

Cinco Juegos Tradicionales Americanos para el Desarrollo del Vocabulario en Inglés del Grado
Pre-nursery: Un Acercamiento Desde el Enfoque Comunicativo

Adriana Marcela Arboleda Hurtado

Natalia Giraldo Gómez

Unidad Central del Valle del Cauca

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Lenguas Extranjeras

Tuluá – Valle

2018

Cinco Juegos Tradicionales Americanos para el Desarrollo del Vocabulario en Inglés del Grado
Prenursery: Un Acercamiento Desde el Enfoque Comunicativo

**Trabajo de grado para optar al título de
Licenciada en Educación Básica
Con Énfasis en Lenguas Extranjeras**

**Adriana Marcela Arboleda Hurtado
Natalia Giraldo Gómez**

*Diana Katherine González Ocampo

Licenciada

Unidad Central del Valle del Cauca

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Lenguas Extranjeras

Tuluá – Valle

2018

*Directora

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Tuluá, 2018.

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo en primer lugar a Dios, por ser nuestro guía y por habernos permitido llegar a este momento tan importante de nuestra formación profesional y a nuestra familia, por ser nuestro apoyo incondicional.

Agradecimientos

Agradecemos a Dios, por darnos la fuerza para culminar esta etapa en nuestras vidas; a la planta docente del programa académico por su constante y dedicada labor en función de nuestro aprendizaje.

A nuestra directora Diana Katherine González y nuestro asesor Gonzalo Romero, quienes nos guiaron y corrigieron permanentemente durante la elaboración de este proyecto e hicieron posible su ejecución; a los estudiantes del Colegio Bilingüe Hispanoamericano por su total disposición para llevar a cabo ésta propuesta.

Finalmente, agradecemos a todos quienes aportaron con sus ideas a la realización de este proyecto.

Contenido

Introducción	11
Capítulo I Información General	14
Capítulo II Marco Referencial	30
2.1 Situación de la Educación Inicial	30
2.2 Acercamiento Desde el Enfoque Comunicativo	36
2.3 Competencia Comunicativa en Lengua Extranjera.....	40
2.3 Adquisición y Proceso de Aprendizaje de Lengua Extranjera.....	42
2.4 El Juego y los Juegos Tradicionales Americanos	48
2.4.1 El Juego en la Enseñanza de Idiomas	51
Capítulo III Metodología	54
3.1 Diseño y Enfoque del Proyecto de Investigación	54
3.2 Población Objeto de Estudio.....	57
3.3 Instrumentos de Recolección de Datos	58
3.3.1 Instrumento de diagnóstico y de evaluación.	58
3.3.2 Instrumento de observación.	63
3.4 Secuencias Didácticas.....	66
3.5 Procedimiento	71
Capítulo IV Análisis y Discusión de Resultados	73
4.1 Análisis Prueba Diagnóstica	73
4.2 Análisis de las Intervenciones.....	81
4.2.1 Análisis de las categorías del instrumento de observación.	129
4.3 Análisis Prueba de Evaluación Final	133
4.4 Triangulación y Discusión de Resultados	139
4.4.1 Desarrollo del vocabulario.	140
4.4.2 Interacción en el juego.	142
4.4.3 Seguimiento de instrucciones.....	145
Conclusiones	147
Recomendaciones	149
Referencias.....	151
Anexos	157

Lista de Figuras

<i>Figura No. 1</i> Modelo cíclico propuesto por Kemis(1995).....	55
<i>Figura No. 2</i> Desempeño en el tema de Colors, de acuerdo a cada categoría.	74
<i>Figura No. 3</i> Desempeño del tema Numbers, de acuerdo a cada categoría.	76
<i>Figura No. 4</i> Desempeño del tema Commands, de acuerdo a cada categoría.	78
<i>Figura No. 5</i> Análisis General.	80
<i>Figura No. 6</i> Desempeño en el tema de Colors, de acuerdo a cada categoría.	134
<i>Figura No. 7</i> Desempeño del tema Numbers, de acuerdo a cada categoría.	135
<i>Figura No. 8</i> Desempeño del tema Commands, de acuerdo a cada categoría.	136
<i>Figura No. 9</i> Desempeño a nivel general, de acuerdo a cada categoría.	137
<i>Figura No. 10</i> Triángulo Desarrollo del Vocabulario.....	140
<i>Figura No. 11</i> Triángulo Interacción en el Juego.	142
<i>Figura No. 12</i> Triángulo Seguimiento de Instrucciones.	145

Lista de Tablas

<i>Tabla 1</i> Desarrollo del Vocabulario Típico a lo largo de las Eras	48
<i>Tabla 2</i> Vocabulary checklist 1. First 120 words	60
<i>Tabla 3</i> Diagnóstico.....	61
<i>Tabla 4</i> Evaluación.....	62
<i>Tabla 5</i> Instrumento de la fuente original	63
<i>Tabla 6</i> Instrumento de observación adaptado al proyecto.....	64
<i>Tabla 7</i> Formato de Secuencia Didáctica.....	66
<i>Tabla 8</i> Plan de Clase Colegio Bilingüe Hispanoamericano	68
<i>Tabla 9</i> Prueba diagnóstico.....	73
<i>Tabla 10</i> Análisis de la primera intervención.....	83
<i>Tabla 11</i> Análisis de la segunda intervención	88
<i>Tabla 12</i> Análisis de la tercera intervención	93
<i>Tabla 13</i> Análisis de la cuarta intervención	98
<i>Tabla 14</i> Análisis quinta intervención	103
<i>Tabla 15</i> Análisis sexta intervención	108
<i>Tabla 16</i> Análisis séptima intervención.....	113
<i>Tabla 17</i> Análisis octava intervención.....	117
<i>Tabla 18</i> Análisis de la novena intervención.....	121
<i>Tabla 19</i> Análisis de la décima intervención	125
<i>Tabla 20</i> Prueba evaluación final.....	134

Resumen

Título: Cinco Juegos Tradicionales Americanos para el Desarrollo del Vocabulario en Inglés del Grado Prenursery: Un Acercamiento Desde el Enfoque Comunicativo.

Autores: Adriana Marcela Arboleda Hurtado y Natalia Giraldo Gómez

Palabras clave: inglés, primera infancia, juegos tradicionales, enfoque comunicativo, vocabulario.

El presente trabajo se realizó con el objetivo de evaluar la incidencia de la implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos con respecto al desarrollo del vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo en la educación inicial en niños del grado Pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano, seleccionando una metodología cualitativa y el tipo de investigación *Action Research* (Kemmis, 1988). Primeramente, se realizó una prueba diagnóstica con los 16 estudiantes del grado en mención para identificar su nivel de conocimiento de cierto vocabulario en inglés, utilizando las estrategias de evaluación actuales implementadas en la institución educativa con respecto al plan de área del último año, la cual evidenció que la mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel más bajo determinado en el instrumento de evaluación (*understands the topic*) y se dedujo que las estrategias de enseñanza propias de la institución, no proporcionaban un aprendizaje significativo en los niños.. A raíz de lo expuesto, se programaron 10 intervenciones en las cuales se impartieron las clases del tercer y cuarto periodo de la institución, implementando la estrategia didáctica de los cinco juegos tradicionales desde el enfoque comunicativo y registrando en un diario de campo lo observado en cada sesión para que, posteriormente se analizara su desempeño mediante un instrumento de evaluación llamado *Vocabulary Checklist 1* por Dawn Syndrome Education International, con sus respectivas adaptaciones en cuanto a cada una de las temáticas planteadas.

Abstract

Title: Five Traditional American Games for the Development of English Vocabulary in Prenursery Grade: An Oncoming Since the Communicative Approach.

Author: Adriana Marcela Arboleda Hurtado and Natalia Giraldo Gómez

Keywords: English, early childhood, traditional games, communicative approach, vocabulary.

The present work was carried out with the objective of determining the incidence of the implementation of a didactic strategy based on the use of five traditional American games to promote the development of vocabulary in English from the communicative approach in initial education in children of 3 and 4 years of the Pre-nursery grade of the Bilingual Hispanic-American School, selecting a qualitative methodology and the type of research Action Research (Kemmis, 1988). First, a diagnostic test was performed with the 16 students of the mentioned grade to identify their level of knowledge of a certain English vocabulary using the current evaluation strategies implemented in the educational institution regarding the area plan of the last year, which showed that the majority of students are at the lowest level determined in the evaluation instrument (understands the topic) and it follows that significant learning has not been achieved using the institution's own teaching strategies. Following the above, 10 interventions were programmed in which the classes of the third and fourth period of the institution were taught, implementing the didactic strategy of the five traditional games from the communicative approach and recording in a field journal what was observed in each session to evaluate their performance through an evaluation tool called Vocabulary Checklist 1 by Dawn Syndrome Education International, with their respective adaptations in each of the issues raised.

Introducción

El presente estudio es el resultado de un trabajo de grado inmerso en el sector de la educación, específicamente en la enseñanza del inglés en la educación inicial; el cual propone, como objetivo general evaluar la incidencia de la implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos con respecto al desarrollo del vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo en la educación inicial en niños del grado Pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano de la ciudad de Tuluá Valle seleccionando una metodología cualitativa y el tipo de investigación *Action Research* (Kemmis, 1988), la cual facilita a las investigadoras estar en constante contacto con la población objeto de estudio y con las prácticas realizadas para determinar la incidencia de la estrategia didáctica. En el capítulo 1, se encuentra una amplia descripción de la problemática de la investigación, incluyendo ésta un recuento de la situación actual de la educación inicial en Colombia, la cual se ve expuesta desde su término a múltiples conceptos e interpretaciones en función de cada contexto, como lo son la educación preescolar o educación infantil, las cuales suelen representar una complejidad al establecer una diferenciación precisa entre ellas. En cuanto al panorama de la educación bilingüe, se tiene que el Plan Nacional de Bilingüismo y el documento "Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés" tienen la intención de promover la enseñanza de lenguas extranjeras de manera temprana. Sin embargo, al revisar los documentos que sobre bilingüismo se han escrito de manera oficial, la única aproximación teórica concreta sobre la formación bilingüe en Colombia que contiene indicaciones metodológicas aplicables a proyectos y planes de clase, es la publicación de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para primaria y transición; los cuales proponen orientaciones desde el grado transición y por ende, solamente sirven como guía para las prácticas del presente proyecto en el grado en contexto.

Por otro lado, dadas las circunstancias y el conocimiento de las investigadoras para abordar el tema, se sentaron bases en los desafíos que se originan al culminar cada periodo académico del año anterior y del presente en cuanto al nivel de los estudiantes en la lengua inglesa en el grado en contexto, especialmente en el desarrollo del vocabulario, originándose el

interrogante ¿Qué incidencia tiene la implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos en el desarrollo del vocabulario en inglés desde el enfoque comunicativo en la educación inicial en niños de 3 y 4 años del grado Pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano? El cual conllevó a la revisión de una clase normal de la institución y posteriormente, a través de una evaluación diagnóstica, detectar las fallas más específicamente y cumplir con los objetivos específicos propuestos: a) identificar el nivel de conocimiento del vocabulario en inglés de los estudiantes del grado Pre- nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano utilizando las estrategias de evaluación actuales implementadas en la institución educativa con respecto al plan de área del último año, realizado dicho proceso, se procede a; b) implementar una estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos para propiciar el desarrollo del vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo, finalmente con el objeto de; C) analizar la incidencia del uso de la estrategia didáctica en la población objeto de estudio, habiendo realizado la precedente implementación.

Dando respuesta al primer objetivo, al reflexionar en la observación de la clase diagnóstica, se obtuvo un bajo resultado en el nivel de desarrollo del vocabulario en inglés determinado por el instrumento *Vocabulary Checklist 1* por Dawn Syndrome Education International, con sus respectivas adaptaciones. También, que de los estudiantes no se percibía el dinamismo esperado, lo que se reflejó cuando la profesora hacía preguntas en inglés y los estudiantes no daban una respuesta satisfactoria.

Para entender mejor los conceptos abordados, en el presente trabajo se hace mención continuamente a los autores: Stephen Krashen, desde el proceso de adquisición de lengua; Lev Vygotsky con sus aportes a la teoría del juego; Noam Chomsky y la competencia comunicativa; William Wells Newell, desde los juegos tradicionales americanos; Dell Hymes con parte del enfoque comunicativo; Stephen Kemmis and Robin McTaggart con respecto al diseño metodológico denominado *Action Research*; entre otros. Por otro lado, con el deseo de obtener una vista más amplia sobre la problemática mencionada y dar mayor credibilidad al proyecto, se obtuvieron antecedentes de investigaciones tanto nacionales como internacionales referentes al uso de los juegos y la enseñanza del inglés en poblaciones similares.

El capítulo 2, aborda las temáticas planteadas y los postulados de los responsables de las teorías más importantes a cargo de los autores ya mencionados que abalan la significación del

presente proyecto. En el mismo orden de ideas, el capítulo 3 aporta al proyecto el sustento para su implementación, desde la ampliación de la metodología y tipo de investigación utilizados, así como los instrumentos elegidos que más se acomodaban a las necesidades de las investigadoras y de la población objeto de estudio en cuanto a la aplicación de la estrategia didáctica y los referentes teóricos pertinentes.

Finalmente, el capítulo 4, da muestra de los análisis obtenidos de la evaluación diagnóstica y de cada una de las implementaciones, así como los resultados adquiridos desde la óptica de cada uno de los objetivos, la incidencia de las prácticas y la evaluación final que determinó la efectividad de la estrategia didáctica.

Capítulo I

Información General

En primera instancia, la definición del término “educación inicial” no es una tarea sencilla, pues es bastante conocido que es una expresión reciente y que se encuentra aún en auge, en constante transformación y apenas estableciéndose como indispensable.

“El término de educación inicial requiere acudir a conceptos relacionados, como el de infancia, susceptibles de diversas interpretaciones en función de cada contexto. De hecho, al hacer referencia a la educación inicial resulta complejo establecer una diferenciación precisa entre ésta y expresiones cercanas como educación preescolar o educación infantil” (Gálvez, 2000, pág. 1).

Por otra parte, en los últimos años todos estos términos se han visto ampliados respecto a épocas previas, en las que mayoritariamente se utilizaban para definir programas formales llevados a cabo en ambientes escolares, a cargo de personal cualificado y orientados a los niños de edades cercanas al ingreso en la escuela primaria.

Actualmente, el uso de estos conceptos conlleva a una mirada de numerosas modalidades de educación y aprendizaje destinadas a los niños desde las primeras semanas de vida hasta su ingreso en la escuela primaria.

