

**EI JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA INNOVAR LA ENSEÑANZA Y EL
APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL GRADO
QUINTO PRIMARIA DEL COLEGIO SANTA TERESITA DE LISIEUX**



AUTORA:

YULEIMA LISSETH OJEDA GONZÁLEZ

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SAN JOSÉ DE CÚCUTA**

2019

**EI JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA INNOVAR LA ENSEÑANZA Y EL
APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL GRADO
QUINTO PRIMARIA DEL COLEGIO SANTA TERESITA DE LISIEUX**



AUTORA:

YULEIMA LISSETH OJEDA GONZÁLEZ

REQUISITO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

TUTORA:

ESP. MAYERLY SANABRIA SÁNCHEZ

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SAN JOSÉ DE CÚCUTA**

2019

Agradecimientos

Primeramente, a Dios por concederme la oportunidad de llegar a este punto de mi formación profesional, a cada uno de mis seres queridos que siempre me apoyaron con sus palabras de aliento y su ejemplo; impulsándome a entregar lo mejor de mí en cada paso de mi carrera y no desistir en ningún momento.

De igual manera, agradezco a mi tutora Mayerly Sanabria por orientarme durante todo el desarrollo de la propuesta. Asimismo, agradezco a cada maestro que me acompañó durante mi formación como pedagoga, por siempre motivarme a marcar la diferencia de forma positiva y mostrar que es posible educar a partir del amor, la innovación y la felicidad.

Por último, pero no menos importante, agradezco a la Institución Educativa Santa Teresita de Lisieux, por permitirme realizar mis practicas investigativas que sustentaron la razón de ser de este proyecto, reconozco especialmente la labor de la docente de inglés, quien siempre tuvo un consejo oportuno para que mis clases fueran lo mejor posible y por supuesto, felicito a cada estudiante del grado quinto por participar en esta investigación, por estar dispuestos a aprender y enseñarme con su ejemplo a ser una mejor docente.

Resumen

El inglés es un idioma que es reconocido hoy en día como una lengua franca, por consiguiente, se ve la necesidad de innovar con estrategias llamativas para motivar y facilitar el proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes. El objetivo general del proyecto es aplicar el juego como estrategia lúdica para innovar la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños y niñas del grado quinto de básica primaria, del colegio Santa Teresita de Lisieux.

Se realizó un estudio cualitativo, basada en la Investigación Acción Pedagógica, contando con seis informantes claves. Las técnicas e instrumentos de recolección de datos fueron la observación directa con los respectivos diarios de campo, una encuesta basada en un cuestionario, y cuatro entrevistas semiestructuradas aplicadas después de cada jornada.

Como principales resultados se encuentra que efectivamente el juego es una estrategia innovadora para orientar el área de inglés, así mismo, se constató que los beneficios que sustentan los teóricos de esta investigación fueron corroborados y alcanzados por parte de los estudiantes. De igual manera, se resalta que los estudiantes de quinto manifestaron que prefieren el tipo de juego cooperativo, específicamente el juego simbólico y de roles. Sin embargo, cabe aclarar que en estos grados no es muy favorecedor realizar juegos competitivos, porque según lo observado, puede ser un desencadenante de discusiones en el aula.

Como conclusiones se puede determinar que efectivamente se lograron alcanzar los objetivos planteados, evidenciándose en la manera como los informantes valoraron positivamente la propuesta. También, la investigación fue muy significativa para la docente en formación, en la medida que se pudo comprobar que efectivamente se puede educar a partir del juego no solo en

edades de primera infancia sino en cualquier grado escolar y así lograr en los estudiantes un aprendizaje más significativo.

Palabras claves: inglés, juego, habilidades lingüísticas, competencias, innovación

Abstract

English is a language that is recognized today as a “lengua franca”, therefore, it is necessary to innovate with strategies to motivate and facilitate the learning process by students. The general objective of the project is to apply the game as a playful strategy for the strengthening of teaching and learning in the foreign language corresponding to English, in the fifth grade elementary school children of the Santa Teresita de Lisieux school.

The type of investigation was qualitative, based on Pedagogical Action Research, with six informants. The techniques and instruments of data collection were direct observation with the respective field diaries, a survey based on a questionnaire and of course, and four semi-structured interviews applied after the classes.

The most important result was that the game is an innovative strategy to guide the English subject, as well, it was found that the benefits that support the theorists of this research were corroborated by the students. In the same way, the fifth students prefer the cooperative game, specifically the symbolic and role play. However, it is clear that in this grade isn't very favorable to play competitive games, because as observed it can cause problems between the students.

As conclusions, it can be determined that the objectives were effectively achieved, something that you can see in the positive opinions that the students had about this project. Also, it was very important to the teacher; because it was found that you can effectively educate from the game not

only in early childhood but in any school grade and just in this way you can do more meaningful learning in students.

Keywords: English, game, language skills, capacity, innovation

Tabla de contenido

Introducción.....	13
Capítulo I.....	15
Problemática.....	15
Problemática.....	15
Formulación de la pregunta de investigación.....	19
Objetivos.....	19
Objetivo General.....	20
Objetivos específicos.....	20
Justificación de la investigación.....	20
Delimitación.....	22
Delimitación espacial:.....	22
Delimitación teórica:.....	23
Delimitación temporal:.....	24
Capítulo II.....	25
Fundamentación teórica de la propuesta.....	25
Investigaciones previas internacionales.....	25
Investigaciones previas nacionales.....	27
Investigaciones previas locales.....	29
Referente teórico.....	32

Lúdica.	32
El juego.	33
Beneficios del juego.	34
Clasificación del juego para el área de inglés.	36
Aplicación de los juegos para la enseñanza del inglés.	38
Dar instrucciones:	38
La organización de la clase:	39
Aplicación del juego:	39
Papel del docente:	39
Lengua materna.	39
Lengua extranjera / segunda lengua.	40
Competencias de una lengua extranjera.	42
Competencia lingüística.	43
Competencia pragmática.	44
Competencia sociolingüística.	45
Habilidades lingüísticas en una lengua extranjera.	45
Comprensión lectora o Reading.	46
Comprensión auditiva o Listening.	46
Expresión escrita o Writing.	46
Expresión oral o Speaking.	47

Derechos Básicos de Aprendizaje grado quinto primaria.....	48
Referente conceptual.....	48
Plan de acción.....	50
Capitulo III.....	56
Marco metodológico.....	56
Enfoque epistemológico interpretativo.....	56
Método de investigación.....	57
Deconstrucción.....	57
Reconstrucción.....	58
Evaluación de la práctica reconstruida.....	58
Escenario de investigación.....	59
Informantes claves.....	60
Técnicas de recolección de datos.....	61
Procedimiento de análisis de los datos.....	63
Cronograma.....	63
Capitulo IV.....	66
Análisis e interpretación.....	66
Entrevista N°1.....	66
Entrevista N°2.....	74
Entrevista N°3.....	79

Entrevista N°4.....	86
Cuestionario de satisfacción.....	94
Capítulo V	99
Reflexiones emergentes	99
Referencias bibliográficas	101
Anexos.....	105
Anexo 1	105
Anexo 2.....	108
Anexo 3.....	112
Anexo 4.....	117
Anexo 5.....	121
Anexo 6.....	126

Lista de tablas

Tabla 1 Aspectos que desarrolla el juego Chamorro (2010)	35
Tabla 2 Plan de acción. Autoría propia	55
Tabla 3 Respuestas de los estudiantes respecto al cuestionario final	95
Tabla 4 Respuestas Ítem 1	95
Tabla 5 Respuestas Ítem 2	95
Tabla 6 Respuestas Ítem 3	96
Tabla 7 Respuestas Ítem 4	96
Tabla 8 Respuestas Ítem 5	96
Tabla 9 Respuestas Ítem 6	97
Tabla 10 Respuestas Ítem 7	97
Tabla 11 Respuestas Ítem 8	98

Lista de anexos

Anexo 1.....	105
Anexo 2.....	108
Anexo 3.....	112
Anexo 4.....	117
Anexo 5.....	121
Anexo 6.....	126

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo central aplicar el juego como estrategia innovadora con el fin de permitirle a los estudiantes del grado quinto primaria del Colegio Santa Teresita de Lisieux mejorar sus habilidades lingüísticas y competencias en el área de inglés. Para ello, se apoya en el enfoque cualitativo a través de la Investigación Acción Pedagógica.

Este avance de investigación se realiza en la Institución Educativa Santa Teresita de Lisieux específicamente, con la participación de los estudiantes de quinto primaria. Este Centro Educativo cuenta con elementos teleológicos como la misión, visión, objetivos institucionales y el perfil estudiantil, que buscan solventar las necesidades presentadas en el contexto y debido a su enfoque curricular un poco tradicionalista, no ha integrado de manera permanente el factor lúdico en sus aulas de clase; permitiendo que este tipo de propuestas alcancen un gran impacto en los entes participativos.

De igual manera, cabe señalar que el motivo por el cual se escoge este colegio, nace a raíz de las prácticas formativas desarrolladas durante algunos semestres anteriores, que permitieron identificar la necesidad de fortalecer las habilidades de Speaking (hablar), Reading (leer) y Listening (escuchar), al igual que las competencias lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas, para así fortalecer el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera e impactar positivamente en la formación de los estudiantes que en su mayoría han sido los mismos desde las practicas mencionadas.

Por lo que se refiere a la propuesta de investigación se estructura en cinco capítulos: en el capítulo I se presenta una descripción detallada de la problemática a nivel internacional, nacional y local; centrándose en la institución mencionada anteriormente; finalizando con la formulación

de la pregunta de investigación. Así mismo, se establecen el objetivo general y los objetivos específicos, la justificación basada en los parámetros del Ministerio de Educación Nacional y una breve delimitación espacial, teórica y temporal de la propuesta investigativa.

Por otro lado, en el capítulo II se incluye las investigaciones previas a nivel internacional, nacional y local; haciendo mayor énfasis en los avances investigativos de la Universidad Libre, quien ha estudiado a fondo este objeto de estudio. También, este capítulo abarca los referentes teóricos- conceptuales sobre el juego, sus beneficios, aspectos que desarrolla, la forma en cómo deben aplicarse en una clase de inglés, los tipos de juegos que se deben usar, y por supuesto, se detalla la diferencia entre lengua materna, segunda lengua y lengua extranjera, enfatizando en las cuatro habilidades lingüísticas que son Listening (escuchar), Speaking (hablar), Writing (escribir) y Reading (leer), y las competencias (lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas) que según los expertos deben desarrollarse. Finaliza con un plan de acción detallado, el cual se lleva a cabo según las indicaciones que allí se dan.

Seguidamente, en el capítulo III se especifica la metodología basada en la Investigación Acción Pedagógica, el escenario de investigación, los informantes, las técnicas de recolección de datos y su respectivo procedimiento de análisis, culminando con el cronograma que rige toda la propuesta. Luego en el capítulo IV, se muestra detalladamente los resultados encontrados corroborándolos con la teoría expuesta en los capítulos anteriores, a través de una serie de matrices por cada ítem de las cuatro (4) entrevistas aplicadas a los estudiantes. Del mismo modo, se muestran los resultados del cuestionario de satisfacción final con relación al tipo de juego que los alumnos consideran que mayor aporte les genera. Finaliza con el capítulo V, en el cual se presentan las debidas conclusiones de toda la investigación desarrollada.

Capítulo I

Problemática

En este capítulo se presenta una descripción destallada de la necesidad que sustenta el porqué de esta propuesta, enfatizando en aspectos importantes como la identificación del problema, la pregunta de investigación, el objetivo general y los objetivos específicos, la correspondiente justificación y por supuesto, la delimitación a nivel espacial, teórica y temporal, mencionado la línea de investigación por la cual se rige este proyecto.

Problemática.

La enseñanza de una segunda lengua o lengua extranjera es un tema bastante recurrido y controversial, especialmente por la necesidad actual de dominar una lengua global que permita al estudiante desarrollar sus potencialidades, y las implicaciones a nivel educativo se han elevado; con relación a la exigencia de convertir los contenidos teóricos en conocimiento útil para los educandos.

A nivel internacional, se han encontrado varias investigaciones que sustentan la obligación de actualizar los métodos de enseñanza y con ello, las estrategias lúdicas que permitan utilizar el factor de motivación como desencadenante de un aprendizaje práctico y apropiado en el diario vivir; que vincule el factor del juego como un medio eficaz, en el cual los estudiantes disfruten aprendiendo.

Dentro de este rango, es viable abordar el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través de la aplicación de juegos, debido a que estos no solamente permiten adaptar los conceptos básicos aprendidos en clase y convertirlos casi inmediatamente en conceptos

reales, sino que también facilitan el fortalecimiento de procesos más complejos como el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y sociales implícitas en todo proceso educativo.

Es tan tangible esta realidad y tan necesario el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, que a nivel de Latinoamérica muchos países han optado por crear planes de enseñanza/aprendizaje de este idioma. Algunos de ellos como los menciona el documento *El aprendizaje del inglés en América Latina*, elaborado por Cronquist & Fiszbein (2017) son: Perú y su Plan *Inglés, Puertas al Mundo*, que busca que sus estudiantes sean competentes a nivel internacional, enfatizando la enseñanza del inglés desde la educación básica hasta la secundaria.

Al mismo tiempo, países como Ecuador, México y Uruguay han intentado establecer un plan de apoyo para enseñar esta lengua, pero han presentado fallas a nivel de procedimientos claros para que los entes educativos puedan alcanzar y evaluar constantemente esta meta. Por otra parte, en cuanto a países como Argentina, Brasil y Costa Rica no tienen una estrategia nacional para orientar el área de inglés.

Por otro lado, en el campo nacional se han implementado proyectos educativos, cuyo fin son desarrollar competencias en el manejo de un idioma extranjero. Uno de ellos y cuya vigencia aún es latente es el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019 elaborado por el Equipo programa Colombia bilingüe (2016); ligado específicamente a la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

El objetivo de este programa es el mejoramiento de las competencias comunicativas del inglés como lengua extranjera en todos los niveles educativos. Para ello, plantea en primera medida el establecimiento de los estándares básicos de competencias; cuya meta es instaurar un margen de control en los grados allí denominados. Así mismo, enmarca el nivel de inglés según el M.C.E.R.

(Marco Común Europeo De Referencia) que deben tener los alumnos en los diferentes escenarios educativos (primaria, básica, media y universitaria).

Esta clase de propuestas educativas evidencian la prioridad con que se ve hoy en día el dominio de una lengua extranjera. Especialmente, en un país como Colombia que busca emerger y estar a la par de los más desarrollados. Y para ello, le apuesta al factor que mayor desarrollo podría generar en la sociedad; la educación, desde un enfoque transversal en el cual los alumnos adquieran habilidades para enfrentarse al mundo globalizado en el que conviven.

Aunque todas estas propuestas son innovadoras, productivas y con propósitos enmarcados en el contexto nacional actual, sería erróneo afirmar que dichos proyectos se están llevando a cabo de la forma que se han planteado. Especialmente, porque la exigencia en el desarrollo de las competencias lingüísticas está fuertemente relacionada con la forma en como los docentes estructuran esos saberes y los medios con que están llevando la información a los estudiantes.

Por tal motivo, es sumamente necesario vislumbrar estrategias alternas, llamativas a los ojos de los estudiantes e igualmente enriquecedoras que hagan posible lo planteado en los documentos mencionados.

Con relación a esta realidad y más específicamente en la ciudad de Cúcuta en lo que compete al contexto del grado quinto del Colegio Santa Teresita de Lisieux, su desempeño en el área de inglés muestra algunas fortalezas y debilidades. Por una parte, los estudiantes demuestran un conocimiento apropiado de vocabulario y manejo de las estructuras gramaticales básicas que han venido desarrollando desde los grados anteriores, de igual manera, su desempeño en lo que compete a la habilidad de “Escritura o Writing” es satisfactoria.

Sin embargo, se evidenció a través de las dos jornadas de observación en las que se realizó un juego para valorar el nivel de desempeño en las cuatro habilidades básicas del inglés (leer, escribir, hablar y escuchar), que los estudiantes muestran dificultades para articular los conocimientos y utilizarlos de manera apropiada según la gramática; con un fin comunicativo, demostrando así que existen falencias en las habilidades de “Leer o Reading”, “Escuchar o Listening” y “Hablar o Speaking”.

Es importante aclarar que durante esta actividad los niños y niñas del grado quinto debían competir por equipos, cada uno tuvo la oportunidad de pasar al frente, tirar el dado en el cual las opciones eran: Listening (escuchar), Reading (leer), Speaking (hablar), Writing (escribir) y Next; esta última tenía que ver con ceder el turno. Según la habilidad que les correspondía, había una serie de tarjetas en las cuales debían seguir la instrucción en inglés.

