	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 1 de 10

16.

FECHA	viernes, 17 de diciembre de 2021
--------------	----------------------------------

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad

UNIDAD REGIONAL	Seccional Girardot
TIPO DE DOCUMENTO	Trabajo De Grado
FACULTAD	Educación
NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO	Pregrado
PROGRAMA ACADÉMICO	Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades : Lengua Castellana e Inglés

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Elizaldes Gutierrez	Nikol Paulina	1007705178
Daza Santos	Juan David	1126001263

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Arboleda Toro	Andres Montegranario

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 2 de 10

--	--

TÍTULO DEL DOCUMENTO
EL JUEGO COMO HERRAMIENTA METODOLOGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LOS NIÑOS ENTRE LOS 6 A 10 AÑOS DEL BARRIO POZO AZUL DEL MUNICIPIO DE GIRARDOT

SUBTÍTULO (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)


EXCLUSIVO PARA PUBLICACIÓN DESDE LA DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN	
INDICADORES	NÚMERO
ISBN	
ISSN	
ISMN	

AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS
29/11/2021	115

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)	
ESPAÑOL	INGLÉS
1. Juego	Game
2.Herramienta	Tool
3.Aprendizaje	Learning
4.Lúdica	Playful
5.Inglés	English
6.Metodología	Methodology

FUENTES (Todas las fuentes de su trabajo, en orden alfabético)
Alcedo, Y., & Chacón, C. (Junio de 2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. Saber, 23(1), 69 - 76.
Arias Toca, M. F., & Castiblanco L, D. I. (2015). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y de desarrollo de la habilidad oral en inglés. Universidad Libre de Colombia.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 3 de 10

Casas Anguitaa, J., Repullo Labradora, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. (C. N. ISCIII, Ed.) *Aten Primaria*, 143 - 162.

Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.

Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía* 10, 125-143.

Cortez Quezada, M., & Maira Salcedo, M. (2012). *Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación*. Obtenido de INEE: <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf>

Corchuelo-Rodríguez, C. (2018). Gamificación En Educación Superior: Experiencia Innovadora Para Motivar Estudiantes y Dinamizar Contenidos En El Aula. EDUTECH. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa* 63, 29-41.

Díaz, F., Gómez, R., & Otero, S. (2016). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la institución educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba. Montería: Fundación Universitaria los Libertadores.

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (Junio de 2018) a. Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018)b. Teorías del juego como recurso educativo. Conferencia: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa

García, A. C. (1993). Análisis formal, Análisis documental: el análisis formal. *Revista general de información y documentación*, 3, 11 - 19.

Gómez Sará, Mary Mily. (2017). Revisión y Análisis de las Políticas y Planes de Bilingüismo en Lengua Extranjera de Colombia. *Cómo*, 24 (1), 139-156. <https://doi.org/10.19183/how.24.1.343>


International Test Commission. (2014). *International Test Commission*. Recuperado el 2021, de International Test Commission: https://www.intestcom.org/files/statement_using_tests_for_research_spanish.pdf

Kapp, K.M. (2012). "What Is Gamification?" In *The Gamification of Learning and Instruction: Gamebased Methods and Strategies for Training and Education* San Francisco, CA: Pfeiffer, pp. 1-24.

Lozano, A. P. (2014). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés*. Universidad de Valladolid.

Ministerio de Educación. (2018). *mineducacion.gov*. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-364450.html?noredirect=1>

Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés [Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras: Inglés]*. Bogotá.

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 4 de 10

Recuperado el 21/06/2021 de: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2014). Orientaciones para la implementación de proyectos de fortalecimiento del inglés en las entidades territoriales . Bogotá. Recuperado el 21/06/2021 de: https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-357562_recurso_3.pdf

Mora Pedreros, T. I., & Zapata Hoyos, E. (2021). La gamificación como eje motivador y creativo en la práctica pedagógica en ingeniería. Revista Educación En Ingeniería, 16(31), 64-71.

Pabón, N. (2019). Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la enseñanza del inglés en el nivel educativo de la educación básica primaria de la institución educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista. Dialéctica. Padilla, A. M. (2015). El uso de juegos para la enseñanza de Inglés en Educación Primaria. Universidad de JAÉN, España.

Piaget, J. (1932). El criterio Moral en el Niño. Ediciones Martínez Roca, S. A. Barcelona. Recuperado el 20/06/2021 de: https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage_el_criterio_moral_en_el_nino.pdf

Piaget, J. (1946). La Formación del Símbolo en el Niño. Editorial Fondo de Cultura Económica. México. Recuperado el 20/06/2021 de: <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf>

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaje, 4 (sup2), 13–54.

Rodríguez, J & Delgado, M & Sánchez-Núñez, M. & Honrubia, R & Latorre, J & Portas, P & García, M. & Serrano, J & Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Recuperado el 20/06/2021 de: https://www.researchgate.net/publication/341540867_El_juego_en_el_medio_escolar

Renobell Santaren, V., & García Gaitero, F. (2017). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda. DIM34.


Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Gramificación, Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima del aula. España: Grupo Oceano.

Toledo, N. (2015). Universidad Autónoma del Estado de México. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/805316.pdf>

Saldarriaga-Zambrano, P; Bravo-Cedeño, G; Loo-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Dominio de las Ciencias, [S.l.], v. 2, n. 3 Especial, p. 127-137.

Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigacion* . Mexico: McGR1AW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Shuare, M. y Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. Revista Colombiana de Psicología, (5-6), 83-84. Recuperado el 07/06/2021 de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15957/16815>

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 5 de 10

UNICEF (2018). Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia Aprendizaje a través del juego. Recuperado de:
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Venet, M. y Correa, E. (2014). El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. Pensando Psicología, 10(17), 7-15. doi: [http:// dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775](http://dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775)

Vigotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. Madrid: Akal editorial.

Zepeda - Hernández, Sergio y Abascal - Mena, Rocío y López - Ornelas, Erick (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. Ra Ximhai, 12 (6), 315-325. [Fecha de Consulta 22 de Junio de 2021]. ISSN: 1665-0441. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS

(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

RESUMEN

El presente trabajo de investigación que se enfocó en el juego como una herramienta metodológica para la enseñanza del idioma inglés de los niños de básica primaria (6-10 años) residentes del barrio pozo azul de la ciudad de Girardot, para desarrollar sus habilidades comunicativas en este idioma extranjero.

Gracias a la aplicación de esta metodología y debido a su enfoque cualitativo, permite generar una relación entre los participantes y miembros de la investigación. Así mismo se recurrió a la recopilación de datos por medio de los diferentes instrumentos de investigación, los cuales permitieron comprobar que el juego es una gran estrategia metodológica, ya que les facilita a los estudiantes la oportunidad de sentir más seguridad entre ellos mismos al momento de interactuar.


Palabras clave: Juego, Herramienta, aprendizaje, lúdica

ABSTRACT

The following research work focused on the game as a methodological tool for the teaching of the English language on children of elementary school (6-10 years old) residents of Pozo Azul neighborhood in the city of Girardot, to develop their communication skills in this foreign language.

Thanks to the application of this methodology and due to its qualitative approach, it allows to generate a relationship between the participants and members of the research. Likewise, data collection was used through the different research instruments, which allowed to verify that the game is a great methodological strategy, since it provides students with the opportunity to feel more secure among themselves at the moment of interacting.

Keywords: Game, Tool, Learning, Playful


	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 6 de 10

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son: Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	x	
2. La comunicación pública, masiva por cualquier procedimiento o medio físico, electrónico y digital.	x	

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 7 de 10


3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	x	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	x	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

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

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 8 de 10

está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

Información Confidencial:

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

SI ___ NO _x_.

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos) en carta adjunta, expedida por la entidad respectiva, la cual informa sobre tal situación, lo anterior con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co

NIT: 890.680.062-2

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 9 de 10

Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.




Nota:

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Nombre completo del proyecto.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1.	
2.	

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 10 de 10

3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafo)
Elizaldes Gutierrez Nikol Paulina	<i>NIKOL P.</i>
Daza Santos Juan David	<i>Juan David Daza Santos</i>

21.1-51-20.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA LA
ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LOS NIÑOS ENTRE LOS 6 A 10 AÑOS DEL BARRIO
POZO AZUL DEL MUNICIPIO DE GIRARDOT

NIKOL PAULINA ELIZALDES
JUAN DAVID DAZA SANTOS

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES
LENGUA CASTELLANA E INGLÉS
CUNDINAMARCA, GIRARDOT

2021

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA LA
ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN LOS NIÑOS ENTRE LOS 6 A 10 AÑOS DEL BARRIO
POZO AZUL DEL MUNICIPIO DE GIRARDOT

NIKOL PAULINA ELIZALDES

JUAN DAVID DAZA SANTOS

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de:

Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades:

Lengua Castellana e Inglés

Director

Mg, Andrés Arboleda Toro

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES
LENGUA CASTELLANA E INGLÉS
CUNDINAMARCA, GIRARDOT

2021

Dedicatoria

Agradecimientos

El presente trabajo investigación se lo dedico principalmente a Dios, por ser el guía en todo este proceso, por la fuerza que me da y por no abandonarme nunca.

En estos párrafos quiero agradecer a todas las personas que hicieron posible esta investigación y que de alguna manera estuvieron conmigo en los momentos difíciles, alegres, y tristes. Estas palabras son para ustedes.

A mis padres: Yolanda Gutiérrez y Rafael Elizaldes por todo su amor, comprensión y apoyo pero sobre todo gracias infinitas por la paciencia que me han tenido.

Gracias a mi mamá que estuvo conmigo en las buenas y en las malas y siempre me impulso a seguir adelante a pesar de las adversidades que se presentaban.

Gracias a mi padre que nunca se cansó de luchar por mí , por brindarme su amor y siempre querer lo mejor para mí.

En el camino encuentras personas que iluminan tu vida, que con su apoyo alcanzas de mejor manera tus metas, a través de sus consejos, de su amor, y paciencia me ayudo a concluir esta meta.

Al docente Andrés Arboleda, quien fue mi director de tesis, quien, con sus conocimientos y su gran trayectoria, ha logrado en mí culminar mis estudios con éxito.

A mi compañero Juan David Santos que estuvo conmigo en todo este proceso, siempre fue altruista y perseverante.

Nikol Paulina Elizaldes

Quiero dedicar este trabajo de grado principalmente a Dios quien me permitió llegar a este punto en mi vida, por darme la sabiduría que requerí, y porque me brindo su fuerza en todo momento para seguir este proceso.

También a mi familia quienes con su amor y cariño después de Dios, me motivaron a seguir adelante y culminar el desarrollo de este proyecto.

A mi abuelita Agueda Burgos, quien tuvo un papel muy importante en mi vida, gracias a ella soy quien soy y me vio crecer. Este trabajo es especialmente para ella, quien estuvo siempre a mi lado, fue un apoyo muy grande y lo más importante, siempre tuvo fe en mí y mi proceso. Gracias abuelita, Dios la bendiga siempre.

A mi pareja Angie Gómez porque sin lugar a duda tú me apoyaste espiritualmente, estuviste a mi lado y me enseñaste que cuando hay amor por lo que se hace, siempre habrá una manera de lograr nuestros objetivos, y porque tu ayuda estuvo siempre para mí cuando la requerí. Fuiste mi gran inspiración

A mi hijo quien es el mayor motor, motivación y fuerza de inspiración para salir adelante y conseguir cada uno de los objetivos que me planteé y que, aunque no fue fácil, fuiste de gran empuje en este proceso para mí.

A mi compañera Nikol a quien le agradezco su confianza en este proceso, y aunque en algunas ocasiones, tuvimos dificultades, nunca nos rendimos.

A la Universidad de Cundinamarca que cada día me instruyó y me inculcó el amor a la pedagogía.

A nuestro tutor. Director de tesis y Magister Andrés Arboleda quien fue parte fundamental en este proceso y fue de gran ayuda incondicional cuando lo necesitamos.

Juan David Daza Santos

Resumen

El presente trabajo de investigación se enfocó en el juego como una herramienta metodológica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los niños de básica primaria (6-10 años) residentes del barrio pozo azul de la ciudad de Girardot, para desarrollar sus habilidades comunicativas en este idioma extranjero.

Gracias a la aplicación de esta metodología y debido a su enfoque cualitativo, permite generar una relación entre los participantes y miembros de la investigación. Esta investigación se enfocó en cinco categorías: desempeño de la oralidad, habilidades léxico gramaticales, participación, respuesta emocional y espacio. Así mismo se recurrió a la recopilación de datos por medio de los diferentes instrumentos de investigación, los cuales permitieron comprobar que el juego es una gran estrategia metodológica, ya que les facilita a los estudiantes la oportunidad de sentir más seguridad entre ellos mismos al momento de interactuar.

Debido a esto se pueden desarrollar aprendizajes significativos no solo en la parte comunicativa, sino que también en cuanto a vocabulario. De igual manera, el juego también motiva a los niños a aprender cada día más por medio de su participación en las diferentes actividades propuestas. Una vez se haya expandido su vocabulario los niños se sienten más cómodos al hablar o expresar sus ideas en el idioma inglés. Por lo tanto, este trabajo se enfoca en la enseñanza de esta lengua extranjera basándose en el juego, ya que esta es una manera mediante la cual el estudiante se sienta más interesado en su proceso de aprendizaje.

Cabe resaltar que la presente investigación se fundamentó en el marco del bilingüismo, lingüística y didáctica del EFL.

Palabras clave: Juego, Herramienta, aprendizaje, lúdica

Abstract

The following research work focused on the game as a methodological tool for the teaching of the English language on children of elementary school (6-10 years old) residents of Pozo Azul neighborhood in the city of Girardot, to develop their communication skills in this foreign language.

Thanks to the application of this methodology and due to its qualitative approach, it allows to generate a relationship between the participants and members of the research. This research focused on five categories: Oral performance, vocabulary and grammar skills, participation, emotional response, and space. Likewise, data collection was used through the different research instruments, which allowed to verify that the game is a great methodological strategy, since it provides students with the opportunity to feel more secure among themselves at the moment of interacting.

Due to this, significant learning can be developed not only in the communicative part, but also in vocabulary. In the same way, the game also motivates children to learn more every day through their participation in the different activities proposed. Once their vocabulary has expanded, children feel more comfortable speaking or expressing their ideas in the English language. Therefore, this work focuses on the teaching of this foreign language based on games, since this is a way by which the student can feel more interested to their learning process.

It should be noted that this research was based on the bilingual, linguistic and didactic framework of the EFL.

Keywords: Game, Tool, Learning

Contenido

Pág.

Introducción	11
El problema de investigación.....	13
Antecedentes teóricos	13
Investigaciones de carácter internacional.....	13
Antecedentes Nacionales.....	16
Antecedentes regionales.....	17
Antecedentes locales	18
Planteamiento Del Problema	18
Pregunta de Investigación.....	24
Objetivos.....	25
Objetivo General	25
Objetivos Específicos.....	25
Justificación.....	26
Fundamentos Teóricos.....	31
El juego y el aprendizaje	31
Teoría para la consecución de objetivos en la enseñanza del inglés.....	33
Aprendizaje del inglés como lengua extranjera en Colombia	34

Aprendizaje lexical y desarrollo de la oralidad	37
Competencia léxica	37
La oralidad	37
La oralidad en la escuela.....	38
Metodología De La Investigación	40
Enfoque metodológico.....	40
Tipo de la investigación.....	40
Instrumentos de recolección de datos.....	41
Fases de la investigación.....	45
Desarrollo del proceso de investigación.....	47
Juegos aplicados.....	47
Planeación y organización de las sesiones.....	51
Análisis de la categoría de desempeño oral y participación activa.....	56
Análisis de la categoría espacio.....	68
Análisis de la categoría léxico gramatical.....	69
Análisis de categoría: Emocionalidad	78
Conclusiones	87
Referencias Bibliográficas	90

Lista de tablas

Pág.

Tabla 1 Características prevalentes para cada tipo de institución.	21
Tabla 2 niveles de desempeño Bilingüismo	35
Tabla 3 subdivisión de los niveles	36
Tabla 4 Caracterización de los niños que participaron	43
Tabla 5 Juegos De Preparación (Warm Up)	48
Tabla 6 Juegos prácticos (juegos de mesa y mentales)	48
Tabla 7 categoría de desempeño oral y participación activa sesiones 1 a la 3	57
Tabla 8 categoría de desempeño oral y participación activa sesiones 4 a la 6	63
Tabla 9 Resultado de los 3 Test	70
Tabla 10 Formato de recolección de información a partir de la encuesta realizada.	79
Tabla 11 encuesta realizada a os estudiantes frente a la percepción de los docentes	84

Introducción

El presente trabajo está enfocado principalmente en establecer el juego como principal herramienta pedagógica, para lograr mejorar el desarrollo oral en el área de inglés en los niños de 6 a 10 años de la ciudad de Girardot.

Considerando los cambios en el mundo actual y la mejora de los estándares de educación el aprendizaje frente a una segunda lengua, cobra un mayor peso en la formación de niños y niñas en una segunda lengua, ya que esto puede permitir que los niños se desenvuelvan con más destrezas y habilidades en un medio educativo y social.

Es así como esta investigación estuvo encaminada a implementar la lúdica como estrategia didáctica para enseñar inglés a niños del barrio Pozo Azul y sus alrededores. Por otra parte, a través de la aplicación de diversos instrumentos se pudo sistematizar algunos de las problemáticas y aspectos que inciden en el aprendizaje de los niños.

Dado lo anterior, en el marco teórico de este trabajo investigativo se buscó establecer cómo el juego y el aprendizaje van de la mano porque logran despertar en los niños un mayor interés en el aprendizaje, puesto que les permite emplear su imaginación y así crea mayor capacidad de recordar los contenidos. De igual manera se hace un recorrido por algunas teorías de la enseñanza del inglés y cómo se percibe el aprendizaje de la lengua extranjera en Colombia.

En cuanto al aspecto metodológico y de aplicación, se presentan, en primer lugar, los resultados obtenidos en el diagnóstico del grupo de los niños del barrio Pozo Azul y sus alrededores lo que, posteriormente permitió identificar las respuestas de los infantes a los diferentes juegos que se realizaron en las distintas sesiones, así como los datos y

valoraciones obtenidas, durante el proceso de aplicación del presente trabajo de investigación.

Esto permitió reconocer la importancia del juego y el papel de la lúdica en cuanto al acercamiento a una lengua como el inglés en esta población, dándole importancia al papel activo del estudiante y su percepción frente a este proceso de familiarización con una lengua extranjera.

El problema de investigación

Antecedentes teóricos

A partir de los siguientes antecedentes, se quiere establecer una relación y considerar similitudes o coincidencias, considerando una revisión de distintas investigaciones y trabajos adelantados que puedan conectarse con la estructura y temática de este proyecto de investigación.

Investigaciones de carácter internacional

Esta investigación corresponde a la estudiante Pastor Aida (2014) de la universidad de Valladolid (España) titulada: *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés*.

El trabajo presenta una reflexión sobre los beneficios del juego en el aprendizaje del idioma inglés.

El juego se entiende como una forma de comunicación en el desarrollo humano, no solo es una actividad de auto expresión, también es una manera de descubrimiento, y experimentación en el contexto del estudiante. El trabajo se enfoca en desarrollar la parte teórico-reflexivo en la que se pueden ver diferentes teorías y clasificaciones y también diferentes opiniones de autores sobre cómo se puede emplear el juego como una herramienta de aprendizaje más práctico. (p.120)

Como resultado se destaca la importancia del juego en el desarrollo social y comunicativo de los estudiantes, resalta los atributos que tiene el juego al momento de motivar para el desarrollo de diferentes actividades, en este caso, un aprendizaje más práctico y sencillo del idioma inglés.

Este trabajo es de gran apoyo para este proyecto debido a las diferentes pautas y tipos de juego que se emplean como método de enseñanza lúdico para un mejor aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

Otro proyecto que fue realizado en la Universidad de Oriente (Venezuela) por los estudiantes Alcedo y Chacón (2009) titulado *El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria*.

Esta investigación tiene la intención de exponer los fundamentos pedagógicos evidenciados en el currículo del sistema educativo de la República de Venezuela (2007) que se deben tener en cuenta a la hora de enseñar inglés a niños de educación básica primaria. De acuerdo con esto, el tener un acercamiento con el inglés como lengua extranjera a temprana edad, permite que el niño desarrolle habilidades investigativas que promuevan el desarrollo cognitivo y afectivo.