La educación inicial incluye, en la práctica, una mezcla de guarderías, preescolares, círculos infantiles, jardines de infancia, clases de preprimaria, programas asistenciales, etc., presentes en buena parte de los países del mundo. De esta forma, aunque exista una terminología más o menos común para referirse a ese ámbito, en realidad viene a enmascarar una gran diversidad de prácticas y sistemas de atención a la infancia (Gálvez, 2000, pág. 1).

En la última década, Colombia ha dado mayor relevancia a la educación inicial con una promulgación por parte de la Constitución Política de Colombia, en donde se define el tipo de país, sociedad y ciudadano que se quiere formar, y el tipo de instituciones que requiere para

hacerlo posible, tal como lo menciona el Ministerio de Educación Nacional en la serie de Lineamientos Curriculares.

Vale la pena mencionar que la educación inicial continúa en proceso de construcción, abierta al avance y a la explicitación de la variedad de conceptos que caracterizan su campo de acción, a los actores educativos que la promueven, a las modalidades en las que se organiza, a los sujetos a los que se destina y a las acciones que la constituyen (Mineducación, Sentido de la educación inicial, 2014, pág. 41).

Conjuntamente, es evidente que el Plan Nacional de Bilingüismo y el documento "Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés" tienen la intención de promover la enseñanza de lenguas extranjeras de manera temprana. Sus lineamientos y objetivos parecen querer asegurar un buen nivel de lengua en la adultez al señalar una integración entre la instrucción en lengua y el plan de estudios general del sistema educativo colombiano. Incluso, es posible encontrar referencias a ver la lengua extranjera como una forma de promover el trabajo por contenidos y tareas, como un elemento de diversión y éxito en el salón de clase, y como una opción para fortalecer la filosofía de "aprender a aprender" (Fandiño-Parra, Bermúdez-Jiménez, & Lugo-Vásquez, 2012, pág. 6)

Sin embargo, al revisar los documentos que sobre bilingüismo se han escrito de manera oficial, la única aproximación teórica concreta sobre la formación bilingüe en Colombia que contiene indicaciones metodológicas aplicables a proyectos y planes de clase, es la publicación de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para primaria y transición, apenas publicadas en el año 2016. Lo anterior da muestra de que dichas orientaciones apenas están tomando cabida para la enseñanza del inglés y están aún en un proceso de apropiación respecto a cada grado o nivel de enseñanza. Los DBA denotan orientaciones desde el grado transición, por ende, solamente sirven como guía para las prácticas del presente proyecto en el grado en contexto. Las directivas, los profesores, los padres de familia y la comunidad en general no cuentan en su totalidad con un marco de referencia a la mano que les explique no solo por qué la educación bilingüe en la primera infancia es beneficiosa, sino cómo y cuándo se debe llevar a cabo. A pesar de estos vacíos e incertidumbres, tanto el Plan Nacional de Bilingüismo como los "Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras" exigieron la implementación del bilingüismo desde los primeros años del sistema educativo colombiano. No es de extrañar, entonces, las

dudas y las dificultades a las que se han visto enfrentadas instituciones tanto públicas como privadas cuando han procurado abordar el tema de la educación bilingüe en primaria. (Fandiño-Parra, Bermúdez-Jiménez, & Lugo-Vásquez, 2012, pág. 6)

Por otro lado, hoy en día se encuentran infinidad de estrategias didácticas orientadas al desarrollo de las competencias comunicativas en una lengua extranjera (inglés), pero cuando se intentan buscar estrategias para la mejora de vocabulario en la primera infancia o en la primera etapa de cada niño como lo es el preescolar, se encuentra escasez de material debido a la poca importancia que la sociedad le ha dado a una de las etapas más importantes en la vida de un ser humano, como es la inicial, incluyendo al contexto colombiano.

Ya que está demostrado que al introducir una lengua extranjera en los primeros años de la vida de un niño se maximiza su voluntad y capacidad de aprendizaje. Además, cuanto antes aprendemos una lengua, más fácil es adoptar el acento nativo. Si adquirimos una lengua extranjera como un niño es más probable pronunciar las palabras y hablar el idioma como si fuéramos un hablante nativo (Gurd, 2013).

Cabe mencionar que, con la actual modernización, la sociedad se encuentra en un ambiente donde aprender inglés no solo se torna como una herramienta de comunicación, si no como una necesidad para los niños debido a que aprender un idioma extranjero durante la primera infancia.

No sólo les entrega a los niños la oportunidad de comenzar el aprendizaje y familiarización del idioma desde muy pequeños, sino que además genera beneficios en el niño que repercutirán de manera muy positiva, entre los cuales se pueden destacar los siguientes:

- Mayor desarrollo cognitivo
- Mejor capacidad de comunicación
- La mente se vuelve más flexible y creativa.
- Mejoran las habilidades de resolución de problemas.
- Rapidez mental
- Mejor concentración y atención selectiva. (Troncoso, 2014)

Ahora bien, respecto a la situación actual de los estudiantes del grado pre- nursery del colegio en contexto, se encuentra la necesidad de buscar nuevas alternativas para propiciar educación de calidad en los niños en el aula de clase y cambiar el prototipo de las clases hasta ahora efectuadas, pues se ha observado que aún conservan algunas prácticas tradicionalistas; así pues, se propone implementar como estrategia didáctica, el uso de cinco juegos tradicionales americanos como mediación pedagógica para el desarrollo del vocabulario en inglés en los niños del grado pre nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano de la ciudad de Tuluá y orientar las clases desde el enfoque comunicativo, reiterando que con las actuales se ha generado poca disposición para fortalecer el aprendizaje, tal como se evidencia en experiencias adquiridas por las investigadoras y en el desempeño básico con el que ingresan los niños al siguiente grado (nursery), el cual no es el esperado por parte del colegio y en el que los docentes se ven en la tarea de recurrir a los contenidos que ya debieron ser aprendidos en el grado anterior para poder nivelarlos a las competencias que deben ser adquiridas en el grado actual. Lo anterior, atiende a la necesidad de aplicar una nueva estrategia basada en actividades lúdicas, en busca de que el aprendizaje de los niños alcance lo esperado.

El porqué de este trabajo nació de la experiencia personal de las autoras de 2 y 6 años de trabajo en la enseñanza en el área del preescolar, nivel que comprende mínimo un grado obligatorio llamado de Transición y dos grados anteriores denominados respectivamente pre-jardín y jardín y, en algunos establecimientos el grado de párvulos o materno. Teniendo en cuenta que en Colombia poco se ha abordado el tema con respecto a teorías o postulados que abarquen el estudio de la enseñanza en este tipo de educación inicial dentro de la educación básica, ya que se tiene registros de que la educación preescolar en Colombia se ha impartido superficialmente solo desde al rededores de 1920, transcurrir en el que se tienen pocos registros de instituciones formales o acreditadas para hacerlo, a pesar de que muchos “jardines de garaje” o instituciones privadas se fundamenten en la enseñanza de los primeros 5/6 años de vida. Poco a poco, desde los conocimientos básicos aplicados, se trabaja en Colombia desde las dimensiones para la formación integral del niño, las cuales hacen un aporte al logro de los objetivos comunes a todos los niveles. Siendo estas, según el Ministerio de Educación Nacional: la dimensión socio-afectiva, dimensión corporal, dimensión comunicativa, dimensión cognitiva, dimensión estética, dimensión espiritual y dimensión ética; las cuales apoyan el aporte que realiza el preescolar para lograr los objetivos comunes a todos los niveles, donde se orienta a rescatar los juegos, las

rondas, retahílas, trabalenguas, adivinanzas y canciones tradicionales que propicien el desarrollo socio-afectivo y psicomotor del niño, de modo que pueda articular escuela y vida, práctica y teoría, conocimiento y trabajo; basados en la filosofía de todas las facetas de la personalidad del niño: social, intelectual, espiritual, físico y emotivo, donde todas se hayan interrelacionadas. (Pineda López, 2012) Así pues, la enseñanza del inglés y su importancia de aplicación desde los primeros años, se trabaja desde la dimensión cognitiva y comunicativa, donde se maneja en el niño el desarrollo intelectual y la exploración del lenguaje y su entorno. Conociendo lo anterior y a partir de los desafíos que se originaron al culminar cada periodo académico de cada año escolar trabajado por las investigadoras en cuanto al nivel de los estudiantes en la lengua inglesa, especialmente en el desarrollo de vocabulario determinado, se dispuso a revisar una clase normal, orientada con las actividades propuestas por el actual plan de aula e implementar una evaluación diagnóstica para detectar las fallas más específicamente. Al reflexionar en la observación de la clase, se encontró que 12 de los 16 estudiantes del grado pre – nursery presentan un desempeño bajo en el desarrollo del vocabulario en inglés y también, que de los estudiantes no se percibe el dinamismo esperado para la clase, lo que se refleja cuando la profesora hace una pregunta en inglés y unos estudiantes responden en la lengua materna y otros desconocen totalmente de lo que se les está hablando. Lo anterior evidencia que se debe atender a esta situación presentada en relación con el desarrollo del vocabulario en inglés en los niños de pre – nursery para situaciones comunicativas.

En el contexto del panorama del colegio y el aula de clases, y de acuerdo con la experiencia personal de las investigadoras, se presentan las siguientes problemáticas en relación con el desarrollo del vocabulario en inglés a nivel comunicativo:

1. Poca recepción de los comandos al primer llamado. A pesar de que se busca una participación más activa durante el desarrollo de la clase, el contenido sólo es comprendido por los estudiantes si se repite más de dos veces y si se hace la traducción a la lengua materna.

2. Falta de motivación o actividades dinámicas que involucren al estudiante. El estudiante es reacio a participar muchas veces por falta de motivación en las actividades. Igualmente, se cuenta con pocos juegos que apoyen el aprendizaje activo de los estudiantes.

3. Escaso uso de estrategias didácticas. Las estrategias didácticas son herramientas necesarias para controlar, autoevaluar y facilitar el proceso de aprendizaje; sin embargo, como se pudo observar, algunas de las que se implementan actualmente en el grado en contexto no están dando la respuesta que pretendemos obtener con esta investigación.

En el colegio Bilingüe Hispanoamericano de la ciudad de Tuluá, se reajusta el plan de área cada año, con el fin de que, a partir de las experiencias de los docentes, se modifiquen los contenidos y las estrategias en el aula; con relación a los resultados de dichas prácticas, se asume que no se están implementando las adecuadas. Las problemáticas mencionadas evidencian la necesidad de implementar una nueva estrategia didáctica para propiciar el nivel con el que cuentan los estudiantes del grado pre-nursery en el desarrollo del vocabulario en inglés en situaciones comunicativas.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, dentro de la educación en la primera infancia, existen varios estudios y teorías que confirman la importancia de aprender inglés en esta, por ejemplo, la tesis postulada “Método de la Madre” que hace referencia a la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en los niños, donde se afirma que:

Al estimular la escucha y el uso de palabras en un nuevo idioma, se producen cambios a nivel de corteza cerebral que facilitan la posterior adquisición de este y, lo que es más importante, su uso en forma natural, al igual que el idioma materno”. (Penfield, 2014, pág. 1)

Los niños en la primera infancia, pueden aprender una lengua extranjera y desenvolverse en ella casi como un nativo si se aprende correctamente, incluso si después de no practicarlo, se olvida y ha de retomarlo en la adultez, “podrá aprender la lengua extranjera más fácilmente y casi sin acento, ya que su cerebro ha guardado los conocimientos adquiridos en edad temprana y los recupera en edad adulta”. (Penfield, 2014, pág. 1)

Lo anterior se debe a que los niños poseen mentes más flexibles y abiertas, por lo que, al ser expuestos a una nueva lengua, amplían su agilidad lingüística, sin tomarla con ansiedad, ya que no sienten presión para hablar si no es necesario, sino que comprenden primero para después utilizar este nuevo aprendizaje en su comunicación cotidiana.

En el mismo orden de ideas, se tiene la concepción de que para aprender el inglés se debe tener primero disciplina y luego objetivos claros; pues muchas veces se repite la misma historia en la que cientos de alumnos no entienden casi nada concerniente a este idioma. No obstante, existen muchas técnicas que posibilitan el aprendizaje del inglés; una de estas, la cual es muy importante ya que abarca una gran parte de los conocimientos básicos de esta lengua es conocer a plenitud el vocabulario del inglés. Para lograr esto, se debe implementar primero una estrecha relación entre el profesor y los estudiantes” (Basantes Tituaña, 2013, pág. 62). Lo anterior es uno de los factores más importantes para la ejecución de este proyecto debido al tipo de población a trabajar. En muchos lugares no se pone en práctica esta técnica y muchos de sus alumnos no han sabido conectarse realmente con el vocabulario en inglés. Por eso, dicha estrategia impulsa el conocimiento del vocabulario para que de esta forma se pueda dar un nexo equilibrado entre la labor que cumpla tanto el docente como el estudiante.

Una de las ventajas del inglés con respecto a otros idiomas, es que siempre se sabe al menos un poco de vocabulario ya que aún sin percibirlo, el idioma se usa de manera cotidiana y es usualmente visto en todos lados: anuncios espectaculares, comerciales, programas de radio y TV, revistas de casi todo tipo, en la computadora, en Internet, etc. “El aprender este otro idioma, hace que los niños tengan conciencia de que el mundo no es todo igual, de que existe una apreciación por las diferencias y un entendimiento de otros puntos de vista diferentes al propio” (Guevara, 2014).

Cabe resaltar que se tiene la noción de que, con el aprendizaje del inglés, los niños se vuelven más creativos y desarrollan mejor las habilidades de resolución de problemas, esto también ayuda a fortalecer la motricidad fina que en esta edad es muy importante y a mejorar sus vínculos afectivos con las personas de su diario vivir.

Por otro lado, el inglés “ayuda a programar los circuitos cerebrales del niño para que posteriormente le sea más fácil aprender más idiomas. La memoria en el aprendizaje del inglés es muy importante aunque el desarrollo de la misma es más fácil en niños pequeños” (KidsHealth.org, 2015, pág. 2). Según la experiencia como docentes de las investigadoras, cada niño es un mundo diferente y al momento de hablar de ellos, tenemos en cuenta que su aprendizaje es más efectivo y se genera de manera más rápida, los comparamos con esponjas que absorben todo el conocimiento que se les enseña. Asimismo, el aprender una lengua extranjera

les ayuda a desarrollar la confianza necesaria para enfrentarse con éxito a las relaciones sociales: les ayuda a ser más comunicativos, a promover los vínculos afectivos con sus compañeros de clase, a establecer normas y reglas en cada momento del aprendizaje. Finalmente, dicho aprendizaje les ayuda a prepararse para el futuro. También, cuando los estudiantes entran a la secundaria, preparatoria y a las universidades ahora se les exige que aprendan otro idioma, así que aquellos que ya tienen una base, se encuentran en ventaja, ya que la adquisición de niveles más elevados de inglés les será más sencilla.

