HERRAMIENTAS DIDACTICAS Y TECNOLOGICAS COMO ESTRATEGIA PARA INCENTIVAR EL APRENDIZAJE EN EL IDIOMA INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA SECUNDARIA DEL COLEGIO LA SALLE DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER

Bitácora 7

Proyecto Enjambre – La Salle

FOCIEP Norte de Santander

Noviembre 11 de 2015

Ocaña

USO DE HERRAMIENTAS DIDACTICAS Y TECNOLOGICAS COMO ESTRATEGIA PARA INCENTIVAR EL APRENDIZAJE EN EL IDIOMA INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE LA BÁSICA SECUNDARIA DEL COLEGIO LA SALLE DE OCAÑA, NORTE DE SANTANDER

THE PEOPLE OF THE FUTURE

INVESTIGADORES:
ESTUDIANTES DEL GRADO 8º

CO INVESTIGADORES:
Johan Andrés Gallego

Institución Educativa Colegio "La Salle" – Ocaña

2. CONTENIDO DEL DOCUMENTO

Resumen

El proyecto tiene su origen en la dificultad que tienen los estudiantes de la institución educativa la Salle a la desmotivación y desinterés por aprender el idioma inglés, se ve la necesidad de buscar un método que requiera creatividad logrando un mayor interés por el idioma y de esta manera lograr que los educandos superen esta dificultad. Una de las estrategias que se plantea es hacer de la asignatura más recreativa y dinámica. Se busca apoyarnos en juegos didácticos ilustrativos que conllevan al despertar el conocimiento lógico. Iniciamos el proceso identificando objetos, personas, y acciones. a través de estos juegos aplicando las técnicas modernas como son: videos audios y otros. Se diversifica estos métodos para otras áreas. Se realiza una integración permanente y con proyección al objetivo propuesto de donde se va a fortalecer el semillero de investigación.

Introducción

El uso de juegos didácticos como guías en el aula de inglés es ampliamente documentado. Un juego de didáctico es un sistema compuesto por unas cartas ilustradas que interpretan acciones personas, objetos, en un sentido figurado van creando el conocimiento de nuevas palabras en inglés. Estos juegos hacen el respectivo seguimiento por la cual se generan una serie conocimientos que conllevan al desarrollo del aprendizaje del idioma ingles y además se potencializan nuevas estrategias de investigación enmarcadas en un ambiente colaborativo.

La temática a seguir es también poner en manos de los estudiantes estos elementos como son: los videos y audios en inglés, con el fin de lograr una mejor comprensión en el idioma y de esta manera se familiarizan realizando las practicas, mejorando así el aprendizaje en el aula.

El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer. Muchos autores, entre los que podemos destacar a l psicólogo Paul Moor (1981), al psicoanalista Erik Erikson (1982) o al también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios. Los

Materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar.

Tradicionalmente, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de Ocio, pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento. De acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles: “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y

Motivación” (1990:87).

Concretando en el área de lengua extranjera en la educación primaria, el

Juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta. Según la opinión del Investigador británico Andrew Wright: “los juegos ofrecen a los participantes

Confianza en sí mismos y en sus capacidades” (1984:46).

Sin embargo, todavía hay bastantes más razones válidas para el uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. Por encima de todo, los juegos son generalmente una fuente real auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos. Y dado que una gran parte del mundo, en la actualidad, juega a algún tipo de juego en inglés, será mucho más divertido para nosotros, y los niños por igual, adquirir un dominio adecuado del inglés.

Otra razón importante es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, Nº 3, 169185(2013)171su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa.

Y agregar que los juegos son elementos básicos de toda sociedad humana no constituye ninguna novedad. Los juegos muestran muchos aspectos de la cultura de cada sociedad ya que se producen en todas las fases de nuestra vida, desde el nacimiento hasta la muerte. Puesto que juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje y en el uso de nuestra lengua materna, también son muy importantes en el aprendizaje de cualquier lengua extranjera, en especial para los niños más pequeños de infantil o primaria.