La problemática surge a partir de que la enseñanza del inglés generalmente se realiza a través de un sistema que se limita a la enseñanza mecanizada de la gramática que no son atractivas para el estudiante. Para contrarrestar esta situación, Alcedo y Chacón (2011) le apuestan a toda una serie de estrategias didácticas que buscan cautivar al niño:

La metodología utilizada en este trabajo es una propuesta lúdica que es incorporada a través de juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas de gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas, que pueden organizarse en “rincones” tales como el rincón del dibujo, y el rincón de la música para guiar al niño o niña a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno mediante el uso de la Lengua Extranjera. (p.72)

En la misma línea lúdica, en la universidad Jaén de (España), la investigación realizada por Amparo Padilla (2015) titulada *El uso del juego para la enseñanza del inglés en educación primaria* recurre a las estrategias lúdicas para formar en inglés en niños de primaria. Se habla sobre la facilidad que tienen los niños para aprender una segunda lengua como el inglés, resaltando que dicho aprendizaje no es efectivo si las clases no llaman la atención, en este sentido los juegos son una alternativa que estimula la imaginación y la motivación de los niños. (p.4)

La técnica empleada para lograr tal fin la enseñanza de inglés se realizó mediante actividades motivadoras que permiten el aprendizaje de cualquier conocimiento de forma óptima y en este caso propiciando el máximo desarrollo de destrezas de la lengua inglesa. El objeto de este proyecto es el aprendizaje a través de la experiencia, siendo el niño el propio protagonista de su conocimiento adquirido. Como resultado de la utilización de esta metodología se puede evidenciar que aún se pueden emplear métodos tradicionales de enseñanza para un buen aprendizaje, acudiendo a un uso adecuado de los diferentes tipos de juego con los estudiantes, y de esta forma afianzar el desarrollo comunicativo y social. (p.4)

Para concluir, cabe resaltar que los trabajos que brindan sustento a esta investigación destacan la manera en que las actividades lúdicas correctamente orientadas y con un trasfondo pedagógico aplicadas desde la educación básica primaria, contribuyen al desarrollo integral del niño; esto se refleja en la parte cognitiva, psicolingüística, afectiva, sociocultural y la manera en que integran dicho conocimiento de manera holística. No obstante, es de vital importancia que el docente cumpla su rol de acompañante durante dicho proceso mediante un seguimiento, de modo que el progreso del estudiante quede evidenciado.

Antecedentes Nacionales

Las debilidades que tienen los niños en el manejo del inglés parten desde la metodología impartida en las aulas de clase. Pabón (2019) demuestra cómo los docentes no cuentan con las herramientas didácticas innovadoras para transmitir su conocimiento, aspecto de gran importancia hoy en día teniendo en cuenta que los niños actualmente son seres más visuales y mucho más activos gracias al mundo virtual al que se ven expuestos. Por esta razón, el autor presenta a la lúdica como la opción más viable para enseñar un segundo idioma, logrando que los contenidos transmitidos en el aula motiven al aprendizaje de manera permanente en el niño.

Díaz, Gómez y Otero (2016) estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores de Colombia, realizaron una investigación titulada *Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la Institución Educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba*. El objetivo de este estudio fue crear diversas actividades lúdicas que permitieran mejorar las 4 habilidades comunicativas básicas en lengua inglesa: writing, speaking, reading and listening. Este proyecto se desarrolló debido al bajo desempeño académico de los estudiantes. Habiendo aplicado las diferentes herramientas de recolección de datos, como lo son: la entrevista, los diarios de campo, encuestas y así mismo la observación directa, arrojó como resultado que la causa primordial de este bajo rendimiento fue la metodología tradicional que se propone por el docente. Esto permite que se tome como punto de inicio, la malla curricular y los lineamientos de la ciudad de Montería. (Díaz et al. 2016).

Antecedentes regionales

Este trabajo fue presentado en la Universidad Libre de Colombia realizado por los estudiantes Arias y Castiblanco (2015) y se tituló El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y de desarrollo de la habilidad oral en inglés. El enfoque de dicha investigación fue cualitativo, donde a través de las experiencias de los estudiantes desarrollar la habilidad comunicativa del idioma inglés, esto se lleva a cabo a través de un pretexto que se desarrolla en los estudiantes y luego se implementa la estrategia prevista de acuerdo con los resultados. La herramienta utilizada en este caso se trata del juego, para así mismo tener un mejor desarrollo de comunicación en sociedad. Los resultados arrojados muestran que el grupo de trabajo presenta inconvenientes en el momento de construir oraciones debido a la falta de vocabulario en inglés, por otro lado, a pesar de que los estudiantes no contaban con muchas clases de inglés, su nivel de participación son notables y significativos, pueden manejar frases cortas o palabras en inglés para poder expresar sus ideas, pueden describir personas y hablar de lo que les gusta y lo que no les gusta y pueden formular preguntas básicas y responderlas (Arias y Castiblanco, 2015).

Este trabajo contribuye a la presente investigación gracias a que su metodología desarrolla las habilidades comunicativas y sociales en el inglés a través de herramientas lúdicas como es el juego, con el fin de motivar a los estudiantes a participar a través de las actividades planeadas.

Antecedentes locales

En la actualidad no se encuentran referentes locales de trabajos de grado relacionados a la enseñanza del idioma inglés a través del juego en la ciudad de Girardot; no obstante, en la búsqueda de un documento de soporte afín, solo se pudo hallar un trabajo de pasantía que comparte ciertas características con la presente investigación. Este se titula “Estrategias didáctico-pedagógicas para la enseñanza del inglés en los participantes de la fundación “fumjuven” motivando juventud, forjando lideres, 2019”.

En este se sustenta la importancia de la dinamización de las clases en inglés como lengua extranjera, a partir de actividades integradoras que exalten el rol activo del estudiante dentro y fuera del aula. El desarrollo de las actividades propuestas se llevó a cabo en el marco de la metodología CLIL (Content and language integrating learning), lo cual permitió ejercer las principales habilidades comunicativas: listening, speaking, writing y reading.

Debido a esto surge la necesidad de implementar y ejecutar una propuesta pedagógica mediada en los juegos que complemente al contexto educativo local, con el ánimo de contribuir a los procesos de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Planteamiento Del Problema

En la actualidad, la globalización ha llevado a que aprender nuevos idiomas sea una necesidad imperante. Adoptar una segunda lengua dota de capacidades al ser humano brindándole garantías para la competitividad. Por esta razón, gobiernos de diferentes países han puesto su atención en desarrollar este tipo de competencias (Bermúdez y Fandiño, 2012). Sin embargo, no debe desconocerse que aprender un idioma diferente al idioma materno, resulta un reto para el individuo (King, L. 2003), y en este sentido, el promover contacto con un segundo idioma desde temprana edad, facilita su adaptación. Signoret (2003) analiza cuándo es oportuno iniciar con la enseñanza de una segunda lengua en procesos pedagógicos, a lo que concluye que el bilingüismo es una posibilidad que brinda enormes ventajas sobre el monolingüismo en edad temprana, puesto que promueve el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños.

En Colombia, se han desarrollado diferentes proyectos en el marco del Programa Nacional de Bilingüismo (PNB), implementados por El Ministerio de Educación (MEN) a partir del año 2004. Uno de esos proyectos se llama *Colombia Bilingüe*, donde se pretende desarrollar tanto en primaria como en bachillerato las competencias comunicativas en inglés para aumentar de esta manera los índices de competitividad del país. El MEN (2006), asegura que tener un buen nivel de inglés facilita el acceso a oportunidades laborales y educativas que ayudan a mejorar la calidad de vida. Ser competente en otra lengua es esencial en el mundo globalizado, el cual exige poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse saberes y hacerlos circular, entender y hacerse entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país.

En términos de investigación, mucho del conocimiento que se genera a nivel mundial, está publicado en idiomas diferentes al castellano, principalmente el inglés, por lo que ser bilingüe amplía las oportunidades para acceder a diversas opciones culturales como también a ser más competentes y competitivos.

A pesar de estos esfuerzos por parte del gobierno nacional, el nivel de inglés en Colombia es algo preocupante. La EF SET es una prueba estandarizada que mide habilidades de lectura y escucha en el dominio del inglés, tomando en cuenta uno de los seis niveles establecidos por el *Marco Común Europeo de Referencia* (CEFR, por sus siglas en inglés). De acuerdo con los resultados arrojados de esta prueba por el *EF English Proficiency Index* en noviembre de 2020, luego de analizar 100 países, Colombia ocupa el puesto 77. En su escala de clasificación, el país obtuvo un puntaje de 448, lo que resulta ser muy bajo según el informe.

Si se hace un análisis sobre cuál es el origen del bajo dominio de una segunda lengua, como señala el estudio anteriormente mencionado, es necesario remitirse a las causas identificadas, por ejemplo, desde la etapa escolar. En la tabla descrita a continuación, se describen las características que posee cada institución según su enfoque lingüístico según un estudio desarrollado por el MEN en el año 2018:

Tabla 1 Características prevalentes para cada tipo de institución.

	Bilingüe internacional	Bilingüe Nacional	Con intensificación de la lengua extranjera	sin profundización de la lengua extranjera
La institución tiene nexos cercanos con organizaciones oficiales de un país extranjero	Si			
Los directivos son predominantemente	Extranjero	Nacionales	Nacionales	Nacionales
Los docentes son en su mayoría	Bilingües extranjeros	Bilingües colombianos	Únicamente los docentes de Inglés Lengua Extranjera son colombianos proficientes en lengua extranjera	Colombianos
Recibe apoyo financiero directo o envío de profesores extranjeros para trabajar en el colegio	Si			
Intensidad de contacto con la lengua extranjera en el plan de estudios	Más del 50%	Más del 50%	De 10 a 15 horas a la semana	Menos de 10 horas
Se usan dos o más lenguas como medios de enseñanza-aprendizaje de distintas áreas curriculares	Si	Si	Solo en la enseñanza de lengua extranjera	
Usa materiales y textos importados del extranjero	Si	En general no son importados	Nacionales	Nacionales
Promueve un contacto directo de sus estudiantes con el país extranjero a través de intercambios o pasantías	Si	Promueven en mayor o menor medida un conocimiento de la cultura del país extranjero cuya lengua se enseña		
Requiere que sus graduados aprueben un examen de lengua extranjera internacional además de aprobar el currículo colombiano	Examen internacional de lengua extranjera	Examen internacional de lengua extranjera	Examen de lengua extranjera	

	Bilingüe internacional	Bilingüe Nacional	Con intensificación de la lengua extranjera	sin profundización de la lengua extranjera
Promueve una orientación bicultural (conocimiento más o menos igualitario de la cultura colombiana y de la cultura del país de la lengua extranjera impartida) o intercultural (análisis comparativo crítico de aspectos de la cultura propia y aspectos de las culturas extranjeras)	Bicultural	Intercultural		

Fuente: (Mineducación, 2018)

Como se evidencia en la tabla, las instituciones bilingües tienen planes de estudio diseñados para que los estudiantes tengan contacto con el idioma extranjero con alta intensidad horaria, lo que deriva en que puedan familiarizarse con este idioma hasta llegar a apropiárselo y adoptarlo en su cotidianidad. También, promueven la interculturalidad y la biculturalidad brindando una perspectiva más amplia que incentiva el aprendizaje de un segundo idioma en los estudiantes, encontrando el valor de desarrollar esta competencia en su proceso pedagógico y su utilidad a futuro. Así mismo, el proceso de evaluación permite identificar si los estudiantes lograron adquirir esta competencia, a diferencia de las instituciones que no tienen enfoque al bilingüismo.

No obstante, existen brechas de carácter político, social, económico y cultural, que dificultan las posibilidades de acceso a este tipo de instituciones a toda la población. Los costos son muy altos y las instituciones son escasas; encontrar un colegio bilingüe asequible llega a ser prácticamente imposible. Las instituciones públicas disponibles para personas de población vulnerable que no pueden pagar una mensualidad, como la comunidad objeto de este estudio, no poseen ningún tipo de profundización en una lengua

extranjera. Los planes de estudio de este tipo de instituciones, como lo demuestra la tabla 1, dedican menos de 10 horas semanales a la enseñanza de un segundo idioma; el tiempo es limitado y no existe un enfoque multicultural. Los docentes a cargo de la enseñanza de un segundo idioma también tienen a cargo la responsabilidad de impartir otras áreas del conocimiento de forma desagregada, por lo que sus conocimientos son muy generales.

Medina, Melo y Palacios, (2013) resaltan la importancia de que los niños aprendan un segundo idioma a temprana edad, teniendo en cuenta el aprovechamiento del potencial de aprendizaje y asimilación en esta etapa de la vida, pues, a esta edad, los niños adquieren todos los conceptos de una manera mucho más fluida y natural. Por esta razón, el contenido de aprendizaje debe presentarse de una manera lúdica, a través de diferentes juegos de contacto físico y psicomotores, como también juegos de mesa y mentales.

Consideramos que la problemática surge a partir de la metodología tradicional para la enseñanza del inglés, que resulta poco interesante por diversos factores que afectan en el niño. También hay que reconocer que la autoestima y la motivación del docente son determinantes en el proceso de enseñanza, la falta de motivación del docente hace que el niño pierda interés haciendo que asuma unas actitudes negativas en su proceso de aprendizaje.

En lo que respecta a la poca motivación en la enseñanza del idioma inglés, se ha tenido que plantear la opción de utilizar herramientas que generen un acercamiento positivo y más práctico en los estudiantes. En este orden de ideas, se puede encontrar herramientas como lo son el uso de plataformas digitales, entre ellas el *Oxford Online Skills Practice*, que permitan desarrollar ejercicios de vocabulario a través de imágenes, ejercicios de pronunciación y escucha, acompañados de material de trabajo, para así motivar a los

estudiantes de una manera más práctica. Podemos encontrar libros didácticos, juegos de rol y también juegos de mesa: las loterías, los bingos y hojas de trabajo que, en el marco de la situación actual de emergencia sanitaria, pueden realizarse de manera virtual o desde las aulas, teniendo presente la bioseguridad en la alternancia.

Conforme a lo indagado y planteado anteriormente, es notable que los niños en Colombia demuestran un bajo aprendizaje del idioma inglés debido a diferentes circunstancias, por el ejemplo: el dominio de este idioma por partes de los profesores, el empleo de unas estrategias metodológicas en desuso, carencias en el uso de tecnología para su enseñanza, entre otros. Lo que es considerado y evidenciado por los autores del presente proyecto, a partir del proceso llevado a cabo en sus prácticas como estudiantes del programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades en Lengua castellana e inglés, realizadas en la Institución Educativa Ramón Bueno y José Triana, sede Integradora.

Es importante adelantar la enseñanza del inglés aplicando una estrategia metodológica basada en la lúdica, que tiene como ventaja que el estudiante aprende jugando, desarrolla sus habilidades creativas, y adquiere otro tipo de habilidades del "ser" como compartir con otros, resolver problemas, y otros varios beneficios.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera una estrategia didáctica de enseñanza del inglés como lengua extranjera, basada en el juego, contribuiría al aprendizaje de vocabulario y al desarrollo de competencia oral en niños del barrio Pozo Azul, en el municipio de Girardot (Cundinamarca)?

Objetivos

Objetivo General

Implementar el juego como estrategia metodológica en la enseñanza del inglés para niños entre 6 a 10 años del barrio pozo azul.

Objetivos Específicos

- Establecer el nivel de inglés de una muestra de niños provenientes del barrio Pozo Azul de la ciudad de Girardot.
- Diseñar estrategias didácticas basadas en la lúdica para la enseñanza-aprendizaje del inglés
- Hacer observaciones sistemáticas de las sesiones durante el proceso de implementación de las secuencias didácticas.
- Evaluar el avance en el aprendizaje de los niños.

Justificación

El inglés se ha convertido en la lengua ampliamente usada a nivel global y por eso es considerado como uno de los idiomas más hablados del mundo. Esto explica cada vez día se vuelve fundamental adquirirlo como segunda lengua pues dominarlo permite tener mejores oportunidades y adquirir habilidades y competencias para desenvolverse en una sociedad globalizada. También contribuye a desarrollar una mayor capacidad de concentración, aumenta la agilidad mental para desarrollar varias tareas simultáneamente, fomenta la creatividad, facilita el acceso a la información, entre otros beneficios.

Aprender una segunda lengua produce un cambio a nivel neuronal que se traduce en una potencialización de las habilidades que posee el ser humano para interactuar con la sociedad que lo rodea. Por esto, la finalidad de este proyecto es crear una metodología basada en juegos de mesa para la enseñanza del inglés a los niños en situación de vulnerabilidad. Con esto se pretende beneficiar una pequeña población que posee un bajo interés de aprender inglés, debido a la falta de oportunidades y el entorno social en el que conviven.

Debido a la situación de confinamiento generada por la pandemia de Covid-19, se busca realizar las actividades de manera presencial, teniendo en cuenta las normas de bioseguridad establecidas por la OMS (Organización Mundial De La Salud), como lo son el uso adecuado de tapabocas, lavado de manos y distanciamiento físico.

Se elige esta población del Barrio Pozo Azul de la ciudad de Girardot (Cundinamarca) por el hecho de ser una población vulnerable por varias situaciones: se trata de un barrio de estrato socioeconómico uno (1). Este barrio empezó de manera irregular y posteriormente poco a poco sus terrenos se fueron legitimando. Igualmente, tiene problemas de

alcantarillado, aún hay casas sin una estructura adecuada (estructuras de esterilla), y hasta mediados del 2019 su principal vía de acceso fue pavimentada. Esto es una muestra de la pobreza que existe en esta comunidad. Como consecuencia de estas problemáticas su población es vulnerable, sin contar con oportunidades que eviten el crecimiento de fenómenos sociales negativos como el vandalismo o el microtráfico, desplazando a los niños de las escuelas a las calles.

Se considera que el darles esperanzas, aportando para mejorar la calidad de vida para los habitantes de este barrio, se convierte en una prioridad, en especial una responsabilidad para con la infancia. Por este motivo, el presente proyecto quiere que a través de la línea de investigación, sea enfocado en el Bilingüismo, Lingüística y Didáctica del EFL, la cual ha sido establecida por el programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades en Lengua castellana e Inglés, debido a que el objetivo general es implementar la lúdica como estrategia metodológica en la enseñanza del inglés para los niños de edades entre 6 a 10 años del barrio Pozo Azul.

También, es de importancia para el programa elaborar un trabajo de proyección social a través del inglés, ya que encamina a la institución y a la comunidad a el mejoramiento en conjunto, ofreciendo herramientas sociales y culturales a lo largo del proyecto. Por ser un trabajo novedoso, se trabajará con una población desatendida logrando que la universidad no solo llegue a escuelas públicas específicas con las que tiene convenio, sino que llegue a comunidades diferentes donde también es necesario el refuerzo y la ayuda de índole educativa e intelectual.

Es necesario pensar en cambiar la perspectiva del paradigma de la enseñanza en la educación, como lo muestra el British Council en la investigación publicada en mayo del

2015, titulada *El inglés en Colombia: Estudio de políticas, percepciones y factores influyentes*, en el que se utilizó encuestas, datos estadísticos y entrevistas a diferentes grupos de colombianos, para analizar los factores tras el proceso de aprendizaje y la enseñanza del inglés en el país. Así como los beneficios y los problemas que se identifican para lograr altos niveles de dominio del idioma. Incluyendo el hecho de que, actualmente, los maestros de inglés afrontan desafíos económicos, motivacionales y de accesibilidad, que continúan bloqueando el aprendizaje positivo, significativo y equitativo del inglés al interior de la educación formal.

Esto tiene como consecuencia que los niños no se vean inmersos en el idioma, debido a que con este modelo obsoleto de enseñanza los niños no desarrollan las diferentes habilidades, lo que hace que esto se vuelva demasiado desmotivador y desalentador como para que ellos aprendan.

Por esto, se enfatiza en que los posibles beneficios que se les brinda a los niños son diversos, considerando que por medio del juego la enseñanza pueda hacerse de manera más divertida y motivadora, y así permitir que ellos expandan el vocabulario y consigan aprender más sobre la lengua, independientemente del tiempo y energía requeridos por el o la niña, teniendo en cuenta que detrás de cada intento o duda hay un aprendizaje, y en la repetición del método se podrá lograr el objetivo establecido por el proyecto.