Para la habilidad de Listening (escuchar), la docente pronunciaba una palabra que según las temáticas de las Mallas de Aprendizaje del inglés ya debía ser parte de su vocabulario, y el estudiante lo traducía. Igualmente, para la habilidad de Reading (leer), los niños y niñas del grado quinto proseguían a leer un pequeño texto sencillo acorde a la gramática vista en los años anteriores.

Por otra parte, para la habilidad de Writing (escribir), los educandos escribían en el tablero el nombre que tiene en inglés el objeto o animal que se ilustraba a través de unas imágenes. Por último, para la habilidad de Speaking (hablar), los alumnos intentaban describir el objeto o animal que les correspondía según la imagen, haciendo uso de la mímica, la gramática y el bagaje de palabras en inglés que tenían hasta el momento.

De igual manera, es significativo resaltar que, a partir de la segunda observación en la que se realizaron unas preguntas directamente a los estudiantes de quinto grado, manifiestan en un mismo sentir que la metodología que se está empleando no dinamiza los conocimientos, haciendo que las clases sean muy estructuradas y carentes del factor de diversión que es tan importante en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. Como resultado, en este escenario educativo algunos de sus estudiantes se les dificulta ir a la par de sus compañeros en cuestión de desempeño académico en el área de inglés, por diferentes. Por lo cual, sería más que conveniente diseñar un plan de acción basado en el fortalecimiento de las competencias y habilidad lingüísticas relacionadas al inglés; teniendo en cuenta su grado escolar.

Algunas preguntas secundarias son: ¿Cómo se puede innovar la enseñanza del inglés?, ¿Es viable educar a partir de los juegos?, ¿Los juegos pueden generar vacíos de información o confusión entre la lengua materna y la lengua extranjera?

Formulación de la pregunta de investigación.

Por consiguiente, y teniendo en cuenta la prioridad de convertir la enseñanza del inglés en un proceso educativo significativo y útil para el educando, se hace necesario plantear la siguiente pregunta: ¿De qué manera el juego como estrategia lúdica contribuye a innovar en la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños y niñas de grado quinto, del colegio Santa Teresita de Lisieux en la ciudad de San José de Cúcuta?

Objetivos.

Objetivo General.

Aplicar el juego como estrategia lúdica para innovar la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños y niñas del grado quinto de básica primaria, del colegio Santa Teresita de Lisieux en la ciudad de San José de Cúcuta.

Objetivos específicos.

- Identificar el nivel de dominio que presentan los niños y niñas del grado quinto con relación a las habilidades y competencias en el área de inglés.
- Diseñar juegos que permitan el fortalecimiento de las habilidades y competencias en el área de inglés.
- Implementar el juego como estrategia innovadora desarrollando las temáticas en el área de inglés.
- Determinar el impacto del juego como estrategia lúdica en la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Justificación de la investigación.

Apropiarse de una lengua extranjera nunca ha sido un proceso sencillo debido a que implica aspectos cognitivos, actitudinales y metodológicos. (McRay, 2013). Es decir, que para lograr usar el lenguaje como su objetivo final; que es ser un medio de comunicación, no solo se debe conocer su gramática y un bagaje amplio de vocabulario, de lo contrario es un sistema complejo y muy estructurado, razón por lo cual, es importante implementar estrategias lúdicas que motiven y generen un ambiente adecuado para la construcción de este conocimiento.

Basado en este argumento, el trabajo investigativo tiene como propósito llevar al escenario educativo correspondiente al grado quinto del colegio Santa Teresita de Lisieux, la aplicación del

juego como estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Para ello, aborda aspectos implícitos en el concepto del juego como son: la motricidad, la creatividad, la sociabilidad, sus beneficios a nivel del desarrollo motor, conceptual, social y emocional, al igual que, su aplicabilidad al área educativa.

Vinculando al campo de las lenguas extranjeras; específicamente al inglés, con el fin, de fortalecer las habilidades lingüísticas (Speaking o hablar, Writing o escribir, Reading o leer, y Listening o escuchar) y las competencias lingüísticas (conocimiento de la lengua), pragmáticas (aplicación de la lengua en el contexto) y sociolingüísticas (reconocimiento de la cultura angloparlante).

Para así, entrelazarlo con las exigencias estipuladas por los lineamientos curriculares que establece la importancia del desarrollo intercultural denominado así, a la interacción que realiza el sujeto con la cultura de una lengua extranjera conservando su identidad, relacionando tanto los aspectos internos (actitudes y conocimientos hacia una lengua extranjera) y los aspectos externos (la relación con el entorno en donde se establece la comunicación de forma oral o escrita). (Ministerio de Educación Nacional, s.f.).

La importancia de este concepto, se halla en las bases teóricas y pedagógicas que instaura el documento para la metodología que deberá empezar a infundirse en la enseñanza de una lengua extranjera, caracterizada principalmente por ser activa, participativa y con una perspectiva totalmente lúdica, en donde el estudiante se apropie y utilice los conocimientos sobre lenguas extranjeras sin enfatizar en el área gramatical. De igual modo, que participe en actividades interesantes y significativas, sea consciente de lo que está aprendiendo y pueda relacionarlo con lo que ya conoce (lengua materna).

La metodología que se estipula en los lineamientos curriculares por el Ministerio de Educación Nacional también es flexible con los estudiantes, permite el acercamiento a otras culturas, inicia desde un nivel de dificultad bajo y lo va elevando según las capacidades del alumno, y por supuesto, le otorga a la afectividad un lugar de importancia mayor, con el único fin de que el educando ingrese al proceso de enseñanza y aprendizaje motivado y lleno de interés por lo que va a aprender.

Tomando en cuenta este planteamiento y visualizando las trascendencias pedagógicas y sociales que podría tener esta propuesta investigativa; con relación a la posible reconsideración del aprendizaje de una lengua extranjera como un proceso necesario, lleno de oportunidades y real para los educandos. Los beneficios pueden trascender las aulas de clases y permitir a los niños y niñas del grado quinto del colegio Santa Teresita de Lisieux mejorar sus habilidades comunicativas en el área de inglés.

Cabe resaltar que esta investigación nace de las experiencias significativas desarrolladas en los Procesos de Investigación Formativa realizados en las practicas anteriores, y que fue confirmando en las dos jornadas de observación iniciales. Además, cuenta con la formación y los conocimientos de docentes capacitados en el área de pedagogía infantil, agentes directivos, docentes facilitadores, materiales didácticos y espacio suficiente que permitirán el cumplimiento de los objetivos planteados.

Delimitación

La presente investigación hace parte de la línea de investigación: Infancia y educación.

Delimitación espacial:

La propuesta de investigación se desarrollará en el Colegio Santa Teresita de Lisieux, siendo esta una Institución Educativa de carácter formal privada ubicada en la Av. 3 #5-18, que expresa a través de su misión y visión; la necesidad de formar seres humanos con valores familiares, sociales, patrióticos, estéticos, éticos y religiosos; que le permitan a los niños y niñas ser partícipes de la sociedad a la que pertenecen.

El centro Educativo ofrece sus servicios educativos desde el grado pre-escolar hasta quinto primaria, siendo los grupos escolares con una cantidad máxima de doce (12) niños y niñas en algunos grados.

En lo que compete a la propuesta investigativa se opta por trabajar con los seis (6) estudiantes del grado quinto de primaria, cuyas edades oscilan entre los diez (10) y doce (12) años.

Por otra parte, cabe resaltar, que no se presentan necesidades específicas dentro del aula, y, por consiguiente, las actividades son planeadas en igualdad de condiciones para todos los alumnos del mencionado grado.

Delimitación teórica:

Los teóricos que sustentan el trabajo investigativo sobre el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera son: Hamer (2007), Mallas de aprendizaje de inglés (2016), Chandía (2015), los Derechos Básicos de Aprendizaje (2016), y los estándares curriculares del área de inglés (2006). Y en lo que comprende a la aplicación del juego como estrategia lúdica en el campo educativo se encuentran: Chamorro (2010), Rubio & García (2013), Lengeling & Malarcher (2015), Hadfield (1987) y Auerbach (2006).

Delimitación temporal:

La investigación tiene un lapso de tiempo establecido entre agosto y diciembre del 2019 para su completa ejecución.

Capítulo II

Fundamentación teórica de la propuesta

El capítulo que se expone a continuación da a conocer las investigaciones previas a nivel internacional, nacional y local que han surgido acerca de la aplicabilidad del juego en el área de inglés. De igual manera, se presentan las teorías específicas sobre cómo usar esta herramienta lúdica en la enseñanza de una lengua extranjera, acentuando en los beneficios y aspectos que se pueden desarrollar. También, se enlista una serie de conceptos relacionados al objeto de estudio. Finalmente, se estipula un plan de acción en el cual se ponen en práctica los juegos que según la teoría generan mayor beneficio para los educandos.

Investigaciones previas internacionales.

Considerando las categorías de análisis que plantea la propuesta investigativa, aparece en el marco internacional la publicación de Jiménez (2015) en la Universidad Internacional de La Rioja, España, titulada: “El juego como principal medio de aprendizaje del inglés en 5° de primaria. Propuesta de intervención”, cuyo objetivo general fue desarrollar una serie de materiales y textos basadas en el juego para llevar a cabo el currículo de quinto primaria en el área de inglés.

Esta investigación realizó su estudio bajo una metodología cualitativa, encontrando como principal resultado que es posible abarcar los contenidos temáticos a través del juego, cumpliendo con las exigencias curriculares, culturales y educativas de los estudiantes. Concluyendo así, que este tipo de propuestas activan la participación, comunicación y creatividad en los niños y niñas.

En cuando al aporte de este antecedente, se puede relacionar inmediatamente con la propuesta investigativa, tomando de ello algunos de los juegos que mejor respuesta generaron en el grado quinto, de los cuales; más adelante se detallará la teoría que los sustenta, convirtiendo así, en un modelo de planeación para las actividades que la investigadora empleará con los educandos.

Vinculada a la categoría previamente mencionada, De Ponga (2017) en la Universidad de León, España, expone su propuesta de investigación titulada: “El aprendizaje del inglés como segunda lengua a través de la literatura infantil y el juego dramático en educación primaria”, cuyo objetivo general fue comprobar si el uso de la literatura infantil y el juego dramatizado favorece el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, enfatizando en las competencias orales, el aprendizaje de nuevo vocabulario y el manejo de las estructuras gramaticales.

Trabajando a través de una metodología mixta, arrojando como principal resultado que si es posible mejorar en las competencias: comunicativa, social y cultural, así como en el aprendizaje a través de la literatura, el teatro y el juego dramatizado.

Concluyendo con esto, que el juego dramatizado, el teatro y la literatura mejoran el proceso de adquisición de una lengua extranjera haciendo que se desarrollen estructuras gramaticales, la creatividad y mejoren sus relaciones sociales.

El antecedente mencionado, tiene total semejanza con la propuesta investigativa que se desea desarrollar, debido a que enfoca desde el área educativa la aplicación de juegos como medio eficaz para no solo aprender una lengua; sino romper con las barreras culturales que atraviesa un hablante no nativo, y que sin duda alguna ha sido uno de los factores que mayor miedo genera a los estudiantes, pues se sienten propensos a burlas; dificultando el desarrollo total de sus habilidades comunicativas.

Por otra parte, Alonso, Cachón, & Rosario (2015), abarcan la aplicación del juego en el campo educativo a través de su investigación: “Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses”, en la ciudad de Murcia, España, cuyo objetivo general fue facilitar el aprendizaje de la segunda lengua (L2) a través de los contenidos de Educación Física (EF).

Como bien lo describe su propuesta, la metodología empleada fue vivencial, activa y lúdica, apoyándose en técnicas de evaluación como la observación sistemática mediante el uso de los siguientes instrumentos: un registro de acontecimientos significativos, una escala cualitativa, para la recogida de información referente a los procedimientos y una escala de verificación para los comportamientos y actitudes.

Como resultado de la propuesta mencionada se verifica que es posible combinar la enseñanza de una lengua extranjera a partir de ejercicios o actividades físicas como el juego. Concluyendo así, que este tipo de investigaciones demuestran el potencial alcanzado a nivel cognitivo y emocional por parte de los participantes.

Las ideas expuestas en el anterior antecedente son pertinentes para la propuesta en la medida que abarcan la categoría del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en este caso desde la estrategia del juego como parte del programa de educación física. La cual, es otro campo bastante estudiado que ha arrojado investigaciones en donde los resultados son muy positivos.

Investigaciones previas nacionales.

A nivel nacional, las investigaciones en el campo de la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, también han sido muy reconocidas, una de ellas fue realizada por Bonilla (2015), titulada: “Los juegos de rol como potenciadores del desarrollo de la expresión oral en los

estudiantes de cuarto grado de primaria en la clase de inglés”, cuyo objetivo general fue potenciar a través de los juegos de rol el desarrollo de la expresión oral en inglés. La investigación se llevó a cabo en la ciudad de Bogotá, Colombia.

La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, más específicamente dentro del método de investigación acción. Los resultados obtenidos demuestran que los alumnos se encuentran entre un nivel alto o medio en cuestión a su desempeño en el área de inglés. Concluyendo así, que es posible orientar las clases bajo métodos lúdicos.

El anterior trabajo, contribuye a la propuesta investigativa a través de la exploración y utilización del juego como herramienta para desarrollar habilidades y generar aprendizajes, indicadores que competen al área investigativa.

Continuando con el panorama nacional, se ha encontrado otra investigación realizada por Carranza (2017), titulada: “Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol”, realizada en la ciudad de Bogotá, Colombia. La metodología empleada fue bajo el enfoque cualitativo, enmarcada en los principios de la investigación- acción. Dentro de los resultados más sobresalientes se encuentran que los estudiantes del grado 5 -02 mejoraron significativamente sus habilidades orales a través de la utilización de juegos de roles, debido a que comprendían con mayor facilidad las palabras en inglés y las articulaban correctamente con la gramática para formar oraciones más estructuras.

Por otra parte, se concluye que la estrategia del juego de rol no solo benefició a nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa correspondiente al *Speaking (hablar)*, sino que también incentivo la participación de los estudiantes en la clase de inglés.

Con relación al anterior antecedente, se puede asimilar a esta propuesta investigativa, en lo que compete a la importancia de estructurar bien las actividades lúdicas correspondiente a los juegos, para explotar su utilidad tanto en el campo académico como a nivel social y comportamental.

De igual manera, en el campo nacional se encuentra la investigación realizada por Cárdenas & López (2014), titulada: “Los juegos sociales como herramienta para potenciar la inteligencia emocional en la clase de inglés”, desarrollada en la ciudad de Bogotá, Colombia. Su objetivo general fue adaptar actividades basadas en el juego social que permitiera mejorar la inteligencia emocional en los estudiantes de grado cuarto, durante el desarrollo de las clases de inglés. La metodología empleada fue de tipo cualitativo, encontrando como principal resultado que los estudiantes sintieron agrado por aprender la lengua extranjera correspondiente al inglés, concluyendo así, que los juegos de tipo social facilitan la integración en la clase de inglés y fortalecen significativamente la inteligencia emocional.

Con la anterior investigación se puede confirmar una vez más que el juego como estrategia lúdica tiene múltiples beneficios en los campos cognitivos, sociales, y emocionales, conclusión que apoya a la hipótesis que sustenta la presente investigación.

Investigaciones previas locales.

En lo que corresponde al nivel local, se encuentra la investigación realizada por la estudiante Ascanio (2018) del programa de Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis En Educación Física, Recreación Y Deporte, desarrollada en la ciudad de Cúcuta, Colombia.

Su propuesta se titulaba: “El juego como estrategia para fortalecer el vocabulario en el idioma inglés en el grado primero cero tres (103) del Colegio Bicentenario, barrio Antonia Santos,

Cúcuta-Norte de Santander”. La metodología aplicada fue de tipo cuantitativa, obteniendo como resultado que la estrategia utilizada fue acorde a la edad de los niños y mejoró notoriamente la disciplina y la interacción social. Concluyen, además que al transcurrir las intervenciones se evidenció mayor participación por parte de los niños y niñas, tanto en las actividades en el aula como en las realizadas en la cancha de la Institución Educativa.

Tomando en cuenta la investigación previamente mencionada, el aporte que le genera a esta investigación tiene que ver con material de diagnóstico que emplearon para determinar si la propuesta se ajustaba a las necesidades de los estudiantes, la cual, para esta investigación se hicieron las pertinentes modificaciones con relación a la cantidad de preguntas y la forma de recoger la información; la cual fue oral en este caso y no escrita como lo empleó la desarrolladora de esta investigación previa.

Conviene subrayar que, debido al carácter innovador de la propuesta con relación a la aplicación de la estrategia lúdica del juego en el área de inglés, las investigaciones encontradas a nivel local se inclinaban con la aplicación de esta estrategia a nivel de pre-escolar, en áreas básicas diferentes al inglés o propuestas que habían sido realizadas en años fuera del margen que establecen los parámetros de trabajo de grado. Por consiguiente, se optó por indagar más en el campo nacional, específicamente en los avances investigativos realizados por la Universidad Libre, encontrando las siguientes propuestas que vincula la estrategia del juego para el área de inglés.

