

La función de la educación es enseñar a uno a pensar intensamente y a pensar críticamente. Inteligencia más carácter - ese es el objetivo de la verdadera educación.
Martin Luther King, Jr.

ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA PROMOVER LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EL NIVEL EDUCATIVO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO EUSTORGIO COLMENARES BAPTISTA.

Nury M. Pabón O.
Universidad Pedagógica
Experimental Libertador.
Instituto Pedagógico Rural
Gervasio Rubio
nurypab@gmail.com

RESUMEN

La presente investigación se plantea como principal objetivo, diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista. Para alcanzarlo se propone como objetivos específicos: Diagnosticar las estrategias didácticas que aplican en el proceso de enseñanza del inglés los docentes de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista; Determinar la factibilidad de utilizar estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista y proponer estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista. La investigación se ubicó bajo el paradigma cuantitativo apoyándose en la modalidad de proyecto factible. Para lo cual se seleccionó como población de 37 docentes de la escuela y la muestra estará conformada por los mismos 37 docentes que forman parte del objeto tratándose de una muestra tipo censal, a los cuales se les aplicara un instrumento de recolección de la información denominado escala de Likert.

Descriptores: Pedagogía, La Lúdica, Enseñanza, Aprendizaje, Inglés.



*The function of education is to teach one to
think intensively and to think critically.
Intelligence plus character
- that is the goal of true education.*
Martin Luther King, Jr.

LUDO-PEDAGÓGIC STRATEGIES TO PROMOTE THE TEACHING OF ENGLISH IN THE EDUCATIONAL LEVEL OF BASIC PRIMARY EDUCATION OF THE INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO EUSTORGIO COLMENARES BAPTISTA.

ABSTRACT

The present investigation considers like main objective, to design ludic-pedagogical strategies that promote the education of the English in the Educational Level of the Primary Basic Education of the Educational Institution Eustorgio Colmenares Baptista School. To achieve this, the following are proposed as specific objectives: To diagnose the teaching strategies used in the process of teaching English by the teachers of the College Eustorgio Colmenares Baptista Educational Institution; Determine the feasibility of using ludic-pedagogical strategies that promote the teaching of English in the Educational Level of Primary Basic Education of the College Eustorgio Colmenares Baptista Educational Institution and propose ludic-pedagogical strategies that promote the teaching of English in the Educational Level of the Basic Primary Education of the Educational Institution College Eustorgio Colmenares Baptista. The research will be located under the quantitative paradigm, based on the feasible project modality. For which it will be selected as a population of 37 teachers of the school and the sample will be made up of the same 37 teachers who are part of the object in the case of a census type sample, to which an instrument of information collection called the scale will be applied from Likert.

Descriptors: Pedagogy, Playfulness, Teaching, Learning, English.

INTRODUCCIÓN

Las Instituciones Educativas en pro de su desarrollo y cumplimiento de las políticas de calidad se ven en la imperiosa necesidad de replantear, ajustar, adoptar e innovar sus estrategias metodológicas con la finalidad de incorporarse dentro de los marcos de competitividad que exigen las dinámicas de la globalización. Es por ello que la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista de la ciudad de Cúcuta, adopta en su lema "Comprometidos con el proceso de la Calidad" nuevos retos, en donde el docente como eje fundamental en el proceso de enseñanza debe estar a la vanguardia y así dar cumplimiento a las exigencias como parte del proceso de excelencia y calidad permanente. Dentro de este contexto en las políticas de calidad emanadas por el Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia se encuentra la incorporación del aprendizaje en Lengua Extranjera. Siendo en la actualidad el idioma inglés adoptado como la lengua mundial; es por ello, que la presente investigación intenta contribuir en el proceso de enseñanza de Lengua Extranjera en la Educación Básica Primaria cuyo único objetivo es la formación de estudiantes competitivos para afrontar el desarrollo dentro de un mundo de constante cambio y exigencias laborales que exigen el dominio de otros idiomas. Es allí donde el docente forma parte activa y dinámica de los procesos formativos y así llevar a cabo el cumplimiento de su praxis pedagógica al implementar estrategias innovadoras que ayuden a la incorporación de dichos aprendizajes.

Es así como el aprendizaje de Lengua Extranjera se ve expuesto a una serie de condicionamientos impidiendo de esta manera que se den aprendizajes óptimos en el aula de clase. Entre ellos se cuenta con el tiempo que se destina a dicho aprendizaje ya que es muy limitado y las oportunidades de interacción social son reducidas, debido a que el aprendizaje se hace momentáneo y no permanente. La enseñanza del área de lengua extranjera propicia un área ideal para desarrollar contenidos formativos de tipo actitudinal. Es por ello que la actitud del docente debe ir encaminada al fortalecimiento del proceso de aprendizaje haciendo uso de estrategias que faciliten el aprendizaje de Lengua Extranjera. De esta manera, la lúdica dentro del proceso de enseñanza del inglés como Lengua Extranjera, es una herramienta esencial en la formación de los estudiantes que asisten a la educación primaria.

EL PROBLEMA

La Economía Colombiana está cada día más integrada con los mercados internacionales, razón por la cual las relaciones económicas han llevado a la necesidad de adoptar el inglés como Lengua Extranjera para incrementar las relaciones económicas con los países angloparlantes. Un segundo idioma brinda la oportunidad de aprovechar las ventajas que ofrecen, por ejemplo, el Tratado de Libre Comercio, las nuevas oportunidades de negocio o las de estudio fuera de Colombia. Es evidente entonces, que el inglés constituye un medio de comunicación a través del cual el hombre se acerca a múltiples fronteras, globalizando los saberes y difundiéndolos en diferentes ámbitos sociales; de allí, se deriva la importancia de conocerlo y utilizarlo en las tareas cotidianas, es más, en la actualidad con los avances tecnológicos, se ofrecen a las comunidades a través del internet, los multimedios recursos y materiales escritos en este idioma, por tanto, una vez más se evidencia que su dominio permite aprovechar diversas fuentes del conocimiento. Así mismo, el empleo del inglés permite divulgar y multiplicar el conocimiento hacia otras culturas ajenas a la del idioma español, esto implica, que el hombre está en una carrera constante por la adquisición de información que le permita desenvolverse hábilmente en contextos complejos, por esta razón, que la educación colombiana requiere de enfoques



dinámicos en los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación del inglés en el cual se incluyan las estrategias innovadoras que promuevan el aprendizaje de esta segunda lengua. Se establece, pues, la necesidad de manejar nuevos códigos para la formación integral de los alumnos como ciudadanos de una sociedad moderna y multicultural que requiere mantener la atención y motivación del estudiante, por lo que es necesario, enriquecer el aula con recursos, presentados en variedad de formatos capaces de atender sus múltiples inteligencias.