Cabe destacar la dificultad de la realidad social, a la cual se busca aportar para un cambio de unos niños que, debido a su contexto, muchos de sus padres no pudieron culminar sus estudios por falta de oportunidades, la mayoría no cuentan con trabajos formales o muchos de ellos no tienen los recursos para pagarle un instituto de enseñanza de inglés.

De esta forma, se quiere cambiar la visión frente al inglés, y además de eso hacerlo de una forma gratuita, divertida y motivante, con el fin de que se empapen de este, para que sea visto como una oportunidad en diferentes ámbitos, y no como un idioma ajeno y soporífero. Igualmente, con la información y experiencias sistematizadas en este trabajo, se podría plantear en diferentes poblaciones vulnerables de la ciudad de Girardot, para aportar a la transformación de su realidad.

A través de los años, “en todas la culturas y sociedades el juego ha permanecido en ella, inclusive en la más primitiva, pertenece en la genética de los seres humanos, se nace, crece, evoluciona y vive con el” (Paredes, 2003 , p.32). Es una técnica favorable para enseñar y aprender una lengua convirtiéndose en una alternativa más sólida y significativa. En ese sentido, al sumergirse con el inglés a temprana edad mediante ejercicios recreativos o placenteros, los niños logran reconocer, indagar, descubrir, establecerse y aprender además de otras civilizaciones, algo que coopera en su desenvolvimiento cognoscitivo.

Por otra parte, adquirir una segunda lengua es indispensable en la medida que esta permite abrir posibilidad a más oportunidades laborales, descubrir otros estilos de vida; fomentar su deseo de superación; aportar a enriquecimiento personal; sembrar curiosidad e interés por ampliar los conocimientos hacia otros campos del saber y otras culturas.

El juego como herramienta metodológica para la enseñanza del inglés en los niños entre los 6 a 10 años del barrio Pozo Azul es una propuesta significativa, ya que plantea un aporte para buscar transformar y solucionar un problema en la enseñanza del inglés. Al mismo tiempo es pertinente puesto que pertenece a las líneas de investigación de la universidad e incluso cambia un paradigma en el aprendizaje en zonas de escasos recursos, dando viabilidad al trabajo, ya que se cuenta con los conocimientos suficientes de quienes

formulan el presente proyecto, con la voluntad de los participantes y con el espacio y herramientas necesarias.

Fundamentos Teóricos

El desarrollo teórico de esta investigación tiene sus bases en cuatro temas importantes que se abordan a continuación:

El juego y el aprendizaje

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018), asegura que el juego ha existido desde tiempos inmemoriales y es, sin duda alguna, una actividad que conjuga la vida, la cultura y los sentidos. Es la primera etapa que permite que el niño explore lo que lo rodea. El juego es pues una de las primeras herramientas a través de las cuales el niño conoce su exterior inmediato. Partiendo de esta premisa, el juego resulta fundamental para el desarrollo integral en los individuos desde temprana edad; a través de él, los niños desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos.

Al respecto, durante el siglo XX surgieron algunas teorías que descifran la relación que existe entre el juego y el aprendizaje. Algunas de las más representativas son la teoría sociocultural del juego de Vygotsky, la teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget y la teoría de la derivación por ficción de Claparède (Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018).

Para Vygotsky (1984) el juego lleva a la praxis la relación entre el desarrollo social, afectivo e intelectual de las niñas/os con su inteligencia, lenguaje, memoria y pensamiento, entre otras dimensiones cognoscitivas. Para este teórico, el juego construye las bases del desarrollo cognitivo de las niñas/os partiendo de situaciones imaginarias (Shuare y Montealegre, 1997), que sustentadas en sus impulsos y necesidades los introduce a discernir entre las cosas como tal y los signos que las representan (las palabras) (Sánchez-Domínguez, et al., 2020).

Vygotsky (1988) señala que el desarrollo cognoscitivo y el aprendizaje están estrechamente relacionados, partiendo de la idea que el desarrollo se da en dos niveles; el

primero es el desarrollo que alcanzan los niños/as por sus propios medios, mientras que el segundo nivel de desarrollo lo alcanzan con la ayuda de un tercero, dando lugar a lo que denominó como *zona de desarrollo próximo*, el cual permite construir el pensamiento a través de la interacción con su entorno, permitiéndole resolver diferentes situaciones (Venet y Correa, 2014).

Por su parte Piaget (1946), asegura que durante el proceso de adquisición de una lengua en los niños interviene una función simbólica que está apoyada en el desarrollo de la imitación, del juego y del desarrollo de mecanismos verbales. Su postura permite entender el papel protagónico del juego en los procesos de desarrollo mental en los niños, estableciendo una relación directa entre las etapas o estadios de desarrollo cognoscitivo y el desarrollo de la actividad lúdica, es decir, que las diversas formas de juego que surgen durante el desarrollo infantil son consecuencia de sus transformaciones cognitivas (Piaget, 1932 y Piaget, 1946).

Así, para Piaget (1981), toda adaptación inteligente a la realidad parte de dos esquemas que son la asimilación y la acomodación. La asimilación se entiende como la integración de elementos exteriores a un sistema cognitivo ya existente, mientras que la acomodación es una modificación de una estructura asimilada, es decir que se modifica el sistema cognitivo por los elementos que se asimilan. Dicho lo anterior, desde la perspectiva pedagógica del constructivismo, se reconoce al conocimiento como una construcción propia que se alimenta de la interacción entre factores cognitivos y sociales, pues incentiva una asociación entre asimilación y acomodación que permiten al niño a través de experiencias previas, concebir nuevas construcciones mentales (Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño & Loo-Rivadeneira, 2016). En este proceso el juego es determinante en tanto que a través de la asimilación y la acomodación, se ejemplifica la forma en que un niño se relaciona con la realidad, se pone en práctica sus formas de conducta y se promueve el desarrollo de capacidades individuales (Rodríguez et al., 2000).

Ya en los años treinta del siglo XX, Édouard Claparède (1932) había mostrado que el juego desempeña una función muy importante en el desarrollo integral del niño. Su teoría de derivación por ficción asegura que el juego permite al niño seguir la línea de su mayor interés, sustituyendo la realidad por la imaginación, permitiéndole asumir roles que no puede asumir en la realidad, debido a factores que dificultan sus aspiraciones (Gallardo-López, 2018). Entonces, el juego define la relación del niño con la realidad, le prepara para asumirla, definiendo al juego también como el factor de unión entre la escuela y la vida (Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018).

Teoría para la consecución de objetivos en la enseñanza del inglés

En el ejercicio de la pedagogía, los educadores han acudido a diferentes estrategias alternativas a la educación tradicional y rutinaria, reconociendo la necesidad de transgredir métodos pasivos y memorísticos que generan desinterés en los estudiantes, mientras que desconocen el contexto de globalización y tecnología del mundo actual (Zepeda-Hernández, Abascal-Mena y López-Ornelas, 2016).

En este sentido, la gamificación surge como una opción que promueve una postura dinámica del estudiante en la construcción del conocimiento (Corchuelo-Rodríguez, 2018). La gamificación es entendida como un proceso motivador de los actores involucrados (estudiante y profesor), donde el juego interviene como herramienta facilitadora que motiva el aprendizaje activo (Renobell Santaren y García Gaitero, 2017). El término se hace popular gracias a Nick Pellin (2002), quien lleva la gamificación a la aplicación de conceptos por medio del juego, para el desarrollo de tareas y actividades que influyen en el comportamiento de los estudiantes (Rodríguez & Santiago, 2015).

Kapp (2012), asegura que la gamificación utiliza la mecánica, la estética y las herramientas del juego (insignias, puntos y recompensas), con un fin inclusivo que motiva a la acción, y a su vez promueve el aprendizaje de los actores involucrados en contextos

diferentes al del juego. La gamificación se diferencia de la simple acción de jugar, en tanto que su objetivo es optimizar el proceso de aprendizaje como alternativa de la pedagogía, para hacer los contenidos curriculares más dinámicos y del aprendizaje un proceso más eficaz (Mora-Pedrerros y Zapata-Hoyos, 2021).

Este concepto se relaciona de manera directa con el desarrollo del presente trabajo de investigación, implementando metodologías innovadoras que motiven a través del juego a las niñas/os a aprender inglés como segunda lengua. El quehacer del docente siempre está en la constante búsqueda de prácticas estratégicas que ayuden a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, mediante el diseño de ambientes que los hagan sentir cómodos y abiertos a construir e interiorizar nuevos conocimientos e implementarlos en su vida diaria, resultando como un aporte significativo a su desarrollo integral (Cortés y García, 2017).

Aprendizaje del inglés como lengua extranjera en Colombia

El aprendizaje del inglés en Colombia se ha convertido en política de estado (MEN, 2014), considerando la necesidad adquirir competencias en este aspecto como instrumento internacional de comunicación. Para cumplir este objetivo, el gobierno nacional expidió una ley nacional de bilingüismo y cuatro planes nacionales para regular la instrucción del inglés en el país. Los planes que promueven el aprendizaje de un idioma extranjero en el país son: el *Plan Nacional de Bilingüismo (2004-2019)*; *El Programa de Fortalecimiento del Desarrollo de Competencias en Lenguas Extranjeras 2010-2014*; *El Plan Nacional de inglés: Colombia Very Well! 2015-2025*; *Colombia bilingüe 2014-2018*; y la Ley Nacional de Bilingüismo (Ley 1651 de 2013). (Gómez-Sará, 2017).

El *Plan Nacional de Bilingüismo PNB (2004-2019)*, adoptó el *Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación* que describe una escala de niveles de desempeño que logra un estudiante de manera progresiva en la adquisición de un idioma; dicha escala se describe en la tabla a continuación:

Tabla 2 niveles de desempeño Bilingüismo

Niveles según el marco común europeo	Nombre común del nivel en Colombia	Nivel educativo en el que se espera desarrollar cada nivel de lengua	Metas para el sector educativo a 2019
A1	Principiante	Grado de primero a tercero	
A2	Básico	Grados cuarto a séptimo	
B1	Pre intermedio	Grados octavo a once	Nivel minúsculo para los egresados de la educación media.
B2	Intermedio	Educación Superior	Nivel mínimo para educadores de inglés. • Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
C1	Pre avanzado		Nivel mínimo para los graduados de licenciaturas en idiomas.
C2	Avanzado		

Tomada y adaptada de (MEN, 2006: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-115174_archivo_pdf.pdf).

Como se evidencia en la tabla, la proyección del gobierno nacional es que los estudiantes, al terminar su etapa escolar de educación básica y media, logren un nivel de inglés pre intermedio o B1 según el marco común europeo de referencia MCE. No obstante, cada institución educativa es autónoma en sus rutas académicas para lograr niveles de inglés más avanzados, teniendo como punto de referencia los *Estándares Básicos de Competencias* (MEN, 2006). La propuesta del MEN, subdivide los niveles sugeridos por el MCE, con el

objetivo de hacerlos alcanzables según la realidad del contexto colombiano de la siguiente forma:

Tabla 3 subdivisión de los niveles

Grupos de grados	Niveles del MCE	Subdivisión	Nombre común
De 10° a 11°	B1	B 2.2	Pre intermedio 2
De 8° a 9°		B 1.1	Pre intermedio 1
De 6° a 7°	A2	A 2.2	Básico 2
De 4° a 5°		A 2.1	Básico 1
De 1° a 3°	A1	A 1	Principiante

Tomada y adaptada de (MEN, 2006: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-115174_archivo_pdf.pdf).

Así mismo, en su proyección, el MEN describe cuales son los estándares que debe alcanzar la comunidad educativa en la enseñanza del inglés. El objetivo del PNB, como está descrito en documentos públicos, es el desarrollo de la competencia comunicativa que incluye a su vez las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística, al mismo tiempo que busca incentivar el desarrollo de habilidades del (ser) en los estudiantes, teniendo en cuenta otras dimensiones de la lengua que se aprende, la ética, social y cultural (MEN, 2006).

En teoría, a través de sus planes de fomento para el aprendizaje del inglés, el gobierno pretendía la cualificación de los estudiantes para que adquirieran un nivel de inglés B1. Sin embargo, la falta de continuidad y coherencia entre programas, la priorización del desarrollo industrial, en lugar del desarrollo social, entre otros problemas determinantes, muestra que en la práctica no se logren los objetivos de la institucionalidad en este aspecto (Gómez-Sará, 2017).

Aprendizaje lexical y desarrollo de la oralidad

Competencia léxica

La definición de la competencia léxica se plantea debido a la cantidad o número de palabras que el estudiante adquiere. Así mismo, se determina que el uso del léxico en la escritura, al ser efectivo, influye de forma positiva al momento de medir la calidad y preferencia del estudiante. Por otro lado, los estudiantes hablan de la epistemología del léxico como un aspecto determinante en el proceso de la caligrafía. (Sanhueza, C. Ferreira, A. Sáenz, K (2018). Scielo, Lima, Perú.)

Esta se puede desarrollar desde diferentes tipos de niveles, iniciando desde los más superficiales a los más profundos en las diferentes etapas del aprendizaje. Ante esto, es importante resaltar que el conocimiento léxico es muy importante en los estudiantes. De igual manera, el grado de conocimiento léxico puede ayudarnos a tener una idea sobre la comprensión lectora (Koda, 1989; Coady, 1993), lo que tiene una buena relación con la escritura (Linnarud, 1986; Astika, 1993) y también con la fluidez (Towell, Hawkins y Bazergui, 1998; Luoma, 2004). Además, los estudiantes asocian el progreso que han tenido en el aprendizaje de la lengua con el incremento en la cantidad de palabras que conocen y han aprendido (Laufer, 1998).

La oralidad

A partir de lo que menciona Walter Ong (1996), se considera la oralidad en dos partes: la primera es atribuida a una cultura carente de conocimiento de la escritura o impresión siendo la oralidad primaria. En contraste, el autor menciona la oralidad secundaria que se manifiesta en las culturas actuales y se presenta mediante el teléfono, la radio, televisión y demás dispositivos electrónicos que, para poder existir, dependen de la escritura e impresión.

La oralidad primaria permite que la memoria se desarrolle y llegue de manera más sencilla a los conocimientos, hábitos, simbolismos, tradiciones en un determinado grupo social, quiere decir que permite hacer la consulta a un archivo que no está escrito, pero que se mantiene permanente.

Es importante resaltar que la oralidad se ha constituido como la primera forma de comunicación entre los hombres, volviéndose un factor indispensable y una necesidad para la vida. Gracias a esto, se permitió un desarrollo comunicativo en las sociedades, y así mismo permitió afianzar las relaciones entre ellos. Posteriormente, la oralidad se fue manifestando por medio de cantos, cuentos y leyendas, para expresar las tradiciones de una cultura o comunidad construyendo una manera de educar, tanto para el individuo mismo como para su comunidad. Gracias a la oralidad, se ha permitido desarrollar también diferentes tipos de comportamientos, tanto humanos como a nivel de comunidad, también desarrollando diferentes características, y sus contextos religiosos. Así mismo, las diferentes metodologías para construcción de diferentes instrumentos, la evolución de las costumbres, incluso crear estructuras jerárquicas en las diferentes comunidades. Todo esto ha trascendido durante las diferentes épocas, gracias a que se ha desarrollado la memoria en el hombre y que, al conservarse, mantiene una identidad propia.

La oralidad en la escuela

La oralidad se ha referido como elemento en el desarrollo del lenguaje desde los primeros grados de escolaridad, a medida que se va desarrollando este sistema, se va presentando una organización en su mundo, en su vida y, así mismo, va forjando y creando su modelo de vida.

Analizando el desarrollo del lenguaje en los niños, Flórez Romero, R. (2015), afirma que:

En la escuela el niño llega a comunicarse con sus otros compañeros a través de su lenguaje propio, el busca una nueva forma que es el salón y el instituto, pero es allí donde empieza el problema por las normas que se establecen en el, la oralidad se empieza a disminuir por que el niño va perdiendo la espontaneidad, sin que el maestro lo determine.
(p.25-29)

Metodología De La Investigación

Enfoque metodológico

Para el cumplimiento los objetivos propuestos en esta investigación, se hace necesario realizar el estudio a partir del enfoque de la investigación cualitativo, ya que busca comprender e interpretar desde diferentes aspectos relacionados con la naturaleza de las diferentes realidades sociales y su dinámica, enfocado en el diseño específico exploratorio y secuencial, desarrollando una fase inicial basada en la recolección y análisis de investigaciones teóricas que comprueben el problema expuesto.

Asimismo, se contrastará con los resultados obtenidos de la recopilación de los datos a través de métodos de observación y experimentación con la población sujeto de estudio. En tal sentido, tanto el método como los instrumentos de recolección de información propenderán por la adquisición de datos que posibiliten la interpretación completa del fenómeno investigado.

Tipo de la investigación

Esta investigación se enmarca en la investigación educativa pues su propósito está encaminado a aplicar estrategias didácticas para el mejoramiento de la oralidad en el área del inglés en niños de básica primaria. La investigación se desarrollará con una población objetivo de diez niños participantes provenientes mayoritariamente del barrio Pozo Azul de la ciudad de Girardot (Cundinamarca) y algunos invitados de barrios aledaños como Cafam del Sol. Se trabajará en un aula de clases en el instituto de inglés Oxford Centre, ubicado en la calle 20#8^a-09 Barrio granada, se gestionó el permiso para el uso de sus instalaciones ya que gracias a su infraestructura y la amplitud con el que cuentan los salones del instituto, permite desarrollar un ambiente más amigable para los niños. Debido a la ubicación central del instituto, los estudiantes se movilizaron con los docentes por medio de taxis. Aprovechando

las características de este tipo de investigación, se busca generar una estrecha relación entre los miembros y participantes de la investigación, sustrayendo aquellas experiencias mediante la aplicación de los instrumentos que tienen como finalidad el poder analizar cada una de las experiencias de modo subjetivo.

Asimismo, se busca una interpretación y cualificación del proceso de investigación, a partir de la recopilación de los datos, utilizando métodos de observación y experimentación con el grupo objetivo del estudio, para así relacionar los resultados obtenidos con las orientaciones establecidas en el presente trabajo. En este sentido, tanto el método como los instrumentos de recolección de información propenderán para la adquisición de datos que posibiliten la interpretación completa del fenómeno investigado.

Instrumentos de recolección de datos

En este apartado se definen los instrumentos usados para esta investigación; la primera técnica que es la base del proyecto fue el Análisis Documental que posibilita la interpretación y la transformación de la información de un documento original a un documento secundario, con el fin hacer una recopilación bibliográfica (García, 1993). Para la parte experimental inicial, se realizó el test diagnóstico, después se aplicó un test intermedio que se hizo durante las sesiones de grupo y uno final. Estas pruebas fueron utilizadas con la intención de recoger información sobre aquellas habilidades de la población objetivo, validando los conocimientos previos a las sesiones y los que debieron adquirirse conforme el estudio avanzaba (International Test Commission, 2014), y ya para finalizar se les realizó una encuesta, la cual permite abarcar varios temas y la información que se logra obtener de ella es estandarizada, puesto que son las mismas instrucciones e interrogantes para todos, lo que facilita realizar comparaciones intergrupales (Casas Anguita, Repullo Labrador, & Donado Campos, 2003).

Población

Este proyecto fue aplicado en el Barrio Pozo Azul ubicado en el municipio de Girardot – Cundinamarca. Está clasificado con un nivel socioeconómico uno (1) y fue establecido en el año 1994. A la fecha, cuenta con doscientas (200) familias aproximadamente que sufren problemáticas sociales complejas (Larragaña, 2017). El barrio Pozo Azul actualmente no cuenta con un salón comunal o un espacio de reunión comunitaria, por lo que las sesiones se desarrollaron en el instituto de inglés Oxford Centre teniendo en cuenta que sus instalaciones brindan las condiciones necesarias para el desarrollo de estas, siendo este el motivo principal. Cabe aclarar que no existió ninguna intención en términos de contexto, que vincule la elección del lugar donde se realizaron las sesiones, con el objetivo de la investigación.

Muestra

Se convocaron diez (8) niños del barrio Pozo Azul y dos (2) niños del Barrio Cafam del Sol, con edades que oscilan entre los seis (6) a diez (10) años, pertenecientes a los grados de primaria, estos se reunieron en el instituto de inglés Oxford Centre, teniendo en cuenta todas las medidas de bioseguridad debido a la emergencia sanitaria por la que se está pasando.