Tomando en cuenta lo planteado anteriormente, se presenta a continuación la investigación desarrollada por Arias & Castiblanco (2015) titulado: “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés”, aplicada en la ciudad de Bogotá, Colombia. Su objetivo fue implementar el juego como una propuesta pedagógica para

favorecer el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en el área de inglés. La metodología empleada fue cuasi- experimental, encontrando como principal resultado que los estudiantes aun presentan falencias a nivel comunicativo en el área de inglés, debido a que tienen muy poco vocabulario y, por ende, recurren constantemente a su lengua materna.

Como conclusión las investigadoras infieren que el juego ayuda a promover valores personales en los niños y niñas, generando un ambiente de alegría y comodidad. Además, los motiva a ampliar su vocabulario y mejorar su habilidad oral.

Aunque el anterior antecedente no es compatible con el tipo de investigación desarrollado por la investigadora, se toma el cuestionario final para evaluar la propuesta implementada, haciendo los ajustes necesarios para poder valorar todas las categorías que esta investigación propone.

Por último, se encuentra la investigación desarrollada por Cortés & González (2013), titulada “El juego: una estrategia didáctica para mejorar la pronunciación de los diptongos ou –ow /au/, ea /i:/ y ee /i:/, del inglés en el curso 502 de la I.E.D Nicolás Esguerra”, cuyo objetivo general fue mejorar la pronunciación de los diptongos ou –ow /au/, ea /i:/ y ee /i:/. La investigación se llevó a cabo en la ciudad de Bogotá, Colombia. La metodología empleada fue de tipo cualitativo, específicamente la investigación-acción, encontrando como resultado que los estudiantes se sintieron más motivados para llevar a cabo las actividades lúdicas, concluyendo así que si es posible mejorar la pronunciación de los diptongos mencionados a través del juego.

El anterior antecedente se apropia perfectamente a esta investigación debido a que es evidente la posibilidad de mejora que generan los juegos, especialmente en la habilidad oral que como se mencionó en el problema es una de las habilidades que más falencias tienen los estudiantes; por consiguiente, es pertinente para esta investigación.

Referente teórico.

Bajo la problemática identificada que radica en mejorar las competencias y habilidades en el área de inglés, teniendo en cuenta los saberes básicos que deben alcanzarse en quinto grado, la autora del presente trabajo optó por aplicar la estrategia lúdica correspondiente al juego basada en la propuesta de Chamorro (2010), Rubio & García (2013), Lengeling & Malarcher (2015), Hadfield (1987) y Auerbach (2006). Al respecto, en este capítulo se distribuyó la fundamentación teórica en dos categorías, inicialmente se aborda el concepto del juego, sus beneficios a nivel multidimensional y la clasificación de los mismo. De igual forma, en lo que compete a la categoría de inglés, se da las correspondientes definiciones, y se enfatiza en las competencias y habilidades implícitas en esta área, relacionándose con los Derechos Básicos de Aprendizaje y la Malla Curricular actual de esta área.

Lúdica.

La lúdica puede ser definida como una categoría mayor al juego, en donde se abarca aspectos más trascendentes como es la espontaneidad del ser humano. La lúdica también implica sensaciones, actitudes hacia la vida, modos de conocer el mundo a través de procesos de comprensión que lleve implícito la observación, la experiencia, la selección de información significativa y su contextualización. (González, 2014)

Se podría inferir que la lúdica implica una serie de procesos complejos de los cuales el juego forma parte fundamental, y que de acuerdo al contexto en donde se llevó a cabo la observación, esta es la estrategia que mejor se acomoda a las necesidades de los estudiantes, debido a que cumple con las exigencias académicas y adicional a ello, permite partir desde la motivación para llevar a cabo las actividades planteadas.

El juego.

Tomando en cuenta el concepto de lúdica, es importante centrarse en la estrategia que desea enfatizar esta propuesta investigativa, la cual corresponde al juego expuesto por Torres (2002) como:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional -individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo (p.291)

Bajo esta postura, es evidente las múltiples ventajas que tiene la aplicación del juego en el campo educativo, puesto que no solo combina perfectamente los factores de diversión con la exigencia académica, sino que además es muy útil para desarrollarlo en campos como el aprendizaje de una lengua extranjera.

De igual manera Chamorro (2010) considera que el papel del juego es súper importante porque desarrolla la capacidad intelectual y potencia otros valores humanos como son la afectividad, la sociabilidad, la motricidad entre otros. Para esta autora, el juego enfatiza el desarrollo de la moralidad en los niños y niñas, debido a que se encuentran en un contexto de socialización en el cual deben actuar según una serie de normas.

Con la apreciación previamente citada, se empieza a ver la solidez que tiene esta estrategia y las razones por las cuales puede ser usada en el campo educativo actual, puesto que sus beneficios son innumerables.

Beneficios del juego.

Continuando con este planteamiento, Lengeling & Malarcher (2015) nos exponen una serie de beneficios que trae la aplicación del juego para los niños y niñas de primaria en el área de inglés, siendo estos:

- **Affective:** lowers affective filter, encourages creative and spontaneous use of language, promotes communicative competence, motivates, fun.
- **Cognitive:** reinforces, reviews and extends, focuses on grammar communicatively.
- **Class Dynamics:** student centered, teacher acts only as facilitator, builds class cohesion, fosters whole class participation, promotes healthy competition.
- **Adaptability:** easily adjusted for age, level, and interests, utilizes all four skills, requires minimum preparation after development.

Todo lo anteriormente mencionado se traduce a continuación

- **Beneficios afectivos:** Los juegos fomentan un uso creativo y espontaneo de la lengua, motivan y son divertidos para los niños y niñas.
- **Beneficios cognitivos:** los juegos permiten reforzar, revisar y ampliar los contenidos, especialmente se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- **Beneficios dinámicos:** los juegos se centran en el estudiante, fomentando la participación de toda la clase, permitiendo que se promueva una competencia sana. El docente se convierte en un apoyo, un guía, pero no en el participante central de la actividad.
- **Beneficios de adaptabilidad:** los juegos se ajustan a cualquier edad, nivel escolar o intereses, sin necesidad de tener una preparación ardua por parte de los niños y niñas

para participar en ellos. Adicionalmente, promueve la utilización de las cuatro habilidades lingüísticas.

Considerando lo expuesto por los autores son evidentes los múltiples beneficios que trae la aplicación de los juegos en el aprendizaje de una lengua extranjera. De igual manera, Chamorro (2010) explica a través del siguiente cuadro, los privilegios que trae implementar el juego en el desarrollo de las clases para niños y niñas de primaria, acentuando que, aunque se encuentra dividido en categorías; el juego actúa de manera transversal beneficiando a múltiples dimensiones al mismo tiempo.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación oculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

Tabla 1 Aspectos que desarrolla el juego Chamorro (2010)

Clasificación del juego para el área de inglés.

Basados en los aportes de varios autores, existe una clasificación de los tipos de juegos que pueden ser beneficiosos para el aprendizaje de una lengua extranjera, estos han sido sustentados en la idea de que la comunicación y el aprender divirtiéndose son parte fundamental para desarrollar habilidades en otra lengua.

Los juegos se clasifican inicialmente en competitivos y cooperativos definidos por Hadfield (1987) como: “Competitive games, in which players or teams race to be the first to reach the goal, and co-operative games, in which players or teams work together towards a common goal” (p.3). Esto se puede interpretar como que el primero hace alusión a aquellos juegos en donde los estudiantes deben alcanzar un fin determinado, y el segundo permite que todo el grupo participe para lograr el objetivo.

De igual manera los juegos para el área de inglés pueden ser divididos de la siguiente manera según la teoría expuesta por Rubio & García (2013):

- Juegos de vacío de información: uno de los estudiantes tiene la información que los demás compañeros necesitan.
- Juegos de averiguación o búsqueda: en este tipo de juego todos los participantes tienen un papel activo, ya que cada uno tiene acceso a la información.
- Juegos puzle: El objetivo es la unión correcta de todas las piezas para formar una figura determinada.
- Juegos de jerarquización: los estudiantes elaboran una lista basados en un tema de interés, la idea con esta actividad es motivar a la comunicación enfatizando en la transferencia de ideas, sentimientos, gustos y opiniones.

- Juegos para emparejar: Se trabaja a partir de imágenes, cartas, foros o ilustraciones que coincidan con un par, y cuyo objetivo es encontrar la pareja adecuada.
- Juego de roles: cada alumno posee la identidad de un personaje ficticio y una serie de indicaciones sobre lo que está representando.
- Simulaciones: se intenta reproducir pequeñas muestras de las interacciones humanas mediante recreaciones de actividades cotidianas.

Otro tipo de juegos que se pueden aplicar para el grado quinto primaria tienen que ver con la siguiente clasificación de la autora Chamorro (2010):

- Juego configurativo: Su función principal es “dar forma”, dependen del placer que genera realizar la actividad como por ejemplo hacer un mosaico con piezas de colores.
- Juegos de entrega: la idea es pasar una serie de objetos a los compañeros, algunos de ellos involucran objetos como: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, etc.
- El juego reglado: este último es posiblemente el más conocido, su énfasis tiene que ver con realizar una serie de acciones para conseguir un fin determinado, pero bajo una serie de reglas u ordenanzas que de ser violadas tendrán consecuencias negativas para el grupo de participantes. Suele ser el que mejor se pueda emplear para el grupo de quinto grado, debido a que su desarrollo cognitivo ya ha avanzado lo suficiente para entender este mecanismo.

Y finalmente, Auerbach (Citado por Rubio & García, 2013) menciona los siguientes tipos de juegos que se pueden realizar en clase, según el material:

- Juegos de adivinanzas o de escucha
- Juegos en la pizarra

- Juegos de dibujar, describir y colorear
- Juegos de tarjetas con palabras o partes de oraciones
- Juegos con dados
- Juegos de mesa
- Juego por medio de tablas o matices

Reconociendo todo lo anteriormente expresado, la investigadora hará uso de algunos de juegos aquí descritos para aplicarlos en el plan de acción que tendrá una duración de cuatro (4) jornada. Se enfatizará más en aquellos juegos que permitan mejorar las habilidades de Speaking (hablar), Reading (leer) y Listening (escuchar), al igual que aquellos que beneficien las competencias lingüísticas (dominio de la lengua) pragmáticas (aplicación del inglés al contexto) y sociolingüísticas (comprensión de la cultura angloparlante).

Aplicación de los juegos para la enseñanza del inglés.

Tomando en cuenta todo lo mencionado anteriormente, es importante aclarar que, para desarrollar correctamente una clase basada en esta estrategia lúdica, se deben seguir una serie de pasos establecidos por Rubio & García (2013) organizados de la siguiente manera:

Dar instrucciones:

Es una etapa crucial para lograr que los estudiantes comprendan la finalidad de la actividad lúdica. Inicialmente, puede darse las indicaciones en la lengua materna y luego con oraciones sencillas que los estudiantes conozcan en inglés, verificar si lo explicado ha sido entendido por ellos. También se puede hacer uso de mímicas, ejemplificaciones con el material, rondas de prueba, entre otros.

La organización de la clase:

En esta etapa es importante que prime la participación de los niños y niñas en la totalidad de la actividad, por consiguiente, es preferible evitar juegos en donde haya eliminaciones que dejen a ciertos participantes fuera de la actividad.

Aplicación del juego:

Esta etapa es el resultado de las dos anteriores, durante este momento lo importante es haber dado a los estudiantes todos los mecanismos de comunicación en la lengua extranjera, para que el juego cumpla la función principal que es fortalecer las habilidades en esta área.

Papel del docente:

Como tal, esta no es contemplada como una etapa de la aplicación del juego, sino más bien una anotación importante para los orientadores que organizan el juego. Su papel pasa a un segundo plano, en donde se debe limitar a escuchar, observar y vigilar el lenguaje del niño y niña. Es importante tratar de no hacer excesivas correcciones que desmotiven a los estudiantes y les roben su papel protagónico en el juego.

Una vez comprendida la terminología relacionada al juego y haber reconocido su aplicabilidad en el campo educativo como una estrategia de aprendizaje, es conveniente entrelazarlo con el área de interés de esta propuesta investigativa, la cual corresponde al inglés como lengua extranjera.

Lengua materna.

Actualmente, el inglés ha ido cobrando suma importancia debido a su carácter de lengua franca. Es decir, que es un lenguaje ampliamente usado para la comunicación entre la gente

angloparlante y la población cuya lengua nativa no es el inglés (Hamer, 2007). Posicionándolo como un idioma privilegiado que se ha establecido en las aulas de clase con el fin de brindar posibilidades de crecimiento profesional, social y personal a los educandos. Por consiguiente, se requiere otorgarle un espacio para analizar su orientación, enfocando en la posibilidad de ampliar el bagaje de herramientas al campo lúdico.

En primera medida, es necesario hacer una distinción entre la lengua materna, la segunda lengua y la lengua extranjera. Conceptos con una base teórica entrelazada, pero con enfoques muy diferentes.

Según Bruzual (2007), la lengua materna (L1) de los niños constituye:

El medio principal de que disponen para aprehender el mundo, para instalarse en él y construir sus significados. La internalización de la estructura de la lengua materna, entendiendo ésta como la de la madre, de la familia y comunidad inmediata, no sólo influye en la manera en que ellos expresan sus reacciones frente al mundo que los rodea, sino que realmente estructura la manera en que ellos perciben el mundo. Se puede denominar lengua primera, lengua materna o lengua nativa, a la que se aprende en primer lugar, durante la infancia, generalmente antes de los tres años. (p.1)

Bajo este aporte teórico se puede establecer, la importancia que toma la lengua materna en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo cual, debe tomarse en cuenta, debido a que, cualquier docente que desee brindarle a sus estudiantes la oportunidad de conocer un nuevo idioma debe sin duda alguna partir de su base lingüística, de lo que conoce, de lo piensa, del significado que él o ella le atribuye al proceso mismo de comunicación.

Lengua extranjera / segunda lengua.

Enfatizando un poco más en el centro de esta investigación, aparecen estos conceptos cuyo significado es similar, pero con un peso social sumamente diferente.

Hamer (2007) diferencia entre la segunda lengua ESL (English as a Second Language) y lengua extranjera EFL (English as a Foreign Language), en que, en el primer caso, se trata de una lengua hablada en la comunidad en que se vive, aunque no sea la lengua materna del aprendiz, mientras que, en el segundo caso, la lengua no tiene presencia en la comunidad en la que vive el aprendiz. Por ejemplo, el inglés es una segunda lengua para un inmigrante mexicano en Estados Unidos, mientras que es una lengua extranjera para un estudiante en Colombia.

Se podría decir, que la segunda lengua, representa a nivel social un peso más moderado debido a que se desarrolla en un contexto de aceptación total. En cambio, la lengua extranjera representa para el estudiante y el docente un desafío de aceptación no solo lingüístico sino también a nivel cultural.

Este último aspecto ha sido un tema de estudio bastante recurrente; debido a que la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera implica no solo apropiarse de las bases gramaticales, sino de todo el contexto cultural y social en el que están sumergidos los hablantes nativos. Es decir, que aprender y enseñar otro idioma representa la necesidad de comprender la forma de vida, las costumbres, las prioridades, las creencias y los significados que le atribuyen sus nativos.

Así mismo, contribuyendo al concepto de lengua extranjera Lin (2008) comenta que el aprendizaje de una lengua extranjera es considerado como el conocimiento de una lengua diferente a la lengua materna (L1) del aprendiz generalmente en un contexto que no amerita su uso diario. Caso contrario cuando se habla de segunda lengua (L2), la cual se aprende y se aplica en el contexto social del estudiante.

Esta distinción nace a partir de la importancia de incluir aspectos propios del dominio de lenguas diferentes a la materna, como son el aspecto sociocultural, sociopolítica y socioeconómica en diversos contextos del mundo.

Asimismo, en el contexto colombiano, se ha establecido una definición clara para abordar la enseñanza y aprendizaje del inglés bajo la definición expuesta por el Ministerio de Educación Nacional (2006) la cual hace alusión:

Aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación. Una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante períodos controlados. A pesar de no ser usada en circunstancias diferentes a las académicas, los estudiantes de una lengua extranjera pueden alcanzar altos niveles de desempeño para ser comunicadores eficientes cuando así lo requieran. (p.5)

En pocas palabras, y entrelazando las definiciones que abordan autores de escala internacional y nacional, la lengua extranjera es el concepto adecuado para referirse al aprendizaje de un idioma que no compete a la lengua materna, la cual en el contexto colombiano; haría alusión a cualquier lengua diferente al castellano.

Competencias de una lengua extranjera.

Continuando con la conceptualización y contextualización de los términos que competen al espacio colombiano, salen a luz uno de los términos de mayor contrariedad a nivel educativo que ha marcado esta época.

