

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS						  
	CARTA DE AUTORIZACIÓN						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-06	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 2

Neiva, 31 de agosto de 2015

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

El (Los) suscrito(s):

Edna Julieth Castañeda Garzón, con C.C. No. 1.075.262.985

Laura Milena Trujillo González, con C.C. No.1.144.045.832

autor(es) de la monografía de grado titulada Juegos interactivos Online como Herramienta para Facilitar la Adquisición y Comprensión Auditiva de Vocabulario en los Estudiantes de Cuarto Grado de la I.E. Misael Pastrana Borrero, Sede “La Rioja”.

presentada y aprobada en el año 2015 como requisito para optar al título de

Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Extranjera – Inglés;

autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.

- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.

- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.



GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS

CARTA DE AUTORIZACIÓN



CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

2 de 2

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

Jaura Aguillo J.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

Edna Castañeda

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: _____

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma: _____

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS						  
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 4

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: Juegos Interactivos Online Como Herramienta para Facilitar la Adquisición y Comprensión Auditiva de Vocabulario en los Estudiantes de Cuarto Grado de la I.E. Misael Pastrana Borrero, Sede “La Rioja”.

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Castañeda Garzón	Edna Julieth
Trujillo González	Laura Milena

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Durán Cerquera	Yovanny

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Extranjera – Inglés

FACULTAD: Educación

PROGRAMA O POSGRADO: Programa de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Extranjera – Inglés

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					  	
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	2 de 4

CIUDAD: Neiva AÑO DE PRESENTACIÓN: 2015 NÚMERO DE PÁGINAS: 111

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas X Fotografías___ Grabaciones en discos___ Ilustraciones en general___
 Grabados___ Láminas___ Litografías___ Mapas___ Música impresa___ Planos___
 Retratos___ Sin ilustraciones___ Tablas o Cuadros X

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

MATERIAL ANEXO:

PREMIO O DISTINCIÓN (*En caso de ser LAUREADAS o Meritoria*):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

<u>Español</u>	<u>Inglés</u>
1. Enseñanza de vocabulario	Teaching vocabulary
2. Habilidad de escucha	Listening skill
3. Aprendizaje de vocabulario	Vocabulary learning
4. Adquisición de vocabulario	Vocabulary acquisition
5. Juegos interactivos online	Interactive online games

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					  	
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	3 de 4

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

Este estudio llamado Juegos Interactivos Online como Herramienta para Facilitar la Adquisición y Comprensión Auditiva de Vocabulario en Cuarto Grado en los Estudiantes de I. E. Misael Pastrana, Sede "La Rioja" se llevó a cabo en el marco del enfoque de la investigación-acción. El objetivo era promover la adquisición y escucha comprensión del vocabulario básico a través del uso de juegos interactivos en línea. A la luz de este tipo de estudio, se desarrollaron tres etapas: la etapa de diagnóstico, la etapa de acción y de la etapa de evaluación. La etapa de acción se dividió en dos ciclos cada uno constituido por tres juegos en línea. Para la recolección de datos se utilizó la observación y una encuesta para la etapa de diagnóstico, así como diarios y hojas de trabajo para las etapas de intervención y de evaluación, respectivamente. Teniendo en cuenta los datos recogidos y una vez llevado a cabo su análisis, con este estudio se determinó que el uso de juegos interactivos en línea tuvo un gran impacto en la adquisición de vocabulario y la comprensión auditiva. Esto se evidenció en los resultados de la evaluación de los dos ciclos cuyos valores porcentuales fueron 87% y 86,1%, respectivamente.

Palabras clave: enseñanza de vocabulario, habilidades de escuchar, aprender el vocabulario, la adquisición de vocabulario, juegos interactivos en línea

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

This study called Interactive Online Games as a Tool to Facilitate the Acquisition and Listening Comprehension of Vocabulary in Fourth Graders Students at I.E. Misael Pastrana Borrero, Sede "La Rioja" was carried out within the framework of the action research approach. The objective was to promote the acquisition and listening comprehension of basic vocabulary through the use of interactive online games. In light of this kind of study, three stages were developed: the diagnostic stage, the action stage and the evaluation stage. The action stage was divided into two cycles each consisting of three online games. For data gathering it was used observation and a survey for the diagnostic stage and journals and worksheets for the intervention and evaluation stages, respectively. Considering the data collected and once carried out its analysis this study determined that the use of interactive online games had a big impact on vocabulary acquisition and listening comprehension. It was evidenced in the results of the assessment of the two cycles whose percentage values were 87% and 86.1%, respectively.

Keywords: teaching vocabulary, listening skill, vocabulary learning, vocabulary acquisition, interactive online games



GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS

DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO



CÓDIGO

AP-BIB-FO-07

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

4 de 4

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Presidente Jurado: CARLOS A. MUÑOZ H.

Firma:

Nombre Jurado:

Firma:

Nombre Jurado:

Firma:

**JUEGOS INTERACTIVOS ONLINE COMO HERRAMIENTA PARA FACILITAR
LA ADQUISICIÓN Y COMPRENSIÓN AUDITIVA DE VOCABULARIO EN LOS
ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA I.E. MISAEL PASTRANA
BORRERO, SEDE “LA RIOJA”**

EDNA JULIETH CASTAÑEDA GARZÓN

LAURA MILENA TRUJILLO GONZÁLEZ

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
HUMANIDADES, LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS
NEIVA
2015**

**JUEGOS INTERACTIVOS COMO HERRAMIENTA PARA FACILITAR LA
ADQUISICIÓN Y COMPRENSIÓN DE VOCABULARIO EN LOS ESTUDIANTES
DE CUARTO GRADO CUARTO DE LA I.E. MISAEL PASTRANA BORRERO,
SEDE “LA RIOJA”**

EDNA JULIETH CASTAÑEDA GARZÓN

LAURA MILENA TRUJILLO GONZÁLEZ

**Monografía de grado presentada como requisito parcial para optar al título de
Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Extranjera -
Inglés**

**Asesor
Yovanny Durán Cerquera
Magíster en Didáctica del Inglés**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
HUMANIDADES, LENGUA EXTRANJERA – INGLÉS
NEIVA
2015**

Nota de aceptación

Neiva, 28 de agosto de 2015

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	12
1. JUSTIFICACIÓN	13
2. IOBJETIVOS	14
2.1 OBJETIVO GENERAL	14
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
3. CONTEXTO	15
4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	16
5. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	17
6. MARCO TEÓRICO	18
6.1 ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA	18
6.1.1 Aprendizaje implícito explícito	19
6.1.2 La cuestión de qué enseñar	19
6.1.3 Técnicas de enseñanza y actividades	19
6.2 EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	21
6.2.1 Características más relevantes del aprendizaje significativo	22
6.2.2 Ventajas del aprendizaje significativo	23
6.3 EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE	23
6.4 EL JUEGO EN EL AULA DE INGLÉS	24
6.5 LOS JUEGOS ONLINE PARA EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA	25

6.6 HABILIDAD DE ESCUCHA	26
7. METODOLOGÍA	28
7.1 TIPO DE ESTUDIO	28
7.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	28
7.2.1 Etapa diagnóstica	29
7.2.2 Etapa de intervención	29
7.2.3 Etapa de evaluación	29
7.3 PARTICIPANTES	30
7.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	30
7.4.1 Etapa diagnóstica	30
7.4.1.1 Encuesta	30
7.4.1.2 Observación no estructurada	31
7.4.2 Etapa de intervención	31
7.4.2.1 Diario	31
7.4.3 Etapa de evaluación	31
7.4.3.1 Hojas de trabajo	32
8. ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN	33
8.1 ETAPA DIAGNÓSTICA	33
8.1.1 Observación no estructurada	33
8.1.2 Encuesta a estudiantes	35
8.2 ETAPA DE INTERVENCIÓN	35
8.2.1 Ciclo uno	35

8.2.1.1	Objetos del salón de clase	37
8.2.1.2	Estados de ánimo	39
8.2.1.3	Animales de granja	40
8.2.2	Segundo ciclo	42
8.2.2.1	Frutas y vegetales	42
8.2.2.2	Animales de mar	43
8.2.2.3	Partes del cuerpo	45
8.3	ETAPA DE EVALUACIÓN	45
8.3.1	Primer ciclo	47
8.3.1.1	Análisis de los artefactos.	47
8.3.1.1.1	Objetos del salón de clase	47
8.3.1.1.2	Estados de ánimo	50
8.3.1.1.3	Animales de granja	52
8.3.1.2	Análisis de los diarios reflexivos.	56
8.3.2	Segundo ciclo	60
8.3.2.1	Taller escrito	60
8.3.2.1.1	Frutas y vegetales	60
8.3.2.1.2	Animales de mar	62
8.3.2.1.3	Partes del cuerpo	65
8.3.2.2	Análisis de los diarios reflexivos	68
9.	HALLAZGOS	74
10.	CONCLUSIONES	76
	BIBLIOGRAFÍA	78

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Le gusta el inglés?	35
Gráfica 2. ¿Cuál de los siguientes aspectos consideras más importante aprender para comunicarte en inglés?	36
Gráfica 3. De las siguientes habilidades ¿Cuál consideras es la más importante para aprender a comunicarte en inglés?	36
Gráfica 4. Palabras <i>computer</i> y <i>black</i>	48
Gráfica 5. Palabras <i>book</i> y <i>red</i>	48
Gráfica 6. Palabras <i>scissors</i> y <i>silver</i>	49
Gráfica 7. Palabras <i>backpack</i> y <i>yellow</i>	49
Gráfica 8. Palabras <i>desk</i> y <i>blue</i>	50
Gráfica 9. Palabras <i>board</i> y <i>white</i>	50
Gráfica 10. Palabra <i>mad</i> - 1	51
Gráfica 11. Palabra <i>sick</i> - 2	51
Gráfica 12. Palabra <i>happy</i> - 3	52
Gráfica 13. Palabra <i>in love</i> -4	52
Gráfica 14. Palabra <i>cow</i>	53
Gráfica 15. Palabra <i>cat</i>	53
Gráfica 16. Palabra <i>pig</i>	54
Gráfica 17. Palabra <i>dog</i>	54
Gráfica 18. Palabra <i>sheep</i>	55
Gráfica 19. Palabra <i>snake</i>	55

Gráfica 20. Palabra <i>mouse</i>	56
Gráfica 21. Palabra <i>donkey</i>	56
Gráfica 22. Palabra <i>apple</i>	60
Gráfica 23. Palabra <i>watermelon</i>	61
Gráfica 24. Palabra <i>grapes</i>	61
Gráfica 25. Palabra <i>lettuce</i>	62
Gráfica 26. Palabra <i>orange</i>	62
Gráfica 27. Palabras <i>crab</i> y <i>red</i>	63
Gráfica 28. Palabras <i>fish</i> y <i>yellow</i>	63
Gráfica 29. Palabras <i>jellyfish</i> y <i>purple</i>	64
Gráfica 30. Palabras <i>octopus</i> y <i>blue</i>	64
Gráfica 31. Palabras <i>seahorse</i> y <i>green</i>	65
Gráfica 32. Palabras <i>starfish</i> y <i>orange</i>	65
Gráfica 33. Palabras <i>hands</i> y <i>yellow</i>	66
Gráfica 34. Palabras <i>nose</i> y <i>red</i>	66
Gráfica 35. Palabras <i>mouth</i> y <i>purple</i>	67
Gráfica 36. Palabras <i>elbow</i> y <i>orange</i>	67
Gráfica 37. Palabras <i>toe</i> y <i>blue</i>	68
Gráfica 38. Palabras <i>eyes</i> y <i>green</i>	68

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Encuesta dirigida a estudiantes	81
Anexo B. Diarios del primer ciclo	82
Anexo C. Diarios del segundo ciclo	92
Anexo D. Hojas de trabajo	101

RESUMEN

This study called Interactive Online Games as a Tool to Facilitate the Acquisition and Listening Comprehension of Vocabulary in Fourth Grade Students at I.E. Misael Pastrana Borrero, Sede “La Rioja,” was carried out within the framework of the action research approach. The objective was to promote the acquisition and listening comprehension of basic vocabulary through the use of interactive online games. For the development of this study, three stages were carried out: the diagnostic stage, the action stage, and the evaluation stage. The action stage was divided into two cycles each consisting of three online games. As data gathering techniques, an observation and a survey were used for the diagnostic stage; likewise journals and worksheets for the intervention and evaluation stages respectively. Considering the data collected and once carried out the analysis, this study determined that the use of interactive online games had a big impact on vocabulary acquisition and listening comprehension. This was evidenced in the results of the assessment of the two cycles whose percentage values were 87 percent and 86.1 percent.

Keywords: teaching vocabulary, listening skill, vocabulary learning, vocabulary acquisition, interactive online games

INTRODUCCIÓN

Este proyecto llamado “Juegos interactivos online como herramienta para facilitar la adquisición y comprensión auditiva de vocabulario en los estudiantes de cuarto grado de la I.E. Misael Pastrana Borrero, sede “La Rioja” busca facilitar la adquisición de vocabulario y su comprensión auditiva a través de juegos interactivos de la Internet. El proyecto se llevará a cabo en la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, sede la Rioja, escuela pública ubicada en la Carrera. 45b n° 45b -13, en el grado 4°.

En el grado cuarto hay 32 estudiantes cuyo nivel de inglés es bajo debido a la intensidad horaria baja o nula en algunos casos. La escuela fue escogida debido a que una de las investigadoras hizo su práctica docente en este centro educativo, y quiere realizar esta investigación con los estudiantes.

Se realizarán encuestas a los estudiantes con el objeto de identificar actividades preferidas y como estrategia para explorar las percepciones de los estudiantes frente a la adquisición y uso del vocabulario a través de los juegos interactivos. Se observarán clases durante una semana. La información recolectada se presentará y analizará a través de diarios de clases. Encuestas de satisfacción serán aplicadas a los estudiantes. Las clases también serán filmadas y analizadas por las investigadoras para identificar factores cruciales en la evolución del estudio, tales como: atención, interés y adquisición de vocabulario. Los anteriores instrumentos serán útiles en la reflexión y análisis de la información recolectada en el estudio.

1. JUSTIFICACIÓN

En la educación pública colombiana la enseñanza de una lengua extranjera es obligatoria en la escuela primaria y secundaria, siendo el idioma inglés la lengua extranjera que más se enseña en nuestro país. Desafortunadamente, es usual que en nuestro contexto, en el nivel de educación primaria del sector oficial, se presenten algunas situaciones que no favorecen el adecuado desarrollo de este proceso de enseñanza-aprendizaje. En primer lugar, los profesores que enseñan en el nivel de básica primaria no son formados profesionalmente para enseñar idiomas ni se han preparado para tal propósito en la mayoría de los casos. Como segunda medida, las instituciones en su mayoría no cuentan con recursos didácticos o son escasos. Finalmente, el número de horas semanales para esta área es insuficiente sumado al número de estudiantes por curso que casi siempre es numeroso.

Dada la importancia que cada día toma el aprendizaje de una lengua extranjera debido a diferentes factores y en los últimos años al proceso de globalización que ha influenciado prácticamente todos los aspectos de la vida en sociedad, el gobierno colombiano a través del Ministerio de Educación Nacional viene implementando programas de bilingüismo. En el caso del Huila se han venido desarrollando programas de bilingüismo a nivel departamental y municipal que tienen como objetivo principal mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés a través de diferentes estrategias. La principal de estas es la cualificación de los docentes en conocimiento y manejo de la lengua meta y en aspectos relacionados con metodología y estrategias de enseñanza. La tarea se viene realizando desde hace aproximadamente nueve años y aunque se ha hecho un gran esfuerzo, es mucho lo que queda por hacer para cumplir con las metas y objetivos planteados en los programas arriba mencionados. En ese sentido, cualquier iniciativa y/o tarea que se emprenda con el propósito de mejorar la enseñanza y por ende el nivel de aprendizaje del inglés debe ser bien acogida y respaldada.

Por otro lado, la ley General de Educación, Ley 115 de 1994, en su Artículo 23 establece como área obligatoria de enseñanza las Humanidades, la Lengua Castellana y el Idioma Extranjero, que en nuestro contexto es el inglés.

Finalmente, con base en la observación del desarrollo de dos clases en la Institución Educativa donde se va adelantar el proyecto, se hace necesario mejorar el proceso de enseñanza dado que el mismo se está llevando a cabo de tal manera que el aprendizaje no es significativo ni explota las potencialidades y habilidades de los educandos. Además, la institución cuenta con una sala de computadores con conexión a Internet que es subutilizada y se puede utilizar para desarrollar actividades más atractivas y motivantes para los estudiantes.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Promover la adquisición y comprensión auditiva de vocabulario básico de los estudiantes de grado cuarto de primaria de la I.E. Misael Pastrana Borrero, Sede “La Rioja”, a través del desarrollo de juegos interactivos online para mejorar su desempeño en el idioma.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar qué tan efectivo es el uso de juegos interactivos online para la adquisición de vocabulario en la población objeto.

Establecer en qué medida los participantes logran una comprensión auditiva de vocabulario básico con desarrollo de los juegos interactivos online.

3. CONTEXTO

El proyecto de investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, Sede “La Rioja”. Esta es una escuela pública ubicada en el oriente de la ciudad de Neiva, Huila.

La mayoría de los estudiantes pertenecen al estrato socioeconómico 1 y 2 y están en un rango de edad entre 9 y 11 años de edad. Los estudiantes son amables y bien educados, muestran respeto hacia los profesores y compañeros de clase.

Por otra parte, la escuela cuenta principalmente con un bloque, sala de informática y 5 aulas para primaria. Cada grado cuenta con 37 estudiantes aproximadamente y tienen 2 horas de inglés durante la semana.

La misión de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero Sede “La Rioja” es acompañar el proceso integral de la comunidad educativa, en primaria, siendo los niños y los jóvenes estudiantes los principales participantes en el proceso de aprendizaje integral. Las experiencias de la vida y el desarrollo académico deben tenerse en cuenta como fuentes de crecimiento personal en la comunidad y la sociedad.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Una de las actividades de la práctica docente es establecer e implementar un plan de innovación con los estudiantes de un curso dado. La determinación de la temática o en algunos casos problemática a abordar se realiza principalmente a través de la observación previa a la acción docente de las clases de inglés.

En el caso de los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, Sede “La Rioja”, esta actividad se llevó a cabo durante dos observaciones de clase en las cuales se pudo determinar que el proceso de enseñanza-aprendizaje presentó algunas deficiencias y es necesario adelantar alguna estrategia que permita mejorar dicho proceso y hacer que el aprendizaje de los estudiantes sea más significativo a la vez que se sientan más motivados a aprender.

Una de las deficiencias observadas es que la clase se centra en gramática y vocabulario, esto último a nivel de lectura y escritura. Es decir, no se promueve el desarrollo de las otras habilidades lingüísticas como la escucha que es clave para la internalización del idioma desde edades tempranas. Esto hace que la clase se torna monótona y aburrida para los estudiantes. Sin embargo, en las clases de inglés hay buen manejo de grupo y control de la disciplina reflejado en el buen comportamiento de los estudiantes.

5. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es el impacto de los juegos interactivos online en la adquisición y comprensión auditiva de vocabulario para el mejoramiento del desempeño en el idioma por parte de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. Misael Pastrana Borrero, Sede La Rioja?

6. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de este trabajo se tendrá en cuenta algunos aspectos teóricos relacionados con la adquisición de vocabulario, el juego como herramienta didáctica, los juegos online en el aprendizaje de una lengua extranjera y el desarrollo de la habilidad de escucha.

6.1 ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA

El proceso de aprendizaje de una segunda lengua o una lengua extranjera implica entre otros componentes la adquisición de vocabulario que constituye un factor de suma importancia en el desarrollo de la competencia comunicativa del aprendiz. Según Campión,¹ adquirir vocabulario de una lengua extranjera es un proceso complejo en el cual se debe diferenciar entre el vocabulario activo y pasivo.

El vocabulario pasivo o receptivo es aquel que el hablante reconoce o comprende en un mensaje oral o escrito, pero que no usa de forma productiva. Gran parte de este vocabulario pasivo lo componen palabras que tienen gran similitud con el español y que el estudiante puede reconocer en un texto (por ejemplo: *history, intelligent, possible...*).

El vocabulario activo es el léxico que el hablante, además de reconocer y comprender, utiliza en sus producciones. Para este trabajo de monografía no se hará esa distinción, sino que se tiene en cuenta principalmente el vocabulario de temáticas que hacen parte del contenido del curso.

De acuerdo al estudio de Ur² los estudiantes deben saber cuándo aprenden un nuevo vocabulario, es por ello que el docente debe tener en cuenta las capacidades grupales e individuales a la hora de presentar una nueva palabra ante sus estudiantes.

Según Decarrico³ el aprendizaje de vocabulario es un aspecto central en la adquisición de una lengua, bien sea la primera, segunda o una lengua extranjera. Aunque la adquisición de

¹CAMPIÓN, R.S. El fenómeno de la transferencia de vocabulario pasivo-activo en el aprendizaje de una lengua extranjera. 2005. p. 7-41.

² UR, P. A course in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

vocabulario no se ha reconocido siempre como una prioridad en la enseñanza de una lengua, en los últimos años su interés en el papel que juega en el aprendizaje de una lengua ha crecido muy rápido y los especialistas enfatizan en la necesidad de un enfoque con principios y sistemático sobre el vocabulario tanto para el profesor como para el aprendiz.

6.1.1 Aprendizaje implícito o explícito. Los estudios sobre el aprendizaje de vocabulario han debatido sobre si la efectividad del aprendizaje de vocabulario debería centrarse en el aprendizaje explícito o implícito. Está claro que dependiendo del enfoque de enseñanza cualquiera de las dos formas es válida y efectiva. En el aprendizaje implícito se utilizan técnicas como la inferencia y la identificación de claves contextuales. En cuanto al aprendizaje explícito Sokmen⁴ destaca varios principios claves que pueden guiar a los profesores en la decisión de cuestiones básicas relacionadas con el que enseñar y cómo hacerlo. Estos principios incluyen la integración de palabras nuevas con las ya conocidas, la recurrencia de palabras en diferentes actividades, el uso de imágenes y la utilización de diferentes técnicas.

6.1.2 La cuestión de qué enseñar. Existen varias posiciones respecto a la cantidad y qué tipo de vocabulario enseñar. Algunos investigadores están en favor de empezar por un vocabulario básico productivo y recurrente; otros por el contrario, argumentan que no sería sensato dejar en enseñar gran cantidad de vocabulario cuando la mayoría de aprendices desde un principio esperan aprender un amplio vocabulario. Para el caso de este estudio la cuestión no radica tanto en la cantidad sino en la utilidad que este aprendizaje le puede representar al aprendiz para su desempeño académico siendo esta la razón por la cual todos los temas, excepto uno, fueron determinados con base en el contenido temático del curso.

6.1.3 Técnicas de enseñanza y actividades. Existen variedad de técnicas y actividades que se pueden llevar a cabo para la enseñanza-aprendizaje de vocabulario. La utilización de estas técnicas y actividades deben seguir un principio básico importante como lo establece Decarrico “las palabras nuevas no deben presentarse aisladas ni deben ser aprendidas por simple memorización. Es importante que el nuevo vocabulario se presente en contextos lo suficientemente ricos de tal manera que suministren claves de significado y que los estudiantes tengan múltiples exposiciones a las palabras que deben aprender.”⁵

³DECARRICO, J. S. Vocabulary learning and teaching. En: CELCE-MURCIA, Marianne. Teaching English as a second or foreign language. Boston: Heinle, 2001.

⁴SOKMEN, A.J. Current trends in teaching second language vocabulary. En: CELCE-MURCIA, Marianne. Teaching English as a second or foreign language. Boston: Heinle, 2001.

⁵DECARRICO, Op. cit.

Las técnicas para la enseñanza incluyen entre otros la asociación de palabras, la ejecución de juegos y más recientemente con el avance de la tecnología se usan programas de computador que incluyen el sonido de las palabras así como dibujo ilustrativos que brindan la oportunidad de practicar en variados contextos tanto escritos como hablados. En este aspecto García⁶ establece que el profesor “apoyar los vocablos con imágenes visuales, contextualizar las palabras, hacer preguntas sobre los nuevos términos y conceptos para que los alumnos centren su atención en la palabra por más tiempo, unir la nueva terminología con lo que el alumno sabía previamente, organizar las palabras por relaciones temáticas y/o semánticas, etc.

Algunas de las actividades propuestas por García⁷ son:

Listas de palabras: los alumnos pueden elaborar un glosario con las nuevas palabras para facilitar su estudio. Si estas aparecen en un texto, el alumno puede subrayarlas o destacarlas previamente para que vean el contexto en el que se producen. Una vez que se elabore la lista, los alumnos pueden memorizarla y escribirlas posteriormente. Esta memorización directa puede ser aconsejable si, además, cumple los objetivos que ya hemos establecido previamente: las palabras en L2 tengan toda la información (significado, pronunciación y gramática básica), dichas palabras aparezcan en un contexto que el alumno haya visto previamente, la lista de vocablos no sea excesivamente larga, tengan relación entre sí y se incluyan también palabras que el alumno conozca previamente.

Diagramas, cuadros o dibujos ilustrativos: el alumno puede realizar este tipo de actividades con las nuevas palabras, ya que este tipo de presentación ayuda a la retención y memorización, tanto por la fuerza de lo visual como por las relaciones que se establecen entre los vocablos.

Ejercicios de rellenar huecos: estos ejercicios pueden ser diversos: el alumno ya dispone de las palabras para rellenar los huecos o las tiene que adivinar, pueden presentarse todas las palabras de una vez o cada frase tener sus propias opciones (*multiple choice questions*), puede haber tantas palabras como huecos o más palabras que huecos, los términos podrían estar modificados de alguna manera o no, las palabras pueden pertenecer a un mismo campo semántico, categoría gramatical,...o no, etc.