A lo largo del presente artículo, nuestro objetivo será el de describir la

Importancia de la utilización de los juegos en la enseñanza del inglés como Lengua extranjera. Más allá de los diferentes puntos teóricos que consideraremos en primer lugar, también vamos a proporcionar algunos consejos útiles sobre la mejor manera de enseñarlos, así como la tipología de los diferentes juegos. El juego es la base sobre la que realizar las tareas de cualquier naturaleza. Las diferentes actividades que se basan en juegos permiten atender aspectos que son tan importantes para el desarrollo cognitivo del niño como los siguientes: la participación en clase, la creatividad y originalidad, la sociabilidad, y la creación de un patrón de comportamiento en clase. Pero lo que nunca debemos olvidar es que detrás de cada juego hay un objetivo didáctico específico.

El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera El juego y la cultura van estrechamente ligados y su papel se ha señalado en multitud de ocasiones. De hecho, muchos psicólogos y psicopedagogos han

Dedicado estudios e investigaciones al uso del juego en clase. Por ejemplo, el filósofo y poeta germano Friedrich Schiller pronunció su famosa frase al
Respecto: “el hombre no está completo sino cuando juega” (1928: 12).

Posteriormente, el también filósofo

Neerlandés Johan Huizinga profundizó en el estudio del juego con la siguiente afirmación: “el juego existió antes de toda
Cultura y la cultura surge en forma de juego” (1968: 37). Según el profesor de psicología de la universidad de McGill, Fred Genesee: “usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio roceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (1994: 264).

El valor social del juego para el niño, en general, es asumido por casi todos los sicopedagogos, como el filósofo y psicólogo argentino Gregorio Fingermann, quien puntualizó lo siguiente: “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (1970: 38).

Los psicopedagogos llaman la atención sobre el juego en la edad escolar destacando sus valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos. El juego establece en el aula un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación. La profesora Marina Y agüello destaca la importancia del juego al afirmar lo siguiente: “Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego” (1983: 12). -185(2013)179

Los diferentes juegos pueden clasificarse de la siguiente manera según los recursos que se requieran para jugar de acuerdo con la clasificación ofrecida por Stevanne Auerbach (2006: 86):-Sin disponer de recursos: juegos de adivinanzas o de escucha, como “Listen and do”, “Hide and find”.-

Juegos con un simple lápiz y papel o juegos en la pizarra: juegos de ortografía, como “Consequences” .-Juegos de dibujar: juegos de describir y colorear, etiquetar o dibujar, como “Picture dictation ”, “Mime”.-Juegos de tarjetas con palabras: juegos como “Domino ”, “Read and classify”.-

Juegos que usan tarjetas con partes de una oración: unir las partes de algunas oraciones, haciendo coincidir las preguntas con las respuestas, los problemas con las soluciones, o la causa con el efecto, como “Pelmanism”.- Juegos de dados: los dados tienen palabras o dibujos en los que los alumnos deben nombrarlos .-Juegos de mesa.-Juegos por medio de tablas o matrices: dibujar y organizar juegos utilizando un vacío de información en el que cada niño marca secretamente la posición de las cosas en una carta, como “Battleships ”.El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas detalla en el año 2001 en su capítulo 7 la función que cumplen las tareas en el proceso de aprendizaje enseñanza del

idioma y destaca dos apartados: los usos lúdicos de la lengua y los usos estéticos de la lengua.

Asimismo, indica que el uso de la lengua para fines lúdicos, con frecuencia, desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la misma.