Para muchos actores del sistema educativo, las competencias (medio por el cual el sistema colombiano evalúa a los usuarios en la educación nacional) han constituido un retroceso en la formación de estudiantes, pues argumentan que las competencias dividen demasiado la

concepción del ser humano, y peor aún; lo insta a enfrentarse contra su prójimo para demostrar su nivel de dominio superior.

Ante ello, Aguerrondo (2009), define las competencias como:

El concepto remite a la idea de aprendizaje significativo, donde la noción de competencia tiene múltiples acepciones (la capacidad, expresada mediante los conocimientos, las habilidades y las actitudes, que se requiere para ejecutar una tarea de manera inteligente, en un entorno real o en otro contexto) (p.10)

Adicional a este planteamiento, Tobón (2007) califica las competencias como:

Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del Conocimiento complejo y competencias educativas, desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas. (p.17)

En síntesis, lo que plantea el autor, refleja la situación educativa colombiana, en donde los estudiantes son evaluados bajo la forma como adquieren el aprendizaje, como efectúan esos conocimientos, como comparten con otros en el ambiente escolar y como se valoran a sí mismos y a sus pares.

Sin embargo, estos términos son aplicados en el campo de lenguas extranjeras, bajo el concepto de competencia lingüística, pragmática y sociolingüística que abarcan el saber, hacer, ser y convivir; tal y como lo estipulo el autor.

Competencia lingüística.

Definida por el Ministerio de Educación Nacional (2006) como:

El conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográfica, entre otras. Esta competencia implica, no sólo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones. (Por ejemplo, hacer asociaciones para usar el vocabulario conocido en otro contexto o aplicar las reglas gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes). (p. 11)

Como bien lo define el Ministerio de Educación Nacional, la competencia lingüística se relaciona con todos esos conocimientos teóricos (gramática) que son necesarios para dominar una lengua diferente a la natal y que, por obvias razones, su aprendizaje es uno de los aspectos que más abarcan los docentes.

La particularidad en el sistema colombiano, es que, en su mayoría, los docentes optan por fortalecer este proceso solamente, a través de clases magistrales que dejan vacíos en los estudiantes, pues en casi su totalidad; los conceptos se presentan de forma aislada y no como un todo integrado.

Competencia pragmática.

Definida por el Ministerio de Educación Nacional (2006) como:

Se relaciona con el uso funcional de los recursos lingüísticos y comprende, en primer lugar, una competencia discursiva que se refiere a la capacidad de organizar las oraciones en secuencias para producir fragmentos textuales. En segundo lugar, implica una competencia funcional para conocer, tanto las formas lingüísticas y sus funciones, como el modo en que se encadenan unas con otras en situaciones comunicativas reales. (p. 12)

Esta competencia enfatiza en la puesta en práctica de los conceptos aprendidos en el fortalecimiento de la competencia lingüística. Es aquí donde se observa el nivel de dominio de la lengua extranjera por parte del estudiante.

Competencia sociolingüística.

Definida por el Ministerio de Educación Nacional (2006) como:

Se refiere al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. Por ejemplo, se emplea para manejar normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales. También se maneja al entrar en contacto con expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento. (p. 12)

Finalmente, la competencia sociolingüística, abarca uno de los componentes que más desea resaltar la enseñanza de una lengua extranjera, y tiene que ver con la capacidad para entender que existen otras culturas diferentes a la propia y que deben ser respetadas.

En resumen, las competencias que plantea el Ministerio de Educación Nacional, buscan fortalecer el plan nacional de bilingüismo y así lograr que Colombia emerja como un país bilingüe alcanzando los niveles de desempeño que establece el MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA (M.C.E.R.)

Habilidades lingüísticas en una lengua extranjera.

Al igual que las competencias ya mencionadas, las habilidades lingüísticas se han establecido para agrupar ciertas acciones que los usuarios de una lengua hacen teniendo en cuenta el fin comunicativo. Estas se dividen según Chandía (2015) en:

Comprensión lectora o Reading.

Como su nombre lo indica, se refiere a la habilidad para leer y comprender un texto escrito que el estudiante debe realizar paulatinamente, según el grado escolar en el que se encuentre. En lo que compete al grado quinto y según la Malla de Aprendizaje de inglés expuestos por el Ministerio de Educación Nacional (2016) se pueden visualizar en las siguientes actividades:

- Sigo la secuencia de una historia sencilla, a partir de imágenes y palabras conocidas.
- Puedo predecir una historia a partir de las ilustraciones y las palabras claves conocidas.
- Relaciono ilustraciones con oraciones sencillas, sobre temas que me son familiares.
- Reconozco palabras y frases familiares en contextos inmediatos.

Comprensión auditiva o Listening.

Esta definición involucra una serie de procesos complejos como son la percepción de sonidos y señales, y la interpretación que entendemos de ellos. Para el grado quinto, según las Mallas de Aprendizaje de inglés, propuesta por el Ministerio de Educación Nacional (2016) se clasifican de la siguiente manera:

- Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal
- Sigo la secuencia de un cuento corto apoyado en imágenes
- Comprendo descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos

Expresión escrita o Writing.

El desarrollo de esta habilidad lingüística en una lengua extranjera implica un proceso complejo, pues los usuarios deben saber expresar las ideas de manera clara e involucrar aspectos

lingüísticos propios de la lengua. Para el grado quinto, las Mallas de Aprendizaje establecen las siguientes acciones: Tomado del Ministerio de Educación Nacional (2016)

- Escribo el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración.
- Escribo mensajes de invitación y felicitación usando formatos sencillos.
- Escribo información personal en formatos sencillos

Expresión oral o Speaking

Es una capacidad comunicativa que comprende aspectos como la pronunciación, el léxico y la aplicación correcta de la gramática.

Para el grado quinto, las Mallas de Aprendizaje de inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2016) orientan a que los estudiantes logran realizar las siguientes actividades bajo dos modalidades, la primera es el monólogo y la segunda la conversación:

- Recito y canto rimas, poemas y canciones que comprendo, con ritmo y entonación adecuados.
- Expreso mis sentimientos y estados de ánimo con frases sencillas.
- Menciono lo que me gusta y lo que no me gusta con frases sencillas.
- Nombro algunas cosas que puedo hacer y que no puedo hacer, usando la estructura can/can't
- Describo características de mí mismo, de otras personas, de animales, de lugares con lenguaje muy sencillo.
- Participo activamente en juegos de palabras y rondas.

- Respondo a saludos y a despedidas.
- Respondo a preguntas sencillas sobre mí y mi entorno de manera verbal y no verbal.

Derechos Básicos de Aprendizaje grado quinto primaria.

A continuación, se presentan los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje) elaborados por el Ministerio de Educación Nacional (2016) del área de inglés para el grado quinto.

- Comparto información general y específica en un texto narrativo corto sobre temas conocidos y de interés.
- Produce un texto narrativo oral y/o escrito, corto y sencillo, que responde al ¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo? Y ¿dónde? De un evento o anécdota.
- Intercambia información sobre hábitos, gustos y preferencias acerca de temas conocidos, siguiendo modelos provistos por el profesor.
- Explica causas y consecuencias de una situación a través de oraciones simples de manera oral y escrita siguiendo un modelo establecido.

Referente conceptual.

Aprendizaje: según Doménech (s.f) es adquirir conocimientos, no solo de tipo informativo sino también formativo.

Competencias comunicativas: definido por el Centro Virtual Cervantes como la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de

habla; ello implica respetar un conjunto de reglas que incluye tanto las de la gramática como los niveles de la descripción lingüística.

Estrategia: definido por la Real Academia Española como el arte o traza para dirigir un asunto.

Innovar: según García & Arenas (2006) supone poseer algo nuevo para alguien y que esa novedad sea asimilada por ese alguien.

Juego: según Paredes (2002) El juego se traduce en espíritu, estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, en su energía, traduciéndose en materia. El juego es parte del carácter del ser humano en su formación, en su personalidad, en la configuración de la inteligencia, en la vida misma.

Lengua extranjera (LE): según INPAHU Fundación Universitaria como una lengua diferente a la lengua materna o lengua propia, y diferente a la lengua propia del país en el que se aprende.

Lengua materna (L1): definido por el Centro Virtual Cervantes como la primera lengua que aprende un ser humano en su infancia y que normalmente deviene su instrumento natural de pensamiento y comunicación. Con el mismo sentido también se emplea lengua nativa y, con menor frecuencia, lengua natal.

Lúdica: según Romero (2001) está relacionada con el juego, pretende regularlo, darle un fin, hacerlo observable, movilizándolo de paso el interés del sujeto por conocer, indagar, explotar y construir; convirtiéndose en una experimentación con elementos en la cual se exige esfuerzo, reflexión y tiempo para obtener un fin; parece no estimulante, pero de mantenerse la motivación se logra un aprendizaje rápido y cada vez de mayor complejidad

Segunda lengua (L2): definido por la Real Academia Española como la lengua que se aprende después de la materna.

Plan de acción.

Como se ha planteado anteriormente, la propuesta investigativa tiene como fin principal fortalecer las habilidades y competencias en el área de inglés de los estudiantes de quinto primaria del Colegio Santa Teresita de Lisieux, para ello implementa el juego como estrategia lúdica e innovadora. Esta estrategia contiene actividades en su mayoría grupales, usando materiales didácticos y algunos elementos del aula de clase que involucran el uso de la creatividad y la participación activa de los niños y niñas.

Plan de acción de la propuesta investigativa

Objetivos	Actividad	Acciones/ Contenido	Recursos	Responsable	Fecha/ Tiempo
Emplear correctamente el uso de This/That/Those/These	<i>Juego "Complete it" (Complete eso)</i>	•Juego en el que deben pasar una pelota de atrás hacia adelante, según lo indique la orientadora (por arriba, abajo, derecha, izquierda) sin dejarla caer. Una vez la pelota llegue al frente, el estudiante que este de primero en cada grupo, debe tomar una de las tarjetas y completar la frase en el tablero con: This/That/These/Those.	• Marcadores • Pelotas • Tablero • Tarjetas	Docente en formación	17 de octubre del 2019 30 minutos

Reconocer los principales adjetivos calificativos	<i>Draw a monster</i> (Dibuja un monstruo)	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso de los principales adjetivos. • Se organiza a los estudiantes por equipos con igual cantidad de participantes, uno de los integrantes pasa al frente y usando su imaginación dibuja un monstruo en un máximo de 1 minuto, basado en las características físicas que se encuentran descritas en unas tarjetas con colores indicativos, de las cuales sus compañeros deben decir las descripciones en inglés. Gana el equipo cuyo dibujo se ajuste más a la descripción realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Marcadores • Cronometro • Tarjetas con las descripciones 	Docente en formación	17 de octubre del 2019 30 minutos
Identificar expresiones comunes de la comunidad angloparlante	<i>¡Match it!</i> (Emparéjalo)	<ul style="list-style-type: none"> • Realización del juego: se organiza a los estudiantes en dos equipos con la misma cantidad de niños y niñas, en el cual se les pide que pase al frente turnándose para tomar una de las tarjetas que se encuentran distribuidas en el piso, una vez leída 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Cinta • Tarjetas con las expresiones • Teléfono para la grabación de las respuestas 	Docente en formación	17 de octubre del 2019 60 minutos

la expresión deberán buscar la tarjeta que contenga la traducción en español y así emparejarlas, apelando a la memoria solamente. Gana el equipo que más parejas correctas consiga.

- Aplicación de la entrevista

<p>Describir los principales alimentos que se encuentran en un supermercado y que competan al vocabulario del grado escolar de quinto primaria.</p>	<p><i>Welcome to the Supermarket (Bienvenido al supermercado)</i></p>	<p>La orientadora organiza el salón de clase simulando que este es un supermercado, en el cual los estudiantes tienen una lista de productos que deben adquirir y posteriormente deben socializar a sus compañeros usando expresiones como: I bought... I like it, I don't like it. De igual manera, para repasar el vocabulario se juega al clásico <i>hangman</i>. O ahorcado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de productos alimenticios básicos • Lista de productos • Dinero falso para simular la compra • Canastas o bolsas • Marcadores • Tablero 	<p>Docente en formación</p>	<p>24 de octubre del 2019 30 minutos</p>
<p>Relacionar correctamente la imagen con la palabra en inglés correspondiente</p>	<p><i>Lotería</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso del vocabulario visto • La orientadora le hace entrega de un cartón a cada pareja, en el cual 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartones con ilustraciones • Tarjetas para emparejar 	<p>Docente en formación</p>	<p>24 de octubre del 2019 90 minutos</p>

nte al
vocabulario
de prendas de
vestir y
profesiones.

debe emparejar
correctamente la
imagen con su
correspondiente
escritura en inglés.
Gana quien logre
completar primero
todas las casillas de
dicho material.
• Aplicación de la
entrevista

• Teléfono
para grabar
las respuestas

Distinguir el
vocabulario
correspondie
nte a los
principales
lugares de la
ciudad.

*Jobs and
places
(Trabajos y
lugares)*

• Repaso del
vocabulario a través
de flashcards.
• La orientadora
organiza el aula de
clase de tal forma
que se recreen seis
(6) lugares
reconocidos de la
ciudad. Entre los
cuales están:
*library (librería),
pet shop (tienda de
mascotas), hospital
(hospital), toys
shop (tienda de
juguetes),
supermarket
(supermercado)
and flower shop
(floristería).*
Posteriormente, les
piden a los
estudiantes que se
ubiquen en alguno
de los espacios ya
nombrados
anteriormente,
caracterizándose
según su profesión
con diferentes
elementos, como

• Carteles con
los nombres
de los lugares
de la ciudad
• Libros
• Juguetes
• Flores
• Utensilios
médicos de
juguete
• Gorros
• Guantes
• Imágenes
impresas con
productos del
supermercado
o
• Tarjetas con
las
conversaciones
• Tarjetas con
los precios
• Flashcards
• Trajes
indicativos de
cada
profesión
• Adhesivos
con los
nombres y
profesiones

Docente en
formación

28 de
octubre
del 2019
75
minutos

chalecos, gorros, objetos médicos, entre otros. Y con ello, jugar simulando que están ofreciendo un producto o un servicio según sea su lugar de trabajo. Para mejorar la comunicación entre los niños en inglés, la docente en formación les hace entrega de tarjetas en donde tienen un diálogo sencillo que les permite interactuar usando la lengua extranjera.

- Marcadores
- Billetes didácticos
- Cinta

Utilizar adecuadamente la gramática correspondiente al Verbo To Be

Guess what... (Adivina que)

• Repaso de la gramática

• La orientadora organiza los estudiantes de tal forma que todo el salón ayude al compañero que se sienta al frente. Cuando uno de los participantes pasa al frente y la orientadora escribe una frase sencilla en el tablero acorde a la gramática del Verbo To Be, el estudiante debe descifrar la frase basado en las indicaciones y mímicas que los

- Tablero
- Marcadores
- Teléfono para grabar las respuestas

Docente en formación

28 de octubre del 2019
45 minutos

<p>Aplicar lo aprendido en las clases anteriores, correspondiente al uso correcto de This/That/ Those/These, el Verbo To Be, y el manejo de vocabulario relacionado a los adjetivos, expresiones comunes del habla inglesa, los alimentos, las prendas de vestir, las profesiones y los lugares más representativos de la ciudad.</p>	<p><i>Time's up</i> (Tiempo)</p>	<p>compañeros realizan. • Aplicación de la entrevista</p> <p>• Repaso de los contenidos vistos hasta el momento. • Aplicación del juego en el cual los estudiantes inicialmente forman dos equipos con igual número de participantes. Una vez se ha explicado la actividad, uno de cada equipo pasa al frente y toma una de las tarjetas en las cuales encuentra una imagen que hace alusión a las temáticas vistas, posteriormente, tendrá un máximo de 30 segundos para formar la palabra usando las letras en foami. En caso de empate se realizará la misma dinámica, pero además de pronunciarla tiene que usarla en una oración sencilla usando la gramática vista en clase. • Premiación • Aplicación de la entrevista y cuestionario</p>	<p>• Letras en foami • Tarjetas con las imágenes del vocabulario visto hasta el momento • Cronometro • Marcadores • Indicativos de premiación • Teléfono para grabar las respuestas • Lápices</p>	<p>Docente en formación</p>	<p>30 de octubre del 2019 60 minutos</p>
---	--------------------------------------	--	---	-----------------------------	--

Capítulo III

Marco metodológico

A continuación, en este capítulo se estipula el tipo de metodología basado en el enfoque cualitativo, especificando las técnicas e instrumentos para la recolección de datos con su respectivo proceso de análisis. Asimismo, se establecen las características de los informantes claves, el contexto en el que se encuentran y finalmente se socializa el cronograma de la investigación.

Enfoque epistemológico interpretativo.