⁶GARCÍA, S. M. Adquisición de vocabulario en inglés. *En*: Innovaciones y experiencias educativas. Mayo, 2009. No. 18. p. 7.

⁷Ibid., p. 7.

Ejercicios de sinónimos, opuestos, campos semánticos, etc.: estos ejercicios pueden ser de enlazar sinónimos u opuestos que aparecen en dos columnas, escribir el sinónimo u opuesto de varias palabras, seleccionar entre varias palabras la que no comparte ningún rasgo en común, agrupar un conjunto de palabras en campos semánticos o categorías gramaticales o explicar qué tipo de relación guardan varias palabras entre sí.

Ejercicios de redacción: escribir una frase que contenga el nuevo vocablo para que el alumno aprenda a contextualizar las palabras, redactar frases a partir de una imágenes que contengan acciones relacionadas con el vocabulario que el alumno está aprendiendo o redactar una historia incluyendo la nueva terminología.

Ejercicios basados en el uso del diccionario: buscar el significado de varias palabras, buscar otras informaciones de las palabras que se están estudiando (la pronunciación, categoría gramatical, ejemplos de contextos, otras acepciones o significados, etc.). Este tipo de actividades también va orientado a que el alumno aprenda a manejar el diccionario como una herramienta que le proporcione autonomía en el aprendizaje. Cuando el nivel del alumno sea elevado pueden usar diccionarios monolingües para así familiarizarse con su uso.

Juegos: sopa de letras con las nuevas palabras, laberintos de palabras donde el alumno tiene que seguir un camino marcado por relaciones semánticas, dibujar o pintar imágenes relacionadas con el nuevo vocabulario, etc.

6.2 EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es importante tener en cuenta que al utilizar los juegos en la enseñanza no basta con que estos sean atractivos y atraigan el interés de los aprendices, sino que también su contenido o la temática que desarrollan sea significativa para ellos. Es decir, que estén relacionados con lo que el alumno conoce con anterioridad. Para Ausubel⁸

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto

⁸AUSUBEL, D. Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2 ed. México: Trilleras, 1983. [citado 30 ago., 2015] Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml#ixzz3kJSCNYDt>

existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

Como se dijo anteriormente, y en particular en relación con el proceso educativo, es importante tener en cuenta aquello que el sujeto conoce con anticipación mediante la vivencia de situaciones cotidianas, la experiencia, las situaciones reales, para que establezca una relación con la nueva información o lo que debe aprender. Como condición para que se lleve a cabo este proceso, el educando debe tener en su estructura cognitiva conceptos de tal forma que la nueva información pueda interactuar con estos. Para Del Prado⁹

Hablar de aprendizaje significativo equivale, ante todo, a poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central del proceso de enseñanza y aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera, un concepto, una explicación de un fenómeno físico o social, un procedimiento para resolver un tipo de problema, un valor a respetar, etc., cuando es capaz de atribuirle un significado, es decir, que establece relaciones [.....] entre lo que aprenden y lo que ya conocen.

6.2.1 Características más relevantes del Aprendizaje Significativo. La teoría de Ausubel sobre el aprendizaje significativo se caracteriza por:

Su carácter cognitivo, en la que tiene gran importancia los conocimientos previos del sujeto en estudio, así como la integración de nuevos conocimientos en las estructuras cognitivas previas del sujeto.

Su carácter aplicado, en el que tiene gran importancia el estudio de los problemas y tipos de aprendizaje que ocurre en el aula, donde el lenguaje es el medio más común de propagación de conocimientos.¹⁰

⁹DEL PRADO, I. L. Aprendizaje significativo. Educar: El portal educativo del estado argentino. Disponible en <http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/materiales-escolares/aprendizaje-significativo-davi.php>.

¹⁰HEREDIA, A. J. Características de aprendizaje significativo y su contribución a la enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas [Online]. Septiembre 2009, No. 22. [Citado 2015-08-30], p. 2. Disponible en http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_22/ANTONIO%20JOSE_%20HEREDIA%20SOTO_1.pdf

6.2.2 Ventajas del aprendizaje significativo. Según Heredia,¹¹ el aprendizaje significativo tiene las siguientes ventajas:

Facilita la retención de la información.

Al relacionarse los nuevos contenidos con los anteriores ya adquiridos, hace que permanezca guardada en memoria a largo plazo.

La asimilación de los contenidos o actividades de aprendizaje depende de los rasgos cognitivos de cada alumno o alumna, por lo que el proceso se hace activo y dinámico.

6.3 EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Los juegos en la enseñanza se han tomado como mecanismos para estimular el interés, o también como recompensa por trabajar bien en otras actividades probablemente menos divertidas; es decir, la mayoría de veces se ha utilizado el juego como algo adicional, y no se le ha dado el lugar importante que podría tener siendo el centro en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para Richard-Amato “Los juegos están a menudo asociados con diversión, mientras que es cierto que los juegos son usualmente divertidos, uno no debe perder de vista su valor pedagógico, particularmente en la enseñanza de un segundo idioma. Además pueden ser altamente motivadores, relevantes, interesantes y comprensibles.”¹² Adicionalmente a eso, los juegos pueden servir perfectamente como la base de la adquisición del conocimiento y por tanto no son una recompensa ni un momento de entretención únicamente, sino una experiencia importante en el proceso de aprendizaje. Estos se pueden considerar como una actividad para la adquisición ya que se pueden usar para dar un input entendible. Normalmente los estudiantes se interesan por el resultado del juego, y en la mayoría de los casos el centro de atención está en el mismo juego y no en las estructuras de la lengua usadas para llevarlo a cabo.¹³ Con base en esta definición que hacen estos últimos autores es que se va a trabajar en este proyecto, queriendo enfocarnos en que el juego es una experiencia importante en el proceso de aprendizaje y teniendo en cuenta lo que han dicho muchos expertos acerca del tema y es que los niños se involucran más fácilmente con una actividad o un tema que se les presenta en forma de juego que sirve como un medio para aprender la lengua.

¹¹Ibid., p. 3.

¹²RICHARD-AMATO, P. Making it happen: From interactive to participatory language teaching. 3 ed. New York: Longman. 2003.

¹³KRASHEN, S., y TERREL, D. The natural approach: language acquisition in the classroom. London: Prentice Hall, 1995. p. 121.

Según Rubio y García¹⁴ 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 su gramática.

Todas estas técnicas y teorías que hemos visto anteriormente nos facilitan la adquisición de nuevos vocablos de una forma más sencilla y su integración en la memoria a largo plazo apoyando el vocabulario con imágenes visuales, relacionando las palabras, elaborando preguntas sobre la nueva terminología para que los estudiantes enfoquen su atención en la palabra por más tiempo ,unir los nuevos conceptos con lo que el estudiante sabía previamente, organizar las palabras por relaciones tópicas, etc. Entre estas actividades podemos hacer mención a los juegos como palabras donde el estudiante debe seguir un camino marcado donde pueda hacer relación entre la palabra y la imagen y donde también pueda dibujar o pintar imágenes referentes al nuevo vocabulario.

6.4 EL USO DE JUEGOS EN CLASE DE INGLÉS

Dos informes realizados por diferentes investigadores como Squire¹⁵ y Egenfeldt-Nielsen¹⁶ han analizado el uso de los juegos en el medio curricular formal. Estos dos estudios hacen notables los beneficios de los juegos así como su extensión en el momento de fomentar la solidaridad en el salón de clases, de crear compromiso por parte de los estudiantes y acrecentar la habilidad oral.

Los niños gozan con los juegos porque además de animados y entretenidos, también pueden facilitar una extraordinaria práctica para mejorar la pronunciación, la gramática, y de esta manera las cuatro habilidades del idioma.¹⁷ Para muchos niños entre cuatro y doce años de edad, sobre todo los más jóvenes, el aprendizaje de idiomas no será el factor de motivación clave. Los juegos pueden ofrecer este estímulo.¹⁸ Es por ello que para explotar plenamente los juegos, tenemos que estimar cautelosamente los puntos a favor para el aprendizaje del idioma que puedan traer consigo. La diversidad de elementos del lenguaje y del trabajo de

¹⁴RUBIO, A. y GARCÍA, I. El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. En: Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. 2013. Vol. 6, No. 3.

¹⁵SQUIRE, K. Replaying history: Learning world history through playing. Indiana: Indiana University Press, 2004.

¹⁶EGENFELDT-NIELSEN, S. Beyond edutainment: Exploring the educational. 2005.

¹⁷RUBIO y GARCÍA, Op. cit

¹⁸LEWIS, G. y BEDSON, G. Games for children. Oxford: Oxford University Press, 1999.

las diferentes habilidades que puedan impulsar los juegos deben ser conocidos aún más por nosotros como docentes.

De acuerdo con Rixon¹⁹ “los juegos ayudan a que los niños se reúnan, manteniendo un gran entusiasmo por la retención de la actividad que realizan.” Debemos asegurarnos completamente que los juegos no deberán ser un tiempo de ocio en la clase de lengua extranjera sino un método lúdico para adquirir un conocimiento académico. Los juegos pueden ampliar el prestigio de la clase, pero si no se conducen de una forma adecuada puede dañar el renombre de la misma. Así pues, cuando desarrollemos los ejercicios orales con los estudiantes de grado cuarto es indispensable que estos sean claros, divertidos y que se elaboren de manera ordenada para que la comunicación entre los estudiantes sea exitosa.

6.5 LOS JUEGOS ONLINE PARA EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA

Antes de mencionar particularmente lo referente a los juegos online, es importante destacar que los niños de hoy en día son considerados como nativos digitales. Este término fue acuñado por Prensky²⁰ para indicar que todos los niños tienen una afinidad natural con la tecnología. Es común actualmente ver niños de muy temprana edad jugando con tablets, celulares sin que prácticamente nadie les haya enseñado. Aparentemente saben de manera instintiva como usar estos aparatos. A esto se suma el hecho de que los niños desde que nacen tienen un instinto natural para aprender de todos los estímulos del medio ambiente que les rodea a través de la observación y la experimentación.

Esa habilidad innata que tiene los niños para aprender a manejar la tecnología y la fuerte atracción que los juegos online ejerce sobre ellos debe ser aprovechada por los docentes para desarrollar este tipo de actividades que para los niños son muy significativas y los hace “desconectarse” del contexto educativo y aprender realizando prácticas comunicativas reales. En ese sentido Holm y Meyer²¹ sostienen que cuando los niños realizan juegos en ambientes online estos con frecuencia hacen énfasis en la interactividad en la acción individual como practicas significativas. Además, los juegos online para la enseñanza

¹⁹RIXON, S. *Young learners of English: Some research perspectives*. London: Longman, 1999. p. 84.

²⁰PRENSKY, M. *Digital natives, digital immigrants*. *En: On the horizon*. 2001. Vol. 9, No. 5. Recuperado en <http://www.marcprensky.com/Writing/prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20pdf>.

²¹HOLM, B., y MEYER, B. *Serious Games in language learning and teaching: A theoretical perspective*. Copenhagen: 2007 Authors & Digital Games Research Association, 2007.

ayudan con frecuencia a estimular la motivación y a hacer más auténticas las prácticas comunicativas.

Por otro lado, la realización de juegos online puede traer otros beneficios que van más allá de la adquisición de la lengua meta, como la afirma Magnan²² al establecer que la exposición de los aprendices a la lengua meta a través de juegos online está siempre ligada a la realización de tareas y acciones sociales que a su vez traen inmerso vocabulario y construcciones gramaticales en contextos enriquecedores.

6.6 HABILIDAD DE ESCUCHA

Partiendo del hecho de que un idioma es, ante todo, un sistema de comunicación a través de la palabra²³ y de que todo acto de comunicación exige, por lo menos, la interacción y/o participación de dos personas, una que habla y otra que escucha (el emisor y el receptor), es necesario que los estudiantes se acostumbren lo antes posible a los sonidos, entonación, acento y ritmo de la lengua inglesa, para así empezar a familiarizarse con ella e irse apropiando de la misma. En este sentido Hedge²⁴ sostiene que la información que se aprende de la escucha puede tener un papel clave en la adquisición del lenguaje, por lo cual el desarrollo de estrategias efectivas para la escucha resulta importante no sólo para la oralidad sino también por el proceso de adquisición del lenguaje.

Para que el profesor logre el acercamiento de sus estudiantes con el idioma que están aprendiendo, puede y debe valerse de todos los medios que tiene a su alrededor como canciones, grabaciones, videos y por supuesto, el principal recurso que puede utilizar, su propia voz. Según Hedge²⁵ quizás el elemento de mayor vitalidad para aprender a escuchar de manera efectiva en una segunda lengua o lengua extranjera es la confianza, y la confianza viene con la práctica y con el logro del éxito desde el principio. El papel del profesor es proporcionar como una práctica positiva hablar en inglés lo que más se pueda con los estudiantes, exponiéndolos a una serie de materiales de escucha en el aula, animándoles a utilizar todos los recursos disponibles en su institución o en la comunidad, y

²²MAGNAN, S. *Mediating discourse online*. The Amsterdam: John Benjamins, 2008.

²³DUBIN, I. B ELITE, O. Clearing the air: basic questions that puzzle many language teachers. In: E. T. Forum. 1979. Vol. 17, No. 3. p. 3., citado por SANCHEZ C., Arsenio. *La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir*. Madrid.

²⁴HEDGE, T. *Teaching and learning in the language classroom*. Oxford: Oxford University Press, 2000. p.11.

²⁵Ibid., p. 255.

esto implica hablar con los alumnos sobre lo que está involucrado en la escucha y la sensibilización de las metas para el componente de escucha de sus clases.

El material que se escoja con dicho propósito debe ser fácil de comprender y por supuesto de buena calidad en cuanto a ritmo, entonación y acentuación, para que el alumno desde el principio asocie en conjunto tanto el sonido de la palabra o expresión como su significado global.²⁶

Para aprender y perfeccionar la habilidad de escuchar en los estudiantes, conviene que se trabaje gradualmente con ejercicios preparados de acuerdo a su nivel de dificultad; de esta manera los alumnos van mejorando poco a poco su capacidad de oír de una forma más efectiva. Según Sánchez²⁷, en estos ejercicios se debe procurar que los estudiantes presten más atención al significado que a las palabras y consigan captar lo esencial de lo que han escuchado. Para lograr eso, hay varios medios; uno de ellos es hacer ejercicios de comprensión. Otro puede ser responder a ciertos mandatos del profesor o de un compañero, tales como cerrar o abrir la puerta de la clase, una ventana, levantarse, sentarse, escribir algo, etcétera. Y otro, quizá el más popular dentro de la práctica de esta destreza, es el viejo juego inglés titulado «Simon Says», en cuyo desarrollo se dan unas circunstancias que tienen mucha semejanza a las de la comunicación real, dado el uso significativo que en él se hace del inglés.

Todos los ejercicios anteriormente citados deben procurar desarrollar las tres etapas del aprendizaje de esta destreza: la identificación, la identificación y selección sin retención a corto plazo, y, la identificación y selección con retención a largo plazo, como señala Rivers.²⁸

²⁶SÁNCHEZ, A. La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Madrid.

²⁷Ibid.

²⁸RIVERS, W. M. Teaching foreign language skills. Chicago: The University of Chicago Press, 1968. p. 148., Citado por SANCHEZ, A. La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Madrid.

7. METODOLOGÍA

7.1 TIPO DE ESTUDIO

Este es un proyecto de investigación-acción que según Wallace²⁹ es “básicamente una manera de reflexionar sobre su enseñanza mediante la recopilación de datos de manera sistemática en su práctica cotidiana y analizarla con el fin de llegar a algunas decisiones de cómo debe ser su futura práctica.” Jiménez, Luna y Marín³⁰ afirman que la investigación acción" da a los maestros la oportunidad de hacer frente a situaciones difíciles de una manera crítica y práctica, así como de experimentar realidades y luchar para ser eficaz en sus salones de clase. "A través de la investigación-acción, los profesores toman conciencia de los problemas que sus estudiantes están experimentando dentro del ambiente del aula, los problemas que necesitan soluciones a fin de no afectar el proceso de aprendizaje del estudiante.

Además, esto no es sólo una herramienta que se utiliza para encontrar las soluciones correctas a los problemas actuales, sino también un proceso de reflexión que está en curso y que continúa una y otra vez. No es un proceso infinito, pero un tipo de investigación que se abre a las implicaciones más amplias. De acuerdo con Eisner³¹ "El objetivo más importante de la educación es permitir que personas se conviertan en protagonista de su propia educación a través de ese proceso de reevaluarse continuamente a sí mismos." Capacitar a los estudiantes a convertirse en participantes activos de su propio proceso de aprendizaje debe ser el objetivo de los maestros, en lugar de enseñar ciertos temas y como deben comportarse los estudiantes.

Según Kemmis y McTaggart³² la acción es un modelo que implica un ciclo dinámico que consta de cuatro etapas:

- Diseñar un plan de acción para observar lo que realmente sucede en el aula.

²⁹WALLACE, M. Training foreign language teachers: A reflective approach. New York: Cambridge University Press, 1991.

³⁰JIMENEZ, S. LUNA, M., y MARIN, M. Action research guide. London: s.n., 1993. p. 12.

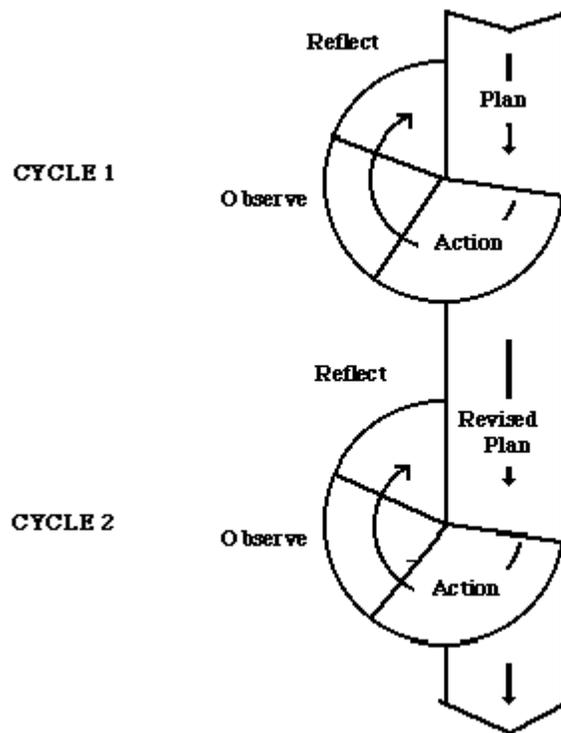
³¹EISNER, E. W. The arts and the creation of mind. Harrisonburg, Virginia: Yale University Press, 2002. p. 240.

³²KEMMIS, S., y McTAGGART. The action research planner. Victoria: Deakin University Press, 1985.

- Poner en práctica el Plan de Acción (Cambiar).
- Observar los efectos de la investigación-acción en el contexto.
- Llegar a un acuerdo sobre los efectos bases para los ciclos siguientes (Reflexión).

A continuación se presenta el esquema que muestra las cuatro etapas de cada ciclo de la intervención.

Figura 1. La espiral de la Investigación – Acción (de Kemmis and McTaggart, 1985)



7.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Este estudio se desarrollará en tres etapas:

7.2.1 Etapa diagnóstica. En esta etapa se administrará una encuesta a los niños de la Institución Educativa y una observación no participante de tres clases de inglés. Con esto se

pretende obtener alguna información sobre el aprendizaje del inglés de los niños y su percepción sobre algunos aspectos relacionados con el desarrollo de las clases.

7.2.2 Etapa de intervención. En esta etapa se llevarán a cabo dos ciclos en los cuales los niños realizarán seis juegos interactivos online. Por cada ciclo se desarrollarán tres juegos usando un computador con conexión a Internet.

7.2.3 Etapa de evaluación. Esta etapa se desarrollará por medio de la aplicación de algunos instrumentos como los diarios y las hojas de trabajo.

7.3 PARTICIPANTES

Los participantes serán 32 estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Misael Pastrana Borrero de la ciudad de Neiva-Huila, cuyas edades oscilan entre los 9 y 12 años y pertenecen en su mayoría a los estratos 1 y 2. Los estudiantes reciben dos horas de clase de inglés a la semana.

Para este estudio se tomará una muestra por conveniencia teniendo en cuenta el número de computadores disponibles para adelantar la etapa de intervención. De acuerdo con Johnson y Christensen³³ "El muestreo de conveniencia incluye personas que son capaces o voluntarias, o pueden ser reclutados fácilmente y están dispuestos a participar en el estudio de investigación."

7.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

7.4.1 Etapa diagnóstica. Durante esta etapa se usarán dos instrumentos para la recolección de información. Primero, una encuesta dirigida a los estudiantes y una observación no participante.

7.4.1.1 Encuesta. Corresponde a un ejercicio de búsqueda de información acerca de un evento de estudio, mediante preguntas directas, a varias unidades o fuentes. Esta encuesta

³³JOHNSON, B., and CHRISTENSEN, L. B. 3 ed. Educational research: quantitative, qualitative, and mixed approaches. s.l.: s.n., 2008. 238 p.

se realizará a través de un cuestionario estructurado. Con esta técnica se pretende obtener información adicional que no pueda obtenerse a través del otro instrumento.³⁴

7.4.1.2 Observación no estructurada. Consiste en el registro de las percepciones de quienes son observados de la manera más fiel posible a través de un instrumento de registro.³⁵

Técnica	Instrumento	Objetivo
Cuestionario	Encuesta	Contar con registro escrito de las opiniones y percepciones de los estudiantes en relación con su conocimiento y uso de vocabulario en inglés.
Registro escrito	Observación no estructurada	Hacer un registro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de clase.

7.4.2 Etapa de intervención. Una vez desarrollado cada juego online, las investigadoras escribirán un diario reflexivo en el cual plasmarán sus percepciones e impresiones sobre el desempeño de los estudiantes en cuanto a interés, actitud, entendimiento, entre otros aspectos.

7.4.2.1 El diario. Es un registro escrito personal sobre un tema específico de interés. Puede contener sentimientos, reacciones, interpretaciones, reflexiones y explicaciones sobre nuevos materiales, diferentes actividades de clase. Es una herramienta importante para registrar información e ideas sobre aspectos específicos de la enseñanza-aprendizaje de una lengua.

7.4.3 Etapa de evaluación. Para recolección de información en esta etapa se utilizará la hoja de trabajo que se asimila a un taller escrito.

³⁴HURTADO DE BARRERA, Jacqueline. Metodología de la investigación: Guía para la comprensión holística de la ciencia. 4 ed. Bogotá: Quirón, 2010. p. 875.

³⁵Ibid., p. 839.

7.4.3.1 Hoja de trabajo. Es un material de trabajo impreso con el cual se debe adelantar una tarea o actividad con el fin de evaluar la comprensión o nivel de entendimiento de un tema visto. Este tipo de instrumento sirve para tener evidencia física del nivel de alcance de un objetivo o el nivel de desempeño del estudiante en una actividad determinada.

Técnica	Instrumento	Objetivo
Retrospección reflexiva	Diario	Realizar un registro escrito de todos los aspectos y hechos de interés presentados durante el desarrollo de las sesiones.
Taller escrito	Hoja de trabajo o artefacto	Evidenciar con elementos materiales y concretos el desempeño de los participantes después de la intervención.

8. ETAPAS DE LA INVESTIGACIÓN

8.1 ETAPA DE DIAGNÓSTICO

Para recoger la información de esta etapa se recurrió a dos técnicas: la observación no estructurada y la encuesta. Respecto a la primera, las investigadoras estuvieron presentes en dos clases de inglés con el fin de describir la actitud de los estudiantes, su desempeño y en general la atmósfera del aula de clase. Por otro lado se administró una encuesta a los estudiantes en busca de indagarles por su gusto por el inglés, y su inclinación por el aprendizaje de las habilidades y componentes del idioma como vocabulario y gramática. (Ver Anexos A y B)

A continuación se presenta la organización de la información obtenida con cada una de las técnicas antes mencionadas.

8.1.1 Observación no estructurada. Las investigadoras llevaron a cabo dos observaciones del mismo número de clases cuya descripción se presenta a continuación:

Primera clase: La docente durante la clase trató un tema básico del contenido para ese grado. Al comienzo dio algunas instrucciones en español para facilitar la comprensión y facilitar el desarrollo de la clase. Luego dio algunas instrucciones (*commands*) en inglés para llamar al orden ya que se presentan algunos brotes de indisciplina. Estos comandos son específicamente *sit down* y *silent*. A pesar de lo anterior, la actitud de los estudiantes favoreció el desarrollo de la clase que es muy participativa. Sin embargo, mientras la docente escribía en el tablero, los estudiantes no acataban sus órdenes y se paraban de sus pupitres lo cual dificultó un poco la ejecución de la actividad.

Posteriormente, por medio de caricaturas dibujadas en el tablero, la profesora realizó una actividad sobre el tema de *Greetings and Farewells*. Esta actividad fue muy llamativa para los estudiantes, quienes especulaban sobre lo que la profesora iba a escribir en los cuadros de diálogos de las caricaturas. Los estudiantes se notaron muy interesados y participativos.

Sus cuadernos se veían muy ordenados y a pesar de que no seguían un texto o fotocopias sobre el tema, lograban entender el vocabulario. Para este propósito se realizó un juego de repetición de vocabulario del tema de *Greetings and Farewells*. Para este juego los estudiantes se sentaron formando un semicírculo y después de guardar todos sus apuntes y demás material, uno de ellos lanzaba una pelota de plástico pequeña a cualquiera de sus compañeros y este tenía que leer el vocabulario relacionado con *Greetings and Farewells* que

se encontraban escritos en las burbujas de los diálogos de las caricaturas copiadas en el tablero.