Caracterización

Tabla 4 Caracterización de los niños que participaron

NOMBRE	EDAD	DESCRIPCIÓN FAMILIAR, ECONOMICA Y EDUCATIVA	NIVEL DE INGLÉS	OBSERVACIONES
Sair Ramírez	8 años	Vive en pozo azul, pertenece a estrato 1, tiene una familia biparental, tiene 3 hermanos, su madre es ama de casa y su padre es maestro de construcción, actualmente está en tercer grado de primaria, estudia en la escuela francisco manzanera Henríquez sede Caldas y vive en pozo azul.	A1	Pudo asistir a las sesiones iniciales pero debido a una calamidad tuvieron que viajar y no pudo finalizar el proceso. Su padre mostró desconfianza frente a las sesiones. Su madre mostro una actitud positiva frente a las sesiones y nos acompañó desde el principio.
Mateo Caicedo	10 años	Vive en pozo azul, pertenece a estrato 1, tiene una familia biparental, tiene 9 hermanos, su contexto familiar es difícil puesto que tiene hermanos que han sido pertenecido a pandillas de microtráfico y droga, tiene hermanas que han tenido embarazos a temprana edad, sus padres se dedican a trabajos informales como lo son venta de mercado en la plaza o en la calle de Girardot. Quedo en tercero de primaria porque estaban en un internado y ese internado lo cerraron y no pudieron culminar su grado.	A1	Padres alcohólicos. Sus padres mostraron interés y actitud positiva frente a las sesiones.
Juan Esteban Daza	7 años	Vive en pozo azul, pertenece al estrato 2, estudia en el colegio la presentación, pertenece a una familia monoparental donde vive solo con su padre y la mujer, su madre vive a parte, está en grado primero, su padre es docente de inglés y su madre es salvavidas.	A1	
Julieth Karina Mesa	10 años	Vive en Pozo azul, tiene una familia compuesta, estrato 1, vive con su madre y su padrastro, su madre se dedica al trabajo informal vende comidas en la calle y su padrastro es obrero, su padre los abandonó cuando estaban pequeños, tiene 4 hermanos, una de ella tuvo un embarazo a temprana edad, Julieth está en quinto de primaria, estudia en el colegio francisco manzanera Henríquez sede buenos aires.	A1	
Andrea Castillo Villa	9 años	Vive en Pozo azul, tiene una familia monoparental, pertenece a estrato 1, vive solo con su padre, su madre la abandono cuando tenía 5 años, su padre se dedica se dedica de ayudante de obras, está en quinto de primaria, tiene	A1	Su padre es alcohólico.

NOMBRE	EDAD	DESCRIPCIÓN FAMILIAR, ECONOMICA Y EDUCATIVA	NIVEL DE INGLÉS	OBSERVACIONES
		un nivel a1 en inglés, estudia en el colegio Francisco Manzanera Henríquez sede buenos aires.		
Daniel Mauricio Moreno	9 años	Vive en Pozo azul, pertenece a estrato 1, pertenece a una familia compuesta, tiene 1 hermano, sus padres se dedican a trabajos informales como lo son venta de mercado en la plaza o en las calles de Girardot. Quedo en primero de primaria porque estaban en un internado y ese internado lo cerraron y no pudieron culminar su grado.	A1	Padres alcohólicos.
Tomás Moreno	10 años	Vive en Pozo azul, tiene un estrato 1, pertenece a una familia biparental, tiene 9 hermanos, su contexto familiar en un poco difícil puesto que tiene hermanos que han pertenecido a pandillas de microtráfico y droga, tiene hermanas que han tenido embarazos a temprana edad, sus padres se dedican a trabajos informales como lo son venta de mercado en la plaza o en la calle de Girardot. Quedo en tercero de primaria porque estaban en un internado y ese internado lo cerraron y no pudieron culminar su grado.	A1	Padres alcohólicos.
Mali Ramírez	6 años	Vive en Pozo azul, pertenece a estrato 1, tiene una familia biparental, tiene 3 hermanos, su madre es ama de casa y su padre es maestro de construcción, actualmente está en primer grado de primaria, estudia en la escuela francisco manzanera Henríquez sede Caldas.	A1	No pudo asistir a las sesiones por que tuvieron una calamidad y tuvieron que viajar. Su padre mostró desconfianza frente a las sesiones. Su madre mostro una actitud positiva frente a las sesiones y nos acompañó desde el principio.
Saray Díaz Gutiérrez	10 años	Vive en Pozo azul, pertenece al estrato 1, pertenece a una familia compuesta, tiene 1 hermana, vive con su padrastro y su mamá, su mamá es manicurista y su padrastro trabaja en seguridad privada. está en cuarto de primaria en la institución educativa francisco manzanera Henríquez.	A1	Su madre mostro una actitud positiva frente a las sesiones y nos acompañó desde el principio.
Melanie Ávila	10 años	Vive en Pozo Azul, tiene un estrato 1, pertenece a una familia biparental, tiene 3 hermanos, su madre es ama de casa y su padre es maestro de construcción, actualmente está en quinto grado de primaria, estudia en la	A1	No pudo asistir a las sesiones por que tuvieron una calamidad y tuvieron que viajar. Su padre mostró desconfianza frente a las sesiones.

NOMBRE	EDAD	DESCRIPCIÓN FAMILIAR, ECONOMICA Y EDUCATIVA	NIVEL DE INGLÉS	OBSERVACIONES
		escuela francisco manzanera Henríquez sede Buenos Aires.		Su madre mostro una actitud positiva frente a las sesiones y nos acompañó desde el principio.
Juan José Faura	8 años	Vive en Pozo azul, pertenece al estrato 2, pertenece a una familia monoparental, es hijo único, su madre es vendedora comercial. Está en grado tercero en el colegio la presentación.	A1	Su madre mostro una actitud positiva frente a las sesiones y nos acompañó desde el principio.

Fuente: elaboración propia

Técnicas de recolección de la información

La primera técnica usada para este proyecto investigativo fue la recopilación documental y bibliográfica partiendo de la consulta de fuentes secundarias. La segunda técnica fue la observación que es definida como un proceso intencionado que determina las características del proceso investigativo y que permite orientar las decisiones de la metodología a usar (Cortez Quezada & Maira Salcedo, 2012). Estar atentos al grupo objetivo en las sesiones ayuda a captar su respuesta, y por medio de una encuesta fue posible conocer las emociones y reacciones que transmiten los niños mientras aprenden con las estrategias ludo-pedagógicas.

Por último, se utilizó la prueba, con el objetivo de evaluar cualitativamente el proceso en aspectos como el nivel de dominio de los temas tratados en las sesiones y su respuesta posterior a las mismas y de esta forma confirmar si en el ejercicio aplicado se pudieron obtener los resultados esperados

Fases de la investigación

El estudio comprende las siguientes fases:

Fase uno: Se realizó una revisión extensiva de todo el material bibliográfico y documental que es de utilidad y de fundamento teórico para el desarrollo de la investigación.

Con base en esta información se diseñaron instrumentos como una encuesta y tres pruebas que permitieron hacer un diagnóstico; que permitieron aplicar las estrategias y analizar los resultados obtenidos de los ejercicios. Es importante señalar que, para la elaboración de la propuesta, esta recopilación teórica fue la base para su desarrollo.

Fase dos: En esta fase se ejecutó el primer instrumento. Se aplicó una prueba diagnóstica que fue diseñado de acuerdo con las edades y el nivel escolar que poseen los niños participantes en las sesiones. Posteriormente, se adaptó el ritmo de las sesiones de acuerdo con el nivel de inglés de cada participante. Este instrumento permitió el primer acercamiento con los niños como también conocer sus intereses con respecto al aprendizaje del inglés a través de un diálogo constante entre el grupo y los investigadores.

Fase tres: Durante el curso de esta fase se llevó a cabo las seis sesiones con el grupo de diez niños articulando inteligencias múltiples a través de los proyectos de aprendizaje, integrando las actividades lúdicas delimitadas por la presente investigación. Así mismo, se acudió a la observación participativa y el diario de campo para el registro de cada sesión; y posteriormente se aplicó una prueba intermedia para conocer sus avances en el proceso.

Fase cuatro: En este punto de la investigación se aplicó una prueba final que fue diseñado conforme los resultados de las pruebas aplicadas anteriormente y que permitieron evaluar tanto el proceso de aprendizaje como la interacción de los niños. Las observaciones hechas en las sesiones, se podrían notar otros aspectos tal vez no previstos puesto que el trabajo de campo es cambiante y dependerá de la población y el ambiente en el que se desarrolla.

Fase cinco: Comprende el análisis de la información y resultados, para el desarrollo de esta fase se realizó una división por categorías de la siguiente manera:

- Desempeño de la oralidad (Individual)
- Habilidades léxico gramaticales (Individual)

- Participación Activa
- Respuesta emocional (por Sesión)
- Espacio

Para esta fase se procede a analizar cada uno de los datos que se recolectaron, es importante hacer un análisis no solo de datos selectivamente, sino de todo el material obtenido en la ejecución de la aplicación para esta investigación. Ya sea evidencia fotográfica, videos y comportamientos en el aula, para así enriquecer el proceso de análisis e interpretación, gracias al carácter cualitativo del presente trabajo.

Desarrollo del proceso de investigación

Para poder lograr los objetivos del presente proyecto, los docentes en formación tienen en cuenta las necesidades de los niños del barrio Pozo Azul, buscando crear y desarrollar una estrategia que implemente los juegos educativos. Esto permite un aprendizaje eficaz de un vocabulario específico, mejorando la habilidad oral en los niños. Para alcanzar estos objetivos, se tienen presentes aspectos fundamentales como son los estándares de competencias en lengua extranjera, el estilo que tiene los estudiantes de aprendizaje, y las diferentes etapas del aprendizaje en una lengua extranjera. Es importante mencionar que algunos de los juegos fueron modificados, teniendo en cuenta el nivel de los estudiantes y en relación con el contexto.

Juegos aplicados

Como parte del proceso de diseño de las actividades, se seleccionaron dos grandes categorías de juegos a saber: juegos de preparación que se hacían en la etapa del warming-up y juegos prácticos en los que los estudiantes realizaban producción en lengua inglesa. Estos juegos se tuvieron que adaptar tanto al nivel de inglés de los niños como a sus necesidades.

Así mismo, se resaltan objetos, situaciones o rasgos importantes, con el objeto de tener en cuenta las preferencias que fueron expresadas por los estudiantes, y de esa manera poder

apoyar en el proceso para tener un aprendizaje más contextualizado y significativo al mismo tiempo.

Tabla 5 Juegos De Preparación (Warming- Up)

JUEGO	DESCRIPCION	ESTILO DE APRENDIZAJE
PICTURE DIFFERENCES	Los estudiantes reciben dos imágenes similares que tienen pequeñas diferencias, ellos deben comunicarse y tratar de identificar esas diferencias en inglés	Cooperativo
SIMON SAYS	Se elige a un niño para que sea Simon . Los otros niños se deben reunir alrededor de Simon , quien debe dar instrucciones o comandos en inglés, diciendo: “ Simon says ... ” diciendo a los niños que realicen una acción física. Por ejemplo, “ Simón says, put your hands up... ” y así cada niño debe realizar una acción.	Kinestésico Individual
SHOPPING BAG	Se colocan los estudiantes en grupos de 8 a 10 integrantes, el primero del grupo comienza diciendo la siguiente oración: “Yesterday I went to the shop and i bought fish”. El siguiente del grupo repite las primeras oraciones y agrega otra cosa que compró. Por ejemplo: “Yesterday I went to the shop and i bought fish and bananas”. Cada participante, a su vez, repite la oración y agrega otro elemento. Los estudiantes tienen que estar atentos para recordar todas las cosas de la manera correcta.	Auditivo Cooperativo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6 Juegos prácticos (juegos de mesa y mentales)

JUEGO	OBJETIVO DEL JUEGO	HABILIDAD PARA TRABAJAR
BINGO	Al momento de desarrollar este juego, se busca que los estudiantes aprendan y pongan en practica el vocabulario de los numeros en inglés, en cada casilla se encuentran los dibujos de	

JUEGO	OBJETIVO DEL JUEGO	HABILIDAD PARA TRABAJAR
	<p>los numeros, los cuales los estudiantes tendran que seleccionar de cuerdo a como sea mencionado por el docente en inglés</p> <p>Cada estudiante obtiene al inicio un tablero, también se le entregan unas tapas u otros materiales para ir tapando o marcando los numeros que sean mencionados.</p> <p>Las reglas del juego son sencillas, en este caso, el docente menciona los numeros en inglés acompañado de su respectiva letra, en ese momento los estudiantes deben repetir el numero y al mismo tiempo iniciar la busqueda del mismo en su tablero</p> <p>Este uego se puede desarrollar de varias formas, pero se recomienda que se llene todo el tablero, ya que permite que los etudiantes tengan mas acercamiento y mas practica al momento de mencionar o de elegir los numeros en inglés.</p> <p>Para que el estudiante pueda ganar, debe en este caso llenar la tabla con todos los numeros que se mencionaron, al final, el estudiante debe irlos mencionando al momento que va destapando los numeros elegidos, si estos coinciden con los numeros dichos por el docente, habrá ganado el juego</p> <p>Este juego debido a su competitividad, permite que los estudiantes quieran aprender mas rapido para asi poder llenar la tabla de una forma mas practica, ya que en algunos casos, los estudiantes confunden los numeros y eso hace que pierdan la oportunidad de ser el ganador.</p>	<p>SPEAKING</p> <p>LISTENING</p>
<p>LOTERIA</p>	<p>Para iniciar este juego, lo primero que se debe hacer es repartir un tablero a cada estudiante, este tablero cuenta con un grupo de imágenes de acuerdo al tema a trabajar (animales), el docente inicia el juego de loteria mencionando los nombres de los animales en inglés, en ese momento, los estudiantes deben escuchar el nombre del animal y revisar que este mismo se encuentre en su tablero, una vez encontrado, se debe emparejar, el docente continua nombrando las fichas hasta que al final, uno de los estudiantes consigue llenar su tablero. Este juego le</p>	<p>SPEAKING</p> <p>VOCABULARY</p>

JUEGO	OBJETIVO DEL JUEGO	HABILIDAD PARA TRABAJAR
	permite a los niños estimular su aprendizaje de una forma más divertida.	
SERPIENTES Y ESCALERAS	Si se quiere practicar el vocabulario de los números con este juego podemos encontrar una forma práctica y divertida a través de este juego, lo único que necesitamos es un dado y un tablero de este juego, El juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades de lenguaje social, ya que pueden suceder situaciones negativas repentinas. Por ejemplo, un niño puede estar muy adelantado en el juego, esperando ganar fácilmente. El niño termina su turno sobre la cabeza de la serpiente más larga y cae dramáticamente al último lugar. Este tipo de inversión de la fortuna puede ser un duro golpe para un niño pequeño y puede ser una lección valiosa y segura en sus primeros años de vida. Ayuda a preparar al niño para los pequeños cambios de la vida. Una ventaja adicional es que en Serpientes y escaleras aún puedes ganar el juego incluso si estás muy por detrás del líder. Esto se logra saltando a otros jugadores cuando aterrizas en una de las escaleras altas y luego te balanceas hasta la cima.	SPEAKING
TINGO, TINGO, TANGO	Se realiza un listado de palabras asociadas al vocabulario trabajado en clase, con esto se le explicara a cada estudiante qué significa cada palabra y, luego, cómo se pronuncia. A continuación, cada estudiante debe repetir y pronunciar cada palabra señalada por los docentes, a medida que corresponde su turno en el juego.	SPEAKING VOCABULARY
ABOUT ME	Mediante este juego, los niños lanzan un dado y moverán el número de casillas, en cada casilla encontrarán preguntas relacionadas a información personal y, al mismo tiempo, contestar las preguntar.	SPEAKING
THE FOOD GAME	Se desarrolla este juego mediante el cual lanzarán un dado e irán avanzando en un juego de mesa, donde cada casilla contiene una pregunta respecto al tema trabajado en clase, si aciertan con las preguntas, deben unir la palabra con la imagen de la comida y	SPEAKING VOCABULARY

JUEGO	OBJETIVO DEL JUEGO	HABILIDAD PARA TRABAJAR
	así podrán avanzar. Pero si no logran la tarea, se verán obligados a devolverse, ganará la persona que termine primero.	
THE ACTIONS GAME	Una vez se hayan trabajado el flash cards y el vocabulario, se realizará un juego de mesa en el cual los estudiantes lanzan un dado y a medida que lanzan van avanzando según el número que les corresponda, deben crear oraciones con los verbos vistos en clase y trabajar la pronunciación. El primero que termine el juego gana, cabe anotar que algunas casillas tienen trampas, lo cual significa que deben realizar desafíos, como representación de verbos, por medio de mímica o dibujos, si no logran el objetivo, lanzan el dado y se devuelven el número de puestos que adquirieron en el dado.	VOCABULARY

Fuente: Elaboración propia

Planeación y organización de las sesiones

En este apartado se describirá la planeación de las 6 sesiones que se desarrollaron con los estudiantes.

SESION 1 (PERSONAL PRESENTATION)

- Se inicia la actividad con un ejercicio de warming up, la actividad se llama simón dice, se indica a los estudiantes que hagan algunas actividades que el docente les pide en inglés.
- Los estudiantes comienzan a realizar un ejercicio de presentación personal, donde deben mencionar, su nombre, edad, de que parte son, lo que les gusta y no les gusta, esto se hará por medio del juego tingo tingo tango, así se elegirán los turnos de los participantes los docentes participan de primeras para así dar un ejemplo a los niños

- Se realiza un ejercicio de memoria, donde cada estudiante nombra una frase y un objeto, a lo cual cada estudiante debe repetir de memoria la información dada por cada compañero.
- Se utilizará un juego de mesa llamado ABOUT ME, mediante el cual, los niños lanzan un dado y moverán el número de casillas, en cada casilla encontrarán preguntas relacionadas a información personal y al mismo tiempo contestar las preguntas.

SESION 2 (THE FOOD)

- Se inicia la actividad con ejercicio de warm up llamado “Picture Differences”, los estudiantes reciben dos imágenes similares con pequeñas diferencias, ellos deben comunicar sus ideas para descubrir cuáles son estas diferencias.
- el profesor muestra a los alumnos unas flashcards sobre ALIMENTOS, pide a los alumnos que pronuncien esas palabras uno por uno para practicar el vocabulario y la pronunciación.
- Luego de practicar el vocabulario, el docente pregunta a los alumnos qué tipo de comida tienen en sus casas y comida que comen normalmente, una vez terminada esa parte, deben desarrollar una actividad de vocabulario escribiendo el nombre de la comida frente a cada imagen, esta actividad se realiza en sus cuadernos.
- Una vez hayan terminado el ejercicio, se desarrollará un juego mediante el cual lanzaran un dado e irán avanzando en un juego de mesa, donde cada casilla contiene un ejercicio en el cual deben unir las imágenes con las palabras teniendo en cuenta al tema trabajado en clase, si aciertan con los

ejercicios, podrán avanzar, pero si no, se verán obligados a devolverse, ganará la persona que termine primero

SESION 3 (LIKE AND DISLIKE)

- Se inicia la actividad con ejercicio de warm up llamado ADIVINA LA IMAGEN, cada estudiante debe realizar el dibujo que es asignado por el docente, y los demás compañeros deben adivinar la imagen diciendo el nombre en inglés.
- El profesor muestra a los estudiantes una tabla la cual estará dividida en dos partes, LIKE, señalada con una carita feliz y DISLIKE señalada con una carita triste, los estudiantes deben ubicar la comida por medio de recortes de revistas en la zona que corresponde según sus gustos.
- Después de comprobar el vocabulario, el profesor pone a los estudiantes en parejas. Ellos van a hacer oraciones usando la comida en la pizarra. El maestro toma a un alumno como ejemplo, para que todos entiendan qué hacer: el maestro dice “banano”, es decir, elige un elemento de la pizarra. El estudiante tiene que hacer una oración (por ejemplo, “Me gustan los bananos”). La respuesta debe ser la respuesta verdadera del propio estudiante. Luego, en parejas, los estudiantes se turnan para elegir un alimento para que su compañero haga una oración. Por ejemplo:
 - Estudiante A: apples
 - Estudiante B: ¡I like apples!
 - Estudiante B: carrots
 - Estudiante A: ¡I don't like carrots!