Se propone, pues, una clasificación de los juegos de la siguiente forma: -

Juegos de lengua de carácter social: orales (“Veo Veo”), escritos (“The hangman”), audiovisuales (“Bingo”, “The game of films”), juegos de tablero y cartas (“pictionary ”), o juegos de mímica .-

Juegos de actividades individuales: crucigramas, sopas de letras adivinanzas, juegos de televisión o radio (Cifras y Letras, Pasa palabra).- Juegos de palabras: anuncios publicitarios, titulares de los periódicos, pintadas o grafitis. Otras clasificaciones atienden al medio utilizado, al nivel de competencia curricular del alumnado, a los objetivos didácticos que se proponen, a los diferentes métodos del juego, a las destrezas utilizadas, o al momento de su utilización. Así, el filósofo y psicólogo estadounidense John Dewey propone la siguiente clasificación teniendo en cuenta el momento: juegos de iniciación, juegos exploratorios de nivel, juegos de introducción o revisión de un contenido, juegos complementarios de la unidad didáctica y juegos de evaluación.

Conformación del grupo de investigación

El grupo de investigación está conformado por los estudiantes del grado octavo de la Institución educativa colegio “la Salle” de la ciudad de Ocaña, Norte de Santander. Sus nombres son:

Nº	***Nombres y apellidos***	***Edad***
1	*Andrea Johana Soto Sánchez*	*15*
2	*Wendy Dayana Uribe Pérez*	*14*
3	*Karol Juliana Peña Ovallos*	*13*
4	*Mario Steven Lizarazo Carvajalino*	*13*
5	*Mora Prado Jesús David*	*14*
6	*Miguel Ángel Erengas Bacca*	*14*

7	Mauricio Lozano Bayona	14
8	Brayan Ortiz Calderón	14
9	Belsika Sánchez Sánchez	15
10	Margui Suescun Mora	14
11	Tatiana Lorena Quintero	14
12	Wendy Carrascal Álvarez	13

13	Yuliana Navarro Hernández	14
14	Liyaneth Hernández Ruedas	16
15	Dianeth Marcela Quintero cañizares	15
16	Karen Lorena Amaya Quintero	14
17	Liz Alejandra Pinilla Yépez	15
18	Indry Johana Machado Ovallos	14
19	Duvan Soto Sánchez	15
20	Arinzon Quintero Chinchilla	13

LOGO:

The people of the future

EMBLEMA: “Why The Students Think That English isn`t Important”

La pregunta como punto de partida

El grupo inicialmente plantea la problemática que se presenta en torno al aprendizaje en la asignatura inglés y por medio de preguntas busca darle solución a la dificultad. Las preguntas seleccionadas fueron:

1. ¿Cómo nos puede servir el inglés en nuestro futuro?
2. ¿Por qué el inglés es más importante que el español?
3. ¿Por qué los estudiantes de la Salle no practican más inglés?
4. ¿Por qué es importante el inglés en el mundo?
5. ¿Por qué para los estudiantes de la Salle, nos cuesta tanto aprender inglés?

Por medio de una lluvia de ideas seleccionan a la pregunta No.3 como la más apropiada para iniciar la investigación y así buscar alternativas de solución.

El problema de investigación:

El proyecto nace de la dificultad que presentan los estudiantes en el desinterés y la desmotivación en el área humanidades Ingles. Se toma como base, estudiantes del grado sexto y séptimo, que es donde se trabaja la parte inicial de la básica secundaria y por la complejidad de los temas que se tratan en estos grados. Iniciamos este recorrido apoyándonos en los juegos didácticos y herramientas tecnológicas en cuanto a los audios y video clases como estrategia de enseñanza de problemas además de la transversidad que pretendemos trabajar en otras áreas del conocimiento.

El proceso que nos genera el aprendizaje de los juegos didácticos, los audios, videos y en especial la investigación ha generado en los estudiantes la capacidad de conocer otras técnicas para aprender. Es muy interesante observar como los educandos en torno a una pregunta generan diversas actividades que les permiten llegar al conocimiento de una manera más creativa, más lúdica y divertida para ellos.