El juego se prestó para que se formara algún desorden que es casi inevitable en el desarrollo de esta clase de actividades. Sin embargo, nuevamente, la profesora tomó el control de la clase y con mucha paciencia logró volver todo a la normalidad.

En términos generales, aunque la profesora no es licenciada en el área de idiomas, tiene un conocimiento básico del inglés lo cual se evidencia en la buena pronunciación aunque presenta algunas dificultades al pronunciar ciertas palabras.

Segunda clase: Al comienzo de la clase se presentó un alto nivel de indisciplina que se prolongó durante 15 minutos. En la clase anterior los estudiantes habían visto el tema de *greetings* y *farewells* y la profesora trató de recordarles el tema pero muy pocos le prestaron atención.

Posteriormente, los estudiantes empezaron a ver un video, el cual, sorprendentemente, hizo que se quedaran en silencio y prestaran mucha atención. El video era una parte de una película en la cual se presentaban diferentes formas de saludos y despedidas. Durante la actividad del video la profesora estuvo pendiente de los estudiantes para que estuvieran atentos y no se distrajeran.

Al terminar la película la profesora entregó una fotocopia que contenía un ejercicio que consistía en una sopa de letras para que los estudiantes identificaran saludos y despedidas. Mientras los estudiantes hacían el ejercicio la profesora empezó a poner video musicales, que hizo que algunos estudiantes se distrajeran.

Al terminar la clase la profesora asignó una tarea sobre la película que habían visto, la cual consistía en dibujar los personajes y escribir los saludos y despedidas.

Finalmente, es de anotar que durante el desarrollo de la clase no hubo uso oral del inglés.

Hallazgos de las observaciones: Las investigadoras escribieron dos diarios con base en las observaciones hechas en el aula de clase de inglés. De esas observaciones, en seguida se destacan algunos aspectos generales. Estos aspectos son:

Input auditivo: En el desarrollo de las dos clases observadas, fue muy escaso el *input* de este tipo que recibieron los estudiantes dado que la profesora se limitó a pronunciar dos comandos al comienzo de la clase para llamar al orden. También se presentó un video corto donde pudieron escuchar algunas expresiones del tema de la clase.

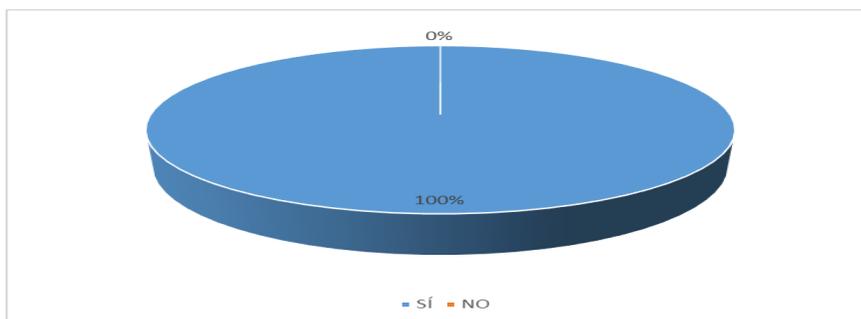
- **Actitud del estudiante:** En la primera clase los estudiantes casi siempre estuvieron con buena disposición hacia la clase. A pesar de unos pequeños brotes de indisciplina, se mostraron interesados y participativos en las actividades propuestas por la profesora. En la segunda clase, al comienzo hubo un alto nivel de indisciplina. Sin embargo, gracias a la actividad propuesta por la profesora, se logró apaciguar esta actitud y los estudiantes estuvieron atentos a la clase.

- **Actitud del profesor:** La profesora titular del curso no es licenciada en el área de idiomas pero posee experiencia en enseñanza a nivel de primaria. Casi siempre asume una actitud seria y de exigencia hacia los estudiantes. Se le nota que es organizada y prepara los temas que va a enseñar. El uso oral del inglés es muy limitado, prácticamente no hace uso del mismo durante el desarrollo de la clase. Es decir, que los estudiantes no son expuestos a la lengua en forma oral o en otras palabras no reciben *input* auditivo.

- **Motivación de los estudiantes:** Es uno de los aspectos positivos del curso. Con base en su actitud y disposición hacia las actividades desarrolladas en clase durante la mayor parte del tiempo que dura la misma, se puede indicar que existe una buena motivación por aprender el idioma. Esto se evidenció también en la encuesta administrada al curso en la cual el total de encuestados afirmó que les gustaba el inglés.

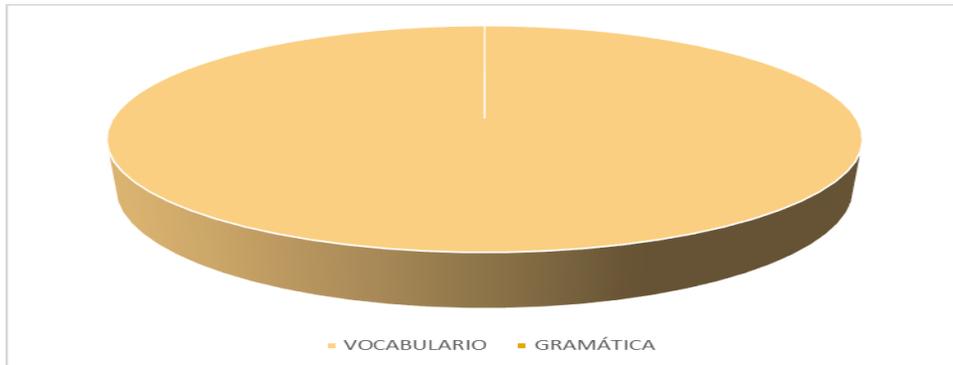
8.1.2 Encuesta a estudiantes: A los estudiantes que hacen parte de la muestra de participantes se les aplicó una encuesta con el fin de conocer su opinión sobre la actitud hacia el idioma inglés y algunos aspectos de esta lengua necesarios para la comunicación a través de la misma. Los resultados de esta información se presentan en seguida:

Gráfica 1. ¿Le gusta el inglés?



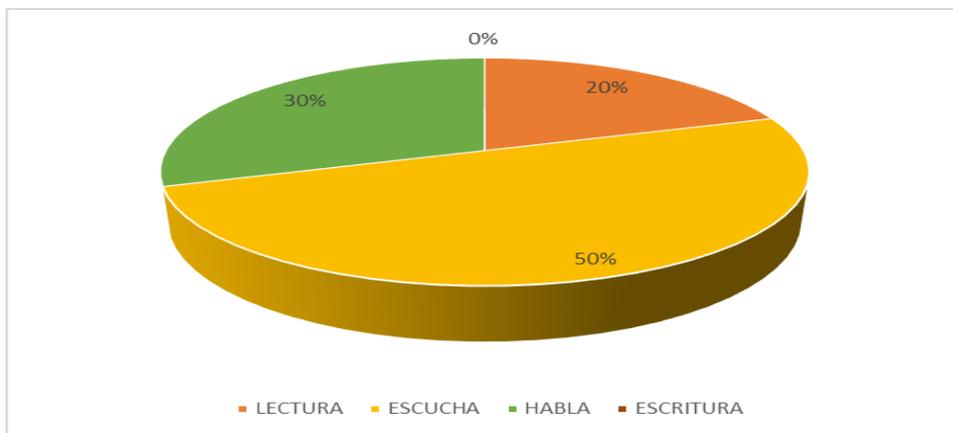
Como se observa en la Gráfica 1, el total de niños encuestados manifiesta gustarle el idioma inglés, es decir, que quieren aprender este idioma.

Gráfica 2. ¿Cuál de los siguientes aspectos consideras más importante aprender para comunicarte en inglés?



La Gráfica 2 indica como el 100% de los niños encuestados considera la adquisición de vocabulario como el aspecto más importante para aprender a comunicarse en inglés.

Gráfica 3. De las siguientes habilidades ¿Cuál consideras es la más importante para aprender a comunicarte en inglés?



Con respecto a la preferencia por la adquisición de habilidades comunicativas, en la Gráfica 3 se observa cómo el 50% de los participantes cree que la escucha es la habilidad más importante para comunicarse en inglés; un 30% se inclina por el habla y un 20% por la

lectura. La escritura no fue considerada por ninguno como importante para el propósito mencionado antes.

8.2 ETAPA DE INTERVENCIÓN

Una vez establecido el diagnóstico, en esta etapa se determinó realizar dos ciclos. Cada ciclo consistió en la ejecución de tres juegos online con base en temas del contenido del curso. En el primer ciclo los temas fueron: *classroom objects, feelings y farm animals* y en el segundo: *fruits and vegetables, body parts y sea animals*. Previo a la ejecución de cada juego online se realizaron algunas actividades de aprestamiento con el fin de familiarizar a los estudiantes con el vocabulario. A continuación se presenta cada una de los ciclos y el desarrollo de cada juego.

8.2.1 Ciclo uno. Este ciclo incluyó juegos online sobre los temas objetos del salón de clase, estados de ánimo y animales de granja.

8.2.1.1 Objetos del salón de clase. Para este tema se seleccionaron objetos como: *book, desk, bag, board, computer, scissors*. Estos se darán a conocer a través de una actividad con objetos reales con el fin de que los estudiantes identifiquen estos objetos con mayor facilidad.

Preparación:

A través de la presentación de algunos objetos reales del salón de clase, los estudiantes observaran, conocerán y aprenderán los nombres en inglés de los elementos que se utilizan diariamente en su lugar de estudio.

La investigadora muestra cada uno de los objetos y les pide a los estudiantes que los identifiquen en español o inglés. Luego ella pronuncia el nombre tres veces en inglés mientras lo muestra o señala. Seguidamente los estudiantes repetirán en coro tres veces el nombre de cada objeto. Posteriormente, la investigadora realizará un repaso de algunos colores básicos (*silver, white, blue, yellow, red and black*) los cuales serán utilizados también en el juego online. Esto se realizará también a través de una muestra con colores en físico donde la investigadora pronunciara cada palabra y los estudiantes repetirán en coro después de ella tres veces el nombre de cada color. Después de estas dos actividades, la investigadora pondrá los objetos del salón de clases en una fila y los colores ya repasados en otra fila. Por último, la investigadora escogerá seis estudiantes al azar quienes tendrán

que tomar el objeto del salón de clase correcto que hayan escuchado decir por parte de ella, y otros seis escogidos de la misma forma tendrán que tomar el color correcto después de que ella pronuncie su nombre.

Desarrollo del juego online:

Los estudiantes serán organizados en cuatro grupos de cinco integrantes cada uno. La investigadora explicará la metodología a desarrollar en el juego online. Solo (**1 ESTUDIANTE**) de tres grupos y (**2 ESTUDIANTES**) de uno, serán llamados al azar de la lista de nombres, (en caso de que sean los mismos estudiantes que ya participaron en la actividad de repaso, se llamará a otro que no haya participado). El estudiante tendrá la oportunidad de interactuar con el computador. En total serán (**6 ESTUDIANTES**) quienes participarán en este ejercicio. Aunque podrían ser más dependiendo del desempeño que tengan los estudiantes ya llamados al azar.

Este juego consiste en escuchar una instrucción en la cual se menciona un color de los repasados antes y un objeto del salón de clase que debe ser pintado del mismo color por el estudiante usando el cursor para tomar un pincel, hacer clic en una acuarela y arrastrar el color hasta el objeto. El estudiante escogido para desarrollar el ejercicio podrá escuchar hasta tres veces el color y el objeto antes de proceder a pintarlo. Si el estudiante escoge el color correcto y pinta el objeto correcto tendrá un **GOOD** como aprobación y podrá continuar con el siguiente color y objeto. Pero si no seleccionan el color o el objeto correcto, escucharán un **TRY AGAIN** y entonces cederá el turno a otro participante. Cada estudiante seleccionada tendrá solo una oportunidad para ejecutar correctamente el juego.

Evaluación:

Después de terminado el juego online cada estudiante recibirá una hoja de trabajo que contiene la imagen en blanco y negro de los objetos del salón de clase vistos en esta actividad. La investigadora dirá tres veces cada color y cada objeto para que los estudiantes procedan a colorearlos. Los estudiantes tendrán que pintar el objeto de clase correcto con el color indicado. La hoja de trabajo se recogerá después de resolver el ejercicio completamente.

El enlace de esta sesión es el siguiente:

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/paint-it/classroom>

8.2.1.2 Estados de ánimo. Para este tema se trabajó con los siguientes términos: *sad, hungry, sick, in love, mad, cold, shy, happy y hot*. Se utilizaron algunos juegos didácticos para que los niños identificaran algunos sentimientos.

Preparación:

Con el uso de diapositivas proyectadas con video beam, los niños observarán las imágenes sobre el tema de sentimientos que se usarán en el juego. A medida que se muestran las imágenes, el profesor pronuncia su nombre para que los niños las repitan en coro. Esto se hará dos veces. Después el profesor volverá a decir cada palabra y les pedirá a los niños que la representen a través de mímica.

Desarrollo del juego online:

Los estudiantes forman cuatro grupos de cinco integrantes; para hacer un pre-calentamiento del juego principal, dos niños de cada grupo pasan adelante para realizar el juego. Este juego consiste en darle clic a uno de los cuatro ojos que se encuentran en el lado izquierdo de la página y arrastrarlos a un círculo en blanco (que representara la cabeza), de igual forma el estudiante deberá darle clic a una de las cuatro bocas que se encuentran en el lado derecho, después que el profesor ha dicho qué sentimiento formar (palabra que repetirá tres veces). Debido a las diferentes formas de los ojos y bocas se pueden representar diferentes gestos que muestran un sentimiento (*happy, sad, sick, mad, hungry...*).

El enlace para este juego es el siguiente:

<http://www.kidvision.org/feelings/images/mixmatch.html>

Luego los doce estudiantes que no hicieron el juego anterior, pasarán a hacer el juego principal. Este juego online consiste en dieciocho “fichas” que se encuentran boca abajo, al pasar un niño y darle clic en alguna “ficha” ésta se volteará revelando una imagen y reproduciendo el sonido del sentimiento que se encuentra en ella, de igual manera sucederá con la segunda imagen a la que le dará clic, ya que el objetivo del juego es buscar parejas iguales. Cada niño tiene la oportunidad de dos intentos para buscar la pareja, si esa pareja es encontrada en el primer intento el niño cederá el turno; si por el contrario, pasan los tres intentos y no encuentra ninguna pareja se sentará para que su compañero de grupo pueda intentar tres veces y encontrar la pareja. El juego se hará dos veces para que todos los niños pasen y aprendan.

El enlace para este juego es el siguiente <http://www.mes-games.com/feelings.php>

Evaluación:

Finalmente, el profesor les entregará individualmente a los niños una hoja en donde se encuentra una cabeza sin rostro, cuando los niños tengan sus hojas, a grupo por grupo el profesor les dirá un sentimiento (repitiendo tres veces cada palabra) y los niños deben dibujar la expresión que se les dijo. Al terminar la actividad la hoja se recogerá.

8.2.1.3 Animales de granjas. En esta actividad se incluyen algunos nombres de animales de la granja como los siguientes: *cow, cat, pig, dog, sheep, snake, mouse y donkey.*

Preparación:

El tema será introducido mediante el uso de máscaras que representan cada uno de los animales. La investigadora inicialmente se pone cada máscara y pronunciará el sonido característico del animal respectivo para que los niños identifiquen el animal y digan su nombre, preferiblemente en inglés. Si lo hacen en español, la investigadora lo confirma en inglés. Luego se pone cada una de las máscaras de nuevo y les pide a los estudiantes que repitan el nombre del animal tres veces después de que ella lo pronuncia.

Luego todas las máscaras son colocadas sobre una mesa. Los estudiantes forman cuatro grupos de cinco integrantes cada uno. Seguidamente la investigadora menciona uno por uno los nombres de los animales para que en orden un integrante de cada grupo pase al frente, tome la máscara del animal mencionado, se la ponga sobre su rostro y pronuncie el nombre del animal en inglés y su sonido característico. En total ocho estudiantes, dos de cada grupo, participan en esta actividad.

Desarrollo del juego online:

Posteriormente, la investigadora ingresará a la página del juego online con este enlace que será mostrada a todos los estudiantes a través de video beam:

<http://www.medel.com/data/soundscape/OldMcDonald/index.html?iframe=true&width=934&height=620>

En esta página aparece Old Mac Donald en su granja, donde pide encender los parlantes y hacer clic sobre él para empezar el juego. La investigadora dará clic sobre el personaje de *Old Mac Donald* y de allí saldrán dos opciones: **WHERE DO YOU WANT TO GO (INTRODUCTION)** y **CHOOSE YOUR LEVEL (1, 2, 3, 4, 5, 6)**. Ella dará clic sobre la opción de **INTRODUCTION**, donde aparecerán *Old Mac Donald* con sus ocho animales de la granja. La investigadora pedirá a dos estudiantes cada grupo que hagan clic sobre cada uno de los ocho animales de la granja, para poder escuchar el nombre y el sonido característico de estos. En total participan ocho estudiantes en esta actividad en la cual usan un computador. La actividad se hace una vez con cada. Los estudiantes repetirán dos veces el nombre del animal después de escuchar a *Old Mac Donald*, quién es el que produce el sonido. Esto se realizará con el fin de que los estudiantes se familiaricen con los dibujos de los animales de la página y puedan luego desarrollar el juego de manera exitosa.

Una vez familiarizados con la mecánica del juego online, la investigadora dará clic sobre el mismo enlace para ingresar nuevamente a la página de inicio del juego. En esta ocasión se seleccionará el nivel 1 donde se escuchan las instrucciones para desarrollar el juego. Primero, se tiene que dar clic sobre *Old MacDonald* para escucharlo cantar. En esta canción él dirá el nombre del animal y el sonido característico de este. La investigadora repetirá a los estudiantes las instrucciones ya escuchadas para que queden completamente claras. Se comenzará a desarrollar el juego de manera ordenada. La investigadora realizará el proceso de selección de cada uno de los participantes, esta vez escogerá ocho estudiantes diferentes a los que participaron en la actividad anterior.

Para desarrollar el juego, los estudiantes deberán dar clic sobre *Old MacDonald*. Inmediatamente *Old MacDonald* comenzará a cantar la canción en la que se nombra un animal y produce su sonido característico. Cuando termina, se detiene y seguidamente el estudiante tendrá la oportunidad de dar clic sobre el animal que ha escuchado en la estrofa de la canción cantada por *Old MacDonald*. El estudiante solo escuchará la estrofa de la canción una vez y tendrá que dar clic sobre el animal correcto. Si está bien, como respuesta tendrá una **GOOD JOB** y la oportunidad que un estudiante de su mismo grupo continúe con el juego. Si su respuesta es errónea, deberá cederle el turno a otro compañero de grupo diferente al suyo, quien dará clic en la opción **REPEAT** y comenzará de nuevo con el juego.

Evaluación:

Una vez finalizado el juego, se realizará la explicación de la hoja de trabajo a desarrollar. Se entregarán dos hojas a cada estudiante. La primera hoja tendrá las fotografías de los animales de la granja que deben ser recortados por los estudiantes en el momento que escuchen decir el nombre del animal por parte de la investigadora quien lo hará sólo una vez. En la segunda hoja, se encuentran unos cuadros en blanco debidamente enumerados

donde los estudiantes deberán pegar la fotografía recortada de la primera hoja. Para escuchar, recortar y pegar, los estudiantes tendrán dos minutos. Para finalizar la investigadora recogerá las hojas de trabajo ya desarrolladas.

Este es el enlace del juego de los animales de la granja:

<http://www.medel.com/data/soundscape/OldMcDonald/index.html?iframe=true&width=934&height=620>

8.2.2 Segundo ciclo. Este ciclo incluyó juegos online sobre los temas *fruits* y *vegetables*, *body parts*, *sea animals*.

8.2.2.1 Frutas and vegetales. El vocabulario que se incluyó en este tema es el siguiente: *strawberry, carrot, watermelon, apple, grapes, lettuce, pineapple, oranges, man, woman, shopping cart, shopping bag*

Preparación:

A través de diapositivas proyectadas con video beam los niños observarán las imágenes que se usarán en el juego sobre frutas y verduras. Mientras las imágenes van pasando, el profesor pronunciará los nombres respectivos para que los niños repitan después de cada palabra (el proceso se hará dos veces). Luego de usar las diapositivas el profesor hará preguntas a los niños, usando cada palabra estudiada. Ejemplo:

- *Who likes grapes?*
- *Who likes carrots?*

Desarrollo del juego online:

Después que los niños han comprendido las palabras se podrá empezar con el juego online denominado “*LET’S GO SHOPPING*”. Una vez abierta la página haciendo clic en el enlace <http://www.medel.com/data/soundscape/Shopping/index.html?iframe=true&width=934&height=700>, se debe escoger con qué personaje se quiere jugar (hombre o mujer) y se selecciona el nivel 1(level1). El personaje de la página escogido nombrará el producto y el

participante deberá hacer clic sobre este. Por ejemplo, si escucha la pregunta “¿Where is the strawberry?” El niño debe hacer clic sobre la fresa. De esta forma deberá escuchar muy atentamente lo que el personaje elegido diga; si por alguna razón no es clara la palabra el estudiante puede dar clic en *REPEAT* y escuchar la pregunta cuantas veces sea necesario. Los estudiantes se organizarán en cuatro grupos de cinco estudiantes; uno por uno pasará a realizar el juego en el computador, pero si alguno del grupo da clic en el producto erróneo, pasará el siguiente grupo.

Evaluación:

Cada niño recibirá una hoja con la imagen de cinco *shopping carts*, enumerados del 1 al 5 para poder seguir el orden de las imágenes que se van a pegar.

Los estudiantes se pondrán de pie para realizar la siguiente actividad:

A. Todos los niños se ubicarán en fila.

B. En una mesa lejos de ellos se pondrán diferentes imágenes de frutas en papel, (la mesa representa una “*grocery store*”). Cuando el profesor mencione un producto mediante la frase por ejemplo: *GO FOR... AN APPLE* todos los niños deberán ir hasta la mesa por una *APPLE* y pegarla en el shopping cart número 1. Hubo más de 20 imágenes por fruta dictada ya que si algún estudiante escogía la imagen errónea, los estudiantes que estaban haciendo la actividad bien pudieran terminar satisfactoriamente la hoja. En total serán cinco palabras dictadas, el orden es el siguiente:

1. *apple*

3. *grape*

5. *orange*

2. *watermelon*

4. *lettuce*

Al terminar, las hojas serán entregadas al profesor.

8.2.2.2 Animales de mar. Este tema se presentará en diapositivas proyectadas por medio de video beam. En total son seis los nombres de animales de mar. Los nombres son los siguientes: *crab, fish, jellyfish, octopus, seahorse* y *starfish*.

Preparación:

Los estudiantes observarán los diferentes animales de mar en diapositivas proyectadas con videobeam. A medida que se muestran la investigadora pronuncia el nombre de cada animal en inglés y pedirá a los estudiantes que lo repitan después de ella. Esto se hará tres veces. El objetivo es que los estudiantes empiecen a familiarizarse con el vocabulario y relacionen la imagen con su pronunciación. En este proceso tardaremos (5 minutos).

Es importante aclarar que aunque el vocabulario de este tema no es muy cercano a los estudiantes, a su contexto cotidiano, se decidió incluirlo en vista de que sus imágenes están pintadas temporalmente como decoración de las paredes del salón de clases y constantemente manifiestan curiosidad por conocer su significado en inglés. Esta curiosidad fue transmitida a través de una petición expresa hecha a por los estudiantes a las investigadoras durante la observación de clase hecha para recolectar información de la etapa diagnóstica de este trabajo.

2. Después de introducir el vocabulario, se hará un repaso de algunos colores mediante una muestra real y física. Los colores son: *yellow, orange, blue, purple, green* y *pink*. Cada uno de estos colores será repetido tres veces por los estudiantes, después de que la investigadora los pronuncie. El repaso de estos colores es necesario para realizar el juego online. Después del ejercicio de repetición de los colores, la investigadora coloca sobre una mesa lápices de estos colores y pronuncia el nombre de cada uno que un estudiante se dirija hasta la mesa y tome el color mencionado.

3. Antes de comenzar el juego en línea, los estudiantes serán divididos en 4 grupos de 5 personas. Un estudiante de cada grupo tendrá la oportunidad de participar. Los participantes de esta actividad serán estudiantes diferentes a los que ejecutaron la primera actividad de los colores en físico.

Sin embargo, la cantidad de intentos puede variar si las respuestas dadas por los estudiantes son erróneas, ya que deben de ceder el turno a otro compañero de grupo diferente en este caso.

Desarrollo del juego online:

Después de conformados los grupos, la investigadora explica a los estudiantes como se desarrolla el juego. Para comenzar aparecen los seis animales de mar sin color, una acuarela con seis colores y un pincel con el que se debe pintar los animales.

Los estudiantes escuchan tres veces el nombre del color y el nombre del animal de mar antes de proceder a pintarlo. Posterior a ello, deben dar clic con el pincel sobre el color escuchado que se encuentra en la acuarela. Si escogen el color correcto tendrá un *GOOD* como aprobación y podrá continuar arrastrando con el mouse el pincel hasta el animal de mar que se le han pedido colorear, dando clic sobre éste. Pero si la selección del color y/o del animal de mar no es correcto, escucharán un *TRY AGAIN* en desaprobación. Si esto sucede, otro compañero tendrá la oportunidad de desarrollar el mismo proceso. En esta actividad el estudiante tendrá solo una oportunidad para realizar correctamente el juego.

Evaluación:

Se entregará una hoja de trabajo a cada uno de los estudiantes. En esta hoja de trabajo están los seis animales de mar que aparecen en el juego. Estos animales se encuentran sin colorear. Los estudiantes escucharán tres veces el color por parte de la investigadora y luego proceden a pintar el animal de mar. Los estudiantes tendrán que identificar y pintar el animal de mar correcto. Al final se recogerán las hojas coloreadas por cada uno de los estudiantes.