Ahora bien, el artículo 21 de La Ley General de Educación Colombiana (Ley 115 de 1994) dispone que los establecimientos educativos deben ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico. En consecuencia, el Ministerio de Educación Nacional define en la década de los noventa los lineamientos curriculares para orientar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación de los estudiantes en la educación básica y media. En su programa nacional de bilingüismo define las razones que validan la importancia de aprender inglés, entre las cuales se define el inglés como: Es como un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano., estimula al estudiante a abrir su mente, a aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades, ofrece mayores y mejores oportunidades laborales". MEN, (2006).

De este modo, la incorporación de la enseñanza de una lengua extranjera en el sistema educativo colombiano se da como respuesta a la necesidad que el mundo cambiante exige de cada una de las instituciones educativas y docentes para el desarrollo personal y social de los estudiantes, con el fin de mejorar los niveles de competitividad y oportunidades laborales. En tal sentido, Vila (2007), sostiene que:

...desde un aspecto humano universal el idioma es un medio de superación y de afirmación espiritual, puesto que es un fin en sí, pues capacita al individuo para un mayor aporte a la sociedad en la que vive a través del desarrollo de sus capacidades crítico comparativas, desde un mayor conocimiento, y del consecuente estilo de su potencial de su potencial creador. (p.7)

En función a lo anterior, se puede evidenciar que la enseñanza del inglés dentro del modelo educativo colombiano es de vital importancia debido a que los estudiantes promueven a través de éstas competencias comunicativas: listening (oír), speaking (hablar), reading (lectura) y writing (escritura). Por otra parte, dentro de las políticas educativas que lleva a cabo el Ministerio de Educación se tienen las pruebas Saber que adelanta esta instancia rectora a nivel educativo las cuales demuestran el alto índice de dificultad que poseen los estudiantes para resolver acertadamente las pruebas correspondientes al área de inglés. En 2004 el Ministerio de Educación de Colombia diseñó el Plan Nacional de Bilingüismo (PNB), el plan sostiene que busca lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables, estipulando los lineamientos y objetivos para su desarrollo en todo el país, incluyendo los nuevos estándares de competencia comunicativa en lengua extranjera inglés.

Cabe destacar, que este plan propone elevar la competencia comunicativa en inglés en todo el sistema educativo y fortalecer la competitividad nacional. En esta tarea juegan un papel decisivo los docentes, las instituciones educativas, públicas, privadas y todos los niveles que hacen parte del sistema: desde el Preescolar hasta el Superior. Por

otra parte, el fenómeno de globalización le ha traído al sistema educativo beneficios, pero también grandes desafíos de acuerdo con la Ley General de Educación (1994), cualquier estudiante colombiano debería contar con las aptitudes de comprender y expresarse en una segunda lengua. Sin embargo, ello se desvirtúa ya que se convierte en una política de hacer que los docentes de aula sean integrales, perdiéndose este ideal ya que las instituciones educativas cuentan con docentes de aula en el Nivel de Educación Básica Primaria que no son licenciados en inglés y tienen a cargo dicha asignatura siguiendo procesos de memorización y no de interiorización.

Es así como la metodología empleada se basa en modelos tradicionales, limitándose a la transcripción de contenidos (writting) y desligando el proceso completo en cuanto a enseñanza de lengua extranjera se refiere, desafiando así a los niños a aprender inglés rápido, mientras tratan de no atrasarse con el aprendizaje de los nuevos conceptos presentados en clase todos los días tienen muy poco tiempo para aprender el inglés básico antes de entenderlo y usarlo en actividades académicas y sin contexto, convirtiéndose la metodología empleada en una dificultad cuando el docente no se han interesado por aprender, reconocer y capacitarse en el aprendizaje del Idioma Inglés. El temor a lo desconocido de inmediato genera reacciones en el actuar pedagógico del docente, desaprovechándose docentes actualizados que podrían estar trabajando la asignatura en el ciclo de educación básica primaria. La toma de conciencia del docente ante sus falencias es factor clave para avanzar en el proceso de preparación hacia el boom de la enseñanza de una segunda lengua en espera a que se desarrollen capacitaciones y formaciones en proyectos liderados por las universidades para cumplir a cabalidad con el plan.

A su vez, el Plan Nacional de Bilingüismo que ofrece el gobierno, facilita la identificación de las necesidades de formación de los docentes, la formulación de planes de capacitación relacionadas con dichas necesidades y con el aprendizaje de los estudiantes de Básica Primaria proporcionándoles un aprendizaje del inglés, a partir de sus intereses, gustos, actividades de interacción que permitan el desarrollo de destrezas y el aprendizaje de las competencias comunicativas significativamente con el fin de fortalecer la formación intelectual, social, empleando habilidades como el escuchar y el hablar implementando una metodología que desarrolle la habilidad auditiva en el niño y la forma de argumentar.

En este orden de ideas, se puede decir que la enseñanza del inglés forma parte de la educación colombiana, y se encuentra fundamentada generalmente en el enfoque gramatical con repetición mecánica de fórmulas y estructuras gramaticales, que al ser presentadas de manera atomizada al alumno, terminan por desmotivarlo y aislarlo del sentido funcional del lenguaje; donde no se le permite al estudiante la participación activa para que expresen sus propias ideas y creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos instrumentos apoyados en estrategias didácticas innovadoras, permiten un acercamiento a los contextos reales de utilización en lengua extranjera, facilitando la formación y desarrollando la autonomía de los aprendientes.

A tal efecto, Alcedo, (2011), sostiene que: "Por enfoque lúdico entendemos todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego". Es así como la adquisición de conocimientos se hace significativa cuando el niño incorpora nuevos contenidos de una forma práctica que le permitan enfrentarse a cada una de las exigencias que respecto al aprendizaje de lengua extranjera le presenta en su quehacer diario.



Según Uberman (1998), las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación” (p.20).

Coincidiendo con Uberman, De Borja (1998), manifiesta: El juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico (p. 156). En consecuencia, aprender a través del juego como enfoque de aprendizaje, es una variación de las rutinas lingüísticas escolares que favorece la motivación del niño y niña hacia el aprendizaje y propicia un ambiente de diversión y agrado, idóneo para el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas hacia el uso de la Lengua extranjera.

Villegas, (2009), sostiene que: “El uso de la lúdica como estrategia de enseñanza debe ser empleado dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, lo que pudiera parecer extraño a los investigadores”, (p. 56), pero que debe considerar que el uso de las mismas, no sólo facilita los procesos de enseñanza, sino que, además, prepara al estudiante para enfrentarse a un mundo globalizado cuyo idioma básico es el inglés. De igual modo, Sandoval, (2008) sostiene que para “lograr un aprendizaje de mayor significado los docentes pueden adecuar las actividades lúdicas en el aula de clase...” (p. 96). Esto quiere decir que el docente debe utilizar estrategias en pro de un aprendizaje significativo usando la lúdica como estrategia pedagógica para una educación efectiva. El cual va a permitir mayor motivación en el desarrollo de los contenidos programáticos a impartir en el alumnado.