Hechas las observaciones anteriores, se destaca que el juego es fundamental en la educación inicial, ya que permite a los niños, niñas y docente acceder al conocimiento de manera significativa. Por lo tanto, “se debe hacer de la lúdica, la puerta que abre al conocimiento del mundo que lo rodea y el mejor medio para desarrollar el pensamiento creativo.” (Lopez E. C., 2013, págs. 203 - 218). El juego se nota, además, como un camino que lleva a los niños a relacionarse con los otros, no sólo les da alegría, sino que fortalecen habilidades, destrezas, valores y actitudes que les son útiles para su desarrollo integral.

El juego en la práctica, permite a los niños expresar de manera espontánea sus emociones, ideas y sentimientos, mientras se divierten, ríen y comparten con sus compañeros. Por lo tanto, el presente trabajo busca también fortalecer a través del juego la relación con los estudiantes, conocerlos de mejor manera y tener a su favor, su confianza y amor. Teniendo en cuenta que el juego es para el niño y la niña como el trabajo para los adultos, cabe resaltar la importancia de éste en la vida actual, donde predominan contenidos curriculares que las escuelas deben cumplir, y con éstos, las tareas interminables y totalmente descontextualizadas que los pequeños deben realizar, y que día a día los alejan de experiencias lúdicas esenciales en su sano desarrollo.

El mundo del niño y de la niña gira en torno al juego, siendo éste su razón de vida; por eso al ingresar al preescolar manifiestan un gran deseo por descubrir, y es así como empiezan a explorar todo lo que los rodea, por lo tanto, es de vital importancia la implementación de actividades que involucren el aspecto mencionado con la finalidad de generar aprendizajes significativos (Lopez E. C., 2013, págs. 203 - 218).

A raíz de lo expuesto anteriormente, se presenta como un desafío el encaminarse a orientar el aprendizaje de una lengua extranjera en la educación inicial.

Regularmente, el enfrentarse a la etapa del preescolar, representa para los niños nuevos retos que lo dirigen a acrecentar un cúmulo de conocimientos integradores que, en el proceso escolar, se desarrollan y enriquecen a través de la curiosidad inherente de los niños. “El sistema escolar puede representar el inicio hacia la curiosidad, imaginación y creatividad, o quedar limitada únicamente como un lugar de almacenamiento de conocimientos” (Lopez & Adrián, 2013, pág. 208)

Es por esto que se sitúa al juego como una estrategia didáctica, dándole un reconocimiento importante en el aprendizaje de una lengua extranjera del niño y de la niña. "El uso de juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma, especialmente en sus primeras etapas, pues introduce ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde una perspectiva didáctica" (Genesee F. , 1994, pág. 45) traducción propia.

De igual manera, otros autores como Paul Moor (1981), Donald W. Winnicott (1986) y Erik Erikson (1982) afirman que los niños se encuentran más interesados y estimulados en el aprendizaje de una lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos y actividades dinámicas, tales como imágenes, juegos y objetos reales, en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios. “Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar”. (Rubio & García, 2013, pág. 2)

Adicionalmente, el uso del juego se ha encaminado para el disfrute en momentos de ocio, pero actualmente, muchos estudiosos respaldan el juego como una herramienta útil para adquirir conocimiento. “La situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (Moyles, 1990)

Concretando en el área de lengua extranjera en la educación inicial, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright, los juegos sirven también para que los docentes adapten situaciones comunicativas reales donde el lenguaje es funcional y significativo, durante el juego, los niños se interesan por participar, y se disponen a entender lo que otros dicen o han escrito, como también expresar su propio punto de vista o dar información. “Los juegos proporcionan una forma de ayudar a los

estudiantes a experimentar el lenguaje en lugar de simplemente estudiarlo” (Wright, Betterdige, & Buckby, 1984, pág. 2). Traducción propia.

De esta manera, el presente trabajo aporta una estrategia de enseñanza a los docentes de inglés en la educación preescolar, donde el aprendizaje de vocabulario es esencial ya que es esencial para lograr comunicarnos en una lengua extranjera, debido a que con poca adquisición del mismo es poco lo que se logra transmitir, con la idea de que el desarrollo de vocabulario en un idioma extranjero amplía los horizontes de los niños, les ayuda en su desenvolvimiento como profesional a futuro. De ese supuesto, nació dicha estrategia didáctica a través del uso de 5 juegos tradicionales americanos que se adapta a las necesidades de los estudiantes del grado pre-nursery en cuanto al inglés y de acuerdo a la etapa en la que se encuentran, donde requieren de mayor contacto con otros niños y con el aprendizaje de una manera llamativa para ellos. Teniendo en cuenta que “los juegos tradicionales americanos son aquellos que se juegan de manera informal con un equipo mínimo, que los niños aprenden con el ejemplo de otros niños y que se pueden jugar sin referencia a reglas escritas” (Sierra & Kaminski, 1995, p. 18).

Teniendo en cuenta lo anterior, el enfoque del presente proyecto se da en destacar la importancia de la adquisición de vocabulario en la primera infancia a través de una estrategia didáctica que contribuya a la mejora de las prácticas tradicionalistas en el aula de clase y a su vez que dicho proyecto lograra realizar un aporte representativo a los docentes de inglés para que su desempeño en el aula de clase y en su quehacer pedagógico sea significativo y progresivo, mientras se logre motivar el aprendizaje de una lengua extranjera por medio de dicha estrategia didáctica basada en el uso de los juegos tradicionales americanos, los cuales se pueden llevar a cabo en cualquier tipo de población gracias a su viable ejecución y a que al ser transmitidos informalmente de generación en generación, son conocidos como tal en la población actual o con ciertas adaptaciones que permiten un efectivo acogimiento.

Dadas las condiciones que anteceden, en la sociedad típica colombiana, los niños tienen la oportunidad de explorar el medio ambiente a través de muchas actividades. Los niños juegan escondite (*go hide and seek*), cuando adquieren mayor carácter y liderazgo, se divierten jugando al “Rey manda” (*Simon says*) y al semáforo, una adaptación de “*Red light and Green light*”. En su tesis, Layne nombró a Forte, como “el primer estudioso en entender que los niños no imitaban a los adultos de manera ciega, sino que estaban interactuando conscientemente con la cultura

dominante y que estaban experimentando y probando los límites de esa cultura". (Layne, 2008, pág. 23)

Vale la pena agregar otro aspecto interesante de los juegos tradicionales, donde se puede atribuir al hecho de que, en su naturaleza, se pueden jugar sin supervisión o intervención de adultos y no tienen reglas formalmente escritas (según la edad de los participantes). Las reglas de los juegos tradicionales se hacen, cambian y se aplican para promover tener la máxima cantidad de diversión. Muchos investigadores han expresado que la edad ideal para que los niños experimenten la naturaleza está en la primera infancia.

Durante este tiempo de desarrollo hay un momento o una serie de momentos que crea una impresión duradera en la identidad ambiental del niño. Es la capacidad de explorar solo el mundo natural que lleva a los niños a crear entendimientos sobre su relación con el mundo natural (Staempflim, 2009, pág. 6).

Por otro lado, es importante abordar que la implementación de estos juegos no solamente beneficia a los participantes, sino también a quienes realizan el trabajo y a los acudientes de los niños, pues tienen fácil acceso a dichos juegos desde casa por medio de internet o por el conocimiento que tienen de ellos gracias a los ajustes que estos juegos han adoptado en el contexto. La implementación de dichos juegos motiva a los estudiantes a realizar sus tareas y actividades de una manera más dinámica y motivadora, ya que esta modalidad de trabajo sugiere la participación activa de ellos, donde a su vez, estén cimentando su propio aprendizaje.

Considerando la información anterior, se ratifica la importancia de la implementación de una estrategia didáctica basada en cinco juegos tradicionales americanos, debido a que dicha estrategia se centra fundamentalmente en el aprendizaje de vocabulario en inglés. El vocabulario a trabajar en el presente trabajo ha sido seleccionado del plan de área de la institución, área de estudio, el cual está enfocado a atender a las necesidades contextuales de los estudiantes, donde ellos aprenden lo que es preciso para relacionarlo con su entorno.

Por lo tanto, se logra que los estudiantes repitan una variedad de vocablos en una lengua extranjera (ingles), enfocándose en la correcta pronunciación orientada por las docentes, lo cual conlleva al desarrollo de la habilidad comunicativa, al tiempo que se divierten con los juegos tradicionales que aprenden en cada clase y/o que son adaptados de juegos conocidos por ellos.

“El Enfoque Comunicativo de la enseñanza de la lengua considera que la lengua es comunicación; el objetivo de la enseñanza de una lengua es desarrollar lo que Hymes llama “Competencia comunicativa”. En este sentido, Hymes entiende la teoría lingüística como parte de una teoría más general que incorpora la comunicación y la cultura” (Richards & Rodgers, 1998, pág. 2).

En otras palabras, ésta competencia permite al estudiante utilizar los conocimientos de la lengua y relacionarlos con los saberes que tenga del mundo a fin de comunicarse e interactuar con otros dentro de cualquier contexto. Dicha afirmación, conduce a determinar que a los estudiantes del grado pre nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano no se les está enseñando de la manera adecuada, puesto que no se ha llegado a evidenciar que ellos utilicen sus saberes en función de comunicarse en inglés, no se les ha facilitado incorporar ninguna expresión del inglés que lleguen a aplicar en el contexto.

Teniendo en cuenta que el aprendizaje de una lengua extranjera se trabaja desde la dimensión comunicativa y que esta está dirigida a que los niños expresen vivencias e ideas sobre distintos fenómenos de la realidad; a que desarrollen situaciones reales y a que constituyan grupos sociales para establecer vínculos afectuosos y expresar emociones y sentimientos.

Así pues, para el niño de preescolar, el uso cotidiano del idioma, su lengua materna en primera instancia, y de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene o va construyendo a partir de un acontecimiento, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento.

A raíz de lo expuesto anteriormente, en cuanto al trabajo del uso de los juegos tradicionales para el desarrollo del vocabulario en inglés en niños del grado pre-nursery, se planteó un objetivo general y tres objetivos específicos cuyo fin era tener unas metas más claras y delimitar el punto de partida y de llegada en el momento de llevar a cabo el proyecto de grado, para que, de esta manera se lograra enriquecer a la población objeto de estudio después de la intervención de la misma, buscando contribuir a la solución de una problemática que envuelve el círculo de enseñanza y aprendizaje, es por ello que a continuación se expondrán los objetivos, demostrando las pautas que se llevaron a cabo; los cuales fueron: en su primera instancia; el

objetivo general apunta a evaluar la incidencia de la implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos con respecto al desarrollo del vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo en la educación inicial en niños del grado Pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano. Para lograr lo anterior, se efectúa, inicialmente, a) identificar el nivel de conocimiento del vocabulario en inglés de los estudiantes del grado Pre- nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano utilizando las estrategias de evaluación actuales implementadas en la institución educativa con respecto al plan de área del último año, realizado dicho proceso, se procede a; b) implementar una estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos para propiciar el desarrollo del vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo, finalmente con el objeto de; C) analizar la incidencia del uso de la estrategia didáctica para propiciar el desarrollo del vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo, en la población objeto de estudio, habiendo realizado la precedente implementación.

Es también importante destacar que otras investigaciones de este tipo han sido realizadas, por ejemplo, a nivel nacional; se cuenta con el proyecto investigativo llevado a cabo en Bogotá 2008, donde Edilsa Rojas y Jaqueline Ramírez, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad La Salle, desarrollaron una investigación titulada “Técnica lúdica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en 4º y 5º de educación básica primaria” la cual demostró que los estudiantes de estos grados no tenían suficientes materiales que generen una mejora significativa del conocimiento presentado, y que es necesaria la implementación del juego y la lúdica en las clases de inglés para motivar y fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Evidentemente, éste trabajo se enfoca en estrategias didácticas para lograr un mejor desarrollo en el vocabulario. El trabajo anterior se relaciona con el presente en que también considera como necesaria la aplicación de los juegos y la lúdica en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, en busca de mejorar los procesos de los niños.

Por otro lado, a nivel internacional Daniel Tetteroo, 2010, estudiante de maestría de Universidad de Twente, Facultad de Ingeniería Eléctrica, desarrolló en Berlín una investigación titulada “Design of an interactive playground based on traditional children’s play” Esta tesis maestra presenta el diseño, desarrollo y evaluación de un nuevo tipo de estrategia didáctica basada en el uso de los juegos tradicionales en un parque de juegos interactivo. Este parque

infantil virtual debe estimular activamente el desarrollo de habilidades físicas, sociales y creativas, sin forzar reglas específicas de juego sobre ellos. Debe proporcionar un entorno con el juego tradicional al aire libre. También hace referencia a que el uso de los juegos tradicionales hace que las prácticas sean fáciles de transmitir de generación en generación. Los juegos tradicionales, confeccionados por los propios niños pueden incluso tener un mayor atractivo para ellos que los juegos más complejos y predefinidos. Esta investigación tiene gran similitud con la presente ya que, por medio de los juegos tradicionales, aporta y hace referencia a que el estudiante debe sentirse con afinidad en un ambiente seguro, innovador y sobretodo divertido para que su aprendizaje sea significativo y fructífero.

Del mismo modo, otro referente internacional para apoyar la presente propuesta investigativa es “The effects of games on learning English vocabulary among young learners” la cual se llevó a cabo en la Universidad Utara de Malaysia por Zatusi Naim, la cual se relaciona con la presente investigación ya que los juegos y el vocabulario hacen inmersión y logran obtener resultados positivos.

“The traditional way of teaching new words by memorizing them is not applicable to young learners. They would easily lose their attention and interest in learning those words. Games are in general very interesting and attract learner’s attention better than just explaining new words to them.” (Naim, 2015, pág. 5)

Dicho trabajo realmente se enfoca en el aprendizaje de vocabulario por medio de juegos en edades tempranas y hace referencia a que, al aprender cualquier idioma, el vocabulario desempeña un papel crucial y contribuye en gran medida a aumentar la competencia comunicativa, ya que el vocabulario es la parte más importante y más grande de cualquier idioma.