Este es el enlace para ingresar al juego de los animales de mar:

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/paint-it/sea-animals>

8.2.2.3 Partes del cuerpo. El vocabulario que se incluyó en este tema es el siguiente: *arm, back, leg, hair, shoulder, ear, elbow, hand, mouth, toes, eyes, face, head, neck, finger, foot, knees y nose.*

Preparación:

En el siguiente enlace <http://www.mes-games.com/bodyparts.php> se hace clic en un recuadro color morado con la etiqueta **LEARN AND REVIEW**. Luego se escoge la opción **PLAY VIDEO**, en donde se podrá observar y escuchar las partes del cuerpo que se usaran en el juego, Mientras las imágenes van pasando, el profesor pronuncia las palabras (pausando el video mientras repite la palabra). Luego hace clic sobre la parte del cuerpo que pronuncia para que los niños repitan después escucharla en el computador y señalen la parte del cuerpo mencionada. Este procedimiento se hará dos veces. Después de terminar con las imágenes, los niños se ponen de pie, el profesor volverá a pronunciar cada palabra, pero esta vez no mostrará ninguna parte del cuerpo; sino que serán solo los estudiantes quienes señalen en su cuerpo la palabra dicha por el investigador usando de esta forma el

método de Respuesta Física Total (proceso que se hará tres veces), para que de esta forma el niño comprenda la palabra.

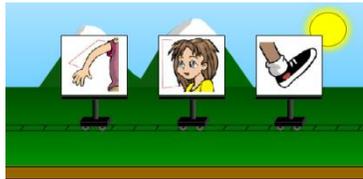
Después de haber repasado el vocabulario se empieza el juego que se encuentra en el enlace: <http://www.mes-games.com/bodyparts.php>. Una vez en la página se hace clic en el recuadro de color morado con el nombre **VOCABULARY games**. Luego se escoge la opción de **SHOOT OUT! Load** y finalmente la opción **LISTEN AND SHOOT THE PICTURE**, donde está el juego. Este juego tiene varios pasos en su ejecución:

1. Dar clic en el signo de reproducir 

2. Después que el niño escucha la palabra tantas veces como sea necesario, hace clic en



3. De inmediato aparecerán tres imágenes, en donde el niño deberá disparar a la imagen que representa el sonido que escucho con anterioridad. A partir de ese momento tendrá cinco segundos para poder ganar cuatro puntos, pero si se pasa de estos cinco segundos solo se les sumara un punto.



Desarrollo del juego online:

Para llevar a cabo el juego se organizan cuatro grupos de cinco niños. El profesor les explicará punto por punto la mecánica del juego y el grupo que más puntos obtenga ganará. (Puede haber un refuerzo positivo como alguna nota o un dulce). De cada grupo saldrán tres niños (para un total de 12 niños), quienes jugarán a obtener más puntos que sus compañeros de otros grupos. Si llega a haber un empate los dos niños que quedaron de cada grupo saldrán y se hará el desempate.

Evaluación:

Cuando el juego haya culminado el profesor le entregará a cada estudiante una hoja en donde se encuentran diferentes partes del cuerpo en forma desordenada; cuando el profesor dé la orden al estudiante, este debe dibujar un círculo (con el color que sea dicho por el profesor) sobre esa imagen. Por ejemplo: *circle the nose red*; de esta forma el niño buscará la imagen que corresponda a “nose” y le hará un círculo rojo alrededor de la imagen.

8.3 ETAPA DE EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de la intervención se utilizaron tres técnicas para recoger la información necesaria para la evaluación de la misma y responder a los objetivos propuestos en la investigación. Estas técnicas son la retrospectión reflexiva a través de diarios, y talleres de los cuales se obtuvieron algunos artefactos.

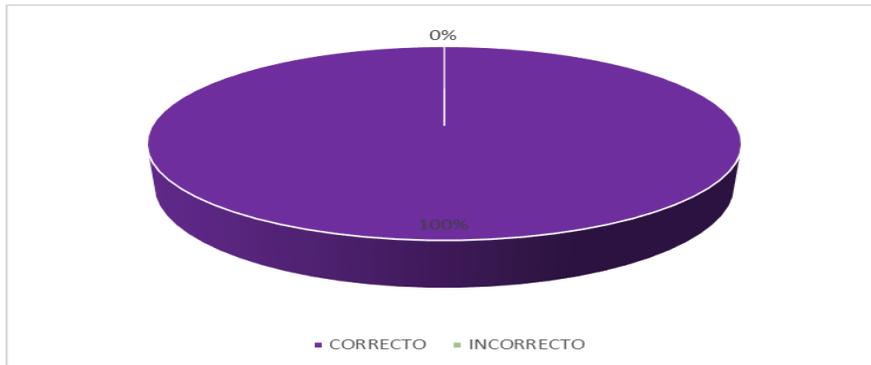
Con la información recogida y su análisis se pretende evidenciar la adquisición de vocabulario y su comprensión auditiva por parte de los participantes.

8.3.1 Primer ciclo.

8.3.1.1 Análisis de los artefactos. Una vez terminado cada juego o actividad online, estas se evaluaron a través de hojas de trabajo en las cuales, según el juego, los estudiantes realizaron una tarea en la cual siempre estaba presente la habilidad de escucha y se retomaba el vocabulario incluido en el juego online.

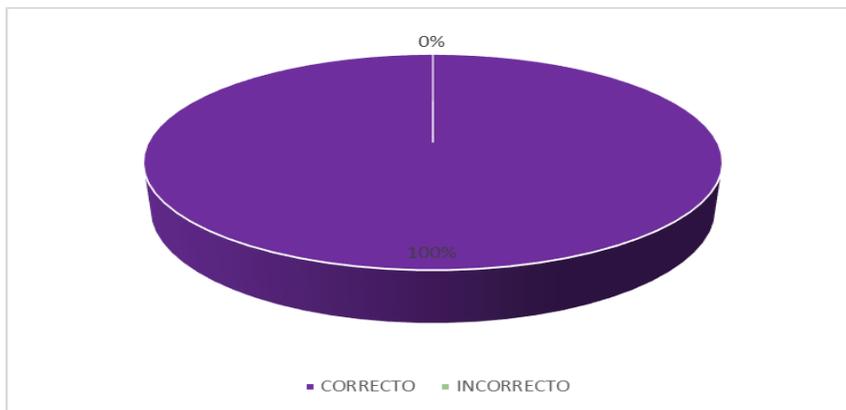
8.3.1.1.1 Objetos del salón de clase. Los estudiantes recibieron una hoja de trabajo con la imagen en blanco y negro de los objetos del salón de clase vistos en esta actividad. La investigadora pronuncia tres veces el nombre de un color y un objeto para que los estudiantes procedan a colorearlo. Los estudiantes tendrán solo un minuto para identificar y pintar el objeto de clase correcto con el color indicado. Con esta tarea se está evaluando que el estudiante entienda cuando el profesor pronuncie la palabra e identifique su imagen. A continuación se presentan los resultados de esta actividad:

Gráfica 4. Palabras *computer* y *black*



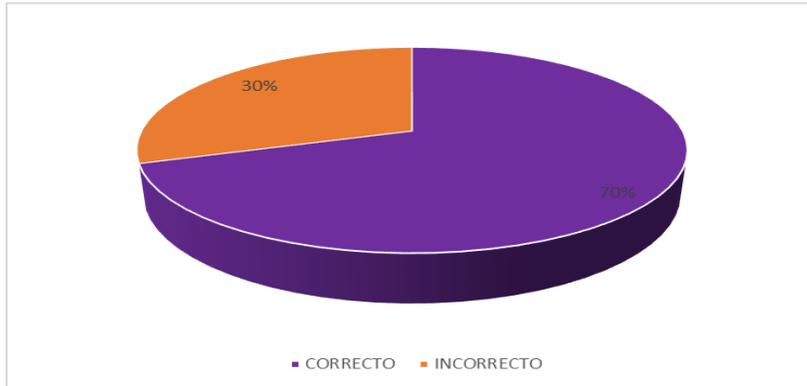
La Gráfica 4 muestra cómo toda la población logró colorear y entender el término dicho por la profesora. Es muy posible que este nivel de comprensión haya sido influenciado en parte por el hecho de que el término es muy común escucharlo y verlo en la cotidianidad, sumado a su transparencia con el inglés.

Gráfica 5. Palabras *book* y *red*



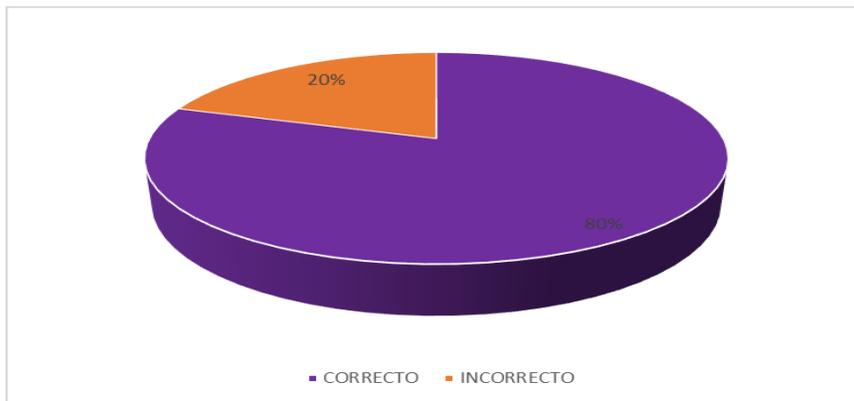
De manera similar, la palabra *book* fue entendida por toda la población una vez fue mencionada en forma oral por la profesora. Esta palabra es también muy común escucharla desde los niveles más elementales de aprendizaje del inglés, lo cual pudo facilitar el acierto total por parte de los estudiantes.

Gráfica 6. Palabras *scissors* y *silver*



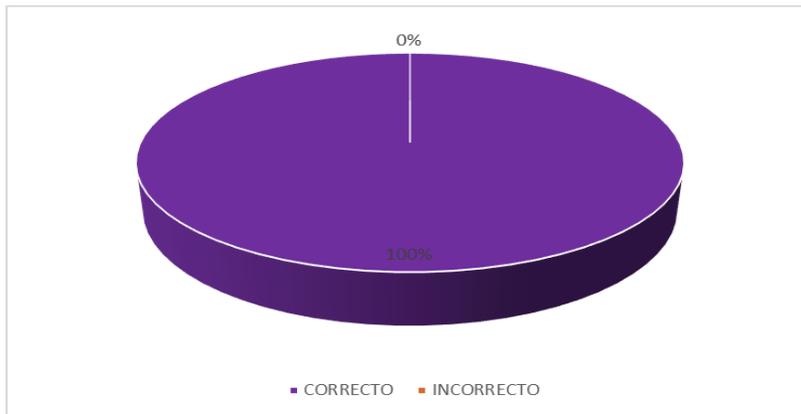
En la Gráfica 6 se muestra cómo el nivel de comprensión ya no fue totalmente acertado por todo el grupo pues llegó a un 70% de los estudiantes evaluados. Aquí se pudo presentar el hecho de que esta palabra, contrario a las anteriores, no es tan común para los estudiantes.

Gráfica 7. Palabras *backpack* y *yellow*



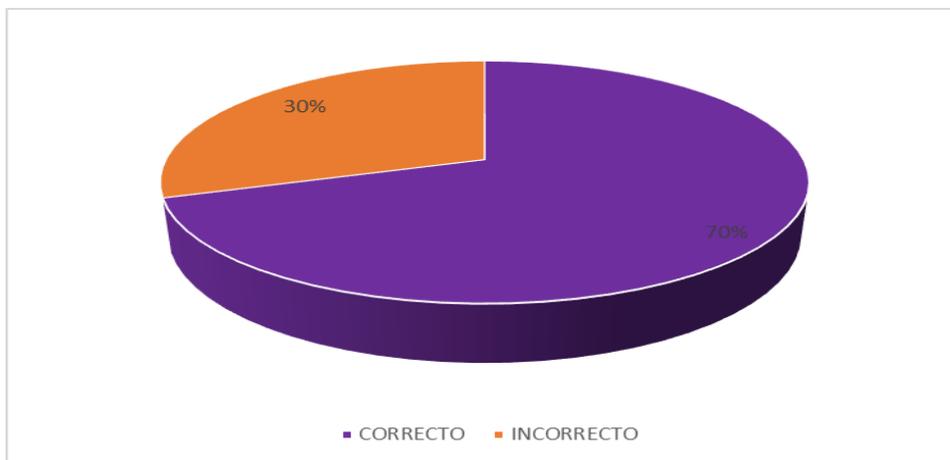
En el caso de esta palabra, correspondiente a la Gráfica 7, el resultado fue muy satisfactorio, pues un alto porcentaje de estudiantes fue acertado en identificar la palabra y colorearla. Aquí el logro es muy significativo pues este término no es tan común para los estudiantes.

Gráfica 8. Palabras *desk* y *blue*



La Gráfica 8 indica que hubo una comprensión totalmente acertada por todo el grupo de participantes. En esta ocasión el término no es tan común, lo cual hace más meritorio el logro alcanzado. Aunque es también cierto que la palabra no ofrece mayor dificultad en su pronunciación facilitando así su comprensión auditiva.

Gráfica 9. Palabras *board* y *white*

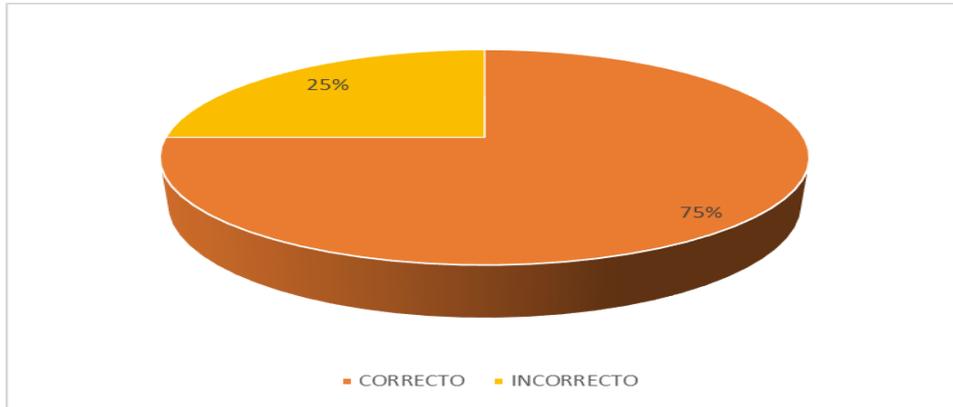


Finalmente, dentro del grupo de objetos del salón de clase, la palabra *board*, aunque no fue entendida en forma auditiva por todos los estudiantes, el 70% que lo hizo representa una cantidad significativa.

8.3.1.1.2 Estados de ánimo. Para evaluar este tema los estudiantes recibieron una hoja con la imagen de una cabeza sin rostro. La evaluación consistía en que los estudiantes debían

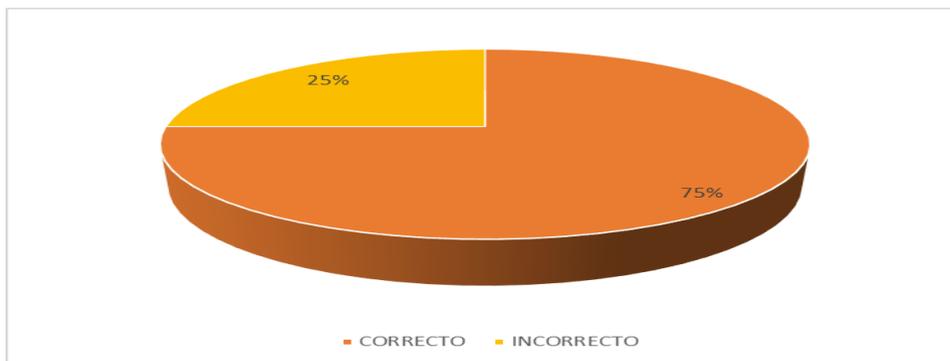
dibujar en el rostro del estado de ánimo que la profesora pronunciaba en inglés. Los resultados fueron los siguientes:

Gráfica 10. Palabra *mad* -1



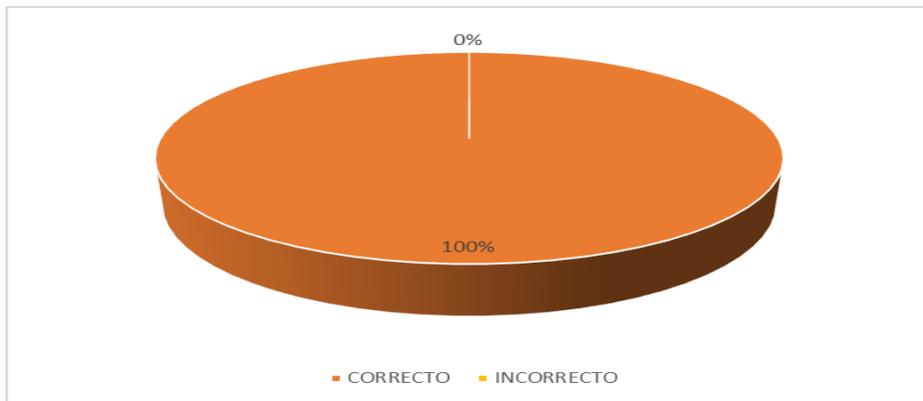
Del total de la población, 15 estudiantes dibujaron de manera acertada el rostro del estado de ánimo pronunciado. Es decir, que hubo una comprensión auditiva del 75% lo cual indica un significativo avance en esta habilidad.

Gráfica 11. Palabra *sick* - 2



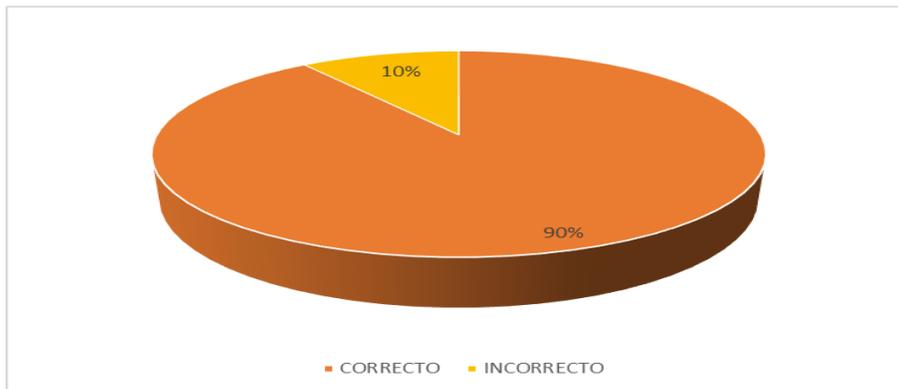
Al igual que el estado de ánimo anterior, del total de la población, 15 estudiantes también plasmaron de manera correcta a través del dibujo el estado de ánimo que escucharon. El porcentaje de comprensión auditiva fue igualmente del 75% demostrando un importante logro.

Gráfica 12. Palabra *happy* – 3



En el estado de ánimo evaluado aquí hubo una comprensión acertada de parte de todos los participantes. Es de reconocer que este término es muy común escucharlo en los medios masivos de comunicación y en la cotidianidad por lo cual no pudo ser difícil la comprensión auditiva para los estudiantes.

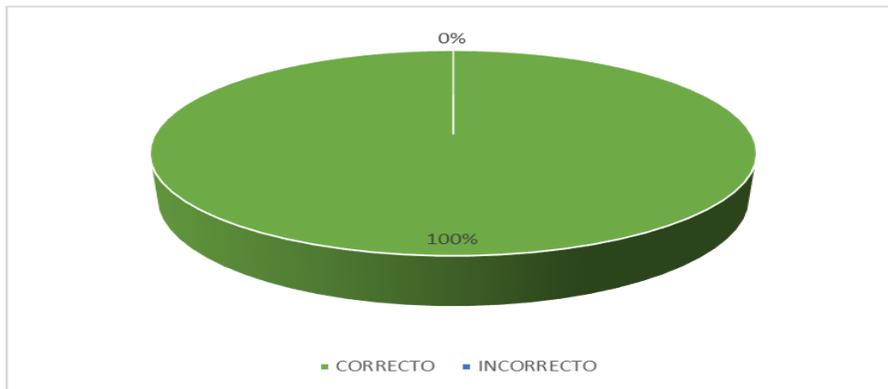
Gráfica 13. Palabra *in love* – 4



Para esta palabra también se presentó, como se observa en la Gráfica 13, un muy alto nivel de comprensión pues solo 2 de los 20 niños no plasmaron la imagen correcta del estado que escucharon. Es posible indicar que al igual que el término anterior, este es muy común escucharlo y verlo escrito en nuestra vida cotidiano lo cual obviamente facilita su entendimiento y asimilación.

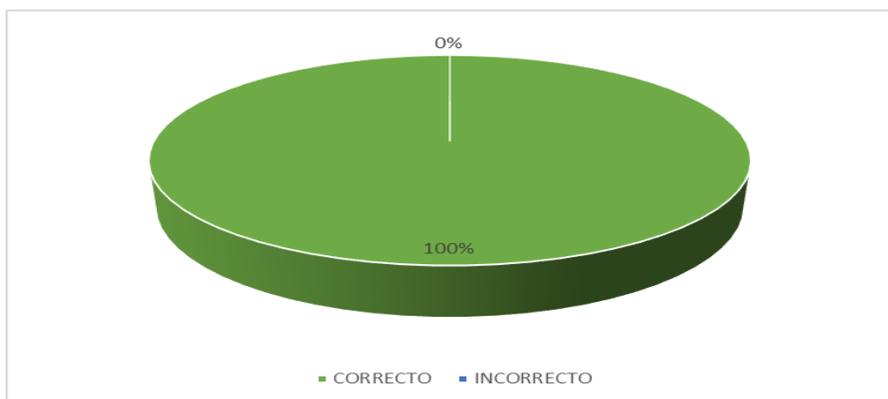
8.3.1.1.3 Animales de granja. Para evaluar este tema los estudiantes recibieron dos hojas. La primera hoja contenía las imágenes de los animales de la granja y la otra unos cuadros en blanco enumerados. La investigadora pronunciaba una vez el nombre de un animal y los estudiantes debían recortarlo y pegarlo en uno de los cuadros de la otra hoja. Con esta tarea se evaluó que el estudiante entendiese cuando el profesor pronuncie la palabra e identifique su imagen. A continuación se presentan los resultados de esta actividad:

Gráfica 14. Palabra cow



Como lo muestra la Gráfica 14, todos los estudiantes pudieron entender la palabra de manera correcta lo cual indica la asimilación auditiva que lograron estos con la ejecución del juego y su previo aprestamiento

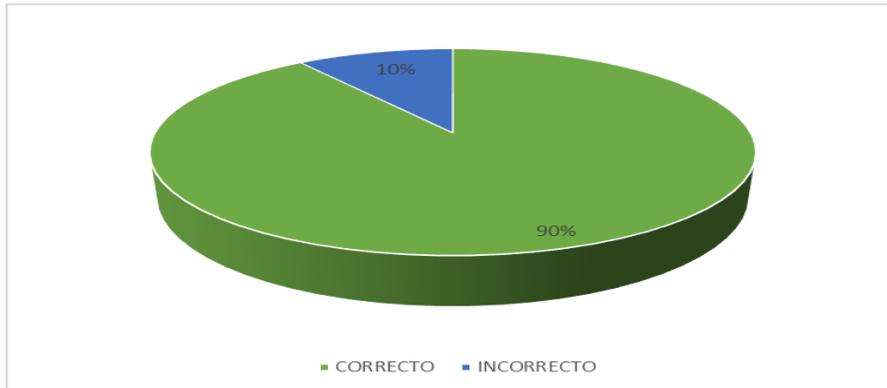
Gráfica 15. Palabra cat



Igual que con la palabra anterior, en este caso hubo un nivel de comprensión auditiva del 100% por parte de los estudiantes. Como lo muestra la Gráfica 15, todos los estudiantes

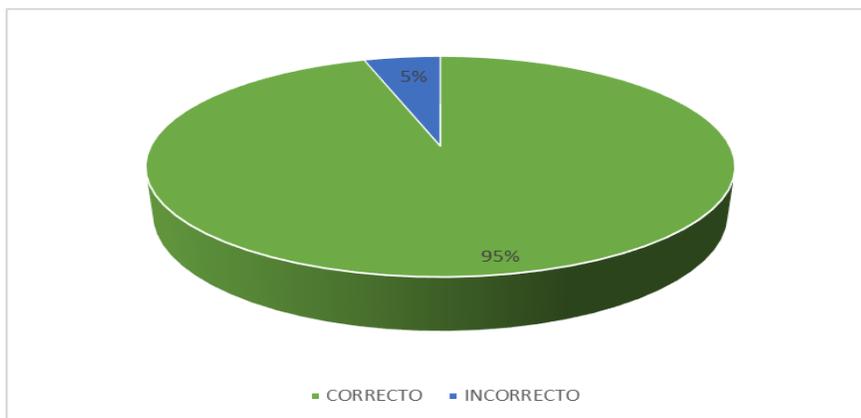
podieron entender la palabra de manera correcta lo cual indica la asimilación auditiva que lograron los estudiantes con la ejecución del juego y su previo aprestamiento

Gráfica 16. Palabra *pig*



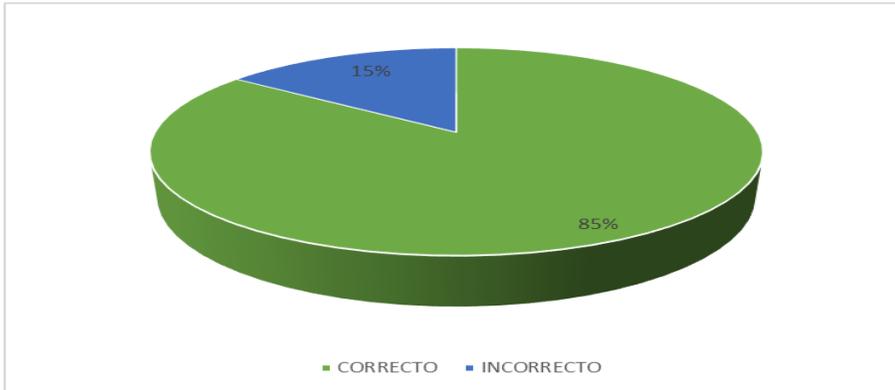
La Gráfica 16 indica que casi la totalidad de los estudiantes (90%) entendieron acertadamente la pronunciación de la palabra por parte de la profesora e hicieron su correcta identificación en la hoja de trabajo. Aunque no fue igual que en los dos términos anteriores, el nivel de logro es muy significativo.