Se plantean problemas sencillos como se aprende jugando, escuchando y hablando los estudiantes a través de la manipulación, la investigación, el análisis y el debate generan diversas de soluciones analizando el pro y los contras y llegando a conclusiones lo que permite el desarrollo de competencias. Nuestro rol como educandos es guiar a los estudiantes a la investigación, donde ellos a través del desarrollo de actitudes, valores y disposición generen el conocimiento, enfatizando además competencias como la

lingüística y la sociolingüística, guiando los estudiantes al desempeño cognitivo y a que trabajen mejor en un entorno social.

El modelo

SEGUNDA PARTE DEL CONTENIDO

Trayectoria de la Indagación:

Después de realizado el taller de la pregunta, surge la necesidad de abordar otra técnica para el desarrollo de problemas en el área de humanidades específicamente en la asignatura de inglés. Los estudiantes inician su investigación en juegos que contribuyan al desarrollo del interés y motivación de ahí nace la idea de trabajar con juegos didácticos audios y videos. Para el desarrollo de la investigación.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS:

se utilizó las encuestas para indagar los grupos, las cuales fueron aplicadas por los estudiantes del grado octavo uno; a los estudiantes de toda la institución. Este trabajo es proyectado a los grados sextos y séptimos, los cuales fueron seleccionados por los mismos estudiantes para crear el semillero the people. Se trabajó con ellos. La creación del juego didáctico la lotería en ingles con vocabulario y verbos en presente para sexto grado, y verbos en presente y pasado para séptimo grado. De esta manera se pudo observar el interés por la práctica del juego organizado en grupos, y el intercambio sociable en las aulas Recorrido de las trayectorias de indagación:

GRUPO DE INVESTIGACION THE PEOPLE OF FUTURE

Bitácora 7

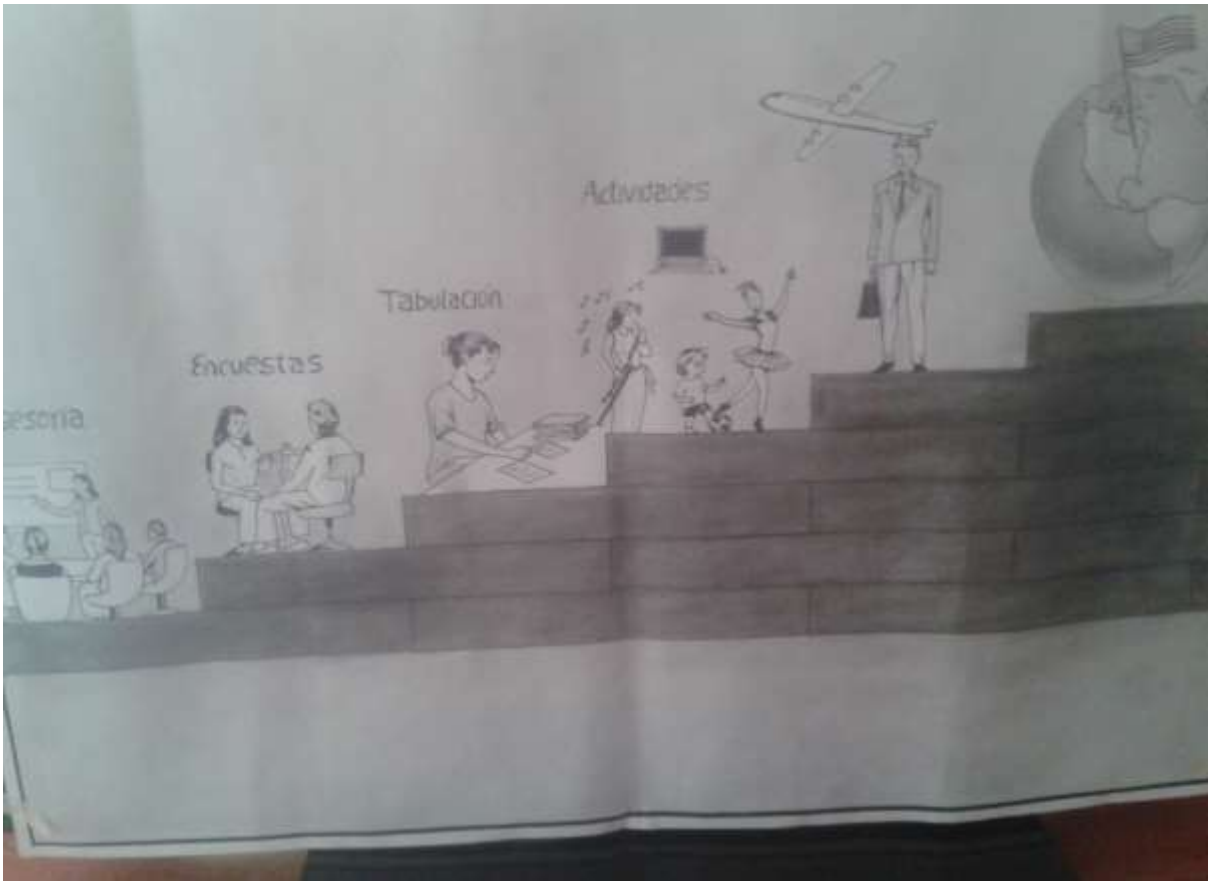
Las actividades realizadas en el desarrollo de este proyecto fueron las siguientes:

