved from [https://ciencia.lasalle.edu.co/lic\\_lenguas/854](https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/854)

This Trabajo de grado - Pregrado is brought to you for free and open access by the Facultad de Ciencias de la Educación at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Licenciatura en Español y Lenguas Extranjeras by an authorized administrator of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).

**DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS EN LOS NIÑOS DE CUARTO  
GRADO MEDIANTE LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE**

**MARÍA CAMILA NIETO PACHÓN**

**LINA PAOLA SALAZAR CORTÉS**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**BOGOTÁ,D.C., JUNIO DE 2019**

**DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN ORAL EN INGLÉS CON NIÑOS DE CUARTO  
GRADO MEDIANTE LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR POR EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN LENGUA CASTELLANA, INGLÉS Y FRANCES**

**DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO  
JOSÉ RAUL JIMENEZ**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**BOGOTÁ,D.C., JUNIO DE 2019**



RECTOR:

**DR. ALBERTO PRADA SANMIGUEL.F.S.C**

VICERECTOR ACADÉMICO:

**DRA. CARMEN AMALIA CAMACHO**

DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:

**DR. GUILLERMO LONDOÑO OROZCO**

DIRECTORA DEL PROMAGRA:

**DRA. NORMA VANEGAS**

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

**SABER EDUCATIVO, PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

**Presidente del Jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

**Bogotá, D.C., Junio de 2019**

## Resumen

Esta investigación fue realizada en el Colegio Empresarial Los Andes de Facatativá Cundinamarca. Se trabajó con grado cuarto durante los tres primeros bimestres del año escolar 2018. La pregunta de investigación fue: ¿Cómo mediante el uso de recursos lúdicos es posible estimular y desarrollar la producción oral en el proceso de aprendizaje de inglés en los estudiantes de cuarto grado?

Esta problemática surgió a partir del análisis del bajo desempeño, en términos colectivos, en la producción oral de la lengua inglesa, ya que se evidenció a través de la participación en clase, insuficiencia de vocabulario y dificultades de pronunciación. Así mismo, se corroboró esta deficiencia basándose en los resultados arrojados por la entidad Los Tres Editores S.A.S. en los ítems de pragmática, lingüísticos y sociolingüística de la lengua inglesa. La resolución de este problema de investigación busca potenciar el mejoramiento de la producción oral en lengua inglesa por medio de la implementación del juego como estrategia lúdica en el aula de clase.

Esta investigación se enfocó en cinco categorías esenciales para el desarrollo de la investigación tales como: *las teorías de procesos aprendizaje* de Jean Piaget quien da soporte sobre el desarrollo cognitivo a partir del ámbito biológico y los esquemas mentales del individuo; *Teoría y modelo de adquisición de la segunda lengua*, planteada por Stephen Krashen el cual hace referencia a los procesos de apropiación de una lengua extranjera partiendo de la adquisición de la L2( segunda lengua o lengua no-materna adquirida por un hablante) y el aprendizaje; *El inglés como lengua extranjera en el currículo nacional de educación básica y media*, parte de la implementación de las mallas curriculares sugeridas por el MEN; asimismo, el uso de las estrategias didácticas en el aula de clase enfocadas a la lúdica para el desarrollo cognitivo de los estudiantes colombianos; *La lúdica y el juego en el aprendizaje de los niños*, las actividades lúdicas generan un desarrollo vital ya que fomenta la formación del cuerpo y la creación de los sentidos además de las capacidades del pensamiento y la creatividad siendo una herramienta de comunicación, socialización y desarrollo motriz; y, *Desarrollo de la habilidad oral en inglés* que fomenta el desarrollo del lenguaje del niño y la necesidad de comunicarse.

Teniendo en cuenta lo anterior, nuestros objetivos se enfocaron en torno al objetivo general: Proponer el desarrollo de la producción oral en inglés por medio de las actividades lúdicas; y como objetivos específicos se plantearon: Reconocer las principales herramientas de la lúdica que ayudan en los procesos de aprendizaje en los estudiantes; Diseñar, elaborar e implementar actividades lúdicas con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje de inglés en los estudiantes de grado cuarto; y, Establecer el uso de actividades lúdicas como estrategia didáctica para el desarrollo de la producción oral del inglés en los estudiantes.

Este proyecto se realizó dentro de la línea de investigación Saber Educativo, Pedagógico y Didáctico y se utilizó el método de Investigación acción con un enfoque cualitativo. Del mismo modo, para la recolección de datos se implementaron dos técnicas y dos instrumentos como son el diario de campo y la entrevista. Finalmente, para el análisis de la información se utilizó la destilación se tomaron en cuenta los pasos propuestos por Fernando Vásquez.

Para llevar a cabo una investigación más profunda se trabajó con los instrumentos de la entrevista y diario de campo (observación) donde en anexos posteriores se podrá evidenciar el avance que tuvieron los estudiantes de cuarto grado con la producción oral en el idioma inglés donde notamos que los estudiantes no se sentían motivados para aprender y además no tenían el suficiente vocabulario para hablar con fluidez.

Con los resultados arrojados durante la investigación llegamos a concluir que los estudiantes de cuarto grado mediante el juego propuesto “guess the word” tuvieron un avance significativo en la adquisición del segundo idioma inglés y su proceso de aprendizaje con las actividades lúdicas tuvo mayor participación por parte de los estudiantes sintiéndose ajenos con la clase y sintiendo la confianza para practicar con sus compañeros ya que este tipo de actividades les permitió tener ambientes y espacios donde el estudiante pueda desenvolverse con confianza y mejorar en conjunto con el maestro y compañeros su fluidez verbal.

**Palabras claves:** Lúdica, producción oral, gamificación, inglés.

## Abstract

This research was performed at Colegio Empresarial Los Andes in Facatativa Cundinamarca. We worked with fourth grade during the first three bimonthly periods in the year 2018. The research question was: how through the use of recreational resources, it is possible to stimulate and develop oral production in the process of learning English in the students of fourth grade?

This problem arose from the analysis of the poor performance, in collective terms, in the oral production of the English language, due to we evidenced through class participation, lack of vocabulary and pronunciation difficulties. Likewise, this deficiency was confirmed on the basis of the results thrown by the entity Los Tres Editores S.A.S. in items of pragmatics, language and sociolinguistics of English language. The resolution of this problem of research seeks to promote the improvement of oral production in English language through the implementation of the game as a fun strategy in the classroom.

This research focused on five key categories such as research development: theories of process learning of Jean Piaget who gives support on cognitive development from the biological field and mindsets of the individual; Theory and model of second language acquisition, raised by Stephen Krashen which refers to the processes of appropriation of a foreign language starting with the acquisition of L2 (second language or non-native language acquired by a speaker) and the learning;

*English as a foreign language in the national curriculum of basic and media education*, part from the implementation of the curricular webs suggested by the MEN; In addition, the use of the didactic strategies in the classroom focused to the fun for the cognitive development of Colombian students; *The fun and the game in the learning of children*, the fun activities generate a vital development since it promotes the formation of the body and the creation of the senses as well as the abilities of thinking and creativity being a communication tool, socialization and motor development; and, *development of the oral ability in English* that fosters the development of the language of the child and the need to communicate.



With this in mind, our objectives focused on the general objective: to propose the development of oral production in English through leisure activities; and as specific objectives were posed: to recognize the main tools of the fun that help in the learning process of students; to design, develop and implement leisure activities in order to strengthen the process of learning English in fourth grade students; and to establish the use of leisure activities such as teaching strategy for the development of the oral production of English students.

This project was carried out within the line of research, pedagogical and didactic knowledge and it was used the method of research action with a qualitative approach. Similarly, for the collection of data two instruments and two techniques were implemented such as the journal of field and the interview. Finally, distillation was used for the analysis of the information and were taken into account the steps proposed by Fernando Vásquez.

In order to carry out a deeper investigation we worked with the instruments of the interview and field diary (observation) where in later annexes it will be possible to show the progress that the fourth grade students had with the oral production in the English language where we noticed that the students did not feel motivated to learn and besides they did not have the sufficient vocabulary to speak fluently.

With the results released during the research we conclude that the students of fourth grade through the proposed game “Guess the word” had a significant advance in the acquisition of the second English language and their learning process with the leisure activities had more participation of the students feeling amenable to the class and feeling the confidence to practice with their classmates and fluent activities with the students and already allowed them to have them with their classrooms and with their classrooms.

**Keywords:** Ludic, oral production, gamification, English.

## **TABLA DE CONTENIDO**

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	13
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	14
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	17
Teorías de procesos de aprendizaje.....	17
Teoría y modelo de adquisición de la segunda lengua. ....	20
El inglés como lengua extranjera en el currículo nacional de educación básica y media ....	22
<b>DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS</b> .....	26
Teoría del aprendizaje del Lenguaje .....	26
Diseño Metodológico.....	27
Investigación Acción .....	28
Población.....	30
Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos. ....	31
Diario de Campo .....	31
Entrevista .....	32
Grabaciones.....	32
Grupo focal .....	33
Análisis de la información .....	33
Resultados.....	43
<b>CONCLUSIONES</b> .....	44
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	46
<b>ANEXOS</b> .....	49

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación colombiana viene tomando diferentes retos para mejorar los desarrollos de aprendizaje de los estudiantes aplicando diversas estrategias para promover el aprendizaje significativo. Para Ausubel (1963, p. 58) el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. Siendo así uno de los papeles más importantes durante los procesos del aprendizaje de cada estudiante es la implementación de diferentes herramientas por parte del docente ya que este puede llegar a fortalecer los procesos de formación.

Según León (2016) en el contexto educativo colombiano se emplean estrategias educativas que comprenden mecanismos de acción e intervención en los cuales se ubican al maestro en un rol activo, y al estudiante en un rol pasivo, quien debe seguir normas y estándares dados por los adultos. Es por ello por lo que en la educación colombiana es más importante el seguimiento de normas por medio del modelo de repetición de información, memorización. A causa de estas implementaciones de mecanismos en la educación se genera un gran cuestionamiento sobre las estrategias metodológicas empleadas por el docente en el aula de clase para generar un aprendizaje donde se cuestiona el lugar de herramientas pedagógicas en las que se incluyan el juego, la lúdica, la creatividad y la imaginación; siendo esto subvalorado en la mayoría de los colegios oficiales y privados de educación en Colombia.

En Colombia la enseñanza del inglés forma parte de los diseños curriculares de educación según el Ministerio de Educación, pero no hay establecidos unos parámetros claves para enseñar la lengua extranjera desde temprana edad, de acuerdo con esto algunos investigadores como Guerra (2004) antes de la pubertad el cerebro tiene mayor facilidad de aprender el lenguaje para aprovechar su desarrollo cognitivo a través de actividades lúdicas y más si se habla de una lengua extranjera. Según Uberman (1998) las actividades lúdicas, motivan, enseñan y entretienen al niño a descubrir y valorar el lenguaje como medio de comunicación.

Sin lugar a duda, la falta de nuevas herramientas como la lúdica en la educación colombiana y en los procesos de aprendizaje se han notado en los bajos estándares a partir de calidad de educación que se les brinda a los estudiantes colombianos, nivel de preparación en los docentes,

además resultados en pruebas nacionales e internacionales que demuestran la problemática que aqueja al país. Y, de esta manera, teniendo en cuenta la problemática por la que atraviesa el sistema educativo colombiano, en relación con la enseñanza del inglés, tomamos como ejemplo el uso de la gamificación como herramienta de aprendizaje (en lengua española “Gamificación” o “ludificación”) sugiere poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes. El concepto definido por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en el artículo Gamification: Toward a definition (2011) , se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego esto quiere decir que nos valemos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo donde se toma una serie de actividades lúdicas, las cuales tienen como fin desarrollando un mayor compromiso en los estudiantes e ir incentivando el ánimo de superación.

En el ámbito de enseñar una lengua extranjera, como el inglés, nos topamos con diferentes problemas como llevar la lengua extranjera a contextos donde los niños se sientan familiarizados con la vida real y donde puedan tomar decisiones y resolver problemas de su entorno cotidiano y es aquí en donde entran las actividades lúdicas y la gamificación, como estrategia activa y valedera para el fortalecimiento y la potencialización de los elementos discursivos de los alumnos de grado cuarto. En relación con esto, Casado (2016), dice que la gamificación es muy útil en el aprendizaje de una lengua extranjera ya que el uso de puntos y recompensas generan de pertenencia al juego. Además, una de las bases de cualquier juego es interactuar, con los demás estudiantes como con los propios elementos del juego o lúdica lo que facilita que haya un buen aprendizaje por medio de la interacción y de un aprendizaje en común.

Por lo tanto, con el uso de la gamificación quisimos lograr la unión de la lúdica y el aprendizaje lo cual pueda facilitar la motivación e integración con el contenido, potenciar la creatividad de los niños esto con el fin de potencializar los conocimientos y habilidades, además es bueno para que los estudiantes mejoren su atención y destrezas.

Teniendo en cuenta la realidad educativa y las necesidades del uso de herramientas lúdicas en el desarrollo de las clases de inglés, este proyecto de investigación se enfocó en la implementación de diferentes actividades lúdicas para potencializar los procesos de aprendizaje y,

en especial, el desarrollo de habilidades orales del idioma inglés de los estudiantes de grado cuarto. En primera instancia se realizaron observaciones a los alumnos participantes en las clases de inglés en las cuales se identificaron deficiencias en diferentes componentes de la lengua inglesa, al igual que un notable obstáculo de producción oral para lograr un adecuado desarrollo de ideas, además de deficiencias al momento de realizar intervenciones discursivas y, en la misma medida, falencias recurrentes en el uso de vocabulario.

Se llega a concluir que el modelo pedagógico tradicional utilizado por la docente a cargo limita demasiado la aprehensión de saberes, y era casi nulo el uso de la lúdica como una posible forma de enseñanza. Es así como se decide corroborar el desarrollo conceptual del manejo de la segunda lengua, de ahora en adelante denominada “L2” (En lingüística, el término L2 se asocia a la segunda lengua o lengua no-materna adquirida por un hablante) mediante el seguimiento progresivo y continuo de los resultados de dicho grupo de estudiantes, logrando evidenciar un bajo desempeño de 20 estudiantes del grado cuarto en la habilidad de producción oral al momento de presentar un tipo de examen específico llevado a cabo en la institución por la entidad Los Tres Editores S.A.S en 2018 (los resultados de los exámenes están incluidos en los anexos de este artículo).

Basados en esta problemática que aquejaba a la institución, surgió un interés en realizar pruebas en el proceso de aprendizaje, según la Teoría del Aprendizaje de Piaget, quien afirma que el aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio. Por eso, aprender es en parte saber adaptarse a esas novedades y así, se inició la implementación de actividades lúdicas y la inmersión de los estudiantes de cuarto grado en dichas actividades, las cuales tenían como fin generar un aprendizaje significativo. Este aprendizaje se caracteriza por el manejo que se hace de los contenidos, los cuales son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983, p. 18). Es así como estas actividades fueron enfocadas en el desarrollo de la producción oral teniendo en cuenta los contenidos sugeridos por la entidad Los Tres Editores S.A.S y la docente a cargo. La implementación de estas actividades se realizó a partir del tercer

bimestre escolar de 2018. Con esto se logró abordar diferentes espacios de aprendizaje como asimilación entre imagen y palabra, reconocimiento fonético y fonológico a través de la representación gráfica.

Con las actividades lúdicas se brindó a los estudiantes la oportunidad de sentirse más seguros de sí mismos al momento de interactuar. Esto permitió desarrollar aprendizajes significativos en cuanto a vocabulario y la habilidad oral, logrando el desarrollo de la motivación a partir de la necesidad, el interés y las expectativas que tenían sobre el tema a tratar durante el juego. Por otro lado, Minerva (2002) plantea que “los conocimientos significativos que se generan a través del juego pueden no solo favorecer el crecimiento de la parte cognitiva sino de la biológica, emocional, social y del desarrollo integral” (Minerva, 2002, pág. 291).

La presente investigación se desarrolló dentro de la línea de investigación Saber Educativo, Pedagógico y Didáctico de la Licenciatura en Lengua Castellana, Inglés y Francés de La Universidad de La Salle. En esta investigación se considera pertinente conocer e identificar los diferentes usos de las herramientas lúdicas por parte de los docentes para mejorar los procesos de aprendizaje de inglés de los estudiantes de cuarto grado del colegio Empresarial los Andes en Facatativá, teniendo en cuenta la lúdica como estrategia didáctica y medio de estimulación en el aprendizaje del estudiante.

## **JUSTIFICACIÓN**

Hoy en día en la educación nacional e internacional es indispensable la implementación de diferentes tipos de estrategias didácticas, tal como lo manifiestan González y Castrillón (2001), citado por Buitrago (2008) el concepto de didáctica tiene su origen en el verbo griego didaskein, que se utiliza tanto para (enseñar), como para (aprender), aprender a ser enseñado, y también, en la forma transitiva con el sentido de aprender por sí mismo.