Con relación a las investigaciones previas, el presente proyecto se propone en el grado pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano teniendo en cuenta que este grado es para algunos niños el primero en cursar, aparte de que se propende por el desarrollo y la estimulación de cinco dimensiones del ser humano (Socio afectiva, Comunicativa, Corporal, Cognitiva y Ética), que le permiten a los niños integrarse a la cultura de una manera sana y armónica, donde son capaces de interactuar y desenvolverse en diversos contextos, siendo protagonistas de su

propio desarrollo, con conciencia de sus aprendizajes en cuanto a la formación de hábitos y con una adecuada integración sensorial como puerta de entrada para el aprendizaje. En adición, debido al enfoque bilingüe de la institución, desde edades tempranas se propone que los estudiantes estén inmersos en un ambiente de tal característica, aprendiendo vocabulario y estructuras del idioma inglés acorde con sus edades y habilidades. Por este motivo, la investigación se orienta a la adquisición de vocabulario como un ente primordial a la hora de aprender una lengua extranjera, donde el grupo objeto de estudio consta de 16 estudiantes del grado prenursery, cuyas edades oscilan entre los tres y cuatro años de edad. Igualmente, es importante recalcar que la intención del presente proyecto fue la de contribuir al desarrollo y aprendizaje de vocabulario en inglés, a razón de que esta es una de las principales falencias que los estudiantes de lenguas extranjeras demuestran a la hora de intentar comunicarse efectivamente en la lengua meta. Adicionalmente, la mediación pedagógica basada en el uso de los cinco juegos tradicionales, propone un ambiente de aprendizaje pertinente para que los estudiantes disfruten del proceso de adquisición del inglés, incrementando su motivación y estimulando la capacidad de incorporar el nuevo vocabulario más que simplemente memorizarlo. Todo ello, enfocado en la necesidad de aplicar estrategias llamativas y estimulantes que capturen su atención y deseo de participación activa, dejando atrás el modelo de clases arcaicas.

Por consiguiente, para desarrollar el presente proyecto se tuvo en cuenta lo propuesto por Kemmis McTaggart con respecto al diseño metodológico denominado *Action Research* (*investigación acción*), y corresponde a un enfoque de investigación cualitativo, la cual es una forma de investigación cuya importancia ha incrementado significativamente en el área de idiomas (Nunan, 1996, pág.17). De acuerdo a Kemmis, el *Action Research* debe ser un proceso en espiral donde el investigador comparte los resultados para una toma de decisiones buscando construir nuevas estrategias, planes o investigaciones. (Kemmis, 1988, pág. 13)

Por su parte Doctor Yigit especialista en *action research* de la universidad de Turquía, quien ha realizado diferentes estudios referentes al *action research* en educación, plantea un ciclo metodológico, donde, en el primer paso se utilizan varias herramientas para especificar el problema, establecer el objetivo y encontrar las herramientas necesarias para llevarlo a cabo. En segundo lugar, la literatura se revisa y se recolecta información con respecto al problema. En la tercera fase el autor propone usar herramientas que permitan resolver el problema, trazando una

propuesta y ejecutando un plan de acción. La cuarta fase busca evaluar el plan de acción determinando oportunidades de mejora del plan y la observación de la problemática es realizada de nuevo; por último, los investigadores reflexionan acerca de los resultados e informan a sus colegas y/o comunidades educativas.

Capítulo II

Marco Referencial

En el presente capítulo se realizará una revisión de todos los conceptos que soportan este proyecto y que guardan relación con el tema central escogido; igualmente se discuten distintos aspectos teóricos, legales, enfoques y constructos sobre los cuales se sustenta la investigación desarrollada. En primera instancia, se le da cabida a la educación inicial, su desarrollo y su devenir histórico; consecutivamente, se resalta la importancia de la competencia comunicativa en niños de preescolar, así como la de destacar las teorías y postulados pertinentes a la habilidad oral, para así hablar sobre algunos autores de las teorías de adquisición de una segunda lengua (SLA). Posteriormente, se hace hincapié en la importancia del inglés en el preescolar a nivel mundial y nacional, y para finalizar, se aborda el tema de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales americanos. Conviene subrayar que se consultaron autores como Krashen, 1977, 1982, 1985; Noam Chomsky; Lev Semyónovich Vygotsky, 1989; Jiménez, 2009; Lavega, 2000; Swain, 1985; Fillmore, 1979:93; Scarcella y Oxford, 1992:167; Swain, 1993:159; Lapkin, 1995:373; Corder, 1981; Wells, 1911, quienes con sus planteamientos dan soporte a la articulación y desarrollo del presente proyecto investigativo.

2.1 Situación de la Educación Inicial

En primera instancia, se aborda el tema de la educación inicial, ya que es la etapa en la que se encuentra la población objeto de estudio de la presente investigación. “La educación inicial es el nombre que recibe el ciclo de estudios previos a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo hispanoamericano” (Giuliana, 2012)

En algunos lugares, la educación inicial es parte del sistema formal de educación y en otros es un centro de cuidado o jardín de infancia. Esta institución establecida se le conoce de diversas formas, si forma parte del sistema educativo, se denomina escuela infantil, en caso contrario, tiene varios nombres: guardería, jardín de infancia, jardín infantil, parvulario, kínder, *kindergarten*, jardín de infantes, etc.

En efecto, educar en preescolar es hablar de la concepción de grandes retos para el niño; desarrollar habilidades físicas y psicológicas, aprender a ser un poco más independientes, crear autonomía de pensamiento y actuar, etc. Así mismo, la educación preescolar es el cimiento para la adquisición de conocimientos posteriores, ya que en esta etapa se prepara al niño para hacer de él un ser capaz de resolver sus propios problemas, un ser competente y, además, se le prepara para ser parte de la integración de una sociedad. Antes de ingresar a la escuela primaria, los niños desarrollan una noción de educación y sociedad en el preescolar, son capaces de controlar sus propias emociones al estar en contacto con compañeros que se comportan distintos a ellos y que les proporciona nuevas ideas, factor que desconocen en la educación informal impartida desde la familia, la cual después se fortalece con la guía de una educadora en el ciclo escolar o primera educación formal, quien le ayuda a desarrollar el valor de respetar reglas y normas, aparte de una serie de hábitos que forjan su carácter; todo ello en un contexto lúdico y ameno que le proporcionan confianza y seguridad en sí mismo.

Vale la pena repasar que la educación preescolar es relevante y merece difundirla para que los adultos se conciencien y no priven a sus hijos de la misma. Pero antes, se hace la distinción entre educación inicial, la cual atiende a niños de 0 a 3 años 11 meses y la educación preescolar que abarca a niños de 4 a 6 años de edad y que es la obligatoria. Cada una de estas fases tiene su propia razón de ser y sus propios objetivos. No obstante, es de los 0 a los 6 años cuando el cerebro exhibe una mayor pericia para obtener y responder a estímulos que favorecerán su socialización, creatividad y aprendizaje. En la etapa preescolar, a través de la enseñanza por el juego, el niño aprende a conocerse a sí mismo, a respetar a los demás, a colaborar en lograr objetivos de grupo, a trabajar para superarse individualmente y a educar sus sentidos. En este sentido:

“La Educación Inicial se convierte en un nivel educativo Fundamental en lo que respecta al desarrollo de los niños y niñas, su atención no puede estar limitada al cuidado y custodia, ni a la interacción del niño con los otros y con los materiales, debe centrarse en la mediación de las capacidades cognitivas y en la estimulación de todas las áreas de desarrollo”. (Escobar, 2006, pág. 171)

Definir el término educación inicial o educación preescolar, de acuerdo a las designaciones actuales demanda, esencialmente, asistir a juicios relacionadas con la infancia. Pues es

justamente a esta etapa de la vida del ser humano a la que se refiere este nivel. Eggido, asume que “estos términos se han visto ampliados en los últimos años respecto a épocas en las que se han utilizado para definir programas formales llevados a cabo en ambientes escolares, orientados a los niños en edades entre 0 y 6 años”. (Eggido, 2000, pág. 22)

De esta manera, la importancia del nivel inicial se acentúa en el dominio del desarrollo infantil; por esto la necesidad de cultivar al máximo las potencialidades de los niños en esta primera etapa. (León, 1995, pág. 5) afirma que tanto la fisiología, como las ciencias de la salud, la sociología, la psicología y la educación han evidenciado la importancia de los primeros años de vida, no solo para el desarrollo de la inteligencia, sino para el adecuado desarrollo cognitivo, psicomotor, moral, sexual y social de las personas, así como el desarrollo del lenguaje.

En añadidura, según María Montessori, creadora de un sistema educativo que se extiende por todo el mundo: “La educación de los sentidos tiene gran importancia pedagógica. Los sentidos son exploradores del ambiente, abren la vía del conocimiento. Sin un trabajo total de la inteligencia y del movimiento a la vez, no hay educación de los sentidos.” (Montessori, 1937, pág. 168)

Por otra parte, la Convención sobre los Derechos del Niño destaca con claridad la importancia del desarrollo del niño la primera infancia cuando dice que todos los niños y niñas tienen derecho a desarrollarse “en la máxima medida posible” (Artículo 6) (UNICEF, 1989, pág. 11) y que “los Estados Partes reconocen el derecho de todo niño a un nivel de vida adecuado para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social” (Artículo 27). (UNICEF, 1989, pág. 21)

En cuanto al aprendizaje de la lengua, actualmente, existe una razón cada vez más grande de niños en países de habla inglesa que crecen hablando otras lenguas mayormente en la etapa preescolar. Cuando estos niños comienzan la escuela, pueden tener ninguna habilidad en inglés o relativamente poca, según el contexto en el que se estén formando y las relaciones que tengan con el medio que influye en su lengua.

“Por ejemplo, en Canadá, más de 2,2 millones de familias (de las cuales el 40% son niños o jóvenes) emigraron a Canadá entre 1991 y 2000, el número más alto de cualquier década durante el siglo anterior. En los Estados Unidos, en 2007, alrededor de 10,8 millones de niños

en edad escolar hablaban un idioma distinto del inglés en casa”. (Murphy & Evangelou, 2016, pág. 20) Traducción propia.

Respecto a lo anterior, hay una serie de ideas y rendiciones para estos hechos demográficos, se concibe que muchos niños que acuden a la escuela con poca o ninguna competencia en inglés no son inmigrantes o hijos de inmigrantes; sino más bien nacen en países de habla inglesa y crecen aprendiendo principalmente las lenguas patrimoniales de las familias. A su vez, esto también puede mostrar una serie de elementos disímiles, como el poco dominio de los padres en el lenguaje externo, la opción de los padres de mantener el lenguaje del patrimonio mediante el uso en el hogar durante los años preescolares o la “guetización” de niños en comunidades donde el lenguaje patrimonial es la lengua franca entre los miembros de la comunidad y, por lo tanto, el lenguaje que se debe aprender para la comunicación cotidiana. Tomado de (Murphy & Evangelou, 2016, pág. 20)

Como bien es sabido, la educación inicial es ese proceso en el que los niños, en sus primeros años de vida son expuestos a la educación formal, aprovechando el desarrollo de ellos para despertar sus habilidades físicas y psicológicas, su creatividad, autonomía y autenticidad. La educación para la primera infancia es concebida como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y a las niñas potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida. “Se caracteriza por: ser inclusiva, equitativa y solidaria, ya que tiene en cuenta la diversidad étnica, cultural y social, las características geográficas y socioeconómicas del país y las necesidades educativas de los niños y las niñas” (Mineducación, 2009)

En general, las políticas y prácticas educativas relativas al papel del lenguaje en la educación de los estudiantes de inglés han sido moldeadas por cuatro creencias comunes:

1. Aprender y usar más de un idioma es oneroso y tiene costos o desventajas asociados.
2. Los niños pequeños son aprendices eficaces y eficientes de segunda lengua.
3. La cantidad de exposición es un correlato significativo de la competencia lingüística.
4. Los lenguajes de bi y multilingües son sistemas neuro-cognitivos separados. (Cummins, 1981, pág. 11) (Traducción propia)

Simultáneamente, estas creencias tienen importantes extensiones para pensar cuándo y cómo los estudiantes que aprenden inglés deben aprender inglés como, por ejemplo, hasta qué momento deben comenzar a aprender inglés durante los años preescolares con el fin de prepararlos para la educación formal en inglés. En conjunto, el papel de la lengua materna prevalece en los programas preescolares y escolares en los que el inglés es el único idioma de educación; si los estudiantes de lenguaje deben acoger educación en la lengua del hogar para certificar la adquisición de objetivos académicos mientras aprenden inglés; y si su desempeño en asignaturas no lingüísticas debe evaluarse de la misma manera y, en el caso del dominio del inglés, manejando los mismos puntos de referencia que se utilizan con estudiantes monolingües nativos de habla inglesa.

Asimismo, se cree ampliamente que los niños pequeños son aprendices de lenguaje eficaces y eficientes. Como resultado, generalmente se espera que la adquisición del segundo idioma por los niños pequeños se realice con rapidez y sin esfuerzo y dará como resultado un dominio nativo, en gran parte a través de una exposición natural y sin tutoría al idioma meta, fundamentalmente si dicha manifestación entraña un empalme con hablantes nativos compañeros su pensamiento se basa, en parte, en la hipótesis del período crítico del aprendizaje de las lenguas, según la cual las capacidades neuro-cognitivas humanas que son responsables del aprendizaje de las lenguas son particularmente «plásticas» durante el desarrollo temprano, 13 años de edad. “la capacidad para adquirir el lenguaje merma al alcanzar la pubertad, dado que el cerebro pierde plasticidad, circunstancia que implica una disminución sensible de la capacidad para aprender una lengua.” (Lenneberg E. , 1975, pág. 113) Por lo tanto, es durante este período crítico cuando el aprendizaje de idiomas es relativamente fácil y da como resultado un dominio completo del lenguaje, cuestión que favorece la intervención de este proyecto en este tipo de población.

