



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN INGLÉS

EL JUEGO COMO RECURSO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA  
EN IDIOMA INGLÉS DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
TÉCNICA LA BOQUILLA SEDE MADRE BERNARDA

ALBA CAROLINA ARIZA MARTÍNEZ  
MARÍA ALEJANDRA MERCADO VEGA

CARTAGENA DE INDIAS D. T y P.

2014



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN CON ENFASIS EN INGLÉS

EL JUEGO COMO RECURSO LÚDICO EN EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA  
EN IDIOMA INGLÉS EN TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
TÉCNICA LA BOQUILLA SEDE MADRE BERNARDA

ALBA CAROLINA ARIZA MARTÍNEZ

MARÍA ALEJANDRA MERCADO VEGA

Trabajo de grado para optar al título de  
Licenciado en Educación con Énfasis en Inglés

Asesora

ASTRID DIAZ

CARTAGENA DE INDIAS D. T y P.

2014

## NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

JURADO

---

JURADO

## Agradecimientos

Primeramente darle las gracias a Dios por permitirnos llegar hasta este momento de nuestras vidas, a nuestra asesora, Astrid Díaz Donado, por su tiempo y sus consejos durante la elaboración de esta etapa final del trabajo.

A nuestra profesora, Osiris Chajín por su dedicación, compromiso y entrega todo este tiempo en clases de Proyecto de investigación.

A nuestro coordinador, José Luis López Caraballo por siempre estar dispuesto a brindarnos su apoyo para contribuir al desarrollo de este trabajo.

A nuestro asesor, Sergio Meza Padilla por haber contribuido al desarrollo de nuestras ideas en la segunda fase de este trabajo.

A todos las personas de la Institución Educativa técnica la Boquilla Sede Madre Bernarda por habernos facilitado el desarrollo de nuestra investigación.

A nuestras familias por su apoyo emocional y a nuestros amigos por el apoyo brindado durante el transcurso de nuestra carrera.

Muchas gracias.

## **CONTENIDO**

<b>RESUMEN</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>CAPITULO I. DISEÑO METODOLOGICO</b>	<b>28</b>
<b>CAPITULO II. RESULTADOS</b>	<b>34</b>
1. <b>Reporte de las observaciones</b>	<b>34</b>
2. <b>Reporte de las encuestas</b>	<b>36</b>
3. <b>Reporte del test diagnóstico</b>	<b>38</b>
4. <b>Reporte de la propuesta de mejoramiento</b>	<b>40</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>44</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>46</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>54</b>

## **RESUMEN**

En este proyecto de investigación se presenta una propuesta que contempla el juego como recurso lúdico para el desarrollo de la escritura en idioma inglés de los estudiantes de tercer grado de la institución educativa técnica la Boquilla sede Madre Bernarda. Para lograr este objetivo se identificaron a través de una prueba diagnóstica las debilidades en la producción escrita. En la prueba aplicada se tuvieron en cuenta algunos estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras que corresponden a la expresión escrita en tercer grado de primaria, como reconocer elementos en una ilustración, realizar transcripciones en inglés y escribir información personal en formatos sencillos. A partir de los resultados obtenidos, se diseñó una propuesta de mejoramiento basada en el juego, para contribuir al desarrollo de la producción escrita. El resultado obtenido después de la implementación de la propuesta pedagógica evidencia que los estudiantes lograron superar las debilidades en la producción escrita del inglés que presentaban inicialmente.

**Palabras claves:** juego, producción escrita, inglés, aprendizaje significativo, lúdica.

## **ABSTRACT**

In this research project a proposal is presented which includes the game as a ludic resource aim to the development of the written production skill in the English language learning process of third grade students of Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda School. To achieve this objective initial students' written production weaknesses were identified through a diagnostic test. In order to design the test that was applied to students, some basic standards of foreign language competences which correspond to the writing skill such as recognizing elements in a picture, copying in English and writing personal information in simple formats. The result obtained after the implementation of pedagogical proposal evidenced that students could overcome their initial writing production weaknesses in English.

**Key words:** game, meaningful learning, ludic, English, written production.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad es muy importante el uso del idioma inglés en la educación. En todo ámbito, los idiomas se han convertido en una herramienta muy importante para aprender, y desde luego, el inglés es el que obtiene la preferencia de la mayoría. Por ellos, los estudiantes, no pueden estar ajenos a esta realidad.

En sí sabemos que es muy difícil que todas las personas puedan dominar la lengua inglesa a la perfección. Son muchos aspectos los que intervienen para lograr esta gran tarea tales como el dinero, el tiempo y las escuelas. Es por este motivo que las escuelas tienen el deber de enseñar el inglés desde las primeras etapas del niño, pero no todas las escuelas trabajan este aspecto de la forma correcta y por este motivo este proyecto está inclinado en desarrollar las habilidades de producción escrita de los estudiantes en el área de inglés.

El inglés es una herramienta esencial para la interacción social, cultural y cognitiva del ser. Se vive en un mundo globalizado y las condiciones sociales requieren personas con competencias comunicativas en una lengua extranjera, en adelante L2, pues además de ser parte de la formación integral, es un requerimiento que se ha hecho necesario en los ámbitos educativo, económico y social.

Se puede reflexionar sobre los procesos de enseñanza del inglés que se están llevando a cabo en las escuelas de la ciudad de Cartagena. Para plantear una propuesta



educativa que lleve a mejorar la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Una vía para ello puede estar en el juego.

En nuestro contexto, al ingresar a la escuela primaria el niño posee ciertos conocimientos básicos en las áreas de español, ciencias sociales, matemáticas, sin embargo, frente a la materia de inglés su experiencia formal es deficiente, ya que no posee ideas de lo que va a aprender, aún cuando seguramente ha escuchado palabras en el idioma inglés pero desconoce su pronunciación y significado, encontrándose ante un nuevo campo de conocimiento y sin ninguna herramienta, en la mayoría de los casos. Gutierrez (2008).

En la Institución Educativa Técnica La Boquilla sede Madre Bernarda, ubicada en un contexto de desigualdad y pobreza, se observan que una de las condiciones problemáticas al momento de enseñar la clase de inglés es la debilidad en la producción escrita de los estudiantes de tercer grado.

De acuerdo a lo observado en la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda, las habilidades de producción no son satisfactorias en los estudiantes, debido a que según los estándares de las lenguas extranjeras los estudiantes de grado tercer en la expresión escrita, habilidad en la que estará enfocada este proyecto de investigación, deberían ser capaces de: copiar y transcribir palabras que comprenden y que usan con frecuencia en el salón de clase, escribir nombres de lugares y elementos que reconocen en una ilustración y responder brevemente a las preguntas “qué, quién, cuándo y dónde”, si se

refiere a su familia, amigos o su colegio. Ministerio de Educación Nacional (2006) Por ejemplo, la primera problemática es que los niños que se les dificulta entender la LE, hablar en la LE y usar el vocabulario apropiado como medio de expresión.

La segunda problemática es la rutina de la clase, los niños saludan a la profesora, sacan su cuaderno, escriben sobre el tema, escuchan la explicación de la profesora en español y algunos ejemplos en inglés y toman apuntes de lo escrito en el tablero y realizan tareas en casa. Se evidenció además una escasa utilización de estrategias apropiadas para la enseñanza del inglés, pues se observó el uso del modelo tradicional de enseñanza (Método de Traducción y Gramática) en conjunto con una repetición en la organización y la utilización limitada de recursos donde el docente escribe en el tablero un tema a trabajar, tanto en inglés como en español, luego pronuncia y el estudiante repite. Después, se entrega una hoja de trabajo (worksheet) para colorear y, en ocasiones, el estudiante debe hacer su propio dibujo, transcribir el vocabulario o la gramática del tablero al cuaderno y así se desarrollan las clases sin implementar estrategias que promuevan el desarrollo de las habilidades productivas.

Por otro lado, los estudiantes sólo dan dos horas de inglés cada semana, los días lunes y viernes, en los cuales, por lo general, se realizan eventos, jornadas pedagógicas y en ocasiones hay lunes festivos, lo que indica que las clases de inglés se dan con una mínima intensidad, por ende, los estudiantes muestran agrado cuando las clases son remplazadas

por otras actividades. Así mismo, expresan comentarios como: “qué bueno que no vino la profe”, lo que podría ser un indicio de que prefieren otra clase en vez de la clase de inglés.

Otro aspecto negativo que se evidenció fue la carencia de conocimientos lingüísticos mínimos por parte de los docentes encargados del desarrollo de la cátedra de inglés, quienes abordan temas sin tener claro aspectos de la lengua objeto tales como: correcta pronunciación y escritura del vocabulario. Estos dos últimos aspectos mencionados conllevan a que los aprendices adquieran la LE con errores.

Las aulas del plantel no cuentan con un laboratorio de idiomas. Los pocos recursos existentes (grabadora y pocas flashcards) no son utilizados frecuentemente. Según los docentes encargados no se cuenta con el tiempo necesario para trabajar la LE cómo se debe. Por esta razón, las clases se dan como cualquiera otra, restándole importancia a los recursos metodológicos.

Una vez detectada la problemática presentada en el grado tercero de la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda, surge la necesidad de intervenir en los procesos de mejorar la producción escrita de los estudiantes.

Por ello, se formula la siguiente pregunta que será respondida en el desarrollo de esta investigación.

¿Cuál es el efecto de una propuesta lúdica-pedagógica en el desarrollo de la habilidad de producción escrita en los estudiantes de grado tercero de primaria de la Institución Educativa Técnica La Boquilla sede Madre Bernarda?

El objetivo general planteado para la ejecución de esta investigación fue desarrollar la habilidad de producción escrita del inglés en el grado tercero de primaria de la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda, a través de una propuesta lúdica-pedagógica. Este objetivo estuvo acompañado de los siguientes objetivos específicos que permitieron alcanzar la finalidad de esta propuesta investigativa: Identificar las competencias comunicativas previas del inglés en los estudiantes de tercer grado a través de una prueba de diagnóstica que evalúa la producción escrita; Desarrollar la habilidad de producción escrita en los estudiantes de grado tercero de primaria mediante actividades lúdico pedagógicos; Presentar un plan de mejoramiento para obtener mejores resultados en la adquisición del idioma inglés. Y finalmente, demostrar el desarrollo de la habilidad de producción escrita en el plan de mejoramiento de los estudiantes de tercer grado.

En un mundo globalizado como el que hoy estamos viviendo, donde son muy pocas las barreras de comunicación e interacción con culturas de diferentes países, el uso de una lengua extranjera se hace indispensable para poder acceder con facilidad a las enormes ventajas que dicha globalización nos proporciona.