Todo esto para conseguir el desarrollo cognitivo de los estudiantes de una lengua extranjera, en este caso la lengua inglesa. A causa de ello, el fin de esta investigación es dar a conocer las diferentes problemáticas que se haya en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de

grado cuarto con el rango de edad de 9 a 11 años. En la etapa de aprendizaje en la que se encuentran los estudiantes de grado cuarto es de vital importancia para el desarrollo cognitivo debido a que el entorno donde se encuentra el estudiante es el que le genera mayor curiosidad como motor del aprendizaje de cada estudiante.

Según la teoría de Piaget, los estudiantes de 9 a 11 años se encuentran en la etapa del desarrollo de operaciones concretas, esta etapa es de gran influencia en el desarrollo cognitivo del estudiante ya que estos empiezan a inferir, relacionar y usar la lógica en su proceso de adquisición del aprendizaje. A causa de esto, es importante descubrir qué tipo de estrategias lúdicas ayudan al mejoramiento del aprendizaje del estudiante, teniendo en cuenta su entorno social; puesto que el estudiante en esta etapa puede llegar a identificar, asimilar y relacionar el nuevo conocimiento.

De igual manera, la implementación de la lúdica y el juego, brinda un papel muy importante para el acertado desarrollo de nuestra investigación. De acuerdo a Garaygordobil, N. (2009) en su artículo “El juego una necesidad vital”:

“...los juegos cooperativos son actividades que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común. Los estudios muestran que este tipo de juegos promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos, incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales... mejorando el ambiente o clima social de aula y mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.” Garaigordobil (2009)

En este sentido, logramos visualizar el juego y la lúdica como una poderosa herramienta la cual brinda un amplio campo de trabajo dentro del aula de clase y, en espacial, con el grupo de trabajo seleccionado.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El panorama de la enseñanza del inglés en Colombia muestra un bajo índice en el uso y dominio de esta lengua ya que en las instituciones colombianas no dan la debida importancia al inglés como lengua extranjera. Según el análisis que realizó EF English Proficiency Index (EF – EPI) (2018) sobre la adquisición de conocimientos de inglés, se asegura que Colombia tiene un desempeño en inglés deficiente. De acuerdo con el informe dado por EF – EPI situó al país en el

puesto 60 de los 88 evaluados, con una clasificación de 'nivel bajo', una de las más baja del ranking mundial con un puntaje de 48,90 sobre 100.

Con el fin de mejorar la calidad educativa a través del desarrollo de las competencias en inglés de niños y jóvenes del país, el expresidente de la República, Juan Manuel Santos, y la entonces ministra de Educación, María Fernanda Campo, presentaron el Programa Nacional de Inglés 2015 - 2025 'Colombia Very well!'; una estrategia integral, y de largo plazo que buscaba que los estudiantes usaran el inglés como una herramienta para comunicarse con el mundo y mejorar sus oportunidades laborales (Tomado de el universal.com -15 de julio de 2014).

En este orden de ideas, se infiere que la educación colombiana debe empezar a implementar diferentes estrategias y métodos desde las aulas de clase para ayudar a los procesos de aprendizaje de la lengua extranjera. No obstante, los agentes educativos no emplean recursos didácticos para la orientación del aprendizaje el cual permitirá la transformación del conocimiento en un aprendizaje significativo.

En opinión de Nérci (1973, p. 331), el material didáctico

tiene por objeto llevar al alumno a trabajar, a investigar, a descubrir y a construir. Adquiere, así, un aspecto funcional y dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del alumno, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar.

Estos recursos deben ser diseñados a partir de las necesidades de los estudiantes y así mismo que generen una estimulación en el proceso de adquisición del aprendizaje. Teniendo en cuenta la problemática de la falta de implantación de métodos y estrategias didácticas en los procesos de aprendizaje guiados por los docentes.

De otra parte, se evidenció que en el Colegio Empresarial Los Andes las formas de enseñanza que empleaban los docentes, se derivaban a través de la transmisión, memorización y repetición de contenidos, enfocados en los textos, procesos mecánicos que condicionaban al estudiante al uso simplemente de lápiz y papel.

De acuerdo con lo anterior, notamos que en Colombia y específicamente en el Colegio Empresarial Los Andes no se evidencia un desarrollo significativo en el aprendizaje del inglés. Por esta razón al observar y registrar en un diario de campo las situaciones de aprendizaje del inglés en los niños del grado cuarto de primaria, notamos diferentes falencias las cuales eran susceptibles de ser mejoradas, ya que se plantea como hipótesis que si se mejora la metodología haciendo uso



de recursos didácticos lúdicos acordes a su edad pueden mejorar el desarrollo de sus habilidades comunicativas.

En el Colegio Empresarial Los Andes se evidenció un bajo desempeño de 20 estudiantes del grado cuarto en la habilidad de producción oral por medio de los exámenes realizado por la entidad Tres Editores S.A.S en 2018. Los resultados fueron evaluados y presentados por medio de las competencias de lingüística, pragmática, y sociolingüística, estos resultados arrojados por la entidad sobre el área de inglés fueron analizados durante los tres bimestres de año escolar.

En el primer bimestre se corroboró un desempeño bajo en el idioma extranjero este tuvo una valoración en los componentes de Lingüística con 2.62/5.0, Pragmática con 2.61/5.0 y Sociolingüística con 2.25/5.0. Acorde a estos resultados, en el segundo bimestre se identificaron los mismos déficits de conocimiento en los componentes lingüísticos, pragmáticos y sociolingüísticos con una calificación global de 2,69/5.0. Sin embargo, con la implementación de las actividades lúdicas en las clases de inglés durante el tercer bimestre se evidenció mejoría resultados con una calificación global de 3,49 con un desempeño básico en las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística con una valoración de 3,23. No obstante con estos resultados se manifiesta la insuficiencia de vocabulario, dificultades de pronunciación y ausencia de trabajo autónomo por parte de los estudiantes.

En efecto, se analizó que las clases de inglés en el grado cuarto del Colegio Empresarial Los Andes se promueven la enseñanza del modelo pedagógico tradicional, el cual según Flórez (2015) el modelo pedagógico tradicional es caracterizado por la memorización, imitación y repetición de la información. Acorde a este método de enseñanza vemos que en el Colegio Empresarial Los Andes se privilegia este modelo pedagógico, ya que los docentes solo realizan actividades en guías y por escrito, se enfocan en la memorización y repetición de verbos.

Sin embargo, esto genera un desarrollo deficiente en el aprendizaje del estudiante el cual se analiza desde el impacto negativo en el desarrollo de destrezas en los estudiantes de grado cuarto, y los estudiantes se limitan a realizar las actividades de escritura dadas en clase por parte de la docente. Teniendo en cuenta los resultados que arroja la entidad de evaluación de la empresa Tres Editores se muestra que el modelo pedagógico tradicional implementado por los docentes no favorece al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Este problema de investigación se concreta a partir de la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo mediante el uso de recursos lúdicos es posible estimular y desarrollar la producción oral en el proceso de aprendizaje de inglés en los estudiantes de cuarto grado?

## **MARCO TEÓRICO**

Con el fin de profundizar en el desarrollo de la producción oral en inglés mediante la lúdica como herramienta de aprendizaje, se presentan los siguientes contenidos que están co-relacionados con la presente investigación, los cuales son: Teorías de procesos de aprendizaje, Teoría y modelo de adquisición de la segunda lengua, la lúdica y el juego en el aprendizaje de los niños y desarrollo de la producción oral en inglés.

### **Teorías de aprendizaje**

Con el fin de obtener un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo para una lengua como es el inglés donde se observa rasgos cognitivos, afectivos, y físicos que ayudan a indagar como aprende mejor un sujeto, se lleva a cabo una investigación donde se analiza el bajo nivel de comprensión oral de los estudiantes de cuarto grado, donde es claro que existen diferentes formas de comunicar la información que se quiere enseñar y muchas veces los profesores deben indagar más para analizar si con el proceso de enseñanza que se lleva es suficiente para la enseñanza de contenidos, por esta razón optamos por la analizar el desarrollo cognitivo que tienen los niños a través del juego.

Las teorías de aprendizaje son construcciones teóricas que proponen cómo aprende el ser humano desde diferentes puntos de vista, en los cuales se integran elementos biológicos, sociales, culturales, etc. Así mismo, las teorías de aprendizaje son de vital importancia en la educación debido a que generan una percepción sobre los procesos de aprendizaje y como el ser humano aprende a partir de su desarrollo cognitivo y experiencias de vida.

En los procesos de aprendizaje es clave mencionar la teoría del desarrollo cognitivo planteada por Jean Piaget, quien afirma que el desarrollo cognitivo o desarrollo intelectual del niño va ligado desde el punto de vista biológico así mismo de la cognición o esquemas mentales que adquiere mediante las experiencias vividas en el niño. Piaget denomina a los esquemas mentales como un patrón organizado de pensamientos o comportamientos que tienden a cambiar a partir de

la edad del niño. Por otra parte, la creación o modificación de esquemas permiten generar nuevos conocimientos, para que los esquemas cambien o sean modificados es necesario emplear ciertas funciones mentales como la adaptación que alude a funciones intelectuales que permite el cambio de esquemas, esto implica la construcción de nuevas estructuras mentales en el niño que parten de la experiencia significativa con el entorno.

Teniendo en cuenta la adaptación como función intelectual en el proceso de aprendizaje en los niños. Esta se constituye por dos importantes factores en el desarrollo cognitivo: el primero, es la asimilación que integra el proceso de interpretación del mundo externo con los esquemas o estructuras mentales adquiridas. El segundo factor es la acomodación que alude al cambio de un esquema existente con la creación de un nuevo esquema, el origen de un nuevo conocimiento partiendo de un conocimiento previo.

Para Piaget el desarrollo cognitivo consistía en una reorganización progresiva de procesos mentales partiendo de la madurez biológica y experiencias vividas por los niños. En la teoría del desarrollo cognitivo es importante resaltar la etapa del desarrollo de operaciones concretas que abarcan la edad de 9 a 11 años. En esta etapa de aprendizaje es considerado que los niños se vuelven más operacionales. Sus esquemas cognoscitivos o estructuras mentales marcan en especial el comienzo del pensamiento lógico y sus habilidades de solución de problemas, se organizan en operaciones concretas ya que el niño es suficiente maduro para hacer uso de este tipo de operaciones. Así mismo en esta etapa se ve reflejado el desarrollo social y un mayor dominio de comunicación con su entorno.

De acuerdo con Piaget, el niño en esta etapa de operaciones concretas llega a lograr varios avances en su desarrollo cognitivo. Primero, su pensamiento manifiesta menor rigidez y mayor flexibilidad. Según Meece (2000):

El niño entiende que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente. Es decir, puede devolver a su estado original un estímulo como el agua vaciada en una jarra de pico, con sólo invertir la acción. Así pues, el pensamiento parece menos centralizado y egocéntrico (Meece 2000, pág.11).

Piaget confirma que en esta etapa de operaciones concretas los niños adquieren diferentes habilidades cognitivas tales como: La clasificación que hace referencia a una manera en que el niño introduce orden en el ambiente al agrupar las cosas y las ideas a partir de elementos comunes; La conservación consiste en entender que un objeto permanece igual a pesar de los cambios

superficiales de su forma o de su aspecto físico; y La seriación que alude a la habilidad de ordenar los objetos en progresión lógica. En esta etapa es importante resaltar que el niño construye su propio conocimiento a través de acciones o experiencias realizadas en su entorno.

Acorde a la teoría del aprendizaje, Vygotsky plantea que “el contexto social influye en el aprendizaje más que las actividades y las creencias” Vygotsky citado por Martínez (2008) indica que el contexto tiene influencia en como el sujeto piensa y como lo hace. Asimismo, forma parte del proceso del desarrollo de aprendizaje el cual moldea los procesos cognitivos. Se considera que el contexto social parte de diferentes niveles tales como: el nivel interactivo o inmediato en el que se constituye la interacción que tiene el niño con los demás individuos, el nivel estructural alude a las estructuras sociales que influyen en el niño como la familia y la escuela y finalmente el nivel cultural y social en el cual hace parte el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología. El contexto en el que está rodeado el estudiante es de vital importancia para desarrollo cognitivo del niño. Según Cascante (2001), en la categoría de Zona de desarrollo próximo planteada por Vygotsky en el año de 1980 alude a la construcción del conocimiento que las personas van realizando a partir de las interacciones con otras personas que poseen mayor experticia y de la ayuda adecuada de los profesores con relación a dichos progresos.

En relación con Cole (1983), citado por Cascante (2001), la zona de desarrollo próximo ayuda a comprender los siguientes conceptos relacionados con el aprendizaje del niño: Los niños pueden *participar* en actividades que no entienden completamente y que son incapaces de realizar individualmente además que en las ZDP reales el adulto *no* actúa sólo de acuerdo con su *propia definición de la situación*, sino a partir de la interpretación de los gestos y habla del niño como indicadores de la definición de la situación por parte de éste las situaciones que son "nuevas" para el niño no lo son de la misma manera para los otros presentes y que el conocimiento faltante para el niño proviene de un *ambiente organizado socialmente y el desarrollo* está íntimamente relacionado con el rango de *contextos que pueden negociarse* por un individuo o grupo social.

De acuerdo con el desarrollo de la ZDP se considera que cada estudiante puede llegar hacer constructor de su propio aprendizaje teniendo en cuenta el contexto socio cultural en el que se encuentra rodeado. Del mismo modo es de vital importancia resaltar el papel de la interacción con otros individuos durante el proceso de aprendizaje ya que este puede llegar a generar un cambio en el desarrollo cognitivo.

Este desarrollo cognitivo es importante en su crecimiento ya que son niños de cuarto grado los cuales están desarrollándose y conociendo nuevos conceptos de la vida y de la cultura inglesa lo que es de gran ayuda para el maestro inculcarle nuevos términos que van a ser de gran utilidad en su producción oral y más si es por medio de actividades donde hay interacción socio-cultural como son los juegos de roles y conversaciones.

### **Teoría y modelo de adquisición de la segunda lengua**

En el proceso de aprendizaje de una segunda lengua en los niños es importante resaltar el rol de la adquisición y el proceso de aprendizaje de la L2(lengua extranjera). Según la teoría planteada por Stephen Krashen (1985, pág 2) propone el modelo monitor que hace referencia al proceso de apropiación de una lengua extranjera partiendo de la adquisición y el aprendizaje. Krashen citado por (Oliviera, 2007, pág 2) define la adquisición como:

un proceso automático que se desarrolla en el nivel del subconsciente, por fuerza de la necesidad de comunicación, semejante al proceso de asimilación que ocurre con la adquisición de la lengua materna. No hay un esfuerzo consciente por parte del individuo ni un énfasis en el aspecto formal de la lengua, pero sí en el acto comunicativo. Para que ocurra la adquisición se hace necesaria una gran interacción del aprendiz con la lengua meta (Oliviera, 2007, pág 2).

Así la adquisición del lenguaje es un proceso que produce habilidades funcionales en el lenguaje hablado sin conocimientos teóricos. Del mismo modo definen al aprendizaje como “un proceso consciente, como resultado del conocimiento formal "sobre" la lengua. A través del aprendizaje (que depende de esfuerzo intelectual para que ocurra), el individuo es capaz de explicar las reglas existentes en la lengua meta" (Krashen,1985, p.1).

En el estudio realizado por Krashen (1985) sobre la adquisición de lenguas o también llamado modelo de monitor genero cinco hipótesis relacionadas con el proceso de adquisición de la L2 (lengua extranjera). La primera hipótesis llamada la hipótesis del monitor alude a la habilidad que adquiere el niño de producir frases en la lengua extranjera. Teniendo en cuenta el papel del aprendizaje (reglas gramaticales) en este caso el monitor que adquiere la responsabilidad de corrector antes o después de la producción de una frase en este caso el monitor actuaría en si el hablante necesita querer corregirse, es decir, el foco debe estar en la forma; el hablante debe conocer las reglas. Sin embargo, Krashen citado por Oliviera (Oliviera, 2007, pág 2) plantea que para Krashen el sistema de Adquisición es el indicador enunciado y el sistema de aprendizaje es

el monitor, el papel del monitor es o debería ser de menor importancia, solo se utiliza para corregir desviaciones del habla y para dar un discurso más fluido.

Con lo anterior mencionado, una lengua se “adquiere” de forma natural e inconsciente a través de su uso en la comunicación real, por ejemplo, los niños no son conscientes de que están “adquiriendo” una lengua solo se dan cuenta de que se comunican con dicha lengua. De acuerdo con la adquisición de la lengua extranjera y el desarrollo de las habilidades en los niños, estas están guiadas a partir del proceso de adquisición de la lengua materna con lo cual se infiere que del modo en que se aprende la lengua materna los aprendices adquieren de la misma manera la L2 (lengua extranjera). Del mismo modo los aprendices se soportan durante el aprendizaje de la lengua extranjera de la lengua materna.