Es por ello que, los docentes deben incorporar en su enseñanza estrategias innovadoras empleando la lúdica para facilitar el aprendizaje del idioma inglés a los estudiantes de educación primaria, porque es en este nivel que se cumple el requisito de impartir la lengua extranjera, además puede afirmarse que su vinculación al contexto nacional no es la más adecuada por no contar en las mayorías de las instituciones educativas con profesionales especializados en la asignatura; lo que complica la comprensión de la gramática y la escritura, por ende si este proceso no se acompaña con variedad de recursos didácticos interactivos y dinámicos para facilitar la comprensión y los fundamentos teóricos del idioma, entonces se propiciará una desmotivación general en los estudiantes proporcionándoles un rendimiento deficiente. De ahí que, es necesario que el docente aplique su creatividad y renueve las prácticas escolares para ofrecer al estudiante un ambiente interesante que propicie aprendizaje significativo, sobre todo en la asignatura que se menciona.

En relación con lo descrito, el docente debería estar capacitado para la toma de decisiones con respecto a lo que va a enseñar, como hacerlo, evaluarlo, organizarlo en el aula y acompañarlo de actividades lúdicas (físicas y digitales); partiendo del supuesto en el que todas estas competencias debieron haber sido aprendidas en su formación universitaria. De no ser así, se tendrá nefastos resultados en el rendimiento escolar, lo que a futuro implica ciudadanos descontextualizados e ignorantes de los aspectos tecnológicos y de avances necesarios para ejercer cualquier ocupación laboral.

Ahora bien, el profesor de psicología de la universidad de McGill, Fred Genesee, (1994) afirma que:

Usar actividades lúdicas en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (Pág. 264).

Es allí que entra a formar parte fundamental la metodología empleada por el docente en dicho proceso ya que el aprendizaje de una segunda lengua requiere de múltiples estrategias lúdicas con el fin de ser interiorizada. Así mismo, Asher (2000), propone un método (TPR) para enseñar diferentes lenguas integrando la actividad motora con los intercambios lingüísticos.

En relación con lo anteriormente señalado, es necesario destacar que los resultados obtenidos de pruebas externas como las Pruebas SABER, aplicadas en los grados Tercero y Quinto de Primaria arrojan resultados muy bajos en cuanto al aprendizaje del inglés, ello debido a diferentes variables entre ellas la metodología usada por algunos docentes que trabajan en la enseñanza de dicha asignatura en la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista en la Ciudad de Cúcuta que su práctica en el aula es tradicionalista, generalmente porque no tienen la capacitación idónea y por ende la enseñanza impartida se realiza con falencias. Por otra parte, los docentes alegan que no son especialistas del idioma, son profesionales de otras áreas en su mayoría profesores integrales, y al momento de realizar sus planificaciones de los contenidos programáticos se limitan al uso de recursos tradicionales como: la pizarra, libros, guías, que son los que disponen fácilmente a su alcance, observándose técnicas en donde el estudiante escucha y repite lo que el profesor les dice, evidenciando una enseñanza pasiva, sin creatividad, ni elementos para la construcción del conocimiento, que propicie la motivación para captar con mayor fluidez los contenidos curriculares. De lo planteado se deduce, que la consecuencia de esta problemática es un alto declive en el rendimiento de los estudiantes, que a su vez ocasiona un numeroso porcentaje de aplazados y, en la mayoría de los casos, la deserción escolar, situación que se observa frecuentemente en la institución.

En relación a lo expuesto, se establecen los siguientes objetivos de estudio: Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista en el municipio de Cúcuta, Norte de Santander.

Como objetivos específicos:

- Diagnosticar como es el proceso de enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista en el municipio de Cúcuta, Norte de Santander.
- Determinar las estrategias didácticas que aplican en el proceso de enseñanza del inglés los docentes de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista.
- Determinar la factibilidad del uso de estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista

- Proponer estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista

MARCO TEÓRICO

La teoría del Aprendizaje de Vygotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto el medio en el cual se desarrolla, es decir la interacción social se convierte en el motor de desarrollo, basada en dos aspectos primordiales: la importancia del contexto y la capacidad de imitación, a través del juego el niño interactúa y actúa con el ejercicio del juego, los conceptos alcanzados son asimilados de manera conjunta implicando así un aprendizaje asociativo construido por medio de operaciones y habilidades cognitivas. Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse independiente del medio social en la que está inmerso el individuo.

Por su parte el estudioso Piaget, relaciona las distintas etapas del juego infantil con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por los que atraviesa la génesis de la inteligencia. A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, en este sentido, jugar es una manera de intentar, extender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa. Concepciones teóricas acerca de la enseñanza del inglés.

Del mismo modo, se tiene el enfoque comunicativo para la enseñanza del lenguaje teniendo sus raíces en las teorías del aprendizaje cognocistivistas y humanista. Unas de las características, importante es el cambio de estrategias que anteriormente se centraban en los objetivos que el profesor quería que sus alumnos alcanzaran y actualmente se enfocan en las necesidades e intereses de los estudiantes como motivo principal para seleccionar directrices que van a determinar la enseñanza de una segunda lengua, como propósitos o funciones comunicativas por unidades básicas, en lugar de los elementos gramaticales como sucede en los modelos tradicionales de enseñanza de los idiomas. Esta nueva enseñanza del lenguaje establece la importancia que tiene el desarrollo de habilidades cuando se aplican estrategias cuando se enseña una nueva lengua.

Ello da cuenta de que el lenguaje es una forma comunicación y aprender una segunda lengua es aprender a comunicarse en dicha lengua; el objeto de desarrollar las competencias comunicativas, que incluye tanto la lingüística (reglas formales de uso) como las competencias sociolingüísticas y discursivas (uso de las formas apropiadas según el contexto y la situación. De allí que, el aprendizaje se centra en las necesidades comunicativas del estudiante, enfatizando el proceso y las estrategias de aprendizajes. Los cursos se organizan en términos de lo que los participantes necesitan hacer con el idioma, las funciones particulares, los elementos necesarios para la actuación lingüística y las situaciones específicas del uso del idioma. Por su parte, Krashen y Terrell (2003), señala que:

Existen dos formas de desarrollar competencia en una segunda lengua: a través de la adquisición y el aprendizaje. Aprendizaje definido como saber acerca de la lengua, o 'conocimiento formal' de un idioma. Mientras que la adquisición es subconsciente, el aprendizaje es consciente. Aprendizaje se refiere al conocimiento 'explícito' de las reglas, estar consciente de ellas y ser capaz de hablar acerca de ellas. (p. 90)

De igual forma, Moor (2006), señala que: "los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios" (p. 56). Es por ello que la incorporación del aprendizaje en lengua extranjera se debe trabajar desde la lúdica en la Educación Básica Primaria con el fin de interiorizar conceptos básicos en lengua extranjera. El proceso de aprendizaje de una lengua extranjera es considerado motivador cuando las estrategias del docente son llamativas para él, ya que causa interés en los estudiantes al momento de incorporar el aprendizaje en Lengua extranjera, inglés.

