

ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA EN LA INFANCIA A TRAVÉS DE LA LÚDICA

Alejandra Ramírez Chaparro¹
Elquin Antonio Huertas Franco²

Recepción: 1 de diciembre de 2015
Aprobación: 29 de mayo de 2016

Artículo de Investigación

1. Magíster en Pedagogía
Universidad de La Sabana
Docente de Práctica y Pedagogía
Universidad Minuto de Dios
Docente de Idiomas y Pedagogía
Fundación Universitaria Monserrate
alejam86@yahoo.com
2. Magíster en Ciencias de la Educación
Universidad San Buenaventura
Especialista en Pedagogía – Edumática
Universidad Autónoma de Colombia
Docente de Investigación

Resumen

La investigación presenta como objetivo primordial establecer qué estrategias lúdico-pedagógicas mejoran el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de básica primaria. Para ello, se empleó una investigación no experimental de tipo descriptivo con un enfoque mixto, a una población de niñas de un colegio de estrato cuatro de donde se extrajo una población de 24 estudiantes quienes se diagnosticaron a través de pruebas de entrada y salida, adicionalmente se les aplicaron encuestas con el objetivo de determinar el nivel de la segunda lengua en inglés y de satisfacción frente a la clase. Como resultado, se evidenció que la utilización de la lúdica mejora sustancialmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, como también el disfrute de la clase de inglés.

Palabras clave: enseñanza, aprendizaje, estrategias lúdicas, infancia, segunda lengua.

TEACHING-LEARNING OF A SECOND LANGUAGE IN CHILDHOOD THROUGH PLAY ACTIVITIES

Abstract

The main objective of the research is to establish which pedagogical and play strategies improve English language learning in elementary students. For this, a non-experimental research of descriptive type with a mixed approach was used. A group of girls from a school with a socioeconomic strata level four was taken as population, from which a sample of 24 students were extracted who were diagnosed through input and output tests. In addition, surveys were applied to determine the level of the foreign language and the students' satisfaction with class. As a result, it was shown that the use of playful improves substantially the teaching-learning process, as well as the enjoyment of English class.

Key words: teachings, learning, play strategies, childhood, foreign language.

ENSINO-APRENDIZAGEM DE UMA SEGUNDA LÍNGUA NA INFÂNCIA ATRAVÉS DO JOGO

Resumo

O principal objetivo da pesquisa é estabelecer que estratégias pedagógicas melhoram a aprendizagem da língua inglesa em estudantes do ensino primário, utilizando pesquisas descritivas não-experimentais com abordagem mista, para uma população de meninas de uma escola de estrato quatro de onde extraímos uma população de 24 alunos que foram diagnosticados através de testes de entrada e saída, além disso um questionário para determinar o nível de segunda língua em inglês e satisfação com a classe foi aplicado. Como resultado, foi mostrado que o uso do jogo melhora substancialmente o processo de ensino e aprendizagem, bem como o gozo da classe de Inglês.

Palavras-chave: ensino, aprendizagem, estratégias de jogo, infância, segunda língua.

ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE ÉTRANGÈRE DANS L'ENFANCE PAR LE JEU

Résumé

L'objectif principal de la recherche est d'établir que les stratégies pédagogiques améliorent l'apprentissage de l'anglais dans les écoles primaires¹, en utilisant une recherche descriptive non expérimentale avec une approche mixte, à une population de filles d'une école de strate quatre. Où ont été extraites une population de 24 étudiants et ont été diagnostiqués par des tests d'entrée et de sortie. Également des enquêtes ont été appliquées pour déterminer le niveau de langue étrangère, anglais, et la satisfaction de la classe. En conséquence, il a été démontré que l'utilisation de ludique améliore sensiblement le processus d'enseignement-apprentissage, ainsi que la jouissance de la classe d'anglais.

Mots-clés: enseignement, apprentissage, stratégies de jeu, enfance, langue seconde.

Introducción

El mundo, cada vez más globalizado, es consciente de la necesidad de adquirir un segundo idioma, de formar cada vez individuos más competitivos que puedan abrir sus horizontes al mercado laboral internacional.

Este sentimiento de aprendizaje de una segunda lengua, está viéndose reflejado en la generación del siglo XXI, partiendo de los intereses de los padres quienes ven, desde sus distintas profesiones, la necesidad de incursionar en otros mercados y una de las limitantes siempre será el dominio de otro idioma, de allí el interés por iniciar desde la primera infancia el aprendizaje de una segunda lengua de manera paralela a la lengua materna (Sánchez & de Tembleque, 1986).

La comunicación es uno de los principales avances de la humanidad que pretende disminuir la brecha fronteriza de los idiomas, por esta razón, desde la UNESCO (2014), se ha reglamentado la implementación de una enseñanza bilingüe que permita el enriquecimiento cultural, la permanencia y valoración de la diversidad como un valor significativo en los procesos de aprendizaje.

Ahora bien, es de resaltar que los resultados obtenidos en las pruebas saber 11 en el año 2015 de las instituciones públicas, reflejan un bajo nivel del idioma inglés y lo que es aún más preocupante es que en la lengua materna, el español, los estudiantes presentan igual altura a niveles de comprensión, escritura y redacción de textos, según datos reportados por la revista Portafolio (2015), “solo el 2,6 % de los estudiantes de grado 11 obtuvo el nivel B1 de inglés, el cual es el mínimo exigido según el Marco Común Europeo” (p. 8).

La constitución de 1991 pretende disminuir la brecha cuando afirma que hay que hacer de Colombia una nación multilingüe y plurilingüe, más explícitamente en el artículo 21 de la constitución de 1994, refiriéndose a: “La adquisición de elementos de conversación y lectura al menos en una lengua extranjera”, lo cual refleja el compromiso para el cumplimiento de esta tarea.

Es importante aclarar que, “el bilingüismo total es aquel en el que se desarrollan las 4 destrezas (hablar, entender, escribir, leer) en las dos lenguas y en todos los ámbitos del currículum escolar” (Sánchez & de Tembleque, 1986, p. 4). Lo que sí es claro, es que el éxito del aprendizaje de una segunda lengua depende de los factores motivacionales, de interés y de aptitud cognitiva según los estudios realizados por Gardner y Smythe (citados en Sánchez & de Tembleque, 1986).

De otro lado, el proceso de aprendizaje se desarrolla en el niño cuando interactúa socialmente; siendo un proceso inconsciente que no implica ninguna instrucción, y que finaliza cuando el niño aprende a hablar con fluidez alrededor de los cinco años. Por consiguiente, durante esta etapa, el niño despierta su interés frente al juego y, por ello, la intervención de la lúdica permite el acercamiento a una segunda lengua.