La competencia discursiva según Richards and Rodgers (2014), (citado por el libro *Approaches and methods*, pág. 89) hace énfasis en la interpretación del mensaje individual y como el hablante debe tener ciertas estrategias para comunicarse adecuadamente como saber: iniciar, poner fin, mantener, reparar y remitir la comunicación para hacerse entender según el contexto en el que se encuentre.

Según Aguilar (2012) La adquisición de la L2 (lengua extranjera) en los sujetos en las edades de 9 a 11 años tienden a tener una conciencia más definida partiendo de sus experiencias con la L1, lo cual favorece el desarrollo de la producción oral. A medida que el alumno va teniendo un contacto mayor con el (input comprensible) relación del conocimiento previo con el nuevo conocimiento adquirido a través de nuevas experiencias con la L2(lengua extranjera), las oraciones comienzan a ser más extensas, pero esas primeras producciones en L2, no son sólo nombres, adjetivos o verbos, sino que emplean diferentes adverbios, artículos, pronombres, que son, por otro lado, unas de las primeras palabras en enseñarse.

Según Brown (1994) plantea diferentes micro habilidades del habla que son obtenidas mediante diversas alternativas de uso para así llegar a una mejor adquisición de la lengua. Una de estas micro habilidades son producir trozos del lenguaje teniendo en cuenta la longitud de este, producir patrones de estrés en inglés, palabras en posiciones estresadas y no estresadas, estructura rítmica y contornos entonacionales; Emplear un número adecuado de unidades léxicas (palabras) para lograr un propósito pragmático, usar clases de palabras gramaticales (sustantivo, verbos, etc.) para llegar a un eficaz desarrollo comunicativo.

## **El inglés como lengua extranjera en el currículo nacional de educación básica y media**

Partiendo de la línea de investigación saber educativo, pedagógico y didáctico este proyecto tiene como fin identificar, demostrar e implementar el uso de las estrategias didácticas en el aula de clase enfocadas a la lúdica como medio de estimulación para el aprendizaje de cada estudiante. El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (Ortiz, 2005, pág. 2).

Según el Ministerio de Educación de Colombia el currículo sugerido para inglés quiere brindar a los docentes herramientas que les permitan consolidar planes en el área de inglés y que contribuyan al alcance de las metas de aprendizaje que el país se ha propuesto, respetando, por supuesto, la autonomía institucional, garantizada en la Ley 115. De esta manera, cada Institución Educativa tendrá la posibilidad de evaluar, modificar y adaptar estas mallas sugeridas a las necesidades. (Ministerio de educación, Colombia aprende, pág. 9)

En el caso del grado cuarto de primaria la propuesta curricular para inglés del Ministerio de Educación es de “Reconocer y expresar con lenguaje sencillo en inglés, normas y responsabilidades para la prevención de problemas de salud en su contexto local” (Colombia aprende, pág. 13). Todo esto basado en proyectos con el fin de introducir y practicar el vocabulario necesario para llevar a cabo las tareas. Además, el Ministerio de Educación afirma que

El currículo sugiere rutas, tareas y proyectos, estrategias de evaluación del y para el aprendizaje con miras a que este proceso sea integral, formativo y sumativo, y que permita a los docentes analizar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes con miras a determinar cambios y planes de acción para mejorar el mismo” (Colombia aprende, pág. 22)

Por esta razón el Ministerio estableció un nivel principiante A1 (capacidad de comprender y utilizar expresiones sencillas en L2) el cual que deberán alcanzar los niños que cursen cuarto grado, con unas habilidades sugeridas por desarrollar como lo son la escucha, lectura, escritura, monólogo y conversación. Esto quiere decir según el Ministerio de Educación que

durante estos grados, las tareas y proyectos a realizar permitirán el desarrollo de bases comunicativas (lingüísticas, pragmáticas, y sociolingüísticas), con procesos de aprestamiento en las cuatro habilidades de la lengua, con el fin de que los estudiantes puedan estar preparados para iniciar el proceso propuesto por el currículo de grados sexto a once.” (Colombia aprende, pág. 33).

Esto es de suma importancia acatarlo lo propuesto por el Ministerio de Educación y ponerlo en práctica en el grado cuarto del colegio Empresarial Los Andes donde se sabe que los estudiantes no tienen el nivel adecuado a la hora de comunicarse en otro idioma, por esta razón se propuso como proyecto hacer énfasis en la lúdica como herramienta de aprendizaje donde los estudiantes se relacionen unos con otros y tengan sentido de trabajo en grupo y competencia haciendo que el estudiante tenga una meta y un objetivo por cumplir con lo propuesto en el juego.

## **LA LÚDICA Y EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS**

Sin embargo, está visto que muchas veces los profesores no pueden alcanzar estos objetivos propuestos y tienen que utilizar herramientas extras, por esta razón quisimos proponer el enfoque lúdico, el cual se compone de actividades didácticas, cuyo impacto pedagógico es ameno para los niños. Soberon y Villaroel (1994) citado por Alcedo y Chacón (2011) plantean que el uso de las actividades lúdicas en aula de clase tiene como fin promover el aprendizaje de manera significativa, partiendo de experimentaciones con su propio contexto socio cultura. Del mismo modo, se considera que el periodo de atención de los niños puede a llegar a ser corto ya que en estas edades se identifican problemas de concentración o hiperactividad. Por lo tanto, estas problemáticas se pueden mejorar a partir de la repetición de las actividades, el cual ayuda a adquirir las estructuras lingüísticas.

En el Colegio Empresarial los Andes pudimos observar que la producción oral de los niños de cuarto grado es deficiente lo que nos hace entender que no alcanzan a cumplir con los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación; Fernández, (2002 pág.1) considera que la competencia comunicativa va más allá de la eficacia del conocimiento del comunicador y entran en juego tanto los elementos cognitivo instrumental, como aquellos que se refieren a la esfera motivacional – afectiva. Esta concepción denota la importancia de lo cognitivo, donde entran en juego las motivaciones e intereses según el tema abordado y las características de los participantes.

Partiendo de la esfera motivacional en los procesos de aprendizaje, Sequera (2012) afirma que los juegos o actividades lúdicas son utilizados como herramientas para facilitar y dinamizar los procesos del aprendizaje individuales o grupales de los estudiantes y la enseñanza. Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: la participación, dinamismo, entretenimiento,



interpretación, retroalimentación, carácter problemático, iniciativa, resolución de problemas entre otros.

A partir del aprendizaje el juego o las actividades lúdicas tienen un rol de gran significación ya que según Chateu (1958) citado por Ríos y Mireia (2013) el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, en cuanto a que esta ligada al desarrollo, del conocimiento de la afectividad, de la motricidad y la socialización del niño. Así mismo la estimulación lúdica ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo así un factor importante de estimulación y desarrollo. De esta manera el juego ayudará al crecimiento del cerebro y como consecuencia condicionará el desarrollo del individuo según la UNESCO (1968).

De otra parte, Estupiñán (2013) plantea que el juego o las actividades lúdicas en el sistema educativo colombiano son cada día más restringidos al uso en las aulas de clase. Por esta razón los procesos de aprendizaje de los estudiantes son limitados, así como los recursos pedagógicos implementados en el aula. Por otro lado, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad y estimulan la imaginación y la motivación de los niños. El juego es una actividad inherente al ser humano con este se relaciona diferentes aspectos tales como el ambiente familiar y cultural. Para Huizinga (1938) el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en predeterminado tiempo y espacio, pero del mismo modo esta es una actividad gratificante, desinteresada y creativa.

Según la teoría piagetiana, el juego está relacionado con el desarrollo cognitivo de los estudiantes teniendo en cuenta las etapas de aprendizaje. Para Jean Piaget (1956) citado por Fernández, Villadiego y Zabala (2016), el juego se determina como una forma propia de pensamiento e interpretación del estudiante, el cual ayuda al desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños. Del mismo modo, el juego representa la asimilación reproductiva o funcional teniendo en cuenta la etapa cognitiva del individuo. Por otro lado, Piaget plantea las diferentes capacidades que el individuo puede llegar a desarrollar a partir del juego tales como sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento.

El juego relaciona al estudiante con la realidad llevándolo así a una asimilación de su contexto y del mismo modo partiendo de como asimile su entorno el estudiante puede llegar a adquirir un aprendizaje significativo (acomodación).

El juego se implementa a través de las estrategias didácticas que el docente aplica durante sus clases para hacer de la enseñanza y aprendizaje un ambiente más ameno y significativo para los estudiantes. Ya que en la infancia es importante el juego. Jugar es una de las fuentes más importantes del progreso y aprendizaje, el juego adquiere un valor educativo en la infancia de gran impacto ya que despierta la curiosidad por el aprendizaje, también proporciona alegría y felicidad. Así mismo, los niños exteriorizan sus miedos, angustias y sus preocupaciones más íntimas. El juego también es estimulante para la superación personal a partir de la experimentación del éxito que es la base de la propia confianza, la aceptación de retos y la superación de estos, aceptación de normas y pautas. En el juego por lo tanto se desarrollan todas las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales necesarias para un crecimiento sano y equilibrado.

Teniendo en cuenta las estrategias didácticas estas se reconocen como conjuntos de acciones educativas (materiales, medios y técnicas) enmarcados en un paradigma (método) que docente selecciona, organiza y secuencia para asegurar experiencias que favorezcan al aprendizaje del estudiante. Las estrategias didácticas que usan los docentes en el aula de clase se deben tener en cuenta con los recursos con los que cuenta el docente, así mismo se debe partir las características de los estudiantes, nivel preparación, los contenidos para el desarrollo de la clase y el tiempo de preparación de la actividad.

El campo de enseñanza del inglés como segunda lengua en el aula de clase está centrado en aprender los componentes gramática o de vocabulario. Sin embargo, Según González (2009) el aprendizaje de una lengua extranjera implica no sólo conocer los contenidos gramaticales y léxicos, sino también comprender cómo usarla en un contexto real. Por tal razón, uno de los objetivos principales es desarrollar en los estudiantes no sólo los componentes de la competencia lingüística sino también los de la competencia comunicativa.

En los juegos o actividades lúdicas es importante que exista una fluidez verbal, de acuerdo al Centro Virtual Cervantes, la fluidez es la capacidad personal de expresarse fácilmente demostrando tener una gran rapidez y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua (inglés); por lo cual se implementó la actividad lúdica en los niños de cuarto grado del Colegio Empresarial los Andes con el fin de que los estudiantes tuvieran mayor agilidad para hablar y así reprodujeran ideas de forma automática.

## **DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS**

De acuerdo con la Teoría del aprendizaje del Lenguaje de Skinner, citado por Pacheco y Blanco (2007), el aprendizaje del lenguaje se produciría por simples mecanismos de condicionamiento. En un principio los niños simplemente imitarían, para después asociar determinadas palabras a situaciones, objetos o acciones. El aprendizaje del vocabulario y de la gramática se haría por condicionamiento operante. La gente que se encuentra alrededor del niño recompensará la vocalización de enunciados correctos gramaticalmente, la presencia de nuevas palabras en el vocabulario, la formulación de preguntas y respuestas.

### **Teoría del aprendizaje del Lenguaje**

Para Skinner, el aprendizaje del lenguaje se enfoca principalmente en que los niños empiezan a imitar sonidos y así asociar dichos sonidos con situaciones y objetos. En el vocabulario y la gramática se puede llevar un tiempo más de práctica. Del mismo modo, El adulto que rodea al niño evidenciara si usa gramaticalmente bien las palabras, así como la formulación de oraciones, preguntas y respuestas. Ahí es donde empieza su proceso de comunicación

Tough (1996) señala que para el desarrollo del lenguaje del niño es importante la comunicación, necesita la atención de los adultos de informarles lo que desean. De aquí viene su fuerza motriz, y así él pueda esforzarse en empear la lengua y la intencionalidad de lo que se quiere comunicar.

Según Richards, J. (1995) citado por Sánchez, Medina, Reyes, Roman (2010) las clases de expresión oral en inglés pueden variar en cuanto a su intención, la experiencia del profesor y el enfoque que se le dé a la clase: para buscar exactitud o fluidez, para abordar un tema libre y para resoluciones de problemas a través de juegos lingüísticos. El contenido de las clases de producción oral en inglés debe ajustarse a la naturaleza de las necesidades comunicativas de los estudiantes. Se debe precisar la función comunicativa a tratar como el contenido abarcador, que determina el tipo de tarea comunicativa a desarrollar. Del mismo modo se debe considerara que la calidad de la producción oral en inglés varía dependiendo del contexto donde se encuentre el aprendiz, sin embargo, según los planteamientos de Cela (2016) la producción oral parte de diferentes factores

no solo lingüísticos, tales como la pronunciación, gramática, fluidez o de la comprensión sino pragmáticos el cual genera que el mensaje verbal sea efectivo como la adquisición del aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior quisimos enfocarnos en la producción oral de los niños de cuarto grado haciendo uso de diferentes teorías de aprendizaje y adquisición con el fin de mejorar su capacidad de comunicarse en el idioma inglés. Por ende, la oralidad y la escritura son maneras distintas que encuentra el individuo para que el sistema-lengua pueda realizarse socialmente. A su vez, el dominio de la competencia oral por parte de los hablantes, en sus procesos discursivos de comprensión y expresión, constituye un saber hacer imprescindible para que los individuos interactúen, socialicen, aprendan y se realicen personalmente (Peña, 2004) citado por Arnaez (2009).

Además, la oralidad debe otorgar, la comprensión y producción de textos orales, el uso de características textuales y contextuales del código oral, así como el uso de recursos paralingüísticos y uso de códigos no verbales (Cassany, 1989, Barrera, 1991). También debe practicarse con los niños la voz, la articulación, la duración, el tono, la entonación y otros recursos que les ayudarán a tener mayor fluidez verbal. (Obregón, 1997), citado por Arnáez (2009)

### **Diseño Metodológico.**

Teniendo en cuenta el objetivo principal de esta investigación, se decidió utilizar el enfoque cualitativo, el cual ayuda con aspectos necesarios para el proceso de la tabulación de la información adquirida durante el proceso de investigación. De acuerdo con el enfoque cualitativo Gómez (2006) citado por Díaz, Garzón, Reyes, Romero (2014) afirma que “el investigador se interesa en que los resultados encontrados en la muestra logren generalizarse a la población completa.” (p.110). Del mismo modo el autor alude que este enfoque cualitativo genera que “la muestra puede ser una unidad de análisis o un grupo de ellas, sobre las cuales se habrán de recolectar datos sin que necesariamente sean estadísticamente representativas de la población que se estudia.” (p.110).

En el enfoque cualitativo, Creswell (2007) afirma que la investigación cualitativa es un medio para la exploración y la comprensión del significado que individuos o grupos otorgan a problemas humanos o sociales. Teniendo en cuenta el propósito de esta investigación se optó por utilizar este tipo de enfoque investigativo, el cual nos permitió la obtención de datos de una determinada población que posteriormente nos permitió continuar con nuestra investigación.

Johnson & Onwuegbuzie, (2004) citado por Pereira (2011) atribuyen que el enfoque cualitativo es un tipo de estudio donde se permite mezclar diferentes técnicas, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje. Por ende, con ayuda del enfoque cualitativo esta investigación identificó y analizó el rol del juego como herramienta didáctica en la enseñanza del inglés a los estudiantes de grado cuarto de primaria del Colegio Empresarial los Andes.

La aplicación del enfoque cualitativo permitió identificar y analizar dicha problemática dentro de un contexto real. A partir de observaciones participantes en el aula de clase, se permitió la interacción entre la población con las investigadoras, asimismo se identificaron las necesidades que aquejaba dicha población a través del uso de instrumentos que por otro lado ayudó a la recolección de datos.

Por último, la interpretación de los resultados se hizo por medio de los nueve pasos del autor Vásquez (2013) esto con el fin de ordenar y clasificar los resultados arrojados por la investigación, gracias a esta interpretación de resultados evidenciamos que los alumnos aprendían bajo una metodología tradicional la cual no les daba las herramientas necesarias para que se desarrollan en el aula de clase , su producción oral no era suficiente ya que las actividades propuestas no permitían despertar el interés en los alumnos para que alcanzaran mayor fluidez. Con la implantación de las actividades lúdicas fue notoria la motivación y el esfuerzo que los niños hacían por hacerse entender entre ellos por medio del juego.