Después de eso, todos harán un cartel que muestre la comida y la bebida que les gusta o no les gusta. Necesitarán algunas revistas de supermercado para esto, mostrando la comida que tienen a la venta. Se les otorga a los estudiantes una hoja de papel (cartulina o cartulina, si es posible), tijeras, pegamento y una revista para realizar su cuadro.

SESIÓN 4 (NUMBERS)

- Se inicia la actividad con un ejercicio de calentamiento que se llama COUNTING THE SEEN, El docente recolecta de 15 a 20 objetos pequeños, por ejemplo, un lápiz, una hoja, un borrador, un libro, un clip, una piedra, etc. Luego toma un objeto a la vez y lo levanta y los estudiantes dicen en voz alta lo que es. Cuando el profesor haya mostrado todos los objetos los cubrirá con un paño. Los estudiantes deben anotar todos los objetos que puedan recordar. El único que haya escrito más objetos es el ganador
- Por medio de un listado, se enseñará los números del 1 al 100, esto con el fin de que los estudiantes puedan dar un buen uso a los números, y así mismo realizar conteo de objetos, se le pedirá a los estudiantes que hagan el conteo de cosas que tienen en sus maletas y también se manejarán las cifras para hablar de edades.
- Después de haber practicado los números, se jugará un bingo, mediante el cual le permitirá los estudiantes practicar los números vistos en clase, ganará quien lene primero el tablero.

SESION 5 (ADJECTIVES)

- Se inicia la actividad con un ejercicio de calentamiento que se llama tingo, tingo, tango, se realiza un listado de verbos donde se le explicara a cada estudiante que significa cada uno y luego como se pronuncia, cada estudiante

debe repetir y pronunciar cada verbo señalado por el docente a medida que corresponde su turno

- Por medio flash cards se les enseña a los niños los diferentes tipos de adjetivos en inglés, lo que significa un adjetivo y cuál es su funcionalidad, se trabajan algunos ejercicios de ADJETIVOS donde cada adjetivo se asociará con una oración sencilla, esto con el fin de expandir el conocimiento de los niños
- Una vez se hayan trabajado las flash cards y el vocabulario, se realizará un juego de mesa en el cual los estudiantes lanzan un dado y a medida que lanzan van avanzando según el número que les corresponda, deben crear oraciones o hacer representaciones con los adjetivos vistos en clase y trabajar la pronunciación, el primero que termine el juego gana (algunas casillas tienen trampas, lo cual significa que deben lanzar el dado y devolverse el número de puestos que adquirieron en el dado).

SESION 6 (ANIMALS)

- Se inicia la actividad con unas diapositivas, en las cuales se proyectan los diferentes tipos de animales que se van a trabajar durante la clase.
- Por medio de unas flashcards y dibujos se le explican a los niños los diferentes tipos de animales, se realiza un ejercicio de pronunciación, donde cada estudiante debe mencionar su animal favorito en inglés.
- Después se realiza un juego de lotería, en la cual deben unir las palabras con las imágenes.

Análisis de la categoría de desempeño oral y participación activa

En el siguiente formato se realiza la consolidación de la información recogida de las observaciones, diarios de campo, fotografías y videos utilizados durante diferentes momentos del proceso de aplicación. Se plantearon como elementos de diálogo la definición de las categorías de los autores del presente trabajo de grado, teniendo en cuenta el sustento teórico, ya presentado, relacionado a la oralidad y la participación activa en el inglés.

Posteriormente se plantea cada actividad dinámica realizadas durante la sesión, siguiendo la secuencia de la planeación y organización, y con esto se procede a describir el desempeño oral y la participación activa del estudiante, teniendo presente lo recolectado con los instrumentos que permiten valorar su papel en las sesiones, y como resultado puede describir en interpretar la información obtenida de la participación de cada estudiante durante el proceso de aplicación, y se puede conocer lo relacionado con su desempeño oral y su participación activa, importante para este trabajo de investigación.

Tabla 7 categoría de desempeño oral y participación activa sesiones 1 a la 3

NOMBRES	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3	
	TOPIC:		TOPIC:		TOPIC:	
	PRESENTACIÓN PERSONAL		THE FOOD		LIKE AND DISLIKE	
	DBA O ESTANDAR:		DBA O ESTANDAR:		DBA O ESTANDAR:	
	Responde preguntas sencillas sobre información personal básica.		Participó activamente en juegos de palabras y rondas.		Participo en representaciones cortas; memorizo y comprendo los parlamentos.	
	SIMON SAYS	ABOUT ME	PICTURE DIFFERENCES	TINGO TANGO	DRAW	SPEAKING LIKE AND DISLIKE
SAIR RAMIREZ	En la primera actividad de tingo tango el estudiante se mostró participativo y un poquito nervioso al jugar como lo podemos ver en el 0:10 vídeo (ver anexo D.1) en la mitad tiene gritos, pero cuando le toco pasar dijo en inglés: my name is sair and like the futboll.	En la actividad de About me, el estudiante mostró un entusiasmo e interés en la actividad como lo podemos ver en el segundo 00:08 del vídeo (ver anexo D.3) donde dice el número cinco en inglés (five), además el estudiante se le pregunta en inglés ¿Qué le gustaría a aprender? En lo cual responde en español que inglés.	En la actividad Picture Differences entre las imágenes el estudiante se hizo con su compañero mateo donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.8). Los estudiantes siempre hablaron español en esta actividad.	En la actividad The Food el estudiante trabajo de manera grupal con su compañero Mateo Caicedo en donde se le veía muy motivado y participativo, lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.9). Además cuando le toco la penitencia del juego el estudiante escogió una palabra en inglés y la relaciono con su imagen, donde evidenció el vocabulario a aprendido sobre la comida.	En la primera actividad los niños tenían que dibujar las comidas que más le gustaba y la que no , en esta el estudiante se mostró muy juicioso, en donde el estudiante dibujo que le gustaba el helado , el arroz y la pizza y las que no le gustaba la pera y la naranja. Como lo podemos ver en la imagen (ver anexo D.22).	En la segunda actividad el estudiante socializo el dibujo, hablo en inglés y en español: like the helado y nosotros le corregimos diciendo ice cream , i like the arroz and like the pizza , y después dijo i don´t like the pera y don´t like orange.

MA TEO CAICED O	En la primera actividad el estudiante del tingo tango el estudiante se mostró muy nervioso como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.1), tanto que trataba de pasar rápido el objeto para que no le tocará pero cuando fue su turno el estudiante se le dificultó al hablar inglés, solo dijo: my name is mateo Caicedo y que le gustaba el fútbol y lo dijo en español.	En la actividad de About me como lo podemos ver en el segundo 00:38 (ver anexo D.3) donde el estudiante le tocó el turno de jugar y el docente preguntó: ¿Qué le gustaría a aprender? la cual el niño se quedó callado por unos segundos y respondió en español que le gustaría a aprender inglés pero un poquito nervioso.	En la actividad Picture Differences entre las imágenes el estudiante se hizo con su compañero Sair Ramirez donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.8). Los estudiantes siempre hablaron español en esta actividad.	En la actividad The Food el estudiante trabajo de manera grupal con su compañero Said Ramirez en donde se le veía muy motivado y participativo, lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.9).	En la primera actividad el estudiante dibujo en las comidas que le gustaba la pizza, el arroz el huevo y en las que no le gustaba el pescado. Como lo podemos evidenciar en la foto (ver anexo D.22).	En la segunda actividad el estudiante se mostró poco participativo y aburrido como lo podemos evidenciar en el vídeo (ver anexo D.23), cuando le toco pasar hablo en español pero nosotros le ayudamos a decirlo en inglés y lo colocamos a repetir.
JUAN ESTEBAN DAZA	El estudiante en la actividad del Tingo Tango como podemos ver en el vídeo (ver anexo D.1), se mostró alegre y activo , en donde se notaba que quería que pasarán el objeto rápido para que llegará el turno de él , el estudiante en esta actividad dijo : my name is juan esteban daza y like the dinosaurs .	El estudiante en la actividad de About me, casi no participó porque cada vez que le tocaba su turno la ficha lo mandaba al inicio y si ascendía se devolvía , entonces se notó desmotivado por que no avanzaba.	En la actividad Picture Differences entre las imágenes el estudiante se hizo con su compañero Juan José Faura donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.28).	En la actividad The Food el estudiante trabajo de manera grupal con su compañero Juan José en donde se le veía muy participativos, lo podemos ver en la foto (ver anexo D.28). en la oralidad el estudiante se hablaba inglés al contar , además decía palabras como silence o please.	En la primera actividad el estudiante se mostró que realizo rápido los dibujos , en donde coloco que le gustaba la pizza,	En la segunda actividad el estudiante mostró un poco nervioso y con la cara agachada, no tenía muchas ganas de a hablar, como lo podemos evidenciar en el vídeo (ver anexo D.23) , cuando le toco a hablar , hablo en español e inglés , el estudiante dijo: I like the pizza, i like the Y don ´t like

<p>JULIETH H KARINA MESA</p>	<p>La estudiante en la actividad del tingo tango , se mostró muy participativa como lo podemos ver desde el primer segundo del vídeo (ver anexo D.2), donde se para de su puesto para ayudar a sus compañeras a pasar el objeto de la clase , cuando le toco su turno dijo: my name is Karina y en español que le gustaba bailar.</p>	<p>En la actividad de About me, se mostró muy atenta a la instrucciones que daba el maestro como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.2), la estudiante se mostró muy activa cuando le toco su turno en el juego , la pregunta fue : ¿qué le gustaría a aprender? en la cual ella respondió en español que inglés. Lo evidenciamos en el segundo 00:11 del vídeo (ver anexo D.4).</p>	<p>En la actividad Picture Differences entre las imágenes la estudiante se hizo con su compañera Andrea castillo donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.12).Las estudiantes siempre hablaron en español.</p>	<p>En la actividad The Food la estudiante trabajo de manera grupal con su compañera Andrea Villa en donde se le veía muy motivada y participativa, lo podemos ver en el (ver anexo D.9). en las actividades de las comidas trataba de contar las casillas en inglés o cuando lanzaba el dado decía los números en inglés en la actividad de la comida la estudiante la realizo bien donde relaciono la imagen con la palabra en inglés la cual fue : el sándwich .</p>	<p>En la primera actividad la estudiante se mostró muy emocionada y con muchas ganas de dibujar, trajo hasta cartuchera en la clase para que los dibujos le quedaran lindos , en esta actividad ella dibujo que le gustaba la pizza, la manzana, el helado , la sandía , el perro caliente , la carne y la pera y en las que no le gustaba dibujo un piña y el hígado. Como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.8).</p>	<p>En la segunda actividad la estudiante se mostró muy participativa y hablo en inglés como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.23), la estudiante dice en inglés:I like the pizza and like the hot dog.Y en lo que no le gustaba pregunto cómo se dice hígado, después dijo I don't like liver.</p>
<p>ANDREA CASTILLO VILLA</p>	<p>La estudiante en la actividad del tingo tango , se mostró muy participativa como lo podemos ver desde el primer segundo del vídeo (ver anexo D.2) donde se para de su puesto para ayudar a sus compañeras a pasar el objeto de la clase , cuando le toco su turno dijo: my name is Andrea Castillo y en español que le gustaba el futboll.</p>	<p>En la actividad de About me se mostró un poco tímida como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.4), la niña responde en español y el maestro en formación le enseña cómo decir chévere en inglés.</p>	<p>En la actividad Picture Differences entre las imágenes la estudiante se hizo con su compañera Julieth Karina Mesa donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.12). Las estudiantes siempre hablaron en español.</p>	<p>En la actividad The Food la estudiante trabajo de manera grupal con su compañera Julieth Karina mesa en donde se le veía muy desmotivada, con su mirada siempre abajo como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.9). en esta actividad casi no hablo , siempre estuvo callada .</p>	<p>En esta primera actividad la estudiante se mostró muy juiciosa y participativa en la actividad (ver anexo D.25) en donde ella dibujo que le gustaba la pizza, la manzana y la piña y en las que no le gustaba la papa y el pescado.</p>	<p>En la segunda actividad la estudiante no quiso participar le dio como miedo a hablar en inglés.</p>

DANIEL MAURICIO ROMERO	El estudiante en la actividad del tingo tango se mostró un poco nervioso, como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.1), donde trata de pasar el objeto para que no le corresponda a hablar, en esta actividad el estudiante hablo muy miedosamente , muy bajo volumen , hablo en español dijo : mi nombre es Daniel romero y que le gustaba montar bicicleta.	En la actividad de About me el estudiante se mostró un poco miedoso al jugar como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.5), cuando le toco su turno el profesor le preguntó : ¿ en que ayudaba en el hogar? La cual el estudiante se quedó callado por un momento y luego respondió en español: cuidando a su hermano , haciendo aseo y la comida.	En la actividad Picture Differences entre las imágenes la estudiante se hizo con su compañero Tomás Moreno donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.13). Las estudiantes siempre hablaron en español.	En la actividad The Food la estudiante trabajo de manera grupal con su compañero Tomás Moreno en donde se le veía muy motivados, alegres y participativos , lo podemos ver en la foto (ver anexo 14). En esta actividad el estudiante siempre estaba atento para su turno , además estaba ansioso por ganar , cuando le toco su turno de escoger la ficha , eligió la imagen de la hamburguesa con su palabra en inglés correspondiente.	En la primera actividad el estudiante se mostró participativo en la actividad como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.26) donde el estudiante dibuja que le gusta la pizza, el arroz y el banano y en las que no le gustaba la pera el tomate y la piña.	En la segunda actividad el estudiante se mostró participativo y contento como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.23) donde el estudiante habla en inglés: i like pizza y en lo que no le gusta la piña habla en español y el maestro juan le corrige donde le dice que piña es pineapple y este repite.
TOMÁS MORENO	El estudiante se mostró muy participativo, en la actividad como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.1), donde el estudiante se notaba emocionado por jugar , cuando le tocó el turno a él, el estudiante se reía bastante , dijo : my name is Tomás y en español que le gustaba las motos.	En la actividad de About me , el estudiante se mostró muy atento y participativo como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.5).	En la actividad Picture Differences entre las imágenes la estudiante se hizo con su compañero Daniel Moreno donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.13). Las estudiantes siempre hablaron en español.	En la actividad The Food el estudiante trabajo de manera grupal con su compañero Daniel Moreno en donde se le veía muy motivado y participativo, lo podemos ver en la foto (ver anexo D.14). siempre hablaba en español , muy poco el uso del inglés.	En esta primer actividad como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.26) donde el estudiante dibuja que le gusta la pizza, el banano, las papas fritas el perro caliente y la naranja y en los que no le gusta la piña, el pescado y la pera.	En esta segunda actividad el estudiante se mostró muy participativo en donde hablo en inglés: I like the pizza and don't like fish.

SARAY DIAZ GUTIER REZ	NO ASISTIÓ	NO ASISTIÓ	En la actividad Picture Differences entre las imágenes las estudiantes se hizo con sus compañeras Melanie Avila y Maily Ramirez donde analizaron bien las imágenes y encontraron tres diferencias.	En la actividad The Food la estudiante trabajo de manera grupal con sus compañeras Melanie Avila y Maily Ramirez en donde se le veía muy motivada y participativa , lo podemos ver en el segundo 00: 05 en el video (ver anexo D.9). Donde trabaja en equipo al lado de sus compañeras, siempre fue callada pero se le notaba su participación y alegría a través de sus gestos.	En esta primera actividad la estudiante se mostró muy participativa como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.11) donde la estudiante dibujo que le gustaba el helado , la pizza , la piña y la naranja y en las que no le gustaba coloco la sardina y el brócoli.	En esta segunda actividad la estudiante se mostró participativa y entusiasmada la cual dijo en inglés: I like the pizza I dont like the brócoli.
MELANI E AVILA	NO ASISTIÓ	NO ASISTIÓ	En la actividad Picture Differences entre las imágenes las estudiantes se hizo con sus compañeras Saray Diaz y Maili Ramirez donde analizaron bien las imágenes y encontraron tres diferencias. Siempre hablaron en español.	En la actividad The Food la estudiante trabajo de manera grupal con su compañeras Saray Diaz y Maili Ramirez en donde se le veía muy atenta con la actividad y siempre pendiente del turno de su grupo como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.15). esta estudiante realizo correctamente la elección de la imagen con la palabra en inglés la cuál fue : helado.	En esta primera actividad la estudiante se mostró concentrada , participativa como lo podemos ver evidenciado en la foto (ver anexo D.27), ella dibujo en lo que le gustaba la hamburguesa , el helado , la pizza, la pera , la fresa y el helado y en lo que no le gustaba el pescado y el brócoli.	En la segunda actividad la estudiante se mostró un poco miedosa al hablar ingles y hablaba demasiado pasito, que casi no se le entendía.

JUAN JOSÉ FAURA	El estudiante se mostró muy participativo, en la actividad como lo podemos ver en el segundo 00: 31 del vídeo (ver anexo D.1), donde el estudiante participa y habla en inglés: my name is Juan Jose Faura and like the pizza.	En la actividad de About me el estudiante se mostró muy atento por jugar donde se destacó por responder muy bien las preguntas en inglés.	En la actividad Picture Differences entre las imágenes el estudiante se hizo con su compañero Juan Esteban Daza donde analizaron bien las imágenes y encontraron todas las diferencias. Evidenciamos la foto (ver anexo D.11).	En la actividad The Food el estudiante trabajo de manera grupal con su compañero Juan Esteban Daza en donde se le veía muy participativos, lo podemos ver en la foto (ver anexo D.16), en la oralidad el estudiante se hablaba inglés al contar , además realizo correctamente la elección de la imagen con la palabra en inglés la cuál fue : chocolate.	En esta actividad el estudiante se mostró muy concentrado como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.27), el estudiante dibujo que le gustaba la pizza, la manzana m el helado y las papas y las que no le gustaba el pescado y la piña.	En la segunda actividad el estudiante hablo en inglés : I like the Apple I like the chocolate I don't like the fish
MAILY RAMIREZ	La estudiante en la actividad del tingo tango , se mostró muy participativa como lo podemos ver desde el primer segundo del vídeo (ver anexo D.2), cuando le toco su turno dijo: my name is maily y en español que le gustaba jugar.	En la actividad de About me se mostró un poco tímida como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.7), casi no hablo porque en el juego siempre volvía al inicio de la escalera.	En la actividad Picture Differences entre las imágenes la estudiante trabajo de manera grupal con su compañeras Melanie Avila y Saray Gutierrez en donde se le veía muy motivada y participativa , encontraron 3 diferencias. Siempre hablaron español.	En la actividad The Food la estudiante trabajo de manera grupal con sus compañeras Melanie Avila y Saray Gutierrez en donde se le veía muy motivada y participativa , lo podemos ver en el segundo 00: 05 del video (anexo D.9), donde la estudiante lanza ese dado con mucha emoción y ansiosa de ganar, siempre hablo en español pero entendía números en inglés.	En esta actividad la estudiante se mostró muy juiciosa y participativa como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.26) donde la estudiante dibujo que le gustaba la pizza, la naranja , las papas fritas y lo que no le gustaba los huevos y el pescado.	En esta segunda actividad la estudiante hablo en español y en inglés: I like the pizza I don't like the huevos.