El factor lúdico no es juego ni todo el juego es lúdico; por tanto, es indispensable reconocer la lúdica como un aspecto más general que involucra al juego de manera particular (Bonilla & Bolívar, 1998). Se considera entonces relevante el término lúdico no solo como herramienta que facilita el aprendizaje, sino que también permite mediar en la afectividad del niño creando trabajo cooperativo, forjando lazos altruistas, y propiciando un mejoramiento de la autoestima.

Es importante conocer el significado y la importancia de la lúdica, pero ¿cómo puede el docente lograr el desarrollo de habilidades comunicativas en la segunda lengua mediante este valioso medio?

La lúdica se encuentra en las actividades cotidianas que solemos hacer, sobre todo las que más disfrutamos, y es necesario comprender cómo este concepto funciona en el ser humano, especialmente en los infantes.

A nivel biológico, la lúdica está ligada a las actividades que producen mayor secreción a nivel cerebral, las sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina, mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano y que nos sirven para evitar todo tipo de comportamientos violentos (Jiménez, Raimundo & Motta, 2001, p. 29).

Si bien el disfrute de las actividades lúdicas está en hacer las cosas que producen placer al ser humano, no tendría cabida la obligación de estudiar algo que no se quiere porque se iría en contra del proceso natural del niño. Para ello, el educador debe ser conocedor de la pedagogía a manejar en su área, siendo veedor de diferentes aspectos en el aula, trabajando con diferentes contextos a la vez y con efectividad, razón que hace de la tarea docente un arte.

Por lo tanto, si se trata de una experiencia lúdica en el aula, esta puede ser colectiva donde priman el deseo, el acuerdo y la concertación directa para su organización y desarrollo. Si se trata de una experiencia individual, basta con

la aparición y desaparición del deseo emocional (leer poesía, patinar por el borde de un puente, escuchar música), (Bolívar & Bonilla, 1998).

Es allí donde el docente vivencia experiencias a diario que lo convierten en un facilitador lúdico en la enseñanza del inglés, siendo sus clases motivadoras y amenas. La lúdica también nos permite estimular la creatividad, desarrollar destrezas, actitudes y fomentar valores; por tal razón, se le denomina lúdico a toda actividad que deje una enseñanza y se convierta en una experiencia de aprendizaje (Blanco & Monroy, 1998).

En las experiencias lúdicas, es donde los niños encuentran el mayor placer en procesos creativos para poder producir nuevos mundos fantásticos, nuevas criaturas, nuevas ilusiones, nuevas incertidumbres, nuevos deseos, es decir, nuevas experiencias para estimular la inteligencia lúdica (Jiménez, 2008). De este modo, el docente de lengua debe sacar provecho de sus prácticas y hacer de sus sesiones un mundo de fantasía en la enseñanza y aprendizaje de los idiomas.

Es oportuna la afirmación de Jiménez, aún más si se contextualiza en el entorno de cada niño, lo cual facilitaría la relación del objeto con su mundo físico; es decir, que al implementar estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés, el niño podrá relacionar las diferentes actividades con un mundo que se relaciona al suyo, lo cual permitiría que el niño aprenda jugando.

Esto sería pertinente para las edades escolares del ciclo uno, teniendo en cuenta que se empiezan a adaptar en su proceso de grafía y todo aquello que implica símbolos y signos, como son los números; además de significado y significante, como las palabras y dibujos.

Evidentemente, a los niños en edades tempranas les agrada la expresión corporal, la danza, los juegos diversos, actividades musicales, plásticas y explorativas del lenguaje, de allí parte el interés que motivará tanto a docentes como a estudiantes a hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje comprensivo y exitoso.

En el caso específico del aprendizaje de la lengua extranjera, no es bien recibido por muchos niños, debido a que su uso no es cotidiano o porque simplemente no ve la necesidad de su adquisición a corto ni a largo plazo; esto forma una pared entre el estudiante y el tema a aprender, que no permite una actitud receptiva con mayor razón si esta se muestra aburrida y muy poco motivadora (Navarro, 2010).

Vigotsky & Garaigordobil (citados en Sarlé, 2006) certifican que: “La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño.” (p. 17).

Por otra parte, es importante analizar que en el proceso de enseñanza, el input o mecanismo de entrada de la segunda lengua permite que el docente se convierta en un facilitador para lograr un aprendizaje más significativo, debido a que son aquellas oportunidades donde la lengua extranjera se manifiesta de manera espontánea y natural.

En el caso del idioma inglés, el input es el componente más importante en el proceso de adquisición de la lengua, el cual se produce a la vez por el contacto social y cultural (Wong, 2005).

Pero no se trata solamente de recibir un input sino que este debe ser comprensible, llegando directamente al significado del concepto a tratar; es decir, se debe hacer un input significativo para el estudiante, ya que los niños se encuentran en un periodo adquisitivo innato de su lengua materna y, por consiguiente, de la segunda lengua. Por este motivo, el niño no solo debe ser guiado a descubrir un significado derivado del input, sino que debe poseer un entorno social que se lo permita (Krashen, 1992).

La Institución María Auxiliadora, sede norte, no escapa de las dificultades que presenta la enseñanza de una segunda lengua en la primera infancia. A pesar de contar con un docente especializado en el área de inglés, se evidencia dificultad y desmotivación en el aprendizaje del idioma en cada una de las habilidades comunicativas, en especial, al escuchar; hecho que podría ser ocasionado por la dificultad de las niñas en comprender los sonidos de las palabras, ya que los fonemas no son los mismos que en su lengua materna. En la destreza de hablar, la dificultad se presenta en la pronunciación de los sonidos, ya que estos no se pronuncian como se escriben.

En las habilidades de lectura y escritura en inglés, presentan dificultades en la pronunciación al momento de leer, lo cual puede ser ocasionado porque las palabras en inglés no se pronuncian de igual manera a su escritura, dificultando la comprensión de un texto corto y de frases sencillas; de la misma manera, el escaso conocimiento del vocabulario en inglés y la poca retentiva del mismo, no permiten una escritura de dictados, ejercicios de relación y una comunicación asertiva.

Otra problemática evidenciada, tras varias observaciones, se refleja en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario básico, cuyos significados son

memorizados a corto plazo; es decir, el vocabulario no es recordado a largo plazo para ser puesto en práctica en situaciones posteriores que así lo requieren. Igualmente, se observan espacios o ambientes de enseñanza poco innovadores y que propician poco interés para las estudiantes, con poca exposición a la lengua inglesa, lo cual no genera un ambiente adecuado para el aprendizaje del idioma, implicando que al exigir a las estudiantes tener que expresar un concepto relevante en el segundo idioma no reconozcan el vocabulario y opten por terminar usando la lengua materna. Por consiguiente, el propósito de la investigación es aplicar diferentes actividades lúdicas que motiven el aprendizaje de la segunda lengua y aporten al proceso de enseñanza mejores resultados a nivel de las cuatro habilidades comunicativas.