El aprendizaje de esa lengua extranjera, se convierte en un gran reto para las Instituciones Educativas, quienes deben proporcionar las metodologías y los medios adecuados para que desde los primeros grados de educación básica se implemente en el plan de estudios la enseñanza de la lengua, y de esta manera los resultados sean óptimos al terminar la educación básica media.

En este sentido cobra importancia el desarrollo de esta investigación denominada el juego como recurso lúdico en el desarrollo de la habilidad de producción escrita del Inglés con estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Técnica La Boquilla sede Madre Bernarda, la cual favorece en los niños los procesos de aprendizaje de la lengua extranjera en el aula de clases, permitiendo a los docentes implementar el juego como un recurso lúdico.

Esta propuesta de investigación nace por el bajo nivel que presentan los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Técnica La Boquilla sede Madre Bernarda ubicado en un contexto de desigualdad y pobreza de la ciudad de Cartagena en la localidad 2 De la Virgen y Turística en el dominio del inglés como lengua extranjera. Se quiere enlazar el conocimiento que tiene el estudiante con el nuevo conocimiento que se le impartirá a través de los juegos que se utilizaran durante el periodo de clase mediante el recurso lúdico.

Este planteamiento podría mejorar el desempeño de la producción escrita del inglés, también busca satisfacer las necesidades educativas y sociales que tienen los niños de este contexto, pues no es fácil aprender un idioma que no es el nuestro, en este caso el inglés. Además, queremos despertar la motivación de los estudiantes por aprender una lengua extranjera y demostrarles lo importante e indispensable que es el dominio de otro idioma como lo es inglés.

En el aspecto educativo este proyecto permitirá ayudar y fortificar en los educandos sus propias habilidades y destrezas, facilitando el aprendizaje y su dominio propiciando en él una actitud reflexiva hacia el inglés. En lo social con el juego el educando interactúa con su entorno social y podrá desenvolverse en un medio sociocultural, de tal manera que pueda asumir y resolver situaciones y problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

Si bien es cierto, en nuestro contexto actual se han venido realizando diferentes cambios e implementación de métodos para la enseñanza del inglés, buscando de esta manera una renovación educativa pero a pesar de todos los intentos y esfuerzos por mejorar este cambio educativo, el problema de aprendizaje persiste. Se considera que el verdadero problema está en la falta de la lúdica y la enseñanza para la motivación del aprendizaje de la lengua extranjera en los distintos procesos de enseñanza, en los niños y niñas de educación inicial, donde la motivación es un elemento clave para el aprendizaje con éxito.

El juego usado de una manera estratégica de enseñanza le permite al niño que aprenda, se divierta y que a la vez experimente ciertas conductas motrices, sociales, afectivas que van implícitas en el mismo juego. Pues con cada juego que el niño se enfrenta le exige haber aprendido otras conductas no lúdicas.

El Marco Común Europeo establece tres niveles amplios de inglés que son: A, B y C, en los que respecta la enseñanza - aprendizaje del inglés; A (usuario básico A1-A2), B (usuario independiente B1-B2), C (usuario competente C1- C2), los cuales miden el dominio de estudiantes y docentes. De acuerdo a lo que menciona el MCE, hemos revisado una prueba diagnóstica que realizó el Ministerio de Educación a docentes y estudiantes de instituciones públicas y privadas del país, esta prueba diagnóstica fue aplicada para un total de 3.422 profesores del área de inglés con el fin de determinar el nivel del idioma y conocer el perfil de sus metodologías; se evaluaron las habilidades de escucha, lectura y uso de la lengua (gramática y vocabulario), de igual manera sus capacidades orales según la escala propuesta en el marco común de referencia (Consejo de Europa, 2001, traducción al Español del Instituto Cervantes, 2002); con el propósito de poner en marcha un plan de mejoramiento para la enseñanza y aprendizaje del inglés.

El diagnóstico muestra que el promedio del nivel general en que se encuentran más de la mitad de los docentes del país 65.4% corresponde a usuarios básicos, el 32.8% se halla en un nivel intermedio, el 8.7% alcanza la meta propuesta para el 2010, y solo el 1.8% se encuentra en niveles avanzados.

En cuanto al nivel de desempeño de los estudiantes, la prueba arrojó que los estudiantes se encuentran en 93.2% niveles básicos, y solo el 1.3% en nivel intermedio, también se muestra que el nivel de desempeño en inglés mejora entre los grados octavo y décimo, es de saberse que los estudiantes de colegios privados obtuvieron mejores resultados que los estudiantes de colegios públicos. Por otra parte, la página del periódico El Tiempo publicó un artículo donde afirma que el inglés es el punto débil de los estudiantes colombianos, se dice esto debido a que así lo han detectado las evaluaciones estatales, claves para mejorar las políticas educativas.

Afirma el Icfes que las pruebas realizadas durante estos años dan a conocer el estado en que está la educación en el país; el informe resalta que la idea de esta noticia no es avergonzar o resaltar, sino de evidenciar el bajo rendimiento que se viene presentando en la calidad de la educación. El Ministerio de Educación Nacional, República de Colombia, (2005) menciona que el área de inglés es una de las más fácil, se encontró que "en el 2011, sólo el 2% de los bachilleres de colegios de calendario A, y el 24 % de calendario B (colegios privados, y una parte importante de ellos es bilingüe) pueden describir en esa lengua, experiencias, deseos, explicar sus planes y justificar sus opiniones".

Mientras que el 22 % de los que están próximos a graduarse de la educación superior alcanzan ese desempeño. Y en competencias como la escritura, el 30 % de cerca de 210 mil jóvenes evaluados en Saber Pro, hasta el momento, es capaz de producir escritos



organizados, coherentes con el tema propuesto en la prueba, y aplicar las reglas de la misma.

Son datos que ponen en alerta sobre la calidad educativa y con los cuales se han direccionado políticas como el Plan Nacional de Bilingüismo, que tiene como meta que para el 2019 los estudiantes de preescolar básica y media alcancen diferentes niveles de dominio de inglés, de acuerdo con su grado escolar. El MCE aspira que los estudiantes egresados de los colegios deban salir con un nivel de dominio B2, lo cual no se está llevando a cabo en la localidad 2 De la Virgen y Turística, y es por esta razón que insistimos en intervenir y aportar al mejoramiento del Inglés como lengua extranjera, de una manera divertida y agradable para los estudiantes de este contexto, para así brindarles la posibilidad de establecer las necesidades de capacitación de los docentes tanto en la lengua como en la metodología, para que los educativos puedan conducir a los niños a una mejor calidad.

Para el desarrollo de esta investigación se tuvieron en cuenta el aporte de algunos autores que apoyan el juego como recurso lúdico y puede hacer un momento agradable y participativo, que motiva al aprendiz de una manera dinámica y significativa en la enseñanza y el aprendizaje del inglés en la educación básica primaria. Estos aportes se describen a continuación.

En el artículo de Flores (1994) “Actividades lúdicas para la enseñanza del inglés” menciona que “el niño y la niña se hallan profundamente inmersos en la esfera de la actividad lúdica”, afirma que un estímulo y un refuerzo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el que se considera como elemento fundamental el cómo enseñar, es decir, los métodos pedagógicos y medios adecuados para lograr los objetivos que se pretenden con los estudiantes en la enseñanza del inglés. Por lo anteriormente expuesto, se considera que el juego puede ser una de las vías más eficaces en la adquisición y aprendizaje de la lengua extranjera para los niños y las niñas de niveles educativos elementales.

De acuerdo a lo que menciona Vásquez, (2010) “El juego en la enseñanza del inglés” expone la importancia del juego como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en edades tempranas, enfatizando qué es el juego, por qué utilizarlo, cómo utilizar el juego en la clase de inglés y cuáles son los recursos a utilizar.

Por otra parte Díaz, (2012) en su artículo “ La importancia del inglés en primaria” plantea que la enseñanza del inglés debe ser llevada a cabo mediante una metodología que se base en la creación de un ambiente lúdico que favorezca la adquisición de los contenidos lingüísticos, en los cuales los ejes principales serán: Juegos de mímica y de reconocimiento de palabras (señalar, levantar tarjetas, hacer gestos, etc.), canciones, actividades de expresión plástica: colorear, recortar, pegar, etc., actividades para fomentar habilidades cognitivas como la memoria, coordinación espacial, temporal y óculo manual

y Rol-playings, dramatizaciones, representaciones de diálogos y situaciones que, una vez presentados por el profesor, los alumnos imitan y aprenden.

Asimismo Fleta, (2006) “Aprendizaje y técnicas de la enseñanza del inglés en la escuela” en su artículo plantea que “las rutinas y las transiciones son oportunidades al alcance del profesor para crear un entorno lingüístico rico en la segunda lengua en la escuela”. Tanto las rutinas como las transiciones conllevan actividades visuales y auditivas que incluyen tarjetas, carteles, canciones, poemas, rimas y mímica, que los aprendices deben reconocer y recordar en inglés. Por un lado, las rutinas y las transiciones y por otro las fórmulas y las estructuras gramaticales que se utilizan mientras se llevan a cabo las unas y las otras es decir las actividades y el estímulo lingüístico que las acompaña ayudan al profesor en la enseñanza de la segunda lengua y al estar inmersos a ella.

Ante lo descrito, quisimos apoyarnos de estos autores, debido a que ellos mencionan al juego como esa estrategia para cambiar la rutina que ocasiona el estar en un aula de clase y además de eso lo que puede generar este recurso en los estudiantes como diversión, interés, motivación, ganas, el desarrollo de distintas habilidades entre otras. Asimismo reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, por medio del juego como recurso lúdico en la enseñanza - aprendizaje del inglés en la Institución Educativa Técnica la Boquilla Sede Madre Bernarda caso Tercer Grado.

El presente trabajo se apoya en lo que plantean varios autores sobre la enseñanza por medio de la lúdica y en lo que pretende el Marco Común Europeo sobre el dominio del idioma inglés según los niveles que se deben de lograr con los docentes y los estudiantes.

Ausubel (1983), afirma que cuando un aprendiz no relaciona las ideas previas con el nuevo conocimiento, el aprendizaje significativo no se produce, pues el conocimiento se vuelve repetitivo, mecánico y memorístico; además este tipo de aprendizaje abre las puertas para una memorización comprensiva y asegura la funcionalidad de lo cultivado, de modo que se acomode a nuevas situaciones futuras.

Para Piaget (1984), el juego simbólico desempeña un papel importante en el desarrollo cognitivo, ya que este ayuda a los primeros pasos de la inteligencia desde las actividades motrices y aparece en el mismo tiempo del lenguaje, pero este realiza un rol importante en el pensamiento de los niños como fuente de representaciones individuales (cognoscitivas y afectivas).

Vygotsky (1995) afirma que el niño en la edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario y que el juego le brinda a este una nueva forma de deseos, donde rescata la acción como origen del juego, ya que esta es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades de ese momento.