“Hay evidencia de que, siendo iguales las cosas, los niños tienen más probabilidades de alcanzar niveles nativos de competencia oral o al menos mayores niveles de competencia en una segunda lengua a largo plazo que los estudiantes que empiezan a aprender un segundo idioma cuando son mayores”. (Long, 1990, pág. 267)

Igualmente, algunos debates sobre la idea de que temprano es mejor cuando se trata de aprendizaje de segundo idioma en la escuela, a menudo pierden de vista el hecho de que un

comienzo temprano al aprendizaje del segundo idioma en la escuela a menudo significa que los estudiantes tienen más tiempo para aprender; de hecho, a menudo se recomienda la instrucción temprana del lenguaje para ampliar el tiempo de aprendizaje de los alumnos. Tomado de (Genesee F. , 1981, pág. 232) (Traducción propia)

Un desarrollo paralelo de educación inicial ha sido la implementación de programas bilingües (abrumadoramente inglés-español) en escuelas estatales. En consecuencia, en 2008 México puso en marcha el Plan Nacional de inglés para la Educación Básica incorporando un enfoque de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (CLIL) y diseñado para atender a los estudiantes desde el kindergarten hasta el final de la educación media (de los cinco a los 15 años) (Ministerio de Educación de México 2011)

Otro ejemplo es Colombia, donde el Programa Nacional de Bilingüismo, iniciado en 2004 y ahora renombrado El Programa Nacional de inglés, enfatiza el inicio del aprendizaje del inglés desde el Grado 1 (cinco años). Aunque el Ministerio de Educación de Colombia ha puesto en primer plano la enseñanza del idioma en lugar de aprender a través del inglés, la Secretaría de Educación local de Bogotá ha elaborado un programa “el cual contempla la introducción de la educación bilingüe a través de la enseñanza de contenidos y aprender en inglés, comenzando en la escuela primaria desde el grado 1 en adelante”. Citado en (Murphy & Evangelou, 2016, pág. 20)

Así, se puede observar que tanto los responsables políticos locales como nacionales han asumido la importancia de que los niños pequeños sean educados a través del inglés, con la esperanza de que al terminar la educación secundaria puedan lograr un nivel intermedio o alto nivel intermedio de dominio de la lengua extranjera. Banfi (2010), expone:

The pupils enter into the world of reading and writing by means of a great variety of activities organized in thematic units which respond to the children's interests. This bilingual program provides a solid basis for the continuation of learning in primary and secondary education. (p. 38)

Además, como señala Banfi (2015), cada vez hay más conciencia entre políticos así y administradores de la educación en Sur América que el comienzo de aprendizaje en un idioma extranjero desde una edad temprana conduce a resultados que son "son más claramente y

directamente percibidos y eso lo convierte en una propuesta atractiva para aquellos que buscan un rápido retorno de su inversión educativa o política" (p.9).

Sin embargo, cuando revisamos los documentos de política regional, como un reciente informe de la UNESCO, que hace referencia al estado de la educación en América Latina y el Caribe, no se hace referencia al aprendizaje de lenguas extranjeras a una edad temprana, aunque hay un reconocimiento general de que "también se ha encontrado que la inversión en los primeros años está fuertemente asociada con un mejor rendimiento académico a largo plazo" (UNESCO, 2013, pág. 39)

De esta manera, desde el contexto en el que se desarrolla la presente propuesta investigativa, se abordan los temas de la situación actual de la educación inicial en Colombia, desde las modalidades en las que se organiza, a los responsables de las acciones que se encaminan hacia ella.

En la última década, Colombia ha dado mayor relevancia a la educación inicial con una promulgación por parte de la Constitución Política de Colombia, en donde se define el tipo de país, sociedad y ciudadano que se quiere formar, y el tipo de instituciones que requiere para hacerlo posible, tal como lo menciona el Ministerio de Educación Nacional en la serie de lineamientos curriculares. (Mineducación, 2014, pág. 13)

2. 2 Acercamiento Desde el Enfoque Comunicativo

Una de las herramientas para posibilitar la incidencia de los juegos tradicionales americanos en el desarrollo del vocabulario en inglés en el presente proyecto, es el enfoque comunicativo; ya que a partir de éste, los estudiantes son los actores de su aprendizaje y obtienen la capacidad de aprender a aprender, mediante estrategias de comunicación y de aprendizaje, facilitando la sociabilidad entre ellos durante el proceso de enseñanza/aprendizaje y posibilitando la motivación y la comunicación entre los niños y los docentes. "El enfoque comunicativo es un enfoque en la enseñanza de idiomas en el que se da máxima importancia a la interacción como medio y como objetivo final en el aprendizaje de una lengua." (Luzón & Soria, 2012, pág. 52)

Después del enfoque de gramática traducción, el enfoque con más vigencia, surge el enfoque comunicativo entre las décadas de 1960 y 1970, a partir de las consideraciones de

Chomsky, para quien la competencia es el conocimiento que el individuo tiene de la lengua, desde el habla y la escucha, y quien califica la actuación como el uso real de la lengua en situaciones concretas de comunicación. Por lo tanto, éste enfoque permite trabajar la intención de este proyecto mediante la adecuación de *lesson plans* dinámicos y didácticos desde un ambiente de clase en el que la diversión de los niños, sirva como eje para actuar situaciones comunicativas que abarquen temas relacionados al contexto, que permitan al docente realizar actividades orales interactivas.

El enfoque comunicativo tiene como propósito fundamental el establecer la comunicación, tomando en cuenta las necesidades del alumno que determinan las aptitudes que el alumno desea desarrollar (comprensión y expresión oral o comprensión y expresión escrita), con la utilización de documentos auténticos de la vida cotidiana para una mejor y más rápida adquisición de la lengua. El conocimiento adquirido será utilizado en situaciones reales, respetando los códigos socio-culturales. (Cenoz Iragui, 2015)

Vale la pena resaltar que el tema del enfoque comunicativo es muy extenso y que se encuentran diversos postulados que rescatan uno o varios de sus principios fundamentales, unidos a otros métodos o teorías que resaltan el papel de la comunicación desde la enseñanza y/o aprendizaje de las lenguas, para después sustentar sus inicios a partir de distintos acontecimientos de los que fue consecuencia. “El enfoque comunicativo se desarrolló desde una crítica a las metodologías audio-orales y audiovisuales para la enseñanza de lenguas”. (Berard, 1992, pág. 75)

En contraste, el enfoque Comunicativo, toma lo mejor de los enfoques tradicionales, sin quitarle importancia a la competencia lingüística., pero se concentra en el desarrollo de la competencia comunicativa. Lo importante para esta metodología es que el alumno aprenda a utilizar la lengua en diversas situaciones de comunicación y se comunique adecuadamente en forma oral y escrita con facilidad y pertinencia.

A raíz de lo expuesto, los trabajos realizados por el lingüista David Wilkins para el concepto de funciones lingüísticas, desde el análisis de los sistemas de significados que se

originan en el uso comunicativo de la lengua, fueron la base en la que se posaban los expertos del consejo de Europa, renunciando al criterio tradicional de selección y progresión de estructuras gramaticales, para dar paso a los nuevos programas que proceden a obtenerse a partir de la delineación de categorías nocionales y categorías de funciones comunicativas. Aquellos programas instauran el primer paso de una corriente pedagógica en el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras que se conoce como enfoque comunicativo.

El enfoque comunicativo se identifica por ser un enfoque de enseñanza general y no un método de enseñanza con prácticas de clase rotundamente definidas. Dentro del planteamiento del enfoque, se encuentran cinco características elaboradas por David Nunan (1996):

- Pone énfasis en la comunicación en la lengua extranjera a través de la interacción.
 - Introduce textos reales en la situación de aprendizaje.
 - Ofrece a los alumnos oportunidades para pensar en el proceso de aprendizaje y no solo en la lengua.
 - Da importancia a las experiencias personales de los alumnos como elementos que contribuyen a su aprendizaje.
 - Intenta relacionar la lengua aprendida en el aula con actividades realizadas fuera de ella.
- (Nunan, 1996, pág. 85)

De acuerdo a lo abordado, el enfoque comunicativo no se limita sólo a las habilidades orales, sino que deben desarrollarse también habilidades de lectura y escritura para sembrar la confianza de los alumnos en las cuatro áreas de habilidades. Mediante el uso de elementos encontrados en una diversidad de maneras, la manipulación de los alumnos del lenguaje se hace más fluida. Es importante no limitarse a un libro de texto; puede considerarse sólo una herramienta, un punto de partida. El maestro debe liberarse de él, dar más en su propio manejo de la lengua y su experiencia profesional en cuanto a qué artículos lingüísticos, modismos, frases, palabras, necesitan ser abiertos, explotados o ampliados. La práctica espontánea e improvisada ayuda a hacer las mentes más flexibles e inspirar confianza en hacer frente a situaciones imprevistas. Hay una necesidad de utilizar diferentes registros y desarrollar formas alternativas de decir cosas, lo anterior favorece al presente proyecto en la medida en que al

estudiante estar inmerso en un escenario donde se manejen situaciones reales de su cotidianidad para comunicarse, siente mayor confiabilidad de expresión del nuevo término, lo cual conlleva a un aprendizaje efectivo y con una influencia significativa que tiende a usarse en otras ocasiones del mismo tipo. En el enfoque comunicativo, el proceso de la competencia comunicativa constituye el fin a alcanzar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua. Para llegar a dicho proceso, es justo desarrollar, de acuerdo a Hymes, “conjunto de procesos y conocimientos de tipos (lingüísticos, discursivos, sociolingüísticos, socioculturales y estratégicos) que el hablante-oyente-escritor deberá poner en juego para producir o comprender discursos adecuados a la situación y el contexto de comunicación y al grado de formalización requerido”. (Lomas, 1997, pág. 15)

Así bien, se deduce que con este modelo didáctico se procura instruir al estudiante para una comunicación real, sea de manera oral o escrita con otros usuarios que dominen la lengua extranjera, por lo tanto, en el proceso de enseñanza se han de emplear textos, grabaciones y materiales auténticos que puedan servir como modelo de situaciones de la vida diaria, imitando la realidad de fuera del aula de clases. Finalmente, se tiene que el enfoque comunicativo se basa en la idea de que aprender el lenguaje con éxito viene a través de tener que comunicar un significado real. Cuando los alumnos participan en la comunicación real, se utilizarán sus estrategias naturales para la adquisición del lenguaje, lo que les permitirá aprender a usar el lenguaje.

La pertinencia del enfoque comunicativo, como modelo mediador de las prácticas del presente proyecto, se da en la medida en que la enseñanza comunicativa del inglés reconoce el desarrollo de la lengua porque beneficia las habilidades de autoafirmación de las necesidades y derechos del niño; regula, orienta y da seguimiento al proceso en casa clase, se presenta una concordancia entre el espacio y tiempo de los hechos, las acciones y el contexto, los cuales van de la mano con la etapa de crecimiento y auto ubicación del niño; a medida que también se posibilita la identificación de sentimientos, necesidades y riesgos en cuanto a su entorno territorial y con sus compañeros. Todas estas habilidades resultan por medio de la comprensión de los mensajes de la lengua, la expresión del vocabulario y el uso adecuado de la Morfosintaxis en forma oral y escrita como platea el Currículo vigente de Lengua en República Dominicana desde el año 1995. Pág.2

2.3 Competencia Comunicativa en Lengua Extranjera

Dando respuesta a lo anterior, con la publicación de los trabajos de Noam Chomsky, en los que se aprecian las raíces de la lingüística generativa transformacional, Chomsky detalla y clasifica la estructuras de la lengua, introduciendo el concepto de competencia, entendida como “el conocimiento inconsciente de un hablante-oyente ideal en una comunidad hablante completamente heterogénea, que está opuesto al concepto de «actuación» que se refiere al uso social de la lengua en situaciones concretas”. (Chomsky, 1965, pág. 64) Para Chomsky, el trabajo del lingüista se incorpora en la representación de las reglas que componen la competencia, de tal forma que la actuación resultaría fuera de los estudios lingüísticos.

Tras el enfoque de Chomsky, se da la respuesta con la formulación del concepto de Competencia Comunicativa, nombrado por Dell Hymes, quien acuña que existen reglas de uso sin las cuales las reglas gramaticales no se dan, en pocas palabras: la lingüística no puede ignorar los asuntos que guardan relación con el manejo y uso de los comunicantes de la lengua.

Así mismo, al hacer indagaciones en los procesos comunicativos, (Saville-Troike, 1994) concuerda con (Hymes D. , 1996, págs. 27-46) al plantear que la competencia comunicativa comprende además de saber el código de la lengua, el argumento centro de comunicación: las personas, el modo y el tiempo. En otras palabras, tiene que ver con la idea social y cultural que permite a los hablantes explicar las formas lingüísticas.

En reacción a las anteriores consideraciones, Canale y Swain (1980) plantean una estructura teórica que describe la competencia comunicativa, primero de tres y después de cuatro componentes: la competencia gramatical, la competencia sociolingüística, la competencia discursiva y la competencia estratégica; finalmente, se agrega la competencia sociocultural a la que hiciera referencia antes van Ek. Estos autores dan razón de la importancia del contexto al agregar reglas del uso sociocultural en el componente sociolingüístico. Hymes, ya había hecho mención a lo que es adecuado o no en un contexto sociocultural dado, pero es van Ek (1976) quien lo opera y lo envuelve en el concepto junto a las cuatro dimensiones ya posteriormente establecidas.

Dichos autores, se han referido a la sub-competencia sociocultural, tanto que algunos de ellos la asocian a la sub-competencia sociolingüística, o a la discursiva, y otros le otorgan una identidad propia de una sub-competencia más dentro de la competencia comunicativa.

Así pues, Canale , 1996 ahondó en cuanto a los preceptos para competencia comunicativa, a fin de lograr un enfoque integrador en el que el objetivo principal fuera preparar y alentar a los estudiantes a utilizar de la mejor manera su competencia comunicativa de la segunda lengua con el fin de hacer parte de situaciones reales de comunicación en segunda lengua.

Conjuntamente, todas estas discusiones encierran el conocimiento cultural acompañado de la comunicación como un aspecto significativo a considerar en los estudios sobre adquisición de lenguas.

(Canale, 1983) y (Swain, 1980) entendieron la competencia comunicativa como una síntesis de un sistema subyacente de conocimiento y habilidad necesarios para la comunicación. En su concepto de competencia comunicativa, el conocimiento se refiere al conocimiento (consciente o inconsciente) de un individuo sobre el lenguaje y sobre otros aspectos del uso del lenguaje.

Según ellos, existen tres tipos de conocimiento: el conocimiento de los principios gramaticales subyacentes, el conocimiento de cómo usar el lenguaje en un contexto social para cumplir las funciones comunicativas y el conocimiento de cómo combinar emisiones y funciones comunicativas con respecto a los principios del discurso. Además, su concepto de habilidad se refiere a cómo un individuo puede usar el conocimiento en la comunicación real.