### **Investigación Acción**

Jhon Elliot (2005) citado por Díaz, Garzón, Reyes, Romero (2014) define la Investigación Acción como un método de investigación basado en la diferenciación de las concepciones tradicionales y la relación con la práctica de la educación. Está principalmente caracterizado por la interpretación de aquello que ocurre dentro del aula de clase a través de distintos instrumentos (diarios de campo, entrevistas, grabaciones etc.), y así mismo de cómo el docente cumple un papel de investigador.

Según Kemmis y McTaggart (1992, p. 9) plantean que la investigación acción es una indagación colectiva con el objetivo de mejorar la racionalidad de las prácticas sociales o educativas partiendo de la comprensión de problemáticas reales representada en un determinado contexto. Del mismo modo para lograr una investigación acción esta debe estar ligada por la colaboración de dicha comunidad educativa y núcleo familiar.

En el ámbito educativo la investigación acción está relacionada con el desarrollo de planes escolares, planes de área, desarrollo profesional por parte de los docentes, programas para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.

Kemmis y McTaggart (1992, p. 11) define la investigación acción en dos términos. La vinculación de los términos << acción>> y << investigación>> pone de relieve el rasgo esencial del enfoque: el sometimiento a la prueba de la práctica de las ideas como medio de mejorar y de lograr un aumento del conocimiento acerca de los planes de estudio, la enseñanza y el aprendizaje. El resultado es una mejora en aquello que ocurre en la clase y en la escuela. La investigación acción proporciona un medio para trabajar que vincula la teoría y la práctica en un todo único: ideas en acción.

Con esta investigación se pretendió crear un acercamiento al contexto escolar, específicamente en el grado cuarto dentro de las clases de inglés. Para así llegar a generar una transformación significativa en el aprendizaje de los estudiantes por medio del juego buscando así modernizar las técnicas de enseñanza de las docentes del Colegio Empresarial Los Andes.

Partiendo de los objetivos de la investigación, fue determinante la implementación de un estudio de tipo descriptivo que pretendió caracterizar, analizar e interpretar de manera sistemática a una población. Por tal motivo fue fundamental identificar la problemática que aquejaba a los estudiantes de cuarto grado en su proceso de aprendizaje en el área inglés. Por una parte, se comprobó que las clases de inglés en dicha institución se basaban a partir de la transmisión, memorización y repetición de contenidos, enfocados en los textos. Del mismo modo, Se analizaron los resultados de las pruebas de Tres Editores S.A.S en cual mostraba un bajo índice en la comprensión de la lengua inglesa.

Después de haber observado a los estudiantes de grado cuarto se infirió notablemente las dificultades que presentaban en el desarrollo de las diferentes habilidades en la clase de inglés. Estas observaciones tuvieron un análisis a partir de los tres primeros bimestres del año escolar 2018, se implementó como plan de acción diferentes actividades lúdicas con el fin de que los estudiantes adquirieran una mayor confianza para generar un mejor proceso de aprendizaje en la clase. Del mismo modo, infundir en los estudiantes una mayor participación dejando a un lado el mecanismo de enseñanzas de memorización y repetición dadas por el docente.

Para mejorar su pronunciación, memorización, y fluidez verbal ejecutamos el plan de acción mediante un juego “Guess the Word” el cual tenía como finalidad que los estudiantes siguieran unas reglas específicas donde estarían divididos en dos grupos donde saldría un integrante de cada equipo y tomaría una palabra la cual entre todos adivinarían y explicarían su significado, ayudando así mismo a el aprendizaje cooperativo.

La observación que pudimos hacer de las clases de inglés en el colegio Empresarial Los Andes a estudiantes de cuarto grado fue mediante el enfoque cualitativo además de diferentes instrumentos como (diario de campo, entrevistas, grabaciones y juegos). En el diario de campo se fue registrado la información y el proceso que iban teniendo los estudiantes y así tener información detallada de sus avances; por otro lado se realizaron entrevistas individuales a los niños donde pudimos evidenciar sus experiencias con el área de inglés, la cultura de la misma y la metodología que se llevaba en el aula; se realizaron algunas grabaciones de las actividades lúdicas con el fin de evidenciar la producción oral de los niños y la fluidez que iban desarrollando con dichas actividades las cuales fueron amenas a la clase y lograron que los estudiantes pudieran trabajar en equipo lo que ayudo a que se comunicaran más en inglés.

## **Población**

Este proyecto de investigación se desarrolló en el Colegio Empresarial Los Andes, institución educativa privada técnico en Gestión de negocios, de calendario A, ubicada en la Calle 9 # 1-53 del municipio de Facatativá – Cundinamarca; este colegio tiene población mixta y cuenta con una sede la cual ofrece una jornada académica única que inicia desde las 6:45 am y finaliza a

la 3:00 pm. Para efectos de la investigación referida en este documento, la población de estudio se realizó a los estudiantes de grado cuarto; integrado por un grupo de 20 niños, 12 niñas y 8 niños entre los 9 y 11 años de edad. La mayoría de los estudiantes pertenecían a los estratos socioeconómicos entre 2 y 3. Durante el proceso de observación en las clases inglés, se registró en los estudiantes un alto nivel de hiperactiva y dispersión, sin embargo, se identificó un número de estudiantes con un buen nivel de disciplina. Esto generaba que el desarrollo de la clase y la participación en las actividades fuera activa. Algunos de los estudiantes tenían el material con el que generalmente trabajaban guías de trabajo, lápices, colores, etc. Finalmente, esta investigación fue realizada durante el segundo semestre del 2018, a partir del tercer bimestre hasta el cuarto bimestre del año escolar.

### **Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos.**

Este trabajo de investigación se centró en la influencia del juego en el aula de clase y la importancia del este en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Para realizar dicha investigación se planteó la técnica de recolección de información a partir de la observación participante por parte de las investigadoras.

De acuerdo con el enfoque cualitativo que se empleó en la investigación, se seleccionaron diferentes instrumentos (Diario de campo, entrevistas, grabaciones y juegos) para la recolección y el análisis de la información obtenida

A continuación, se describirán cada uno de los instrumentos que se utilizaron para la realización de la investigación:

#### **Diario de Campo**

Se utilizó el diario de campo para registrar cada observación por parte de las investigadoras. Este diario de campo hace referencia al seguimiento por escrito de parámetros específicos que se encuentran en un formato determinado (dicho formato se encuentra en anexos). El diario de campo permite aclarar situaciones y sentimientos que rodean a la observación y puede ser trabajado para



la elaboración del registro ampliado (Mejia & Sabogal, 1998, p. 145) citado por Díaz, Garzón, Reyes, Romero (2014).

Los objetivos del diario de campo son: Anotar los eventos programados para la clase de manera detallada y descriptiva, así mismo, haciendo una reflexión sobre las acciones realizadas. Por otro lado, Las observaciones son el aspecto más importante dentro del diario de campo, ya que durante este ejercicio se puede llegar a hallar las situaciones más relevantes del proceso de aprendizaje de los estudiantes en la clase, encontrar sus fortalezas y dificultades en las actividades, descubrir los impedimentos en la realización de actividades, etc. De esta manera se identificaron las necesidades de los sujetos del estudio donde el temor para expresarse en inglés y la falta de conocimiento del vocabulario contextualizado fueron observadas.

### **Entrevista**

La entrevista se caracteriza porque permite recoger información sobre situaciones específicas, en este caso, en el ámbito educativo. Así mismo implica una relación entre el entrevistador y el entrevistado y requiere una lista de temas y un cuestionario que pueda orientar la conversación.

El uso de las entrevistas ayudo a la recolección de datos específicos a nivel individual por parte de los estudiantes, estas entrevistas se realizaron de modo individual de docente investigativa (entrevistador) a estudiante (entrevistado). Los entrevistados toman un rol de vital importancia durante la entrevista ya que se convierten en informantes. Para llevar a cabo la entrevista se realizó una serie de preguntas que partían de las experiencias en el área de inglés.

### **Grabaciones**

Se realizaron grabaciones en cada implementación lúdica en el aula de clase con el fin de identificar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, asimismo estas grabaciones se enfocaban en el desarrollo de la producción oral de cada estudiante. De la misma manera, las grabaciones permitieron identificar las diferentes dificultades o fortalezas que los estudiantes poseían en la lengua inglesa.

El uso de las grabaciones en el aula de clase hacía parte de las actividades lúdicas implementadas por la docente. Este instrumento habilitaba la revisión de las actividades a fin de adoptar estrategias que contribuyeran con el desarrollo efectivo de las actividades lúdicas.

### **Grupo focal**

Por otro lado, el grupo focal según Rosario (2012, p. 26) “es un método de investigación colectivista, más que individualista, y se centra en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los participantes, y lo hace en un espacio de tiempo relativamente corto”. Teniendo en cuenta el rol del grupo focal en nuestra investigación se hizo una segunda prueba de análisis por medio de la entrevista con el fin de saber que tan relevante es el juego en las clases de inglés.

Con relación a la entrevista se implementó el guion como medio de instrumento para obtener información más específica por parte del grupo focal.

### **Análisis de la información**

Para poder analizar los datos recolectados fue necesario tener en cuenta los 9 pasos propuestos por Vásquez (2013). Esto con el fin de ordenar y clasificar los resultados arrojados por la investigación.

Primer paso: En este paso se debe transcribir completamente la información obtenida del grupo focal. Cada participante del grupo se denominó por las iniciales de sus nombres y un número consecutivo respectivamente a cada pregunta de la entrevista, esto con el fin de saber quién tiene la palabra.

**E3JNP1S1¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque si no se ingles no voy a poder hablar con otras personas

**E3JNP2S1¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Porque vemos videos y después memorizarlo y aprender las palabras, por ejemplo, si es una entrevista y después lo agrega a otras actividades, también he aprendido los verbos simple y pasado, las horas en inglés, dictado.

**E3JNP3S1 ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque hay algunos juegos que no son solo en español, sino que también pueden ser en inglés como jugar escondidas y si lo encuentran decir una palabra u oración en ingles porque estaría aprendiendo las palabras y recordar cómo se escriben y dicen en inglés.

Figura 1: Fragmento de la transcripción del grupo focal de los estudiantes de cuarto del Colegio Empresarial Los Andes

Segundo paso: aquí se hace una clasificación de los relatos identificando los términos que se repiten utilizando letra cursiva.

**E1JPP1 ¿Se siente motivado aprendiendo inglés?**

Sí, porque nosotros podemos aprender más aprendiendo inglés, porque si voy a un lugar donde hablan inglés tengo que aprenderlo.

**E1JPP2 ¿Crees que están aprendiendo inglés?**

Si porque a nosotros nos enseñan en el colegio, como cuando hacemos *dictados* la profesora nos corrige y entonces toca llevar diccionario

**E1JPP3 ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque nosotros estamos aprendiendo y nos hacen preguntas en inglés para que aprendamos nombres y pronombres

Figura 2: Fragmento de clasificación de relato con el término frecuente.

Tercer paso: Se selecciona los relatos referentes al término y con el criterio que esta seleccionado, es necesario determinar la relación existente entre ellos

**E2SRP3 ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

No porque los juegos son para divertirse aunque también hay juegos de inglés uno puede jugar a la lotería en inglés con palabras.

**E3JNP3 ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque hay algunos juegos que no son solo en español, sino que también pueden ser en inglés como jugar escondidas y si lo encuentran decir una palabra u oración en inglés porque estaría aprendiendo las palabras y recordar cómo se escriben y dicen en inglés.

**E3JNP4; ¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Con juegos con otros niños donde compartamos y aprendamos juntos nuevas palabras y podamos pronunciarlas bien

**E4JAP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Pues los juegos si porque los niños aprenden más con juegos y es más chévere. Aprendiendo las palabras y recordar cómo se escriben y dicen en inglés.

**E4JAP4; ¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Pues yo creería que haciendo jueguitos

**E5DYP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque es más fácil con juegos y cartillas en inglés

**E7VLP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque nos podemos divertir así nosotros y podemos aprender jugando

*Figura 4:* Fragmento de ejemplo de selección de entrevista (relatos) según término recurrente seleccionado de la transcripción del grupo focal desarrollado con los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Empresarial Los Andes.

**E1JPP1; ¿Se siente motivado aprendiendo inglés?**

Sí, porque nosotros podemos aprender más aprendiendo inglés, porque si voy a un lugar donde hablan inglés tengo que aprenderlo.

**E1JPP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque nosotros estamos aprendiendo y nos hacen preguntas en inglés para que aprendamos nombres y pronombres

**E2JSR1¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque en el inglés podemos aprender muchas cosas más

**E3JNP2¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Porque vemos videos y después memorizarlo y aprender las palabras, por ejemplo, si es una entrevista y después lo agrega a otras actividades, también he aprendido los verbos simple y pasado, las horas en inglés, dictado.

**E3JNP3¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque hay algunos juegos que no son solo en español sino que también pueden ser en inglés como jugar escondidas y si lo encuentran decir una palabra u oración en inglés porque estaría aprendiendo las palabras y recordar cómo se escriben y dicen en inglés.

**E3JNP4¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Con juegos con otros niños donde compartamos y aprendamos juntos nuevas palabras y podamos pronunciarlas bien

Figura 5: Fragmento de ejemplo de selección de entrevista (relatos) según término recurrente seleccionado de la transcripción del grupo focal desarrollado con los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Empresarial Los Andes.

Cuarto paso: Se seleccionan los relatos que se relacionan con el criterio; se decide si todo es útil para el criterio o si sólo se necesita una fracción de este.

**E1JPP1¿Se siente motivado aprendiendo inglés?**

Sí, porque nosotros podemos aprender más aprendiendo inglés, porque si voy a un lugar donde hablan inglés tengo que aprenderlo.

**E1JPP2¿Crees que están aprendiendo inglés?**

(...) nos enseñan en el colegio, como cuando hacemos dictados la profesora nos corrige  
(...)

**EIJPP3¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

(...) nosotros estamos *aprendiendo* y nos hacen preguntas en inglés para que *aprendamos*  
(...)

**EIJPP4¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Como en *celulares* (...)

**EIJPP5¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Porque nos está ayudando y nos está *explicando* (...)

Figura 6: Fragmento ejemplo de apartado seleccionados de los guiones de entrevista del grupo focal desarrollado con los estudiantes de grado cuarto de primaria del Colegio Empresaria Los Andes

Quinto paso: Se asignan los descriptores, con base en los criterios secundarios. Estos pueden ser una frase o palabra que posibilite la ilustración del término que se repite, es necesario procurar mantener los términos utilizados en el relato en el que está basado.

**EIJPP1¿Se siente motivado aprendiendo inglés?**

**EIJPP1R1S1** Sí, porque nosotros podemos *aprender* más *aprendiendo* inglés, porque si voy a un lugar donde hablan inglés tengo que *aprenderlo*. {inglés como necesidad}

**EIJPP2¿Crees que están aprendiendo inglés?**

**EIJPP2R2S1**(...) nos *enseñan* en el colegio, como cuando hacemos *dictados* la profesora nos corrige (...) {forma de enseñanza}

**EIJPP3¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

**EIJPP3R3S1**(...) nosotros estamos *aprendiendo* y nos hacen preguntas en inglés para que *aprendamos* (...) {se cuestiona sobre el tema}

**EIJPP4¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

**EIJPP4R4S1** Como en *celulares* (...) {las TIC como medio de enseñanza}

**EIJPP5¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

**EIJPP5R5S1** Porque nos está ayudando y nos está *explicando* (...) {ayuda y acompañamiento}

Figura 7: Fragmento ejemplo de apartado seleccionado de los guiones de entrevista del grupo focal desarrollado con los estudiantes de grado cuarto de primaria de Colegio Empresarial Los Andes.

Sexto paso: Es necesaria la realización de una lista y una posterior agrupación de descriptores. Para lograr la unión se necesita considerar la semejanza existente entre términos y descriptores, se requiere además asignar el código que corresponde a la persona entrevistada al lado de cada descriptor.