Gráfica 17. Palabra *dog*



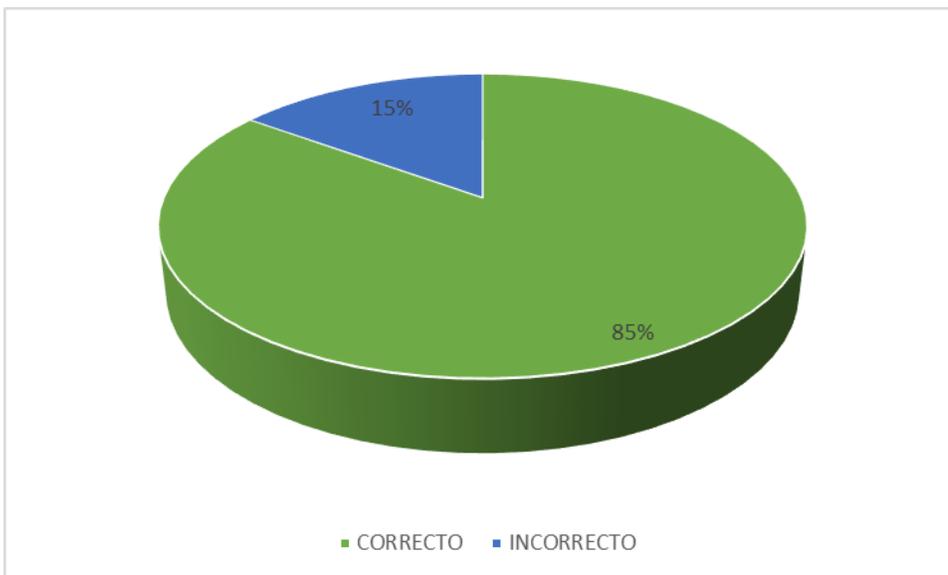
En la Gráfica 17 se evidencia otro gran logro por parte de los participantes en cuanto a comprensión auditiva e identificación de la imagen del animal de granja. Solo un 5% del grupo evaluado no identificó correctamente el término pronunciado por la profesora.

Gráfica 18. Palabra *sheep*



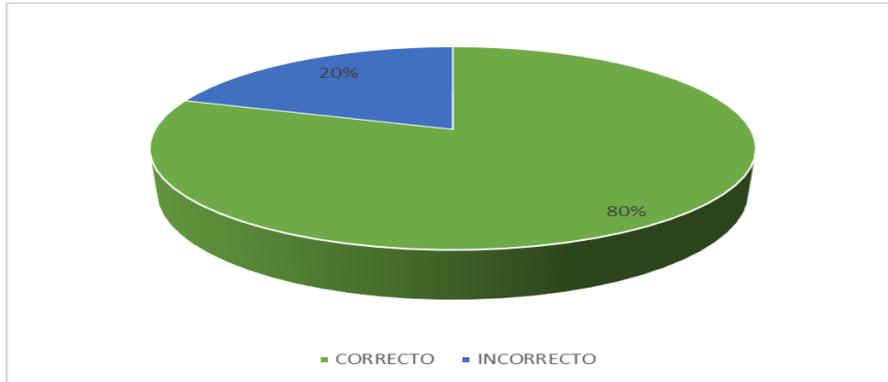
En esta Gráfica el porcentaje de acierto es un poco menor, pero hay que tener en cuenta que este puede ser uno de los animales menos comunes o que poco han escuchado pronunciar antes los estudiantes; sin embargo, un 85% de acierto es un muy buen logro.

Gráfica 19. Palabra *snake*



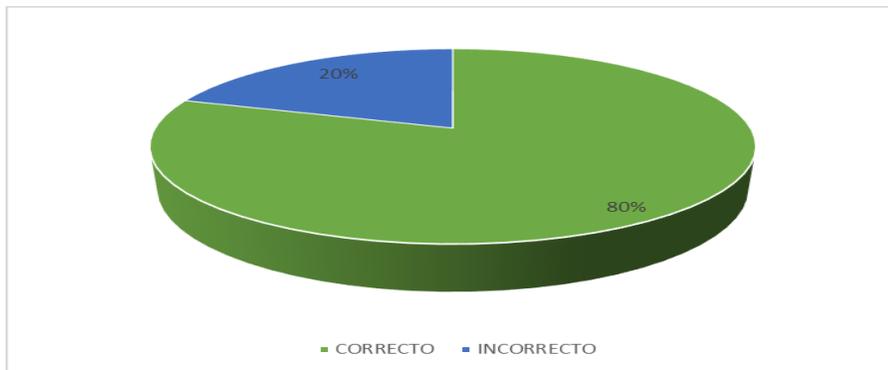
Para el caso del resultado que muestra esta Gráfica, este es igual en cuanto al porcentaje de acierto. Aquí la justificación puede ser igual; este es uno de los animales que poco puede haber escuchado pronunciar antes los estudiantes; no obstante, un 85% de acierto es muy significativo.

Gráfica 20. Palabra *mouse*



En esta Gráfica el porcentaje de acierto es el menor de todos los animales evaluados hasta ahora, sin que ello indique que no es muy bueno. De todas maneras se esperaba que por el término evaluado, que se supone es muy común para los niños, se alcanzara un porcentaje mayor.

Gráfica 21. Palabra *donkey*



Al igual que en la Gráfica anterior, la evaluación de este término arrojó como resultado que 4 estudiantes no acertaron en su comprensión auditiva. Sin embargo, es un porcentaje alto si se tiene en cuenta que no es muy común escuchar esta palabra en inglés.

8.3.1.2 Análisis de los diarios reflexivos. Una vez realizado cada juego online, una de las investigadoras se encargó de escribir un diario en el cual plasmó su percepción sobre cada uno de los juegos realizado y la preparación previa, así como la evaluación. Estos diarios se llevaron con el formato de las tres columnas que son: descripción, interpretación y reflexión.

Diario	1	Evidencia	2	Evidencia	3	Evidencia	
Preparación	Categoría	Reconocimiento de vocabulario con objetos reales del salón	<i>“Se le pedía al estudiante tomar el objeto de clase dicho por la investigadora y donde todos los llamados a participar tomaron correctamente el objeto dicho.”</i>	Reconocimiento de vocabulario a través de gestos físicos	<i>“Se les decía la palabra: sad, y ellos hacían el gesto.”</i>	Reconocimiento de vocabulario a través de acciones	<i>“Para saber si el vocabulario de los animales de la granja había quedado totalmente claro, se le pidió a los estudiantes tomar de la fila de las máscaras de los animales al animal mencionado. La mayoría de ellos acertó en la selección del animal”.</i>
		Uso de estrategias propias para reconocer vocabulario.	<i>“Este reconocimiento de vocabulario se evidenció en los estudiantes cuando buscaban dentro de sus útiles los objetos de clases que estábamos enseñando.”</i>			Uso del español para demostrar reconocimiento del término.	<i>“Al ver que sus compañeros no escogían la máscara le gritaban los nombres de los animales en español.”</i>

Juego Online	Categoría	Reconocimiento de vocabulario a través de imágenes virtuales	<i>“Durante el juego online proyectado, los estudiantes reconocieron rápidamente los objetos de clases y los colores ya repasados y todos querían participar.”</i>	Uso del español para demostrar reconocimiento del término en inglés	<i>Cuando escuchaban la palabra en inglés la decían en español, demostrando que sabían y comprendían la palabra escuchada.</i>	Identificación de vocabulario a través de sonidos del computador	<i>evidenciamos que estos (los sonidos) fueron la guía principal para que los estudiantes identificaran el animal de la granja correctamente con mayor rapidez.</i>
		Valoración del desempeño.	<i>“En general, el desempeño de los estudiantes durante esta actividad fue bueno.”</i>	Uso del español para demostrar reconocimiento del término en inglés.	<i>“Ellos la decían en español y algunos pocos en inglés, nos dio la satisfacción de saber que había entendido la palabra y si significado.”</i>		
Evaluación	Categoría	Manifestación de interés y disfrute de la actividad	<i>“Los estudiantes estuvieron atentos y disfrutaron de la actividad “</i>	Aprendizaje del error	<i>“Sobretudo que después de cometer algunos errores, aprendían a no repetirlos.”</i>	Reconocimiento de comprensión de vocabulario	<i>“La gran mayoría de los estudiantes acertó correctamente.”</i>

		Familiaridad con el tema	<i>“El tema de objetos de salón de clases les era muy familiar y por eso fue mucho más sencillo captar el vocabulario”</i>				
--	--	--------------------------	--	--	--	--	--

Con base en el análisis de los diarios de este primer ciclo se encontró lo siguiente:

Los estudiantes recurrieron a varias estrategias para reconocer el vocabulario de las temáticas de este primer ciclo. En la preparación previa al juego usaron estrategias como la identificación de objetos reales, el uso de gestos, a través de acciones físicas y el uso del español para demostrar conocimiento del vocabulario. Durante el juego online recurrieron a estrategias como la identificación de imágenes virtuales, el uso del español y el reconocimiento vocabulario a través de sonidos. Finalmente durante la evaluación de los temas es importante indicar que los estudiantes se mostraron interesados en la actividad y disfrutaron la misma, así como se evidenció que la familiaridad que ya tenían con los temas.

En cuanto al primer tema de vocabulario, objetos del salón de clase, en los diarios se evidencia que los participantes hicieron un reconocimiento auditivo rápido de los mismo lo cual es coherente con los resultados de la evaluación de seis objetos con las hojas de trabajo en las cuales el porcentaje de acierto fue en promedio del 86.6%. La familiaridad y cercanía de los participantes con estos objetos también influyó en este resultado.

Ya con el segundo tema, estados de ánimo, la familiaridad no era el mismo pero fue más divertido para los participantes ya que en la actividad previa al juego, usaron su cara para representar estados de ánimo. El reconocimiento del vocabulario fue demostrado al ver la imagen proyectada y decir la palabra correspondiente en español y en voz alta. El porcentaje promedio de la evaluación con la hoja de trabajo fue de 85%.

En el tercer tema y último de este ciclo, hubo un nivel de certeza alto ya que según la evaluación el promedio es de 88.75%, lo cual es coherente con las actividades realizadas previamente como la del uso de las máscaras con imágenes de animales donde la mayoría de los participantes las identificó correctamente.

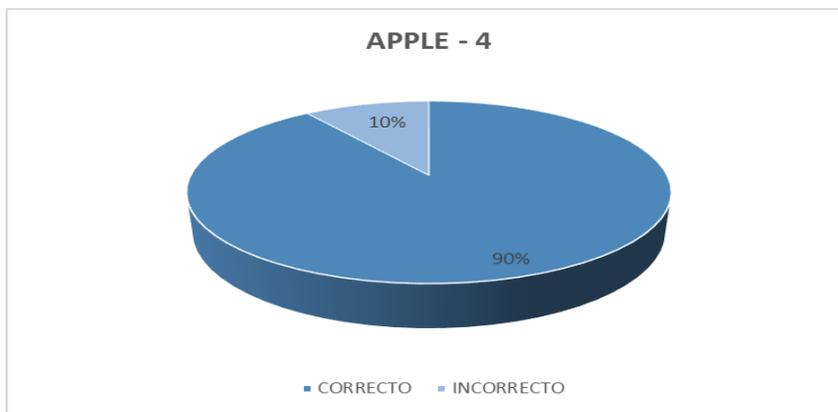
8.3.2 Segundo ciclo.

8.3.2.1 Taller escrito. Una vez terminado el juego o la actividad online, esta se evaluó a través de un taller escrito en el cual según el juego los estudiantes realizaron un tarea en cual siempre estaba presente la habilidad de escucha y se retomaba el vocabulario incluido en el juego online.

8.3.2.1.1 Frutas and vegetales. Este tema se evaluó de la siguiente manera:

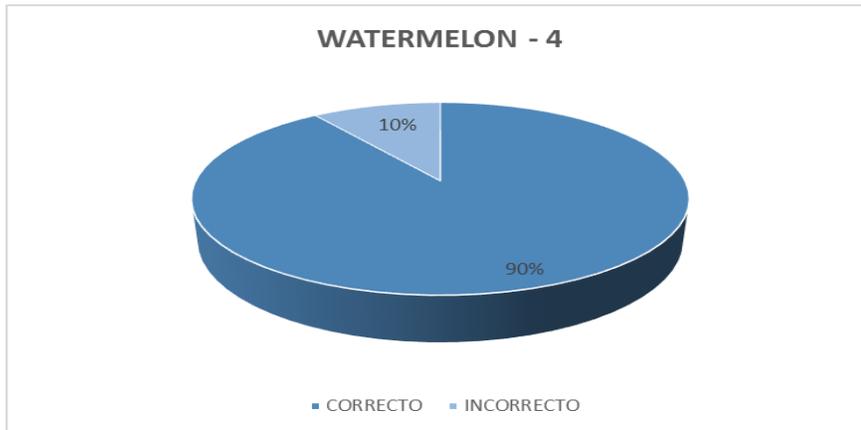
Cada estudiante recibió una hoja con carritos de compra numerados. Cuando la profesora menciona el nombre de una fruta o verdura, mediante la frase *Go for a/an...*, los estudiantes se dirigen a una mesa que representa un *grocery store* donde se encuentran las imágenes recortadas de algunas las frutas y verduras vistas en el juego, toman la imagen y la pegan en carrito que corresponda según el orden numérico. Los resultados de esta evaluación son los siguientes:

Gráfica 22. Palabra *apple*



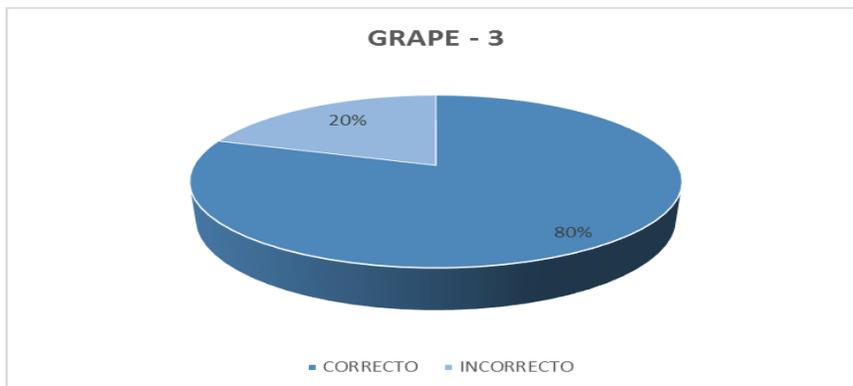
Con esta fruta la mayoría de los estudiantes, 18 de los 20, escogió la imagen correcta y la ubicó en el carrito de compras. Esta fruta es muy común lo cual facilitó su comprensión auditiva e identificación.

Gráfica 23. Palabra *watermelon*



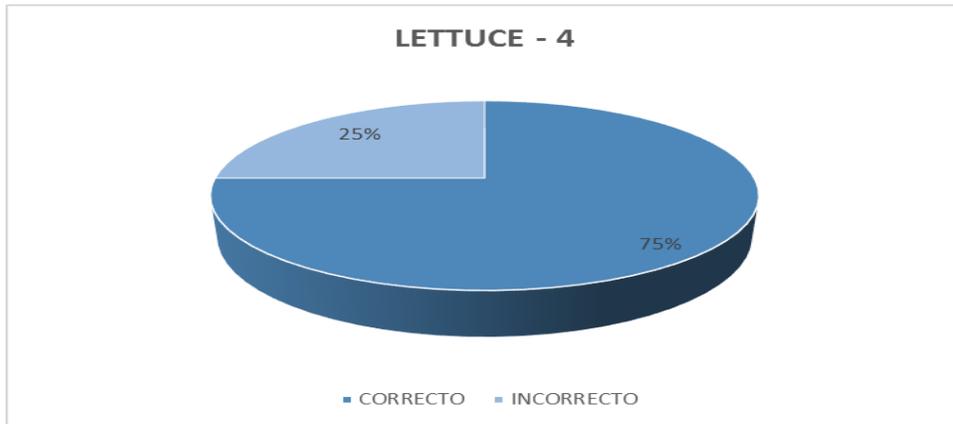
Con esta fruta nuevamente se presentó un nivel de comprensión auditiva muy alto en cuanto al número de estudiantes que acertaron en su reconocimiento.

Gráfica 24. Palabra *grapes*



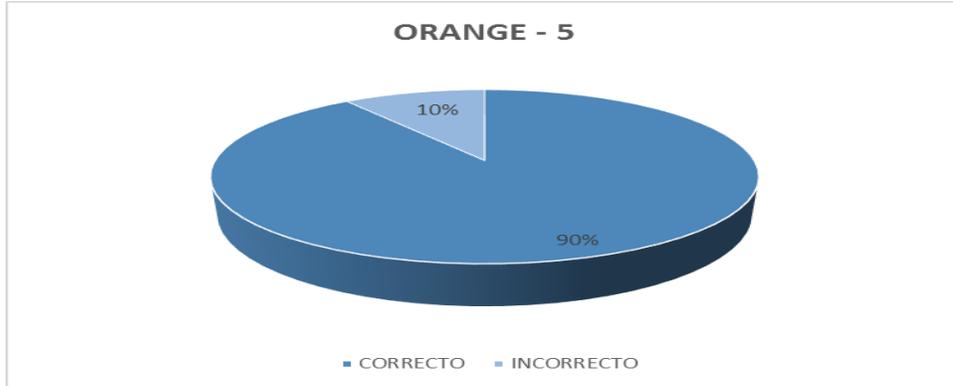
Para esta fruta ya se presentó una disminución en el porcentaje de comprensión auditiva pues a diferencia de los dos anteriores, 4 estudiantes, que representan el 20% no identificaron la fruta correcta.

Gráfica 25. Palabra *lettuce*



Como puede observarse en la Gráfica 25, aquí se escogió una verdura que no es muy común escuchar en inglés para los estudiantes. Es posible que por esa razón el porcentaje del número de estudiantes que acertaron sea del 75%, es decir, 15 de 20 lo hicieron correctamente lo cual de todas maneras sigue siendo alto.

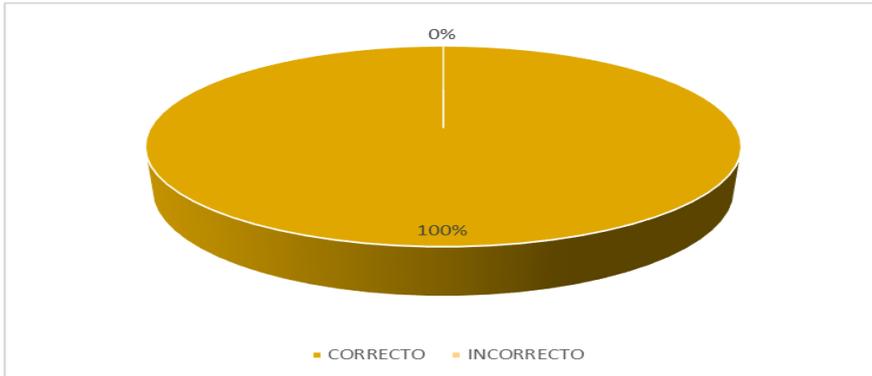
Gráfica 26. Palabra *orange*



Con esta fruta también se presenta un porcentaje muy alto de comprensión auditiva. En esta ocasión nuevamente 18 de 20 estudiantes fueron acertados.

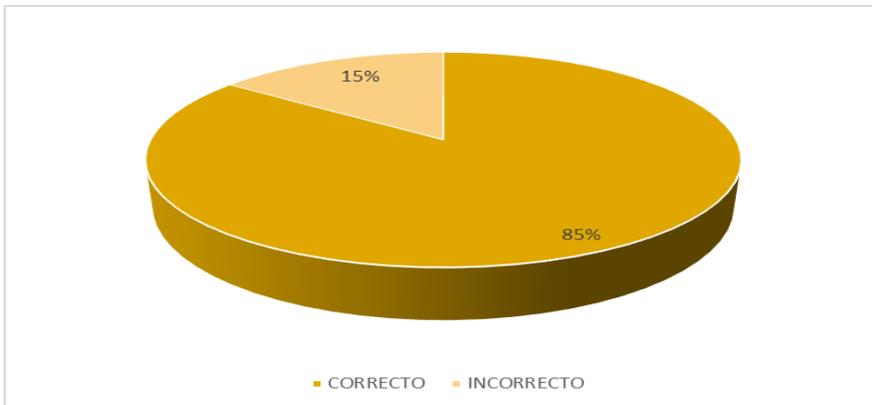
8.3.2.1.2 Animales de mar. Para evaluar este tema a los participantes se le entregó una hoja con los dibujos de los *sea animals* que se vieron en el juego. Luego el profesor pronunció el nombre de un color y el de un animal para que el estudiante los identificara y lo encerrara en un círculo con el color mencionado.

Gráfica 27. Palabras *crab* y *red*



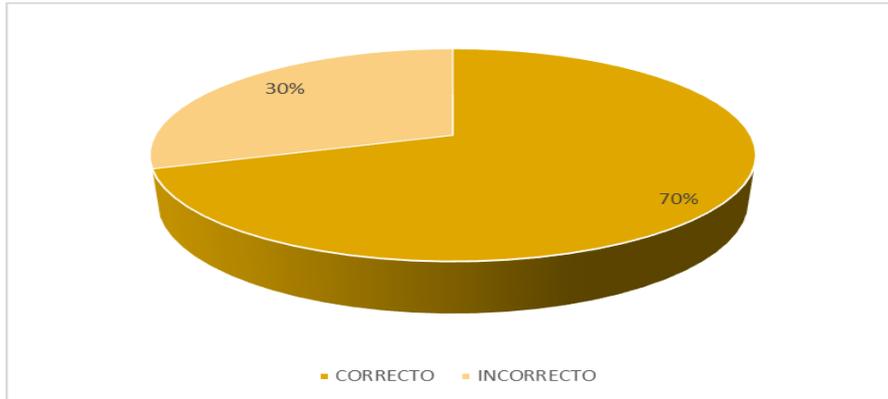
Como lo muestra la Gráfica anterior, el porcentaje de acierto fue el máximo lo que indica que todos los participantes identificaron el animal correcto después de escuchar su nombre. Por ser tanto el animal como el término poco comunes, es curioso que no hubiera margen de error como era de esperarse.

Gráfica 28. Palabras *fish* y *yellow*



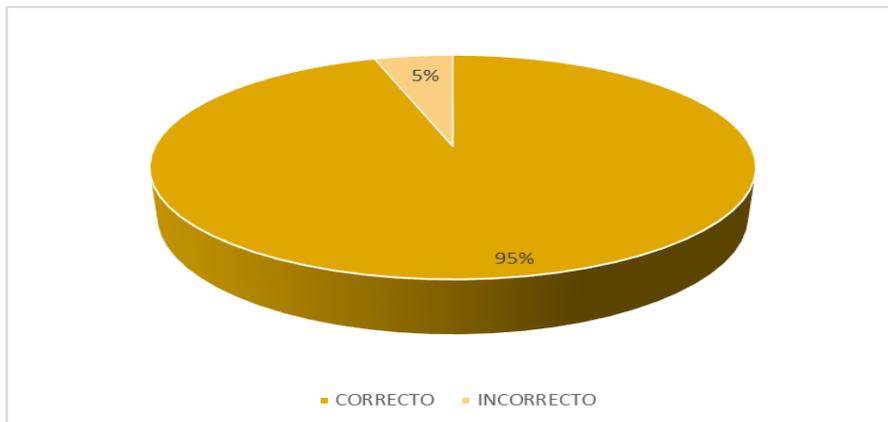
Contrario a la anterior, se esperaba que en esta Gráfica el porcentaje de acierto fuera el máximo o cerca al mismo, dado que el término no es desconocido para los estudiantes; no obstante, es un muy buen resultado,

Gráfica 29. Palabras *jellyfish* y *purple*



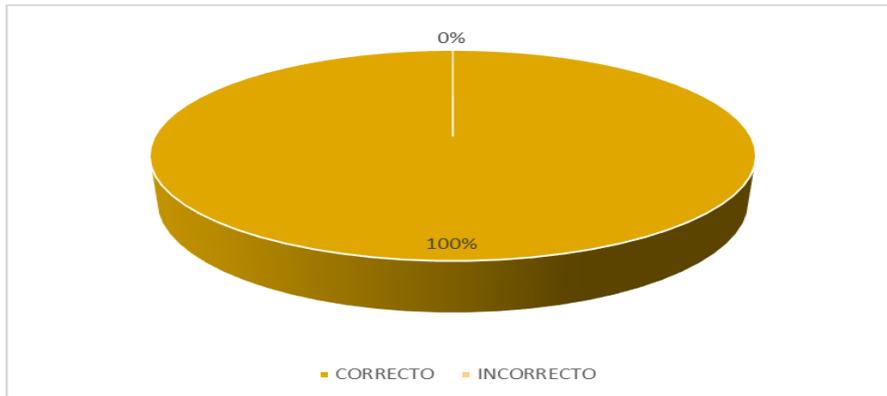
En el caso de esta Gráfica, aunque el resultado es bueno, era de esperarse este margen de error pues el término no es muy conocido, incluso es posible que haya sido la primera vez que lo vean y escuchan los participantes.