Kolb (1984), menciona el aprendizaje experiencial y asegura que tiene lugar cuando el estudiante observa y reflexiona sobre una experiencia previa; está dividido en cuatro etapas que se caracterizan por un reto y una adaptación, donde los juegos deben proporcionar una dificultad progresiva en función de los jugadores y su nivel de dominio; inmersión donde es conveniente determinar actividades significativa con el juego; autenticidad es todo aquello que relacionamos con el mundo real a través de las prácticas presentadas en clase.

Según Pérez y Roig (2004) utilizar el inglés como forma de enseñanza, sobre todo como medio de aprendizaje en ambiente lúdico y afectivo que facilite la adquisición mediante la creación de contextos significativos, capaces de incentivar la comprensión y expresión de los estudiantes.

Para Montessori (2001), las actividades de la vida práctica, beneficia a los niños en aprender y a desarrollar los períodos sensitivos para las actividades de la vida diaria. La responsabilidad y el desarrollo de la autodisciplina, ayuda a que el niño conquiste su independencia y libertad por medio de la lúdica.

Por último Garvey (1985), afirma que la lúdica es sinónimo de movimiento, lo que hace que el niño siempre este despierto y atento a interactuar con otros niños; estas interacciones son proporcionadas por el juego, donde se refleja claramente la animación de los niño en intercambiar con los otros pequeños sus conocimientos, es por eso que ella

menciona algunas características descriptivas del juego como ; el juego es placentero, divertido, no tiene metas, es espontáneo, voluntario , es activo y todas estas son estados diferentes del juego.

Para terminar, vale decir que través de la lúdica se puedan satisfacer distintas maneras de aprender, puesto que esta herramienta podría dársele un mejor provecho en cuanto a la motivación del aprendiz, no se trata simplemente del acto lúdico como tal, que se limita a juegos, sino, como aquel acto que hace que se despierte la creatividad, la imaginación, la iniciativa y el liderazgo, con el propósito de cultivar estudiantes participativos y espontáneos en la enseñanza del inglés, Observando los autores que se mencionaron al principio se destacan María Montessori y Ausubel, debido a que ellos plantean al juego como esa herramienta indispensable al momento de que el niño va creciendo y en su etapa de desarrollo necesita para crear su propio aprendizaje, por otra parte, las experiencias que adquiere los niños con ayuda de los juegos, hace que ellos desarrollen su propio aprendizaje para así expresarse así mismo, y es ahí donde el aprendizaje significativo cumple un papel importante en el estudiante, pues lo adquirido mediante un juego, es lo que el estudiante va a relacionar con su antiguo conocimiento para así crear su propio conocimiento, esto lo puedo hacer con ayuda del juego como recurso lúdico.

Este trabajo considera la lúdica como la estrategia apropiada para aprender y adquirir la lengua extranjera en la educación básica primaria de forma significativa y experiencial de la localidad 2 de la Virgen y Turística en Cartagena.

Jiménez (2005), menciona que la lúdica es la búsqueda de la creatividad humana de las diversas formas constitutivas del ser humano. Se puede estar jugando con lúdica o con traumatismo; por naturaleza los seres humanos somos lúdicos, tendemos a realizar actividades que nos producen gozo, placer y posibilidades de disfrutar las dinámicas que estemos haciendo.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar y llorar. Según este concepto la lúdica proporciona distintos aprendizajes como el aprendizaje significativo, Penchansky (1994) menciona que es entendido como el transcurso de relación entre los contenidos previos de los aprendices con aquellos que se les va a impartir y los cuales serán adquiridos por ellos. Para ser un buen docente se necesita pensar en el aprendizaje del niño, ya que el maestro es quien establece el vínculo entre lo que ya conocen y el nuevo conocimiento que favorecerá el aprendizaje significativo. Otro agente que hace posible este aprendizaje es que el facilitador conozca y tenga muy claro las necesidades que tiene el alumno, pues muchas veces los estudiantes no tienen claro el tema visto.

Además Begoña (2008), resalta el aprendizaje experiencial donde el alumnado observa y reflexiona sobre una experiencia previa y realiza algún tipo de reflexión a partir de los conocimientos previos que tiene; de igual forma es un ciclo que se incorpora y se construye sobre las experiencias provenientes del aprendizaje. Para el aprendizaje experiencial el proceso de enseñanza y los estilos de aprendizaje individual tienen una marca en la eficiencia de los individuos y las organizaciones a las que pertenecen, es importante destacar la experiencia del sujeto que aprende dentro del proceso de aprendizaje.

Asimismo, la lúdica tiene muy presente el juego como una necesidad vital para el niño. Gervilla (2006) indica que el juego es un ejercicio que se realiza de manera voluntaria dentro de ciertos límites para un niño, el juego es sinónimo de libertad, de probar sus destrezas ante los demás. Igualmente esto hace parte fundamental en la vida infantil, luego que es el factor dominante en la vida del niño, y el llevarlo a cabo se vuelve para ellos placentero. En el juego no hay incumplimiento de las reglas, por el contrario los niños se encargan de que todo se haga al pie de la letra, porque esto es lo que los hace desarrollar como futuros adultos.

Los juegos en sí no constituyen instrumentos de evaluación, pero si son estrategias que ofrecen al profesor y a los mismos alumnos la posibilidad de observar el rendimiento del aprendizaje, las actitudes y la eficacia del propio trabajo.



Teniendo en cuenta la educación del contexto de desigualdad y pobreza de la localidad 2 De la Virgen y Turística, donde el inglés para la mayor parte de los estudiantes no le es de mucho interés, hemos querido definir en breves conceptos lo que menciona algunos autores, pero de estos conceptos queremos resaltar el aprendizaje significativo y el juego como recurso lúdico, ya que podría ser una buena estrategia de motivación, pues tiene distintas maneras de aprender, de adquirir y de profundizar un nuevo conocimiento, de igual manera, en la lúdica se presenta un aprendizaje significativo, el cual podríamos aprovechar en el ejercicio de la enseñanza del inglés por medio de juegos que dejen experiencias en los aprendices con el propósito de relacionar aquellas ideas que están al tanto con las que adquirirán a través de la lúdica, despertando así el deseo por aprender de los estudiantes de la Institución Educativa Técnica la Boquilla Sede Madre Bernarda grado tercero.

La Ley 115 (1994) en el Artículo 16 que corresponden a los objetivos específicos de la educación infantil menciona lo siguiente: El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje; la ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria, el desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación de acuerdo con normas de respeto, la solidaridad, la convivencia y la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

Por otro lado en lo que corresponde a los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria, menciona que tendrán como uno de sus objetivos lo siguiente: el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en la lengua, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad; así como también la asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad, la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera para que el alumno sea capaz de comprender y expresarse en este idioma. (Ley general de la educación 1994. Art. 21)

Por medio de este artículo, en la enseñanza – aprendizaje del inglés como lengua extranjera, el uso de la lúdica es de gran ayuda para los docentes de esta área en educación básica, debido a que en esta ley esta herramienta es considerada como uno de los objetivos a alcanzar para fortalecer el aprendizaje de este idioma a través de la participación y el juego de acuerdo a su edad de cada estudiante para que estos más adelante sean capaces de comprender y expresarse al menos en una segunda lengua.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente en esta introducción, se puede decir que todo fue recopilado durante una grata experiencia que se tuvo con los estudiantes de tercer grado, en donde se logró conocer las debilidades que presentan en la expresión escrita del idioma inglés. Por este motivo se elaboró una propuesta lúdica-pedagógica con el objetivo de mejorar la habilidad de producción escrita en los estudiantes de tercer grado de primaria. A continuación se detalla el diseño metodológico que se llevó a cabo en esta propuesta investigativa.

## **CAPITULO I. DISEÑO METODOLÓGICO**

Esta investigación acción participativa se refiere a una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de intervención social, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores de un territorio con el fin de lograr la transformación social. La idea principal de esta investigación es combinar dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se estudia; así mismo incluyendo la enseñanza del inglés a través de la lúdica. Colectivo IOE, citado por De Miguel (1993,p. 97).

Se ha inclinado por la investigación acción participativa, porque interesa intervenir en la enseñanza-aprendizaje del inglés en la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda tercer grado, ya que se pretende intentar transformar los procesos de aprendizaje. Por otra parte, se puede decir que la IAP, permite que la población que se está estudiando participe en el problema que presenta y en la solución que se promoverá a través de la intervención.

Teniendo en cuenta que la investigación acción participativa promueve tres etapas que son diseño, ejecución y evaluación, que corresponden a identificar inicialmente una situación que se presenta en la institución, luego plantear una propuesta de mejoramiento para aportar al progreso de la enseñanza del inglés interviniendo e intentando transformar los procesos de aprendizaje en los estudiantes y finalmente una última fase de evaluación del efecto de la propuesta de mejoramiento diseñada. Teniendo en cuenta lo mencionado

anteriormente, la etapa diagnóstica en la que se identifica el problema antes de diseñar el plan de acción fue diseño, debido a que se necesitaba el conocimiento contextual del territorio y acercamiento a la problemática a partir de la documentación existente y de entrevistas a representantes institucionales y asociativos como recolección de información, seguimiento a la población de interés, realización de entrevista a estudiantes y docente.

**Tabla 1. Unidades de análisis**

<b>Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda 3er grado</b>			
<b>Género</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Edad</b>	<b>Estrato</b>
Niñas	10	6-8años	1-2
Niños	18	7-9Años	0-1-2

De acuerdo al cuadro anterior se puede decir que en la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda, en el grado tercero hay 28 estudiantes que se encuentran entre los estratos 0 y 2 a una edad entre 6 y 9 años. Los niños que tienen la edad entre 7 y 8 años están en la edad que corresponde cursar tercer grado, mientras que los que tienen 9 años algunos son niños que han iniciado sus estudios a la edad de 5 y 6 años y otros son repitentes. En general, son niños que pertenecen a familias disfuncionales y con muy pocos recursos para subsistir.

La investigación analizó las competencias en la habilidad de producción escrita de los estudiantes para poner en evidencia el efecto de una intervención lúdico pedagógica cuyo objetivo es lograr que los estudiantes sean capaces de: copiar y transcribir palabras

que de acuerdo a los estándares de inglés, los estudiantes deben saber, conocer y dominar según el grado en que se encuentren; para el grado tercero éstos deben copiar y transcribir palabras que comprenden y que usan con frecuencia en el salón de clase, escribir información personal en formatos sencillos y escribir el nombre de lugares y elementos que reconocen en una ilustración, competencias como éstas son las que los aprendices a este grado ya deberían saber o en su defecto deben estar en proceso de conocer.