Metodología

La investigación se realizó en la Institución Educativa María Auxiliadora, sede norte en Bogotá, D.C., de carácter femenino, la cual se encuentra ubicada en la carrera 8 con calle 172 en la localidad de Usaquén. La Institución es de carácter privado, cuenta con 525 estudiantes en los grados de pre-jardín a once, quienes provienen de familias con un estrato socioeconómico 4 que les permite tener acceso a las diferentes herramientas tecnológicas y académicas actualizadas. La institución cuenta con una infraestructura adecuada para el ambiente académico y en cada aula de clase aloja a 35 estudiantes, las cuales son orientadas por un docente licenciado y/o especializado.

Las categorías que se emplearon como eje de la investigación, son la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, y lúdica como herramienta para su implementación.

De igual forma, el enfoque a desarrollar es de carácter mixto porque, a partir de la información cualitativa, se obtienen los datos para un análisis cuantitativo. Cabe destacar que, el enfoque mixto va más allá de la simple recopilación de datos de diferentes modos sobre el mismo fenómeno. Implica desde el planteamiento del problema hasta el uso combinado de la lógica inductiva y la deductiva. Como indican Tashakkori & Teddlie (2003), un estudio mixto lo es en el planteamiento del problema, la recolección y análisis de los datos, y el informe del estudio.

Así mismo, ofrece varias ventajas: se logra una perspectiva más precisa del fenómeno; ayuda a clarificar y a formular el planteamiento del problema, así como las formas más apropiadas para estudiar y teorizar los problemas de investigación; la multiplicidad de observaciones produce datos más ricos y

variados, ya que se consideran diversas fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y análisis; se potencia la creatividad teórica con suficientes procedimientos críticos de valoración.

El tipo de investigación fue Investigación-Acción participativa (IAP); este tipo de investigación es explicada por Vega Torres (2012) como:

Este tipo de investigación pretende integrar tres procesos: a) Comprender la situación social de una población, revelando los problemas económicos, políticos, culturales que posee mediante una investigación profunda y sistemática. b) Con el problema claro, el investigador actúa para solucionar dichos problemas. c) La población participa no como objeto sino como sujeto de transformación de su realidad. (p. 41).

Igualmente, descriptiva teniendo en cuenta que este tipo de investigación describe, de modo sistemático, las características de una población, situación o área de interés. Aquí, el investigador recolecta los datos sobre la base de una hipótesis o teoría; expone y sintetiza la información de manera cuidadosa; y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. Su objetivo es llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables, tal como es la ocurrencia dentro de esta investigación.

La población de la investigación corresponde a las 525 estudiantes de la institución de donde se tomó como muestra a 24, de manera aleatoria, del grado segundo de primaria, por ser el objeto de estudio presente con edades entre los 5 y los 7 años, donde se pretende identificar cuáles son las herramientas lúdicas que permiten mejorar el aprendizaje del inglés.

Como técnica para la recolección de la información, se utilizó la encuesta, que utiliza como instrumento el cuestionario. La encuesta se puede definir, siguiendo a Vega Torres (2012), como una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativos de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características. Para el caso de la presente investigación, se aplicaron dos encuestas de entrada y salida con preguntas abiertas y cerradas; y una evaluación diagnóstica avalada por la Universidad de Cambridge, denominada *Starters*.

La investigación se desarrolló en una primera etapa, para fundamentar la información que se plasma en este artículo, primero se observó que existe una falencia en el aprendizaje en las niñas entre edades de 5 y 7 años del grado segundo de primaria. En este sentido, se realizó una encuesta y evaluación diagnóstica tanto a docentes como estudiantes objetos de la investigación, para identificar cuál era la problemática predominante en la Institución.

En una segunda etapa, se delimitó el área de estudio, la población a la cual se le aplicaron los instrumentos, se revisó el título, la coherencia y cohesión entre los objetivos.

Una vez determinada la población y muestra de la Institución, conformada por estudiantes y docentes de inglés de los grados segundo, se procedió a la aplicación de las encuestas, su tabulación y graficación de los resultados para su posterior interpretación. Seguidamente, se estableció la discusión teniendo en cuenta los hallazgos realizados en la investigación y la información de la base teórica y antecedentes que la sustentaron para, finalmente, elaborar las conclusiones pertinentes.

Resultados

Aplicados los instrumentos, se obtuvo como resultado que en la prueba diagnóstica se evidencia un bajo rendimiento en las 4 habilidades del idioma inglés.

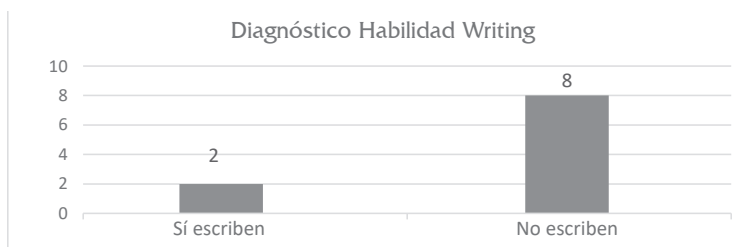


Figura 1. Diagnóstico Habilidad Listening.

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

De la anterior figura, se observa que del 100 % de las estudiantes evaluadas, el 80 % no comprenden lo que escuchan en inglés, mientras que el 20 % sí comprenden. Lo anterior demuestra una gran necesidad en el fortalecimiento de esta habilidad.

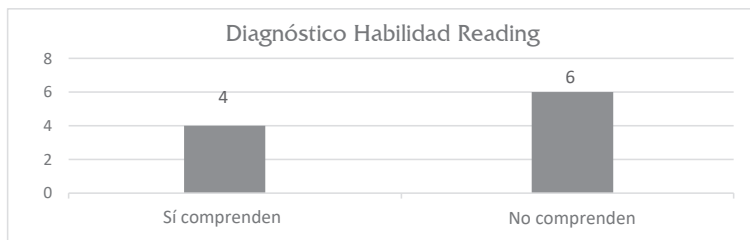


Figura 2. Diagnóstico Habilidad Reading.

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

De la figura anterior, se observa que del 100 % de las estudiantes evaluadas, el 40 % sí comprenden lo que leen en inglés; mientras que, el 60 % no lo hacen. Esto significa que es necesario acercarse a las estudiantes a la lectura para desarrollar esta habilidad brindando estrategias específicas.

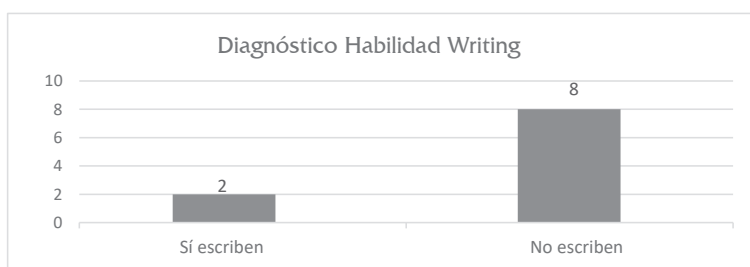


Figura 3. Diagnóstico Habilidad Writing.