La presente investigación se fundamenta en el enfoque interpretativo, caracterizado por Vain (2012) como aquel que:

Supone un doble proceso de interpretación que, por un lado, implica a la manera en que los sujetos humanos interpretan la realidad que ellos construyen socialmente. Por otro, refiere al modo en que los científicos sociales intentamos comprender cómo los sujetos humanos construyen socialmente esas realidades.

Por ese motivo, podemos señalar que cuando investigamos desde el enfoque interpretativo se ponen en juego dos narrativas, que a veces se mezclan, se confunden o se solapan. Estas son las narraciones que hacen los sujetos sociales acerca de sus prácticas y sus discursos y las narraciones que hacemos los investigadores a partir de lo que observamos y de lo que los sujetos nos cuentan acerca de lo que hacen. (pp. 39-40)

Con relación a lo anteriormente expuesto por el autor, se podría establecer que el enfoque metodológico interpretativo se inclina más hacia la comprensión de la realidad desde un punto de vista más humano, en donde el objetivo es entender al sujeto desde su entorno o realidad más cercana. Lo cual para esta propuesta tiene que ver con la interpretación de la realidad que viven los niños y niñas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

Método de investigación.

Esta investigación asume el método de Investigación Acción Pedagógica caracterizada por su énfasis en transformar la práctica de los docentes y con ello mejorarla constantemente.

(Restrepo, 2002)

Para este método de investigación es imprescindible tener en cuenta una serie de fases que conllevan al análisis de la práctica pedagógica, dichas fases son:

Deconstrucción.

En lo que compete a este aspecto Restrepo (2002) señala que:

Es la búsqueda continua de la estructura de la práctica y sus raíces teóricas para identificarla y someterla a crítica y mejoramiento continuo. Al hablar de la estructura de la práctica nos referimos a que ésta consta de ideas (teoría), herramientas (métodos y técnicas), y ritos (costumbres, rutinas, exigencias, hábitos), susceptibles todos de deconstrucción. (p. 6)

Con este argumento, el autor presenta una primera fase cuyo énfasis es en la reflexión de la práctica pedagógica para así aplicar las estrategias más apropiadas. También, este momento le ofrece al docente la oportunidad para autocriticarse, reconocer las limitaciones y fortalezas que tienen frente a sus estudiantes con el único fin de concluir sobre cuáles son los métodos que mayor provecho podría traer para su aula de clase.

Para la propuesta investigativa esta fase corresponde a las dos observaciones iniciales, las cuales tienen como finalidad identificar las falencias a nivel de las habilidades lingüísticas (hablar, leer, escribir y escuchar) y competencias (lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas) que tienen los niños frente a la comprensión y aplicación del inglés en su contexto escolar. La primera observación es a través de un juego diagnóstico y la segunda, por medio de preguntas

sobre la metodología, orientación por parte de la docente del área de inglés y reconocimiento de los saberes previos que traen los estudiantes frente a la lengua extranjera.

Reconstrucción.

En lo que compete a esta fase Restrepo (2002) establece que: “Comprende la planeación y ejecución de acciones alternativas para mejorar la situación problemática” (p.5). Estas acciones tienen que tener en cuenta lo bueno de la práctica anterior fortaleciendo aquellas falencias que antes no se pudieron solventar.

Es importante señalar que esta construcción de saber tiene un énfasis puramente pedagógico individual, en el cual es importante primeramente hacer una desconstrucción adecuada que permita reflexionar y tomando en cuenta esa información se crea un círculo de aprendizaje continuo que debe manejar el docente durante toda su práctica laboral.

Cabe indicar que, para la investigación se diseña un plan de acción en el cual se detallan los juegos que mayor efectividad tienen para el desarrollo de las habilidades lingüísticas (hablar, leer, escuchar y escribir). Así mismo, los juegos van dirigidos siempre a fortalecer las competencias lingüísticas (conocimiento del idioma), pragmáticas (aplicación de los saberes) y sociolingüística (consideración de la cultura angloparlante). Para así, generar un resultado significativo en los educandos.

Evaluación de la práctica reconstruida.

Restrepo (2002) identifica esta última fase como:

La última fase es la evaluación de la nueva práctica. Para ello se monta ésta y se deja actuar por cierto tiempo, acompañando su accionar con notas sobre indicadores de efectividad. Después de

observar sus resultados se analizan las notas del diario de campo y se juzga el éxito de la transformación. (p. 7)

Para el autor esta última fase tiene un énfasis valorativo, pues conlleva haber realizado un análisis apropiado de la situación del aula y haber aplicado las herramientas que creía adecuadas, para así, considerar si fue un éxito o si de lo contrario se debe reiniciar el proceso.

En este aspecto, la investigadora aplicará luego de cada jornada una entrevista semiestructura para indicar los puntos a favor y en contra que va teniendo la propuesta a medida que se va desarrollando. Así mismo, durante la última clase, se empleará un cuestionario para indicar el tipo de juego que mayor satisfacción le causó a los estudiantes. Los datos recolectados se contrastarán con los diarios de campo redactados por la docente y toda esta información, se detallará para valorar la efectividad de la propuesta para así extraer los aportes significativos para la formación y práctica de la investigadora.

Escenario de investigación.

El escenario de investigación puede ser definido como: “El escenario ideal para la investigación es aquel en el cual el observador obtiene fácil acceso, establece una buena relación inmediata con los informantes y recoge datos directamente relacionados con los intereses investigativos” (p. 7). (Taylor & Bodgan, s.f.)

Enfatizando en el contexto de la Institución Educativa Santa Teresita de Lisieux se puede afirmar que cuenta con espacios, materiales físicos, docentes capacitados y sobretodo estudiantes con una actitud abierta y positiva por querer aprender.

De igual manera, a nivel curricular, se rige bajo un enfoque tradicionalista, en donde las clases carecen en su mayoría del factor lúdico, enfatizando más en la memorización y

condicionamiento por parte de notas cuantitativas. Sin embargo, los docentes de dicha institución están abiertos a nuevas prácticas pedagógicas en donde sus estudiantes se sientan más motivados y logren así, un desarrollo integral.

Cabe resaltar, que a nivel del contexto familiar y social no se presentan casos de extrema dificultad (violencia, abandono, maltrato físico y/o verbal), pero si es importante subrayar que, al ser un colegio de carácter privado ubicado en el sector del centro de la ciudad de Cúcuta, no está exento de observar personas consumidoras de sustancias alucinógenas o personas sin hogar que vagan a plena luz del día cerca del centro educativo.

Por último, a pesar de las múltiples fortalezas que posee el plantel educativo; se observan falencias en la inclusión de nuevas metodologías sobretodo en la enseñanza de una lengua extranjera. Es decir, que, aunque se ha incluido material didáctico, las clases mantienen la relación docente- alumno con mediadores básicos como libros de trabajo, diccionario y repeticiones constantes para la memorización del vocabulario, que han dado sus frutos pero que no benefician a todos los estudiantes, especialmente a aquellos que se les dificultad comprender una lengua por un medio fuera del canal auditivo y visual. Por consiguiente, se opta por realizar dicha propuesta investigativa en ese campo aplicado, con el fin de beneficiar a todos los estudiantes del grado quinto de Básica Primaria del colegio Santa Teresita de Lisieux.

Informantes claves.

Definidos por Robledo (2009) como aquellas personas que, por sus vivencias, capacidad de empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden contribuir al investigador como una fuente importante de información a la vez que permite llegar o interactuar con más personas y conocer así más escenarios.

Para esta investigación en particular los informantes claves son los niños y niñas del grado quinto del Colegio Santa Teresita de Lisieux, contando exactamente con cuatro (4) niñas y dos (2) niños cuyas edades oscilan entre los diez (10) y doce (12) años.

Se opta por escoger este grado escolar primeramente por la disposición de los estudiantes para desarrollar las actividades, de igual manera es importante indagar la aplicabilidad y efectividad que tiene el juego como estrategia lúdica en edades superiores a la primera infancia, haciéndose pertinente llevarla a un grado más avanzado.

No obstante, cabe decir que otro factor por el cual es pertinente aplicar esta propuesta en el grado mencionado, resultó como parte de las prácticas formativas desarrolladas por la investigadora en dicha institución, en donde se observó desde el inicio una necesidad por implementar juegos como estrategias innovadoras que mejoran las habilidades de los niños y niñas en el área de inglés, debido a que presentaban falencias significativas que fueron constatadas en las observaciones y prueba diagnóstica ejecutadas al inicio del proyecto.

Técnicas de recolección de datos.

La propuesta investigativa emplea las siguientes técnicas para recolectar información. La primera corresponde a la observación directa, definida por Cerda (1991) como aquella que permite observar el fenómeno desde una visión externa de lo que sucede, pero que requiere la presencia del investigador en el lugar de los hechos, aplicada directamente a los estudiantes de grado quinto primaria de la Institución Educativa ya indicada.

Para la mencionada técnica, se emplea como instrumento los diarios de campo definidos por Cerda (1991) como una narración minuciosa y continua sobre las experiencias vividas y las observaciones que realiza el investigador.

En este caso, los diarios de campo, adjuntaran toda la información que se observará durante la aplicación de la estrategia lúdica para evidenciar las falencias y fortalezas que presentan los estudiantes valorados durante todo el proceso y por supuesto, la propuesta investigativa.

Así mismo, la investigación hace uso de la técnica correspondiente a la encuesta, definida por Cerda (1991) “como el método para la recolección sistemática de datos en una población o en una muestra de la población, mediante el uso de entrevistas personales y otros instrumentos para obtener datos”. (p. 277).

Como lo plantea el autor, la encuesta se expresa a través de una serie de preguntas que se les hacen a los informantes claves, lo cual en este proyecto son los estudiantes de quinto primaria. Como instrumento se eligió el uso de cuestionario definido por Cerda (1991) como “interrogatorio formal, como conjunto de preguntas y respuestas escritas, y como guía de una entrevista”. (p. 311); usando la escala de Likert según sea necesario, con el fin de calcular el nivel de satisfacción que tengan los estudiantes con relación a los tipos de juegos que se ejecutaran durante la propuesta, así pudiendo inferir con claridad cuáles son los que según sus puntos de vista son los más significativos o positivos para su formación académica. Cabe señalar, que para la estructuración de este instrumento de recolección de datos se optó por ajustar una de las propuestas establecidas en los antecedentes.

Finalmente, otra de las técnicas que se usaran durante toda la aplicación de la propuesta investigativa es la entrevista semiestructurada definida por Díaz, García, Martínez, & Ruiz, (2013) como aquella que:

presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor,

Primera observación				X														
Redacción de la problemática				X														
Segunda observación					X													
Terminación de Capítulo I					X													
Redacción del Capítulo II						X												
Presentación del plan de acción							X											
Primera aplicación de la propuesta y ejecución de la entrevista N°1								X										
Segunda aplicación de la propuesta y ejecución de la entrevista N°2									X									
Tercera aplicación de la propuesta y ejecución de la entrevista N°3										X								
Cuarta aplicación de la propuesta y ejecución de la entrevista N°4 y encuesta de satisfacción											X							

Interpretación de los datos											X	X		
Redacción Capítulo IV											X	X		
Redacción Capítulo V													X	
Redacción final													X	
Socialización de los resultado														X

Elaboración propia

Capítulo IV

Análisis e interpretación

En el siguiente capítulo se exponen los resultados encontrados a partir de la valoración que hicieron los informantes claves; correspondientes a los estudiantes de grado quinto del colegio Santa Teresita de Lisieux, con relación a la propuesta planteada y descrita anteriormente. Es importante resaltar, que el capítulo se encuentra dividido en el análisis de las entrevistas bajo el enfoque cualitativo y posterior a ello, se visualiza el estudio estadístico en lo que compete a los resultados del cuestionario de satisfacción.

Entrevista N°1.

Ítem 1: ¿La actividad desarrollada fue de su agrado?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Me gustaron mucho	A1	Experiencia positiva
Entrevistado N°2	Sí (fue de su agrado)	A2	Valoración positiva
Entrevistado N°3	Sí (fue de su agrado)	A2	Valoración positiva
Entrevistado N°4	Muy chévere, a pesar de las peleas que hubo	A3	Experiencia intermedia
Entrevistado N°5	Muy chévere	A1	Experiencia positiva
Entrevistado N°6	Sí (fue de su agrado)	A2	Valoración positiva

Tomando en cuenta lo expresado por los entrevistados con relación a su nivel de satisfacción con las primeras actividades denominadas: *Complete it (complete eso)*, *Draw a Monster (dibuje un monstruo)* y *Match it (emparéjalo)*, en las cuales se emplearon juegos de averiguación o búsqueda, apoyados en tarjetas con palabras o partes de oraciones, e impulsando el factor motor a partir del juego de entrega. De igual manera, se aplicó el juego de escucha, combinado con la actividad de dibujar apoyados en la pizarra, para cerrar con un clásico juego de memoria. Los resultados evidencian un alto nivel de valoración positiva, en el cual solo un estudiante manifestó

cierto desánimo ocasionado porque su equipo no logró conseguir los puntos para salir victorioso, siendo esto un factor determinante en el nivel de participación del entrevistado N°4, quien, a pesar de manifestar agrado; expresa que las “peleas” que se presentaron no le permitieron disfrutar de las actividades dispuestas para este día, “situaciones problemáticas” que el mismo desató. Para mayor información de los juegos empleados se puede consultar el Diario de campo N°3 (Anexo 3).

Ítem 2: ¿Le gustaría que la profesora siguiera usando juegos en la clase? ¿O que otro tipo de actividades recomienda?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Me gustan los juegos... es una mejor forma de aprender	A1	Aprendizaje significativo
Entrevistado N°2	Me gusta de esa manera... estoy aprendiendo	A1	Aprendizaje significativo
Entrevistado N°3	...Siguiera usando juegos	A2	Concepto positivo
Entrevistado N°4	Me encanta mucho... se siente bacano	A2	Concepto positivo
Entrevistado N°5	Me gusta que hagan juegos...me gusto bastante lo que hicimos	A2	Concepto positivo
Entrevistado N°6	Me encantaría	A2	Concepto positivo

Basada en la información que arroja la anterior matriz, se puede identificar que los informantes consideran apropiado que las clases de inglés se desarrollen bajo un enfoque lúdico, expresando que este tipo de actividades genera una actitud de agrado durante el desarrollo de las temáticas, haciendo más significativos los resultados. Sin embargo, solo dos informantes asemejan el factor de aprendizaje al concepto de juego, lo cual puede que detrás de ello exista

unos imaginarios erróneos sobre el concepto del juego en el aula, debido a que según la actitud de los entrevistados en el aula; se remite específicamente al juego como un medio de diversión, que infortunadamente no hace parte de la metodología que estipula el plantel educativo en el cual se llevó a cabo la propuesta.

Ítem 3: ¿En su opinión, cree que este tipo de actividades le ayudan a comprender mejor los temas de inglés y desarrollar sus habilidades lingüísticas? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si ... porque aprendemos los temas de una forma lúdica	A1	Beneficio cognitivo
Entrevistado N°2	Si (ayudan a comprender los temas)	A1	Beneficio cognitivo
Entrevistado N°3	Si (ayudan a comprender los temas)	A1	Beneficio cognitivo
Entrevistado N°4	Muchísimo mejor	A1	Beneficio cognitivo
Entrevistado N°5	Si bastante... porque tuve problemas...me gustan esos juegos...me divierten y entiendo bastante.	A2	Experiencia significativa
Entrevistado N°6	Si (ayudan a comprender los temas)	A1	Beneficio cognitivo

En la anterior matriz se puede observar que, para la mayoría de los informantes los juegos desarrollados durante esa jornada representaron un beneficio cognitivo, debido a que a través de estos pudieron entender con mayor facilidad los temas de inglés, cumpliendo así con los estándares específicos que debe tener toda herramienta educativa. Adicional a ello, uno de los informantes da a conocer que la poca cercanía que tienen con la lengua extranjera se debe principalmente a su bajo rendimiento a causa de problemas académicos, lo cual evidencia que en

el aula existen falencias importantes que, de ser mejoradas la propuesta habrá cumplido con su propósito.

De igual manera, es oportuno señalar que los informantes no dieron respuesta al factor de habilidades lingüísticas, por un error al momento de preguntar por parte de la investigadora, razón por la cual, más adelante en la entrevista N°3 se retoma la pregunta de manera más específica para analizar este componente imprescindible en esta investigación de forma más detallada.

Ítem 4: ¿Los juegos le generan interés por aprender otra lengua, o prefiere el uso de libros, diccionarios y guías?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Los juegos... aprendemos de forma divertida	A1	Recurso educativo lúdico
Entrevistado N°2	...Aprendo más así que copiar y copiar	A1	Recurso educativo lúdico
Entrevistado N°3	Los juegos me da interés	A2	Generador de motivación
Entrevistado N°4	En parte juegos... pero también guías	A3	Recurso educativo tradicional
Entrevistado N°5	Juegos... porque uno pone cuidado... es divertido	A2	Generador de motivación
Entrevistado N°6	Las actividades (juegos)... me enseñan un poco más	A1	Recurso educativo lúdico

Según los datos obtenidos en la anterior matriz se puede inferir que, efectivamente el juego puede ser considerado como un recurso educativo que lleva implícita la lúdica como factor para construir conocimiento. Adicional a ello, durante la primera la primera y segunda entrevista, los informantes aún le dan una valoración positiva a la estrategia basada específicamente en lo divertido que esta suele ser, dejando de lado un poco el carácter formativo que debería tener para considerarse como una herramienta útil para los docentes.