En cuanto a las técnicas de recolección de las informaciones siguiendo los lineamientos del proyecto macro de investigación de UNICOLOMBO se vislumbra necesaria la observación etnográfica, encuestas, videos, fotos y entrevistas a la población. Teniendo en cuenta el objetivo principal de la investigación acción participativa, el cual es mejorar la enseñanza- aprendizaje del inglés a través del juego como un recurso lúdico se utilizará como instrumentos de registro la observación, una entrevista aplicada al profesor y una encuesta a un grupo de estudiantes.

En las observaciones realizadas en la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda en los meses agosto, septiembre y octubre del año 2013, cumpliendo un total de 6 horas a la semana se registra todo lo que se evidencia en el salón de clases de grado tercero.

La entrevista que se le hizo a la profesora de inglés de la institución estuvo conformada por cinco preguntas, las cuáles fueron con el objetivo de obtener información acerca del impacto que están teniendo los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés,

esto es, conocer su título profesional, cuánto tiempo tiene de experiencia de enseñar el idioma inglés, cómo cree que debe ser la enseñanza del inglés, si le gusta enseñar este idioma y qué recursos cree que son necesarios en el proceso en la enseñanza del inglés.

La encuesta que se le aplicó a 28 estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda se realizó en el mes de octubre del año 2013, estuvo conformado por 10 preguntas que se hicieron con la finalidad de conocer su percepción acerca de la enseñanza del idioma inglés, si les gustaría aprender inglés a través de juegos, qué tanto tiempo le dedican al aprendizaje del idioma, cómo les gustaría aprenderlo.

Teniendo en cuenta la descripción del problema que presenta este proyecto, se considera necesario plantear una propuesta de mejoramiento con ayuda de la lúdica, ya que es eje principal de la propuesta de mejoramiento, pero para ser eficaz este propósito es necesario tomar como apoyo el enfoque Total Physical Response, ya que este se refiere a la enseñanza de una segunda lengua, donde el profesor primero proporciona las órdenes de la lengua de objeto y luego realiza las acciones correspondientes con los estudiantes, menciona Jacko (2009); además los estudiantes no solo aprenden observando las acciones sino realizándolas. ya que los profesores deberían evitar la presentación de nuevas órdenes en una rápida sucesión, es por eso que se quiere beneficiar a los estudiantes de la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda, del corregimiento la Boquilla, ubicado en Cartagena; debido a que sus estudiantes no están alcanzando los objetivos que se pretenden tener en el nivel en el que se encuentran, es por eso que se ha

diseñado un plan de acción con ayuda de este enfoque con el fin de aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

**Tabla 2. Plan de acción**

**Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda**  
**Grado: tercero de primaria**  
**Año: 2013**

<b>OBJETIVO</b>	<b>Objetivos específicos</b>
<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Mejorar en el aprendizaje del idioma inglés en el grado tercero de primaria de la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda, a través de un plan de mejoramiento lúdico-pedagógico.</p>	<p>Motivar a los estudiantes de grado tercero de primaria a participar en las clases de inglés, mediante el juego como un recurso lúdico.</p> <p>Asociar las ideas que posee el estudiante con los nuevos conocimientos que se adquieren por medio del juego en el grado tercero de la Básica Primaria.</p> <p>Identificar nuevas actitudes en los estudiantes frente al juego como un recurso lúdico, para potenciar su habilidad escrita en inglés.</p> <p>Presentar un plan de mejoramiento que pueden desarrollarse en la enseñanza del inglés, para obtener mejores resultados en el aprendizaje de ésta área por parte de los educandos.</p>

El plan de acción consistió inicialmente en elaborar un lesson plan para tres intervenciones de acuerdo a las temáticas correspondientes a desarrollar en tercer grado y que tuvieran como finalidad afianzar la producción escrita del área inglés en los estudiantes. Se asistió a la institución tres días a la semana durante un mes. Cada lesson plan fue enseñado de acuerdo a los tres pasos que aparecen en el cuadro de abajo y las actividades fueron realizadas por los estudiantes con orientación de las docentes practicantes, otras actividades fueron completamente individuales para evaluar su



aprendizaje y otros talleres fueron entregados para reforzar en casa. Todas las actividades hechas en clase serán analizadas en la etapa final de evaluación del plan de mejoramiento.

**Tabla 3. Cronograma de actividades.**

Activities Date	19 de Mayo de 2014	21 de Mayo de 2014	23 de Mayo de 2014
Greetings	A game or funny activity to present the key words	Play “emotions Dice”	Two practice activity
What is your name?	26 de Mayo de 2014	28 de Mayo de 2014	30 de Mayo de 2014
	A game or funny activity to present the key words	Play “Touch the cards”	Two practice activity
How are you?	02 de Junio de 2014	04 de Junio de 2014	06 de Junio de 2014
	A game or funny activity to present the key words	Play “Birthday cake”.	Two practice activity

## **CAPITULO II. RESULTADOS**

### **1. Reporte de las observaciones**

El reporte de las observaciones realizadas en la Institución Educativa sede Madre Bernarda en el grado tercero, evidencia que la problemática presentada en el proceso de aprendizaje del idioma inglés es la competencia escrita, debido a que los estudiantes durante las clases de inglés manifiestan dificultades, tales como escribir elementos y lugares en inglés, transcribir del tablero al cuaderno, completar palabras de acuerdo a imágenes. Surge entonces la necesidad de aplicar una encuesta y un test diagnóstico para partir con hechos reales y se pueda tener una precisión acerca lo que piensan los estudiantes sobre la importancia de aprender inglés y las habilidades que poseen en la expresión escrita.

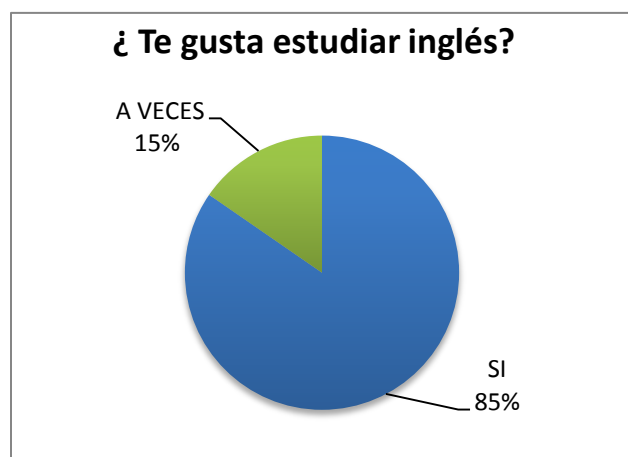
De igual forma se tuvo en cuenta en las observaciones, la actitud de los estudiantes, el comportamiento, la atención y motivación por aprender el idioma inglés la manera como la profesora introduce los temas a desarrollar la clase, sus conocimientos en el idioma inglés, los recursos a utilizar y la motivación con la que lleva a cabo sus clases para que sus estudiantes aprendan.

A partir de lo anterior se plantea una propuesta de mejoramiento que permita mostrar avances en la producción escrita del idioma inglés en éstos estudiantes de tercer grado. Esta propuesta fue formada con una planeación detallada teniendo en cuenta los

estándares básicos de la competencia escrita en el grado tercero como se muestra en los formatos de planeación de las lecciones enseñadas.

## 2. Reporte de las encuestas

La encuesta aplicada a 28 estudiantes del grado tercero de primaria permitió evidenciar tanto el interés que tienen éstos por aprender inglés como la estrategia clave a utilizar para llevar a cabo las intervenciones y lograr posteriormente el objetivo de este trabajo. Las preguntas número 1 y 2 de la encuesta están dirigidas al gusto y la opinión que los estudiantes tienen acerca del inglés. Los resultados tal como se observan en las gráficas 1 y 2 muestran que un 85% de los estudiantes afirmó que le gusta estudiar inglés y un 92% opinó que les parece un idioma importante. Basándose en lo anterior, se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes sí tienen una motivación e interés hacia la lengua extranjera y además ya poseen un poco de conciencia acerca de la importancia de esta lengua en la actualidad y sus ventajas en todos los campos de estudios.

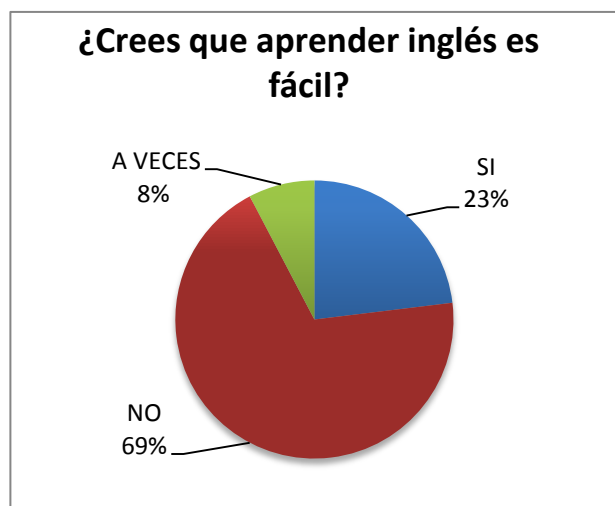


**Gráfica 1. Gusto por el inglés**



**Gráfica 2. Importancia del inglés**

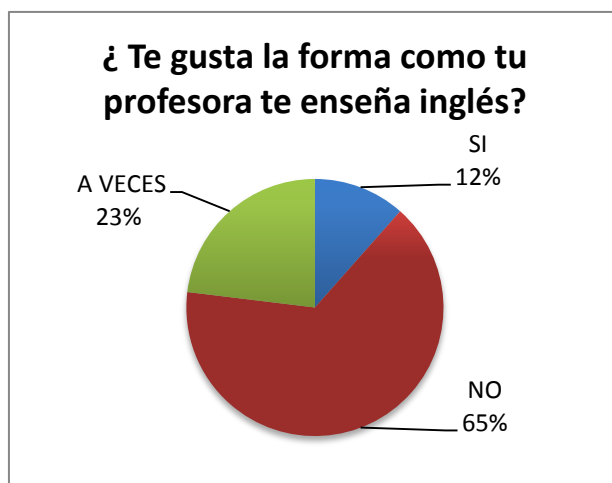
Por otra parte, las preguntas número 3, 4 y 5 se refieren a la percepción que tienen los estudiantes con respecto a las clases de inglés que reciben en su institución. Los resultados encontrados, tal como lo muestran las gráficas 3, 4 y 5 revelan que solo un 23% de los estudiantes piensa que aprender inglés es fácil, a un 65% no le gusta cómo su profesora les enseña esta asignatura y un 92% afirman que su profesora no les enseña inglés a través de juegos. Estos resultados ponen en evidencia que los estudiantes perciben el inglés como un idioma difícil de aprender y que las estrategias que usa su profesora para enseñarlo no contribuyen a generar un gusto por el idioma, no usando juegos que son una herramienta fundamental para desarrollar las habilidades básicas que un estudiante de tercer grado debe saber en el idioma inglés.