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

De la figura anterior, se observa que del 100 % de las estudiantes evaluadas, el 20 % sí escriben palabras en inglés; mientras que, el 80 % no escriben nada. Este resultado muestra la necesidad de desarrollar estrategias para el desarrollo de la habilidad de escritura, ya que el porcentaje de desconocimiento es bastante alto.

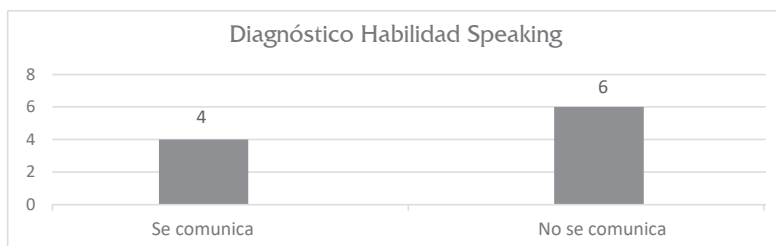


Figura 4. Diagnóstico Habilidad Speaking.

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Del 100 % de las estudiantes evaluadas, el 60 % no se comunica en inglés; mientras que, el 40 % lo hace a través de algunas palabras. Es necesario poner en práctica las actividades que impliquen el desarrollo de las habilidades comunicativas.

De acuerdo con la prueba diagnóstica realizada, se pudo observar que las estudiantes muestran un bajo nivel de inglés para su edad, entendiendo que el examen “English for Speakers of the Other Language”, avalado por la Universidad de Cambridge, se encuentra diseñado para evaluar el nivel de las habilidades de *listening*, *reading*, *writing* y *speaking* en niños de 7 años en adelante como primer examen clasificatorio según los lineamientos expuestos en el Marco Común Europeo. Del mismo modo, se observa que las habilidades que presentan mayor dificultad son: *listening* y *writing*, partiendo del desconocimiento del vocabulario y cohesión en las estructuras gramaticales, seguidas por *reading* y *speaking*. En general, no se alcanza un nivel que se pueda llamar básico en las habilidades del lenguaje.

Análisis de datos

Encuesta de entrada estudiantes grado 2

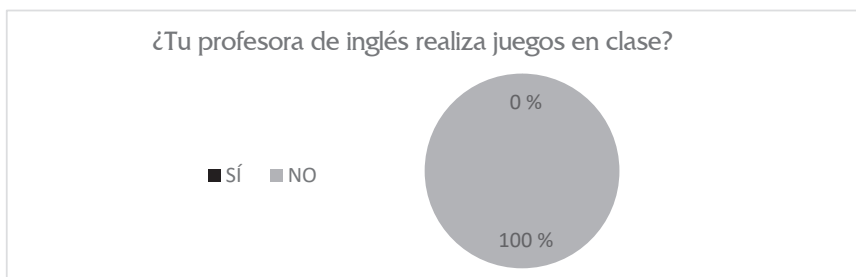


Figura 5. ¿Tú profesora de inglés realiza juegos en clase?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

La figura nos revela que no se realizan juegos en la clase de inglés en un porcentaje del 100 %, lo cual limita la motivación y, por consiguiente, el aprendizaje. Bien lo manifiesta Tapia (1997) en su libro: “Motivar para el aprendizaje”, al decir que el docente debe propiciar la motivación permanente durante toda la clase para permitir el interés y la motivación por el aprendizaje a través de diversas estrategias, partiendo del conocimiento del contexto y los intereses de los estudiantes. Por tanto, es necesario involucrar no solo estrategias de juego, sino cualquier estrategia que incentive el interés del estudiante por el aprendizaje y se renueven las metodologías de enseñanza.



Figura 6. ¿Cuáles son los materiales que más te gustan utilizar en la clase de inglés?
Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Los datos obtenidos nos reflejan que el 30 % afirma que los materiales que más les gusta utilizar en la clase de inglés son la grabadora; el 30 %, los libros; el 10 %, guías; el 10 %, juguetes; el 10 %, televisor; y el 10 % restante, no responde.

Los medios tecnológicos no son ajenos a la enseñanza-aprendizaje del inglés. Estos medios permiten actualizar los métodos de enseñanza y hacer un aprendizaje lúdico y dinámico (Tomalin, 1986). Le atribuye un valor importante a los medios tecnológicos afirmando que son útiles para presentar y practicar nuevo lenguaje, por lo cual es una herramienta importante para consolidar lo aprendido y proveer una plataforma para poner en práctica el trabajo por extensión.

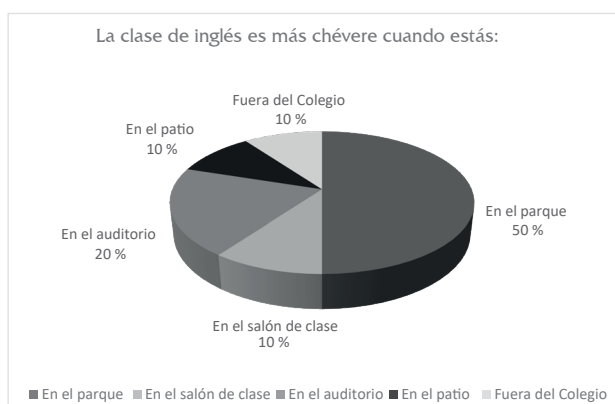


Figura 7. ¿La clase de inglés es más chévere cuando estás...?
Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

En los datos obtenidos, se observa que el 56 % afirma que la clase de inglés es más chévere cuando se realiza en el parque; el 11 %, cuando están fuera del colegio; el 11 %, cuando están en el patio; el 11 %, cuando están en el auditorio; y el 11 % restante, cuando están en el salón de clase. Velásquez (2008) considera que el espacio donde se da el aprendizaje no es relevante, lo importante es diseñar la clase, de tal modo que la enseñanza-aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

Aunque es importante el punto de vista de este autor, se podría afirmar que el espacio de enseñanza sí contribuye al aprendizaje y genera expectativa e interés en los estudiantes; por tal razón, las estudiantes inclinan su gusto por el parque como espacio de aprendizaje.

Encuesta de salida de estudiantes

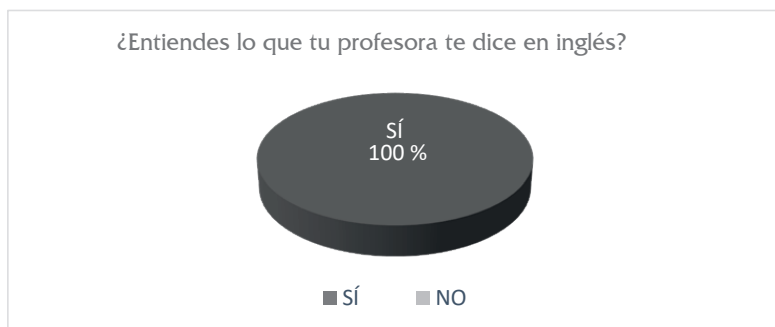


Figura 8. ¿Entiendes lo que tu profesora te dice en inglés?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

En un total de 10 niñas encuestadas del grado 2 del Colegio María Auxiliadora Norte, se evaluó la anterior pregunta donde se observó que el 100 % de las niñas afirma entender lo que la profesora le dice en inglés.