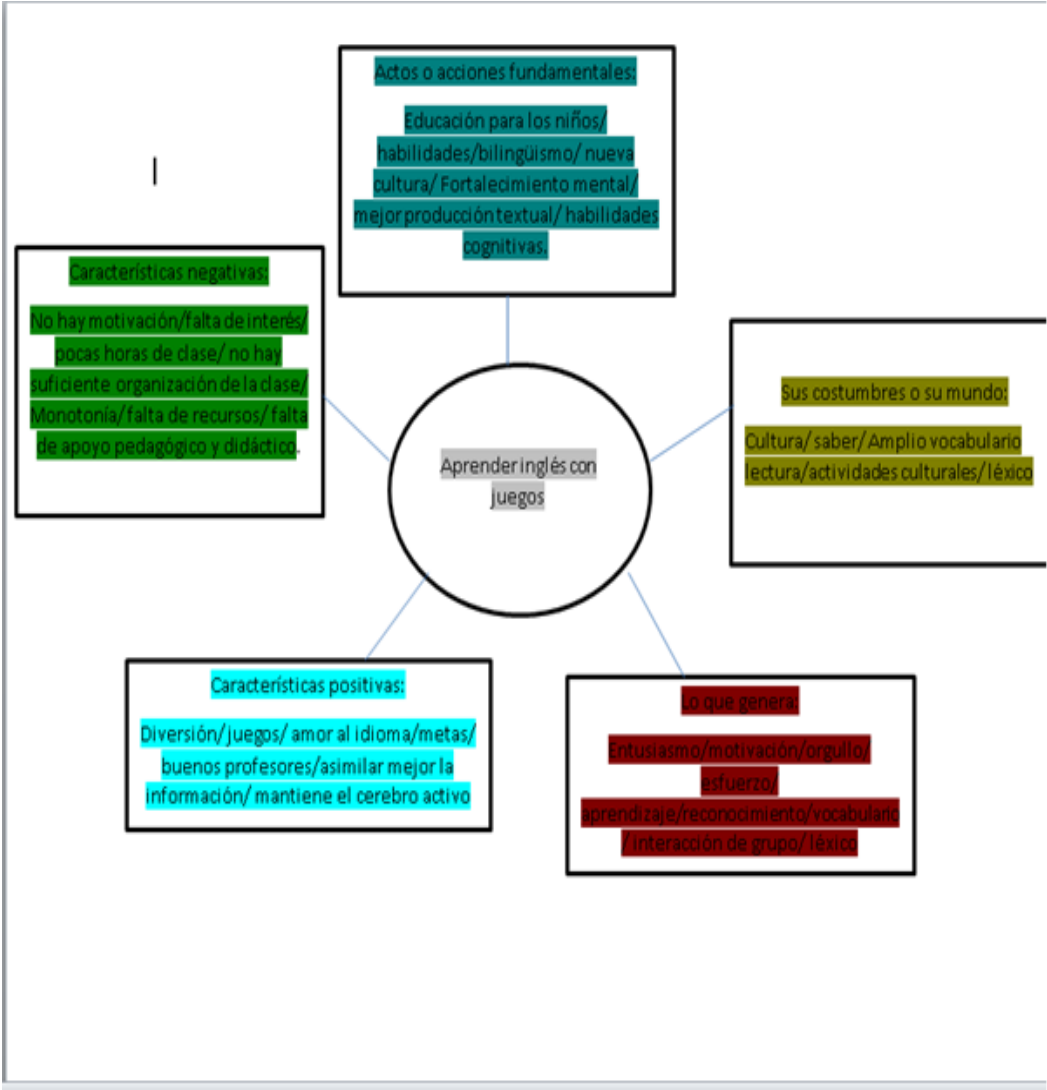
LISTADO DE DESCRIPTORES	MEZCLA
<p><b>Aprendiendo</b> más (JPP1)</p> <p><b>Aprendiendo</b> inglés (JPP1)</p> <p>Tener que <b>aprenderlo</b> (JPP1)</p> <p><b>Enseña</b> en el colegio (JPP2)</p> <p>Hacemos <b>dictados</b> (JPP2)</p> <p>Estamos <b>aprendiendo</b> (JPP3)</p> <p><b>Aprendamos</b> nombres (JPP3)</p> <p>Los <b>juegos</b> son (SPP3)</p> <p>Para <b>divertirse</b> (SPP3)</p> <p><b>Juegos</b> en inglés (SPP3)</p> <p>Algunos <b>juegos</b> (JNP3)</p> <p><b>Jugar</b> escondidas (JNP3)</p> <p><b>Juego</b> con otros niños (JNP4)</p> <p>Los <b>juegos</b> si (JAP3)</p> <p>Con <b>juegos</b> es más chévere (JAP3)</p> <p>Haciendo <b>jueguitos</b> (JAP4)</p> <p>Más fácil con <b>juegos</b> (DYP3)</p> <p>Aprender <b>jugando</b> (VLP3)</p> <p>Podemos <b>aprender</b> (JPP1)</p> <p><b>Aprendiendo</b> inglés (JPP1)</p> <p>Tengo que <b>aprenderlo</b> (JPP1)</p> <p>Estamos <b>aprendiendo</b> (JPP3)</p> <p>Podemos <b>aprender</b> (JSR1)</p> <p>También he <b>aprendido</b> (JNP2)</p> <p><b>Aprendamos</b> juntos (NP4)</p> <p>Nosotros podemos <b>aprender</b> (JPP1)</p> <p><b>Aprendiendo</b> inglés (JPP1)</p> <p>Nos <b>enseñan</b> (JPP2)</p> <p>Hacemos <b>dictados</b> (JPP2)</p> <p>Estamos <b>aprendiendo</b> (JPP3)</p> <p>Para que <b>aprendamos</b> (JPP3)</p>	<p>Aprender más inglés (JPP1)</p> <p>Tener que aprender inglés (JPP1)</p> <p>Aprender lo del colegio (JPP2)</p> <p>Hacer dictados (JPP2)</p> <p>Juegos para divertirse (SPP3)</p> <p>Algunos juegos en inglés (SPP3)</p> <p>Jugar escondidas con otros niños (JNP4)</p> <p>Aprender más fácil con juegos (DYP3)</p> <p>Podemos aprender jugando (VLP3)</p> <p>Aprender juntos (NP4)</p> <p>Aprender con dictados (JPP2)</p> <p>Aprender con celulares (JPP4)</p>



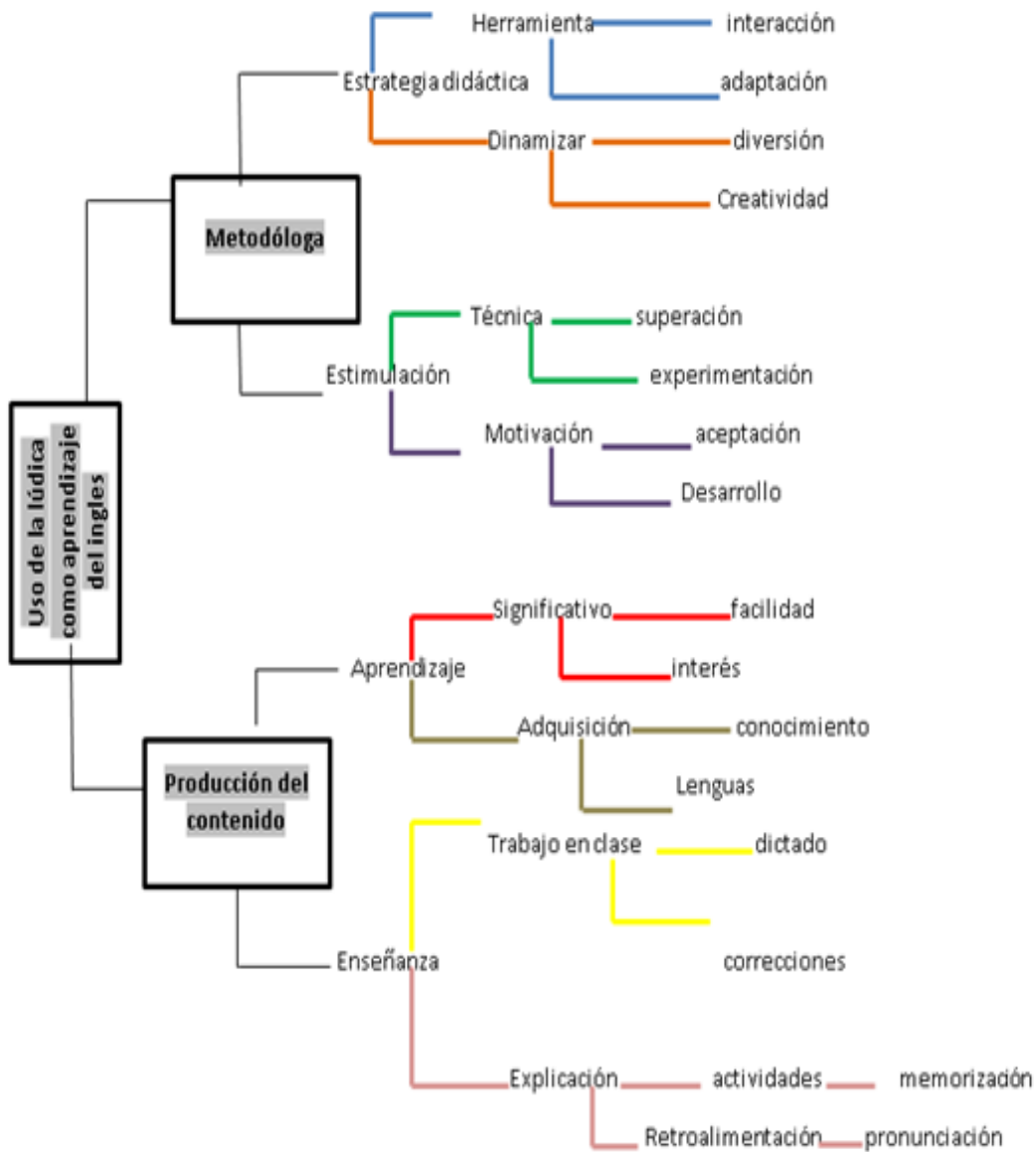
Como en <b>celulares</b> (JPP4)	
Nos está <b>explicando</b> (JPP5)	

Séptimo paso: Se construyen campos semánticos y campos categoriales, basados en las combinaciones sugeridas en la anterior etapa, para hacerlo se debe hacer un análisis sobre la forma en la que se relaciona el término con el motivo.

Campo Semántico



## Cuadro categorial



Octavo Paso: Se determina categorías para así seleccionar los conceptos más recurrentes durante las intervenciones al grupo focal.

1. Aprender más inglés
- 1.1 Tener que aprenderlo
- 1.2 Aprenderlo en el colegio

**2. *EIJPP*¿Se siente motivado aprendiendo inglés?**

**3. *EIJPP*RISISí, porque nosotros podemos aprender más aprendiendo inglés, porque si voy a un lugar donde hablan inglés tengo que aprenderlo.**

**4. EIJPP2¿Crees que están aprendiendo inglés?**

5. **EIJPP2R2S1** Si porque a nosotros nos enseñan en el colegio, como cuando hacemos *dictados* la profesora nos corrige y entonces toca llevar diccionario

1. Aprender inglés
  - 1.2 hacer dictados
    - 1.2.1 aprender con dictados

**EIJPP2¿Crees que están aprendiendo inglés?**

**EIJPP2R2S1** Si porque a nosotros nos enseñan en el colegio, como cuando hacemos *dictados* la profesora nos corrige y entonces toca llevar diccionario

1. aprender inglés
  - 1.3 aprender con juegos
    - 1.3.1 aprender con celulares

**E3JNP3¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque hay algunos juegos que no son solo en español sino que también pueden ser en inglés como jugar escondidas y si lo encuentran decir una palabra u oración en inglés porque estaría aprendiendo las palabras y recordar cómo se escriben y dicen en inglés.

**EIJPP4¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Como en *celulares* (...)

Noveno paso: Se considera pertinente tener en cuenta los pasos anteriores para ejecutar la interpretación de los resultados. En primera instancia, se opta por recuperar la información de las categorías que resultaron del primer análisis de datos. Sin embargo, es importantes resaltar que para llevar a cabo la investigación se empleó el texto base el quehacer docente con el fin de generar una interpretación. Con esto se da una conclusión de los nueve pasos y así se realiza un análisis de información obtenida por Vázquez (2013).

## **Resultados**

En el Colegio Empresarial Los Andes se trabaja con la enseñanza tradicional lo que hace que sus aprendizajes sean “guardados en la memoria de corto plazo, sin modificar con ello las estructuras para pensar, sentir o actuar” (Samper, 2006 p.76). Por lo tanto, el estudiante no retiene la información lo que posteriormente hace que no la pueda poner en práctica.

Para hacer un análisis profundo de la enseñanza que estaban recibiendo los alumnos se puso en práctica los instrumentos de recolección de datos los cuales fueron diario de campo, entrevista, grabaciones y la implementación de un juego.

En las entrevistas y en las observaciones (diario de campo) se evidenció, como lo muestra en los anexos anteriores, que los estudiantes no se sentían motivados por la clase (tradicional) ya que la profesora utilizaba solamente elementos básicos de enseñanza como el tablero, marcadores y textos guía.

Con la propuesta del juego se demostró que los estudiantes no tenían el suficiente vocabulario para comunicarse en una lengua extranjera ya que había falta de las competencias orales, carencia en el reconocimiento de su aprendizaje y obstrucción en el aprendizaje cooperativo, lo que con el tiempo y con otras intervenciones con actividades lúdicas mejoró; los niños de cuarto grado se sentían mas cómodos con este tipo de aprendizaje y pudieron adoptar el vocabulario propuesto con mayor facilidad.

Por parte, las investigadoras evidenciaron con las observaciones que lo alumnos respondían con mayor satisfacción y de manera autónoma a la clase y no por la presión de obtener una buena calificación. Así mismo lo evidenciaron los niños cuando se les entrevistó y expresaron su agrado y motivación, “la motivación es un factor mental que nos induce a la acción en todas y en cada una de las situaciones y los ámbitos de la vida humana” (Sanchidrián, 2008, p. 19).

Además, los estudiantes expresaron que el con el trabajo en grupo se sentían más cómodos y entendían mas las temáticas con la colaboración de su compañero que trabajando individualmente. “El trabajo en equipo, no se define exclusivamente por el hecho de que un grupo de personas se reúnan y realicen una tarea conjunta. Reunirse puede ser una condición necesaria” (Hernández, 2007, p. 18). Ya que para el aprendizaje de una lengua extranjera se necesita el acompañamiento de otro hablante y una correcta intervención del profesor y de los alumnos así puede acatar contextos y situaciones.

## CONCLUSIONES

Durante el proceso de investigación realizado en la Colegio Empresarial Los Andes de la ciudad de Facatativá con los alumnos de grado 4to, se lograron reconocer algunas problemáticas relacionadas con la baja producción oral en el idioma inglés, dadas las características de los niños y las conductas que las evidenciaron; ante esto, el proceso que se llevó a cabo fue continuo, desarrollando un seguimiento y una evaluación permanente, además de participativa, logrando de esta manera garantizar la objetividad y alejando posibles equivocaciones a la hora de la observación durante la nuestra investigación.

Partiendo de este punto, se evidencia que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de grado 4to de primaria, se hace necesaria la implementación de actividades lúdicas que permitan incentivar el aprendizaje del idioma extranjero de una manera activa y dinámica. Tomando como partida los intereses y las necesidades que los alumnos poseían en el aula de clase, se decide implementar el juego “Guess the Word”, permitiendo que los alumnos expresaran ideas y manifestaran actitudes de agrado e interés al momento de adquirir nuevos conocimientos; por este motivo, las clases se alejaron de lo rutinario al hacer de ellas un espacio más práctico y divertido.

Con base en esto, se llegan a las siguientes conclusiones después del proceso de observación monitoreado y luego de la implementación del juego lúdico seleccionado.

El diagnóstico de las falencias que poseían los alumnos de 4to grado al momento de enfrentar un ejercicio de intervención oral en idioma extranjero, permitió determinar las principales causas que se presentaban en el aula, y para ello las observadoras participantes elaboraron un conjunto de actividades pedagógicas mediante el uso del juego “Guess the Word”, por lo que consideraron que el proceso de enseñanza debía aprovechar la experiencia de las actividades lúdicas para elevar los resultados educativos, particularmente en el proceso de la producción oral en los alumnos, con lo cual se fomentó la participación activa de los estudiantes quienes estuvieron inmersos dentro de las clases de observación programadas.

La implementación de estas actividades lúdicas en los alumnos de grado 4to en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, posibilitó despertar el interés por la asignatura, contribuyendo a desarrollar un conjunto de habilidades que propiciaron actividades cognitivas independientes, influyendo en la formación de nuevos conocimientos a la vez que se motivaban jugando.

El uso de estrategias lúdicas propicia la motivación hacia el aprendizaje, en donde los docentes contribuyen de manera permanente a la realización de este objetivo, tomando en cuenta que los niños aprenden de una mejor manera cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, lo que posibilita la creación de ambientes y espacios propicios para que los alumnos disfruten del idioma inglés y sientan la confianza de ponerlo en práctica, con el uso de la lúdica como medio para la construcción de frases cortas e intervenciones orales coherentes.

Es necesario ofrecer espacios lúdicos a los niños para que logren adquirir un aprendizaje significativo, en donde pasen de ser sujetos pasivos a generadores de conocimiento logrando habilidades y destrezas necesarias en el proceso de enseñanza.

Con la implementación de las actividades lúdicas en las clases de inglés durante el tercer bimestre se evidenció mejoría resultados con una calificación global de 3,49 con un desempeño básico en las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística con una valoración de 3,23. No obstante con estos resultados se manifiesta la insuficiencia de vocabulario, dificultades de pronunciación y ausencia de trabajo autónomo por parte de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, A.M. (2012). *influencia de la dramatización en la expresión oral de discentes universitarios extranjeros y nativos*. Recuperado de:  
[http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/195/1/Aguilar\\_López.pdf](http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/195/1/Aguilar_López.pdf)

Ausubel, D.P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton

Alcedo, Y, & Chacón, C. (2011). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria*. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente, Cumaná, Venezuela.