**Gráfica 3. Facilidad para aprender inglés**



**Gráfica 4. Enseñanza del inglés con juegos**



**Gráfica 5. Agrado por la enseñanza del profesor**

Otra pregunta que fue importante plantear en la encuesta fue la forma cómo a los estudiantes les gustaría aprender inglés, ofreciéndoles las opciones de lecturas, juegos y transcripciones del tablero al cuaderno. Este resultado sirvió como base para plantear la propuesta de mejoramiento porque como se muestra en la gráfica 6 el 81% de los estudiantes afirmó les gustaría aprender inglés a través de juegos.



**Gráfica 6. Opciones para aprender inglés**

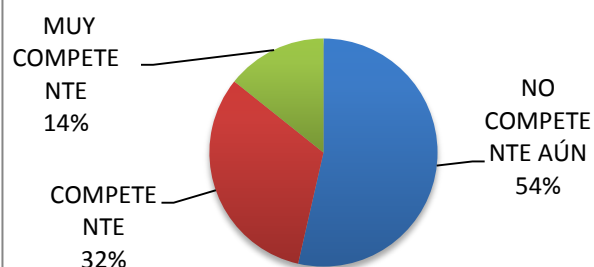
### **3. Reporte del test diagnóstico**

Para finalizar con la fase diagnóstica de la presente investigación se aplicó un test diagnóstico con el objetivo de determinar cuál era el estado actual de las competencias de producción escrita que tenían los estudiantes según los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras propuestos por el ministerio de educación en el año 2006. El test fue aplicado a 28 estudiantes, éste estuvo conformado por 5 preguntas basadas en los estándares para la competencia escrita del idioma inglés en grado tercero, posteriormente la producción de los estudiantes fue evaluada con una rúbrica (Anexo 1.) para evaluar su producción escrita.

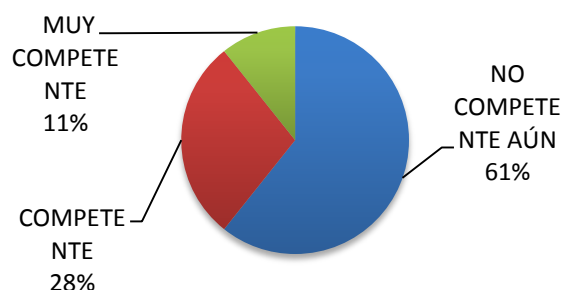
Tal como lo muestra la gráfica 7 en los resultados los estudiantes muestran falencias en escribir información personal en formatos sencillos mostrando que un 82% de los estudiantes no son competentes aún, un 61% tampoco ha desarrollado aún la competencia de escribir nombres de elementos que reconocen en una ilustración y un 54% no lograron copiar o transcribir palabras que usan con frecuencia en el salón de clase

Se puede concluir entonces que más del 50% de los estudiantes está presentando dificultades en la producción escrita en inglés y no han logrado desarrollar las competencias correspondientes a esta habilidad para niños de tercer grado de primaria según los estándares básicos de competencias en inglés.

**Copia y transcribe palabras que comprende y que uso con frecuencia en el salón de clase. (Preg. 3 del test)**



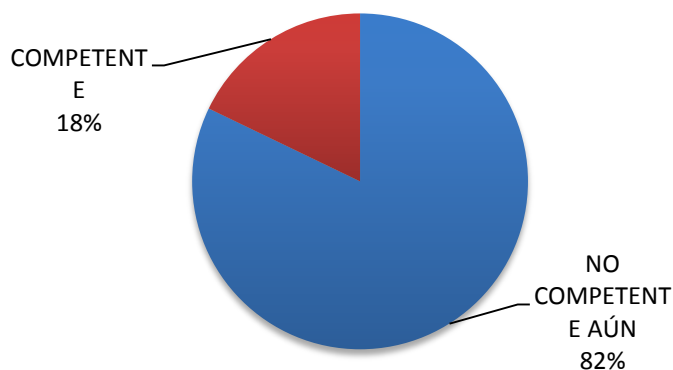
**Escribir el nombre de lugares y elementos que reconoce en una ilustración. (Preg. 1 y 2 del test).**



**Grafica 1. Transcripción de palabras en inglés**

**Gráfica 2. Reconocimiento de elementos**

**Escribo información personal en formatos sencillos. (Preg. 4 del test)**



**Gráfica 3. Información personal en inglés**

Ante lo anteriormente descrito, es menester buscar, adaptar y poner en práctica juegos que permitan generar un ambiente favorable para la enseñanza-aprendizaje de la LE con el objeto de desarrollar la habilidad de producción escrita de la LE.

#### **4. Reporte de la propuesta de mejoramiento**

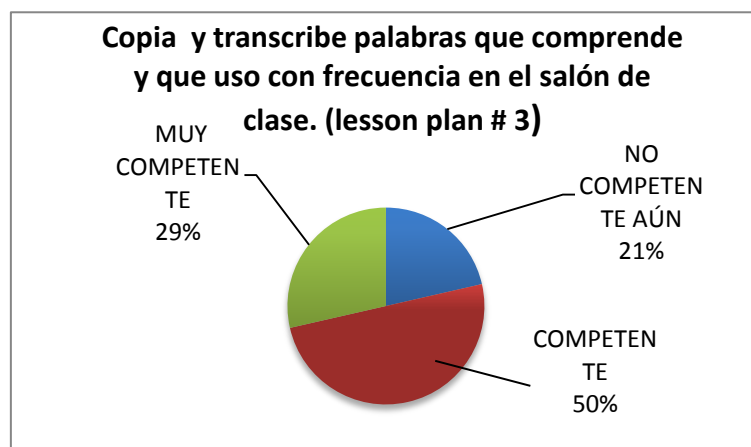
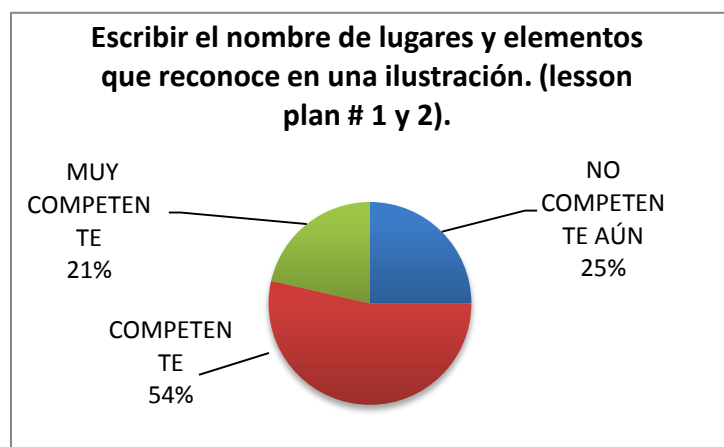
La primera vez que el grupo investigador intervino en tercer grado con la propuesta de mejoramiento elaborada fue muy satisfactorio, porque los estudiantes manifestaron una actitud diferente a la que presentan normalmente con su profesora de inglés, esto es, porque la actividad que se desarrolló con los niños fue interactiva entre estudiante-profesor, se inició la clase con una canción que implicaba movimiento corporal, luego con una pregunta que estaría relacionada al tema a desarrollar, en este momento el cambio en los estudiantes fue bastante notorio ya que tomaron su tiempo para pensar y responder. Se le iba ayudando a descubrir su propio aprendizaje y explicando el objetivo de lo que aprenderían. Por supuesto toda la comunicación fue inglés pero con un vocabulario sencillo y algunas veces con gestos para mayor facilidad de comprensión. Finalmente el objetivo de la actividad se cumplió porque la atención y motivación de los niños fueron factores que lo permitieron. Cabe resaltar que la propuesta de mejoramiento está encaminada a mejorar los procesos de aprendizaje del inglés a través del juego como un recurso lúdico.

Al llevar a cabo la intervención pedagógica propuesta sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes, se puede afirmar que los resultados fueron significativos porque las actividades permitieron mostrar avances producción escrita en inglés.

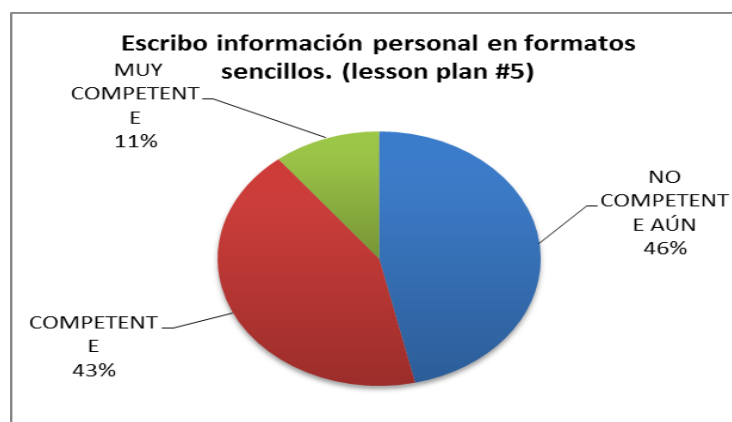
Teniendo en cuenta la rúbrica utilizada para la evaluación del plan de mejoramiento los resultados tabulados muestran que el 54% de los estudiantes ha mejorado en escribir nombre de lugares y elementos que reconoce en una ilustración (gráfica 1), un 50% de los



estudiantes es competente en copiar palabras que comprende y usa con frecuencia mientras que un 29% es muy competente (gráfica 2). En la gráfica 3 a pesar que muestra un pequeño porcentaje del 39% en que los estudiantes escriben información personal se considera que sí ha habido un avance porque en el test diagnóstico se obtuvo que 82% de los estudiantes no era competente, lo que indica que las actividades implementadas sí han tenido resultados positivos y de mejora.



**Gráfica 1. Reconocimiento de elementos      Gráfica 2. Transcripciones de palabras en inglés**



**Gráfica 3. Información personal en inglés**

Con esta continuidad se intentará transformar los procesos de aprendizaje en los estudiantes. Es importante la realización y el tipo de las actividades que se lleven al salón de clases porque de esto dependerá el éxito de la propuesta de mejoramiento.

Es evidente que los estudiantes muestran mucho entusiasmo cuando se les comunica que en la clase se realizará una actividad diferente a las que realizan generalmente. Su actitud y motivación se ve reflejada y atenta a cumplir cualquier indicación dada. En el desarrollo de ésta, todos están concentrados queriendo participar y divertirse, pues así lo ven. Qué admirable es ver que un niño se divierte mientras aprende. Para ellos jugar ganando y perdiendo es igual ganancia porque siente que están aprendiendo cosas nuevas, en este caso con el vocabulario a pesar que son simples palabras para un estudiante significa mucho. Lo llena de satisfacción que sí puede aprender y pronunciar el idioma inglés.