Al comparar estos resultados con la encuesta de entrada, se puede evidenciar que el resultado es totalmente opuesto, cambiando la opinión de las estudiantes en un 100 %. Esto permite evidenciar que la comunicación dada por la docente se hace más efectiva cuando se hace a través de la lúdica y en contextos de aprendizaje significativos. Del mismo modo, cabe destacar que la enseñanza a través de la lúdica permite una adquisición natural de la lengua.

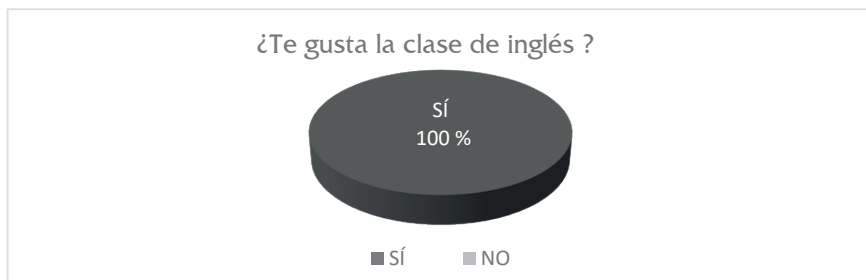


Figura 9. ¿Te gusta la clase de inglés?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

La figura nos revela que el 100 % de las niñas afirma que les gusta la clase de inglés. Se puede evidenciar un cambio positivo en la opinión de las estudiantes al compararlo con la encuesta de entrada (pasó de 20 % a 100 %). Lo anterior permite evidenciar que las estudiantes incrementaron el gusto y el interés por el área después de la implementación de actividades lúdicas en la clase.

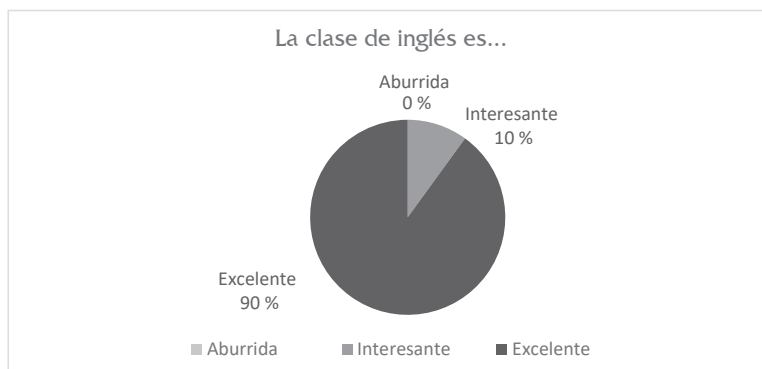


Figura 10. ¿La clase de inglés es...?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Basados en el 100 % de encuestadas del grado 2 del Colegio María Auxiliadora Norte, se observó que el 90 % de las estudiantes expresan que la clase de inglés es excelente; mientras que el 10 %, que es interesante. Según estas respuestas, se puede concluir que la opinión de las estudiantes es bastante favorable al compararla con la opinión inicial de las encuestas de entrada donde se afirmaba que la clase de inglés era aburrida en un 90 % y chévere en un 10 %. Esto evidencia un incremento significativo en la motivación frente al proceso de aprendizaje del idioma al concentrar actividades lúdicas en la enseñanza.

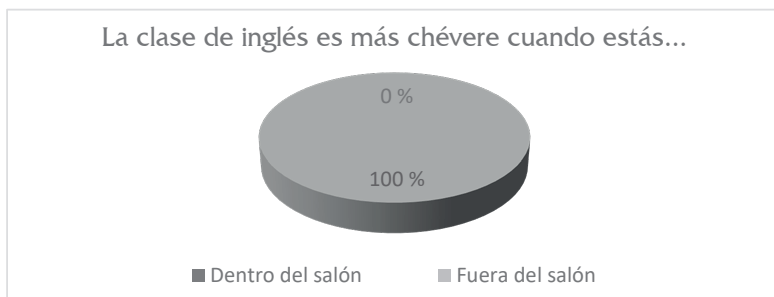


Figura 11. ¿La clase de inglés es más chévere cuando estás...?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Las encuestadas afirman que la clase de inglés es más chévere cuando están fuera del salón, con un porcentaje del 100 %. Estas respuestas coinciden con la encuesta de entrada, en la cual se observó la misma tendencia a practicar la clase de inglés fuera del salón, específicamente en el parque, con un porcentaje del 56 %; seguido por el patio y el auditorio. Lo anterior confirma que las estudiantes desean un cambio de ambiente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual facilita las actividades lúdicas tanto para el docente como para las estudiantes.



Figura 12. ¿Qué piensas de los juegos realizados en la clase de inglés?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Los resultados obtenidos reflejan que las actividades realizadas en la clase de inglés son divertidas con un porcentaje del 50 %; chéveres, 20 %; interesantes, 10 %; buenas, 10 %; generan gusto, 10 %. Lo anterior parece dar a entender que las actividades lúdicas implementadas son de agrado para las estudiantes en un porcentaje mayor frente a las que se venían trabajando; y, adicionalmente, el avance frente al proceso enseñanza-aprendizaje de la segunda lengua, es significativo.

Del mismo modo, se realizaron encuestas diagnósticas a los docentes de inglés del grado segundo de la Institución María Auxiliadora Norte correspondientes a la enseñanza de la lengua y su relación con la lúdica, en donde los resultados obtenidos fueron los siguientes:

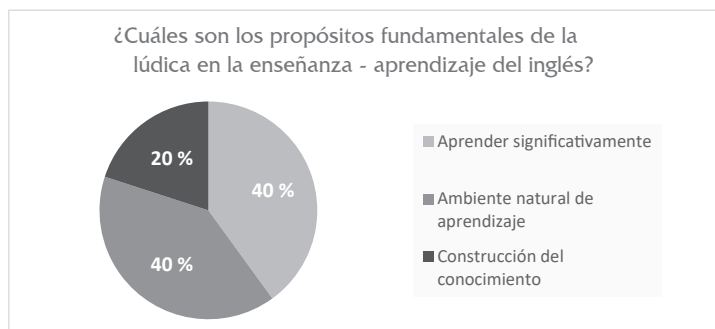


Figura 13. ¿Cuáles son los propósitos fundamentales de la lúdica en la enseñanza-aprendizaje del inglés?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

En un total de 10 docentes encuestados del grado 2, se evaluó la anterior pregunta comprendida en la categoría de la enseñanza-aprendizaje de las habilidades comunicativas, en donde se observó una tendencia a la lúdica como fuente de creatividad mediante un ambiente natural de aprendizaje con un porcentaje del 40 %; en la misma línea porcentual, se observa que el propósito de la lúdica es contribuir al aprendizaje significativo; mientras que, el 20 % restante afirma que contribuye a la construcción del conocimiento. Estas afirmaciones resaltan el propósito fundamental de la lúdica, el cual es aprender de forma natural, teniendo en cuenta que la parte afectiva y emocional desempeñan un papel importante en la lúdica.