1. **Taller de la pregunta.** Acá los estudiantes plantearon el problema, en grupos lo plasmaron en varias preguntas y de esta después de una lluvia de ideas seleccionaron la más acorde a solucionar la temática propuesta.

Taller de la pregunta- The people of the future

2. Recorrido de la trayectoria:

Por medio de la orientación de la docente se organizó el recorrido y por grupos se planteó como tarea plasmar esta secuencia en un dibujo, todo acorde a la temática a trabajar, días después se escogió el quedaría en la bitácora.



3. Aplicación de taller:

En grupos de trabajo se desarrolló un taller donde se plasmó cual sería la creación relacionada con el juego didáctico y algunos problemas aplicados al conocimiento. y se hizo análisis de los avances de los estudiantes.

GRUPO DE INVESTIGACION THE PEOPLE OF FUTURE

Bitácora 7

Trabajo

4. Elaboración de material:

Como la institución no posee elementos de trabajo, se plantea la elaboración del juego didáctico, se hace hincapié en el cartón paja, donde nos apoyamos de un asesor dibujante y el internet. además de rifas internas en el aula

5. ANALISIS DE LOS RESULTADOS:

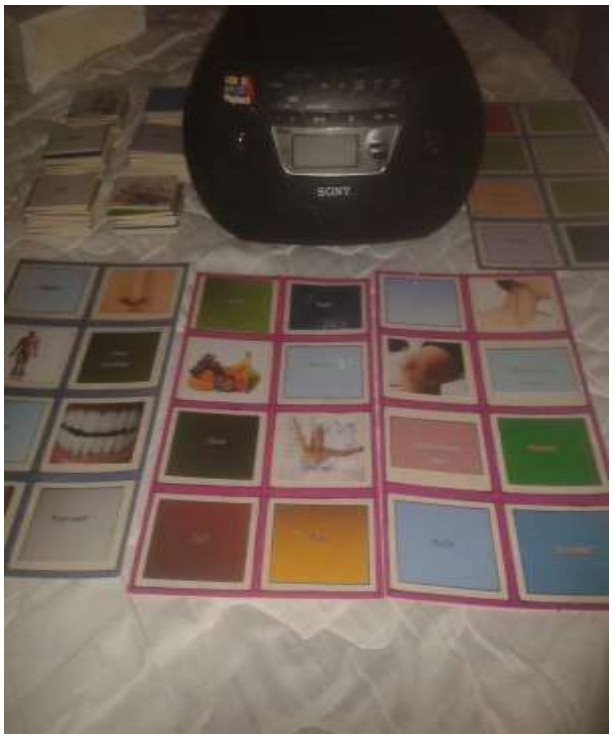
E*n* **esta** *etapa del proyecto la tesorera da los informes respecto a la inversión y a la compra de los materiales, y se analiza el proyecto como tal, lo positivo y lo negativo, y los aspectos por mejorar*

-reflexión y análisis de resultados: los resultados que se obtuvieron fueron, logros y aprendizajes favorables, en lo económico, lo social y académico. En medio de las dificultades presentadas se logró alcanzar satisfactoriamente el proceso de investigación.