Arnáez, P. (2009) *Producción y comprensión oral en los programas de educación básica*. Recuperado de :  
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76120642014.pdf>

Buitrago, B. (2008). *La didáctica: acontecimiento vivo en el aula*  
Cascante, L. (2001). *La zona de desarrollo próximo, III Festival Nacional y I Festival internacional de Matemáticas*. Recuperado de  
[https://www.infoamerica.org/documentos\\_word/vygotsky.doc](https://www.infoamerica.org/documentos_word/vygotsky.doc)

Blanco, V. (2012). *Teorías del juego*, Recuperado de:  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Brown, D. (1994). *Teching by Principles*. Fourth edition. Englewood Cliffs, N.J. Prentice Hall Regents

Cassany, D. Luna, M. Sanz, G. (1994). *Las cuatro destrezas: expresión oral*. Recuperado de:  
[https://www.quiben.net/procesos-infantil/wp-content/uploads/2017/02/las\\_cuatro\\_destrezas\\_expresin\\_oral.pdf](https://www.quiben.net/procesos-infantil/wp-content/uploads/2017/02/las_cuatro_destrezas_expresin_oral.pdf)

Deterding, Dixon, Khaled y Nacke. (2011). *Gamification: Toward a definition* . Recuperado de:  
<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

Díaz, C, y González, J. (2016). *Métodos de investigación en educación*. Recuperado de:  
<http://docplayer.es/53976663-Metodos-de-investigacion-en-educacion.html>

Díaz, M, Garzon, L, Reyes, Y, Romero, Y (2014). *El juego: una estrategia lúdica para desarrollar la comprensión y producción oral en fle a estudiantes de grado cuarto del liceo Mercedes Nariño*. Recuperado de:  
<http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/17238/T26.14%20D543j.pdf?sequence=3>

El universal.(2014). *Programa de bilingüismo para instituciones educativas del Distrito*. Recuperado de:  
<https://www.eluniversal.com.co/educacion/programa-de-bilinguismo-para-instituciones-educativas-del-distrito-170702-DUEU265431>

EF Standard English test. (2018). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés*. Recuperado de:  
<https://www.ef.com.co/epi/>

Fernández, R. (1996). *La comunicación, una herramienta imprescindible en el trabajo diario*. La Habana: Pueblo y Educación. Recuperado de:  
[www.ericdigests.org/pre-929/teachers.htm](http://www.ericdigests.org/pre-929/teachers.htm).

Fernández, S, Villadiego, I, Zabala, Z. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas en el grado de transición del instituto educativo los creadores de Cartagena de indias*. Recuperado de:  
<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/4981/1/El%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAGÓGICA%20PARA%20LA%20ENSEÑANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20DE%20NIÑOS%20-%20NIÑA%20EN%20EL%20GRADO%20D.pdf>

Guerra R. 2004. *Experiencias didácticas en el aprendizaje del inglés en la segunda etapa de educación básica. Trabajo especial de grado no publicado, Universidad del Valle de Momboy, Trujillo*. Recuperado de :  
<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

Garaygordobil, M. (2009). *El juego una necesidad vital*. Recuperado de :  
<http://www.revista.consumer.es/web/es/20090201/entrevista/74536.php>

Gutierrez, I., Nuñez L., Romero B., & Torrez, F. (2017). “Definición y valoración que le atribuyen al juego los niños, niñas, familias y educadoras de párvulos de los jardines de la comuna de Concepción” .Recuperado de :  
<https://docplayer.es/63193490-Universidad-catolica-de-la-santisima-concepcion-facultad-de-educacion-educacion-de-parvulos.html>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Recuperado de:  
[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)



Hernández, A. (2007). 14 ideas clave: el trabajo en equipo del profesorado. Barcelona: GRAÓ de IRIF

Kemmis, E. y McTaggart. (1992) *Cómo Planificar Investigación*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/316111101/Como-Planificar-Investigacion-Accion-Kemmis-E-y-McTaggart-1992>

Krashen, S. (1985). *The Input hypothesis: issues and implications*. 4.ed. New York, Longman. Recuperado de [:http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/85/tema3/Reflexiones\\_sobre\\_el\\_modelo\\_de\\_adquisicion\\_de\\_L2.pdf](http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/85/tema3/Reflexiones_sobre_el_modelo_de_adquisicion_de_L2.pdf)

León, L. (2016). *Juego y aprendizaje en el contexto educativo colombiano*. Recuperado de: [https://repository.eafit.edu.co/xmlui/bitstream/handle/10784/9729/LisethXimena\\_Le%F3nBotero\\_2016.pdf?sequence=2](https://repository.eafit.edu.co/xmlui/bitstream/handle/10784/9729/LisethXimena_Le%F3nBotero_2016.pdf?sequence=2)

Lopez, F. (2002). *El análisis de contenido como método de investigación*. Recuperado de: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>

Meece,J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. Recuperado de: <http://www.sigeyucatan.gob.mx/materiales/1/d1/p1/4.%20JUDITH%20MEECE.%20Desarrollo%20del%20nino.pdf>

Meece,J. (2000). *Teorías del desarrollo cognoscitivo de Piaget*. Recuperado de: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KahnXIvgAY8J:https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%2520docente/Teor%25C3%25ADa%2520del%2520desarrollo%2520de%2520Piaget.pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co&client=opera>

Minerva ,C.(2002) EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Pacheco y Blanco, K(2007) Teorías de adquisición y desarrollo del lenguaje. Recuperado de: <http://teoriasdeadquisicion.blogspot.com/2007/06/skinner.html>

Pereira, Z (2011). *Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta*. Recuperado de: <http://DialnetLosDisenosDeMetodoMixtoEnLaInvestigacionEnEducacio-3683544.pdf>

Rios,Q, Mireia,P. (2013) *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Recuperado de: [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_T\\_RABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_T_RABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Roca, E., (2013) *La estimulación del lenguaje en educación infantil: un programa de intervención en el segundo ciclo de educación infantil*. Universidad de Valladolid.

Recuperado de : <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3226/1/TFG-B.241.pdf>

Rosario, V. (2012). *Casos de investigación e innovación; procesos para la transformación de la practicas e instituciones educativas*. Recuperado de:

<https://books.google.com.co/books?id=lBhg6SXS9oQC&pág=PA26&lpág=PA26&dq=%E2%80%9Ces+un+m%C3%A9todo+de+investigaci%C3%B3n+colectivista,+m%C3%A1s+que+individualista,+y+se+centra+en+la+pluralidad+y+variedad+de+las+actitudes,+experiencias+y+creencias+de+los+participantes,+y+lo+hace+en+un+espacio+de+tiempo+relativamente+corto%E2%80%9D+hamui+2012&source=bl&ots=Sss5V5uBC8&sig=BPDbT7RI2S-dLYBf4wXrKwuf2PI&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj9opWYvoTbAhXFzlkKHdOTDX4Q6AEISTAD#v=onepage&q&f=false>

Sánchez, E. Medina, U. Reyes, E. Roman, A. (2010). *El efecto del rebote y la expresión oral*.

Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/1815/181520804012.pdf>

Samper, J. (2006). *Los modelos pedagogicos. Hacia una pedagogía dialogante*. Colombia: Magisterio.

Sanchidrián, J. (2008). *Motivación: Haga que lo hagan*. Madrid: Fundación Cofemetal

Oliveira, M. (2007) *Reflexiones sobre el modelo de adquisición de segundas lenguas de Stephen Krashen - Un puente entre la teoría y la práctica*. Recuperado de :

[http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/85/tema3/Reflexiones\\_sobre\\_el\\_modelo\\_de\\_adquisicion\\_de\\_L2.pdf](http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/85/tema3/Reflexiones_sobre_el_modelo_de_adquisicion_de_L2.pdf)

Mallas de aprendizaje

[http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/dbacurriculo/cartillas\\_mallas\\_aprendizaje/Mallas%20de%20Aprendizaje.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/dbacurriculo/cartillas_mallas_aprendizaje/Mallas%20de%20Aprendizaje.pdf)

Vásquez, F. (2013). *El quehacer docente*. Bogotá: Ediciones Unisalle.

## ANEXOS

### Transcripción guion entrevistas

*EIJPPI*; Se siente motivado aprendiendo inglés?

Sí, porque nosotros podemos *aprender* más *aprendiendo* inglés, porque si voy a un lugar donde hablan inglés tengo que *aprenderlo*.

**E1JPP2; Crees que estás aprendiendo inglés?**

Si porque a nosotros nos *enseñan* en el colegio, como cuando hacemos *dictados* la profesora nos corrige y entonces toca llevar diccionario

**E1JPP3; crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque nosotros estamos *aprendiendo* y nos hacen preguntas en inglés para que *aprendamos* nombres y pronombres

**E1JPP4; Cómo te gustaría aprender inglés?**

Como en *celulares* y así por medio de una *aplicación* que nos explique

**E1JPP5; crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Porque nos está ayudando y nos está *explicando* cómo se hacen los pronombres y los verbos en inglés

**E2JSR1; Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque en el inglés podemos *aprender* muchas cosas más

**E2SRP2; Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Si porque hay unos *profesores* que saben mucho inglés y nos *enseñan* a *hablar* inglés y porque vemos inglés toda la semana

**E2SRP3 ; crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

No porque los *juegos* son para *divertirse* aunque también hay *juegos* de inglés uno puede *jugar* a la lotería en inglés con palabras

**E2SRP4; Cómo te gustaría aprender inglés?**

Por escrito me gustaría más

**E2SRP5; crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Me parece medio porque nosotros *hablamos* y la profesora no puede *dictar* tanta clase

**E3JNP1; Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque si no se inglés no voy a poder *hablar* con otras personas

**E3JNP2; Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Porque vemos *videos* y después *memorizarlo* y *aprender* las palabras, por ejemplo si es una *entrevista* y después lo agrega a otras *actividades*, también he *aprendido* los verbos simple y pasado, las horas en inglés, *dictado*.

**E3JNP3; crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque hay algunos *juegos* que no son solo en español sino que también pueden ser en inglés como *jugar escondidas* y si lo encuentran decir una *palabra* u *oración* en inglés porque estaría *aprendiendo* las *palabras* y *recordar* cómo se escriben y dicen en inglés.

**E3JNP4; Cómo te gustaría aprender inglés?**

Con *juegos* con otros niños donde compartamos y *aprendamos* juntos nuevas *palabras* y podamos *pronunciarlas* bien

**E3JNP5; crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Si son muy buenos y nos colaboran mucho con todo lo que saben para que nosotros *aprendamos* muy bien inglés y sepamos muchas cosas para nuestro futuro.

**E4JAP1; Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque quiero lograr un futuro mejor de grande

**E4JAP2; Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Pues no porque a veces no me gusta, la *profe regaña* mucho.

**E4JAP3; crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Pues los *juegos* si porque los niños *aprenden* más con *juegos* y es más chévere.  
*Aprendiendo* las *palabras* y *recordar* cómo se *escriben* y *dicen* en inglés.

**E4JAP4; ¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Pues yo creería que haciendo *jueguitos*

**E4JAP5; ¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Es buena ella nos *enseña* muchas cosas y nos gusta su clase

**E5DYP1; ¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque es más fácil el inglés que el español

**E5DYP2; ¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Si porque *aprendemos* de maneras *dinámicas* en ingles

**E5DYP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque es más fácil con *juegos* y *cartillas* en ingles

**E5DYP4; ¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Con más horas de clase

**E5DYP5; ¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Buena porque nosotros tenemos una duda y ellos nos ayudan con la duda

**E6GBP1; ¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si para poder conocer nuevos países, poder *hablar* con otras personas, conocer muchas cosas nuevas

**E6GBP2; ¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

No tanto como debería porque estamos *aprendiendo* solo un tema, entonces la gracia seria como *aprender* más *palabras* y poder hacer una *oración* algo así

**E6GBP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

No porque sería más *aburrido*

**E6GBP4; ¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

*Leyendo* cosas nuevas y bonitas

**E6GBP5; ¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Es buena porque nos están *enseñando* a *hablar* en presente en pasado en futuro

**E7VLP1; ¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque puedo *aprender* más, le puedo *enseñar* a mi mama y me puedo graduar

**E7VLP2; ¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Si porque los *profesores* de inglés me *enseñan* otro toma nuevo y yo me siento capaz de que puedo *aprender* mas

**E7VLP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque nos podemos *divertir* así nosotros y podeos *aprender jugando*

**E7VLP4; ¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Me gustaría *jugando*, *escribiendo*, *cantando*.

**E7VLP5; ¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Si porque la *profesora* Lina nos habla en inglés y en español y nos gusta como enseña

**E8NFPI; ¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque me puede ayudar en un futuro cuando vaya a estados unidos o a otro país.

Si porque puedo *aprender* más, le puedo *enseñar* a mi mama y me puedo graduar

**E8NLP2; ¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Si porque estamos *aprendiendo* los verbos, los animales, los números.

**E8NLP3; ¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque hay *juegos* en inglés y tienen *palabras* nuevas que puedo *aprender* en ingles

**E8NLP4¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Por medio de *películas, juegos, celulares.*

**E8NLP5¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Buena porque podemos *aprender* muchas cosas de lo que ella explica como los verbos

**E9SPP1¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque al *aprender* inglés uno puede ir a estados unidos con la capacidad de saber otro idioma

**E9SPP2¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Pues muy poco porque las *profesoras* a veces dictan un tema de una cosa y luego de otra

**E9SPP3¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Dependiendo de qué clase de *juegos* sea, si son juegos interactivos si se podrían ayudar a aprender ingles

**E9SPP4¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

Primero *repasando* el tema y luego con una examen

**E9SPP5¿crees que la forma de enseñar de tu profesora es buena?**

Buena aunque *dicta* por parte pues yo si le entiendo

**E10SLP1¿Se siente motivado a aprender inglés?**

Si porque el inglés nos *enseña* a conocer gente nueva de otros países y para eso nos puede ser mucho el inglés

**E10SLP2¿Crees tú que estas aprendiendo inglés?**

Si porque yo soy muy inteligente, estudiosa y quiero *aprender* más inglés.

**E10SLP3¿crees que los juegos te ayudarían a aprender más inglés?**

Si porque los *juegos* son una manera para que los niños se *diviertan* y *aprendan* más el inglés.

**E10SLP4¿Cómo te gustaría aprender inglés?**

**Jugando**

*Diarios de campo*

DIARIO DE CAMPO. Observación de la vida en el aula de clase		
Nombres de las observadores: Lina Paola Salazar / María Camila Nieto		
Fecha: 06 de septiembre del 2018		
Lugar: Colegio Empresarial Los Andes		
Tema: Simple present and verbs		
EJES TEMÁTICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
FORMATO 1		
1a. Características del grupo	El grupo de 4° grado está integrado por 22 estudiantes (10 niñas y 12 niños) entre la edad de 9 a 11 años. 8 de los alumnos prestan atención atentamente de manera auditiva y visual, 7 estudiantes tratan de enfocarse en la explicación pero es difícil ya	El primer contacto con los estudiantes de grado 4° se interpreta en diferentes procesos de aprendizaje, ya que varios de los estudiantes mostraban un alto nivel de comprensión y adaptación en los temas vistos. Sin embargo en algunos estudiantes el déficit de atención era notorio durante el desarrollo la clase-

	que el resto de sus compañeros generan indisciplina	
1b. estrategias de trabajo	Se motiva a los estudiantes a narrar sus actividades cotidianas con sus compañeros. Del mismo modo la docente genera el trabajo cooperativo en el intercambio de ideas e interpretación de imágenes relacionadas con verbos en inglés el cual representan acciones cotidianas	Se utilizan diferentes estrategias para captar la atención de los estudiantes, la docente a cargo utiliza imágenes para motivar al estudiante y así genera una participación activa en los estudiantes ya que la docente difunde el aprendizaje significativo en los estudiantes.
1c.Desarrollo de la clase	La clase se desarrolló mediante la organización de los estudiantes y del salón de clase. Al iniciar la clase la docente a cargo pide silencio a los participantes y del mismo modo pregunta a los alumnos cuales son las actividades más frecuentes en su vida diaria. Así mismo la docente realizo un juego de roles entre los estudiantes preguntando cuales eran sus rutinas diarias. Al finalizar el juego, la docente pregunto a los alumnos sobre las rutinas de sus compañeros. Al compartir las ideas la docente escribía el vocabulario en el tablero tale como “ Get up, Wake up, Take a Shower, Brush the teeth, Dress up, Have a breakfast, Go to the school, Study, Finish the lessons , Arrive to the home, Do homework, Have dinner, Watch tv , Go to bed. Al terminar de escribir el vocabulario la docente procede a pronunciar cada verbo del mismo modo, los estudiantes repetían dicha palabra. Seguidamente se mostró imágenes relacionadas con el vocabulario. Para profundizar	A partir del desarrollo de la clase se infiere la profundización en el aprendizaje significativo, así mismo la aplicación de diferentes métodos por parte de la docente para beneficiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Con el uso de diferentes actividades se puede concluir que estas generan un grado de motivación en los estudiantes, del mismo modo mejoran diferentes habilidades del proceso de adquisición de la L2 en este caso el “Speaking” durante el desarrollo de la habilidad se pudo evidenciar las diferentes estrategias usadas por la docente para estimular el aprendizaje partiendo del contexto en el que se encuentra rodeado el estudiante. Para así lograr un aprendizaje significativo en ellos.