De acuerdo con Canale, la habilidad requiere una distinción adicional entre la capacidad subyacente y su manifestación en la comunicación real, (Canale, 1983, pág. 183) es decir, en el desempeño, así como Canale y Swain señalaron la importancia de hacer una distinción entre la competencia comunicativa y el rendimiento comunicativo, es decir, el rendimiento real, que es el término que Canale usó para evitar connotaciones (negativas) con el concepto de desempeño de Chomsky.

Así bien, las teorías estructuralistas de la lengua y los aportes de la lingüística aplicada, enfatizaron en la necesidad de destinar la enseñanza hacia la producción comunicativa. De esta

vertiente, autores de la enseñanza comunicativa son Christopher Candlin y Henry Widdowson, los lingüistas John Firth, M. A. K. Halliday, los sociolingüistas Dell Hymes, John Gumperz, y los filósofos John Austin y John Searle.

2.3 Adquisición y Proceso de Aprendizaje de Lengua Extranjera

Por otra parte, se aborda el proceso de adquisición de la segunda lengua, en este caso el inglés, ya que es el idioma mater para enseñar el vocabulario seleccionado. Las teorías de adquisición de segundas lenguas (ASL) indagan en los métodos por los cuales una segunda lengua llega a ser aprendida. Por ejemplo, en los años 90 tuvo una gran influencia el *Modelo Monitor* por Krashen, lo cual hace referencia a la relación que existe entre adquisición y aprendizaje y se fundamenta en cinco hipótesis, siendo las más pertinentes para abordar el proyecto:

La hipótesis de 'adquisición-aprendizaje', que diferencia la tarea consciente de aprendizaje producto de la instrucción formal del proceso inconsciente de adquisición, similar al que tiene lugar cuando se adquiere la lengua materna. El objetivo es que los alumnos realicen un proceso de adquisición, no sólo de aprendizaje acerca de la lengua, que se transforme en conocimiento que incorpora las estructuras de la lengua de forma automatizada a la conciencia.

La hipótesis del 'filtro afectivo', que establece la necesidad de realizar el proceso de adquisición cuando se consigue un sentimiento de confianza y seguridad en sí mismo y la sensación de que se está en condiciones de comenzar a producir. Se trata de crear en el aula una situación libre de tensiones y en la que el alumno no se sienta presionado a producir resultados según un ritmo forzado. (Krashen S. , 1985, pág. 113)

Y, por otro lado, "*input hypothesis*" hipótesis del input, donde Krashen argumenta que los estados de adquisición de vocabulario ocurren solo cuando el aprendiz está más enfocado en el significado y no tanto en la forma, por lo tanto, tal estudio es relevante para esta tesis, ya que la población a intervenir se enfoca en la reproducción del vocabulario más que en su forma pues

como se ha venido mencionado, es adecuado para edades preescolares. Wilkins afirma que sin gramática se puede transmitir poco, pero sin vocabulario nada puede ser transmitido. (Wilkins, 1972, pág. 111) Krashen propone que la adquisición de una lengua, es un proceso similar, sino idéntico, a la manera en que los niños desarrollan su habilidad en su lengua materna.

“La adquisición de un idioma es un proceso subconsciente; quienes lo hacen usualmente no son conscientes de ello, pero sí se dan cuenta que usan la segunda lengua para comunicarse. El resultado de la adquisición de una lengua y de la competencia adquirida también es subconsciente” (Krashen, Stephen., 1983, pág. 10) (traducido por las investigadoras).

Para Krashen, el monitor solo entrará en acción si dos condiciones básicas se encuentran presentes: el hablante necesita querer corregirse y debe conocer las reglas. Igualmente, el sistema de adquisición es el indicador enunciado y el sistema de aprendizaje es el monitor, el papel del monitor es o debería ser de menor importancia, solo se utiliza para corregir desviaciones del habla y para dar un discurso más fluido. La hipótesis del orden natural está directamente relacionada a la adquisición no al aprendizaje.

Según (Krashen, Stephen., 1983, pág. 10) hay un orden que se conoce en la adquisición de estructuras gramaticales de una lengua extranjera al igual que existe un orden en la adquisición de reglas de la lengua materna. No obstante, ese orden no es el mismo en la adquisición de la lengua materna y la segunda lengua. En otro de los postulados de Krashen, se generan 2 afirmaciones:

- a) El habla es el resultado de la adquisición, por lo tanto, no se puede enseñar directamente, pero sobresale como resultado del insumo comprensible.
- b) Si el insumo es comprendido y suficiente, la gramática necesaria es automáticamente proporcionada. (Krashen S. , 1985, pág. 2)

Así bien, el *output* no se ha considerado como una forma de crear conocimiento, sino como una manera de practicar el conocimiento del que dispone el aprendiz. En otras palabras, los *drills* y las interacciones llevadas a cabo en el aula y aquéllas que se dan con hablantes nativos se han visto sólo como una forma de reforzar las reglas gramaticales ya aprendidas. (Gass & Varonis, 1994, pág. 284) “La hipótesis del output establece que es la acción de producir

lenguaje, hablar y escribir, que desarrolla parte del proceso de aprendizaje de un segundo idioma (cómo se convierten los alumnos competentes)”. (Swain, 1985, pág. 23) (Traducción propia)

De la misma manera, Krashen destacó que la información comprensible ayuda a los estudiantes a adquirir el idioma y que la información no debe estar secuenciada gramaticalmente, ya que dicha secuencia no es necesaria; por lo tanto, los estudiantes podrían entender cada clase y nunca se quedarían atrás. Consecuentemente, los comentarios proporcionados al alumno pueden hacer que el input y el output sean más comprensibles.

Speaking, as an output, is often challenging learners to focus on the means of expression when they realize it is necessary to enhance and develop the target language level, and it is just then, when language output can contribute to language acquisition. (Swain, 1985, pág. 85)

Tanto la teoría de Krashen en el input, como la de Swain en el output comprensible, se complementan entre sí, ya que todos los elementos mencionados contribuyen fuertemente a la adquisición del lenguaje. Un aspecto a tener en cuenta es el entorno positivo que un maestro debe crear durante su lección, ya que marca la diferencia en la motivación y el interés de los estudiantes por adquiriendo el segundo idioma. La retroalimentación desempeña un papel importante, así como una producción correcta, y materiales interesantes, atractivos y significativos que pueden desafiar y motivar a los estudiantes.

Así pues, los estudiantes con quienes trabajamos tienen entre 3 y 5 años por lo que, puede tomarse una buena parte de los mecanismos que les han servido recientemente para la adquisición de su lengua materna al estar en un momento tan cercano al entendimiento de ésta, para la adquisición de una segunda. Así, hay cabida para los estudios llevados a cabo por J. Bruner.

De acuerdo a Bruner, la adquisición de lengua se presenta en el proceso de la interacción entre adultos y niños en contextos reales con pautas fijas que se amplían y complejizan constantemente, donde se funda la negociación de significados. Bruner define como *formatos* a esas “pautas de interacción estandarizada e inicialmente micro cósmica entre un adulto y un infante, que contienen roles demarcados, que finalmente se convierten en reversibles”. (Bruner,

1985, pág. 119)

Dichos formatos, en los que el papel del adulto guía es indispensable, son la base de las funciones comunicativas y la base ritualizada de los contextos a través de los que el niño va adquiriendo el lenguaje. En ellos, puede descifrar lo que escucha, reflexionando sobre el significado de las palabras e instituyendo sus propias estrategias de negociación en el intercambio con su interlocutor.

“Bruner enfatiza el hecho de que la adquisición del lenguaje se encuentra intrínsecamente ligadas a la adquisición de la cultura en sentido más amplio: Así, aprender a decir ¡Hola!, resulta inseparable de aprender a saludar, cuando se llega a un lugar. Forma y función, irán pues, estrechamente unidas desde la génesis del lenguaje. Las ideas de Bruner en adquisición temprana, serían:

- El niño o la niña adquieren el lenguaje usándolo en la comunicación con un adulto.
- La adquisición es resultado de la construcción de significados a partir de pautas fijas ritualizadas en contextos de interacción predecibles.
- Los contextos pautados de interacción entre adulto y niño lo son tanto de atención común centrada en alguna tarea de acción conjunta.” (Ruiz, 1990, pág. 61)

Por otro lado, poco después de que Chomsky propusiera y definiera los conceptos de competencia y desempeño, aboga por una visión comunicativa en la lingüística aplicada (por ejemplo, Savignon, 1972) expresaron su fuerte desaprobación ante la idea de utilizar el concepto de competencia puramente lingüística idealizada como un fundamento teórico de la metodología para aprender, enseñar y probar idiomas. Encontraron la alternativa al concepto de competencia de Chomsky en la competencia comunicativa de Hymes, la cual se creía ser una noción de competencia más amplia y más realista.

Es decir, Hymes definió la competencia comunicativa no solo como una competencia gramatical inherente, sino también como la capacidad de usar la competencia gramatical en una

variedad de situaciones comunicativas, trayendo así la perspectiva sociolingüística a la visión lingüística de competencia de Chomsky.

En relación al presente proyecto, se parte de que, el sentido de que el bilingüismo desde edades tempranas provee el aprendizaje de otros idiomas, al mismo tiempo que se desarrolla la capacidad de abstracción, la interacción entre las habilidades lingüísticas y culturales, la escucha, la adaptación, la creatividad y el criterio. El conjunto de todas estas capacidades metalingüísticas que se desarrollan en cada grado escolar, beneficia las técnicas de aprendizaje de otras disciplinas educativas, prepara al alumno para conceptualizar los sistemas lingüísticos y contribuye al desarrollo de la lengua materna. Es más notorio el desarrollo de las habilidades simbólicas, abstractas y lógicas en los niños bilingües que en los que sólo hablan un idioma. (Deprez, 1994)

Por su parte Lenneberg, fundamenta su tesis en dislates fisiológicas, tales como las transformaciones en la estructura química de la corteza cerebral, la neurodensidad o la frecuencia de las ondas cerebrales. Los efectos obtenidos en estas áreas contribuyeron a aseverar su hipótesis del periodo crítico, la cual se ostenta cuando los niños llegan a la pubertad, a partir de la cual disminuye la capacidad para adquirir un segundo lenguaje.

La existencia de los procesos cognitivos motiva una capacidad para el lenguaje. Se trata de una capacidad para un sistema de comunicación que debe ser necesariamente de un tipo específico. Esta capacidad básica se desarrolla ontogenéticamente en el curso de la maduración genética. La maduración coloca a los procesos cognitivos en un estado que podríamos llamar de “disposición para el lenguaje”. (Lenneberg E. , 1975, pág. 413)

De igual forma, Piaget concibe a la pubertad como el campo de las operaciones formales, que aparece de los doce años en adelante. A partir de ese momento el cerebro está menos habilitado para el aprendizaje de un segundo idioma. Lenneberg establece que uno de los conceptos fundamentales de su hipótesis es la lateralización cerebral, es decir que cada hemisferio se especializa en determinadas funciones: los procesos del lenguaje tienen lugar predominante en el izquierdo, más el derecho también actúa en el procesamiento de la entonación.

Por el mismo estilo, Bongaerts debate que no es solo un asunto fisiológico el que limita la habilidad para aprender una segunda lengua a cierta edad, sino que otros componentes relacionados llanamente con la edad, deben tenerse en cuenta, tales como la motivación para adquirir la segunda lengua, la disponibilidad de tiempo para estudiar y practicar, la unificación a una comunidad de habla extranjera, la ayuda de los interlocutores nativos, la obstrucción de la lengua materna, entre otros.

Regularmente, los niños no poseen prejuicios para asemejar un nuevo sistema fónico, semántico y gramatical, además de que sienten menos temor a equivocarse que los adultos, por lo que se dice, se les dificulta más aprender un idioma.

De la misma manera, de acuerdo con Vygotsky, la adquisición y perfeccionamiento de la lengua materna del niño le permiten aprender el idioma porque no interfiere en este proceso. Cuando las dos lenguas (la materna y la extranjera) tienen valores afectivos, culturales y sociales, el niño edifica su aprendizaje y despliega habilidades de comprensión en el aula de clases, donde interactúa e intercambia experiencias y juicios con sus compañeros de las mismas condiciones. La determinación del desarrollo cognitivo, según este autor, proviene de la relación entre el estudiante y su pensamiento.

Así bien, el uso de vocabulario específico con el que se trabaja la presente investigación, debe ser entendido según su complejidad, en el desarrollo con el que se cuenta de incremento de palabras para expandir vocabulario a medida que el niño crece. El vocabulario se puede dividir en dos tipos: vocabulario receptivo y vocabulario expresivo. El vocabulario expresivo de un niño consiste en las palabras que el niño usa cuando habla. El vocabulario receptivo de un niño consiste en las palabras que el niño entiende cuando las oye o las lee.

El siguiente cuadro muestra el desarrollo del vocabulario típico a lo largo de varias eras:

Tabla 1 Desarrollo del Vocabulario Típico a lo largo de las Eras

Edad (en años)	Vocabulario
1 a ½	Los niños pequeños desarrollan un vocabulario de 20 palabras durante este tiempo.
2	Para cuando un niño tenga 2 años, tendrá un vocabulario de 200-300 palabras.
3	El vocabulario crece entre 900 y 1000 palabras cuando el niño tiene 3 años.
4	El niño típico de 4 años tendrá aproximadamente un vocabulario de 1,500-1,600 palabras.
5	Para cuando un niño llegue a la edad escolar y vaya al jardín de infantes, tendrá un vocabulario de entre 2.100 y 2.200 palabras.
6	El niño de 6 años generalmente tiene un vocabulario expresivo de 2,600 palabras (palabras que él dice), y un vocabulario receptivo (palabras que entiende) de 20,000-24,000 palabras.
12	Para cuando un niño tenga 12 años, él comprenderá (tiene un vocabulario receptivo) de aproximadamente 50,000 palabras.

Tomado de (Loraine, M.A., & CCC-SLP, 2008, pág. 149) (traducido por las investigadoras)

De acuerdo a lo anterior expuesto y teniendo en cuenta todos los referentes teóricos y autores expertos en el campo que debaten el proceso de adquisición de lengua, del campo de lo que se pretende con la presente investigación, se desarrolla un cimiento sólido sobre el que se alcanza objetar la importancia y trascendencia al trabajar con una población de estudiantes que se encuentran en su etapa escolar inicial, donde es posible hacer uso de todas sus facultades y potenciales para potenciar el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera y de esta manera poder evaluar la incidencia de esta estrategia en una población poco intervenida pero que si bien los autores lo corroboran constantemente, tiene mucho que brindar.