Al terminar la actividad se realiza una reflexión dando respuestas a cómo fue, cómo pudo ser, qué aprendieron, cómo se sintieron. Cada estudiante tiene la oportunidad de describir con sus propias palabras el desarrollo de la clase. Generalmente los estudiantes con sus gestos en la cara y con sus palabras dan a conocer muchas cosas, diciendo comentarios como éstos: primero que todo fue muy divertido, quiero que hagan otra así, aprendí tres palabras nuevas y ya sé cuándo usarlas, puedo aprender inglés, entre otras.

Luego se les comunicó a todos los estudiantes que el objetivo siempre va ser que ellos aprendan, que sientan interés por el idioma inglés porque es importante aprenderlo y les va a servir de mucho cuando ellos estén más grandes. Que se sientan capaces porque

son niños muy inteligentes y que ante todo recuerden siempre cumplir las instrucciones del profesor para que así toda actividad tenga mejor resultado.

Estos resultados fueron satisfactorios para el cumplimiento de esta investigación ya que sin las observaciones, las entrevistas, las encuestas, el test diagnóstico y la propuesta de mejoramiento no hubiera sido posible tener evidencias de cómo fue el proceso en la enseñanza-aprendizaje del inglés de la producción escrita y cómo a través de la lúdica pudo haber un avance en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Luego de la implementación del proyecto se puede concluir lo siguiente:

De manera general se reconoció a partir de la aplicación del test diagnóstico y la encuesta tomada que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para contribuir al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños de 7 a 10 años del grado tercero en la Institución Educativa Técnica la Boquilla sede Madre Bernarda. Los estudiantes a través de diversas actividades desarrolladas evidenciaron un gran avance en las habilidades de expresión escrita de acuerdo a los estándares básicos del idioma inglés.

Por otra parte, se puede concluir que el aprendizaje del inglés propiciado en un ambiente lúdico además de fortalecerse, permite que los niños se habitúen a dicha lengua extranjera, se identifiquen con ella, se sientan más seguro al demostrar sus habilidades en la expresión escrita, la valoren, disfruten y reconozcan los grandes beneficios que esta les puede otorgar frente a su desarrollo profesional, sus relaciones interculturales, su visión del mundo y su calidad de vida.

La metodología lúdica aplicada durante las intervenciones de clases surtió un efecto positivo en la población intervenida por medio del proyecto, ya que además de proporcionar aprendizaje a los niños, los deleitó y por consiguiente los motivó altamente frente al aprendizaje del inglés.

Aunque este proyecto se diseñó para ser empleado con una comunidad específica (estudiantes de tercer grado de la institución educativa sede Madre Bernarda) éste puede desarrollarse en otros entornos, es decir, con diversos tipos de población que busquen mejorar las habilidades de producción escrita del idioma inglés.

Esta propuesta investigativa se recomienda a aquellos docentes que trabajan con estudiantes en la básica primaria y buscan mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés, para que utilicen el juego como una herramienta esencial en los salones de clases y de esta manera los estudiantes sientan más agrado por aprender y mejoren las dificultades en el idioma. Teniendo en cuenta que los educadores son agentes de cambio social y la educación debe estar acorde a las necesidades de los infantes y a los cambios que la sociedad exige.

## REFERENCIAS

- Altablero (2005). Evaluación: punto de partida para el mejoramiento. Disponible en:  
<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97594.html>
- Arroyo, A Castelo, A y Pueyo, M (1994). *El departamento de orientación: atención a la diversidad*. Madrid: Narcea Ediciones. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=HH7K\\_CU7qxQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=HH7K_CU7qxQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Consejo de Europa para la publicación en Inglés y Francés (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. Disponible en:  
[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf)
- Domínguez, P (2008). Destrezas receptivas y destrezas productivas en la enseñanza del español como lengua extranjera. Disponible en:  
[http://www.marcoele.com/descargas/pdominguez\\_destrezas.pdf](http://www.marcoele.com/descargas/pdominguez_destrezas.pdf)
- Begoña, G (2008) (Coord.) Videojuegos y aprendizaje. Didáctica: Diseño y desarrollo curricular Tecnologías de la información y de la comunicación. Barcelona: Grao. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=SeXhfWORMsgC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=SeXhfWORMsgC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Hurtado, H. (2013, Mayo) Matemáticas e inglés: puntos débiles de los estudiantes colombianos. Disponible en:  
<http://m.eltiempo.com/vida-de-hoy/educacion/pruebas-que-enmarcan-camino-hacia-la-excelencia-educativa/11195343>
- Fleta, M. (2006). Aprendizaje y técnicas de la enseñanza del inglés en la escuela. Encuentro. Disponible en:  
<http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/1200/06-Fleta.pdf?sequence=1>
- Flores, M. y Flores, M. (1994). Actividades lúdicas para la enseñanza del inglés. Aula Innovación educativa. [Versión electrónica]. Revista Aula de Innovación Educativa 22. Disponible en:  
<http://www.grao.com/revistas/aula/022-ensenar-geometria--los-procedimientos/actividades-ludicas-para-la-ensenanza-del-ingles>
- Gutiérrez, Y (2008). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de educación secundaria. Disponible en:  
<http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/25005.pdf>
- Halliwel, S. (1992). *La enseñanza del inglés en educación primaria*. Madrid: Longman. Disponible en:  
[http://issuu.com/alfonsopio/docs/idioma\\_extranjero\\_y\\_su\\_didctica](http://issuu.com/alfonsopio/docs/idioma_extranjero_y_su_didctica)
- Instituto Superior de Formación del Profesorado (2001) *Metodología en la enseñanza del inglés*. Madrid: Ministerio de Educación. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=lg-IJwoHzUkC&dq=metodologia+de+la+ense%C3%B1anza+del+ingles&hl=es&source=gbg\\_navlinks\\_s](http://books.google.com.co/books?id=lg-IJwoHzUkC&dq=metodologia+de+la+ense%C3%B1anza+del+ingles&hl=es&source=gbg_navlinks_s)

- Jiménez, C. (2005) *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: Magisterio. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=pO7xQQvOb70C&dq=que+es+la+ludica&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](http://books.google.com.co/books?id=pO7xQQvOb70C&dq=que+es+la+ludica&hl=es&source=gbs_navlinks_s)
- Joan, D. (1993). *La organización del aprendizaje en la educación primaria. Temas de la educación*. Barcelona: Paidós. Disponible. En:  
[http://books.google.com.co/books?id=2nnIgxwX6xIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=2nnIgxwX6xIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Lerma, H. (2001) *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ecoe. Disponible en:  
<http://books.google.com.co/books?id=XL7ecoiY4qwC&pg=PA63&lpg=PA63&dq=como+se+hace+el+diseño+metodologico+de+un+proyecto+de+investigacion&source=bl&ots=ZtOUavsFH0&sig=BC9p1qnfKru8gNRjDuiIWO81Y>
- Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. Bogotá. Disponible en:  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-115375\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-115375_archivo.pdf)
- Morrison, S. G. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Pearson Educación. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=BBJWBEQTARAC&dq=modelo+montessori&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](http://books.google.com.co/books?id=BBJWBEQTARAC&dq=modelo+montessori&hl=es&source=gbs_navlinks_s)
- Musito, O. G. (2004). *Introducción a la psicología comunitaria Volumen 28 de Introducción a la psicología comunitaria / Intorduction to Communication Psychology Psicologia / Psychology*, Barcelona: UOC. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=jMQSEPBlbkC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=jMQSEPBlbkC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Nunes de Almeida, P (1994). *Educación lúdica*, Sao Pablo: Editorial San Pablo. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=AHi\\_OJSXRGAC&printsec=frontcover&dq=educacion+ludica+libro&hl=en&sa=X&ei=t\\_lhUcyEJsbl4APi9IDQBw&redir\\_esc=y#v=onepage&q=kolb&f=false](http://books.google.com.co/books?id=AHi_OJSXRGAC&printsec=frontcover&dq=educacion+ludica+libro&hl=en&sa=X&ei=t_lhUcyEJsbl4APi9IDQBw&redir_esc=y#v=onepage&q=kolb&f=false)
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico*, Buenos Aires: Noveduc Libros. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=wuBIfBz6Pn4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=wuBIfBz6Pn4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Paymal, N. (2010)
- Pedagogía 3000 Guía práctica para docente, padres y uno mismo, niños, niñas y jóvenes del tercer milenio. Argentina: Brujas, Disponible en:  
<http://es.scribd.com/doc/43430125/Pedagogia3000-4ta-ED>
- Penchansky, L (1995). *El juego. Debates y aportes desde la didáctica. La educación en los primeros años*: Noveduc Libros. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=BsDmmub5TREC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=BsDmmub5TREC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Pérez, G y Salazar, I (2007). *La pobreza en Cartagena un análisis por barrios*. Disponible en:  
<http://www.banrep.gov.co/documentos/publicaciones/regional/documentos/DTSER-94.pdf>

- Pérez, P. y Roig, V. (2004). *Enseñar y aprender inglés en educación infantil y primaria, Volumen I*. Barcelona: S.I, Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=6cKjuUI1i-EC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=6cKjuUI1i-EC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Pérez y Roig, P. (2004). *Enseñar y aprender inglés en educación infantil y primaria, Volumen II*. Paulo N. (2002). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Barcelona: S.I, Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=kqnjX8HQP-kC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=kqnjX8HQP-kC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Ruiz, F. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Barcelona: INDE, Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=BqJhm2rm3N0C&printsec=frontcover&dq=Los+juegos+en+la+motricidad+infantil+de+los+3+a+los+6+años&hl=es&ei=HmO5ToO2E4-Jtwe4nqTKBw&sa=X&oi=book\\_result&ct=book-thumbnail&resnum=1&ve](http://books.google.com.co/books?id=BqJhm2rm3N0C&printsec=frontcover&dq=Los+juegos+en+la+motricidad+infantil+de+los+3+a+los+6+años&hl=es&ei=HmO5ToO2E4-Jtwe4nqTKBw&sa=X&oi=book_result&ct=book-thumbnail&resnum=1&ve)
- Richards. J. y Rodgers. T. (2001) *Approaches and Methods in Language Teaching* Cambridge Language Teaching Library. New York: Cambridge University Press, Disponible en:  
<http://books.google.com.co/books?id=9mQ9l3K73BoC&pg=PA204&dq=content+based+instruction&hl=es&sa=X&ei=hyqFUbLlKKiI0QG21IHADQ&ved=0CDcQ6AEwAg#v=onepage&q=content%20based%20instruction&f=false>
- Silva, C. Campos, R. (2003). *Método María Montessori*. Disponible en:  
<http://www.elviajerosuizo.com/resources/metodo.montessori-resumen.pdf>
- Verdu, M. (2002). *La enseñanza del inglés en el aula de primaria: propuestas para el diseño de unidades didácticas*. Murcia: Universidad de Murcia. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=6W\\_2mQ\\_aEs0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gb\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q=kolb&f=false](http://books.google.com.co/books?id=6W_2mQ_aEs0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q=kolb&f=false)
- Zapatag, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*. México: Pax. Disponible en:  
[http://books.google.com.co/books?id=XxPNvokQawgC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.co/books?id=XxPNvokQawgC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Jacko, J. (2009). *Human - Computer Interaction. Interacting in Various Application Domains*. USA: Minneapolis. Disponible en:  
<http://books.google.com.co/books?id=gnpRBgUCssoC&pg=PA120&dq=tpr+approach&hl=es&sa=X&ei=8b-8U8q5KPjFsASsYgGgBQ&ved=0CE4Q6AEwBw#v=onepage&q=tpr%20approach&f=false>