Se ha considerado que el lenguaje es analizado y presentado en términos de funciones comunicativas (propósitos de la comunicación), nociones (categorías semántico gramaticales o conceptos a comunicar) y realizaciones lingüísticas (elementos lexicales, morfológicos y sintácticos necesarios para la comunicación y donde el trabajo oral es importante, con el énfasis en las habilidades lingüísticas y orales que implique no solamente escuchar al profesor, sino que los estudiantes tenga un contacto personal con el idioma, teniendo la oportunidad de cometer errores y de aprender de ellos.

Desde estas perspectivas, las actividades en el salón de clase maximizan las oportunidades para que los estudiantes usen la segunda lengua en forma comunicativa a través del énfasis del significado (los mensajes que ellos construyen o las tareas que están desarrolladas) en lugar de la forma (corrección del lenguaje y estructura del lenguaje), como si fuera la adquisición de la lengua materna. Es decir, la gramática tiene un papel de soporte, es un medio, no un fin; un instrumento, no un objetivo. Y la misma se enfatiza el uso de material auténtico, el significado y la exposición del estudiante a situaciones reales de uso del idioma.

En consecuencia, se tiene un enfoque ecléctico, el cual numerosos métodos y enfoques han sido desarrollados para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos al momento de estudiar una lengua extranjera. Sin embargo, apegarse solo a un método o enfoque no es muy recomendable puesto que no todos los alumnos aprenden de la misma forma o se sienten atraídos por lo mismo; esto lo demuestra el nacimiento del eclecticismo.

Esta tendencia relativamente nueva permite a los profesores, según lo señala Delmatro (2008) "el enfoque ecléctico constructivista busca la construcción de un sistema que integre las destrezas comunicativas (orales, escritas, receptivas, productivas) de dicha lengua tomando en cuenta tanto las necesidades como las experiencias previas de los alumnos, es decir, su desarrollo integral" (p. 59). Lo expuesto anterior incluye: el conocimiento explícito de reglas (como medio para transmitir un mensaje, no como fin); el uso adecuado del contexto y situaciones que incluye el desarrollo de estrategias (cognitivas, metacognitivas y socioafectivas); el conocimiento intuitivo y construcción de significados.

Por otra parte, enseñar es fundamentalmente dar a los alumnos la oportunidad para manejar inteligente y directamente los datos de la disciplina, organizando, dirigiendo y controlando experiencias significativas que brinden espacios de reflexión. De allí que, enseñar es dirigir con técnicas apropiadas el proceso de aprendizaje de los alumnos en la asignatura Siendo la enseñanza, el proceso en el cual se evidencia:

- Iniciar a los alumnos en el estudio de la asignatura, estimulándolos, proveyéndolos de los datos necesarios, orientando la incorporación de los aprendizajes.



- Dirigir a los alumnos en actividades concretas, apropiadas y fecundas, que los conduzcan a adquirir experimentalmente un creciente dominio reflexivo sobre la materia, sus problemas y sus relaciones.
- Diagnosticar las causas de dificultad, frustración y fracaso que los alumnos puedan encontrar en el aprendizaje de la materia, y ayudándolos a superarlas, rectificándolas oportunamente.
- Ayudar a los alumnos a retroalimentar lo aprendido con el fin de modificar sus actitudes y su conducta en la vida.
- Finalmente, comprobar y valorar objetivamente los resultados obtenidos por los alumnos en la experiencia del aprendizaje y el uso práctico para el desempeño de su vida laboral.

Considerar lo antes planteado, el éxito para un profesor de inglés está representado en el aprendizaje que logran sus alumnos, pero no todos los estudiantes aprenden, a pesar que estos no empiezan de cero, pues tiene conocimientos adquiridos en educación primaria. En tal sentido, para Hurtado, (2003) las motivaciones son dos: la extrínseca e intrínseca la primera la primera se refiere a todos los elementos externos a la clase y en este tipo de investigación el estudiante puede tener dos tipos de objetivos: motivación integradora si el alumno se identifica con la cultura relacionada a la lengua objeto-aprendizaje y la motivación instrumental si refleja como deseo de aprender por motivos personales. La segunda desempeña un rol más amplio las condiciones físicas, el método con el que se enseña, la aptitud y actitud del docente, el éxito para aprender inglés, la importancia que tiene el aprender inglés o la necesidad de aprender un idioma. En el aula, el ambiente para el aprendizaje debe ser física y psicológicamente adecuado; las conferencias largas, los logros periodos en los cuales los estudiantes permanecen sentados y la ausencia de oportunidades para la práctica convierten la clase en aburrida e irritante.

Dentro del proceso de enseñanza del inglés en la educación secundaria es pertinente la utilización de las competencias mencionadas puesto que estas contribuyen a logro de los objetivos planificados por el docente y formar un ciudadano integral apto para interactuar en cualquier contexto. Por lo tanto, el enfoque comunicativo estimula la práctica como medio para desarrollar las actividades comunicativas. Durante las últimas décadas la enseñanza comunicativa ha sido considerada más como un enfoque que como un método, debió que a pesar de existir bases teóricas suficientes y consistentes los niveles de diseño y procedimiento permiten más libertad para interpretar y variar que otros métodos para enseñar.

De igual forma, el método auditivo-lingual llamado también estructuralismo o lingüístico por basarse en una determinada concepción del lenguaje y su adquisición surgió como consecuencia a la necesidad para comunicarse con otros idiomas, se ha empleado desde el siglo pasado en colegios, liceos, universidades y otros. Al finalizar los 60 y comenzar los 70 del siglo XX como reacción al método auditivo lingual aparece el llamado enfoque cognoscitivo, originado en los estudios sostenidos por Chomsky (2001), muy popular en esta época en las escuelas con formación docente, en consecuencia, a este método o enfoque el proceso para aprender un idioma extranjero tenía su principio en el dominio consistente de las estructuras gramaticales, fonéticas y del léxico del idioma, lo que le permitía al estudiante después de lograr tal dominio, desarrollar automáticamente la facilidad para emplear el idioma en situaciones reales.