	<p>en el proceso de aprendizaje en los individuos. La docente aplicó el método de asimilación acomodación a partir de una actividad enfocada en imágenes y palabras el cual los estudiantes tenían que asociar la palabra con la imagen. Para finalizar la sesión la docente a cargo hace una retroalimentación sobre los temas vistos en este caso verbos sobre las acciones realizadas en el diario vivir.</p>	
2. comunicación con los alumnos.	<p>La comunicación se desarrolla a través del respeto hacia la docente, a sus compañeros y así mismos, En el grupo se identificó un alto interés para participar en las actividades de clase, integración para trabajar de manera colaborativa.</p>	<p>Se identifica la importancia de los diferentes valores específicamente el respeto. Así se genera un ambiente propicio para el desarrollo de la clase generando calma y tranquilidad en los estudiantes.</p>
3. atención de situaciones imprevistas	<p>Durante el desarrollo de la clase se reconocen a varios estudiantes con atención dispersa en el cual generan indisciplina y desequilibrio en el grupo. La docente emplea diferentes actividades para captar su atención tales como (darles un rol activo en la clase como: líderes, secretarios, monitores entre otros, preguntar, llamar la atención, estar junto a ellos para ayudar en su proceso de comprensión).</p>	<p>Se implementan roles activos en los estudiantes que demuestren la importancia de cada participante en la aula de clase</p>
4a. planeación didáctica	<p>De acuerdo a las actividades realizadas, el uso de imágenes (flash cards) generan en los estudiantes un estímulo sensorial y kinestésicos debido a que van acorde a la edad y a la etapa cognitiva de operaciones concretas en la que se encuentran los estudiantes. De igual manera. la relación</p>	<p>Se evidencia que los niños de grado 4 poseen afinidad hacia el vocabulario enseñado a partir de imágenes ya que este hace parte de su diario vivir y en el contexto en el que se encuentran rodeados.</p>

	entre palabra e imagen construyen en el individuo un aprendizaje significativo.	
4b.Trabajo con el grupo	<p>La interacción de la docente con los estudiantes se realizó mediante la exposición de diferentes situaciones el cual ayudaba con la interacción e intercambio de ideas. La docente instruye a los estudiantes con el fin de que cada alumno infiera el significado de cada palabra y así mismo que reconozcan el vocabulario reflejado en imágenes. La docente monitorea el trabajo y el proceso de cada individuo durante el desarrollo de la clase.</p> <p>Por otro lado, hace un enfoque en la pronunciación e interpretación de cada palabra o imagen.</p>	Se evidencia una preparación previa por parte de la docente. El cual ayuda en el proceso de adquisición de los estudiantes. Por otro lado el acompañamiento que brinda a sus alumnos los benefician de manera positiva ya que genera confianza y tranquilidad a los individuos.
<b>EJES TEMATICOS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>
<b>FORMATO 2</b>		
1a. El aula y sus características	El aula de clase es iluminada, con un espacio amplio para el desarrollo de grupos de trabajo, con una excelente acústica y sin la interrupción de sonidos externos que pudiesen interrumpir procesos de habla o escucha. De igual forma, cuenta con ayudas visuales y tecnológicas que posibilitan la implementación de diversas actividades lúdicas, teniendo en cuenta que la edad de los alumnos exige dinamismo en las lecciones dadas.	



<p>1b. distribución de tiempo y espacio</p>	<p>Los tiempos de clase varían de acuerdo al día de la lección. Se cuenta, la mayoría de las veces, con dos horas de trabajo, en las cuales se logra dar una explicación gramatical previa, una socialización de metas y objetivos para la clase y, por consiguiente, un espacio para la producción textual y oral de los participantes. En cuanto al espacio, existe la posibilidad de movilidad y organización de grupos de trabajo para la creación de diversas actividades grupales o individuales, permitiendo de esta forma la variabilidad de lecciones y lúdicas, buscando la comodidad del alumno en pro de su producción del idioma extranjero</p>	
<p>2.organizacion y orden en el aula</p>	<p>Las organizaciones del aula logran darse de diversas maneras tomando en cuenta la meta que desee ser alcanzada. Es así como para cada actividad, se modifican los espacios y los grupos, para dar flexibilidad a la lección. En cuanto al orden del aula, los alumnos están iniciando a crear reglas de comportamiento, aunque en algunas ocasiones es necesario realizar un seguimiento personal debido a ciertos focos de indisciplina que se presentan en las lecciones.</p>	

<p>3. Formulación de instrucciones en el desarrollo de la clase</p>	<p>Las instrucciones para cada lección se brindan al inicio de cada clase. De esta manera, los alumnos reconocen con claridad los objetivos que tienen que ser cumplidos. Además, a lo largo del desarrollo de la clase, la docente a cargo realiza pequeñas intervenciones en donde refuerza sistemáticamente las metas que tienen que ser cumplidas.</p> <p>Sin embargo, los alumnos de a poco, en un proceso continuo, van colaborando en cierta medida con la construcción de parámetros de comportamiento, y, de cierta manera, van ayudando a sus compañeros para que sigan a cabalidad las órdenes dadas y todos logren llegar al objetivo propuesto.</p>	
---	--	--

<p>DIARIO DE CAMPO. Observación de la vida en el aula de clase</p>		
<p>Nombres de los observadores: Lina Paola Salazar / María Camila Nieto</p>		
<p>Fecha: 13 de septiembre del 2018</p>		
<p>Lugar: Colegio Empresarial Los Andes</p>		
<p>Tema: comparative and superlative – adjectives</p>		
<p>EJES TEMÁTICOS</p>	<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>REFLEXIÓN</p>
<p>FORMATO 1</p>		
<p>1a. Características del grupo</p>	<p>El grupo de 4° grado está integrado por 20 estudiantes (10 niñas y 12 niños) entre la edad de 9 a 11 años. Entre los 22 estudiantes que se encuentran en el aula de clase 13 de ellos se encuentran en total disposición para dar inicio a la lección. Sin embargo, 7 de los estudiantes se encuentra organizando sus elementos de</p>	<p>Al darse inicio a la clase se demuestra un gran interés por parte de los estudiantes. Su disposición, actitud y comportamientos muestran un alto grado de responsabilidad personal para alcanzar la meta planteada al inicio de la clase.</p>

	<p>clase. El grupo se encuentra a la espera de las instrucciones de la docente a cargo. Se evidencia en los alumnos un alto nivel de compromiso al momento de iniciar las clases.</p>	
1b. estrategias de trabajo	<p>Se plantea el uso del aprendizaje cooperativo para así generar en los estudiantes un aprendizaje significativo ya que el compartir sus ideas y experiencias de vida con sus compañeros los ayuda a desarrollar e interpretar las actividades planteadas por la docente. Por otro lado, se promueve en el estudiante la implementación de conocimientos previos a partir del uso de vocabulario visto con anterioridad.</p>	<p>Se evidencia en los estudiantes autonomía y compañerismo en la construcción de nuevos conocimientos partiendo de estudios previos con experiencias vividas. Con la ayuda de las estrategias planteadas y utilizadas desde el inicio de clase hasta finalizarlas. generan un desarrollo eficiente de la lección y asimismo en la obtención de los logros planteados desde el inicio de la lección.</p>
1c.Desarrollo de la clase	<p>La lección se da inicio a partir de las instrucciones dadas por la docente a cargo. Esta escoge a estudiantes con diferentes contexturas para así generar en los estudiante una participación activa y captar la atención de ellos. La docente a cargo hace que los participantes describan a los estudiantes seleccionados y así da paso a la explicación de los adjetivos en inglés. Con esto abre la actividad de vocabulario mostrando un video en el cual muestra las diferentes contexturas del ser humano. la docente a cargo pide que los estudiantes se dibujen y hagan una breve descripción partiendo de la explicación previa dada por ella y mostrada en el video. Al finalizar la representación por medio de dibujos de los estudiante, la docente en</p>	<p>En el desarrollo de clase se evidencia un avance en la autonomía de los estudiantes ya que hacen uso de las herramientas y explicaciones dadas por la docente. Aplican sus conocimientos nuevos a partir de una nueva experiencia y hacen uso del nuevo vocabulario en diversas actividades planteadas por la docente. Del mismo modo, los estudiantes ejercen un aprendizaje significativo debido a la práctica que se genera en las actividades durante el desarrollo de la lección.</p>

	<p>primera instancia pasa puesto por puesto analizando el trabajo individual de cada estudiante, en segunda instancia hace grupos de 2 alumnos para hacer un juego de roles a través de la descripción generando el uso del vocabulario visto durante la lección y el uso de la producción oral. Para finalizar la docente hace una retroalimentación del vocabulario visto.</p>	
2. comunicación con los alumnos.	<p>La comunicación se desarrolla en un ambiente de respeto hacia la docente, a sus compañeros y así mismos, En el grupo se identificó un alto interés para participar en las actividades de clase, integración para trabajar de manera colaborativa.</p>	<p>Se identifica la importancia de los diferentes valores específicamente el respeto. Así se genera un ambiente propicio para el desarrollo de la clase generando calma y tranquilidad en los estudiantes.</p>
3. atención de situaciones imprevistas	<p>En el desarrollo de la lección se demuestra en ciertos estudiantes la falta de autonomía para aclarar aspectos relacionados con el tema y el uso del vocabulario.</p>	<p>El acompañamiento de la docente es totalmente eficiente para aclarar las dudas del estudiante. Sin embargo la docente a cargo genera la autonomía en el estudiante así el alumno debe tratar de llegar a solucionar sus propias inquietudes.</p>
4a. planeación didáctica	<p>La docente a cargo demuestra una previa preparación para el desarrollo de la clase generando así en los estudiantes una motivación a partir de las actividades realizadas durante la lección.</p>	<p>Se evidencia que los niños de grado 4 poseen afinidad hacia el vocabulario enseñado a partir de ejemplos en clase a través de su diario vivir y en el contexto en el que se encuentran rodeados.</p>
4b.Trabajo con el grupo	<p>La interacción de la docente con los estudiantes se realizó mediante el uso de diferentes herramientas que ayudaban a reforzar el aprendizaje del estudiante partiendo de la socialización entre estudiantes y la docente. La participación del estudiante facilitaba la</p>	<p>Se evidencia que durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, la docente logra las metas esperadas de los estudiantes ya que a partir de las actividades realizadas durante el proceso de aprendizaje fueron eficientes debido a que los estudiantes relacionaron el nuevo conocimiento con su contexto.</p>

	interacción e intercambio de ideas. La docente instruye a los estudiantes con el fin de generar autonomía en cada uno de ellos.	
<b>EJES TEMATICOS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>
<b>FORMATO 2</b>		
1a. El aula y sus características	El aula de clase es iluminada, con un espacio amplio para el desarrollo de grupos de trabajo, con una excelente acústica y sin la interrupción de sonidos externos que pudiesen interrumpir procesos de habla o escucha. De igual forma, cuenta con ayudas visuales y tecnológicas que posibilitan la implementación de diversas actividades lúdicas, teniendo en cuenta que la edad de los alumnos exige dinamismo en las lecciones dadas.	
1b. distribución de tiempo y espacio	Los tiempos de clase varían de acuerdo al día de la lección. Se cuenta, la mayoría de las veces, con dos horas de trabajo, en las cuales se logra dar una explicación gramatical previa, una socialización de metas y objetivos para la clase y, por consiguiente, un espacio para la producción textual y oral de los participantes. En cuanto al espacio, existe la posibilidad de movilidad y organización de grupos de trabajo para la creación de diversas actividades grupales o individuales, permitiendo de esta forma la variabilidad de lecciones y lúdicas, buscando la comodidad	

	del alumno en pro de su producción del idioma extranjero	
2.organizacion y orden en el aula	Las organizaciones del aula logran darse de diversas maneras tomando en cuenta la meta que desee ser alcanzada. Es así como para cada actividad, se modifican los espacios y los grupos, para dar flexibilidad a la lección. En cuanto al orden del aula, los alumnos ya tienen reglas claras de comportamiento, debido a la organización y disposición de la docente encargada, quien ha generado a lo largo del proceso unos parámetros claros de comportamiento en ellos.	
3.Formulación de instrucciones en el desarrollo de la clase	Las instrucciones para cada lección se brindan al inicio de cada clase. De esta manera, los alumnos reconocen con claridad los objetivos que tienen que ser cumplidos. Además, a lo largo del desarrollo de la clase, la docente a cargo realiza pequeñas intervenciones en donde refuerza sistemáticamente las metas que tienen que ser cumplidas. De igual forma, los alumnos van colaborando en la construcción de parámetros de comportamiento, ya que ayudan a sus compañeros para que sigan a cabalidad las órdenes dadas y todos logren llegar al objetivo propuesto.	

DIARIO DE CAMPO. Observación de la vida en el aula de clase

Nombres de las observadores: Lina Paola Salazar / María Camila Nieto

Fecha:18 de septiembre de 2018		
Lugar: Colegio Empresarial Los Andes		
Tema: countable and uncountable		
EJES TEMÁTICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
FORMATO 1		
1a. Características del grupo	El grupo de grado 4to de básica primaria, está integrado por 22 estudiantes (10 niños y 12 niñas), entre las edades de 9 a 11 años. El grupo se encuentra dispuesto al trabajo direccionado por la docente, evidenciando motivación desde el inicio de la clase para el desarrollo de la misma. Así, se dispone el aula en grupos de trabajo de 4 estudiantes para dar inicio a la actividad programada.	Desde el inicio del proceso de direccionamiento de la actividad, los estudiantes muestran una actitud positiva conforme a las indicaciones que se van generando. Se plantea un objetivo claro, el cual es interiorizado por una gran cantidad de los participantes, creando una excelente atmosfera para el inicio de la lección. De igual manera, al dividirlos en grupo de trabajo, se logra crear un ambiente propicio para la implementación del cooperative learning dentro de la clase.
1b. estrategias de trabajo	Desde el uso del cooperative learning y del peer cooperation , se motiva a la creación de un dialogo corto en donde se demuestren los elementos de comida que han consumido en el fin de semana, logrando utilizar vocabulario especifico por medio del cual logran reconocer el uso de expresiones inherentes de los elementos contables e incontables, tales como some, any, a lot of, etc.	Se logra establecer unas direcciones y parámetros de clase muy claros para el desarrollo de la misma. De esta forma, los grupos de trabajo reconocen la función oral que será evaluada y logran visualizar los procesos de habla que tienen que ser seguidos para su correcta evaluación. En este orden de ideas, ellos (los alumnos) inician un dialogo cooperativo y un apoyo mutuo para la consecución del objetivo primordial, logrando llegar a acuerdos comunes y el uso de role taking como método de presentación del diálogo.
1c.Desarrollo de la clase	La clase se desarrolla dentro de las especificaciones claras del uso del dialogo como referente para el desarrollo de las metas y el cumplimiento de los objetivos. Además, se da claridad del vocabulario que tiene que ser trabajado para reconocer el tema de contables e incontables. En el primer	Al finalizar la clase y hacer una actividad restrospectiva de la misma, la docente logra reconocer algunas falencias que se dieron durante el role taking de algunos participantes, sin que esto influyera de manera negativa en el desarrollo de la lección. De la misma manera, la docente logra realizar anotaciones a lo largo de la lección, con las cuales pretende establecer unas