Tabla 8 categoría de desempeño oral y participación activa sesiones 4 a la 6

NOMBRES	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6
	THE NUMBERS	THE ADJECTIVE	THE ANIMALS
	Pido que me repitan el mensaje cuando no lo comprendo	Describo algunas características de mí mismo, de otras personas, de animales, de lugares y del clima.	Pido que me repitan el mensaje cuando no lo comprendo.
	BINGO	ESCALERA DE ADJETIVOS	LOTTERY
SAIR RAMIREZ	En esta actividad el estudiante se mostró muy callado como lo podemos ver en el video (ver anexo D.33) donde casi no entendía los números en inglés, casi no participo en esta actividad.	NO ASISTIÓ	NO ASISTIÓ

MATEO CAICEDO	<p>En esta actividad el estudiante como se evidencia el video (ver anexo D.33) le ayuda a su compañera maili ramirez a llenar la tabla del bingo , el estudiante se dedica a llenar juiciosamente la tabla , participa muy poco y las veces que participa a habla en español y tratando de adivinar el número en inglés como lo podemos ver en el segundo 02:26</p>	NO ASISTIÓ	<p>En esta actividad el estudiante mostró muy atento en la actividad como lo podemos ver en el vídeo (ver nexa D.39), siempre habla en español indicando que tiene la imagen en la lotería.</p>
JUAN ESTEBAN DAZA	<p>En esta actividad el estudiante se muestra como preocupado por que no ha llenado casi la tabla del bingo , casi no participa y siempre está mirando a su compañero Juan José Faura, el estudiante llama al profesor en inglés . lo evidenciamos en el segundo 00:28 (ver anexo D.33)</p>	<p>En esta actividad el estudiante participo muy activamente, pero casi no supo responder los adjetivos en inglés se le dificultaban mucho, siempre hablo en español. Como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.34).</p>	<p>En esta actividad el estudiante está muy pendiente de su compañero Mateo , se le ve muy pendiente de la ficha como lo podemos ver en el video (ver anexo D.39) , el estudiante dice en inglés algunos animales.</p>

<p>JULIETH KARINA MESA</p>	<p>En esta actividad la n estudiante se mostró muy participativa , siempre se mostró con interés , como lo podemos ver en el segundo 00:10 (ver anexo D.33) Donde la estudiante adivina el número 44 en español .</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>
<p>ANDREA CASTILLO VILLA</p>	<p>En esta actividad la estudiante casi no participo como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.33) donde la estudiante siempre estuvo callada , sin embargo siempre llenaba las fichas , estaba pendiente de los numero anotados en el tablero.</p>	<p>NO ASISTIÓ.</p>	<p>NO ASISTIÓ.</p>
<p>DANIEL MAURICIO ROMERO</p>	<p>En esta actividad el estudiante fue de los que más participo , se le noto un gran interés como lo podemos ver en los primeros segundo del video (ver anexo D.33) siempre participaba así no estuviera bien la respuesta.</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>	<p>El estudiante se ve participativo como lo podemos ver el video (ver anexo D.39) donde el estudiante le pregunta al profesor si el animal que está hablando es el que está en la lotería.</p>

<p>TOMÁS MORENO</p>	<p>El estudiante se notó muy callado, casi no participo , se mostró nervioso , se introducía las fichas del bingo a la boca y mantenía muy distraído con cosas del alrededor como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.33).</p>	<p>En esta actividad el estudiante participo y estuvo muy juicioso y ansioso por ganar el juego , cuando se le preguntaron los adjetivos siempre a hablo en español ,casi no aprendió los adjetivos.</p>	<p>El estudiante se mostró muy participativo en esta actividad, siempre estuvo pendiente de cada animal que decía el profesor como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.39).</p>
<p>SARAY DIAZ GUTIERREZ</p>	<p>En esta actividad la estudiante casi no participo siempre estuvo callada, solo llenaba las fichas de la tabla del bingo como lo podemos ver el video (ver anexo D.33).</p>	<p>En esta actividad la estudiante participo estuvo jugando muy atentamente como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.35), aprendió algunos adjetivos como ugly, pretty and sad.</p>	<p>La estudiante participo en esta actividad como lo podemos ver en la foto (ver anexo D.27) donde trabaja bien al lado de su compañera. Siempre alzaba la mano casi nunca hablaba.</p>
<p>MELANIE AVILA</p>	<p>En esta actividad la estudiante siempre mantuvo callada, solo llenaba las fichas de la tabla del bingo junto a su compañera como lo podemos ver en el video (ver anexo D.33), se le notaba la pereza , su mano siempre fue hacia la cabeza y hacía gestos de como aburrída.</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>	<p>NO ASISTIÓ.</p>

<p>JUAN JOSÉ FAURA</p>	<p>En esta actividad el estudiante fue el que más participo siempre decía los número en español correctamente, como lo podemos ver el segundo 01:41 del vídeo (ver anexo D.33) donde responde correctamente el número.</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>
<p>MAILY RAMIREZ</p>	<p>La estudiante casi no participo , no comprendía los números bien , deducimos fue por su edad , ya que la niña tiene 6 años , en esta actividad su compañero Mateo Moreno fue el que le ayudo como lo podemos ver en el vídeo (ver anexo D.33).</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>	<p>NO ASISTIÓ</p>

Análisis de la categoría espacio

Para el análisis de la presente categoría se busca realizar una descripción y relación detallada del entorno que sirvió para las sesiones en el proceso de aplicación, porque se reconoce la importancia de este aspecto en cuanto al proceso de aprendizaje.

El instituto de inglés donde se realizaron las prácticas cuenta con nueve salones de clase, los cuales están adecuados para diferente número de estudiantes, cuenta con dos baños para sexo femenino y masculino, cuenta con una zona amplia de esparcimiento para los momentos de descanso el cual consta de cinco mesas y cada una con cuatro respectivas sillas, además tiene una cafetería donde se encuentra variedad de alimentos.

El salón de clase es un lugar amplio, es agradable para estudiar, cuenta con tres mesas largas, nueve sillas, es un ambiente iluminado, así como sistema de aire acondicionado y dos ventiladores, cuenta con dos ventanas bastante grandes. Durante la aplicación el tipo de organización de las mesas fue tradicional debido a la emergencia sanitaria, se aprovechó el televisor de 42 pulgadas y un computador con acceso a internet, incluyendo un tablero grande. Los estudiantes por lo general se agrupaban de la siguiente manera: en cada mesa había espacio para dos estudiantes, por lo que prácticamente trabajaban en parejas, solo que la organización de ellos fue niños con niños y niñas con las niñas, para más comodidad de ellos.

Al estar los estudiantes en un instituto de idiomas, les permitió acercarse y familiarizarse más con el idioma, al momento de aplicación de las actividades se permitía el trabajo en parejas e cada mesa, para permitirles socializar y en los juegos, se desarrollaba el ejercicio en grupo para permitirles practicar entre todos y tener un espacio mas amplio de desarrollo, esto permitió que al tener participación de todos, los niños sintieran menos temor de hablar y trabajar con otros.

Análisis de la categoría léxico gramatical

A continuación, se describen las habilidades léxico gramaticales, a partir de un formato con ítems que representan cada test de diagnóstico realizado durante la aplicación. De cada uno de los test se describen los resultados de las pruebas que se aplicaron, tomando cada uno de los participantes de manera individual, considerando toda situación y comportamiento que explica la forma en que presentó el test y que permite explicar el resultado, generando una conclusión, interpretando y valorando, de manera general y concisa, la evolución del estudiante a lo largo de la implementación de estas herramientas sobre el conocimiento previo y durante su participación en esta investigación.

Tabla 9 Resultado de los 3 Test

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
<p>SAID RAMIREZ GUTIERRE Z</p>	<p>El estudiante durante esta prueba diagnóstica inicial, obtuvo un resultado de 7/8, lo cual fue un resultado muy positivo, teniendo un conocimiento respecto al tema de los sentimientos identificando las imágenes de los emoticones con las palabras que se presentaban como opción y sin necesidad de ayuda por parte de los profesores, lo mismo sucedió con el ejercicio de las frutas, ya que supo reconocer la imagen con la fruta en inglés y aunque estaba dudoso en el ejercicio del clima, supo identificar la imagen con la opción correcta, sin embargo, presentó dificultad, al tratarse del tema de los animales, ya que durante el desarrollo de ese ejercicio, no logró identificar el nombre del animal con la imagen en el ejercicio.</p>	<p>El estudiante no pudo presentar la segunda prueba diagnóstica por motivos desconocidos, lo cual fue un evento desafortunado, ya que gracias a esta prueba podríamos hacerle seguimiento a su proceso de aprendizaje</p>	<p>Debido a que el estudiante no pudo continuar con su proceso de aprendizaje, no pudo presentar tampoco la última prueba, lo cual dejó su proceso a medio camino, nos habría gustado que el estudiante siguiera el proceso.</p>	<p>Al inicio de las sesiones, el estudiante se sentía algo intranquilo, la ventaja es que conocía algunos de los niños, lo cual le ayudo a desenvolverse en las actividades que se propusieron, sus conocimientos en el idioma inglés eran muy bajos, casi no le gustaba la materia según lo que el estudiante comentaba en la sesión, fue un proceso complejo, pero a pesar de eso, la participación en los warming up y los juegos de mesa prácticos, fue un éxito, no se logró que siguiera todo el proceso, debido a que su asistencia fue inconsistente, pero las actividades en las cuales participó se veía motivado, lo disfrutaba y con los niños compartió momentos agradables de aprendizaje, se logró que aprendiera vocabulario base, hubiera sido agradable contar con el estudiante todo el proceso, pero el agrado con el cual asistió a las clases y la actitud que mostraba, fue un indicador de que los ejercicios se desarrollaban con éxito.</p>

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
MATEO CAICEDO	<p>El estudiante logró un puntaje de 6/8, debido a que en el ejercicio de las emociones, logró identificar la gran mayoría de las imágenes con sus respectivos significados, se evidenció que solo presentó dificultad en una, ya que el estudiante mencionó que no la reconocía, en el caso del ejercicio de los animales, presentó la misma dificultad, ya que no reconocía la imagen, pero no tenía conocimiento del nombre de los animales presentados en la imagen, pero en el caso de las frutas y el clima, le fue bien identificando las imágenes con sus respectivos significados, al comienzo se veía al estudiante dudoso específicamente en el ejercicio del clima, aunque tuvo bien el ejercicio, no sabemos si fue debido a que recordó al final el nombre de la imagen o si tuvo suerte.</p>	<p>En esta segunda prueba diagnóstica, se trabajaron algunos temas vitos durante las sesiones, el estudiante logró un buen puntaje 13/16, presentó un buen nivel cuando los ejercicios se trataban de la comida, durante los ejercicios y juegos, mostró interés por aprender el vocabulario de este tema e influyó de manera positiva en esta prueba, por otro lado, el tema de los números el cual fue evaluado, no le fue muy bien, supo identificar algunos números en inglés, aunque fueron la gran mayoría, pero en algunos pocos casos, tuvo confusión y eligió los números incorrectos, pero el interés demostrado en el desarrollo del ejercicio nos deja ver que la motivación y el gusto por aprender había incrementado.</p>	<p>El estudiante en esta última prueba obtuvo un resultado positivo, su resultado fue 34/37, en esta prueba se reunieron los temas que se trabajaron en las sesiones, en los temas de adjetivos, verbos, y animales, tuvo un gran resultado, pudiendo identificar las imágenes con sus respectivas palabras, en el caso de los números, y las comidas, tuvo un poco más de dificultad, pero en su gran mayoría los ejercicios los realizó de manera correcta y obtuvo muy pocos incorrectos, obteniendo así un resultado favorable a su proceso</p>	<p>El estudiante al inicio mostraba una expresión algo seria, no tenía ningún tipo de confianza debido al entorno en el que se encontraba, era algo nuevo, por lo que se mantenía en silencio, al comienzo de las actividades, trataba de prestar atención, aunque en algunas ocasiones se distraía, debido a que como no conocía los temas, entonces se sentía algo confundido, a medida que se fueron realizando las actividades, el estudiante tuvo un poco de distanciamiento al comienzo, tal vez el temor a equivocarse fue lo que generó que no quisiera participar al comienzo, la ventaja que se tuvo es que al ver que los otros niños sin importar el conocimiento que tenían, estaban participando, lo cual ayudó a que el estudiante tuviera una gran motivación a participar, después de algunas sesiones, su vocabulario se había logrado expandir, agregando más vocabulario y mejorando su forma de comunicarse, así fuera por medio de frases cortas mientras participaba en los juegos aplicativos en las clases</p>

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
<p>JUAN ESTEBAN DAZA</p>	<p>El estudiante en este ejercicio diagnóstico, tuvo un resultado de 7/8 esto debido a que supo reconocer los estados de ánimo en inglés con sus respectivas imágenes, al igual que en el ejercicio de las frutas, tuvo un buen resultado y sucedió igual con los animales, ya que son temas que según el estudiante reconocía, no obtuvo el mismo resultado en el ejercicio del clima, ya que para el estudiante, fue algo nuevo y por lo tanto no pudo identificar la imagen con su palabra correspondiente, aunque lo intentó para no dejar el ejercicio en blanco, no logró obtener la respuesta adecuada.</p>	<p>El estudiante en este segundo test logró un puntaje de 8/13, se pudo evidenciar que en el ejercicio de los números, el estudiante tiene más facilidad si se le pronuncia el número ya sea en inglés y español, y este lo identifica en inglés, pero se le dificulta un poco más cuando debe leerlo, y aunque tenía dificultad al inicio, logró identificar algunos de los números, en el siguiente ejercicio de las comidas le fue bien, tuvo más facilidad para identificar las imágenes con cada una de las palabras en inglés</p>	<p>El estudiante en esta última prueba obtuvo un resultado positivo, su resultado fue 33/37, en esta prueba se reunieron los temas que se trabajaron en las sesiones, en los temas de adjetivos, verbos, números y animales, tuvo un gran resultado, pudiendo identificar las imágenes con sus respectivas palabras, afortunadamente para el estudiante ya reconocía las imágenes y las palabras, lo cual le facilitó asociarlas sin problema alguno, en el caso de las comidas, tuvo un poco más de dificultad, ya que en algunos casos recordaba cómo se escribían algunas palabras de comida en inglés, pero en otros casos, escribía la palabra como sonaba y no tuvo en cuenta la ortografía en este caso, a pesar de esto, obtuvo así un resultado favorable a su proceso</p>	<p>El estudiante se mostraba al inicio algo asombrado, era algo nuevo para él, nuevos niños para conocer, y con quienes compartir esta nueva experiencia, era un contexto diferente al del diario vivir, es un poco extrovertido, lo cual le generó más facilidad poder congeniar con los otros niños, aunque al comienzo estuvo callado prestando atención, después de un rato ya no había problema, inclusive esa fue una debilidad también, ya que al socializar tan bien, se distraía en algunas ocasiones, lo cual generaba que no estuviera 100% concentrado, en cuanto al vocabulario, tenía un conocimiento breve sobre la mayoría de los temas, lo cual le facilitaba el aprendizaje, en los juegos aplicativos, participaba demasiado, aunque no siempre acertó, jamás estuvo desmotivado, y la emoción de participar se apoderaba de él, este proceso le ayudó bastante a desarrollar su proceso comunicativo y social en el aula.</p>

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
JULIETH KARINA MESA	<p>La estudiante durante la presentación de esta prueba obtuvo un resultado de 6/8 el cuál reflejó que no reconocía el ejercicio del clima, ya que no pudo identificar la imagen con la palabra que se le presentaba como opción, aunque en el ejercicio de los sentimientos obtuvo un buen resultado, no se familiarizaba con un ejercicio, el cual obtuvo incorrecto, y en el caso del ejercicio de las frutas y los animales, obtuvo resultados positivos, la estudiante comentó que esas palabras las recordaba y se le facilitó hacer el ejercicio.</p>	<p>La estudiante no pudo presentar la segunda prueba diagnóstica por motivos desconocidos, lo cual fue un evento desafortunado, ya que gracias a esta prueba podríamos hacerle seguimiento a su proceso de aprendizaje</p>	<p>La estudiante en la presentación de la prueba final, no obtuvo un resultado muy positivo, aunque tampoco fue muy malo, debido a que no pudo asistir a algunas sesiones se pudo evidenciar el vacío que tenía en algunos temas, lo cual influyó en el resultado de esta prueba, en el caso del tema de los adjetivos, obtuvo en su mayoría bien los ejercicios y algunos mal, logró identificar las imágenes con las palabras, pero se confundió en los otros, en el caso de los ejercicios de los verbos y las comidas, presentó la misma dificultad, ya que no lograba identificar las imágenes con las palabras en el caso de los verbos y logró escribir muy pocas palabras en el caso de las comidas, sin embargo la estudiante reconoce las comidas al momento de pronunciarlas, puede mencionar los nombres en inglés, pero el problema se da cuando debe escribirlas, ya que escribe las palabras como suenan y no se tiene en cuenta la ortografía, en el caso de los animales, pudo completar las palabras sin dificultad alguna y el ejercicio de los números lo desarrolló sin inconvenientes</p>	<p>La estudiante se sentía como da en el grupo, en este caso se sentía activa, feliz, en las sesiones estuvo muy atenta, pendiente de los temas que se trabajaban y participaba de forma activa de las actividades de warming up, a pesar de no tener muy claro algunos temas de los trabajados en clase, en caso de dudas ella preguntaba y realizaba los ejercicios que se dejaban, teniendo en cuenta lo pendiente que estaba de las clases, y lo que logró aprender, al momento de los juegos aplicativos de mesa, fue más sencillo para ella desarrollar las tareas que se asignaban en los juegos, lamentablemente no pudo continuar con el proceso debido a cuestiones personales, pero habría sido muy bueno contar con ella en el proceso hasta su finalización, demostró interés y motivación en las actividades lo cual despertaba su interés por mejorar cada vez más.</p>

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
<p>ANDREA CASTILLO VILLA</p>	<p>La estudiante obtuvo un resultado de 5/8 en la primera prueba diagnóstica, esto se debe a que a pesar de que conocía la imagen de los animales en español, no logró reconocer la palabra en inglés, lo cual obtuvo un resultado negativo, el mismo resultado obtuvo con el ejercicio del clima, y aunque en el ejercicio de los sentimientos le fue muy bien, hubo un ejercicio el cual no pudo identificar la palabra en inglés de esa imagen, la estudiante se notaba algo angustiaba ya que creía conocer la palabra, pero se le olvidó completamente, y aunque seleccionó la palabra que consideraba pertinente, no obtuvo el resultado que esperaba</p>	<p>La estudiante no pudo presentar la segunda prueba diagnóstica por motivos desconocidos, lo cual fue un evento desafortunado, ya que gracias a esta prueba podríamos hacerle seguimiento a su proceso de aprendizaje</p>	<p>La estudiante obtuvo un resultado muy positivo en esta última prueba, su resultado fue de 31/37, dejándonos ver que en los ejercicios de adjetivos, animales, números y verbos, logró desarrollar los ejercicios, pudo identificar las imágenes con las palabras y completar de forma adecuada las palabras que se le presentaron en los ejercicios, sin embargo, en el caso de las comidas, presentó dificultad, ya que en algunos casos escribía la palabra de forma incorrecta, o también se presentó el caso donde se escribía la palabra como se pronunciaba y no como era ortográficamente correcta.</p>	<p>La estudiante se mostraba algo tranquila al comienzo de las sesiones, como sucedió con sus compañeros, se le vio que experimentaba una sensación nueva, el ambiente tal vez era distinto para ella, el ver niños nuevos, presenciar un nuevo idioma, hacían que ella fuera algo callada y poco participativa al inicio, tenía algunas bases sobre algunas palabras de vocabulario en inglés, su comunicación en inglés era muy poca ya que desconocía palabras y frases, la ventaja que tenía es que tenía buena memoria, lo cual le ayudaba para este proceso, retenía información y podía trabajar con el vocabulario que se le asignara, en los ejercicios de warming u participaba mucho, fue perdiendo el miedo a participar y comenzaba a integrarse con sus compañeros, los juegos fueron una gran motivación para ella, ya que era algo diferente, se podía notar el entusiasmo por la forma en la que participaba, después de varias sesiones, ya podía utilizar frases en inglés, como saludos, poder pedir permiso para ir al baño, y se sentía bien con eso, paso a paso iba adquiriendo más conocimientos y los aplicaba en las aplicaciones de los juegos.</p>