Cabe señalar que debido a que las respuestas de los estudiantes no fueron tan amplias la investigadora repitió la pregunta en la Entrevista N°2, uniendo los datos expuestos en la anterior matriz.

Ítem 5: ¿La actividad realizada le aportó una experiencia innovadora? ¿Por qué cree que los juegos desarrollados en clase son innovadores?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Innovadora... porque cada vez vamos aprendiendo nuevas cosas	A1	Beneficio cognitivo
Entrevistado N°2	Innovadora... porque tratan de los temas... uno se lo toma en serio	A1	Beneficio cognitivo
Entrevistado N°3	Si (Innovadora)... porque prestamos más atención	A1	Beneficio cognitivo
Entrevistado N°4	Pues si... Porque entre cada vez que jugamos, aprendemos y si aprendemos, podemos ser persona de bien	A2	Beneficio afectivo
Entrevistado N°5	Divertida... aprendemos cosas nuevas, nos divertimos,	A3	Beneficio dinámico

Entrevistado N°6	<p>hablamos... uno se centra... somos niños pequeños.</p> <p>Es nuevo porque aquí casi actividades así no hacemos... practicamos el inglés</p>	A4	Beneficio de adaptabilidad
------------------	--	----	----------------------------

La anterior matriz representa uno de los puntos claves de esta investigación el cual corresponde al factor de innovación que pretendía tener la propuesta, arrojando como resultados en las entrevistas N°1 y N°3 conclusiones bastantes sólidas. Por una parte, se observa que los entrevistados acuñen al termino innovador porque en su Institución Educativa no cuentan con este método de aprendizaje, constituyendo así en lo que Lengeling & Malarcher (2015) llaman beneficio de adaptabilidad, es decir que el juego es un medio moldeable en donde el estudiante puede practicar libremente lo que ha aprendido.

Por otra parte, este mismo teórico expresa que a través del juego se puede obtener un beneficio dinámico y un beneficio afectivo, el primero tiene que ver con que el alumno tiene la autonomía para socializar, practicar, construir el aprendizaje con sus compañeros, y el segundo tiene una implicación de formación personal, pues el estudiante reconoce que a través del juego adquiere ciertas responsabilidades, se siente independiente, activo en su proceso formativo y que todo lo que aprende y hace durante el juego tiene una trascendencia personal.

Como último beneficio se encuentra el aspecto cognitivo, el cual se asume como la capacidad del estudiante para manejar los temas y hacer las revisiones y correcciones necesarias para que la temática se convierta en un aprendizaje duradero.

Ítem 6: ¿Prefiere los juegos en donde hay un solo ganador, o le agrada cuando todos participan?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	... Todos participan	A1	Juego cooperativo
Entrevistado N°2	... Todos participan	A1	Juego cooperativo
Entrevistado N°3	... Todos participan	A1	Juego cooperativo
Entrevistado N°4	... Todos participan	A1	Juego cooperativo
Entrevistado N°5	... Todos participan	A1	Juego cooperativo
Entrevistado N°6	... Un ganador	A2	Juego competitivo

Bajo la información que suministra la anterior matriz se puede deducir que la mayoría de los estudiantes tienen una preferencia marcada hacia los juegos cooperativos, pues consideran que a través de estos; los jugadores pueden participar activamente con el fin de aportar a su equipo para un fin determinado que este fuera del marco competitivo.

Ítem 7: ¿Qué beneficios cree que obtiene al aprender una lengua extranjera a través del juego?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	... Mejorar pronunciación	A1	Desarrollo cognitivo
Entrevistado N°2	Entender mejor las cosas... a pronunciar más... hacemos más actividades con mis compañeros	A2	Desarrollo cognitivo/ social
Entrevistado N°3	Ir a otros países	A3	Desarrollo social
Entrevistado N°4	... Hacemos en grupo y aprendemos más	A2	Desarrollo cognitivo/social
Entrevistado N°5	Aprender cosas nuevas... aprender más pronunciaciones... hablar con personas que viven en otro país	A2	Desarrollo cognitivo/social
Entrevistado N°6	Sí (aprender inglés)	A1	Desarrollo cognitivo

Considerando estos datos, se evidencia que efectivamente los aspectos desarrollados en los juegos fueron multidimensionales y apreciados por los estudiantes de diferentes maneras, situación que solidifica la investigación realizada.

Ítem 8: ¿Puede decirme la diferencia entre This/That?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	This: Eso es y en That es aquello es	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°2	This es: eso es, y That: es aquello es.	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°3	This es singular y That es plural	A2	Confusión del tema
Entrevistado N°4	This significa esto es, y That aquello es	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°5	This es esto es y That es eso es... aquello	A3	Duda frente al tema
Entrevistado N°6	This is, esto es y That es aquello es	A1	Apropiación del tema

Ítem 9: Menciona dos expresiones nuevas en inglés que aprendió en la clase.

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	I'm sorry ... Thank you	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°2	Of Course, I'm sorry	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°3	Of course y Stop it	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°4	I'm sorry, Thank you	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°5	Gracias en inglés: Thank you	A2	Duda frente al tema
Entrevistado N°6	Stop it: pare eso, I'm sorry: lo siento 1	A1	Apropiación del tema

Los ítems 8 y 9 corresponden a preguntas sobre las temáticas abordadas durante la jornada académica, como se puede observar casi todos los entrevistados demuestran apropiación del tema en el momento en que se les hace la entrevista. Pero cabe aclarar que como se expresó en el

Diario de Campo N°3 (Anexo 3), los estudiantes se mostraban inseguros apoyándose en sus compañeros para dar las respuestas, lo cual demuestra que la temática necesita de más refuerzo académico.

De igual manera, cuando las preguntas son abiertas, es decir, cuando se le pide al estudiante que escoja entre las oraciones cual fue la que más le llamo la atención, se ven mucho más inseguros y tienden a dar las mismas respuestas que sus compañeros de clase.

Entrevista N°2.

Ítem 1: ¿La actividad desarrollada fue de su agrado? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Me gustó mucho...	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°2	Me gustó mucho...	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°3	Sí, mucho	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°4	Sí, mucho	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°5	Mucho, bastante	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°6	Sí, mucho	A1	Valoración positiva

De la anterior matriz, la deducción es bastante obvia, los estudiantes manifiestan un alto nivel de agrado con relación a las actividades del *Welcome to the Supermarket (Bienvenido al supermercado)* y *la lotería*. El cual, el primero consistió en un juego de simulación y el segundo tiene que ver con un juego de emparejar tarjetas. Para más información se puede consultar el Diario de Campo N°4 (Anexo 4), en donde se especifica las habilidades y competencias trabajadas.

Ítem 2: ¿Cree que los juegos le permiten participar activamente en clase?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si	A	Rol activo
Entrevistado N°2	Si	A	Rol activo
Entrevistado N°3	Si	A	Rol activo

Entrevistado N°4	Sí, mucho	A	Rol activo
Entrevistado N°5	Sí y aprendo bastante	A	Rol activo
Entrevistado N°6	Si bastante	A	Rol activo

Como se enuncia en la anterior matriz, el juego cumplió con el objetivo de hacer partícipe al estudiante de su proceso formativo, haciendo de las clases un espacio más ameno y enriquecedor.

Ítem 3: ¿Al aplicar los juegos se siente motivado en la clase de inglés?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí, mucho	A1	Componente motivacional total
Entrevistado N°2	Me siento muy motivada	A1	Componente motivacional total
Entrevistado N°3	Sí, señora	A2	Componente motivacional parcial
Entrevistado N°4	Mucho	A1	Componente motivacional total
Entrevistado N°5	Obvio...	A2	Componente motivacional parcial
Entrevistado N°6	Sí, mucho	A1	Componente motivacional total

Fundamentado en los datos que ha arrojado la matriz previa, se evidencia que el componente motivacional que expresan los entrevistados es significativamente alto, lo cual puede indicar que los estudiantes se sienten cómodos y felices en su proceso de formación académica, situación que permite un buen desarrollo de los temas y muy probablemente un aprendizaje muy duradero.

Ítem 4: ¿Cree que los juegos motivan a que los estudiantes discutan? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí, hay un compañero que es muy competitivo	A1	Competencia no aprobada

Entrevistado N°2	A veces... hay un compañero muy competitivo...	A1	Competencia no aprobada
Entrevistado N°3	Por un compañero competitivo..	A1	Competencia no aprobada
Entrevistado N°4	...Somos muy competitivos a la hora de ganar	A1	Competencia no aprobada
Entrevistado N°5	... un niño que siempre quiere ganar... nosotros le decimos que solo estamos jugando y aprendiendo	A1	Competencia no aprobada
Entrevistado N°6	Si un poco...	A1	Competencia no aprobada

Uno de los beneficios que Chamorro (2010) es que a través del juego el participante logra una resolución de conflictos total pues, aunque se traten de juegos competitivos; él o ella saben que están jugando. Pero como lo muestra la matriz, esta situación no fue visible durante el desarrollo de los dos juegos competitivos que se realizaron ese día por parejas, principalmente como se evidencia en el diario de campo N°4 (Anexo 4), el estudiante al que hacen alusión los entrevistados se mostró desafiante durante la actividad, desacatando las normas para las actividades y refutando cada acción que hacían sus compañeros, haciendo que las actividades fueran pausadas, molestando a todo el grupo.

Ítem 5: ¿Le agradan los juegos en donde se trabaja por parejas o por equipos?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	...Equipos	A1	Trabajo colaborativo
Entrevistado N°2	...Parejas	A2	Trabajo competitivo
Entrevistado N°3	...Equipos	A1	Trabajo colaborativo
Entrevistado N°4	...Equipos	A1	Trabajo colaborativo
Entrevistado N°5	... Parejas...	A2	Trabajo competitivo
Entrevistado N°6	...Equipos	A1	Trabajo colaborativo

Relacionando estos resultados con la entrevista N°1, ítem 6; los entrevistados casi en su totalidad manifiestan que, para el contexto y su nivel escolar, sorprendentemente prefieren aún juegos en donde no se promueva la clasificación de puestos, pues creen que de esta manera se pierde el disfrute y la actividad se convierte en algo conflictivo, tal y como se expresó en la anterior preguntar. Situación a tener en cuenta para las planeaciones en estos grados escolares.

Ítem 6: ¿Le gustan los juegos en donde pueden simular actividades cotidianas como la del supermercado? Justifique su respuesta

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí	A1	Experiencia efectiva
Entrevistado N°2	...Me gustó mucho, aprendí mucho	A1	Experiencia efectiva
Entrevistado N°3	Mucho	A1	Experiencia efectiva
Entrevistado N°4	Si	A1	Experiencia efectiva
Entrevistado N°5	Me encantó...	A1	Experiencia efectiva
Entrevistado N°6	... Me encantó mucho	A1	Experiencia efectiva

Con la anterior matriz se puede deducir que la actividad denominada *Welcome to the Supermarket* (Bienvenido al supermercado) fue apropiada para el grado escolar, en la medida en que se ajustaron a sus habilidades lingüísticas, pues pudieron como se menciona en el Diario de Campo N°4 (Anexo 4), participar activamente, interactuar con sus compañeros, aprender el vocabulario de forma casi tangible y recrearon con propiedad la situación cotidiana que este tipo de juego sugería.

Ítem 7: Menciona dos palabras nuevas que aprendiste en la actividad del supermercado

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Rice: arroz y cucumbers: pepino	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°2	Apple, milk	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°3	Chicken, rice, milk	A1	Apropiación del tema

Entrevistado N°4	Lettuce que significa lechuga y Apple que significa manzana	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°5	Chicken: pollo y onion: cebolla	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°6	Cucumber que es pepino y peppers que es pimentón	A1	Apropiación del tema

Ítem 8: Menciona tres nuevas palabras que aprendiste en la actividad de la lotería

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Teacher: profesora y vet: veterinario	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°2	Pilot y jacket	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°3	No responde	A2	Carencia en la información
Entrevistado N°4	Shirt que significa camisa y dress que significa vestido	A1	Apropiación del tema
Entrevistado N°5	No responde	A2	Carencia en la información
Entrevistado N°6	Hat: sombrero, Jean: jeans	A1	Apropiación del tema

Uniando las dos matrices expuestas anteriormente; las cuales básicamente engloban preguntas sobre la temática correspondiente a alimentos, profesiones y prendas de vestir en inglés. Se concluye que los entrevistados muestran dominio con relación a los temas vistos, pero cabe señalar que, así como se plantea en el Diario de Campo N°4 (Anexo 4); aún muestran inseguridad al dar las respuestas, probablemente ocasionado por la amplitud de la pregunta. Esto se demuestra cuando la investigadora le pedía al estudiante que tradujera una palabra específica del vocabulario visto al inglés, y el alumno lo podía hacer con mayor asertividad, pero apoyándose de igual forma en las respuestas de sus compañeros.

Entrevista N°3.

Ítem 1: ¿La actividad desarrollada fue de su agrado? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí, mucho	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°2	Sí, mucho	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°3	Sí, mucho	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°4	Sí, mucho	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°5	Bastante	A1	Valoración positiva
Entrevistado N°6	Me encantó	A1	Valoración positiva

La valoración positiva que expresan los entrevistados en la matriz anterior corresponde a los juegos *Jobs and places* (profesiones y lugares) y *Guess what* (adivina que), en el cual los estudiantes disfrutaron de una actividad de simulación de la vida cotidiana para abarcar el tema de lugares de la ciudad en inglés, en donde tuvieron la oportunidad de personalizar diferentes profesiones y “trabajar” en lugares de la ciudad específicos como, por ejemplo: un hospital, una tienda de juguetes, un supermercado, entre otros.

Por otra parte, en la segunda actividad, la investigadora aplicó un juego de adivinanzas basado en las mímicas, para abordar el tema del Verbo To Be, cuyos resultados fueron bastante significativos, pues los estudiantes que habían presentado dificultades en el aprendizaje de esa lengua extranjera, se mostraron atentos, dispuestos a participar y a aprender. Para más información sobre las habilidades y competencias abordadas se puede consultar el Diario de Campo N°5 (Anexo 5).

Ítem 2: ¿Por qué cree que los juegos ayudan a mejorar la pronunciación en inglés? ¿O cree que no lo benefician?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	...Aprendemos de una forma lúdica	A1	Pronunciación, léxico y gramática

Entrevistado N°2	...Con las actividades... me puedo caracterizar más	A1	Pronunciación, léxico y gramática
Entrevistado N°3	...Porque son más didácticos... prestamos más atención	A1	Pronunciación, léxico y gramática
Entrevistado N°4	...Mientras aprendemos, pronunciamos, hacemos juegos	A2	Pronunciación
Entrevistado N°5	...La profesora dice tal cosa con esta palabra	A3	Léxico
Entrevistado N°6	Aprendo de una manera divertida... no se me olvida tan fácil	A1	Pronunciación, léxico y gramática

La matriz previamente ilustrada da respuesta a como los entrevistados están visualizando la aplicación del juego en las habilidades lingüísticas, en este caso, la habilidad de Speaking o hablar en inglés, observando que la mayoría concuerda en que se beneficia más el aspecto de pronunciación, seguido por el de léxico y gramática. La razón de estas respuestas puede recaer en que las actividades hacían hincapié en la corrección de los fonemas en inglés, y se les otorgaba tips para que pudieran deducir con mayor certeza la pronunciación correcta de las palabras.

Ítem 3: ¿Por qué cree que los juegos ayudan a mejor la escritura en inglés? ¿O cree que no se beneficia este aspecto?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí creo que ayuda	A1	Habilidad de Writing en proceso
Entrevistado N°2	... Un poco si	A2	Déficit en habilidad de Writing

Entrevistado N°3	... Nos explican... lo hacemos de forma didáctica	A1	Habilidad de Writing en proceso
Entrevistado N°4	...En cierta parte sí...pues sí aprendemos a escribir mejor	A1	Habilidad de Writing en proceso
Entrevistado N°5	Pues sí... saber escribir las cosas como son en inglés	A1	Habilidad de Writing en proceso
Entrevistado N°6	... La profesora me explica cómo es...comprender de una mejor manera	A1	Habilidad de Writing en proceso

Según lo que estipula la matriz anterior, se puede indicar que los entrevistados concuerdan en su mayoría que el juego beneficia el fortalecimiento de la habilidad de Writing (escribir), a pesar de que no fue uno de los énfasis que tuvo la propuesta. Es probable que la afirmación que ofrece casi todos los estudiantes se debe a que, algunas actividades tenían que basarse en modelos elaborados por la profesora para redactar una frase en inglés.