Por otra parte, el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación del inglés ha sufrido enormes modificaciones en los últimos veinte años, sobre todo a comienzo de 1990 debido a la inclusión de la tecnología para su enseñanza, posiblemente será necesario diseñar una didáctica especial para su uso y aplicación a la enseñanza del inglés. Como lo señala Jiménez (2008):

...el acto didáctico, la enseñanza como un acto comunicativo intencional dirigido al perfeccionamiento y desarrollo de los individuos no han cambiado mucho. Sí que han cambiados las situaciones de enseñanza y aprendizaje, los medios disponibles y, en cuanto los modos el acceso a la información. En última instancia también hay que enseñar a utilizar los nuevos medios y las nuevas tecnologías (p.72)

Con lo expresado conlleva a dilucidar que la enseñanza, es construcción, diseñar estrategias y habilidades para ser utilizadas por el docente en su rol como formador, en su programa la asignatura debe ser diseñada con forme a las teorías para el aprendizaje del inglés, para su enseñanza, a las necesidades de aprendizaje y a las nuevas teorías sobre pedagogía. Uno de los objetivos para la enseñanza del inglés es comprender los procesos, factores y situaciones implicadas con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera y explorar las aplicaciones de estos conocimientos teóricos a la práctica del aula.

Por otra parte, el proceso de enseñanza y aprendizaje para los idiomas, Bestard y Pérez (2000), plantea también "... tres factores más importantes, y sobre los que más se ha fijado la atención, son los que se refieren a la motivación, la actitud para los idiomas y la edad" (p. 76). Esto significa que la motivación es un objetivo muy importante para lograr un buen resultado, no hay que olvidar que el protagonismo en el aula, contrario a lo que piensan algunos es el estudiante, con la motivación y la adecuación se puede recurrir al campo experiencial del alumno para conocer cómo están sus conocimientos respecto al contenido.

Sin embargo, las habilidades lingüísticas son el componente desde el cual se puede estructurar toda la plataforma de la secuencia didáctica en clase para Piñero, (2008), estas son definidas como los elementos primarios para expresarse o entender una lengua. En concordancia con lo anterior en la asignatura de inglés se debe organizar en las habilidades y competencias comunicativas sin desviar éstas hacia las competencias lingüísticas, las cuales el énfasis de la actividad docente recaer sobre el manejo y uso de los códigos lingüísticos como: léxico, morfológico, sintáctico y fonológico.

En el mismo orden de ideas, uno de los condicionamientos que posee la enseñanza del inglés en las instituciones educativas es el considerarse como un área más con limitación de tiempo. Es necesario que los alumnos sean conscientes de la dimensión comunicativa del lenguaje. Los programas adoptados para la enseñanza de (LE) no garantizan lo que vaya a suceder en una clase. La adopción de una metodología del programa en una actividad lingüística dinámica el aprendizaje hace que los aprendizajes sean más asertivos. De allí, que cuando se introduce en la clase de inglés actividades lúdicas, el empleo de la lengua extranjera se presenta como una regla más que es preciso respetar para llevar a buen término la lúdica. En estas condiciones, la lengua extranjera, lejos de ser una exigencia fastidiosa y entorpecedora de la comunicación dentro del aula, se transforma en la lengua deseada.



La lúdica como actividad pedagógica

El ser humano como miembro activo de la sociedad interactúa en diferentes espacios con la finalidad de lograr su desarrollo cognitivo, socio afectivo, psicomotor entre otros. La adquisición de conocimientos trae consigo la aplicación de estrategias motivadoras para la incorporación de los mismos. La lúdica es una de esas estrategias considerado como la base fundamental en el desarrollo de las actividades, es por ello que se constituye como técnica de aprendizaje habitual. La lúdica y la cultura están estrechamente ligadas y su papel se ha señalado en muchas ocasiones. Huizinga (2004), profundizó en el estudio de la lúdica con la siguiente afirmación:

La lúdica es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (Pág. 89). Desde este punto de vista, la lúdica no puede tener un papel secundario, la misma existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego. La lúdica como estrategia constituye una de las principales técnicas motivadoras de aprendizaje en donde se adquieren conocimientos de forma natural de la cultura de cada sociedad, la lúdica y la cultura están directamente ligadas.

Por otra parte, diferentes corrientes sustentan la incorporación de la lúdica como estrategia para la enseñanza. Tal como lo plantea Vigotsky la lúdica surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás y a través de la lúdica se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Finalmente, Vigotsky establece que la lúdica es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

También este autor se ocupa principalmente de la lúdica simbólica y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado; por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Es así como se puede direccionar la lúdica como aprendizaje en el cual el ser humano como parte de una sociedad interactúa para incorporar nuevos conceptos que determinan procesos de interiorización.

Ahora bien, la lúdica es objeto de una investigación psicológica especial para Karl Groos, siendo el primero en constatar el papel de la lúdica como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. La lúdica es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para Gómez, (2004), la lúdica es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. La lúdica se considera como ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

La situación de la lúdica aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación de acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles la lúdica tradicionalmente ha sido usada en espacios de diversión, pero con el devenir de los años se ha incorporado progresivamente en cada una de las actividades escolares, siendo una herramienta valiosa que contribuye no solo a la memorización de contenidos sino a la interiorización de los mismos de tal forma que constituye un aprendizaje efectivo y permanente. De allí la

consideración de ser una actividad básica en los primeros años de desarrollo de los niños ya que aporta espacios que brindan la oportunidad de explorar e integrarse desarrollando las necesidades de la infancia.

Una de las actividades de mayor frecuencia en el estudiante es la lúdica, porque además de cumplir con su propósito formativo, también desarrolla la capacidad cognitiva, bajo un clima de diversión, satisfacción y agrado, lo que hace que su misma naturaleza, desempeña una acción importante en el desarrollo integral del estudiante. En otras palabras, mediante la lúdica puede estimular el aprendizaje y en este caso en particular a través de estrategias lúdicas se pretende desarrollar competencias lingüísticas en los estudiantes en lo referente al inglés como segunda lengua de formación en el estudiante.

Según la opinión de la profesora de la universidad de Warwick (Inglaterra), Shelagh Rixon (2006), señala que: "la lúdica ayuda a reclutar a los niños, manteniendo un gran entusiasmo por la retención de la actividad que realizan" (p.90). La lúdica es ideal para practicar el vocabulario o las formas verbales, la revisión de exámenes o pruebas, o para relajarse cuando hayamos terminado un proyecto de gran envergadura y tengamos algo de tiempo libre. Como estrategia innovadora, despierta en el niño la creatividad, la imaginación y el interés por vivenciar y disfrutar cada momento con la mayor intensidad, como actividad importante en el aula de clase otorga una forma diferente de adquirir un aprendizaje significativo que aporta descanso y recreación al estudiante.

Según Salas, (2009), la lúdica representa una actividad que favorece el desarrollo del aprendizaje; es decir:

Los estudiantes mientras desarrollan actividades lúdicas, se comunican constantemente: El lenguaje y la lúdica van siempre unidos. Cuando el alumno comienza a hablar le gusta jugar con el lenguaje, deforma los sonidos o las palabras, habla con los labios juntos o con la boca abierta, dice palabras al revés. Todo esto está ayudando a la adquisición del lenguaje oral... La escuela tiene un papel decisivo en el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje... Hay áreas relacionadas directamente con la adquisición del lenguaje que es preciso estimular, ya que abarcan todos los aspectos que inciden en la evolución del habla (p. 39).