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
MAILI RAMIREZ	<p>La estudiante obtuvo un resultado de 5/8 debido a que al inicio se sentía algo confundida, su expresión en la cara de sorpresa y confusión, hacía notar que tal vez no tenía conocimiento sobre este vocabulario en los ejercicios, aunque a pesar de sus expresiones faciales, en la prueba se pudo observar que el tema de los sentimientos los maneja bien, reconoce las imágenes y pudo seleccionar le estado correspondiente a cada imagen, tuvo dos errores en este ejercicio, pero según la estudiante se confundió de sentimiento y colocó los dos donde no correspondían, en el caso de las frutas, mencionó de que se le había olvidado como se le llamaba a esa fruta, dijo que se había confundido también y que había elegido la que no era, pero que ella sabía cuál era la respuesta correcta, y en el de los animales no tuvo error, supo identificar la imagen con su palabra correspondiente y el del clima también logró identificarlo.</p>	<p>La estudiante no pudo presentar la segunda prueba diagnóstica por motivos desconocidos, lo cual fue un evento desafortunado, ya que gracias a esta prueba podríamos hacerle seguimiento a su proceso de aprendizaje</p>	<p>La estudiante no pudo realizar la última prueba, debido a que la estudiante no pudo asistir a clase ese día, lo cual nos permitió tener en cuenta el proceso en las sesiones pero no pudimos tener un resultado más específico, habría sido positivo que la estudiante hubiera presentado el ejercicio para así culminar de forma adecuada su proceso</p>	<p>Esta estudiante al principio siempre fue muy callada, desde que entró al instituto, e incluso en las clases, siempre estuvo muy callada, en algunas ocasiones en las actividades de warming up y los juegos aplicativos, se negó en algunas ocasiones a participar, tal vez el miedo de participar, de hablar en público se apoderó de ella, a medida que pasaban las sesiones, se vio una evolución en la estudiante, aunque seguía muy callada y le daba pena participar en las sesiones, a veces participaba y otras no, aunque sus compañeros fueron muy comprensibles y como equipo la motivaban a participar, a que fuera parte del grupo, gracias a esto y a los diferentes juegos aplicativos, se sintió más segura de participar y con el tiempo fue avanzando y fue mejorando, se logró un buen avance con la estudiante, sin embargo, es un proceso que debe continuar, al final ella se sentía más segura, adquirió algo de vocabulario y podía comunicarse con algunas frases cortas.</p>
SARAY GUTIERR EZ	<p>Desafortunadamente por motivos personales, la estudiante no se pudo presentar el día de la aplicación de la prueba, lo cual no nos permitió identificar sus conocimientos previos del idioma inglés</p>	<p>A pesar de que la estudiante no pudo presentar la prueba diagnóstica #1, en esta segunda prueba se obtienen resultados de la estudiante, obtuvo resultado de 11/16, con este resultado se puede ver que en el caso del ejercicio de los números, la</p>	<p>La estudiante durante la última prueba diagnóstica, obtuvo un resultado positivo, este fue de 34/37, lo cual muestra un gran avance en el proceso de la estudiante, su mejor promedio fue en el caso de los ejercicios de los verbos, los adjetivos, los números</p>	<p>Inicialmente la estudiante se notaba algo callada, este nuevo ambiente le proporcionó a la estudiante una perspectiva diferente del aprendizaje, gracias a que se salía un poco de su contexto, se sentía tímida, silenciosa, algo insegura, pero después de haber realizado algunos ejercicios grupales e</p>

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
		<p>estudiante obtuvo unos resultados bien y otros no tanto, tuvo más facilidad de identificar algunos nueros que otros, lo cual pudo haber sido por confusión o solo que se le olvidó, pero en el caso del ejercicio de la comida, la estudiante obtuvo todos los ejercicios correctos, pudo identificar y unir las imágenes con sus palabras correspondientes, al comienzo la estudiante se veía algo intranquila, ya que debido a que no había presentado la primera prueba diagnóstica, no estaba segura de cómo le iba a ir en la segunda, aunque el resultado fue positivo</p>	<p>y los animales, ya que de manera exitosa, logró identificar las imágenes o palabras con sus respectivas respuestas, la estudiante se sentía segura respecto a estos temas, sin embargo en el caso del ejercicios de las comidas presentó más dificultad, ya que puede reconocer las comidas cuando se utilizan imágenes y se nombran, pero se le dificulta más cuando debe escribir los nombres de la comidas en las imágenes</p>	<p>individuales en inglés la estudiante afianzó sus conocimientos en inglés, especialmente su vocabulario, al comienzo no reconocía muchas palabras u oraciones que se trabajaban, pero después de varios intentos, siendo motivada por compañeros y docentes, la estudiante logró encontrar una salida y poder mejorar.</p>
<p>MELANIE AVILA</p>	<p>La estudiante no pudo participar de la aplicación de esta primera prueba desafortunadamente por motivos personales, debido a esto, no se pudo contar con el resultado para saber sus conocimientos base del idioma inglés.</p>	<p>A pesar de que la estudiante no pudo presentar la prueba diagnóstica #1, en esta segunda prueba se obtienen los resultados de la estudiante, obtuvo 13/16, con este resultado se puede ver que en el caso del ejercicio de los números, la estudiante obtuvo unos resultados divididos, algunos ejercicios buenos y otros no tanto, demostró más facilidad de identificar algunos nueros que otros, lo cual pudo haber sido por confusión o solo que se le olvidó, por otra parte, en el caso de los ejercicios de las comidas, la</p>	<p>La estudiante tuvo un buen proceso de aprendizaje del idioma, sin embargo, debido a que tuvo que retirarse temprano, no pudo realizar la última prueba diagnóstica para tener un seguimiento más completo sobre cómo se desempeñó la estudiante, aunque en las actividades según lo observado, su participación fue muy activa y estaba motivada.</p>	<p>La estudiante se mostraba algo inquieta, cuando llegó miraba hacia todos lados, conociendo este nuevo contexto que la rodeaba, al inicio muy callada, ya que habían otros niños, y el ambiente era algo diferente, no manejaba conceptos en inglés y su vocabulario era muy limitante, al inicio la participación era muy poca, tenía temor a hablar frente a sus compañeros y no quería equivocarse, lo cual le causaba pena, en las sesiones de warming up, seguía los comandos una vez eran indicados, realizaba los ejercicios muy tímidamente, al ver que los compañeros participaban, y debido</p>

NOMBRE	DIAGNOSTIC TEST #1	DIAGNOSTIC TEST #2	DIAGNOSTIC TEST #3	CONCLUSIÓN
		<p>estudiante obtuvo todos los ejercicios correctos, pudo identificar y unir las imágenes con sus palabras correspondientes.</p>		<p>a la motivación que se daba, la estudiante comenzó a participar paso a paso, hasta que se sintió más segura, sin importar si hacía bien el ejercicio o si se equivocaba, ya que lo importante era dar ese primer paso, después de las sesiones, y los ejercicios de práctica, con los juegos de mesa ya fue un ejercicio diferente, ya se notaba activa, más feliz, muy participativa y podía comunicar algunas ideas en inglés, así como el uso del vocabulario visto en las sesiones.</p>
<p>JUAN JOSÉ FAURA</p>	<p>El estudiante obtuvo en esta prueba diagnóstica un puntaje perfecto 8/8, durante la prueba, el estudiante se veía seguro, no tenía señas de duda o confusión, comentaba a medida que realizaba la prueba que este vocabulario había tenido la oportunidad de trabajarlo en clase y que gracias a la retentiva y buena memoria, pudo seleccionar las respuestas correctas para las imágenes que se estaban presentando en la prueba, ya había trabajado este tipo de vocabulario antes y esto fue lo que le ayudó a tener ese puntaje</p>	<p>El estudiante no pudo presentar la segunda prueba diagnóstica por motivos desconocidos, lo cual fue un evento desafortunado, ya que gracias a esta prueba podríamos hacerle seguimiento a su proceso de aprendizaje</p>	<p>Al igual que con la segunda prueba, el estudiante no pudo presentar la última prueba, durante las sesiones, el estudiante participó y demostró conocimiento en los temas que fueron trabajados</p>	<p>Al principio el estudiante era algo callado, probablemente por la falta de confianza con los otros compañeros, al momento de trabajar las diferentes actividades, podíamos observar que manejaba una buena base de vocabulario y podía pronunciar frases cortas en inglés, el uso de los temas y los juegos prácticos, le ayudó a desarrollar aún más sus habilidades cognitivas y poderse comunicar en inglés, por medio de frases que son comunes. Por motivo de viaje, el estudiante no pudo continuar, pero la forma en la cual desarrolló las actividades, con ese entusiasmo y emoción, nos da a entender que tuvimos una buena herramienta como puente para el aprendizaje y la práctica de los temas vistos en inglés.</p>

Análisis de categoría: Emocionalidad

Para la categoría de la emocionalidad se parte de de una encuesta realizada durante el cierre de la investigación, mediante la cual se recogieron datos importantes que evidencian la percepción y satisfacción de los estudiantes frente al proceso y los docentes en formación. Este tipo de herramienta se considera importante y beneficiosa para evaluar el proceso de aplicación así como la participación de los estudiantes. Dado que que permite conocer qué fue lo que les quedó como experiencia, a consideración de los niños, este acercamiento al inglés.

Las preguntas buscaban consultar la visión de los muchos de distintos aspectos considerados importantes dentro proceso en el que participaron, por esto se plantearon preguntas relativas a su sentir durante su participación; el lugar en el que se realizaron las sesiones; lo llamativo de los temas vistos; su relación con los profesores; la importancia del lugar para ellos, y finalmente sus ideas frente a futuros espacios de aprender inglés.

Es bueno resaltar que, en la mayoría de respuestas, los estudiantes se mostraron, en general, satisfechos. Además expresaron un gusto por la enseñanza a través del juego, así como se manifiesta el impacto positivo del lugar gracias a los recursos que se contaban. Lo que se considera significativo en el interés de los estudiantes durante en las actividades. En cuanto a la actitud o la percepción de los niños frente a los docentes en formación, se encuentra una acogida positiva gracias al manejo y forma de dinamizar las actividades para la enseñanza del inglés. Los niños expresaron de manera diversa aspectos positivos.

Finalmente se les planteó una pregunta como un espacio para expresar sus propuestas e ideas frente a posibles formas de aprender inglés en futuro, así como su consideración de de qué manera le gustaría aprender esta lengua extranjera

Tabla 10 Formato de recolección de información a partir de la encuesta realizada.

Nombre	¿Cómo se sintió en cada sesión?, Describelo.	¿Le gusto la enseñanza del inglés a través del juego?, ¿ por qué?	¿Le gusto el lugar en donde se realizaron las actividades?, ¿ por qué?	¿ qué otro lugar le hubiera gustado a aprender inglés?	¿Le gusto como enseñó los profesores? ¿por qué?	¿ cuál fue el tema que más le llamo la atención a aprender?	volverías a participar de nuevo en las actividades de enseñanza de inglés a través del juego?	¿ qué otra manera le hubiera gustado a aprender el inglés?
Andrea Villa	Al principio medio mucho miedo hablar en ingles, pero poquito a poquito me fue gustando y ya me sentia bien	Si, me gusto porque me encantar jugar	Si, porque era muy fresco habia internet y televisor y no eran aburridas	En una biblioteca	Si, me gusto y mucho porque son muy relajados y chebres	Los números	Sí	Con canciones
Tomas Caicedo	Me sentí bien, me dio pena porque no sabía a hablar inglés	Si, porque es divertido	Si, es muy bonito, hay aires acondicionado	En open english	Si, porque no gritan	Los animales	Sí	Portik tok
Mateo caicedo	Bien, porque era chevere, porque lo tratan a uno bien, vacano	Si porque yo aprendí inglés y para mi fue lindo a aprender inglés	Si, porque era lindo, chevere, porque había aire acondicionado, porque había televisor	Un museo	Si, porque era lindo, porque aprendí, porque no nos regañaban	Los animales	Sí	De palabras

Nombre	¿Cómo se sintió en cada sesión?, Describe.	¿Le gusto la enseñanza del inglés a través del juego?, ¿ por qué?	¿Le gusto el lugar en donde se realizaron las actividades?, ¿ por qué?	¿ qué otro lugar le hubiera gustado a aprender inglés?	¿Le gusto como enseñó los profesores? ¿,por qué?	¿ cuál fue el tema que más le llamo la atención a aprender?	volverías a participar de nuevo en las actividades de enseñanza de inglés a través del juego?	¿ qué otra manera le hubiera gustado a aprender el inglés?
Juan esteban daza Suarez	Feliz	Si, porque jugabamos y aprendiamos	Si, porque era grande y se podía poner frio y se podía jugar	No se	Si, porque era divertido y jugabamos	Animales	Sí	Cantando
Saray Juliána díaz	Bien , porque enseñaba bien y por que me gusto el inglés	Si , por que uno aprendía y jugaba al mismo tiempo	Si , por que me parecía chevere , muy bonito , muy fresco	A un parque de diversiones	Por que enseñaban bien y eran buenos con los alumnos	Los números	Sí	Videos
Juan José Lopez Faura	Tranquilo	Si, porque aprendimos jugando e hice nuevos amigos.	Si, porque es amplio y teníamos ventilador y aire, todo fue muy cómodo.	No sé, el lugar me gustó	Si, por qué fue fácil entenderles y eran divertidos.	Todas las clases me gustaron.	Sí	Con videojuegos.

Nombre	¿Cómo se sintió en cada sesión?, Describe.	¿Le gusto la enseñanza del inglés a través del juego?, ¿ por qué?	¿Le gusto el lugar en donde se realizaron las actividades?, ¿ por qué?	¿ qué otro lugar le hubiera gustado a aprender inglés?	¿Le gusto como enseñó los profesores? ¿,por qué?	¿ cuál fue el tema que más le llamo la atención a aprender?	volverías a participar de nuevo en las actividades de enseñanza de inglés a través del juego?	¿ qué otra manera le hubiera gustado a aprender el inglés?
Mesa fajardo Julieth Karina	Enamorada	Si por qué me divierte y aprendí	Si por qué era fresco bonito	Ninguno	Si por qué explican bien , por qué si me equivocaba los profesores explicaban muy bien para que lo hiciera mejor	El de decir la comida que más me gustara o animal	Sí	Así en juego está bien
Melanie Avila	muy bien pero a la vez nerviosa por que había mucha gente , niños y niñas	si, por que era muy divertido y me distraia , y podía a aprender más	si, por que era muy divertido y tenia a aire acondicionado	en una escuela	sí, por que eran muy amables y enseñaban bien	like and dislike	Sí	con un computador
maily ramirez	bien porque es muy divertido	si porque enseñaban mucho inglés	si, porque era grande y bonito	el colegio	si, nos enseñaba bonito	los numeros	Sí	por canciones
Tomas moreno	Contento por que hacía algo nuevo	Si , fue divertido	Si porque hacía frío	En una piscina	Si me gusto por que eran muy amables	Los números	Sí	Video juegos

Nombre	¿Cómo se sintió en cada sesión?, Describelo.	¿Le gusto la enseñanza del inglés a través del juego?, ¿ por qué?	¿Le gusto el lugar en donde se realizaron las actividades?, ¿ por qué?	¿ qué otro lugar le hubiera gustado a aprender inglés?	¿Le gusto como enseñó los profesores? ¿por qué?	¿ cuál fue el tema que más le llamo la atención a aprender?	volverías a participar de nuevo en las actividades de enseñanza de inglés a través del juego?	¿ qué otra manera le hubiera gustado a aprender el inglés?
Daniel moreno	Me sentía bien por que tenía amigos	Si fue chevere por que competíamos	Si era muy fresco y grande	Escuela	Si eran muy amorosos	Números	Sí	La lleva

(Fuente: Elaboración propia)

A continuación, se presenta una tabla que se pasa en la recolección de datos sobre la percepción de la enseñanza de los docentes. Mediante este formato se buscó recoger información específica sobre la evaluación de los participantes frente al papel de los docentes, esto teniendo en cuenta el proceso general durante las sesiones en las que se realizaron las distintas actividades.

La consolidación de los datos toma las preguntas específicas, en las que se busca que se manifieste el cómo se sintió cada uno de los estudiantes con el docente, en diferentes aspectos, como su papel para acercarse al inglés; la satisfacción con la forma de enseñar; si se generó un interés por el inglés y si consideraría que el docente podría seguir acompañando el proceso.

La especificidad de las preguntas permite que los estudiantes se enfoquen más que todo en la labor de los docentes en formación, en el contexto de los juegos y las actividades realizadas, para que ofrezcan sus consideraciones sobre el papel del docente. Siendo esto de suma importancia, porque son quienes los que experimentan activamente la forma en la que se enseña y la competencia de los docentes para invitarlos a aprender algo nuevo.

De manera general, se evidencia una acogida positiva de los docentes en formación, ya que los niños respondieron afirmativamente a las preguntas, expresando que estuvieron a gusto con los docentes en las diferentes dinámicas realizadas durante el proceso de investigación

Tabla 11 encuesta realizada a os estudiantes frente a la percepción de los docentes

Nombre	¿Cómo crees que el docente te acerco a aprender inglés?	¿Te sentiste satisfecho con la forma de enseñar de los docentes?	¿Crees que gracia al docente te sientes más interesado en el inglés?, ¿por qué?	¿Te gustaría que este docente continuará a acompañándote en el proceso de a aprender inglés?
Mateo Caicedo	A través de videos, juegos y explicaciones	Si fue muy buena porque a aprendí algunas palabras en inglés	Si ahora me gusta y quiero ser profesor de inglés	Si
Melanie Avila	Con los juegos	Si fue muy bonito	Si por que nos enseñaron muchas cosas , quisiera a aprender inglés para viajar	Siii
Saray Díaz	Jugando	Me sentí demasiado feliz	Si me gusta el inglés para aprender a hablar y poder viajar	Si me encantaría
Tomás moreno	Con videos y juegos	Si me pareció bonito y amables	Si me gustaría a aprender porque quiero viajar por el mundo	Si
Maily Ramírez	Con juegos	Si me gustó mucho porque no nos regañaban y nos tenían paciencia	Si y ahora me gustan escuchar canciones en inglés	Si
Said Ramírez	Con juegos de parques, de escalera y cartas	Si me gustó mucho porque fue divertida y no aburrida	Si ahora me gustaría a aprender inglés para conocer los súper héroes	Si
Andrea villa	Con canciones, videos y juegos	Si me siento contenta porque no son como las de mi colegio	Si quiero a aprender inglés para ser actriz y modelo	Si
Karina Fajardo	Jugando con las escaleras, con parques y videos	Si me gustaron muchos mis profesores por que son muy comprensivos	Si, por que también quiero enseñar	Si
Daniel moreno	Jugando	Si me gusto mucho a mi y a mis compañeros	Si para enseñarle a mis hermanos	Si
Juan José Lopez Faura	Me enseñó muchas cosas que no sabía.	Si.	Si, porque me gusto lo que me enseñó y me gusta aprender inglés.	Si.

Fuente: Elaboración propia

En la siguiente tabla se describe e interpreta la recepción de los estudiantes de las actividades en las distintas secciones, basándose en los datos que se puede encontrar en la evidencia fotográfica.

En cada formato se buscó sistematizar los datos más importantes para la investigación, por esto se dividió en sesiones en las que se describe lo que sucede gracias a las fotos realizadas durante este proceso, como instrumento de recolección de información, que permite capturar gráficamente la respuesta o actitudes de los estudiantes.

SESIÓN 1
<p>En la sesión 1, se trabajó un ejercicio de tingo, tingo tango, en la cual la participación de los estudiantes fue muy activa, así como podemos observar en el video (ver anexo D.6), los estudiantes estaban muy pendientes de la rotación del objeto, se sentían muy nerviosos ya que no querían pasar, se pasaban el objeto muy rápido e incluso debido a los mismos nervios hasta se confundían sobre a quién debían pasar el objeto, los estudiantes se encontraban nerviosos, pero al mismo tiempo se reían, se notaba la emoción en sus caras al participar, la intriga de saber que en algún momento les iba a tocar el turno, hacía que se sintieran emocionados, algo de miedo entre ellos, pero sin importar, estaban felices de poder ser parte del ejercicio.</p> <p>Al momento de realizar el juego de about me, se puede observar cómo los estudiantes están concentrados y como se puede ver en el video (ver anexo D.3), prestan mucha atención a las instrucciones, están tranquilos, algo callados, no quieren perder detalle sobre lo que se va a hacer, pero al momento de participar, se siente la emoción por parte de ellos, todos quieren participar y disfrutan del ejercicio, que aunque se les ve algo confundidos con las preguntas, con apoyo del grupo, logran sacar adelante los ejercicios.</p>

SESIÓN 2
<p>En la segunda sesión con la actividad de “picture differences”, como se puede observar en las imágenes (ver anexos D.17, anexo D.18 y anexo D.19 se puede observar cómo los estudiantes participan de forma activa, se sienten algo nerviosos ya que es una actividad nueva para ellos, aunque se muestran confiados al momento de hacer el ejercicio, se sentían bajo presión ya que esa actividad era con un temporizador, y la emoción tanto de ellos como de los demás compañeros se notaba. Cuando lograban identificar las diferencias se veía la felicidad en los niños, pero cuando no, se notaba algo de tristeza y frustración, sin embargo, se les daba una oportunidad más para probarse a sí mismos, y ya teniendo más confianza, lograban hacerlo. Con la actividad del juego de mesa, los estudiantes se muestran muy receptivos en este juego, ya que deben identificar las palabras con las imágenes, armar parejas y es un ejercicio que realizan sin inconveniente alguno, así como se puede observar en las imágenes (ver anexo D.20, anexo D.21, se ve un sube y baja de emociones, se emocionaban y ponían felices cuando iban a la delantera, pero cuando debían retroceder o no lograban el objetivo, se entristecían un poco, aunque esto no permitía que dejaran de jugar</p>

SESIÓN 3

La tercera sesión era de LIKE Y DISLIKE, como se pueden observar en las imágenes (ver anexo D.29, anexo D.30, anexo D.31, anexo D.32). Los niños se encontraban tranquilos, seguros de desarrollar el ejercicio, se les veía felices porque en la mayoría podían identificar los tipos de comida de acuerdo con lo que se trabajó en clase, y así como se observa en las imágenes (ver anexo D.24, ver anexo D.26 donde muchos a pesar de que les daba pena se animaban al escuchar a sus compañeros).