Cabe señalar, que es totalmente aceptable que algunos alumnos manifiesten que no se trabajó esta área de forma continua, pues como se explicó en el planteamiento del problema; la propuesta estaba específicamente diseñada para fortalecer las habilidades de Reading (leer), Listening (escuchar) y Speaking (hablar), pues eran en estas áreas donde se observaban más falencias.

Ítem 4: ¿Por qué cree que los juegos ayudan a mejorar la habilidad para leer en inglés? ¿O cree que no se genera ningún beneficio en este aspecto?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí me parece que aprendemos a leer mejor	A1	Habilidad de Reading en proceso

Entrevistado N°2	Sí (mejora la habilidad)	A1	Habilidad de Reading en proceso
Entrevistado N°3	...Lo hacemos en dinámica	A1	Habilidad de Reading en proceso
Entrevistado N°4	Sí también... también hacemos de esos juegos para leer	A1	Habilidad de Reading en proceso
Entrevistado N°5	... Cada vez que uno va leyendo como que ya va aprendiendo las palabras de lo de inglés	A1	Habilidad de Reading en proceso
Entrevistado N°6	Porque al pronunciarlo me acuerdo de las palabras...	A1	Habilidad de Reading en proceso

Continuando con la valoración de las habilidades, se ilustra en la matriz anterior que, efectivamente los entrevistados están de acuerdo con la idea de que los juegos desarrollados hasta el momento les ha permitido tomar conciencia de su nivel de lectura o Reading en inglés, lo cual es un avance muy significativo.

Ítem 5: ¿Por qué cree que los juegos ayudan a mejorar la habilidad de escuchar en inglés? ¿O cree que no se genera beneficio para este aspecto?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	...Me parece que aprendemos a leer mejor y a escribir también	A1	Respuesta descontextualizada
Entrevistado N°2	Sí (ayudan a escuchar mejor en inglés)	A2	Respuesta positiva
Entrevistado N°3	Sí (parece que ayuda a mejorarlo)	A2	Respuesta positiva
Entrevistado N°4	Pues sí cada vez que jugamos y hablamos y escuchamos palabras...	A3	Percepción auditiva

Entrevistado N°5	Sí... cada vez que escuchamos a usted hablar... aprendemos a decir las palabras	A4	Percepción e interpretación auditiva
Entrevistado N°6	...la profe me la repite cuando de pronto se me olvidan...	A3	Percepción auditiva

En la anterior matriz se aborda el alcance que ha tenido el fortalecimiento de la habilidad de Listening (escuchar) hasta la tercera aplicación de la propuesta, bajo las respuestas de los informantes se puede deducir que efectivamente ha mejorado la forma en como los estudiantes agudizan su oído para captar correctamente los sonidos particulares del inglés, haciendo una correcta interpretación de ellos.

Ítem 6: ¿Cree usted que los juegos le permiten entender con mayor facilidad los temas y ponerlos en práctica? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí	A1	Competencia lingüística/pragmática
Entrevistado N°2	Sí... ahora con los juegos entiendo más.	A1	Competencia lingüística/pragmática
Entrevistado N°3	Sí, señora	A1	Competencia lingüística/pragmática
Entrevistado N°4	También... recrear los juegos... aprender más	A1	Competencia lingüística/pragmática
Entrevistado N°5	Si...cada vez que usted nos deja ejercicios... nosotros lo hacemos	A1	Competencia lingüística/pragmática
Entrevistado N°6	Sí, mucho	A1	Competencia lingüística/pragmática

Efectivamente, la matriz anterior afirma que los entrevistados han comprendido con mayor facilidad los temas a través de la propuesta encaminada a aplicar el juego como medio para mejorar el proceso de aprendizaje. De igual manera, los estudiantes afirman que han podido poner en práctica los temas, pues como se ha mencionado, la ventaja de esta estrategia lúdica es que el estudiante necesita asimilar con rapidez los conceptos para poder participar de una forma más provechosa en las actividades; acelerando así el proceso educativo.

Ítem 7: ¿Cree usted que a través de los juegos conoce expresiones y tradiciones culturales de otros países?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí mucho más, me parece mejor el inglés jugando que el inglés escribiendo	A1	Competencia sociolingüística
Entrevistado N°2	Si	A1	Competencia sociolingüística
Entrevistado N°3	Si	A1	Competencia sociolingüística
Entrevistado N°4	Si	A1	Competencia sociolingüística
Entrevistado N°5	Pues sí...cada vez que la escuchamos hablar, a escribir... sí aprendemos como que más cosas	A1	Competencia sociolingüística
Entrevistado N°6	Si	A1	Competencia sociolingüística

En la anterior matriz se observa un progreso en la competencia sociolingüística, pero quizás no como lo establece los Estándares Curriculares, en el sentido de que el estudiante aprenda más sobre frases específicas o dialectos de la lengua extranjera, sino que en este caso se centra más en

que el estudiante tome conciencia sobre la existencia de una cultura diferente a la suya, de la cual puede aprender muchas cosas que le serán útiles para su vida.

Ítem 8: ¿Algo nuevo que aprendiste hoy?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	... flower shop, pet shop, supermarket	A1	Acercamiento al tema
Entrevistado N°2	... lo de las tiendas es lo que no conocía	A1	Acercamiento al tema
Entrevistado N°3	...los places, los lugares	A1	Acercamiento al tema
Entrevistado N°4	...vocabularios, palabras nuevas, ejemplos de esas palabras que aprendimos.	A1	Acercamiento al tema
Entrevistado N°5	...como que el vocabulario, como ... él, yo, I am.	A1	Acercamiento al tema
Entrevistado N°6	Los lugares	A1	Acercamiento al tema

Finalmente, en esta pregunta sobre que aprendieron en la jornada desarrollada, las respuestas de los estudiantes eran en su mayoría enfatizadas en la actividad *Jobs and places (profesiones y lugares)*, a excepción de una estudiante que se refirió al tema del Verbo To Be, probablemente porque fue en la que más participó, señalando que la respuesta corresponde a uno de los alumnos que mayor dificultad había tenido con el inglés, y al sentirse parte de un grupo, contando con el apoyo de los compañeros; le permitió jugar con un compromiso asombroso y muy admirable de ver.

En lo que compete a las demás respuestas, es bastante llamativo que el tipo de juego de simulación; que por lo general es aplicado para los grados iniciales, tenga tanta acogida en un

grado que ya ha superado la etapa de niñez temprana, lo cual es un hallazgo científico muy importante a tener en cuenta.

Entrevista N°4.

Ítem 1: ¿Las actividades desarrolladas fueron de su agrado? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si	A1	Experiencia positiva
Entrevistado N°2	Si...así aprendo más	A1	Experiencia positiva
Entrevistado N°3	Sí...nos divertimos	A1	Experiencia positiva
Entrevistado N°4	Sí...excepto la de los puntos	A2	Experiencia intermedia
Entrevistado N°5	Si	A1	Experiencia positiva
Entrevistado N°6	Si, demasiado	A1	Experiencia positiva

Durante esta última entrevista, el objetivo principal era valorar toda la propuesta investigativa, para ello, se dio inicio preguntándoles a los estudiantes si todas las actividades fueron de su agrado, arrojando como respuesta que la mayoría concluye que les gustó mucho el proyecto, a excepción de un entrevistado que como se ha mencionado en las interpretaciones anteriores, no pudo disfrutar mucho de los juegos cuando eran de carácter competitivo porque solía discutir con sus compañeros por los puntos. Para mayor conocimiento sobre las actividades desarrolladas se puede consultar el Diario de Campo N°6 (Anexo 6).

Ítem 2: ¿Cómo se sintió durante la aplicación de las actividades?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Muy bien	A1	Satisfacción emocional
Entrevistado N°2	Bien...porque sentí que aprendía	A1	Satisfacción emocional
Entrevistado N°3	Bien	A1	Satisfacción emocional
Entrevistado N°4	Muy bien, muy muy, feliz muy activo	A1	Satisfacción emocional

Entrevistado N°5	Muy bien, muy alegre	A1	Satisfacción emocional
Entrevistado N°6	Súper bien	A1	Satisfacción emocional

En lo que se visualiza en la anterior matriz, los entrevistados afirman con seguridad que la propuesta en general les causó satisfacción emocional, siendo este uno de los beneficios que sustenta la teoría plasmada a lo largo de este trabajo.

Ítem 3: ¿La propuesta en general le pareció innovadora? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si...aprendo cosas nuevas	A1	Concepción innovadora-aprendizaje
Entrevistado N°2	Si... llamaron mucho la atención, eran muy bonitas, creativas	A1	Concepción innovadora-aprendizaje
Entrevistado N°3	Si... nos expresamos más en el inglés.	A2	Concepción innovadora-comunicativa
Entrevistado N°4	Pues sí, no habíamos tenido como esa experiencia de estudiar mientras jugamos	A1	Concepción innovadora-aprendizaje
Entrevistado N°5	Si bastante... porque eran cositas ... nuevas	A3	Concepción innovadora
Entrevistado N°6	Si... acá casi no hacen actividades, lúdicas, didácticas	A4	Concepción innovadora-lúdica

La anterior matriz comprende el factor de innovación interpretado de diferentes maneras por los entrevistados, para algunos la innovación tiene que ver con su proceso de aprendizaje en donde lo nuevo es el interés que el juego les genera. Para otro, la innovación tiene un carácter

comunicativo pues cree que a través del juego está desarrollando sus habilidades lingüísticas, específicamente la habilidad de Speaking (hablar). Y finalmente, un alumno relaciona la innovación con la frecuencia en la que se ha realizado las actividades, pues como se expresó en descripción del contexto en el que se llevó a cabo la investigación, el Centro Educativo se rige bajo una metodología tradicionalista, pero que está dispuesto a implementar estrategias que beneficie a su alumnado.

Ítem 4: ¿Cree que este tipo de propuestas son positivas para los estudiantes? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si	A1	Ventaja
Entrevistado N°2	Si	A1	Ventaja
Entrevistado N°3	Si...podemos hablar con personas que hablen inglés	A2	Ventaja sociolingüística
Entrevistado N°4	Sí, porque mientras nos divertimos y aprendemos...podemos ir a otros países	A2	Ventaja sociolingüística
Entrevistado N°5	Sí, porque aprendemos más...aprendemos cosas nuevas	A3	Ventaja lingüística
Entrevistado N°6	Porque podemos aprender de una forma didáctica sin necesidad de estar pegados al pupitre, escribiendo...aprender obligado...con el juego podemos aprenderlo más fácil y se nos queda mejor.	A3	Ventaja lingüística

La matriz que se mostró anteriormente demuestra que, según el punto de vista de los entrevistados, el juego representa para ellos una ventaja más allá del disfrute o goce. Para

algunos representa la oportunidad expandir su relación comunicativa con hablantes de otros países o la posibilidad de aprender sobre otras culturas y para otros, tiene que ver con una mejoría a nivel de comprensión de las temáticas.

Ítem 5: ¿Cuál fue la actividad que más le llamo la atención? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	En la que todos hacíamos de cada uno el papel, porque teníamos que representar el papel de ese personaje, jugamos con los billetes...	A1	Juego simbólico
Entrevistado N°2	La de cuando estábamos viendo los lugares...	A1	Juego simbólico
Entrevistado N°3	La del supermercado	A1	Juego simbólico
Entrevistado N°4	La actividad en la que nosotros nos tocaba vestirnos de doctores...	A1	Juego simbólico
Entrevistado N°5	...el que nos disfrazamos en los lugares.	A1	Juego simbólico
Entrevistado N°6	...me encantaron todas	A2	Juegos generales

De la anterior matriz es bastante obvia la deducción que sacan los informantes, para ellos efectivamente el juego simbólico fue el que mayor impacto tuvo a nivel académico, social, motor y afectivo, pues manifiestan agrado, interés por aprender la temática, participación activa y sobre todo respecto por su prójimo, situación que como se expresó en el Diario de Campo N°3 (Anexo 3) fue uno de los factores que tuvieron que ser modificados para corroborar que tanto impacto tienen la ausencia de las puntuaciones en los juegos, y si esto era beneficioso para el aula de clase.

Ítem 6: ¿Los recursos didácticos como las flashcards, los trajes, los objetos alusivos a los lugares de la ciudad, etc., usados por la docente le permitieron comprender con mayor facilidad los temas y aportaron a que los juegos se desarrollan con total eficiencia?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si, muchísimo mejor	A1	Recurso didáctico acertado
Entrevistado N°2	Si	A1	Recurso didáctico acertado
Entrevistado N°3	Si, señora	A1	Recurso didáctico acertado
Entrevistado N°4	De verdad, sí mucho	A1	Recurso didáctico acertado
Entrevistado N°5	Si bastante...	A1	Recurso didáctico acertado
Entrevistado N°6	Si, demasiado, muchísimo	A1	Recurso didáctico acertado

De la anterior matriz se puede deducir que básicamente los entrevistados consideraron apropiados los apoyos didácticos que usó la investigadora para llevar a cabo el proyecto. Claramente dentro de la teoría que sustenta esta investigación no se detalla este aspecto, pero si es deducible en los tipos de juegos que pueden ser aplicados en el área de inglés, debido a que muchos de ellos se apoyan en materiales como tarjetas, flashcards, trajes para los juegos de simulación, entre otros que efectivamente dan los resultados que mencionaron los estudiantes.

Ítem 7: ¿Las actividades realizadas le permitieron mejorar sus habilidades de lectura, escucha y habla en inglés?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si	A1	Fortalecimiento de la problemática
Entrevistado N°2	Si, un poco	A1	Fortalecimiento de la problemática
Entrevistado N°3	Si, señora	A1	Fortalecimiento de la problemática
Entrevistado N°4	Mucho	A1	Fortalecimiento de la problemática

Entrevistado N°5	Pues... sí habla, ... así aprendíamos cómo era ESCRITURA y cómo era de aprender a escuchar, de hablar	A1	Fortalecimiento de la problemática
Entrevistado N°6	Sí, si señora	A1	Fortalecimiento de la problemática

Efectivamente la matriz anterior demuestra que, según la percepción de los entrevistados; la problemática determinada: como las falencias que tenían los estudiantes en las habilidades de Listening (escuchar), Reading (leer) y Speaking (hablar) fueron tratadas y mejoradas.

Ítem 8: ¿Pudo comprender con mayor facilidad los temas de inglés y aplicarlos directamente en clase? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí, mucho... yo siento que aprendo mucho mejor	A1	Enfoque lúdico
Entrevistado N°2	Sí... entiendo más así de forma didáctica.	A1	Enfoque lúdico
Entrevistado N°3	Sí... uno presta más atención	A1	Enfoque lúdico
Entrevistado N°4	En cierta parte si... si con los juegos y las actividades he tratado y he aprendido más	A1	Enfoque lúdico
Entrevistado N°5	Si... a escribir y aprendemos a reconocer las palabras	A1	Enfoque lúdico
Entrevistado N°6	Si demasiado... se me queda más fácil	A1	Enfoque lúdico

Efectivamente a través de la matriz ilustrada anteriormente, se concluye que los estudiantes se inclinan más por una metodología basada en el enfoque lúdico, cuyo principal protagonista sea el juego como mediador de aprendizaje para abarcar la competencia lingüística.

Ítem 9: ¿La propuesta fue significativa para su formación académica y personal? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Sí, porque aprendí mucho...	A1	Experiencia satisfactoria
Entrevistado N°2	Si, aprendí... a trabajar en equipo, a trabajar individualmente... soy más independiente cuando me ponen trabajos en inglés.	A2	Experiencia significativa
Entrevistado N°3	Sí...porque yo prácticamente no me gusta el inglés, pero en las clases que tuvimos presté más atención y aprendí más	A1	Experiencia satisfactoria
Entrevistado N°4	Si... aprendí a llevarme bien con los compañeros...y el estudio	A2	Experiencia significativa
Entrevistado N°5	...estaba muy divertido...	A3	Experiencia esencial
Entrevistado N°6	Sí, muchísimo, gracias profe	A2	Experiencia significativa

Basado en los datos que ofrece la anterior matriz, se puede deducir que la experiencia logró un impacto significativo en algunos de los estudiantes que formaron parte del proceso, pero también se destaca el hecho de que algunos solo lograron mejorar la comprensión de los temas, e infortunadamente un entrevistado manifiesta que las actividades ejecutadas se engloban dentro de un aspecto divertido, lo cual no permite ser analizado como una herramienta útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Ítem 10: ¿Recomendaría que se hicieran las clases de inglés a través de juegos? ¿Por qué?