Según este señalamiento, el docente de inglés debe realizar actividades que produzcan en el estudiante, oportunidades cada vez más frecuentes para que adquiera competencias que le permitan asumir comportamientos de interacción con mayor seguridad y confianza en sí mismo; por tanto, es importante que a través de la lúdica adquieran herramientas que sirven para el desarrollo de competencias relacionadas con una segunda lengua, en este caso el inglés; así como también, la habilidad crítica y valorativa, capacidad para la comunicación en esa lengua en particular, y a su vez pueda ampliar su vocabulario; además, de usar el lenguaje como instrumento de pensamiento, es decir, facilite una mayor operatividad cognitiva como proceso catalizador del aprendizaje del idioma inglés mediante actividades donde se desarrolle la lúdica.

Así mismo, dentro del espacio educativo el empleo de la lúdica como herramienta pedagógica da respuesta frente a la intolerancia de la enseñanza tradicional, razón que impulsa al profesor, a un cambio de acción educativa que lo acerque a las nuevas formas de enseñar. En esta dirección el docente debe hacer sus esfuerzos para usar la lúdica como estrategia pedagógica de enseñanza pues, se considera un recurso importante en la socialización, de recreación, es una forma de expresión eficaz y precisa para el aprendizaje;



asimismo, representa un elemento de comunicación efectivo, constituye un valor indudable de fuente de información.

Se orienta, que en acto pedagógico es conveniente el empleo de la lúdica como herramienta didáctica para despertar el interés por parte de los estudiantes a participar en clases y por ende generar un aprendizaje verdaderamente significativo. Esta relación de intercambio es el inicio de un proceso gradual de independencia y autonomía que podría fortalecer el desarrollo del estudiante; por ello, el profesor debe considerar la lúdica como recurso que debe fomentarse en los escolares para que comparan sus opiniones, sentimientos y actitudes, permitiéndole explorar los valores que conservará o descartará. Por otro lado, les proporciona el aprendizaje de cómo ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuándo ceder y cuándo permanecer firme. Bajo esta directriz, la lúdica en la enseñanza como recurso pedagógico se atiende en función a ser considerado como instrumento de formación.

Como medio de expresión pedagógico, se debe poner en práctica la misma, resaltando esta propiedad para activar alegremente el contenido académico en pro del desarrollo integral del infante. Es decir, se debe buscar que el estudiante use la lúdica como elemento interactivo para generar aprendizaje significativo. Esa expresión del aprendizaje puede ser estimulada por el docente mediante el desarrollo de la lúdica, hecho que implica una participación directa en el ejercicio fundamental para el desarrollo de las ideas y de la práctica social que se desprende de dicha actividad lúdica. Por consiguiente, el docente como conductor del acto pedagógico, debe insistir en proporcionar herramientas mientras el estudiante interactúa a través de la lúdica para establecer esa capacidad crítica necesaria durante su desenvolvimiento escolar y social.

En el caso del docente, cuando emplea la lúdica como recurso para estimular la capacidad valorativa en el estudiante, le brinda oportunidad para adquirir herramientas en pro de su propio criterio, buscando una jerarquía de valores que permita ejercer prácticas valorativas bajo criterios propios, afrontar dificultades con confianza y optimismo, plantear y solucionar conflictos, porque buena parte del uso de la actividad lúdica cuando se busca propiciar la capacidad valorativa, se fomenta mediante el respeto hacia las normas establecidas, la solidaridad, la responsabilidad y el compromiso, valores que luego se adicionan a su comportamiento en las distintas áreas de desenvolvimiento (familiar, escolar, social).

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza del Estudio

El propósito de la investigación se orientó en diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que promovieron la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista en el municipio de Cúcuta, Norte de Santander; la misma se enfocó en una investigación en la modalidad de proyecto factible, de carácter descriptivo, bajo un paradigma cuantitativo; con respecto al tipo de investigación la UPEL (2006), la señala que:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación

conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios... (p.14).

Así mismo, tuvo su apoyo en una investigación de campo, que, según Sabino, (2003), señala: "que un diseño de campo, permite recoger los datos directamente de la realidad". (p.66). Al mismo tiempo se ubica dentro del paradigma cuantitativo, el cual señala Morales, (2001), como: "... magnitudes susceptibles a ser medidas ofreciendo validez mediante la utilización de frecuencias y porcentajes" (p. 15). De igual forma, se requirió establecer el tipo de investigación que permitió el desarrollo del estudio; la misma fue de carácter descriptivo, por cuanto se reseñaron los hechos o condiciones presentes en un momento determinado. Hay que tomar en cuenta, que este estudio describió la información sobre la forma más adecuada para optimizar la articulación de las inteligencias múltiples a través de los proyectos de aprendizaje mejorando de esta manera la práctica educativa y por ende la generación de aprendizaje significativo por los estudiantes.

Población y Muestra: Para efectos de esta investigación la población estuvo constituida por los 37 docentes que laboran en la Institución. Como muestra se toman en cuenta todos los profesores que laboran en la Institución Educativa Colegio Eustorgio Colmenares Baptista; siendo la misma de tipo censal, es decir se tomara todo el total de la población para que el estudio sea representativo.

El estudio comprende las siguientes fases:

Primera Fase: Sea hizo la primera visita a los docentes que laboran en la Institución Colegio Eustorgio Colmenares Baptista, con el propósito de llevar a cabo observaciones preliminares con la finalidad de elaborar un diagnóstico conforme al entorno donde se efectuó el estudio para esta investigación.

Segunda Fase: En esta fase se realizó una revisión extensiva de todo el material bibliográfico y documental que sirvió de fundamento teórico para el desarrollo del presente estudio. Es importante aclarar que de la profundidad teórica llevada a cabo en esta fase fue la base para el diseño de la propuesta.

Tercera Fase: Es en esta fase se llevó a cabo la ejecución de instrumentos para la recolección de la información, y los mismos dieron a conocer la realidad existente dentro de la Institución Educativa Eustorgio Colmenares Baptista; todo ello, con base a la articulación de las inteligencias múltiples a través de los proyectos de aprendizaje

Cuarta Fase: En esta fase se analizaron cada uno de las situaciones que hacen factible la propuesta y seguidamente una vez hecho el análisis correspondiente de los resultados de procedió a su elaboración.