	<p>momento de la clase, el grupo de trabajo de 4 alumnos logra establecer el vocabulario que será trabajado dentro del role taking y de las expresiones que tendrán en cuenta para su intervención oral. En un segundo momento, cada uno de los alumnos logra tener claridad sobre su papel específico dentro del dialogo a presentar y, así, prepara la pronunciación de la mejor manera para ser presentada delante del grupo. En este momento, la docente a cargo hace una retroalimentación sobre los pasos a seguir en la presentación del diálogo, dejando en claro tiempos y expresiones para ser utilizadas. Luego, en el tercer momento de la clase, la producción oral del grupo es presentada, y se logra denotar a cabalidad que el uso de expresiones y de vocabulario relacionado con el tema de contables e incontables ha sido comprendido en su totalidad. Se da finalización a la clase dando algunas aclaraciones sobre el uso de how much y how many , logrando que los alumnos empleen estas expresiones en algunas frases cortas que fueron diseñadas previamente por la docente.</p>	<p>relaciones claras entre los procesos de habla de cada alumno y el avance de su nivel a lo largo del curso. Por otro lado, en cada intervención la docente hace ciertas pausas claras con lo cual pretende hacer aclaraciones inmediatas sobre el uso del idioma y la aclaraciones de posibles falencias que se vayan dando en cada una de las intervenciones.</p>
<p>2. comunicación con los alumnos.</p>	<p>Se realizan procesos de intercambio de ideas en donde la docente a cargo logra establecer explicaciones cortas acerca de la pronunciación y entonación del vocabulario específico relacionado con el tema base. De esta manera, los</p>	<p>Se posee claridad sobre los objetivos que tienen que ser alcanzados en el desarrollo y la consecución de cada una de las intervenciones orales, propiciando que cada uno de los participantes logre tener una retroalimentación inmediata de su proceso oral en idioma inglés.</p>



	<p>alumnos logran tener un punto de vista inmediato de la docente, para mejorar y corregirse ellos mismo al instante, creando un ambiente de amabilidad y de respeto hacia las opiniones de los participantes y las indicaciones de la docente.</p>	<p>En esta medida, la lúdica de role play utilizada genera que todos los alumnos logren estar activos dentro del desarrollo de la lección, comunicando de manera efectiva una idea clara, coherente y comprensible.</p>
<p>3. atención de situaciones imprevistas</p>	<p>Al desarrollar cada una de las intervenciones, en ocasiones se evidencia que los tiempos de habla de cada participante deben ser cortos para que logre dar el turno al siguiente compañero de su grupo y así lograr una fluidez entre todos los participantes. Este límite de tiempo sesga en cierta medida la posibilidad de escuchar un poco más a cada uno de los alumnos en un espectro más amplio de su desarrollo oral en idioma inglés.</p>	<p>El uso del role taking da la posibilidad y la oportunidad de desarrollar fluidez en cada uno de los alumnos que hacen parte de la lúdica de la lección; sin embargo, los tiempos de habla deben ser medidos de igual forma para que todos logren expresar sus ideas y su proceso de habla sea similar para cada uno de ellos. Es aquí donde radica la necesidad de reconocer y delimitar a cabalidad cada uno de los tiempos de intervención para garantizar un proceso equitativo y valedero.</p>
<p>4a. planeación didáctica</p>	<p>La docente demuestra que cada uno de los aspectos y espacios dentro del aula y la lección han sido programados con anterioridad, ya que el material dispuesto para la actividad está conforme y acorde para la ejecución de la misma. De la misma forma, la lúdica desarrollada cuenta con un objetivo y unos pasos claros, los cuales son conocidos por el grupo desde el inicio de la lección. Es de esta manera, que los alumnos internalizan de manera real la meta de producción oral esperada por ellos, trabajando en pro de conseguirla mediante el uso del vocabulario y las expresiones dadas previamente por la docente.</p>	<p>Se evidencia el uso de parámetros de ejecución claros al momento de llevar a cabo la lúdica del role play y turn taking, con lo cual los alumnos poseen tiempos delimitados de habla y de expresión de ideas.</p> <p>En este punto, la docente logra tener control completo de cada uno de los espacios, tiempos y turnos de los alumnos, generando un ambiente de orden y organización, por lo cual cada uno de los participantes colabora activamente en el cumplimiento del objetivo primordial el cual es la adecuada producción oral en idioma extranjero.</p>

4b.Trabajo con el grupo	La docente a cargo trabaja de manera equitativa en tiempos con cada uno de los grupos creados al interior del aula, dando espacios de preparación del dialogo, de reflexión de ideas y de preguntas por parte de los participantes antes de iniciar la actividad. De esta forma, los alumnos sienten confianza para generar un proceso de habla, teniendo en cuenta un vocabulario y unas expresiones claras relacionadas con el tema de elementos contables e incontables.	Se evidencia que dentro del proceso llevado a cabo en el aula, la docente logró alentar a sus alumnos para que realizaran un trabajo a conciencia, usando la parte hablada como herramienta clara de comunicación y trasmisión de ideas. Es por esto, que la organización de la actividad mostrada por la docente delante de los alumnos, generó en ellos la necesidad de realizar su mejor esfuerzo para que se diera cumplimiento a cada uno de los objetivos programados al inicio de la lección. Finalmente, se evidencia un desarrollo claro de los pasos y etapas para la culminación positiva de esta lección
EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
FORMATO 2		
1a. El aula y sus características	El aula de clase es iluminada, con un espacio amplio para el desarrollo de grupos de trabajo, con una excelente acústica y sin la interrupción de sonidos externos que pudiesen interrumpir procesos de habla o escucha. De igual forma, cuenta con ayudas visuales y tecnológicas que posibilitan la implementación de diversas actividades lúdicas, teniendo en cuenta que la edad de los alumnos exige dinamismo en las lecciones dadas.	
1b. distribución de tiempo y espacio	Los tiempos de clase varían de acuerdo al día de la lección. Se cuenta, la mayoría de las veces, con dos horas de trabajo, en las cuales se logra dar una explicación gramatical previa, una socialización de metas y objetivos para la clase y, por consiguiente, un espacio para la producción textual y oral de los	

	<p>participantes. En cuanto al espacio, existe la posibilidad de movilidad y organización de grupos de trabajo para la creación de diversas actividades grupales o individuales, permitiendo de esta forma la variabilidad de lecciones y lúdicas, buscando la comodidad del alumno en pro de su producción del idioma extranjero.</p>	
<p>2.organizacion y orden en el aula</p>	<p>Las organizaciones del aula logran darse de diversas maneras tomando en cuenta la meta que desee ser alcanzada. Es así como para cada actividad, se modifican los espacios y los grupos, para dar flexibilidad a la lección. En cuanto al orden del aula, los alumnos ya tienen reglas claras de comportamiento, debido a la organización y disposición de la docente encargada, quien ha generado a lo largo del proceso unos parámetros claros de comportamiento en ellos.</p>	

3. Formulación de instrucciones en el desarrollo de la clase	<p>Las instrucciones para cada lección se brindan al inicio de cada clase. De esta manera, los alumnos reconocen con claridad los objetivos que tienen que ser cumplidos. Además, a lo largo del desarrollo de la clase, la docente a cargo realiza pequeñas intervenciones en donde refuerza sistemáticamente las metas que tienen que ser cumplidas.</p> <p>De igual forma, los alumnos van colaborando en la construcción de parámetros de comportamiento, ya que ayudan a sus compañeros para que sigan a cabalidad las órdenes dadas y todos logren llegar al objetivo propuesto.</p>	
--	--	--

DIARIO DE CAMPO. Observación de la vida en el aula de clase		
Nombres de los observadores: Lina Paola Salazar / María Camila Nieto		
Fecha: 27 de septiembre		
Lugar: Colegio Empresarial Los Andes		
Tema: Past Simple		
EJES TEMÁTICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
FORMATO 1		
1a. Características del grupo	<p>El grupo de grado 4to de básica primaria, está integrado por 22 estudiantes (10 niños y 12 niñas), entre las edades de 9 a 11 años. El día de hoy faltó una alumna de este grado. El grupo se encuentra muy motivado y dispuesto al trabajo direccionado por la docente, evidenciando motivación desde el inicio de la clase para el desarrollo de la misma. El día de hoy, el grupo tiene una</p>	<p>Al iniciar el proceso de direccionamiento de la actividad, los estudiantes muestran una actitud adecuada, conforme a las indicaciones que se van dando desde el inicio de la lección.</p> <p>Como en todas las clases, la docente a cargo plantea un objetivo claro, el cual es interiorizado por todos los participantes, creando una excelente atmosfera para el inicio de la lección.</p> <p>Al estar los alumnos situados en un espacio de trabajo personal, la</p>

	<p>clase guiada en gramática de tiempos pasados por lo cual la organización del aula se basa en un trabajo individual.</p>	<p>disciplina logra mantenerse desde el inicio de la lección, ya que cada uno de ellos reconoce que su trabajo será propio y su avance dependerá de si mismo.</p>
<p>1b. estrategias de trabajo</p>	<p>Al ser una clase de direccionamiento de trabajo individual, se motiva a cada uno de los alumnos para que su desarrollo de la lección sea el mejor, debido a que los resultados dependen de un proceso consiente y personal. El método de trabajo de esta lección se basa en la producción propia e interiorizada de cada participante, creando un uso claro de la gramática vista.</p>	<p>Se logran establecer unas reglas y unos objetivos específicos para llevar a cabo la lección. De esta forma cada alumno logra tener claridad de los resultados que serán evaluados y cada uno de ellos logra interiorizar los procesos y parámetros que debe seguir para alcanzar la meta dada. Es de esta manera como cada participante es consciente de la producción escrita textual que va a realizar durante la lección para, al final de ella, mostrar un producto escrito con el uso adecuado del tiempo verbal visto (pasado simple).</p>
<p>1c.Desarrollo de la clase</p>	<p>La lección se desarrolla dentro de las indicaciones dadas por la docente a cargo. El uso de la escritura en idioma inglés y en el tiempo pasado se usa para el desarrollo de las metas y el cumplimiento de los objetivos. Además, se da claridad de la gramática que tiene que ser trabajada para realizar el proceso de redacción. En el primer momento de la clase, el alumno logra reconocer los fundamentos y estructuras básicas del pasado simple. En un segundo momento, cada alumno realiza un pequeño ejercicio de creación de una frase en pasado, teniendo en cuenta verbos regulares e irregulares. En este momento, la docente a cargo hace una retroalimentación sobre los pasos a seguir en la presentación del escrito, dejando en claro tiempos y</p>	<p>La docente logra colaborar de manera personalizada con los participantes, procurando dar un desarrollo adecuado a cada aspecto de la lección. De la misma manera, la docente logra realizar anotaciones a lo largo de la lección, con las cuales pretende establecer unas relaciones claras entre el aprendizaje de la gramática del pasado simple y la redacción que cada alumno posee. En este sentido, la docente hace ciertas pausas con lo cual pretende hacer aclaraciones inmediatas sobre el uso del pasado simple y sus estructuras, y aclara posibles falencias que se vayan dando al revisar cada uno de los escritos de los alumnos.</p>

	<p>expresiones para ser utilizadas. Luego, en el tercer momento de la clase, la producción de cada alumno es evaluada de acuerdo a las indicaciones que ya fueron dadas. Se da finalización a la clase dando algunas aclaraciones sobre el uso del pasado simple, sus variaciones de acuerdo a los tipos de verbos, y sus negaciones con el uso del auxiliar “didn’t”.</p>	
<p>2. comunicación con los alumnos.</p>	<p>La docente a cargo logra realizar procesos de intercambio de ideas, además de establecer explicaciones cortas acerca del pasado simple y sus variables en los verbos regulares e irregulares. De esta manera, cada alumno logra tener una explicación inmediata de la docente, para mejorar y corregirse él mismo al instante, creando un escrito claro, conciso y adecuado, siguiendo las indicaciones dadas, en un ambiente de respeto y trabajo individual.</p>	<p>Cada uno de los integrantes del grupo posee claridad sobre los objetivos que tienen que ser alcanzados en el desarrollo de su escrito personal, logrando generar una atmosfera de trabajo en un ambiente cooperativo de aprendizaje. De esta manera, cada uno de los participantes está llevando un proceso de creación basado en los parámetros dados y se esfuerza por cumplir la meta dada, la cual es la generación de un escrito claro y coherente en pasado simple.</p>
<p>3. atención de situaciones imprevistas</p>	<p>En el desarrollo de cada uno de los escritos, en ocasiones se evidencia que los alumnos poseen dudas acerca de la correcta escritura de los verbos en pasado o del uso del auxiliar didn’t. De esta manera, el trabajo de la docente a cargo es fundamental ya que ella logra estar pendiente de cada uno de los participantes para poderles guiar de manera concisa y clara en su proceso de redacción.</p>	<p>El uso del uso de escritos y de la producción guiada da la posibilidad y la oportunidad de desarrollar fluidez de vocabulario y estructuras en cada uno de los alumnos que hacen parte de la lección, y así los tiempos de la clase logran ser medidos de igual forma para que todos los alumnos logren tener la posibilidad de contar con la docente a cargo quien va de silla en silla revisando de forma individual el proceso del trabajo escrito. La necesidad de una buena organización de tiempos es fundamental para que la docente logre hacer un reconocimiento de los procesos de cada estudiante.</p>

4a. planeación didáctica	La docente demuestra que cada uno de los aspectos y espacios dentro del aula y la lección han sido programados con anterioridad, ya que las explicaciones gramaticales y de estructuras brindadas para la actividad está conforme y acorde para la ejecución de la misma. De igual manera, el ejercicio de redacción en pasado simple cuenta con un objetivo y unas metas claras, las cuales son conocidas por el grupo desde el inicio de la lección. Es de esta manera, que los alumnos internalizan de manera real la meta de producción escrita esperada por la docente a cargo, trabajando de manera individual.	La docente logra tener control completo de cada uno de los espacios, tiempos y turnos de explicación de manera individual a cada alumno, generando un ambiente de orden y organización, por lo cual cada uno de los participantes colabora activamente en el cumplimiento del objetivo primordial el cual es la adecuada producción escrita en idioma inglés, utilizando adecuadamente el pasado simple.
4b.Trabajo con el grupo	La docente a cargo trabaja de manera equitativa en tiempos con cada uno de los alumnos al interior del aula, brindándoles explicaciones claras para la creación de su texto. De esta forma, los alumnos sienten confianza para generar un proceso de escritura, teniendo en cuenta las explicaciones brindadas al inicio de la lección y unas expresiones claras relacionadas con el tema de pasado simple y sus variables dependiendo de los verbos usados.	En el proceso de redacción y escritura individual llevado a cabo en el aula, la docente logró motivar a sus alumnos para que realizaran un trabajo a conciencia, usando la parte escrita como herramienta clara de comunicación y transmisión de ideas. En este punto de la lección, se muestra una clara organización de la actividad por parte de la docente delante de los alumnos, y esto generó en ellos la necesidad de realizar su mejor esfuerzo para que se diera cumplimiento a cada uno de los objetivos programados al inicio de la lección. Para concluir, se evidencia un desarrollo claro de los pasos y etapas para la culminación positiva del escrito individual y de la apropiación de los conceptos relacionados con el uso del pasado simple.
EJES TEMATICOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
FORMATO 2		

<p>1a. El aula y sus características</p>	<p>El aula de clase es iluminada, con un espacio amplio para el desarrollo de grupos de trabajo, con una excelente acústica y sin la interrupción de sonidos externos que pudiesen interrumpir procesos de habla o escucha. De igual forma, cuenta con ayudas visuales y tecnológicas que posibilitan la implementación de diversas actividades lúdicas, teniendo en cuenta que la edad de los alumnos exige dinamismo en las lecciones dadas.</p>	
<p>1b. distribución de tiempo y espacio</p>	<p>Los tiempos de clase varían de acuerdo al día de la lección. Se cuenta, la mayoría de las veces, con dos horas de trabajo, en las cuales se logra dar una explicación gramatical previa, una socialización de metas y objetivos para la clase y, por consiguiente, un espacio para la producción textual y oral de los participantes. En cuanto al espacio, existe la posibilidad de movilidad y organización de grupos de trabajo para la creación de diversas actividades grupales o individuales, permitiendo de esta forma la variabilidad de lecciones y lúdicas, buscando la comodidad del alumno en pro de su producción del idioma extranjero.</p>	
<p>2.organizacion y orden en el aula</p>	<p>Las organizaciones del aula logran darse de diversas maneras tomando en cuenta la meta que desee ser alcanzada. Es así como para cada actividad, se modifican los espacios y los grupos, para dar flexibilidad a la lección. En</p>	



	<p>cuanto al orden del aula, los alumnos ya tienen reglas claras de comportamiento, debido a la organización y disposición de la docente encargada, quien ha generado a lo largo del proceso unos parámetros claros de comportamiento en ellos.</p>	
<p>3. Formulación de instrucciones en el desarrollo de la clase</p>	<p>Las instrucciones para cada lección se brindan al inicio de cada clase. De esta manera, los alumnos reconocen con claridad los objetivos que tienen que ser cumplidos. Además, a lo largo del desarrollo de la clase, la docente a cargo realiza pequeñas intervenciones en donde refuerza sistemáticamente las metas que tienen que ser cumplidas. De igual forma, los alumnos ya poseen unos claros parámetros de comportamiento, ya que ayudan a sus compañeros para que sigan a cabalidad las órdenes dadas y todos logren llegar al objetivo propuesto.</p>	