2.4 El Juego y los Juegos Tradicionales Americanos

Ahora bien, como mediación pedagógica, el presente proyecto hace uso de los juegos tradicionales, los cuales “son aquellos que se juegan de manera informal con un equipo mínimo,

que los niños aprenden con el ejemplo de otros niños y que se pueden jugar sin referencia a reglas escritas” (Sierra & Kaminski, 1995, p. 22). (Traducción propia)

De igual manera, en la educación inicial el juego es fundamental, ya que permite a los niños, niñas y docente acceder al conocimiento de manera significativa. Por lo tanto, “se debe hacer de la lúdica, la puerta que abre al conocimiento del mundo que lo rodea y el mejor medio para desarrollar el pensamiento creativo.” (Lopez & Adrián, 2013, pág. 208) El juego es, además, el puente que los lleva a relacionarse con los otros. Las rondas y juegos infantiles no sólo dan alegría, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Por otra parte, según Lev Semyónovich Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente, Vygotsky establece que el juego 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 del juego simbólico 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. A través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo" la cual es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Del mismo modo, Lavega, define el juego popular-tradicional, como “aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de

juegos representativos en una determinada zona”. (Lavega, 2000, pág. 56) Con base a esta definición autores como Sarmiento, añaden que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores. “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...) sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” (Sarmiento, 2008, pág. 350). Estas declaraciones muestran un interés en el uso del juego para enseñar a los niños las habilidades necesarias para los roles adultos.

No obstante, algunos investigadores creen que la conservación de los juegos tradicionales se está convirtiendo cada vez más retadora y que algunos están en peligro de desaparecer en algunas culturas. Shimahara, establece que “las acciones, como decidir qué modelos de comportamiento imitar, forman parte de un proceso reflexivo en el que el niño escoge como parte de la cultura dominante que desea adquirir. Con el tiempo, si suficientes niños eligen no adquirir ciertos aspectos de la cultura, esos rasgos serán eliminados de la cultura” (Shimahara, 1970, pág. 63). Esto divisa la idea de que los niños deben tener la oportunidad y la atención necesaria para comprender y practicar su rica cultura. En Colombia, por ejemplo, los juegos tradicionales infantiles son apropiados de distintas maneras, según la localidad en que se encuentren, puede variar desde el nombre hasta las reglas de juego.

Se puede señalar, por tanto, que este autor hace hincapié en la esencia de los juegos tradicionales principalmente, haciendo referencia, de este modo, a las características fundamentales de los mismos que permanecen con el paso del tiempo, en nuestro caso, juegos tradicionales americanos.

Por ende, las ventajas que pueden aportar los juegos en la formación académica de los niños son notables, puesto que guían al aprendizaje y a la consolidación de la información recibida por parte del niño. Finalmente, para Caillois los juegos “son espacios para el placer y la invención, al mismo tiempo implican acatamiento a una serie de restricciones, combina las ideas de límites y libertad, ya que son factores e imágenes de cultura en el sentido de que crean hábitos y provocan reflejos” (Caillois, 1997, pág. 1) Por tanto, el juego contribuye en el aprendizaje ya que permite que las habilidades, de expresión y creatividad, se incrementen, además que tanto la construcción de conocimiento como la diversión se llevan a cabo simultáneamente.

Además, según Decroly, “cuando el niño ingresa a la escuela el juego adquiere nuevos significados, ya que, a través de éste, se desarrollan habilidades psicológicas, físicas, morales e intelectuales. (Decroly, 1998, pág. 46) En la experiencia de las investigadoras como docentes de idiomas de preescolar, se implementa en las prácticas actividades lúdicas como una de las principales estrategias didácticas que ayudan a los alumnos a obtener una mayor comprensión y asimilación de los contenidos de estudio. Se ha comprobado que la inclusión del juego en la práctica no sólo beneficia la autoestima y la autorrealización, sino que también afianza los valores de los niños.

Es por esto que se sitúa al juego como una estrategia didáctica, dándole un reconocimiento importante en el aprendizaje de una lengua extranjera del niño y de la niña. "El uso de juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma, especialmente en sus primeras etapas, pues introduce ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde una perspectiva didáctica" (Genesee F. , 1994, pág. 84) traducción propia.

Por otro lado, muchos autores, como el psicólogo Paul Moor, el psicoanalista Erik Erikson o al también psicoanalista Donald W. Winnicott, comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales, en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios. Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar. (Rubio & García, 2013, pág. 170)

Tradicionalmente, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio, pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento. “La situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (Moyle, 1990, pág. 87)

2.4.1 El Juego en la Enseñanza de Idiomas.

Concretando en el área de lengua extranjera en la educación inicial, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright:

Los juegos también ayudan al profesor a crear contextos en los que el lenguaje es útil y significativo. Los estudiantes quieren participar, y para hacerlo deben entender lo que otros dicen o han escrito, y deben hablar o escribir para expresar su propio punto de vista o dar información. Los juegos proporcionan una forma de ayudar a los estudiantes a experimentar el lenguaje en lugar de simplemente estudiarlo (Wright, Betterdige, & Buckby, 1984, pág. 113). Traducción propia.

Así pues, hay una serie de razones por las cuales los juegos merecen un lugar en el aula de idiomas. En primer lugar, son divertidos, lo cual es sumamente importante, ya que pueden ayudar a activar a los estudiantes que pueden haber estado inactivos antes, debido a la falta de interés. Mantener a los estudiantes activos es vital porque los maestros nunca podrán enseñar a los estudiantes nada a menos que puedan hacer que participen en su propio proceso de aprendizaje. Los juegos también juegan un papel importante en ayudar a los participantes a construir relaciones y sentirse iguales. Jugar en el aula también puede ayudar a crear una atmósfera amistosa y positiva en la que el arreglo del asiento puede diferir de un juego a otro y, por lo tanto, causar diversidad de la norma, lo que puede ser extremadamente útil para mantener un ambiente de aprendizaje emocionante.

No obstante, se percibe que los estudiantes de idiomas necesitan estar emocionalmente involucrados, lo que significa que deben sentir algo mientras están expuestos al idioma. Las emociones fuertes, como la felicidad, el entusiasmo, la diversión y el suspenso permiten a los estudiantes sentirse positivamente sobre su situación de aprendizaje y, por lo tanto, es probable que tengan un efecto positivo en el aprendizaje de idiomas. Los juegos pueden ser una buena estrategia al enseñar varios temas porque es muy probable que despierte interés entre los estudiantes. “They can be used with students of all ages, and when they are used with other teaching methods they create diversity which is ideal for school work” (Ingvar Sigurgeirsson.1999.p. 80).

En adición, se ha notado que la razón por la que la mayoría de las personas quiere aprender un idioma es para poder usarlo en situaciones reales, por ejemplo, cuando viaja. Los juegos pueden ser una muy buena manera de practicar esta habilidad, ya que pueden usarse fácilmente para representar diferentes situaciones de la vida real y proporcionar a los estudiantes la práctica en su fluidez. Además, mediante el uso de juegos en el aula, el maestro está dando a

sus alumnos un papel más importante, y él mismo está saliendo de la primera línea, lo que es positivo porque les permite a los estudiantes asumir más responsabilidad y autonomía para sus decisiones.

En síntesis, para el presente proyecto, se hace uso de los juegos también porque actualmente muchos niños no tienen suficientes oportunidades para jugar durante su tiempo libre. Las ciudades se están haciendo más grandes y la seguridad cada vez es más pesada, lo que significa que cada vez más, los padres dudan en dejar que sus hijos jueguen afuera. También se hace uso de juegos tradicionales específicamente, porque se considera que las actividades pasivas, como ver la televisión o la pantalla de un computador, se están convirtiendo en más emocionantes que jugar en realidad físicamente, por lo que hoy en día es muy escaso ver grupos de niños o adolescentes como tal, divirtiéndose con juegos de movimiento.

Capítulo III

Metodología

3.1 Diseño y Enfoque del Proyecto de Investigación

Para desarrollar el presente proyecto se tuvo en cuenta lo propuesto por Kemmis McTaggart con respecto al diseño metodológico denominado *Action Research* (*investigación acción*), de acuerdo a Kemmis (Kemmis, 1988), el *Action Research* debe ser un proceso en espiral donde el investigador comparte los resultados para una toma de decisiones buscando construir nuevas estrategias, planes o investigaciones y corresponde a un enfoque de investigación cualitativo, la cual es una forma de investigación cuya importancia ha incrementado significativamente en el área de idiomas (Nunan, 1992, pág.17). “A través de la investigación cualitativa podemos explorar una amplia gama de dimensiones del mundo social, incluyendo la textura y el tejido de la vida cotidiana, los entendimientos, experiencias e imaginaciones de nuestros participantes en la investigación”. (Mason, 2012, pág. 3)

Por otra parte, el presente proyecto se encuentra adscrito a la línea de investigación de procesos de aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que sus objetivos se encaminan a evaluar la incidencia de una nueva propuesta metodológica para el desarrollo y aprendizaje del vocabulario en inglés en la población objeto de estudio. Atendiendo al instrumento de observación (registro anecdótico) modificado por las investigadoras, los ítems de observación con los que cuenta dicho instrumento, en su mayoría están enfocados en conceptos que atienden al aprendizaje de la población objeto de estudio. Además, es importante resaltar y enfatizar que el aprendizaje de lenguas extranjeras, comprende diversos espacios para su elaboración y para su interacción social más que lo meramente memorístico, como es concebido, de la misma manera “implica la presencia de factores de desarrollo en el dominio de las relaciones cognitivas y de las aptitudes tanto fisiológicas como psicológicas en el sujeto que aprende una lengua”. (Ussa, 2010, pág. 108) Es decir, cuando hablamos de aprendizaje de lenguas, no solamente estamos desarrollando lo cognitivo en los estudiantes sino la importancia de su interacción social, de su trabajo colaborativo.

Así pues, al ser el diseño metodológico de esta investigación el *Action Research*, (investigación acción) puede ser una manera muy meritoria de ampliar habilidades de enseñanza y tener más visión de sí mismos, no solo como profesores, sino, con los estudiantes, es decir, una manera de innovar en el aula y al mismo tiempo aprender de ella. La investigación acción es tan solo una parte de la amplia tendencia que ha estado pasando en la educación globalizada por algún tiempo, pertenece al rango de ideas de la "práctica reflexiva" y está el profesor en el rol de investigador. Es decir, "implica tomar un enfoque auto-reflexivo, crítico y sistemático, explorando su propio contexto de enseñanza". (Burns, 2009, pág. 2)

Kemmis & Mc Taggart que son los principales autores en este campo, argumentan que *Action research* debe ser un proceso en espiral donde el investigador comparte los resultados para una toma de decisiones, por ello propone cuatro pasos: planeación, acción, observación, y reflexión a fin de construir nuevas estrategias, planes o investigaciones; como se detalla en la siguiente gráfica:

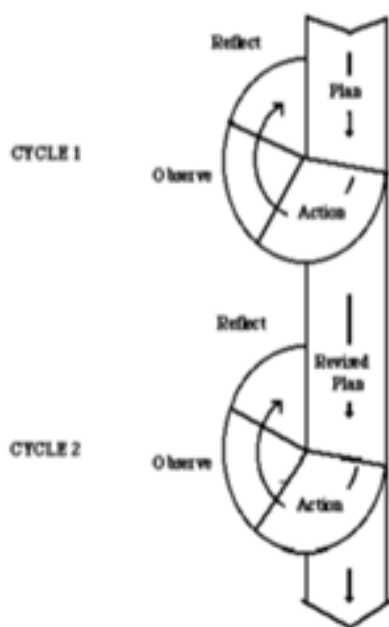


Figura No. 1 Modelo cíclico propuesto por Kemis(1995)

Durante la realización del proyecto de investigación, se realizaron los 4 pasos propuestos por el autor, en donde las investigadoras identificaron el problema, el cual era la deficiencia de vocabulario en los estudiantes del grado prenursery; así mismo, se procedió a ejecutar un plan de acción que consistía en proponer una metodología de aprendizaje basada en el uso de 5 juegos tradicionales americanos para el mejoramiento del mismo, para así, optimizar el nivel de vocabulario.

Por otra parte, se puso en contexto la situación de enseñanza, por medio del instrumento llamado “registro anecdótico”, se logró poner en contexto la situación actual de los estudiantes, y realizar las acciones pertinentes a los problemas que se encontraron en la población objeto de estudio, para poco a poco mirar sus avances y errores y consiguientemente, planear nuevas alternativas. Por medio del instrumento mencionado anteriormente, se observó sistemáticamente las acciones de la población objeto de estudio para la recopilación de los datos y así realizar una reflexión de cada intervención con la intención de determinar la funcionalidad de cada una de ellas, además de la evaluación final para descubrir los efectos de la didáctica implementada.

De tal manera, McNif señala que la investigación acción se refiere a una manera práctica de ver su propio trabajo para comprobar que es y cómo le gustaría que fuera. Debido a que la investigación acción es realizada directamente por el investigador o el practicante, por lo tanto, implica pensar y reflexionar sobre el trabajo realizado, también él lo define como una forma de práctica autor reflexiva. “La idea de auto-reflexión es central. En las formas tradicionales de investigación ya que en la investigación empírica los investigadores realizan investigaciones sobre otras personas. Y en la investigación acción, los investigadores investigan sobre sí mismos.” (McNif, 2002, pág. 3)

Action research is open ended. It does not begin with a fixed hypothesis. It begins with an idea that you develop. The research process is the developmental process of following through the idea, seeing how it goes, and continually checking whether it is in line with what you wish to happen. Seen in this way, action research is a form of self-evaluation. It is used widely in professional contexts such as appraisal; mentoring and self-assessment. (McNif, 2002, pág. 3)

Teniendo en cuenta lo anterior, el enfoque del presente proyecto de grado es la “investigación cualitativa” ya que dicha investigación está diseñada para revelar el significado que informa la acción o los resultados que normalmente se midieron durante esta investigación. Así, “los investigadores cualitativos investigan los significados, las interpretaciones, los símbolos y los procesos y relaciones de la vida social.” (Crossman, 2017, pág. 4) Lo que este tipo de investigación produce son datos descriptivos que “el investigador debe entonces interpretar utilizando métodos rigurosos y sistemáticos de transcripción, codificación y análisis de tendencias y temas.” (Crossman, 2017, pág. 4)

Debido a que su enfoque es la vida cotidiana y las experiencias de la gente, la investigación cualitativa se presta bien a la creación de nuevas teorías utilizando el método inductivo, que luego puede ser probado con más investigación. Por lo tanto, Los investigadores cualitativos usan sus propios ojos, oídos e inteligencia para recolectar percepciones y descripciones en profundidad de poblaciones, lugares y eventos específicos.