Validez: Para la realización de la presente investigación se utilizó un instrumento completo que permitió la recopilación de la información. Este instrumento fue evaluado a través de la "Técnica de Juicio de Expertos" para su aprobación y estableció hasta donde las interrogaciones son representativas del dominio de contenido de la preferencia que se evaluaron. En cuanto a este particular Bluner (citado por Bogdan, 2002) "Se da énfasis en la validez de la investigación permitiendo asegurar un estrecho ajuste de datos y lo que la gente realmente dice o hace" (p.24). Este instrumento se envió a tres expertos, uno en el área metodológica, otro en la enseñanza del inglés y otro en español y literatura.



Confiabilidad: La confiabilidad del instrumento según la opinión de Hernández, Fernández y Baptista, (2006); "es el valor en que los ítems de una prueba están correlacionados entre sí" En este caso, se determinó la confiabilidad del instrumento a través del coeficiente de confiabilidad Alfa-Crombach. Este coeficiente se usó cuando el instrumento fue elaborado sobre la base de una escala de combinadas respuestas; dicho de otro modo, cuando los ítems del instrumento manifiestan una escala de diferentes opciones a elegir.

Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos: Con el propósito fundamental de recolectar la información para el desarrollo del presente estudio y su posterior medición de variables, se utilizó como instrumento un cuestionario tipo escala de Lickert, el cual se definió por Tamayo Tamayo (2007), como: "el cuestionario se basa en una recolección de datos obtenidos a través de preguntas referentes a opiniones de cualquier situación de condición humano" (p.165). Cabe señalar, que dicho instrumento se ejecutó con base a la Operacionalización de las variables; con cinco opciones de respuesta: Siempre, Casi Siempre, Algunas Veces, Casi Nunca, Nunca.

Técnica de Análisis de Datos: El análisis de resultados según Morales (ob.cit) abarca dos etapas: "La representación de los datos y el método para ordenarlos y presentarlos lógicamente. Es la representación estadística de los datos" (p.167). De allí, que se efectuó el análisis de datos, mediante la utilización de estadísticos descriptivos, además, se utilizó la técnica porcentual tomando como parámetro las dimensiones en cada uno de los indicadores en relación a cada ítem con su respectiva frecuencia absoluta y relativa. Los resultados se presentaron en cuadros descriptivos, los cuales indicaron las alternativas de respuesta a cada ítem con las respectivas frecuencias porcentuales en razón a la totalidad de los sujetos de estudio. Los resultados obtenidos, permitieron la elaboración de estrategias innovadoras que promuevan la articulación de las inteligencias múltiples a través de los Proyectos de aprendizaje en los y las estudiantes de la Institución Educativa Eustorgio Colmenares Baptista de la ciudad de Cúcuta.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la información recabada en la aplicación del instrumento. Para proceder a éste análisis, fue necesario organizar y jerarquizar toda la información la cual estuvo orientado y enmarcado en función de las siguientes dimensiones: Cooperación aprendizaje, planificación, estrategias y evaluación. La información recabada en los instrumentos fue tabulada en cuadros de frecuencia y porcentajes en función de las categorías de respuestas, considerándose como favorable las alternativas siempre, casi siempre y desfavorables las alternativas algunas veces, casi nunca y nunca. Para proceder luego al análisis descriptivo de los datos relacionados con las variables en estudio y los objetivos de la investigación. El instrumento aplicado a los docentes arrojó información válida que permitió formular las conclusiones inherentes a las opiniones de los encuestados sobre la problemática en estudio.

En este sentido se destacan:

Ítem N° 1. Para despertar el interés por el estudio del inglés y fijar la atención del estudiante planifica actividades al inicio de la clase.

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	5	13,51
Casi Siempre	7	18,91
Algunas Veces	15	40,54
Casi Nunca	5	13,51
Nunca	5	13,51
Total	37	99,98

Fuente: Pabón, (2014)

De acuerdo a los resultados obtenidos en el ítem 1 el 40.54% de la población encuestada manifestó que algunas veces para despertar el interés por el estudio del inglés y fijar la atención del estudiante planifica al inicio de la clase, mientras que el 18,91% revelan que casi siempre lo realizan. No obstante, existe una correlación entre las opciones de respuesta siempre, casi nunca y nunca con un 13,51%. Lo que deja en evidencia que medianamente los docentes desarrollan actividades donde se promueve el interés para generar aprendizaje significativo por parte de los estudiantes, es decir que los docentes siguen empleando modelos tradicionales de la enseñanza durante su acto educativo, razón está que impide el desarrollo de habilidades y destrezas del escolar apoyados en métodos de construcción del conocimiento.

Ítem N° 2. Utiliza el video como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	2	5,40
Casi Siempre	7	18,91
Algunas Veces	13	35,13
Casi Nunca	7	18,91
Nunca	8	21,62
Total	37	99,97

Fuente: Pabón, (2014)

Con respecto al ítem N° 2 el 35,13% de los docentes encuestados señalaron que algunas veces utilizan el video como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés, el 21,62% manifiesta que nunca hace uso de esta herramienta didáctica; además se puede evidenciar que existe una correlación entre las opciones de respuesta casi nunca y casi siempre con un 18,91% y un 5,40% sostiene que siempre lo utilizan. En función a lo anterior se puede inferir que medianamente el docente emplea recursos tecnológicos para promover aprendizaje significativo en los estudiantes, específicamente el empleo del video como herramienta didáctica.



Ítem N° 3. Usa herramientas tecnológicas auditivas para el desarrollo de la enseñanza del inglés

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	0	00,00
Casi Siempre	6	16,21
Algunas Veces	8	21,62
Casi Nunca	12	32,43
Nunca	11	29,72
Total	37	99,98

Fuente: Pabón, (2014)

Con respecto, al Ítem 3 el 32,43% de los encuestados manifiestan que casi nunca usa herramientas tecnológicas auditivas para el desarrollo de la enseñanza del inglés y un 29,72% considera que nunca lo hacen. Así mismo el 21,62% algunas veces hacen uso de este recurso, y el 16,21% casi siempre las utiliza. De lo antes expuesto queda claramente denotado que en la institución educativa los docentes pocas veces hacen uso de las herramientas tecnológicas que brindan a sus estudiantes la participación activa dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en cuanto a la enseñanza del inglés de refiere.

Ítem N° 4. La técnica de la pregunta sirve para reforzar el conocimiento de los estudiantes sobre los contenidos desarrollados en la asignatura de inglés.

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	6	16,21
Casi Siempre	6	16,21
Algunas Veces	12	32,43
Casi Nunca	7	18,91
Nunca	6	16,21
Total	37	99,97

Fuente: Pabón, (2014)

Con respecto al Ítem No. 4 el 32,43% de la población encuestada manifiesta que algunas veces la técnica de la pregunta sirve para reforzar el conocimiento de los estudiantes sobre los contenidos desarrollados en la asignatura de inglés, un 18,91% sostiene que casi nunca y existe una correlación entre las opciones de respuesta siempre, casi siempre y nunca en un 16,21%. De allí se puede inferir que medianamente los docentes desarrollan la técnica de pregunta con la finalidad de promover aprendizaje en los estudiantes acerca del inglés.