SESIÓN 4

En esta cuarta sesión, se realizó un juego de mesa llamado BINGO, en este juego los niños estuvieron demasiado atentos, donde muchos estaban emocionados por llenar su cartón, estaban felices porque les salían los números que ellos necesitaban, a veces se molestaban, lo cual era comprensible, ya que todos querían ganar, pero independientemente de eso, la pasaron muy bien, se sintieron contentos, les gustó el ejercicio, y aunque al final tenían la intriga de saber quién iba a ganar porque todos los cartones estaban muy parejos, solo un niño ganó, y todos demostraron buen trabajo de equipo, aplaudiendo por el triunfo del compañero.

SESIÓN 5

Para esta quinta sesión, se realizó un juego de mesa en el cual los estudiantes lanzaban un dado y a medida que lo lanzaban iban avanzando según el número que les correspondía, así como se puede observar en las imágenes (ver anexo D.36, anexo D.37, anexo D.38), los estudiantes debían crear oraciones o realizar representaciones de los verbos vistos en clase, en algunos casos se reían mucho debido a que las representaciones eran algo exageradas pero divertidas, tenían algo de miedo ya que no querían caer en las casillas donde debían hacer las representaciones, pero al final felices porque lo hacían sin pena y sin miedo, también se podía observar la emoción al lanzar los dados, ya que si fallaban o debían retroceder les daba algo de molestia pero así continuaban y al final, todos estaban muy emocionados ya que todos estaban casi al mismo número el dado para poder finalizar, lanzaban el dado y nada que les salía el número que necesitaban, así que la tensión iba creciendo y el desespere en sus caras por no tener el número que necesitaban se hacía notar.

SESIÓN 6

En la última sesión se realizó un juego de matching, tipo lotería, en la cual los estudiantes debían unir las palabras con las imágenes, así como en las imágenes (ver anexo D.40, anexo D.41, anexo D.42, anexo D.43, se le puede ver a los estudiantes que están concentrados por identificar las palabras con las imágenes, a veces presentan dificultad para identificarlos, en ocasiones se mostraban molestos ya que no salía la imagen que tenían, pero en otros casos se llenaban de felicidad al ver que tenían la imagen y que aún mejor, la podían identificar, la tensión se presentaba al final cuando ya quedaban pocas fichas por salir y pocas palabras por cubrir, esto generaba un estrés, ya que se volvían muy competitivos y todos querían ganar, al momento de tener un ganador todos se alegraban por los compañeros, aunque se les notaba en las caras, que ellos también querían ganar, ya que se les dio un premio a todos.

Conclusiones

Al culminar el presente trabajo se puede interpretar que al implementar el juego como herramienta de aprendizaje se logra generar en los niños alegría, imaginación, comodidad, y así mismo permitió que los niños adquirieran nuevos conocimientos en el idioma inglés y que estos fueron aplicados en las sesiones, y no solo dentro del salón de clase sino también al saludar o despedirse o incluso hacer preguntas a personas externas, practicando así lo aprendido gracias a este método de enseñanza, y que pueden ser recogidas a través de la observación de las diferentes sesiones, la aplicación de los juegos y la encuesta realizada al cierre de la aplicación.

Así mismo, queda evidenciado el importante papel del juego en relación con el acercamiento de los estudiantes a un idioma extranjero, ya que este estimula a los niños a aprender, y mejorar de manera significativa su dicción. Es importante resaltar que las condiciones específicas del entorno pueden generar mayor confort, y permite notar una participación interesada y activa en los niños para aportar de manera libre y espontánea.

También, es necesario resaltar que los niños no manifestaron ni mostraron sentirse presionados o limitados porque serían evaluados. Ya que, al no sentirse de esta manera, permitía que los niños se expresaran de una forma más abierta y no se observaran aspectos negativos, permitiendo promover un aprendizaje consciente, por lo que su actitud y percepción frente al proceso fue provechosa.

Por otra parte, se puede reconocer la importancia de los juegos, y más frente a la enseñanza y aprendizaje de idiomas. Porque este se convierte en una herramienta fundamental para conocer las emociones, percepciones y relación de los estudiantes frente a una lengua extranjera. Así como puede servir para invitarlos a interesarse y aprender más sobre esta. Familiarizándolos, de manera dinámica, para buscar cambiar su percepción y papel en el proceso de acercarse, en este caso, al inglés.

Debido a las buenas estrategias metodológicas que se implementaron, se pudo lograr un proceso más práctico en el aprendizaje de los niños, para que buscaran comunicarse con sus compañeros en el idioma inglés, ya sea por medio de palabras o frases cortas para lograr expresar sus ideas.

Es importante resaltar que la aplicación de juegos en el salón de clase debe ser orientada adecuadamente por el docente, teniendo claros los objetivos, las secuencias y una planeación que permita que los estudiantes aprendan enriqueciendo su vocabulario.

Para finalizar, consideramos que el aprendizaje tiene como base importante la constancia e interés, por eso es importante resaltar el aporte animado y puntual de los estudiantes en las sesiones, siendo ellos quienes nos permitieron aplicar la metodología planteada, y darle vida al presente proyecto de investigación.

Teniendo en cuenta la situación de los padres y las condiciones de los niños se presenta que no todos pudieron asistir a todas las sesiones, este tipo de situaciones personales que los obligó a dejar el proceso, el éxito de estos procesos se basa principalmente en que el estudiante pueda iniciarlo y culminarlo con una asistencia periódica ahora bien dadas las circunstancias se puede evidenciar que no todos los niños llegaron al mismo nivel y resultados esto ocurre también en el día a día de los colegios y escuelas, por lo que es importante el proceso de recuperación y de acompañamiento para estos casos.

Este trabajo de investigación ha sido un trabajo muy interesante, ya que permite encontrar otras formas de enseñanzas y que nos muestra como docentes que no todos los procesos de aprendizaje en los niños deben ser el mismo.

El implementar juegos en el proceso de aprendizaje logra despertar el interés de los niños para el aprendizaje del inglés ya que le permite involucrarse en un contexto que está más a su nivel y edad y puede ver sus avances de manera clara esto genera en los niños un factor competitivo con ellos mismo, con el docente y con sus compañeros.

El juego es una herramienta práctica que se presta no solo para la etapa de la niñez sino que puede ser aplicado para cualquier edad, así mismo en su aplicación se amplían las habilidades de relacionamiento y comunicación entre estudiantes y docentes, dando la oportunidad de trabajar en las necesidades de los estudiantes para el aprendizaje del idioma.

Referencias Bibliográficas

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (Junio de 2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *Saber*, 23(1), 69 - 76.
- Arias Toca, M. F., & Castiblanco L, D. I. (2015). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y de desarrollo de la habilidad oral en inglés. Universidad Libre de Colombia.
- Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. (C. N. ISCIII, Ed.) *Aten Primaria*, 143 - 162.
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía* 10, 125-143.
- Cortez Quezada, M., & Maira Salcedo, M. (2012). *Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación*. Obtenido de INEE: <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf>
- Corchuelo-Rodríguez, C. (2018). Gamificación En Educación Superior: Experiencia Innovadora Para Motivar Estudiantes y Dinamizar Contenidos En El Aula. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* 63, 29-41.
- Díaz, F., Gómez, R., & Otero, S. (2016). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 6-1 de la institución educativa Santa María de la ciudad de Montería – Córdoba. Montería: Fundación Universitaria los Libertadores.

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (Junio de 2018) a. Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51

Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018)b. Teorías del juego como recurso educativo. Conferencia: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa

García, A. C. (1993). Análisis formal, Análisis documental: el análisis formal. *Revista general de información y documentación*, 3, 11 - 19.

Gómez Sará, Mary Mily. (2017). Revisión y Análisis de las Políticas y Planes de Bilingüismo en Lengua Extranjera de Colombia. *Cómo*, 24 (1), 139-156.

<https://doi.org/10.19183/how.24.1.343>

International Test Commission. (2014). *International Test Commission*. Recuperado el 2021, de International Test Commission:

https://www.intestcom.org/files/statement_using_tests_for_research_spanish.pdf

Kapp, K.M. (2012). “What Is Gamification?” In *The Gamification of Learning and Instruction: Gamebased Methods and Strategies for Training and Education* San Francisco, CA: Pfeiffer, pp. 1-24.

Lozano, A. P. (2014). *El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés*. Universidad de Valladolid.

Ministerio de Educación. (2018). *mineducacion.gov*. Obtenido de <https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-364450.html?noredirect=1>

Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés [Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras: Inglés]*. Bogotá. Recuperado el 21/06/2021 de:

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2014). Orientaciones para la implementación de proyectos de fortalecimiento del inglés en las entidades territoriales . Bogotá. Recuperado el 21/06/2021 de:

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-357562_recurso_3.pdf

Mora Pedreros, T. I., & Zapata Hoyos, E. (2021). La gamificación como eje motivador y creativo en la práctica pedagógica en ingeniería. *Revista Educación En Ingeniería*, 16(31), 64-71.

Pabón, N. (2019). Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la enseñanza del inglés en el nivel educativo de la educación básica primaria de la institución educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista. *Dialéctica*. Padilla, A. M. (2015). El uso de juegos para la enseñanza de Inglés en Educación Primaria. Universidad de JAÉN, España.

Piaget, J. (1932). *El criterio Moral en el Niño*. Ediciones Martínez Roca, S. A. Barcelona. Recuperado el 20/06/2021 de:

https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage_el_criterio_moral_en_el_nino.pdf

Piaget, J. (1946). *La Formación del Símbolo en el Niño*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México. Recuperado el 20/06/2021 de:

<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacion-de-l-simbolo-piaget.pdf>

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 4 (sup2), 13–54.

Rodríguez, J & Delgado, M & Sánchez-Núñez, M. & Honrubia, R & Latorre, J & Portas, P & García, M. & Serrano, J & Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Recuperado el 20/06/2021 de:

https://www.researchgate.net/publication/341540867_El_juego_en_el_medio_escolar

Renobell Santaren, V., & García Gaitero, F. (2017). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda. DIM34.

Rodriguez, F., & Santiago, R. (2015). Gramificación, Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima del aula. España: Grupo Oceano.

Toledo, N. (2015). Universidad Autónoma del Estado de México. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/805316.pdf>

Saldarriaga-Zambrano, P; Bravo-Cedeño, G; Loor-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Dominio de las Ciencias, [S.l.], v. 2, n. 3 Especial, p. 127-137.

Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigacion* . Mexico: McGR1AW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Shuare, M. y Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. Revista Colombiana de Psicología, (5-6), 83-84. Recuperado el 07/06/2021 de:

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15957/16815>

UNICEF (2018). Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia Aprendizaje a través del juego. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Le-go-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Venet, M. y Correa, E. (2014). El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. Pensando Psicología, 10(17), 7-15. doi: [http:// dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775](http://dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775)

Vigotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. Madrid: Akal editorial.

Zepeda - Hernández, Sergio y Abascal - Mena, Rocío y López - Ornelas, Erick
(2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL
AULA. Ra Ximhai, 12 (6), 315-325. [Fecha de Consulta 22 de Junio de 2021]. ISSN:
1665-0441. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>


ANEXOS

ANEXO A. PRUEBA DIAGNOSTICA

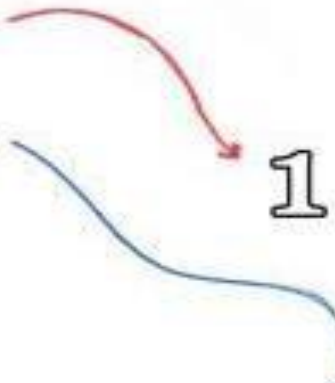
En seguida se encuentra la prueba diagnóstica implementada a los estudiantes, al iniciar el periodo de práctica docente cuya finalidad fue conocer su nivel de inglés, basados en los estándares de competencias del Ministerio de Educación.

DIAGNOSTIC TEST

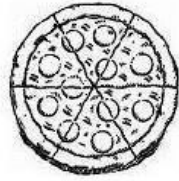
NAME: _____

Numbers  Look, write and match

one	<input type="checkbox"/>								
two	<input type="checkbox"/>								3
three	<input type="checkbox"/>			1					9
four	<input type="checkbox"/>								
five	<input type="checkbox"/>					2			7
six	<input type="checkbox"/>								
eight	<input type="checkbox"/>			4				5	
nine	<input type="checkbox"/>								
ten	<input type="checkbox"/>					6			8



Match the item with its name.



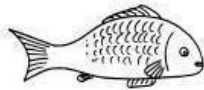
BREAD



FISH



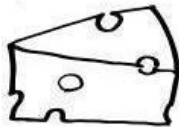
CHEESE



PIZZA



HAMBURGER



MILK



MEAT

FINAL TEST

NAME: _____

Choose the correct answer

1. ADJECTIVES



A) FAT

A) THIN

B) THIN

BIG

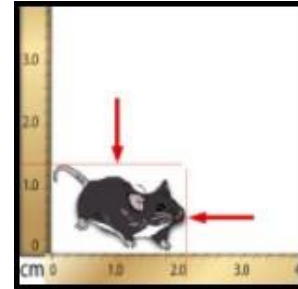
C) SHORT

SMALL



B) YOUNG

C) SHORT



A) BIG

B)

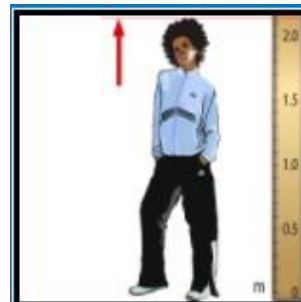
C)



A) OLD

B) FAT

C) SHORT











A) YOUNG

B) TALL

C) SMALL











2. VERBS

Write the verbs in the correct boxes

	<input type="text"/>	Read
	<input type="text"/>	Look
	<input type="text"/>	Write
	<input type="text"/>	Listen
	<input type="text"/>	Stick
	<input type="text"/>	Draw
	<input type="text"/>	Color
	<input type="text"/>	Cut

3. FOOD

Write the names

				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>







4. NUMBERS.

Choose the correct number

2	four	12	thirteen
8		17	
4	one	13	eleven
7	eight	11	twenty
1	two	19	seventeen
10	seven	20	sixteen
3	nine	14	fifteen
9	three	16	eighteen
5	six	18	nineteen
6	five	15	fourteen

5. ANIMALS

Complete the words with the options below

L			N					
B			R					
D			R					
K			A					
R						T		
E						T		
IO	OAL	EA	LEPHAN	EE	ABBI			

ANEXO B. ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

CUESTIONARIO DE SASTIFACCIÓN

Este cuestionario se hizo con el fin de saber cómo fue el proceso de enseñanza de inglés a través del juego.

***Obligatorio**

Nombre *

Tu respuesta

¿Cómo se sintió en cada sesión? , Describelo.



SENTIMIENTOS Y EMOCIONES



Tranquilo



Enamorado



Decepcionado



Sorprendido



Asustado



Triste

Dibujos de Freepik.com

Tu respuesta

¿Le gusto la enseñanza del inglés a través del juego? , ¿ por qué?



Tu respuesta _____

¿Le gusto el lugar en donde se realizaron las actividades?, ¿ por qué?



Tu respuesta _____

¿ qué otro lugar le hubiera gustado a aprender inglés?

Tu respuesta _____

¿ cuál fue el tema que más le llamo la atención a aprender?



Tu respuesta _____



volverías a participar de nuevo en las actividades de enseñanza de inglés a través del juego?

- Sí
- No

¿ qué otra manera le hubiera gustado a aprender el inglés?

ENGLISH

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

ANEXO C. ENCUESTA DOCENTES

ENCUESTA DE LOS DOCENTES

Se hizo con el fin de saber cómo es la percepción de los estudiante frente a los maestro en formación.

*Obligatorio

Nombre *

Tu respuesta

¿Cómo crees que el docente te acerco a aprender inglés?



Tu respuesta

¿Te sentiste satisfecho con la forma de enseñar de los docentes?



Tu respuesta

¿Te gustaría que estos docentes continuaran acompañándote en el proceso de aprender inglés?



Tu respuesta

ANEXO D. VIDEOS Y FOTOS

ANEXO D.1

<https://youtu.be/dM864MRsYmc>

ANEXO D.2

<https://youtube.com/shorts/ArEHTnVOrdY?feature=share>

ANEXO D.3

<https://youtu.be/Ch2T4-aJdBk>

ANEXO D.4

<https://youtube.com/shorts/pAaKXH5McjM?feature=share>

ANEXO D.5

<https://youtube.com/shorts/laaPcGDW4lY?feature=share>

ANEXO D.6

<https://youtu.be/dM864MRsYmc>

ANEXO D.7



ANEXO D.8



ANEXO D.9

<https://youtu.be/CKJ4sHytNb0>

ANEXO D.10

https://youtube.com/shorts/BS_ooZpQS_g?feature=share

ANEXO D.11



ANEXO D.12



ANEXO D.13



ANEXO D.14



ANEXO D.15



ANEXO D.16



ANEXO D.17



ANEXO D.18



ANEXO D.19



ANEXO D.20



ANEXO D.21



ANEXO D.22



ANEXO D.23

<https://youtu.be/DjCrW3yG1ZU>

ANEXO D.24



ANEXO D.25



ANEXO D.26



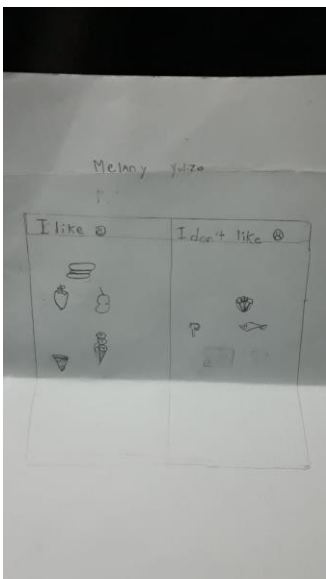
ANEXO D.27



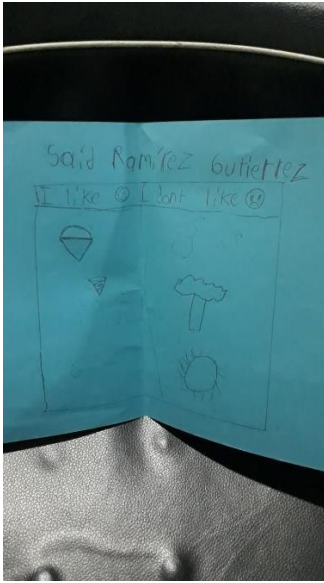
ANEXO D.28



ANEXO D.29



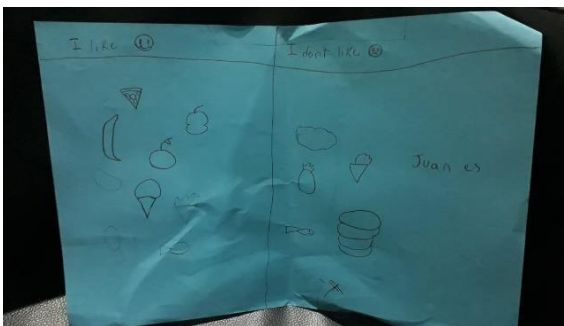
ANEXO D.30



ANEXO D.31



ANEXO D.32



ANEXO D.33

<https://youtu.be/DAWejUXqxAE>

ANEXO D.34



ANEXO D.35



ANEXO D.36



ANEXO D.37



ANEXO D.38



ANEXO D.39

<https://youtu.be/DAWejUXqxAE>

ANEXO D.40



ANEXO D.41



ANEXO D.42



ANEXO D.43