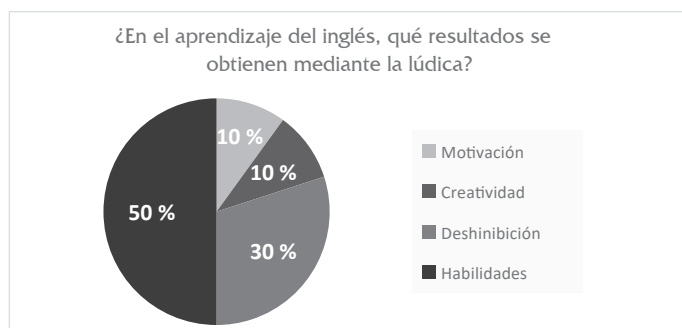


Figura 14. ¿En el aprendizaje del inglés, qué resultados se obtienen mediante la lúdica?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

En un total de 10 docentes encuestados del grado 2, se evaluó la anterior pregunta comprendida en la categoría de la enseñanza-aprendizaje de las habilidades comunicativas, en donde se observó una tendencia al desarrollo de las habilidades comunicativas y adquisición del vocabulario favorable como resultado de la estrategia lúdica en un 50 %; el 30 % afirma que la lúdica ayuda a desinhibir a los estudiantes del temor a participar en las actividades de la clase mejorando su expresión oral; el 10 % afirma que se obtienen buenos resultados en la motivación; y el 10 % restante apunta al desarrollo de la creatividad. González de Zarate (2000) afirma que:

El juego no solo permite que el niño vaya incorporando nuevos conocimientos sobre el mundo objetivo y social sino que va elevando este conocimiento a un nivel superior logrando el desarrollo de su capacidad de pensamiento a través de la reorganización permanente de las estructuras gramaticales (p. 43).

De este modo, el niño adquiere el vocabulario necesario a través de su entorno por medio de la interacción con este, permitiendo a su vez un desarrollo comunicativo sobre su propio contexto.

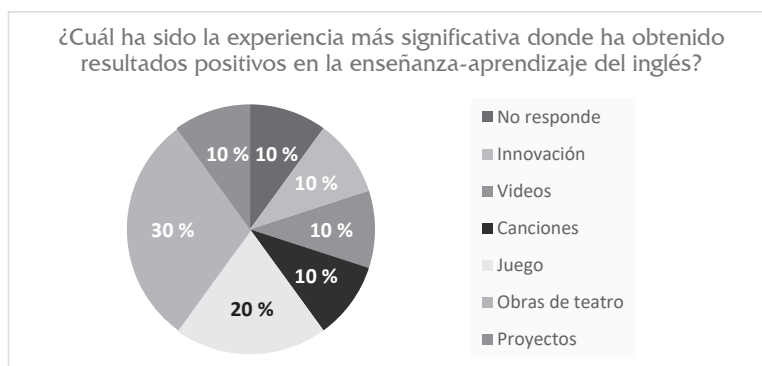


Figura 15. ¿Cuál ha sido la experiencia más significativa donde ha obtenido resultados positivos en la enseñanza-aprendizaje del inglés?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

La figura muestra que, de un total de 10 docentes encuestados del grado 2, el 30 % afirma que las obras de teatro son las experiencias más significativas que han tenido en el aprendizaje del inglés, seguido por el juego con un 20 % y el restante de las opiniones se dividen en un 10 % cada una con experiencias, tales como: proyectos, canciones, videos, actividades innovadoras; una encuestada no respondió.

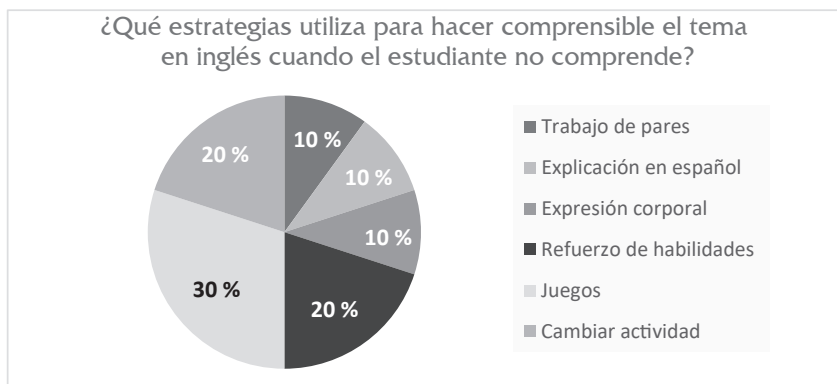


Figura 16. ¿Qué estrategias utiliza para hacer comprensible el tema en inglés cuando el estudiante no comprende?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

La figura muestra que, de un total de 10 docentes encuestados del grado 2, el 30 % utiliza el juego para hacer comprensible el tema cuando los estudiantes no comprenden; el 20 % utiliza el refuerzo de habilidades; el 20 % cambia la dinámica de la clase; y el 30 % restante, se divide en: trabajo de pares, explicación en español y expresión corporal, dividido en un 10 % cada uno. González de Zárate (2000) expresa que el juego es fuente de conocimiento a través de la percepción, la representación y la imaginación. Esta afirmación respalda la actividad del juego como la estrategia puesta en marcha por los docentes para mejorar la comprensión de los estudiantes en inglés, siendo esta una herramienta eficaz en este proceso.