*Observar la felicidad de los estudiantes cuando se mencionaba lo del trabajo con el proyecto enjambres, es la manera de evaluar en forma positiva las iniciativas dadas, en medio de las dificultades por la carencia de materiales y de recursos económicos***,** buscando así las formas de obtenerlo para darle inicio a este proyecto. A pesar que no sabían cómo iniciar el juego de la lotería indagaron buscando medios como el internet y otras ayudas extras, logrando así conformar grupos y aplicar el juego con buena comprensión y destreza reconociendo la facilidad de entender el aprendizaje plasmado, lo interesante y divertido que fue lo que más les agrado del proyecto

GRUPO DE INVESTIGACION THE PEOPLE OF FUTURE

Bitácora 7



- El estudio histórico y lógico revelan que el proceso de desarrollo de la comprensión auditiva permite considerar que el mismo evoluciona desde una concepción reproductiva hasta la aplicación del método práctico consiente, desde un enfoque comunicativo, que potencia l actividad práctica de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades comunicativas, que se consideran integradas en un todo único a la hora de sistematizarlas.

-El estudio teórico relacionado con el desarrollo de la comprensión auditiva en la asignatura Lengua Inglesa revela que se asuma una concepción desarrolladora del proceso de enseñanza-aprendizaje que potencie el trabajo en grupo, la socialización y la utilización de las condiciones del contexto para la sistematización de acciones y operaciones en un ambiente motivador y reflexivo, donde el estudiante mantenga una posición protagónica.

- Al diagnosticar el estado actual del desarrollo de la comprensión auditiva en los estudiantes de séptimo grado se encuentran insuficiencias para precisar sonidos propios del idioma inglés, para determinar palabras claves e ideas esenciales, así como para integrar las habilidades comunicativas y por otro lado que estas se trabajan de manera fragmentada por los profesores, quienes dejan a la espontaneidad el trabajo con el desarrollo de la comprensión auditiva.

- Los juegos didácticos que se ofrecen están centrados en el protagonismo estudiantil. Mediante el trabajo en grupo que potencia la socialización y la sistematización de

acciones y operaciones en el desarrollo de la comprensión auditiva y se caracterizan por ser desarrolladores, motivadores y contextualizados, aspectos que posibilitan que los mismos sean efectivos al ser aplicados en la práctica pedagógica y corrobora la veracidad de la idea a defender de esta investigación y que se encontró una vía adecuada para el tratamiento del problema científico abordado.

BIBLIOGRAFÍA:

Listen and do", "Hide and find".-

Juegos con un simple lápiz y papel o juegos en la pizarra: juegos de ortografía, como "Consecuentes" .-Juegos de dibujar: juegos de describir y colorear, etiquetar o dibujar, como "Picture dictation ", "Mime".-Juegos de tarjetas con palabras: juegos como "Domino ", "Read and classify".- -

- **AGRADECIMIENTOS:**

Agradezco en primer lugar a Dios, ya que con el todo y sin el nada… por iluminarnos y fortalecer nuestro espíritu para emprender este camino hacia el éxito.

A la comunidad enjambre

Al señor rector Emilio Vergel

A todo el personal docente, en especial a Los asesores quienes brindaron sus conocimientos y apoyo. a los estudiantes del grado 8 º para llevar a feliz término este proyecto.

- **ANEXOS**

GRUPO DE INVESTIGACION THE PEOPLE OF FUTURE

Bitácora 7

GRUPO DE INVESTIGACION THE PEOPLE OF FUTURE

Bitácora 7