Gráfica 30. Palabras *octopus* y *blue*



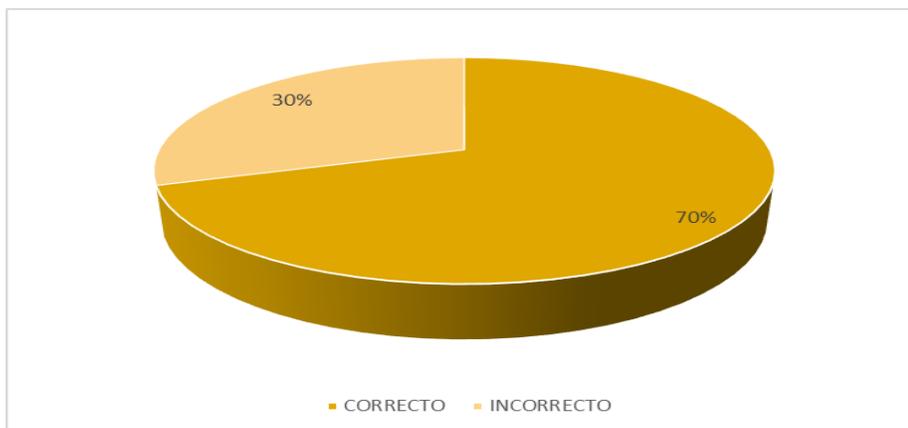
En esta Gráfica, era de esperarse un margen de error mucho mayor dado lo poco usual y desconocido que puede ser el término para los participantes. Contrario a esto, casi la totalidad de los participantes entendieron la pronunciación del término y encerraron correctamente su imagen en la hoja de trabajo.

Gráfica 31. Palabras *seahorse* y *green*



Nuevamente una Gráfica con el máximo porcentaje de acierto lo que indica que la totalidad de participantes identificó de manera correcta este animal marino después de escuchar su nombre.

Gráfica 32. Palabras *starfish* y *orange*

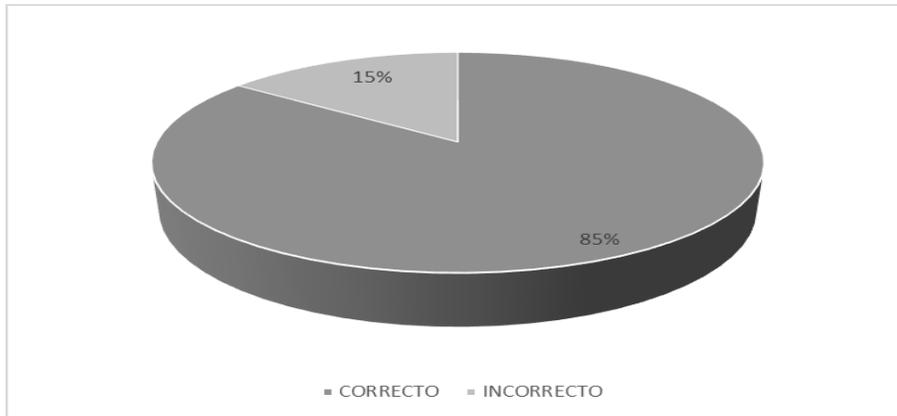


Al igual que ocurrió con la palabra *jellyfish*, en esta Gráfica se muestran los resultados del animal de mar donde se presentó el más alto porcentaje de desacierto. Es probable que por ser un término compuesto les haya costado más entender su pronunciación y por ende su identificación visual. De todas maneras el 70% de acierto es un muy buen resultado.

8.3.2.1.3 Partes del cuerpo. Para evaluar este tema se les entrega a cada estudiante una hoja en donde se encuentran diferentes partes del cuerpo en forma desordenada; cuando el profesor de la orden al estudiante, este debe dibujar un círculo (con el color que sea dicho

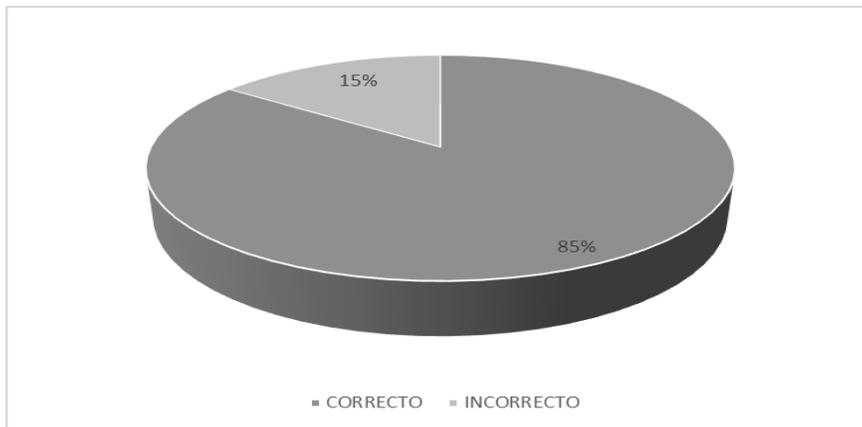
por el profesor) sobre esa imagen. Ej: *circle the nose red*; de esta forma el niño buscará la imagen que corresponda a “nose” y le hará un círculo rojo alrededor de la imagen. Esta evaluación se hizo con seis de las partes vistas en el juego ya que por tiempo no era posible incluirlas todas.

Gráfica 33. Palabras *hands* y *yellow*



Aunque el porcentaje alcanzado es muy significativo se esperaba más dado que esta parte del cuerpo usualmente está incluida en esta temática en el contenido programático. De todas maneras, más de 18 estudiantes entendieron la palabra y la ubicaron correctamente.

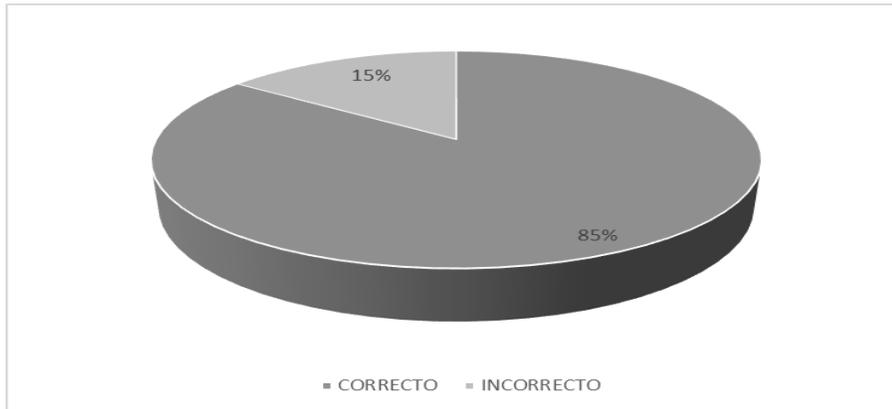
Gráfica 34. Palabras *nose* y *red*



Para esta Gráfica la situación es muy similar en el sentido que *nose* es otro término que es usualmente incluido en el contenido de este nivel educativo y el porcentaje de comprensión

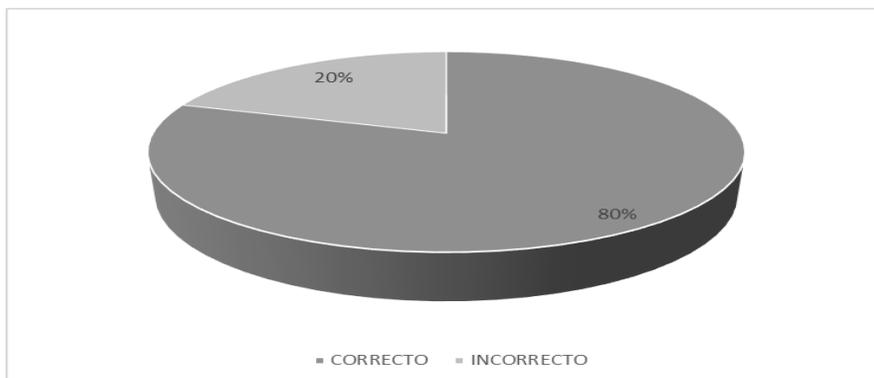
auditiva fue el mismo. Es decir, que la gran mayoría de los estudiantes evaluados pudo identificar correctamente la parte del cuerpo que escuchó.

Gráfica 35. Palabras *mouth* y *purple*



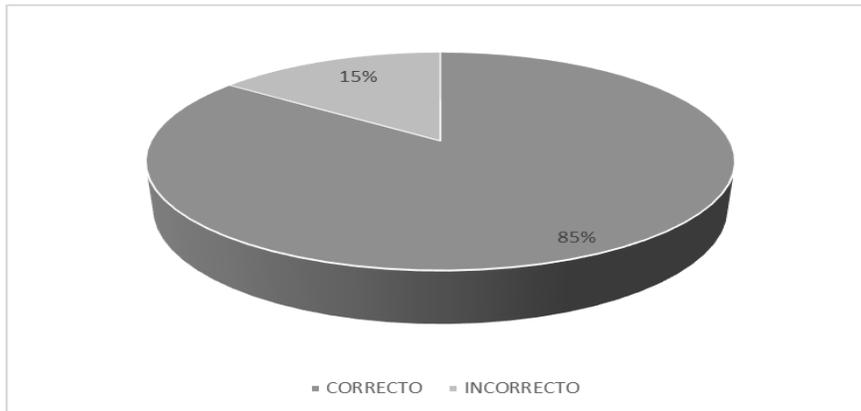
Nuevamente tenemos similitud en la evaluación de esta palabra en cuanto al porcentaje de acierto alcanzado por los estudiantes. También en este caso la palabra hace parte usualmente del contenido temático para este grado. Aquí es de anotar que el nivel de comprensión siguió siendo bueno a pesar de que la comprensión auditiva de esta palabra puede representarle un mayor grado de dificultad que las dos anteriores.

Gráfica 36. Palabras *elbow* y *orange*



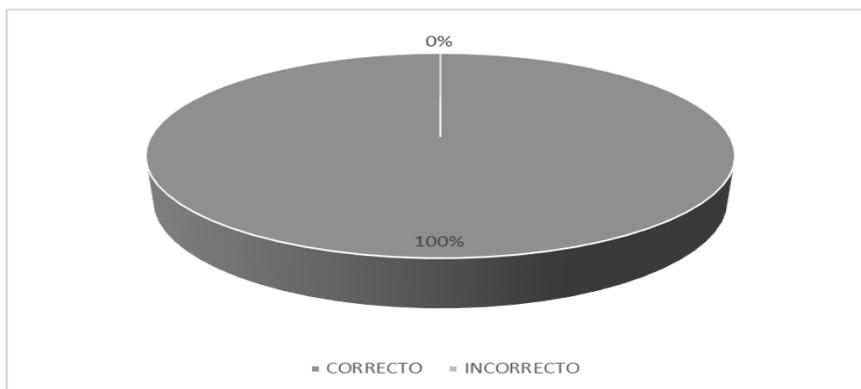
Con el término evaluado en esta ocasión el resultado en porcentaje es menor con respecto a los otros dos pues llegó a un 80%. Esto puede ser entendible dado que esta parte del cuerpo no es muy frecuente que aparezca en el contenido temático para este nivel; sin embargo, el logro de comprensión auditiva y reconocimiento de la imagen es muy significativo.

Gráfica 37. Palabras *toe* y *blue*



Con la palabra *toe* se obtuvo un porcentaje de acierto en comprensión auditiva y reconocimiento de la imagen muy bueno teniendo en cuenta que es otro término no incluido usualmente en el contenido temático para este nivel; la explicación a lo anterior puede radicar en que no es difícil entender la pronunciación de esta palabra que es monosilábica.

Gráfica 38. Palabras *eyes* y *green*



Como lo indica la Gráfica 38, el porcentaje de acierto fue el máximo poniendo de manifiesto que todos los participantes identificaron esta parte del cuerpo de manera correcta después de escuchar su nombre.

8.3.2.2 Análisis de los diarios reflexivos. Para este ciclo también las investigadoras escribieron un diario reflexivo (Ver anexos C y D) en el cual plasma su percepción de las

tres sesiones de juegos online. Estos diarios se llevaron con el formato de las tres columnas que son: descripción, interpretación y reflexión.

Diario	4	Evidencia	5	Evidencia	6	Evidencia
Categoría	Reconocimiento de vocabulario a través de imágenes	Después de repetir cada palabra, una vez pronunciada por la profesora, los niños de manera individual se acercaban a una imagen proyectada con videobeam y señalaban con una regla la imagen de la fruta o vegetal que la profesora le decía	Comprensión de vocabulario o después de escuchar su pronunciación:	Se pidió a los estudiantes que pasaran al computador y buscaran en las diapositivas la imagen del animal que la investigadora decía. Los estudiantes llamados a participar acertaron en su gran mayoría ya que solo 5 de ellos se equivocaron en algunos animales	Uso de conocimiento previo para reconocimiento de vocabulario	Algunos estudiantes sabían gran parte del vocabulario y tan pronto escuchaban la palabra la gritaban, y de esa forma el resto repetían la palabras para que no quedarse atrás.
			Uso del español para manifestar comprensión de vocabulario:	También nos dimos cuenta que ellos sabían de qué animal estábamos hablando ya que decían sus nombres en español.	Afianzamiento de nuevo vocabulario a través de la repetición	Aunque hubo muchas palabras que ellos no habían visto con anterioridad, se pudo evidenciar que la actividad de las flash cards con las continuas repeticiones

							fueron primordiales para realizar el juego con éxito.
		Interés por la actividad:	Los niños estuvieron muy atentos, esta vez participaron de manera ordenada.	Los chicos estaban muy interesados en aprender			
	Categoría	Uso del español para demostrar reconocimiento del término en inglés	cuando el estudiante pasaba al frente y escuchaban la fruta o vegetal que debían elegir, se podía ver como el resto de su grupo le ayudaba diciendo en ocasiones en español o inglés	Evidencia de errores de reconocimiento de vocabulario o por similitud en la pronunciación	Se evidenciaron más errores que en el juego de los objetos del salón de clases, no por los colores sino por los animales. Por ejemplo, ellos escuchaban el color yellow y lo seleccionaban correctamente pero cuando mencionaban el animal como fish ellos seleccionaban starfish. Creemos que estas confusiones	Uso del español para demostrar reconocimiento del término en inglés	También hubo ocasiones en que sonaba la palabra de la parte del cuerpo y el estudiante la decía en español demostrando que había sido entendida la palabra.

					se dan básicamente por la palabra (fish) que es similar en sonido con (starfish y jellyfish).		
		Participación activa de los estudiantes	hay ejercicios en los que ellos deben moverse, los estudiantes están mucho más activos y no les es muy difícil aburrirse, sobre todo para niños de esta edad				
		Interés y participación activa en el juego	Cuando además de estar frente a un computador hay ejercicios en los que ellos deben moverse, los estudiantes están mucho más activos y no les es muy difícil aburrirse, sobre todo para niños de esta edad (9-11 años)				

Categoría	Reconocimiento de vocabulario después de escuchar el término.	pero hubo momentos en que los estudiantes con solo escucharla una vez ya sabían que fruta o vegetal era, aunque también hubo algunos que escuchaban pacientemente las tres veces y luego si iban a coger el recorte.	Dificultad para reconocer vocabulario o por similitud en la pronunciación	Pudimos observar que algunos estudiantes tenían dudas con fish, starfish y jellyfish ya que escogían el color correcto pero coloreaban el animal incorrecto. Es por esto que consideramos que habríamos podido hacer más énfasis en la diferencia de estos tres animales.	Uso de conocimiento previo para reconocimiento de vocabulario	Cabe destacar que para los niños fue mucho más fácil entender varias palabras, ya que habían visto este tema al final del año pasado.	
	Uso de conocimiento previo para reconocimiento de vocabulario	Al desarrollar la actividad no les fue difícil comprender las palabras nuevas ya que anteriormente habían trabajado con algunas de ellas.					

Al igual que en el primer ciclo los estudiantes también emplearon algunas estrategias para reconocer el vocabulario de las temáticas de este segundo ciclo. En la preparación previa al

juego usaron estrategias como reconocimiento de vocabulario a través de imágenes, uso de conocimiento previo para reconocimiento de vocabulario, uso del español para manifestar comprensión de vocabulario, afianzamiento de nuevo vocabulario a través de la repetición. Durante el juego online recurrieron a estrategias como uso del español para demostrar reconocimiento del término en inglés. Finalmente durante la evaluación de los temas hicieron uso de estrategias como reconocimiento de vocabulario después de escuchar el término y uso de conocimiento previo para reconocimiento de vocabulario.

En cuanto al primer tema del segundo ciclo, frutas y vegetales, se escogieron cinco palabras para la evaluación. En el diario de este tema se manifiesta que hubo momentos en que los estudiantes con solo escucharla una vez ya sabían qué fruta o vegetal era, aunque también hubo algunos que escuchaban pacientemente las tres veces y luego si iban a tomar el recorte con la imagen. Según los resultados de la evaluación hecha con la hoja de trabajo, el acierto fue del 85%. Es decir, que los participantes tuvieron un alto acierto de comprensión auditiva.

En cuanto al segundo tema, *sea animals*, es de advertir que el tema no fue parte del contenido temático del curso. Su escogencia se debió a la curiosidad manifiesta por conocer ese vocabulario por parte de los estudiantes ya que la imagen de estos animales estaba pintada como adorno del salón de clase.

En la evaluación de este tema los estudiantes lograron un nivel porcentual de acierto del 86.6% en comprensión auditiva lo cual es muy alto si se tiene en cuenta el tema de este vocabulario y la poca o ninguna familiaridad de los estudiantes con el mismo. Este resultado está en concordancia con lo que se afirma en el diario correspondiente donde se indica que los estudiantes acertaron en su gran mayoría ya que solo cinco de ellos se equivocaron en animales como: *jellyfish* y *starfish*.

El tercer tema fue el de partes del cuerpo. Para la evaluación de este tema se usaron seis términos y al igual que con los otros se hizo a través de hojas de trabajo. De manera coincidente con el tema anterior, el nivel de acierto fue del 86.6%. Este alto porcentaje es entendible ya que según lo registrado en el diario durante la preparación no hubo necesidad de repetir varias veces la palabra puesto que algunos estudiantes sabían gran parte del vocabulario y tan pronto escuchaban la palabra la gritaban. Así mismo, en el mismo diario se afirma que para los niños fue mucho más fácil entender varias palabras, ya que habían visto este tema al final del año pasado.

9. HALLAZGOS

Una vez analizada la información obtenida a través de los instrumentos utilizados en la etapa de intervención y evaluación, a continuación se da respuesta a la pregunta de investigación que indaga sobre el impacto de los juegos interactivos online en la adquisición y comprensión auditiva de vocabulario para el mejoramiento del desempeño en el idioma por parte de los participantes:

Con base en la percepción que tuvieron los investigadores, plasmada a través de los diarios, y la evaluación objetiva de cada tema de vocabulario hecha por medio de las hojas trabajo, la utilización de juegos interactivos online tuvo gran repercusión en el alto nivel de desempeño general mostrado por el grupo de participantes gracias a las características de este tipo de actividades que ejerció una fuerte atracción para ellos y los motivó a tomar parte activa en las mismas. La efectividad del uso de estos juegos para la adquisición de vocabulario y su comprensión auditiva se demostró con el desempeño evidenciado en los resultados de la evaluación de los dos ciclos cuyos valores porcentuales fueron de 87% y 86.1%, respectivamente. Es decir, en promedio se obtuvo un desempeño del 86.5% de todo el grupo en cuanto a adquisición y comprensión auditiva de vocabulario.

La estimulación de los sentidos de la vista y el oído a través de actividades bien planeadas y organizadas fueron muy importantes para introducir temas de vocabulario en los niños participantes. En la mayoría de los casos se utilizaron objetos reales y materiales didácticos diseñados por las investigadoras. Estos elementos permitieron una relación más cercana entre los aprendices y los temas de vocabulario.

La tecnología y el uso de juegos interactivos online representaron un gran atractivo y generaron una gran motivación en los estudiantes para el desarrollo de actividades de aprendizaje. Esto se manifestó en la actitud de los estudiantes antes y durante el desarrollo de los juegos. Los niños querían permanecer más tiempo frente al computador manipulando el mouse e incluso en algunos casos se molestaban cuando se les terminaba el turno correspondiente.

El sonido, el colorido y las imágenes animadas de los juegos online mantuvieron la atención de la gran mayoría de estudiantes que participaron en las actividades. Estas características de los juegos online ayudaron indirectamente a que los niños alcanzaran un alto porcentaje de certeza en la evaluación que se hizo a través de las hojas de trabajo para determinar la adquisición de vocabulario. Lo anterior es demostrado con los siguientes resultados porcentuales: en el primer ciclo, se evaluaron los temas de objetos del salón de clase, estados de ánimo y animales de granja cuyos porcentajes de certeza fueron 86.7%, 85% y 89.4%, respectivamente. El porcentaje promedio de este primer ciclo fue de 87%.

En relación con el segundo ciclo, se evaluaron los temas de frutas y vegetales, animales de mar y partes del cuerpo cuyos porcentajes fueron 85%, 86.7% y 86.7%, respectivamente. El porcentaje promedio de este segundo ciclo fue de 86.1%. Como puede observarse, la diferencia porcentual entre los dos ciclos fue mínima, de menos de un punto porcentual.

Dado que varios de los temas de vocabulario seleccionados para esta intervención fueron relacionados con la realidad cercana de los niños y por ende ya tenían un conocimiento del mismo en su lengua materna, la adquisición en inglés fue facilitada tanto en su reconocimiento visual como auditivo.

Los ejercicios de escucha junto con la estimulación del sentido de la vista a través de imágenes impresas, imágenes virtuales u objetos reales constituyeron una forma acertada para que los niños adquirieran el vocabulario de los temas desarrollados. Aunque los resultados fueron prácticamente iguales en los dos ciclos, 87% en el primero y 86.1% en el segundo, la pequeña diferencia de menos de un punto porcentual puede haberse debido al hecho de que los temas del primer ciclo son más de la cotidianidad escolar y familiar del estudiante.

10. CONCLUSIONES

El profesor debe aprovechar el conocimiento previo que tengan los estudiantes sobre un determinado tema de vocabulario para que a partir de este sean retados a ampliar su repertorio con nuevas palabras que les dé la posibilidad de un mejor desempeño en el aula de clase partiendo de la importancia de este aspecto en la comunicación lingüística.

El uso de la tecnología y particularmente del Internet, representa un atractivo importante para el estudiante que por diferentes circunstancias tiene poco o ningún acceso a este recurso educativo. El educando durante el desarrollo de actividades educativas con el uso de esta herramienta tecnológica mantiene un alto nivel de interés y participación en las mismas dado que en la mayoría de los casos se desarrollan en ambientes más significativos. Lo anterior es reafirmado por Holm y Meyer³⁶ al considerar que los juegos online para la enseñanza ayudan con frecuencia a estimular la motivación y a hacer más auténticas las prácticas comunicativas.

Dentro de las diferentes técnicas para la enseñanza de vocabulario, la repetición oral y por ende la recurrencia en la escucha afianza y mejora la adquisición de nuevos términos siempre y cuando haya un rol activo del aprendiz, es decir que no se limite a escuchar y/o repetir sino que ejecute alguna acción o realice alguna tarea sencilla que demuestre el entendimiento.

El entorno virtual en el cual se ejecutan los juegos online diseñados con un propósito pedagógico ofrece características como el colorido, el movimiento, el sonido y la posibilidad de repetición que pueden ayudar a que el aprendiz afiance y recuerde mejor el vocabulario ya que puede apuntar a diferentes estilos de aprendizaje.

El profesor debe tener presente el gran potencial de aprendizaje de una lengua extranjera que tiene el estudiante hasta la primera adolescencia para exponerlo a una variedad de estímulos dentro de los cuales está el auditivo. Como lo afirma Hedge³⁷ la información que se aprende de la escucha puede tener un papel clave en la adquisición del lenguaje, por lo cual el desarrollo de estrategias efectivas para la escucha resulta importante no sólo para la oralidad sino también por el proceso de adquisición del lenguaje.

³⁶HOLM y MEYER, Op. cit.

³⁷HEDGE, Op. cit. p.11.

Los juegos online tienen un gran efecto en la adquisición de vocabulario al ofrecer la posibilidad de explotar más de un sentido del educando de manera simultánea. Para García

La presencia de un estímulo visual y un estímulo verbal activa los dos hemisferios del cerebro y, por tanto, dos códigos distintos e independientes: los *images* que se incluyen dentro de un sistema de almacenamiento de imágenes; y los *logogens*, almacenados como elementos discretos en el sistema verbal como palabras y oraciones. El sistema verbal y el visual no funcionan de forma aislada, sino que interactúan por medio de conexiones de representación que son vínculos entre ambos sistema y el estímulo: el estímulo verbal activa a su vez los dos sistemas. Así, si vemos, escuchamos o leemos la palabra *table* activaremos el sistema verbal y obtendremos una representación visual y mental del objeto.³⁸

³⁸GARCIA, Op. cit., p. 10.

BIBLIOGRAFÍA

AUSUBEL, D. Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2 ed. México: Trilleras, 1983. [citado 30 ago., 2015] Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml#ixzz3kJSCNYDt>

CAMPIÓN, R. S. El fenómeno de la transferencia de vocabulario pasivo-activo en el aprendizaje de una lengua extranjera. 2005. p. 7-41.