## ANEXOS

### Anexo 1. Rúbrica de Producción escrita

<b>Criterios</b> <b>El estudiante es capaz de:</b>	<b>Limitado</b> <b>No competente aún</b>	<b>Competente</b>	<b>Muy Competente</b>
Escribir el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración. (Preg. 1 del test)			
Copiar y transcribir palabras que comprendo y que uso con frecuencia en el salón de clase. (Preg. 3 del test)			
Escribo información personal en formatos sencillos. (Preg. 4 del test)			

### Anexo 2. Test diagnóstico

Name: \_\_\_\_\_

Hospital	Shoe store
School	Bakery

1. Look the picture and complete the sentences.

✚ It is a \_\_\_\_\_



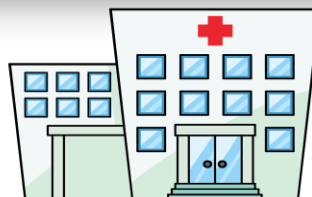
✚ It is a \_\_\_\_\_



✚ It is a \_\_\_\_\_



✚ It is a \_\_\_\_\_



2. Complete the sentences using the words in the box.





Grandmother      sister      beautiful      old



My \_\_\_\_\_ is \_\_\_\_\_

My \_\_\_\_\_ is \_\_\_\_\_

4. Look at each picture of a farm animal and fill in the missing vowels for each farm animal.

 <p>c__w</p>	 <p>ch__ck__n</p>
 <p>p__g</p>	 <p>d__ck</p>

Complete the information. Then draw your picture.

My name is \_\_\_\_\_. I am \_\_\_\_\_  
 years old. I live in \_\_\_\_\_. My  
 favourite food is \_\_\_\_\_. My father's  
 name is \_\_\_\_\_ and my mother's name  
 is \_\_\_\_\_. My best friend's name is  
 \_\_\_\_\_ and my favourite sport is  
 \_\_\_\_\_. On weekends I usually  
 \_\_\_\_\_.

**Anexo 3. Encuesta a estudiantes**

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

**1.** ¿Te gusta estudiar inglés?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

**2.** ¿Consideras que aprender inglés es importante?

- a. Si
- b. No
- c. Más o menos

**3.** ¿Crees que aprender inglés es fácil?

- a. Si
- b. No
- c. Más o menos

**4.** ¿Te gusta la forma como tu profesor te enseña inglés?

- a. Si
- b. No
- c. Más o menos

5. ¿Cómo te gustaría que te enseñaran el inglés?

---

---

6. ¿Dedicas tiempo para estudiar inglés?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

7. ¿Cómo crees que es tu nivel de inglés?

- a. Bueno
- b. Malo
- c. Regular

8. ¿Tu profesor enseña el inglés a través de juegos?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

9. ¿Cómo te gustaría aprender inglés?

- a. Transcripciones
- b. Juegos

## c. Lecturas

10. ¿Por qué te gustaría aprender inglés?

---



---



---

**Anexo 4. Entrevista a docente.**

1. ¿Cuál es el título de su profesión?
2. ¿Hace cuánto enseña inglés?
3. ¿Le gusta enseñar inglés?
4. ¿Cómo cree que debe ser la enseñanza del inglés?
5. ¿Considera que la enseñanza del idioma inglés es fácil?
6. ¿Qué recursos desea tener cuando enseña inglés?

**Anexo 5. Lesson plan #1**

**Grade:** 3

**MAIN AIM:** To learn the difference moments at the day, using the greeting.

**SUBSIDIARY AIMS:**

**Cognitive:** To identify the vocabulary “good morning, good afternoon, good evening, good night, nice to meet you and good bye, happy, sad or hungry”.

**Affective:** I feel happy when greet in English.

**Personal:** Interchange greeting with others.

**Topic:** greeting – how are you today?

## **WARM UP**

We would like to begin arrive to the classroom saying” hello, how are you today? for know what is the answer of students according the topic.

## **Materials**

Flascards, video and worksheet.

## **A GAME OR FUNNY ACTIVITY TO PRESENT THE KEY WORDS**

Video hello, how are you today?

Video Good morning

In this activity, we would like that students through the video learn to answers how are you today? “happy , sad or hungry”, after practice with the song, let’s go to ask the same question like the video.

## **THE EXPONENT**

We start to show the flashcards about greeting during the day, for the purpose to review the vocabulary in the video; the main idea is students identify how to write and what is the picture according the greeting.

- Before to start, the first is give ideas to the students about what could be the moment of the day.

## **ONE ACTIVITY TO PRESENT THE EXPONENT AND TOPIC**

Teach the greeting vocabulary

Now class I am going to organize greeting flashcard pictures for the good morning, good night, good afternoon, good evening, sad, happy and hungry.

## 2. Play “emotions Dice”

When the class starts, I’m going to give a “emotions Dice” for student, they have to throw out dice in secret, with help of the teacher, they will do mimics according the picture that they have touched. This activity we will help to practice pronunciation and build the vocabulary.



**Happy**



**Sad**



**Hungry**



## A FEEDBACK DESCRIPTION

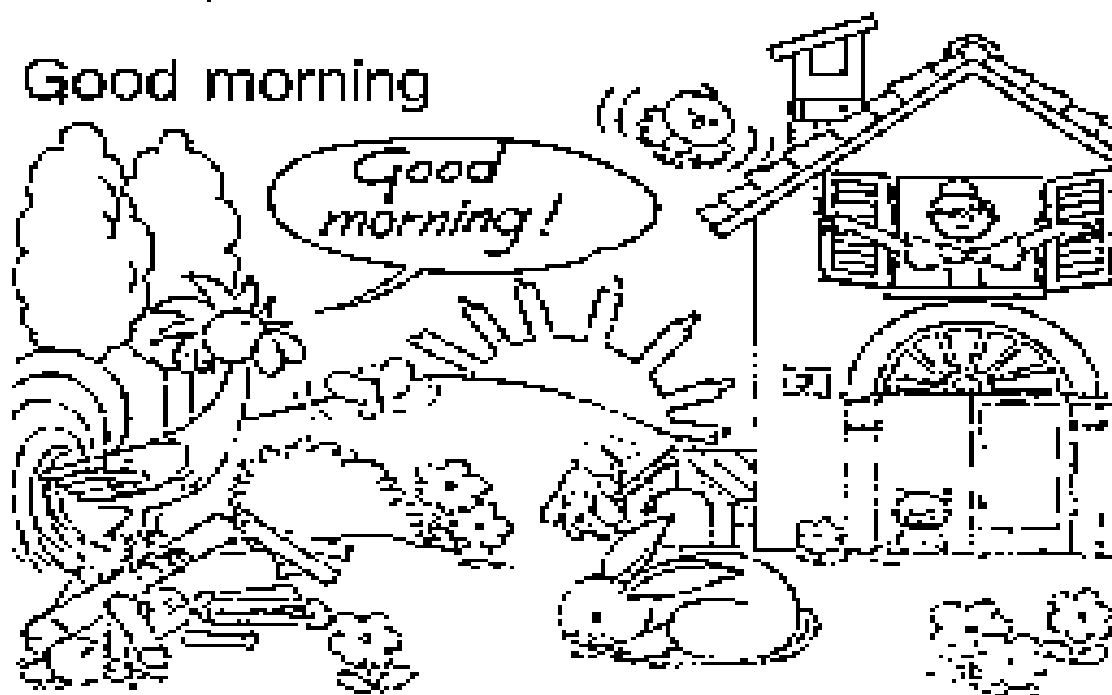
The purpose is that students know what are the greetings according the moment of the day and what are feelings that people can show through gestures.

## TWO PRACTICE ACTIVITY

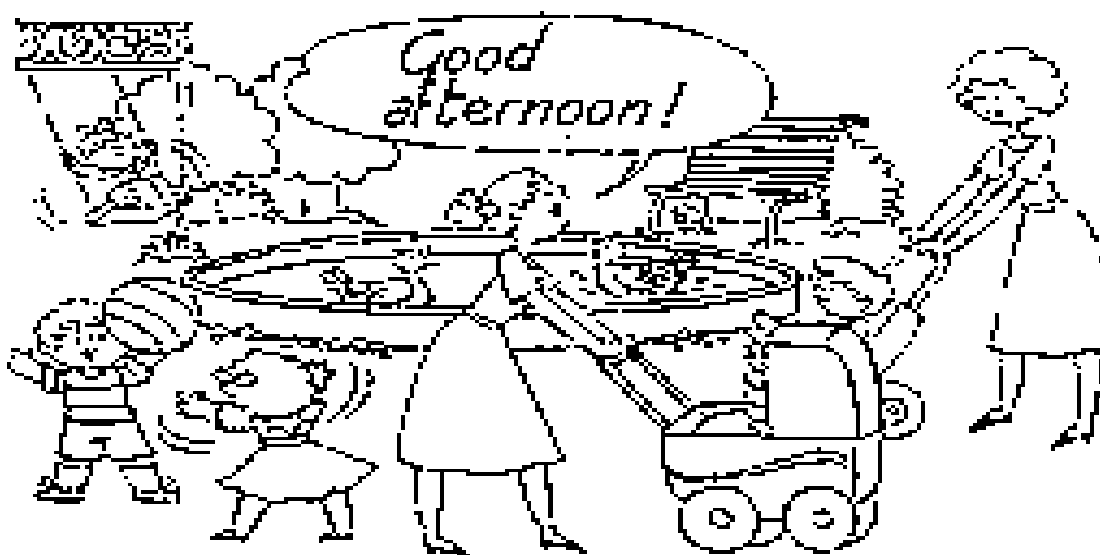
FIGURE 1

Colour the pictures.

Good morning



Good afternoon



## ONE EVALUATING ACTIVITY

1. Write the moment of the day according the picture.



QUIERODIBUJOS.