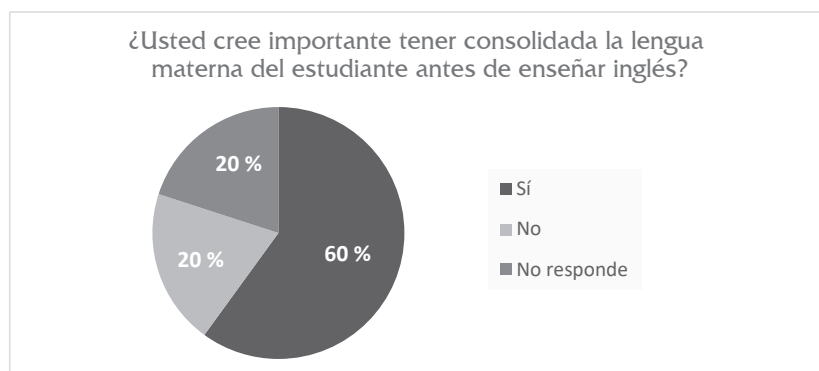


Figura 17. ¿Usted cree importante tener consolidada la lengua materna del estudiante antes de enseñar inglés?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

La figura muestra que, de un total de 10 docentes encuestados del grado 2, el 60 % afirma que es importante tener en cuenta la lengua materna del estudiante bien establecida antes de enseñar inglés; mientras que el 20 % expresa que no es necesario, porque según la cultura donde el estudiante esté inmerso se aprende la lengua sin necesidad de otra; el 20 % restante no responde. Los lineamientos curriculares de lengua extranjera afirman que el aprendizaje simultáneo de distintas lenguas no perturba los demás aprendizajes, sino que las favorece; de la misma manera, el conocimiento apropiado de la lengua materna contribuye al aprendizaje de otras lenguas. Aunque los niños en edades muy tempranas no tienen su lengua bien consolidada, esta sirve de apoyo para el aprendizaje de la segunda lengua.

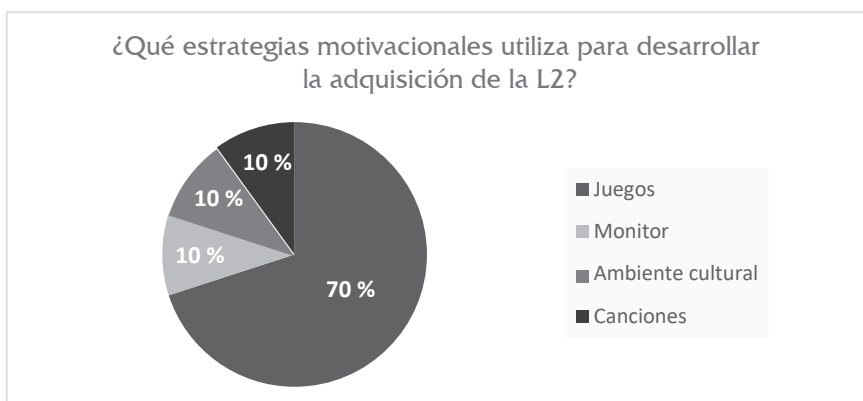


Figura 18. ¿Qué estrategias motivacionales utiliza para desarrollar la adquisición de la L2?

Fuente: Estrategias Lúdicas para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

En un total de 10 docentes encuestados del grado 2, se evaluó la anterior pregunta comprendida en la categoría motivación, en donde se observó una tendencia a trabajar los juegos como estrategias motivacionales para desarrollar la adquisición de la L2 con un porcentaje del 70 %, seguido de estrategias como canciones, el tutor monitor en la clase y un acercamiento a un ambiente de aprendizaje de la cultura inglesa; estos últimos tres divididos con un porcentaje del 10 % cada uno. Los lineamientos curriculares de preescolar establecen el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos consigo mismo y con el mundo físico y social, compartiendo intereses y desarrollando habilidades de comunicación, construyendo y apropiándose de normas. Por tanto, el juego cumple un papel fundamental en el aprendizaje del inglés y, de manera especial, en el desarrollo de la habilidad comunicativa, a la vez que sirve como herramienta motivacional.

Discusión

Al finalizar la investigación, es importante resaltar que tanto los objetivos como la pregunta de investigación ya encuentran abundantes respuestas en la literatura. El aporte de esta investigación tiene importancia especial para el contexto en el cual fue desarrollado, puesto que sirve de punto de referencia para la implementación de la lúdica en las diferentes áreas del conocimiento.

Dado que los hechos mostrados en la mejora de las estudiantes en la institución, podrían favorecer políticas más coherentes entre su propia visión y su PEI sobre el inglés, con acciones institucionales directas en esta materia.

Lo anterior lo reconfirma Bruner (1986) al considerar que el alumno debe ser agente participativo del medio, donde ponga en práctica sus habilidades comunicativas movido por la motivación, la cual es despertada directamente por la acción lúdica, lo cual es positivo en la medida que se oferten diferentes actividades y no quedarse únicamente en una que haya producido un alto grado de interés, pues las temáticas son diferentes y no todas se adaptan a la misma práctica lúdica, como el caso del dibujo.

Es por esta razón que, las estudiantes afirmaron su gusto y motivación en aprender el idioma a través de juegos y con herramientas innovadoras, las cuales no deben ser exigentes para el docente, sino que permitan tener un significado para al niño con un objetivo claro.

En definitiva, Murado (2014) afirma que, para generar una experiencia lúdica en el aula de inglés, la lengua debe ser el objeto de estudio y organizarse a partir de un tema o de un punto en común de interés o de una rutina que esté directamente relacionada con los intereses de los niños.

El estudio corroboró la efectividad de la lúdica, ya que las estudiantes incrementaron su léxico, mostrando comprensión al momento de comunicarse de manera escrita y oral, lo cual se puede ver reflejado en las pruebas de entrada y salida donde tanto la producción intelectual como el goce por la clase tuvo un incremento sustancialmente significativo. Para Krashen (1982), los niños deben estar expuestos al medio lingüístico para que puedan extraer las reglas lingüísticas que subyacen esta misma, las cuales permitirán crear una producción comunicativa elaborando frases nuevas. Estos espacios se brindaron a través de las estrategias lúdicas diseñadas, lo cual fomentó un espacio de interactividad y cooperación entre pares que no se evidenciaba en las clases tradicionales.

Es importante tener en cuenta que, el estudiante debe ser sujeto de su propio proceso de aprendizaje, guiado por el docente que, a su vez, le facilita los medios y las herramientas para que él mismo llegue a alcanzar su objetivo. Macnamara (1972) afirma que el proceso de aprendizaje de un segundo idioma en el niño se adquiere cuando comprende el significado del contexto, y de allí desprende las reglas gramaticales, pero si estas se presentan de manera lúdica facilitan su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de los procesos lúdicos, Oxford (2011) y O'malley & Chamot (1990) consideran que la estrategia meta-cognitiva es una de las más importantes en la adquisición de la L2, ya que permite regular la estrategia que usa el aprendiz para adquirir la lengua. Esta estrategia se encuentra integrada con la estrategia sociocultural y con la afectiva.

Para finalizar, en los resultados arrojados en la prueba de salida, se observó que las estudiantes incrementaron su nivel de inglés en las habilidades comunicativas: escrita, oral y léxico, pero continúan con un bajo nivel en la comprensión auditiva, lo cual implica la necesidad de un cambio de estrategia para el avance en esta habilidad.

Conclusiones

Uno de los objetivos de la investigación consistía en incrementar el nivel de inglés de las estudiantes en las cuatro habilidades, teniendo en cuenta que todas son importantes en el proceso comunicativo. Sin embargo, aunque las estrategias lúdicas diseñadas fueron de gran ayuda para algunos de los objetivos propuestos, no lo fueron para la totalidad de ellos. Se avanzó en su gran mayoría, pero no hubo un avance significativo en la habilidad comprensiva auditiva.