CELCE- MURCIA, M. Teaching English as a second or foreign language. Boston: Heinle, 2001.

DEL PRADO, I. L. Aprendizaje significativo. Educar: El portal educativo del estado argentino. Disponible en <http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/materiales-escolares/aprendizaje-significativo-davi.php>.

EGENFELDT-NIELSEN, S. Beyond edutainment: Exploring the educational. 2005.

EISNER, E. W. The arts and the creation of mind. Harrisonburg, Virginia: Yale University Press, 2002. p. 240.

GARCÍA, S. M. Adquisición de vocabulario en inglés. En: Innovaciones y experiencias educativas. Mayo, 2009. No. 18. p. 7

HEDGE, T. Teaching and learning in the language classroom. Oxford: Oxford University Press, 2000. p.11.

HEREDIA, A. J. Características del aprendizaje significativo y su contribución a la enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas [Online]. Septiembre 2009, No. 22. [Citado 2015-08-30], p. 2. Disponible en http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_22/ANTONIO%20JOSE_%20HEREDIA%20SOTO_1.pdf

HURTADO DE BARRERA, J. Metodología de la investigación: guía para la comprensión holística de la ciencia. 4 ed. Bogotá: Quirón, 2010. p. 875.

JIMÉNEZ, S., LUNA, M. and MARÍN de OTÁLORA, M. Action research guide. London: s.n., 1993.

JOHNSON, B., and CHRISTENSEN, L. Educational research: quantitative, qualitative, and mixed approaches. 3 ed. s.l.: s.n., 2008. 238 p.

KEMMIS, S., y McTAGGART, R. The action research planner. Victoria: Deakin University Press, 1985.

KRASHEN, S., y TERREL, T. The natural approach: Language acquisition in the classroom. London: Prentice Hall, 1995. p. 121.

LEWIS, G. y BEDSON, G. Games for children. Oxford: Oxford University Press, 1999.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. En: On the horizon. 2001. Vol. 9, No. 5. Recuperado de <http://www.marcprensky.com/Writing/prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20pdf>.

PROCTOR, L. F., y ALLEN, A. J. K12 Education and the internet: A technical report prepared for Saskatchewan education, training and employment. Canada: Saskatchewan, 1994.

RICHARD-AMATO, P. Making it happen: From interactive to participatory language teaching. 3 ed. New York: Longman. 2003

RIXON, S. Young learners of English: Some research perspectives. London: Longman, 1999.

RUBIO, A. y GARCÍA, I. El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. En: Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. 2013. Vol. 6, No. 3.

SÁNCHEZ, A. La enseñanza del inglés y las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Madrid.

SQUIRE, K. Replaying history: Learning world history through playing. Indiana: Indiana University Press, 2004.

UR, P. A course in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

WALLACE, M. Training foreign language teachers: A reflective approach. New York: Cambridge University Press, 1991.

Anexo A. Encuesta dirigida a estudiantes

**JUEGOS INTERACTIVOS COMO HERRAMIENTA PARA FACILITAR LA
ADQUISICIÓN Y USO DE VOCABULARIO EN LOS ESTUDIANTES DE
CUARTO GRADO DE LA I.E. MISAEL PASTRANA BORRERO, SEDE “LA
RIOJA”**

ETAPA DIAGNÓSTICA

Curso: _____ Fecha: _____.

Objetivo: conocer la opinión de los estudiantes del grado cuarto de primaria sobre su actitud hacia el idioma inglés y algunos aspectos de esta lengua necesarios para la comunicación a través de la misma.

Lee cuidadosamente las preguntas o afirmaciones y responde según tu propia opinión.

1. Te gusta el inglés? Si___ No___

2.Cuál de los siguientes aspectos consideras más importante aprender para comunicarte en inglés?

a. Gramática ___

b. Vocabulario ___

3. De las siguientes habilidades cuál consideras es la más importante para aprender a comunicarte en inglés?

c. Lectura ___

d. Escucha ___

e. Habla ___

f. Escritura

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Anexo B. Diarios reflexivos del primer ciclo

Diario No. 1: Classroom objects.

Descripción	Interpretación	Reflexión e intervención de puntos por mejorar.
<p>La clase empezó a las cuatro treinta, ya que la profesora con unos minutos de anticipación había hecho organizar a todos los estudiantes de cuarto las sillas en el salón principal donde se encontraban todas las herramientas de trabajo para el desarrollo de la actividad y tuvimos que modificar el orden de los estudiantes y las sillas para poder desarrollar la actividad con éxito. Los chicos nos saludaron muy calurosamente y estaban muy emocionados por saber qué íbamos a hacer en la clase. El tema de la primera parte de la clase fue classroom objects.</p> <p>Este tema ya mencionado se dio a conocer a través del uso de objetos reales del salón como: Book, desk, bag, board, computer, scissors. Ellos repitieron 3 veces después de la investigadora cada una de las palabras de classroom y de esta manera reconocieron más</p>	<p>Cuando hablamos sobre el desarrollo de la clase es necesario decir que la clase se desarrolló siguiendo el plan ya establecido y se evidencio en el desempeño de los estudiantes en la clase, que había preparación del tema y de cada una de las actividades que se desarrollaron.</p> <p>Sin embargo, fue muy difícil controlar la disciplina de los estudiantes, ya que hablaban mucho en el momento del juego y en ocasiones no se escuchaban los listenings. Es por ello, que tuvimos que incrementar en algunas ocasiones el número de repeticiones en el ejercicio.</p> <p>A pesar del interés de los chicos por aprender y jugar con el computador el tema de los objetos de clase en inglés, algunos de ellos no</p>	<p>La clase tuvo un solo tema pero diferentes ejercicios por desarrollar. Algunos de ellos fueron individuales otros grupales.</p> <p>Para estos puntos no tan favorables como la indisciplina generada por el contacto con las herramientas tecnológicas y por la emoción de los juegos es necesario hablar con los estudiantes y dejarles en claro que es importante que hagan silencio en la actividad para poderla desarrollar bien. Por otra parte, trataremos de darle un poco más de tiempo para que puedan colorear como les gusta y no se sientan inconformes. También, en el</p>

<p>rápido el vocabulario. Este reconocimiento de vocabulario se evidenció en los estudiantes cuando buscaban dentro de sus útiles los objetos de clases que estábamos enseñando. También fue notorio en la actividad de comprensión de vocabulario aprendido, donde se le pedía al estudiante tomar el objeto de clase dicho por la investigadora y donde todos los llamados a participar tomaron correctamente el objeto dicho. Posteriormente, se realizó un repaso de algunos colores básicos como: silver, White, blue, yellow, red, black. Esto se logró también a través de uso de objetos reales con colores en físico. Algunos de estos colores como blue, yellow y red ya estaban muy familiarizados con sus conocimientos previos. El color silver ,black y white eran un poco desconocidos para ellos. Esto lo logramos notar cuando mencionábamos los colores y ellos hallaban un elemento representativo que llevara ese color. Por ejemplo: decían que el sol era yellow, que la sangre era red y el cielo era blue. Por otra parte, no se reflejó lo mismo con los otros colores. Sin embargo, después de hacer la actividad con colores reales los estudiantes</p>	<p>se sintieron cómodos en el momento de interactuar con el computador, para algunos de ellos les fue difícil manipular el mouse debido a que no constantemente tienen contacto con estos equipos. Por ello, tenían la asesoría permanente de la investigadora quien guiaba el proceso.</p> <p>De acuerdo a lo que observamos con la clase, para los estudiantes el tema de objetos de salón de clases les era muy familiar y por eso fue mucho más sencillo captar el vocabulario.</p> <p>Por otra parte, en el desarrollo del worksheet para algunos de los estudiantes el tiempo fue corto para colorear y no se sentían a gusto coloreando de afán. Esto sucedió también porque se distraían observando como coloreaba su compañero del lado.</p>	<p>manejo del mouse lo acercaremos más para que sea fácil el manejo del mismo.</p> <p>Ya por último, legaremos un poco más temprano para organizar el salón de clases y de esta manera las intervenciones comiencen a tiempo.</p>
--	---	---

<p>comenzaron a reconocerlos y a buscar ejemplares que tuvieran este color. Decían por ejemplo que las canas eran silver, la leche era White y las manchas de una vaca eran black. De esta manera, dejándolos explorar en sus metodologías de aprendizaje se realizó la actividad de reconocimiento de vocabulario de los colores donde el estudiante llamado a participar tenía que escoger entre los seis colores que tenía la investigadora en sus manos, el color correcto después de que se mencionara este. Esta actividad fue exitosa ya que todos los participantes acertaron en la selección del color.</p> <p>Como segundo punto se explicó la metodología a desarrollar con el juego. En el juego los chicos tuvieron que escuchar el color con el que se pide que pinte cada uno de los classroom objects. Ellos tuvieron solo una oportunidad de escoger el color y pintar el objeto con el color correcto. Durante el juego online proyectado, los estudiantes reconocieron rápidamente los objetos de clases y los colores ya repasados y todos querían participar. Se realizó el llamado de un estudiante de</p>		
--	--	--

<p>cada uno de los cuatro grupos. Algunos de ellos temían equivocarse y se sentían presionados por sus compañeros quienes estaban impacientes por dar la respuesta correcta. En este proceso de escucha solo un estudiante escogió el color erróneo (White) y dos escogieron el objeto de clase equivocado (scissors, board) lo que permitió que fueran más los participantes en este juego. En general, el desempeño de los estudiantes durante esta actividad fue bueno.</p> <p>En el desarrollo de la hoja de trabajo los estudiantes escucharon a la investigadora decir cada una de las palabras y rápidamente captaron el color con el que debían pintar el objeto de clase. Sin embargo, algunos de ellos no reconocieron el objeto del salón de clase mencionado y comenzaron a pintarlo de otro color. Esto nos hizo pensar que repetirles una sola vez en la aplicación de la hoja de trabajo era insuficiente. Además, tuvimos en cuenta que unos pocos estudiantes no tenían colores y tenían que pedir prestado a sus compañeros, lo que quizá interfirió en el desarrollo</p>		
---	--	--

<p>individual del trabajo final.</p> <p>Los estudiantes estuvieron atentos y disfrutaron de la actividad aunque al iniciar la clase los estudiantes trataron de generar indisciplina debido a la emoción que les generaba tener una clase con herramientas tecnológicas.</p>		
--	--	--

Diario No. 2: Estados de ánimo

Descripción	Interpretación	Puntos a mejorar
<p>Al comenzar el juego se les mostro a los estudiantes a través de imágenes proyectadas en video beam y con gestos, algunos “feelings” que se usaran en el juego online. Cuando se comprendió el vocabulario y después de algunas preguntas que los estudiantes respondieron como por ejemplo: se les decía la palabra: Sad, y ellos hacían el gesto; se pasó a realizar el juego.</p> <p>Para el juego se hicieron grupos de cinco estudiantes, se explico paso a paso como era la actividad y que debían hacer (inglés- español) luego de la explicación los grupos empezaron a pasar uno por uno</p>	<p>Fue la primera sesión y debido a que la clase fue tan dinámica la atención de los estudiantes fue constante.</p> <p>Es gratificante como la maestra nos pedía el enlace de los juegos para ella poder realizarlos con los otros grupos, ya que ella pudo ver que la participación fue de un 100%.</p> <p>Al ver que al momento en que el compañero estaba revelando las cartas para hacer las parejas ellos la decían en español y algunos pocos en inglés, nos dio la satisfacción de saber que había entendido la palabra y si significado.</p> <p>Al principio los estudiantes</p>	<p>En algunos casos cuando los estudiantes se entusiasman mucho formaban indisciplina, puesto que todos empezaban a gritarle a su compañero quien está al frente contestando, donde ellos “creían” que estaba la imagen.</p> <p>Al momento de trabajar en actividades de dibujar y especialmente con niños es importante llevar hojas de más ya que muchas veces cuando ellos hacen un</p>

<p>a desarrollar la actividad proyectada en el video beam para que todo el resto de los estudiantes pudieran ver. Durante el juego los estudiantes podían escuchar cada imagen que levantaban para hacer la pareja; durante este juego los estudiantes quienes estaban mirando gritaban la palabra en inglés y algunos otros cuando escuchaban la palabra en ingles la decían en español, demostrando que sabían y comprendían la palabra escuchada. Al finalizar con los grupos y ver que los temas fueron entendidos, se les estrego una hoja en donde se encontraba cuatro cabezas sin rostro, lo que ellos debían hacer era que partir del “feeling” que se les dijera a cada grupo, ellos debían dibujar dentro de la cara (en el orden indicado del 1 al 4) la expresión dicha por la profesora, durante este dictado se repitió tres veces la palabra pero en algunos casos no fue necesaria repetir tantas veces pues algunos en la 2 vez que se les decía la palabra ya estaban dibujando.</p>	<p>son algo tímidos, (la mayoría no había tenido un contacto con un computador) ya que temen que sus errores sean vistos por todos en el video beam, pero poco a poco se dan cuenta que el juego es muy divertido y fácil de entender, y sobretodo que después de cometer algunos errores, aprendían a no repetirlos y poder observar que cartas no volver a voltear y tener una mayor concentración.</p>	<p>dibujo que no les gusta como queda y no pueden cambiarlo tienden a frustrarse por no hacerlo como quieren.</p>
---	---	---

Diario No. 3: Farm animals

Descripción	Interpretación	Reflexión e intervención de puntos por mejorar.
<p>La clase empezó a las cuatro en punto, porque llegamos con unos minutos de anticipación organizamos el salón para que los estudiantes no tuvieran que hacerlo y acomodamos todas las herramientas de trabajo para comenzar a desarrollar la clase de manera inmediata. Los estudiantes entraron de su receso de descanso, estaban muy entusiasmados por tener nuevamente la clase de inglés, pues nos dieron a conocer a través de cartas el aprecio que tenían por la clase y en especial por los juegos. El tema a desarrollar en esta ocasión fue Farm animals. Se realizó un reality con máscaras de animales de la granja haciéndoles saber el nombre de cada uno de ellos. La investigadora usó cada una de las máscaras e hizo repetir el nombre de cada uno de los animales además de que produjo algunos sonidos característicos de ellos. Estos animales fueron: Cow, cat, pig, dog, sheep, snake, mouse and donkey. Para saber si el</p>	<p>Se pudo evidenciar que la clase tenía unos puntos específicos a desarrollar lo que permitió una ejecución en orden. También es importante mencionar que los estudiantes conocían el vocabulario y por ello fue mucho más sencillo el aprendizaje del mismo.</p> <p>Aunque, los inconvenientes de indisciplina mejoraron un 60%, los estudiantes querían repetir turno para jugar y no darle la oportunidad a sus compañeros, y por esto se mostraban inconformes cuando se les decía que la oportunidad para jugar en cada uno de los juegos era solo una.</p> <p>A pesar de estos acontecimientos, la clase se realizó en orden, los chicos aprendieron y se divirtieron, además de tener ya más confianza con las investigadoras, las herramientas de trabajo y los temas.</p>	<p>Los estudiantes, debido a la emoción que les genera esta clase de juegos, y por el deseo de compartir sus conocimientos decían en algunas ocasiones las respuestas a los compañeros que estaban jugando. Esto impedía que ellos seleccionaran lo que verdaderamente habían escuchado. Consideramos importante hablar con ellos nuevamente y a través de un juego de silencio que consistiría en que el que diga la respuesta a su compañero pierde el turno de jugar, se podría minimizar la intervención en el espacio no indicado.</p>

<p>vocabulario de los animales de la granja había quedado totalmente claro, se le pidió a los estudiantes tomar de la fila de las máscaras de los animales al animal mencionado. La mayoría de ellos acertó en la selección del animal. Otros no, a pesar de que sus compañeros trataban de darles pistas de que animal debían escoger generando discretamente los sonidos característicos de estos y cuando ya estaban más inquietos al ver que sus compañeros no escogían la máscara le gritaban los nombres de los animales en español. Confundieron la sheep con la snake y el mouse con el donkey. Creemos que esta confusión pudo ser generada por los sonidos característicos de los animales que quizá no los produjimos de la mejor manera. Por ello para que quedara completamente despejado de dudas, también se realizó un repaso a través de la página de juegos de los nombres de los animales y sus sonidos característicos; posteriormente de manera ordenada se comenzó a desarrollar el juego donde todos los estudiantes llamados a participar respondieron correctamente porque en esta ocasión los sonidos</p>		
---	--	--

<p>característicos de los animales estudiados de la página eran muy similares a los del juego y por ello, fue mucho más sencillo para los estudiantes identificarlos. Hablamos de los sonidos característicos de los animales, ya que evidenciamos que estos fueron la guía principal para que los estudiantes identificaran el animal de la granja correctamente con mayor rapidez.</p> <p>Por último la aplicación del worksheet se realizó con la producción oral de la investigadora, quien solo repitió una vez el nombre del animal de la granja que debían pegar en cada casilla debidamente enumerada, y quien no produjo el sonido característico de estos para tener certeza de que se mostrara el resultado real de si se había adquirido el vocabulario de los nombres de los animales de la granja en inglés. En este proceso nos dimos cuenta que algunos estudiantes dudaban en el momento de recortar y de pegar el animal lo que nos mostró que tal vez erramos en realizar los ejercicios de adquisición de vocabulario produciendo tantas veces el</p>		
---	--	--

<p>sonido característico de los animales. Sin embargo, la gran mayoría de los estudiantes acertó correctamente, lo que nos hizo entender que el proceso no fue totalmente erróneo, además de darnos cuenta de que la confusión de los estudiantes solo fue en algunos animales.</p> <p>Los estudiantes tuvieron una reacción excelente al tema y al juego. Su disciplina mejoró un 60% ya que al iniciar la clase hablamos con ellos y le hicimos saber la importancia de la actividad.</p>		
---	--	--

Anexo C. Diarios del segundo ciclo

Diario No. 4: Fruits and vegetables

Descripción	interpretación	Puntos a mejorar
<p>La clase de inglés empieza después del receso y aunque es muy difícil ordenar a los estudiantes en este momento, muestran gran interés por empezar a jugar, así que se organizan en grupos de cinco estudiantes, en la sala audio-visual.</p> <p>Después de organizar correctamente a los estudiantes, y saludarnos en inglés; el primer paso para comenzar la actividad fue mostrarles a través de imágenes proyectadas en el video beam sobre las frutas y vegetales que se usarán en el juego online (carrot, watermelon, apple, luttuce, strawberry, grape). Después de repetir cada palabra, una vez pronunciada por la profesora, los niños de manera individual se acercaban a una imagen proyectada con videbeam y señalaban con una regla la imagen de la fruta o vegetal que la profesora le decía. Como segundo punto, cuando</p>	<p>Para los estudiantes es tan divertido los juegos que tan pronto llegamos se alegraron al ver que ese día también aprenderán de una forma divertida.</p> <p>Debido a que son estudiantes son de bajos recursos, donde quizás muchos de ellos no tienen acceso a un computador; al momento de estar frente al computador y elegir las frutas siente mucho más entusiasmo de saber cómo funciona.</p> <p>Cuando además de estar frente a un computador hay ejercicios en los que ellos deben moverse, los estudiantes están mucho más activos y no les es muy difícil aburrirse, sobre todo para niños de esta edad (9-11 años)</p> <p>En momentos los estudiantes no les era fácil</p>	<p>Cuando la clase sigue después del receso es difícil poder ordenarlos, ya que llegan de un tiempo en que estuvieron corriendo y gritando y toma tiempo para que se sienten y se ubiquen en grupo.</p> <p>Otro punto es recordarles a los estudiantes el día anterior a la actividad (sobre todo cuando la clase es cada ocho días) traer los materiales necesarios para realizar la actividad tales como, Tijeras, pegante, cinta, etc....</p>

<p>los estudiantes comprendieron las palabras, se empieza hacer el juego online “go shopping” donde por grupo salió un estudiante quien realizaba el juego (juego que se proyectó en el video beam), luego que los estudiantes pasaron e hicieron el juego hasta responder correctamente, cuando el estudiantes pasaba al frente y escuchaban la fruta o vegetal que debían elegir, se podía ver como el resto de su grupo le ayudaba diciendo en ocasiones en español o inglés la fruta y en algunos momentos decían el color de aquella fruta o verdura en inglés, proceso en el cual se comprendió aún más la palabra, más allá de saberla pronunciar o no.</p> <p>Llego el tercer paso, que consistía en entregar una hoja en donde estaban dibujados cinco carritos de compras y en una mesa lejos a ellos se encontraba los recortes de las diferentes frutas y vegetales estudiadas, el ejercicio constaba en que cuando se les dijera una fruta, con solo la habilidad de escucha los estudiantes corrían a escogerla y pegarla en el carrito de compras. Durante esta actividad la profesora repetía 3 veces la palabra para que los</p>	<p>reproducir una palabra, pero cuando se les daba una orden como: go for an Apple, no tenían que necesariamente poderla pronunciar para saber que esa palabra “apple” se refería a una manzana.</p> <p>En momentos los estudiantes no necesitaban que se les repitieran tantas veces las palabras para poder ir por la imagen que necesitaban poner en los “shopping cars” debido a que ya comprendían las palabras.</p> <p>Al desarrollar la actividad no les fue difícil comprender las palabras nuevas ya que anteriormente habían trabajado con algunas de ellas.</p>	
---	--	--

<p>estudiantes pudieran ir por ella, pero hubo momentos en que los estudiantes con solo escucharla una vez ya sabían que fruta o vegetal era, aunque también hubo algunos que escuchaban pacientemente las tres veces y luego si iban a coger el recorte. Lo estudiantes pegaron todas las cinco frutas mencionadas y al final se entregó la hoja completa.</p>		
---	--	--

Diario No. 5: Sea animals

Descripción	Interpretación	Reflexión e intervención de puntos por mejorar.
<p>La clase empezó un poco más tarde de lo normal debido a que los estudiantes se dirigieron hacia su salón de clase porque en esta ocasión era otra la profesora la que estaba a cargo de ellos y quería ser ella quien los llevara hasta el salón principal donde se venían desarrollando las actividades. Nuevamente ya el salón estaba organizado y los estudiantes llegaron y se organizaron en sus sillas correspondientes. El tema a desarrollar en esta ocasión fue Sea Animals. Los estudiantes</p>	<p>Los animales de mar fue un tema seleccionado exclusivamente para los estudiantes debido a la necesidad de conocer como se decía en ingles el nombre de las figuras que decoraban su salón de clases. Por esta razón, los niños estuvieron muy atentos, esta vez participaron de manera ordenada y después de exponerles que jugaríamos a hacer silencio, dejaron que sus compañeros hicieran por si solos su trabajo de</p>	<p>Esta vez la disciplina mejoro un 80% en la clase. Los chicos estaban muy interesados en aprender.</p> <p>Siendo esta la última intervención pudimos evidenciar que los estudiantes eran chicos interesados y agiles. El tema de los juegos en clase, los hizo estar mucho más pendientes y atentos a participar. Aunque</p>

<p>estaban muy emocionados que fuera este tema a desarrollarse, ya que su salón de clase tenía una decoración de los animales de mar y ellos no sabían sus nombres en inglés.</p> <p>Los sea animals se presentaron en diapositivas donde los estudiantes repitieron 3 veces el nombre de cada uno de los animales de mar. Estos con el fin de que reconocieran la manera de cómo se pronunciaban. Los animales fueron: crab, fish, jellyfish, octopus, seahorse, starfish. Para darnos cuenta si los nombres de los animales de mar habían quedado claros, se pidió a los estudiantes que pasaran al computador y buscaran en las diapositivas la imagen del animal que la investigadora decía. Los estudiantes llamados a participar acertaron en su gran mayoría ya que solo 5 de ellos se equivocaron en animales como (Fish,jellyfish,starfish).</p> <p>También nos dimos cuenta que ellos sabían de qué animal estábamos hablando ya que decían sus nombres en español.</p> <p>Luego se realizó nuevamente un reallity con los colores en físico que se iban a utilizar.</p>	<p>manera individual.</p> <p>La disciplina mejoro muchísimo lo que ayudo a que la actividad se desarrollara en completo orden.</p>	<p>cuentan con una sala completa de informática nunca hacen uso de ella. Por eso nos tomamos el atrevimiento de sugerir el uso de esta herramienta a la docente a cargo. Para una próxima oportunidad, quizás ya en otro proyecto, sería bueno tener pupitres más cómodos para que los estudiantes se sientan a gusto, para que haya un mejor orden y las actividades no tengan contratiempos.</p>
--	--	--

<p>En este caso, los estudiantes ya conocían los colores como blue y yellow explicados y aplicados en sesiones de clases pasadas. Se vinculaban los colores Green, purple, orange y pink. Los cuales fueron muy sencillos de aprender ya que teniendo en cuenta como ellos tomaban referencia en algún objeto para aprender los colores, decidimos que era buena su estrategia para enseñar estos nuevos. Les dijimos que los arboles eran Green, que las zanahorias eran orange ,y que los colores del cabello de la investigadora era purple y pink.</p> <p>También a través del reallity se mostraron los seis colores y se pidió a los estudiantes que tomaran el color correcto del grupo de los seis colores. Los estudiantes llamados a participar respondieron correctamente, lo que nos dio a entender que el vocabulario de los colores había quedado entendido.</p> <p>Seguidamente se desarrolló el juego con la misma metodología del juego de los elementos del salón de clases. Los estudiantes participantes escucharon el color y el animal que debían pintar. En esta</p>		
---	--	--