## Lesson plan #2

**LEVEL:** 3 grade

**MAIN AIM:** To learn how to say "my name is....." using the question what's your name?

### **SUBSIDIARY AIMS:**

**Cognitive:** Identified when students have to use what's your name?

**Affective:** I like to talk with my classmates and ask them what are their names ?

**Personal:** Interchange name with someone.

**TOPIC:** My name is...- what's your name?

### **WARM UP**

We would like to start showing flashcards about some students in this school, when everybody sees those pictures, they can say their names.

### **Materials**

Flashcard, video

### **A GAME OR FUNNY ACTIVITY TO PRESENT THE KEY WORDS**

Video what's your name? - Gogos adventure

In this activity, students will learn about how to say (my name is..) with help of the video. After that, they have to complete one activity.

### **THE EXPONENT**

Talk about how people introduce yourself.

- The first I will show a video about what's your name?; with this video they can practice with help a song that is in the video (What's your name? My name is Gogo, how are? I'm fine, thank you)

## ONE ACTIVITY TO PRESENT THE EXPONENT AND TOPIC

Teach to answers the question, what's your name?

Already class I am going to show flashcard according what's your name, in this card, they can look other example for greet and ask what is your name?



## 2. Play "Touch the cards"

When the class starts, I'm going to give one flashcard for student, they have to ask their classmates what is your name? This activity we will help to practice pronunciation and know when people can ask this question.


## A FEEDBACK DESCRIPTION

The purpose, is that students know what is the question for know what is the name of their classmates.

## TWO PRACTICE ACTIVITY

Independent Activity: Reading and Responding

# Introduce Yourself!



"Hello! My name is Robert. What is your name?"

My name is \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

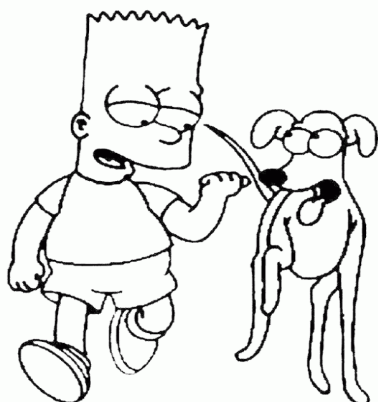
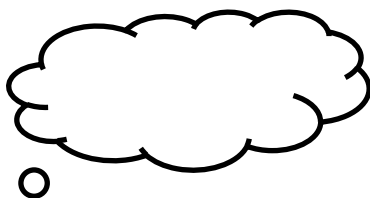
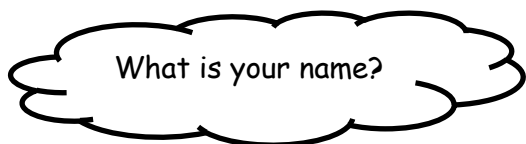
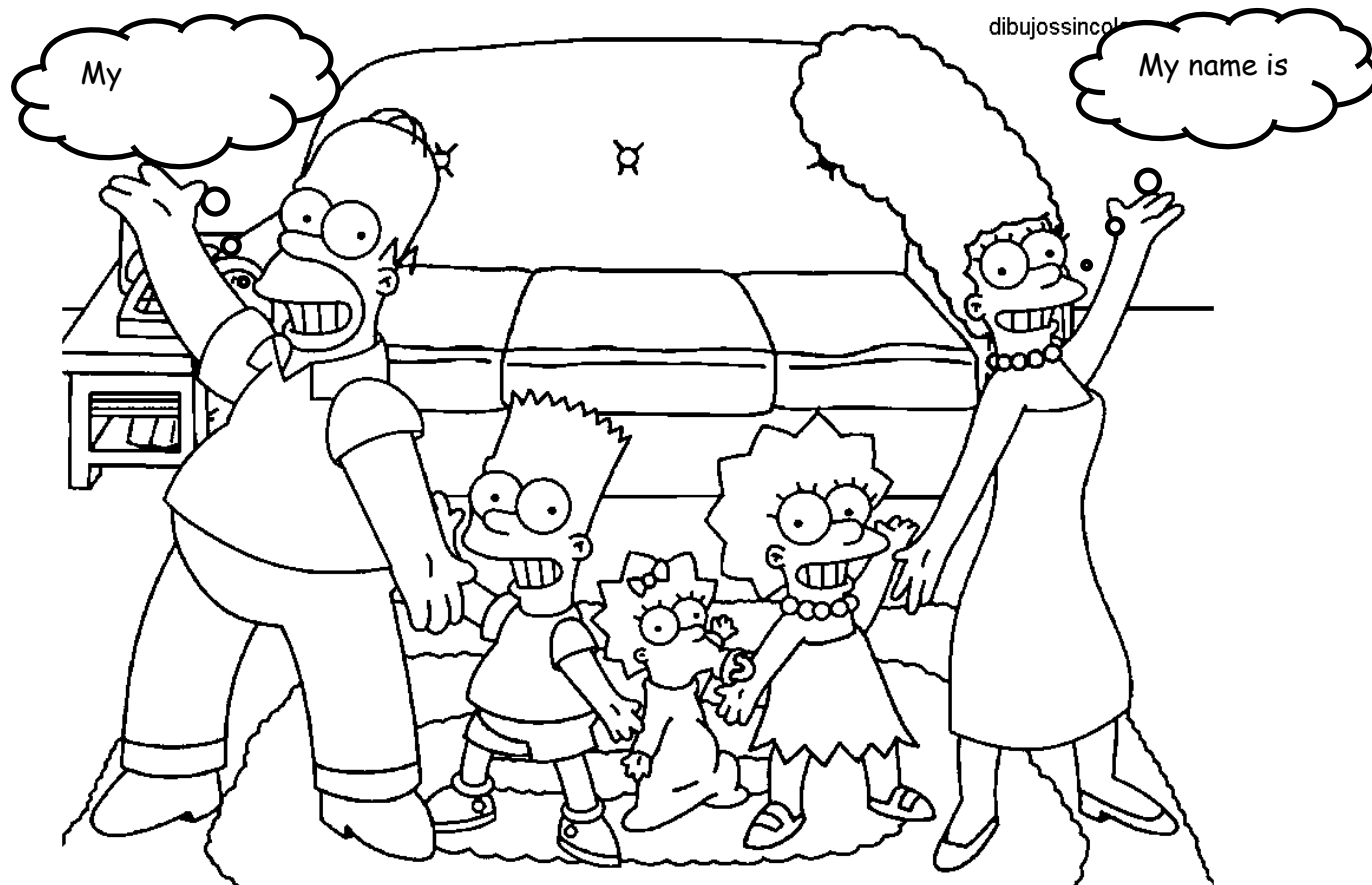
1

www.applesongkids.com © Genevieve Landau 2012

## ONE EVALUATING ACTIVITY

# What is your name?

1. Look the pictures and complete.



### **Lesson plan #3**

**Grade:** 3

**MAIN AIM:** To learn the different ages that students could have according the stages.

#### **SUBSIDIARY AIMS:**

**Cognitive:** To recognize the sentence "I am \_\_\_\_ years old", when they hear the question "how old are you?".

**Affective:** I feel excited when say my age in English.

**Personal:** Exchange personal information with others.

**Topic:** I am \_\_\_\_ years old? - How old are you?

#### **WARM UP**

We would like to start show the numbers vocabulary" one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten and then we sing a song for practice numbers.

#### **Materials**

Flashcards, video, song and worksheet.

#### **A GAME OR FUNNY ACTIVITY TO PRESENT THE KEY WORDS**

Video number, I am 8 years old.

Song: hand

After singing, we would like that students through the video learn how to answers how old are you? "I am \_\_\_\_ years old" and how to write each number.

#### **THE EXPONENT**

We start to write the number in the board with intent that they match the correct picture with its name. The main idea is students identify how to write according the number.

### Play "Birthday cake".

When the class starts, we are going to show a "birthday cake" for student, they have to account how many candles are there in the cake, after that we cut the cake in pieces for reward to the student that say how old are you?



### ONE ACTIVITY TO PRESENT THE EXPONENT AND TOPIC

Teach the numbers

Now class We are explain with this flashcard, what is the answer for this question.





## ONE EVALUATING ACTIVITY

### HOW OLD IS SHE?

❖ Look and answer.

How old is she?  
She is six.

How old is he?  
\_\_\_\_\_

How old is she?  
\_\_\_\_\_

How old is she?  
\_\_\_\_\_

How old is he?  
\_\_\_\_\_

iSLCollective.com

Tema	Greetings
Objetivo	Aprender los diferentes momentos en el día, usando los saludos.
Al comenzar esta dinámica los estudiantes no presentaban conocimiento alguno del tema, lo cual no fue fácil para ellos al iniciar, pero con la ayuda de las canciones, flashcard que llevamos, los chicos tuvieron mucha disposición para realizar la actividad, lo que hizo que se llevara a cabo y se lograra el objetivo propuesto.	

Tema	What is your name?
Objetivo	Aprender a decir mi nombre es..., usando la pregunta ¿cuál es tu nombre?
Para esta intervención, los chicos mostraron mucho interés, emoción y ganas de participar, ya que para esta dinámica logramos que vieran un video, cantaran, y se realizaran las actividades lúdicas que planeamos llevar, es por eso que podemos decir que se alcanzó el objetivo propuesto.	

tema	How old are you?
Objetivo	Aprender las diferentes edades que los estudiantes podrían tener de acuerdo a las etapas.
Durante esta actividad los estudiantes se mostraron muy animados para participar y aprender, pero no se logró el objetivo, ya que los estudiantes mencionaban los números pero no lograban identificar la escritura de cada número, al momento de relacionarlo con la imagen.	

### Anexo 6. Evidencias Fotográficas



Carlos realizando su actividad

video de what is your name?



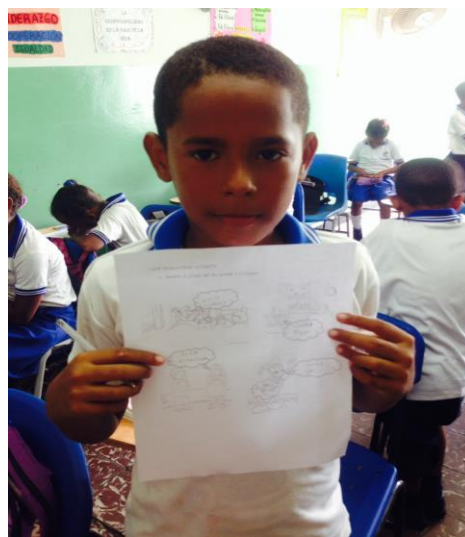
Los niños mostrando la actividad final



Viendo un video de what is your name?



Las niñas después de participar en la actividad lúdica



Juan antes de empezar su actividad