La pedagogía del inglés no debe abarcar únicamente los tópicos del área, sino que debe aportar a distintas dimensiones físicas, afectivas y emocionales. Este es el ideal de la profesión docente; sin embargo, no se cumple en la mayoría de los casos debido a que el docente carece de herramientas para lograr un proceso pedagógico significativo y efectivo. Por tanto, basta con observar e interactuar con los estudiantes para determinar sus características y necesidades.

Es importante resaltar que, dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, las actividades que el docente proponga tengan una utilidad en el aquí y el ahora; esto promueve la motivación y el disfrute; por tanto, es importante que el

docente sirva de guía para fortalecer no solo las habilidades comunicativas sino el factor afectivo. Del mismo modo, es necesario tener en cuenta que el aprendizaje de los niños se presenta en un tiempo real, razón por la cual los niños son agentes de adquisición del idioma por sus propias vivencias inmediatas, además es prudente exigir desde la primera clase las competencias de habla y escucha, aun cuando no se ha brindado un *input* suficientemente comprensible. Krashen (1982) afirma que el niño aprende su lengua a medida que escucha y entiende la lengua que lo rodea después de desarrollar las competencias comunicativas. Por ello, no es prudente exigir estas competencias desde la primera clase cuando aún no se ha brindado un *input* suficientemente comprensible.

Es imprescindible que el docente flexibilice su mirada frente a los nuevos procesos pedagógicos y se arriesgue a innovar, con el fin de crear un aprendizaje del idioma de manera eficaz donde, a su vez, el estudiante se sienta involucrado y feliz. Un ejemplo de ello es la presente investigación donde se observó una disposición positiva al realizar las actividades, evidenciando motivación y felicidad en el aprendizaje. Además, se evidenció un incremento en el vocabulario y su efectiva puesta en práctica de manera coherente en los procesos escritos y comunicativos. Por otro lado, partiendo de las actividades lúdicas desarrolladas, se permitió el fortalecimiento y reconocimiento del uso de verbos, adjetivos, sustantivos y demás estructuras gramaticales en inglés, incentivando la construcción de oraciones cortas en algunos tiempos verbales, permitiendo a su vez la participación y la integración de todas las estudiantes en las actividades programadas.

Otro aspecto a destacar fue la preferencia por el aprendizaje del inglés en contextos fuera del aula normal de clase, eligiendo el parque, el auditorio y demás instalaciones de la institución para el desarrollo de las actividades lúdicas. A su vez, las estudiantes mostraron agrado al trabajar con medios tecnológicos como el televisor, la grabadora y demás herramientas que involucren el trabajo manual, como pinturas, recortes, imágenes, fichas y elementos a menor escala que semejen su propia realidad como los billetes didácticos, las frutas de diferentes materiales, algunos libros y sus propios juguetes.

Al comparar estos resultados con la encuesta de entrada, se puede evidenciar que la actitud frente al aprendizaje del inglés es totalmente opuesta, cambiando la opinión de las estudiantes en un 100 %. Esto permite evidenciar que, la comunicación dada por la docente hacia las estudiantes y el *input* ofrecido, permitió el mejoramiento de la habilidad escrita, lectora y comunicativa, aunque de manera mínima en la habilidad de escucha comprensiva.

De manera general, los resultados mostraron que la adquisición de las habilidades comunicativas se hace más efectiva cuando se lleva a cabo a través de la lúdica y en contextos de aprendizaje significativos, evidenciadas en un cambio de actitud positiva frente a la clase de inglés derivado de las actividades implementadas encaminadas hacia el gusto por la asignatura.

Finalmente, el juego visto como parte fundamental de la lúdica, permite que el niño vaya incorporando nuevos conocimientos sobre el mundo objetivo y social, a su vez, que eleva este conocimiento a un nivel superior logrando el desarrollo de su capacidad de pensamiento a través de la reorganización permanente de las estructuras gramaticales propiciando la adquisición de vocabulario para un desarrollo comunicativo asertivo sobre su propio contexto.

Referencias

- Blanco, C., & Monroy, C. (1998). *Happy Hour, Actividades lúdicas en inglés*. Bogotá: Magisterio.
- Bolívar, C., & Bonilla Bolívar, C. (1998, noviembre 3-8). Aproximación de los conceptos de lúdica y ludopatía. *Congreso Nacional de Educación física y recreación*. Caldas, Colombia.
- Bonilla, C. B., & Bolívar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. *In memorias VII Congreso Nacional de Educación Física y Recreación*.
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas: Revista trimestral de educación comparada*, (1), 79-85.
- González de Zárate, M. (2000). *Lúdicas y Lenguas Extranjeras*. Bogotá: Magisterio.
- Jiménez, C. A. (2008). *El Juego, nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Bogotá: Magisterio.
- Krashen, S. (1982). *Principios y prácticas en adquisición de segundas lenguas*. Oxford: Pérgamo/ Oxford.
- Krashen, S. (1992). *Principios y prácticas en adquisición de segundas lenguas*. Oxford: Pérgamo.
- Macnamara, J. (1972). Cognitive Basis of language learning in infants. *Psychological Review*, 79(1), 1-79.

- Murado Bouso, J. L. (2014). *Didáctica de Inglés en educación Infantil. Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua Inglesa*.
- Navarro Romero, B. (2010). *Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta*.
- O'malley, J. M., & Chamot, A. U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge.
- Oxford, R. L. (2011). *Teaching and Researching Language Learning Strategies*. Great Britain: Pearson.
- Revista Portafolio. (2015, agosto 20). *Bilinguismo en Colombia*. Recuperado el 20 de 08 de 2015, de <http://www.portafolio.co/especiales/bilinguismo-colombia-2015>
- Sánchez, M. P., & de Tembleque, R. R. (1986). La educación bilingüe y el aprendizaje de una segunda lengua: sus características y principios fundamentales. *Infancia y Aprendizaje*, 9(33), 3-25.
- Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Tapia, J. A. (1997). *Motivar para el Aprendizaje*. España: EDEBÉ.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2003). Issues and dilemmas in teaching research methods courses in social and behavioural sciences. *US perspective. International Journal of Social Research Methodology*, (1), 61-77.
- Tomalin, B. (1986). *Video, TV & in the english class*. Londres: Macmillan Publisher.
- UNESCO. (2014, diciembre 1). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Vega Torres, D. (2012). Diseño Metodológico. En J. Carvajal Sánchez, *Iniciación a la Investigación* (pp. 39-69). Tunja: Búhos Editores.
- Velásquez, J. J. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje*. México: Trillas.
- Wong, W. (2005). From theory and reserch to the classroom. En *Imput enhancement*. McGraw-Hill.