Informante	Unidad de análisis	Código	Categoría
Entrevistado N°1	Si... si lo hacemos de forma lúdica nos vamos a divertir	A1	Carácter positivo
Entrevistado N°2	Si... se nos ha hecho más fácil así, que ponernos a copiar y a copiar bastante.	A1	Carácter positivo
Entrevistado N°3	Sí, señora	A1	Carácter positivo
Entrevistado N°4	Pues sí, pero no tantas veces...	A2	Carácter relativo
Entrevistado N°5	Si me gustaría bastante... me gustaría que siempre fuera así porque uno aprende más, como que uno más se divierte comparten grupo...como que hablan más	A3	Carácter educativo
Entrevistado N°6	Sí, para que aprendiéramos de una manera mejor.	A3	Carácter educativo

Como último aspecto abordado en esta entrevista, los estudiantes manifiestan que efectivamente si se puede orientar las clases de inglés a partir del juego como estrategia lúdica, pero además dos de ellos consideran que tiene unos alcances educativos significativos que para los alumnos fueron importantes.

Por otra parte, el sujeto que afirma que le agrada la aplicación de los juegos, pero no tan seguido, puede estar relacionado a que en las anteriores entrevistas manifestó que algunos juegos le causaron molestia por el sistema de puntuación y que para adquirir la información él o ella prefiere canales un poco más tradicionales como el uso de libros.

Es importante señalar que las Entrevista N°1, Entrevista N°2 y Entrevista N°3, no tienen la misma cantidad de preguntas que la Entrevista N°4, porque la última pregunta era sobre recomendaciones para las próximas actividades y en algunos casos, debido a la falta de información la investigadora tuvo que preguntar lo mismo en diferentes momentos y así unir las respuestas de los entrevistados.

Como cierre a este análisis es posible citar a una de las autoras que más aportes dio a este trabajo investigativo la cual fue Chamorro (2010), para ella el juego es un mecanismo que promueve el desarrollo del ser humano clasificándolos en dimensiones. Según los datos que ofrece las respuestas de los entrevistados, se observa que son más los casos en donde hay más de un tipo de beneficio, es decir, que no solo los estudiantes consideran que están aprendiendo una lengua extranjera, sino que además creen que están mejorando sus lazos con sus compañeros, aprenden sobre situaciones reales, se visualizan como miembros de una comunidad que puede interactuar con nativos americanos. Lo cual, sin duda demuestran que no solo están “divirtiéndose” sino que están inmersos en un proceso de aprendizaje.

Cuestionario de satisfacción.

Culminado el proceso de interpretación de las entrevistas, se da paso al análisis del último cuestionario tomado y adaptado de la investigación de Arias & Castiblanco (2015), cuyos resultados se muestran a continuación.

Los criterios son: Excelente (3), Regular (2), Deficiente (1)

Tabla 3

S	1	2	3	4	5	6	7	8
1	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3
5	2	3	3	3	3	3	3	2
6	3	3	3	3	3	3	3	3

Tabla 3 Respuestas de los estudiantes respecto al cuestionario final

Tabla 4

<i>Ítem 1</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	5	83,3%
Regular	1	16,6%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	99,9%

Tabla 4 Respuestas Ítem 1

Tomando en cuenta con los datos suministrados en la anterior tabla se puede indicar que el 16,6% de los estudiantes manifestó que el juego de completar oraciones en el tablero aplicando el tema de This/That/Those/These no fue de su completó agrado. Por otra parte, se observa que el 83,3% indica que la actividad fue excelente.

Tabla 5

<i>Ítem 2</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	6	100%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	100%

Tabla 5 Respuestas Ítem 2

Efectivamente la anterior tabla demuestra que al 100% de los estudiantes les pareció excelente el juego de dibujar un monstruo basado en los adjetivos en inglés. Actividad que se llevó a cabo por grupos.

Tabla 6

<i>Ítem 3</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	6	100%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	100%

Tabla 6 Respuestas Ítem 3

Considerando esta información, se puede inferir que al 100% de los encuestados les pareció excelente el juego de memoria usando expresiones en inglés de países angloparlantes.

Tabla 7

<i>Ítem 4</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	6	100%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	100%

Tabla 7 Respuestas Ítem 4

Igualmente, en esta tabla se puede observar que el 100% de los alumnos consideran excelente el juego de simulación del supermercado, en el cual se disponían a realizar compras usando el vocabulario aprendido hasta el momento.

Tabla 8

<i>Ítem 5</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	6	100%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	100%

Tabla 8 Respuestas Ítem 5

Nuevamente, en la anterior tabla, se indica que el 100% de los estudiantes estima la actividad de la lotería en la cual se abarcaban los temas de prendas de vestir y las profesiones en inglés; fue de carácter excelente.

Tabla 9

<i>Ítem 6</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	6	100%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	100%

Tabla 9 Respuestas Ítem 6

Los datos suministrados en la tabla anterior demuestran que los informantes consideran la actividad en la cual se recrearon lugares de la ciudad, en donde cada uno obtuvo un papel de vendedor/médico/ veterinario; según su lugar de trabajo, como una actividad 100% excelente.

Tabla 10

<i>Ítem 7</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	6	100%
Regular	0	0%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	100%

Tabla 10 Respuestas Ítem 7

Terminando este análisis, se concluye a partir de los datos arrojados en la anterior tabla que, efectivamente el 100% de los encuestados opinan que la actividad en la cual debían adivinar a través de mímicas la frase que la docente escribiera en el tablero; basada en la temática de Verbo To Be, como una actividad excelente.

Tabla 11

<i>Ítem 8</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
Excelente	5	83,3%
Regular	1	16,6%
Deficiente	0	0%
<i>Total</i>	6	99,9%

Tabla 11 Respuestas Ítem 8

Finalmente, en esta última tabla, se visualiza como el 83,3% de los estudiantes opina que la actividad de formar la palabra en inglés basados en imágenes de los temas vistos, fue altamente excelente. Sin embargo, un 16,6% difiere de esta apreciación afirmando que el juego fue regular, específicamente por motivos de puntuación.

En síntesis, se puede inferir que efectivamente los estudiantes consideraron excelentes los juegos Draw a monster (Dibuja un monstruo), ¡Match it! (Emparéjalo), Welcome to the supermarket (Bienvenido al supermercado), Guess what... (Adivina que), Jobs and places (Profesiones y lugares) y la lotería. Los cuales no tenían como finalidad específicamente la puntuación sino más el disfrute y goce por participar.

En lo que compete a los juegos de Complete it (Complétalo) y Time's up (Tiempo) los estudiantes no se sintieron suficientemente cómodos probablemente por el sistema de puntuación.

Capítulo V

Reflexiones emergentes

La propuesta sustentada a lo largo de este documento tuvo como eje central aplicar el juego como estrategia lúdica con el fin de innovar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de grado quinto del Colegio Santa Teresita de Lisieux, reconociendo que, en lo que compete al primer objetivo se pudo determinar que la problemática se encontraba en el bajo nivel de desempeño en las habilidades de Listening (escuchar), Speaking (hablar) y Reading (leer). Así mismo, esas falencias se observaban a nivel de las competencias lingüísticas (conocimiento de la lengua), pragmáticas (aplicación del inglés en el contexto) y sociolingüísticas (reconocimiento de la cultura angloparlante).

En lo que corresponde al segundo y tercer objetivo, los hallazgos encontrados permitieron el diseño de una serie de juegos basados en temáticas orientadas por la docente facilitadora y fundamentados en las Mallas de Aprendizaje y los Estándares Básicos para el área de inglés, dichas actividades fueron implementadas durante cuatro (4) jornadas académicas obteniendo resultados asombrosos.

Primeramente, los alumnos manifestaron siempre un alto nivel de satisfacción o agrado en cada una de las actividades, destacando principalmente la actividad de *Jobs and places* (*profesiones y lugares*), basada en el juego simbólico. Así también, se determinó que los estudiantes estaban dispuestos a implementar estrategias lúdicas que los sacaran de las actividades tradicionalistas que, aunque dan resultados académicamente aceptables no generan un beneficio significativo en la formación del estudiantado.

Por otra parte, fue evidente que los juegos cumplieron con el carácter innovador y lúdico, pues en las jornadas de aplicación y las descripciones realizadas en los resultados, los niños y niñas manifestaron siempre una participación activa, interés constante por las temáticas, preocupación por hacer las cosas lo mejor posible y sobretodo, ayuda a los compañeros que más dificultades presentaban.

Asimismo, es importante señalar que la teoría expuesta pudo ser comprobada y efectivamente afirmada, pues los beneficios y los aspectos de desarrollo social, motor, afectivo -social, se evidenciaron en la mayoría de las actividades, permitiendo encaminar la investigación a las necesidades de los educandos. De igual manera, el uso de materiales o recursos didácticos fue un soporte fundamental para que las actividades se llevaran a cabo correctamente y arrojaran los resultados que se obtuvieron.

Como uno de los aspectos más importantes se puede destacar que efectivamente la problemática identificada tuvo un desarrollo bastante positivo, logrando cumplir con el cuarto objetivo relacionado al impacto a nivel académico y personal de los niños y niñas de grado quinto, quienes al finalizar el proceso mostraron mejoría en su nivel de pronunciación de la habilidad de *Speaking (hablar)*. Sin embargo, aún quedan muchos aspectos por mejorar.

Como punto final, cabe señalar que este trabajo investigativo contribuyó de forma muy positiva a la investigadora, porque le permitió aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación académica y confirmar que efectivamente es posible educar a partir del juego, la motivación y la alegría, factores que infortunadamente carece la educación actual, y que estudiantes como los involucrados en la propuesta demuestran que indudablemente se logran mejores resultados cuando las clases están orientadas para adquirir conceptos, habilidades y competencias a nivel multidimensional.

Referencias bibliográficas

- Aguerrondo, I. (2009). *Conocimiento complejo y competencias educativas*. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4264/Conocimiento%20complejo%20y%20competencias%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alonso, J., Cachón, J., & Rosario, M. L. (2015). Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses. *Retos. Nuevas tendencias en Educación física, Deporte y Recreación*, 28, 116-121. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345741428022>
- Arias, M., & Castiblanco, I. (Diciembre de 2015). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO Y DESARROLLO DE LA HABILIDAD ORAL EN INGLÉS. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAGOGICA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20VOCABULARIO%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20ORAL%20EN%20INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ascanio, A. (2018). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL VOCABULARIO EN EL IDIOMA INGLÉS EN EL GRADO PRIMERO CERO TRES (103) DEL COLEGIO BICENTENARIO, BARRIO ANTONIA SANTOS, CÚCUTA-NORTE DE SANTANDER. Cúcuta, Colombia. Obtenido de <file:///C:/Users/SAMSUNG/Downloads/TRABAJO%20DE%20GRADO%20ANGIE%20ASCANIO%20.pdf>
- Auerbach, S. (2006). *Smart Game, Smart Toy*.
- Bonilla, G. (2015). LOS JUEGOS DE ROL COMO POTENCIADORES DEL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA CLASE DE INGLÉS. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8404/PROYECTO%20DE%20GRADO%20GABRIEL%20FELIPE%20BONILLA%20ANGULO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bruzual, R. (2007). Fundamentos teóricos y metodológicos para la enseñanza de la lengua materna (L1) y segundas lenguas (L2) en contextos bilingües. *Argos*, 24(46), 1.
- Cárdenas, D., & López, M. (15 de Octubre de 2014). Los juegos sociales como herramienta para potenciar la inteligencia emocional en la clase de inglés. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7567/CardenasVasquesDamianAlejandro2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carranza, M. (25 de Octubre de 2017). Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol. Bogotá, Colombia. Obtenido de

- <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11882/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Centro Virtual Cervantes. (s.f.). *Diccionario de términos clave de ELE*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/indice.htm
- Cerda, H. (1991). Capítulo 7: Medios, Instrumentos, Técnicas y Métodos en la Recolección de Datos e Información. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://cuadernosdelprofesor.files.wordpress.com/2018/01/u-2-02-0-cerda7.pdf>
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1-19.
- Chandía, J. (2015). *ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN EL SEGUNDO IDIOMA: UN ESTUDIO A PARTIR DE LOS RELATOS DE LOS ACTORES PARTICIPANTES DE LA CLASE DE INGLÉS COMUNICACIONAL DE UNA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR*. Universidad del BÍO-BÍO, Chillán. Obtenido de http://repopib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1154/1/Chand%C3%ADa_Cabas_Jimena.pdf
- Cortés, D., & González, S. (Noviembre de 2013). EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PRONUNCIACIÓN DE LOS DIPTONGOS OU – OW /au/, EA /i:/ Y EE /i:/, DEL INGLÉS EN EL CURSO 502 DE LA I.E.D NICOLÁS ESGUERRA. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8203/TRABAJO%20DE%20GRADO%20DEFINITIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (Septiembre de 2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. Obtenido de <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>
- De Ponga, J. (2017). *Aprendizaje del inglés como segunda lengua a través de la literatura infantil y el juego dramático en Educación Primaria*. Universidad de León, León. Obtenido de <file:///C:/Users/SAMSUNG/AppData/Local/Temp/Tesis%20Javier%20de%20Ponga.pdf>
- Díaz, L., García, U., Martínez, M., & Ruiz, M. (13 de Mayo de 2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *ELSEVIER*, 2(7), 163. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext
- Doménech, F. (s.f.). Tema 5: LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN LA SITUACIÓN EDUCATIVA. Obtenido de <https://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%2012-13/Apuntes%20Tema%205%20La%20ensenanza%20y%20el%20aprendizaje%20en%20la%20SE.pdf>

- Equipo programa Colombia bilingüe. (23 de Diciembre de 2016). *Colombia Bilingüe*. Obtenido de MODELO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA DE FORMADORES NATIVOS EXTRANJEROS:
<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/1%20Modelo%20de%20implementaci%C3%B3n%20-%20Completo%20en%20espa%C3%B1ol.pdf>
- García, L., & Arenas, A. (2006). ¿QUÉ ENTENDEMOS POR INNOVACIÓN EDUCATIVA? A PRÓPOSITO DEL DESARROLLO CURRICULAR. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*(47), 4. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>
- González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá, Colombia.
- Hadfield, J. (1987). *Advanced Communication Games*. England.
- Hamer, J. (30 de Agosto de 2007). *The Practice of English Language Teaching*. (P. L. ELT, Ed.)
- INPAHU Fundación Universitaria. (s.f.). Enseñanza del Inglés. Obtenido de
https://www.uninpahu.edu.co/wp-content/uploads/2017/11/politica_idiomas.pdf
- Jiménez, I. (2015). *El juego como principal medio de aprendizaje del inglés en 5º de primaria. Propuesta de intervención*. Rioja. Obtenido de
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2911/Isabel_Jimenez_Carceles.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lengeling, M., & Malarcher, C. (2015). Index Cards: A National Resource for Teachers. 1-4. Obtenido de
https://www.researchgate.net/profile/M_Lengeling/publication/265072745_Index_Cards_A_Natural_Resource_for_Teachers/links/54b48c440cf28ebe92e47fc8.pdf
- Lin, A. (Agosto de 2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. (J. Ocampo, Ed.) *Educación y Pedagogía*, XX(51).
- McRay, L. (2013). *La adquisición de un segundo idioma*. Obtenido de Aprendizaje del segundo idioma: <https://smooth7seven.wordpress.com/category/procesos-cognitivos/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*. Obtenido de Formas en lenguas extranjera ¡el reto!:
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés. Bogotá, Colombia. Obtenido de
https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/dbacurriculo/cartilla_dba/Derechos%20Baicos%20de%20Aprendizaje-%20Tr%20y%20Primaria.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Mallas de Aprendizaje de Inglés*. Obtenido de https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/colombiabilingue/db/acurriculo/cartillas_mallas_aprendizaje/Mallas%20de%20Aprendizaje.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Lineamientos curriculares idiomas extranjeros. Bogotá. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-339975_recurso_7.pdf
- Paredes, J. (2002). *Capítulo I Del Juego*. Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/4/Paredes-Ortiz-Jesus_3.pdf
- RAE. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://www.rae.es/>
- Restrepo, B. (20 de 12 de 2002). UNA VARIANTE PEDAGÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EDUCATIVA. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29(1), 5-7. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2898/3824>
- Robledo, J. (2009). Observación Participante: informantes claves y rol del investigador. *Nure Investigación*(42), 1.
- Romero, E. (2001). LA LÚDICA, UN ESPACIO METODOLÓGICO EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA. Chía. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5838/128270.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rubio, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185. Obtenido de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Taylor, J., & Bodgan, R. (s.f.). Introducción-Métodos-Cualitativos. Obtenido de https://www.u-cursos.cl/facso/2013/1/SOC-TCI/1/material_docente/previsualizar?id_material=720329
- Tobón, S. (30 de 11 de 2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Acción pedagógica*(16), 17.
- Torres, C. (octubre de 2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, VI(19), 289-296. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Vain, P. (2012). El enfoque interpretativo en investigación educativa: algunas consideraciones teórico-metodológicas. *Educación*, 39-40. Obtenido de http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/83/146