Ítem N° 7. Al desarrollar el programa de estudio de la asignatura de inglés es necesario emplear estrategias de enseñanza procedimentales para generar aprendizajes significativos.

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	8	21,62
Casi Siempre	12	32,43
Algunas Veces	14	37,83
Casi Nunca	2	5,40
Nunca	1	2,70
Total	37	99,98

Fuente: Pabón, (2014)

En el ítem No. 7 un 37,83% de los encuestados consideran que algunas veces al desarrollar el programa de estudio de la asignatura de inglés es necesario emplear recursos de enseñanza para generar aprendizajes significativos, un 32,43% casi siempre lo emplea, el 21,62% siempre, el 5,40% casi nunca y el 2,70% nunca. Estos resultados demuestran que medianamente los docentes sometidos al estudio emplean estrategias que promuevan el aprendizaje significativo en sus estudiantes. De allí que Ausubel (1974), señala que el Aprendizaje Significativo es la construcción de un nuevo conocimiento partiendo de uno ya existente. Es por ello que dentro de la enseñanza del inglés se debe tener en cuenta los conocimientos que poseen los estudiantes para que de esta manera generar un aprendizaje significativo en el escolar, todo esto con la ayuda del programa de estudio preestablecido en el grado correspondiente

Ítem N° 13. El programa de estudio de inglés de primer año de educación media general propone en todos sus contenidos estrategias que generen aprendizaje significativo

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	5	13,51
Casi Siempre	5	13,51
Algunas Veces	16	43,24
Casi Nunca	11	29,72
Nunca	0	00,00
Total	37	99,98

Fuente: Pabón, (2014)

Ahora bien, en lo que respecta al ítem número 13, un 43,24 % señala que Algunas veces el programa de estudio de inglés de primer año de educación media general propone en todos sus contenidos estrategias que generen aprendizaje significativo, un 29,72% casi nunca, mientras que existe una relación entre las opciones de respuesta siempre y casi siempre con un 13,51%, lo que deja en evidencia que la población que forma parte de este trabajo de investigación medianamente considera que el aprendizaje impartido a sus estudiantes es significativo en cuanto a la enseñanza del inglés como lengua extranjera.



CONCLUSIONES

El estudio realizado determina que los docentes en un elevado porcentaje tienen debilidades en la inclusión de distintos componentes del proceso pedagógico en cuanto a la enseñanza de la del inglés se refiere; razón por la cual se puede inferir, que los mismos no poseen información suficiente en cuanto a los nuevos enfoques didácticos de la enseñanza, motivo a ello durante su acto pedagógico no se evidencia la adquisición de un aprendizaje significativo por parte del estudiante.

Esta información se complementó al determinar que los docentes de la institución en estudio poseen poco conocimiento para desarrollar estrategias didácticas innovadoras donde se emplee la lúdica como elemento regulador del aprendizaje durante el devenir de su acto pedagógico; de allí que, deben aumentar sus competencias para desarrollar estrategias que orienten su acción pedagógica, entendiendo las estrategias pedagógicas de aprendizaje como un conjunto de actividades dirigidas al mejoramiento del conocimiento, pensamiento, y proceso autorregulatorio de un mejor funcionamiento de los procesos cognitivos que tienen gran importancia en el proceso de promoción del aprendizaje significativo. Por lo que se considera factible la elaboración de estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa

El análisis de información obtenida por los sujetos en estudio, sugiere el desarrollo de estrategias de enseñanza efectivas para generar un aprendizaje significativo en sus estudiantes y darle solución a los problemas existentes en cuanto a la profundización de esta asignatura por lo que se recomienda que los docentes de esta área de estudio consideren el diagnóstico realizado para evaluar la situación real y mejorarla constantemente.

REFERENCIAS

Asher, (2000). La creación del hipertexto de la lengua extranjera. Disponible en <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/3/biblio/3GUTIERREZ-MARTIN-Alfonso-CAP-2-laalfabetizacion digital...> [Consultado: 03 mayo 2014]

Bestard, A. y Pérez A., (2000). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. New York: Oxford University Press

Bogdan, (2002). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill Ediciones. México

Constitución de la República de Colombia (1991). *Gaceta Oficial de la República de Colombia*.

Chomsky, (2001). *Las competencias lingüísticas*. 4ta. Edición, Editorial McGraw Hill, México.

Delmastro, A. (2008). *The Learning Strategies Handbook*. White Plains, NY: Longman

Gómez, A. (2004). *La Lúdica y el Juguete en el Desarrollo del Niño*. (2ª. ed.) México: Ariel.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista P, (2006). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill Ediciones. Interamericana.

Huizinga, J, (2004). *Cómo Enseñar a Través de la Lúdica*. Barcelona, España: Fontanella.

Hurtado, A. (2003). *Interacción entre alumnos y aprendizaje Escolar*. Madrid: Alianza

Jiménez, J. (2008). *Estrategias didácticas innovadoras*. Madrid Octaedro.

Krashen, S. y Terrell, T. (2003). *El aprendizaje en el aula*. Madrid. Santillana.

Ley General de Educación. (1994). Ley 115 del 8 de febrero de 1994. Congreso de Colombia

McGill, Fred Genesee, (1994)

Ministerio de Educación Nacional, (2006). *Programas y políticas educativas*. Bogotá. Autor.

Moor, P. (2006). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para promover el aprendizaje del inglés en Niños*. Editorial MARTO. Chile.

Morales, O. (2001). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 5ta. Edición. Caracas: Editorial Episteme C.A.

Piñero, A. (2008). *Constructivismo y Enseñanza de Lenguas Extranjeras*. 2da. Edición PAMPAR. México.

Sabino, C. (2003). *El proceso de la Investigación*. México: Limusa.

Salas, S. (2009). *La Lúdica Cooperativa para Prevenir la Violencia en Los Centros*.



Ministerio de Educación y Ciencia. España: Secretaría General Técnica.

Sandoval, M. (2008). El guion didáctico. Disponible en <http://www.monografias.com/trabajo/908/guion-didactico-multimedia-2.5.html>. [Consultado:03 mayo 2014]

Shelagh Rixon (2006). Medio de expresión. Disponible: http://valores-mexico.org/index.php?option=com_content&view=article&id=456&Itemid=95.

Tamayo y Tamayo (2007). Metodología de la Investigación Cuantitativa. UNED. España

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006). Manual de Tesis de Grado. Vicerrectorado de Docencia Educación Básica. Material Instruccional Caracas, Venezuela

Vila (2007). Profesores de Idiomas Modernos y su Rol como Mediadores de Lenguaje y Cultura: Un estudio en México. Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal

Villegas, A, M. (2009). Principles of Language Learning and Teaching. White Plains, NY; AddissonWesly Longman, Inc.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Venezuela