<p>aplicación del juego se evidenciaron más errores que en el juego de los objetos del salón de clases, no por los colores sino por los animales. Por ejemplo, ellos escuchaban el color yellow y lo seleccionaban correctamente pero cuando mencionaban el animal como fish ellos seleccionaban starfish. Creemos que estas confusiones se dan básicamente por la palabra (fish) que es similar en sonido con (starfish y jellyfish). En cada uno de estos errores, se realizó la corrección debida para aclarar las dudas de los estudiantes.</p> <p>Ya como punto final se aplicó el worksheet, donde los estudiantes escuchaban por parte de la investigadora el nombre del animal y el color con el cual debían pintarlo. Cada uno de los nombres de los animales de mar se mencionó una sola vez. Pudimos observar que algunos estudiantes tenían dudas con fish, starfish y jellyfish ya que escogían el color correcto pero coloreaban el animal incorrecto. Es por esto que consideramos que habríamos podido hacer más énfasis en la diferencia de estos tres animales. En términos</p>		
---	--	--

<p>generales la actividad fue entendible ya que las equivocaciones presentadas no fueron muchas.</p> <p>Esta vez la disciplina mejoro un 80%.</p>		
---	--	--

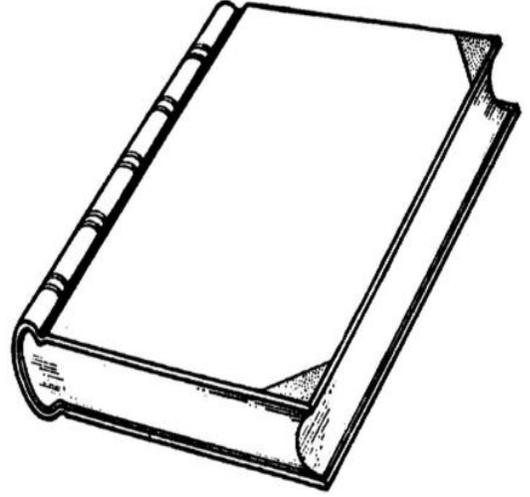
Diario No. 6: Body parts

Descripción	Interpretación	Reflexión e intervención de puntos por mejorar.
<p>La clase empezó después de la intervención del tema de los animales de mar. El tema a desarrollar en esta ocasión fue body parts.</p> <p>El vocabulario que se incluyó en este tema fue: arm, back, leg, hair, shoulder, ear, elbow, hand, mouth, toes, eyes, face, head, neck, finger, foot, knees and nose.</p> <p>La intervención empezó con una muestra de diapositivas de las diferentes partes del cuerpo donde los chicos escuchaban por parte de la investigadora la manera como debían pronunciar cada una de ellas, en momentos no hubo la necesidad de repetir varias veces la palabra puesto que algunos estudiantes sabían gran parte del vocabulario y tan pronto escuchaban la palabra la gritaban, y de esa forma el resto repetían la palabras para que no quedarse atrás. Como</p>	<p>Las actividades preparadas en la planeación de clase para esta intervención fueron fundamentales en el desarrollo de la misma, ya que fue evidente por el comportamiento de los estudiantes antes las actividades propuestas.</p> <p>Las partes del cuerpo fue un tema que los estudiantes ya habían visto en sus clases de inglés previo a nuestra llegada a la institución. Por esta razón, los niños estuvieron muy atentos, participaron de manera ordenada, recordaron la mitad de las palabras que ya habían trabajado en clases anteriores con su profesora y aprendieron en nuestra intervención la otra mitad.</p> <p>Los estudiantes estaban emocionados ya que el</p>	<p>Los chicos estaban muy interesados en aprender. Pudimos darnos cuenta que los estudiantes eran muy ágiles. El tema de los juegos en clase, los hizo estar mucho más pendientes, además de los hojas de trabajo que llamaron su atención durante las intervenciones, pues la mayoría de veces solo escriben o dibujan en sus cuadernos de inglés. También, es importante decir que los ejercicios de escucha fueron algo novedoso para ellos, lo que se debe a que casi nunca tienen un contacto con herramientas de sonido en su salón de</p>

<p>paso a seguir, se estableció el orden en que los chicos jugarían explicándole la metodología del juego. Los estudiantes al pasar al computador debían escuchar la pronunciación de la parte del cuerpo tantas veces como les fuera necesario para que posteriormente disparara sobre aquella, en ocasiones los chicos se aceleraban un poco y solo escuchaban una o dos veces para poder disparar, sin entender, así que debimos explicarles y calmarlos un poco para que pudieran escuchar con mucha atención. También hubo ocasiones en que sonaba la palabra de la parte del cuerpo y el estudiante la decía en español demostrando que había sido entendida la palabra. Cuando terminaron el juego online se les entregó el worksheet en donde estaban diferentes partes del cuerpo (mouth, eyes, elbow, nose, shoulders, ears, foot and hand) la profesora decía la parte del cuerpo con el color en que debían dibujar un círculo alrededor de la imagen dicha, el color con el que se hacía el círculo también fue dicho por ejemplo: “CIRCLE THE NOSE RED”. En ocasiones cuando se les dictaba las partes del cuerpo con el color algunos estudiantes tardaban un poco en saber a cuál parte se referían y otros desde que escuchaban la primera palabra ya sabían cuál era. Cabe destacar que</p>	<p>juego daba el tiempo necesario para poder saber las respuestas y sin errar en el proceso. Se evidencio el ánimo de competencia del saber sano respetando siempre al oponente.</p> <p>Puesto que el estudiante podía escuchar con calma la palabra durante el juego online y sin ninguna presión hubo más aciertos en sus respuestas.</p> <p>Aunque hubo muchas palabras que ellos no habían visto con anterioridad, se pudo evidenciar que la actividad de las flash cards con las continuas repeticiones fueron primordiales para realizar el juego con éxito.</p>	<p>clases. No porque no las hayan, sino simplemente porque no se utilizan. Consideramos estas herramientas de escucha fundamentales para el desarrollo y aprendizaje de una segunda lengua extranjera. Por ello, hicimos la sugerencia de que se deben utilizar con más frecuencia.</p>
---	--	---

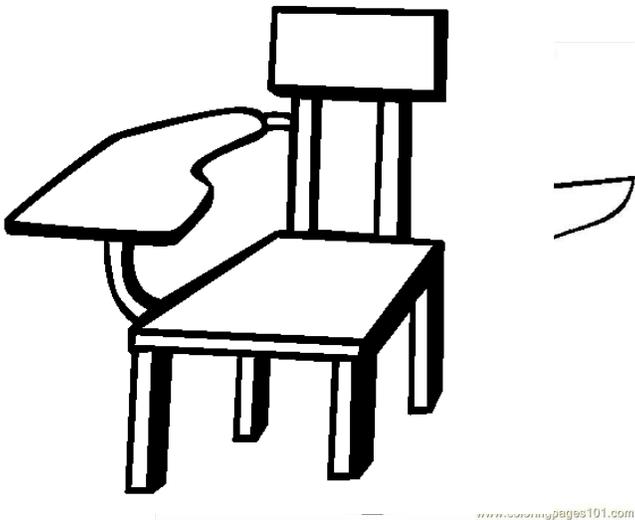
<p>para los niños fue mucho más fácil entender varias palabras, ya que habían visto este tema al final del año pasado. La actividad terminó con éxito y los niños entregaron la hoja.</p>		
---	--	--

Anexo D. Hojas de trabajo

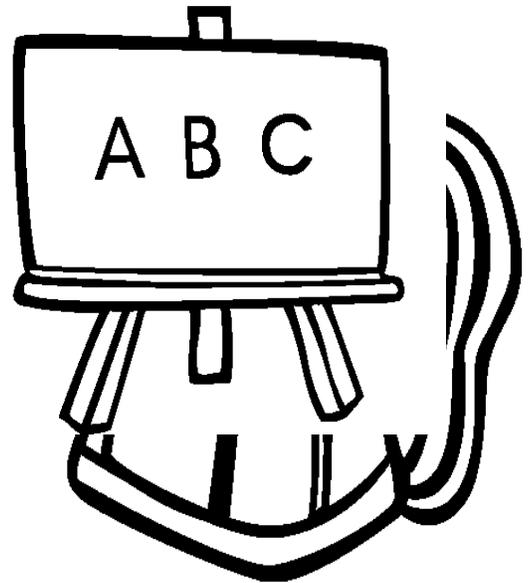


Anexo D. Worksheets

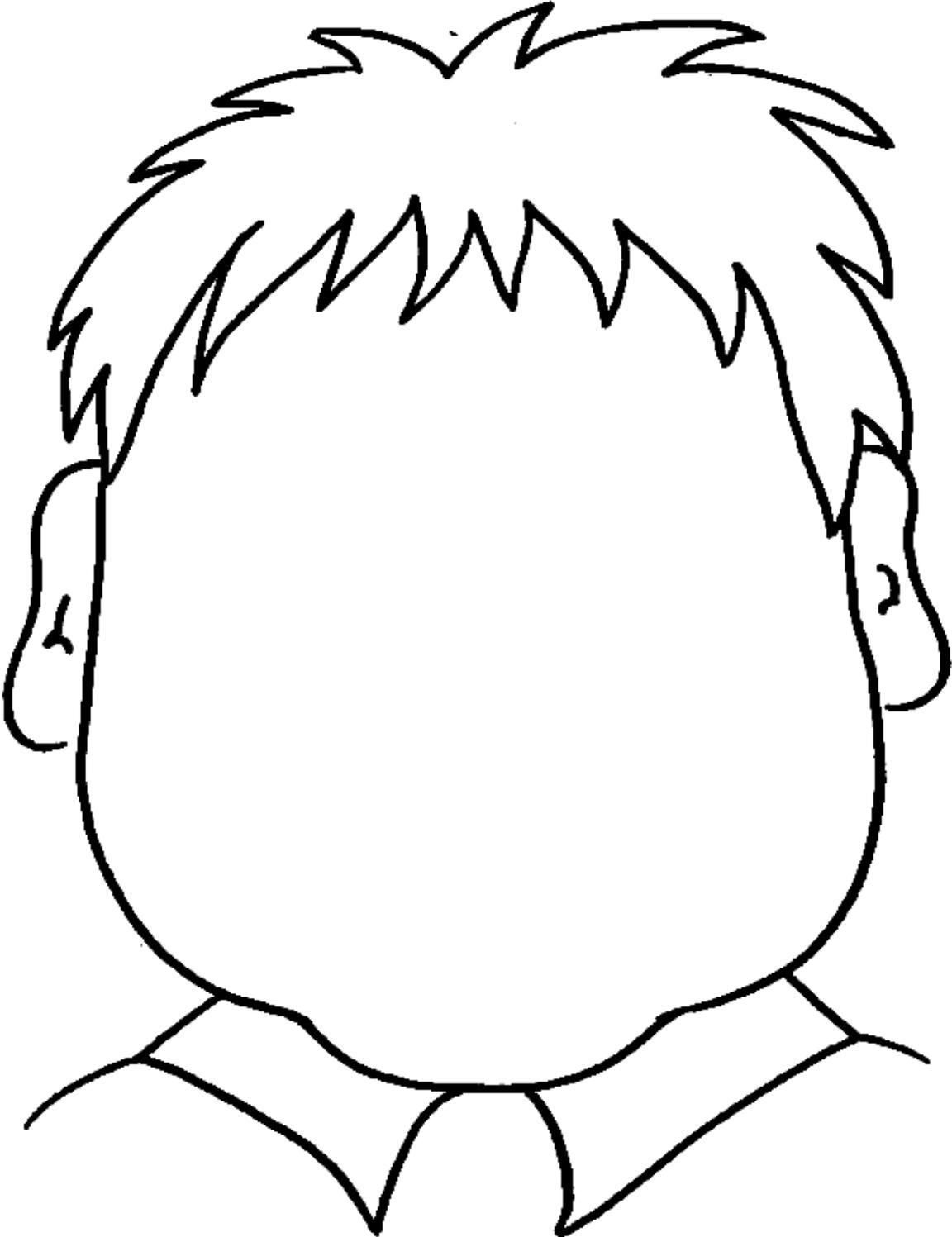
Listen and paint.



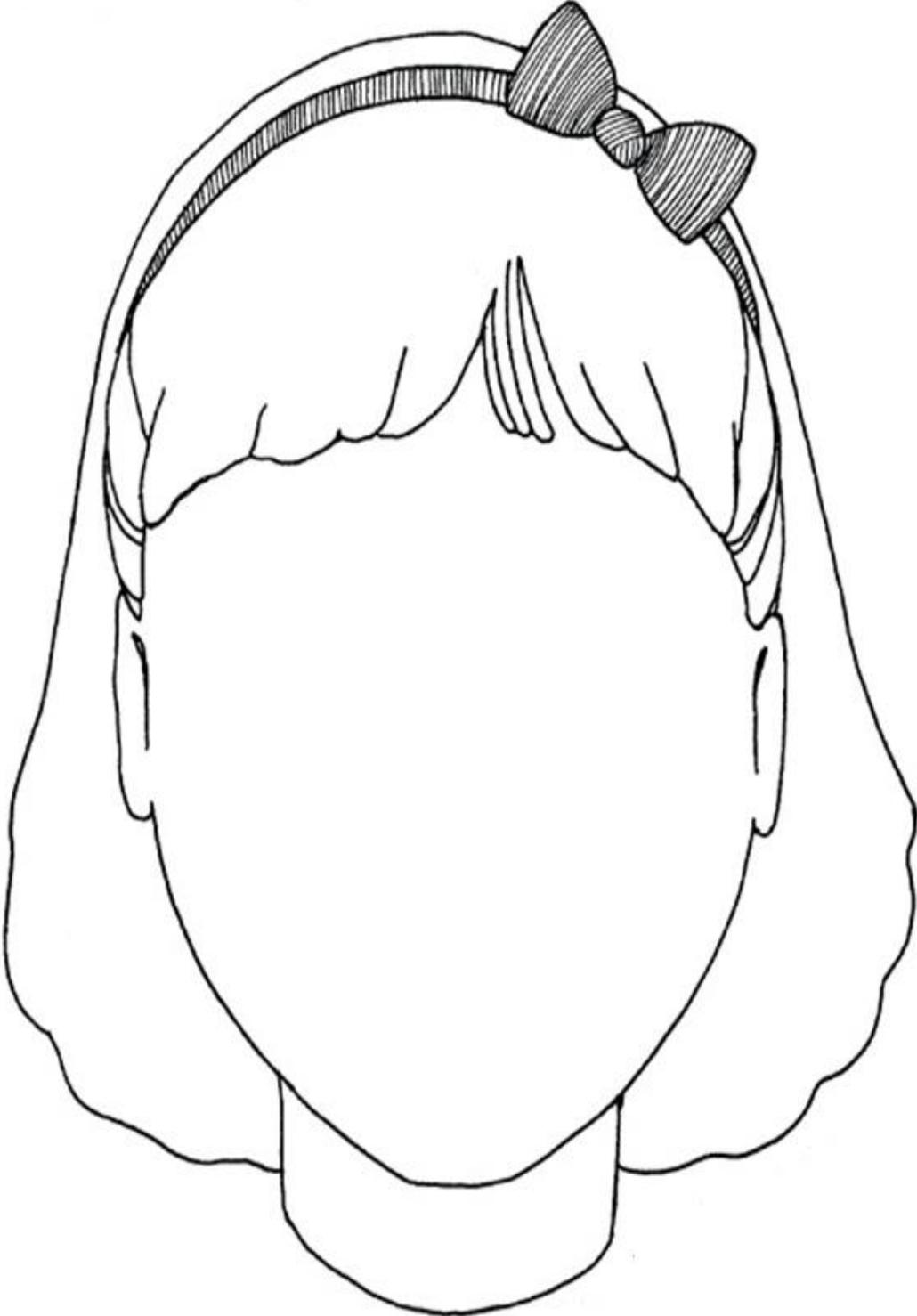
www.writingpages101.com



Listen and draw.



Listen and draw.



Listen and paste.

1



2



3



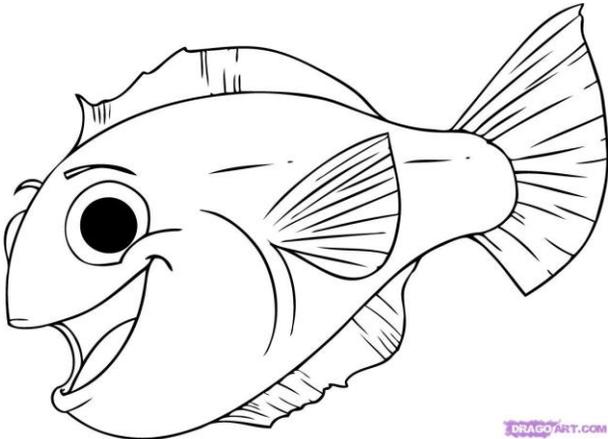
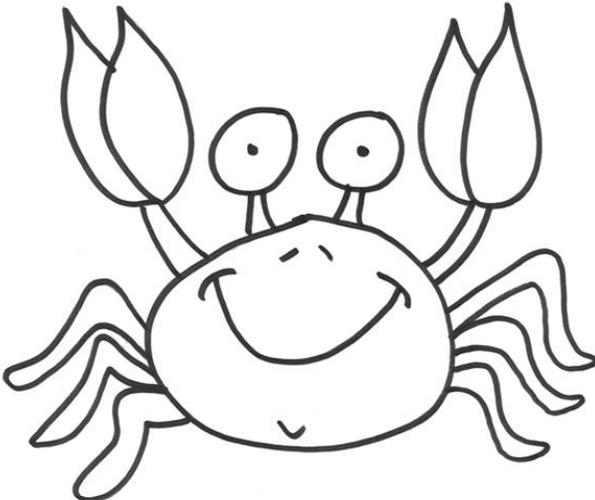
4



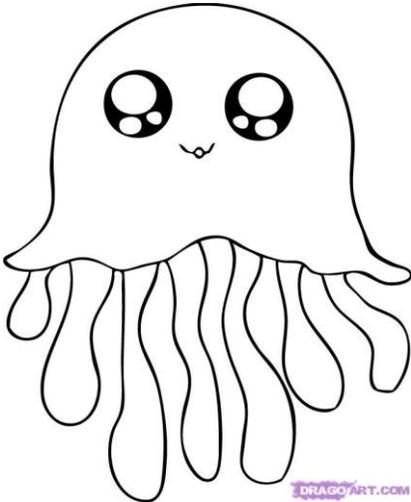
5



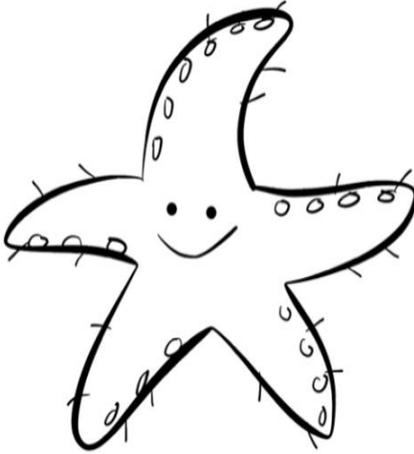
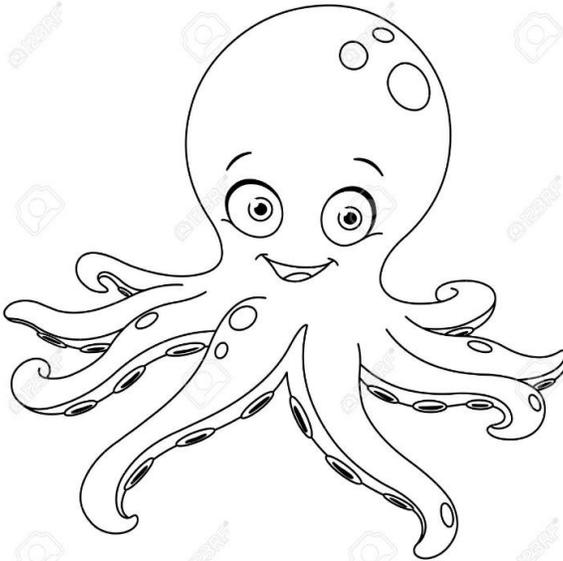
Listen and paint



DRAGOART.COM



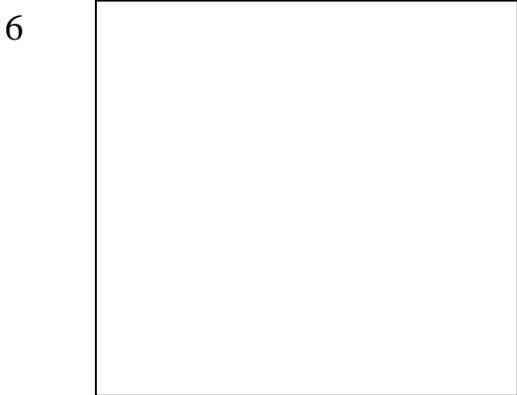
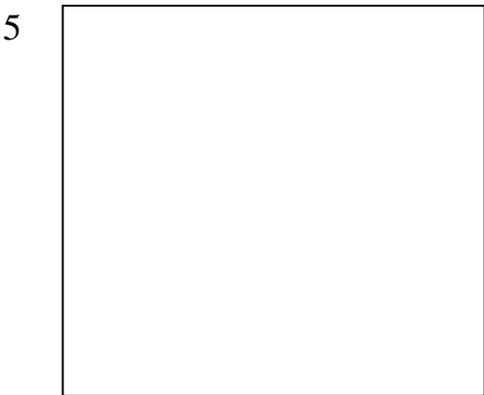
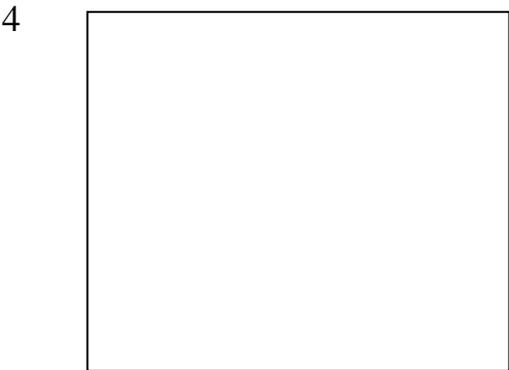
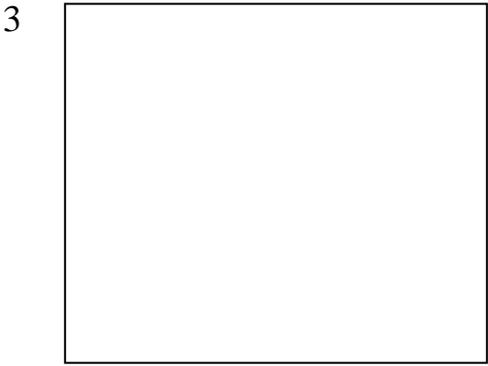
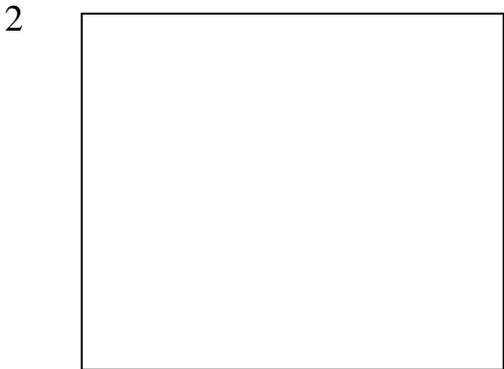
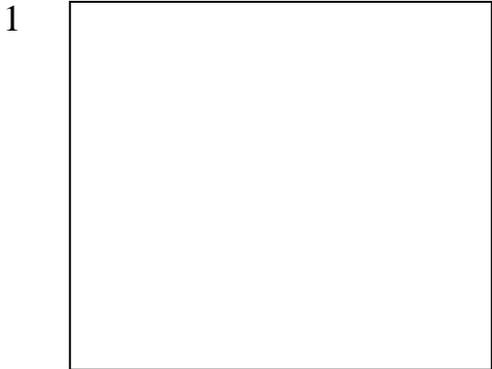
DRAGOART.COM



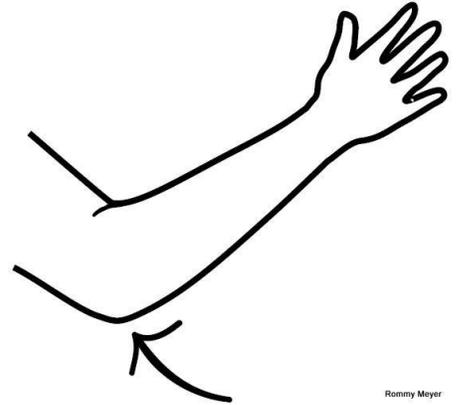
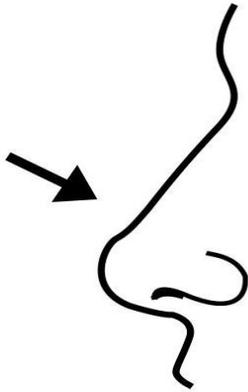
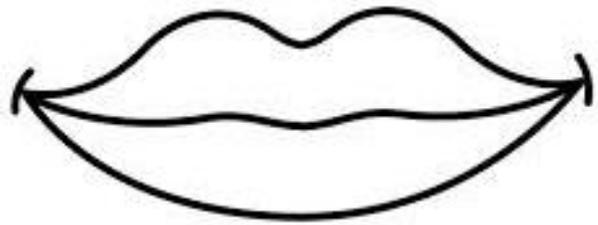
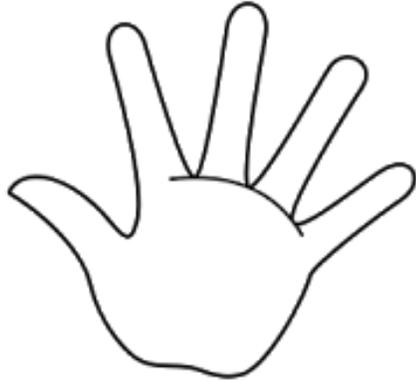
Color and cut.



Listen and paste in the correct order.



Circle and color



Romy Meyer