Teniendo en cuenta lo anterior el presente proyecto se enfocó a la investigación cualitativa para que hubiera una relación en cuanto a los instrumentos escogidos por las investigadoras (registro anecdótico, *check list*), en donde es importante tener en cuenta lo que se observa y percibe lo que los estudiantes realizan durante cada intervención y en su totalidad se debe estar pendiente de cada uno de los pasos que realice la población objeto de estudio, para que así, se lograra el resultado esperado.

3.2 Población Objeto de Estudio

Ahora, la población objeto de estudio pertenece al Colegio Bilingüe Hispanoamericano de la ciudad de Tuluá, Valle del Cauca que cuenta con 16 estudiantes en grado pre-jardín de preescolar quienes debido al nivel de escolaridad en que se encuentran oscilan entre los 3 y 4 años de edad pertenecientes a los estratos 4, 5 y 6 los cuales conformaron el grupo de estudio con que se llevó a cabo la investigación, dicha población fue seleccionada de acuerdo con la técnica de muestreo no probabilístico con criterio de conveniencia, ya que una de las investigadoras se encontraba laborando en la institución, así mismo contaba con la aprobación necesaria por parte

de los padres de familia de cada uno de los estudiantes a intervenir para realizar pruebas, observaciones, registros fotográficos y de video.

De este modo, a partir de los resultados arrojados desde un comienzo del año lectivo hasta el final de este por parte de la población objeto de estudio, se hizo un análisis que permitió establecer el efecto de la implementación de la estrategia didáctica basada en el uso de 5 juegos tradicionales americanos a través del enfoque comunicativo para mejorar el vocabulario en los estudiantes de dicho grado.

Dicho colegio tiene un énfasis en el idioma inglés, es por este motivo que los estudiantes atienden entre el 30 y 50% de su horario y asignaturas en lengua inglesa, lo cual implica una alta exigencia en la lengua meta desde el inicio de su etapa escolar; así mismo, el modelo pedagógico que se emplea en la institución educativa es el aprendizaje significativo, de la mano con la pedagogía afectiva. Lo cual se debe ver reflejado en cada una de las planeaciones de las docentes.

3.3 Instrumentos de Recolección de Datos

Una de las técnicas empleadas es la observación directa, la cual permite estar en contacto con el objeto a investigar mientras se conoce y estudia el fenómeno. Las investigadoras pueden conocer y estudiar con sus propios ojos el fenómeno, sin que otros le cuenten de este.

3.3.1 Instrumento de diagnóstico y de evaluación. Para la realización del examen diagnóstico y el de evaluación a la población de estudio del Colegio Bilingüe Hispanoamericano, se tomará como instrumento principal, el instrumento llamado *Vocabulary Checklist 1* por Dawn Syndrome Education International. Está diseñado para apoyar a los padres y profesionales para registrar el entendimiento de un niño y el uso expresivo del vocabulario temprano, y para ayudar a planear las actividades de enseñanza temprana. Las palabras han sido elegidas basadas en estudios de investigación del desarrollo del lenguaje de los niños que hablan inglés. Todos los niños no aprenden exactamente el mismo conjunto de palabras simultáneamente, pero esta lista proporciona una guía para un vocabulario básico que es común. Originalmente, funciona con el

registro por fechas donde se nota el progreso del niño y/o donde ha pasado de una categoría de evaluación a otra.

El instrumento ha sido levemente adaptado por autoría de las investigadoras, se han cambiado las categorías de evaluación y el vocabulario que se va a evaluar, también, se suprime el registro de fechas, se maneja en forma de *Checklist*, donde solo se registra si cumple con la categoría más adecuada, desde lo más básico hasta lo superior, marcando ésta con un verificado. Como instrumento de diagnóstico, atiende a las temáticas a evaluar respecto al plan de área del año anterior, indicando tres categorías a evaluar con las cuales demuestra un entendimiento del vocabulario, como rango mayor, imitación de la docente como rango intermedio y la reproducción de palabras simples, como rango menor. De igual manera, se modifican las temáticas a evaluar como instrumento de evaluación, atendiendo a lo esperado en el tercer y cuarto periodo del año lectivo para el grado pre nursery. La información se presentará por *topics* en las diferentes gráficas al momento de analizarse el instrumento. A continuación, se anexa el instrumento original.

Tabla 2 Vocabulary checklist 1. First 120 words



Vocabulary Checklist 1 - First 120 words

Nouns

Animals

	Understands	Understands and signs	Says word in imitation	Uses word spontaneously	Understood by unfamiliar listener
bird	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
cat	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
chicken	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
cow	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
dog	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
duck	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
fish	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
monkey	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
pig	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
rabbit	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
_____	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
_____	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /

Dressing

	Understands	Understands and signs	Says word in imitation	Uses word spontaneously	Understood by unfamiliar listener
coat	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
dress	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
hat	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
jumper	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
pants	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
shoes	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
socks	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
trousers	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
_____	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
_____	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /

Everyday Items

	Understands	Understands and signs	Says word in imitation	Uses word spontaneously	Understood by unfamiliar listener
cup	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
keys	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
light	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
spoon	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
telephone	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
watch	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
_____	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
_____	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /
_____	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /	<input type="checkbox"/> / / /

Adaptación del instrumento para el presente trabajo

Diagnóstico

Tabla 3 Diagnóstico

COLORS			
TOPIC	UNDERSTANDS THE TOPIC	FOLLOWS AND IMITATE THE TEACHER	REPRODUCES SINGLE WORD
YELLOW			
BLUE PURPLE			
PINK			
BLACK			
NUMBERS			
TOPIC	UNDERSTANDS THE TOPIC	FOLLOWS AND IMITATES THE TEACHER	REPRODUCES SINGLE WORD
1 (ONE)			
2 (TWO)			
3 (THREE)			
4 (FOUR)			
5 (FIVE)			
COMMANDS			
TOPIC	UNDERSTANDS THE TOPIC	FOLLOWS AND IMITATES THE TEACHER	REPRODUCES SINGLE WORD
STAND UP SIT DOWN			
TURN AROUND			

Evaluación

Tabla 4 Evaluación

COLORS			
TOPIC	UNDERSTANDS THE TOPIC	FOLLOWS AND IMITATES THE TEACHER	REPRODUCES SINGLE WORD
WHITE			
BLACK			
BROWN			
GREEN			
ORANGE			
NUMBERS			
TOPIC	UNDERSTANDS THE TOPIC	FOLLOWS AND IMITATES THE TEACHER	REPRODUCES SINGLE WORD
6 (SIX)			
7 (SEVEN)			
8 (EIGHT)			
9 (NINE)			
10 (TEN)			
COMMANDS			
TOPIC	UNDERSTANDS THE TOPIC	FOLLOWS AND IMITATES THE TEACHER	REPRODUCES SINGLE WORD
STAND UP SIT DOWN			
TURN AROUND			
PICK IT UP			

3.3.2 Instrumento de observación. Dando respuesta al segundo objetivo planteado por las investigadoras en el presente proyecto de investigación, se inició la búsqueda de un instrumento que pudiera observar detalladamente a la población objeto de estudio durante las intervenciones propuestas para llevar a cabo la práctica de la nueva estrategia metodológica. Se toma como instrumento de observación, un registro anecdótico para tomar las observaciones que se hagan durante las actividades. Instrumento Modelo #2, extraído del proyecto Instrumentos de Evaluación por Competencias, publicado en marzo del 2009, por el MSc. Marco Oscar Nieto Mesa de la Universidad Nacional Experimental de Guayana en Ciudad Bolívar.

Instrumento de la fuente original

Tabla 5 Instrumento de la fuente original

REGISTRO ANECDÓTICO		
Fecha:		Lugar:
Hora:		Actividad evaluada:
ALUMNOS	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
APELLIDOS Y NOMBRES		
Aquí se escribe el nombre del alumno	Al realizar la descripción del comportamiento se detalla lo observado sin hacer juicio de valor	Al realizar la interpretación se hace referencia al logro de la competencia que ha demostrado el estudiante o la conducta observada
Alumno 2		
Alumno 3		
Alumno n		

(Nieto Messa, 2009)

El instrumento de observación fue modificado por las investigadoras para su adaptación al proyecto, de manera que se anexan tres categorías de observación que atendieran a los objetivos propuestos, siendo estas: instrucciones, interacción en el juego y uso del vocabulario, tomadas de conceptos básicos de enseñanza-aprendizaje del libro *Games for Language Learning*, Cambridge University por Press. Wright, A., Betterdige, D. y Buckby, M. (1984), aplicadas a la descripción e interpretación de lo observado, con palabras de las propias investigadoras. Dentro del instrumento, se despliegan las categorías con ítems de observación que atienden al cumplimiento de cada una de ellas. Cada recuadro con el ítem cuenta con un color diferente que se refiere a cada categoría para mayor entendimiento del lector. Los ítems de observación, son guía para la descripción de lo observado respecto a la categoría en función de lo obtenido en cada clase y su respectivo análisis.

Tabla 6 Instrumento de observación adaptado al proyecto


INTERVENCION #		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA:		TEMA:
HORA:		VOCABULARIO:
LUGAR:		JUEGO UTILIZADO:
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza)		

antes de iniciar el juego		
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego		
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego		
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase		
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego		
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente		
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad		
Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego		
Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego		

3.4 Secuencias Didácticas

Para la planeación de cada una de las clases para la intervención del proyecto, se hace uso del formato establecido por la Unidad Central del Valle del Cauca para la asignatura de práctica docente del programa de Licenciatura en educación básica con énfasis en lenguas extranjeras, el cual incluye la información general sobre el tema y grupo a trabajar, así como los recursos a utilizar y las actividades a realizar.

Tabla 7 Formato de Secuencia Didáctica

 <p>FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PLAN DE CLASE</p>					
Institución educativa:					
Sede:					
Semester:					
Descriptors	Topics: Teachers: Date:				
Level	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Number of students:</td> <td style="width: 50%;">Time:</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Age:</td> </tr> </table>	Number of students:	Time:		Age:
Number of students:	Time:				
	Age:				
objectives					
Language					

Grouping	
Materials	
Contextualization	
Activities	
Assessment	
Bibliography	

Tabla 8 Plan de Clase Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Dimensiones	Competencias	Aspecto a evaluar	Contenidos Significativos
communicative dimension	<p>Comprendo canciones, rimas y rondas infantiles, y lo demuestro con gestos y movimientos.</p> <p>Identifico a las personas que participan en una conversación repito oraciones, rimas, canciones y vocabulario visto con pronunciación clara y de acorde a mi edad - respondo puntualmente a las preguntas: what is this? what color is it? is it big or small?</p>	<p>Participate in songs, rhymes and action. They follow single imperatives (based on the main action verbs in the recommended word list) and respond by doing games using simple repetitive language</p> <p>students use very simple statements with the verbs be and have to identify and describe a range of familiar things.</p> <p>students match simple descriptions of work that people do and the names of relates jobs at the school, in the local community</p>	<p>Commands: stand up, sit down, turn around, and pick it up.</p> <p>Colors: green, orange, white, black, brown.</p> <p>Numbers: identify and count numbers from 5 to 10.</p>

Actividades para la intervención

Dentro del plan de clase, se incluyen las adaptaciones de los juegos tradicionales, mediación pedagógica de la presente investigación, los cuales cuentan con las siguientes descripciones.

1. Simon says: It is a child's game for 3 or more players where 1 player takes the role of "Simon" and issues instructions (usually physical actions such as "jump in the air" or "stick out your tongue") to the other players, which should only be followed if prefaced with the phrase "Simon says". Players are eliminated from the game by either following instructions that are not immediately preceded by the phrase, or by failing to follow an instruction which does include the phrase "Simon says". It is the ability to distinguish between genuine and fake commands, rather than physical ability, that usually matters in the game; in most cases, the action just needs to be attempted. The object for the player acting as Simon is to get all the other players out as quickly as possible; the winner of the game is usually the last player who has successfully followed all of the given commands. Occasionally however, 2 or more of the last players may all be eliminated by following a command without "Simon says", thus resulting in Simon winning the game.
2. Duck, duck, and goose: players sit on the floor facing each other in a circle. whoever's "it" walks around the outside of the ring, tapping players on the head and saying "duck" until finally selecting one player as "goose." anyone labeled "goose" has to jump up and chase the caller once around the outside of the circle. Whoever reaches the empty space and sits down first gets to join the circle. The player left standing is the new—or returning—caller.
3. What is the time Mr. Wolf: a kid is chosen to be the wolf and stands with their back turned at one end of whatever space you have available. The other players' job is to creep up on the wolf and ask repeatedly, you guessed it: "what's the time, Mr. Wolf?" the wolf has creative license here and answers with random times. When Wolfie estimates that the other kids are close by, he switches things up and shouts, "dinner time!" Mr. Wolf turns around and tries to catch a kid. The captive then takes over as the Wolf.

4. Red light, green light: one child is the designated “stop light” and everyone else stands some distance away behind a starting line. The “stop light” begins with his back turned to the others, calling out “green light,” allowing the competitors to move forward. But when they shout “red light” and turn around—as they can anytime during the game—players need to freeze. Anyone still moving is out. The game ends, when either the “stop light” gets everyone out, or a player manages to reach the “stop light”. It’s probably less confusing than it sounds.

5. Hide and go seek: a group of three or more chooses someone to be “it.” the rest of the players hide while the seeker counts to 10 with eyes shut. The object is to be found last. The first one found is “it” for the next round.

Tomado de (Margolis, 2015)

3.5 Procedimiento

El test de diagnóstico fue aplicado el día 2 de agosto de 2017 en horas de la mañana, a 16 estudiantes del grado pre-nursery, de los cuales 7 fueron mujeres y 9 hombres, quienes constituyen la totalidad de la población objeto de estudio. La actividad diagnóstica tuvo un tiempo aproximado de duración de 1 hora y 20 minutos, desde las 10:40 a.m. hasta las 12:00 m. Con total autorización de la directora de la institución educativa, y en presencia de la docente titular de inglés del grado pre-nursery, se tuvo a los estudiantes en el salón de clases, el cual contaba con los elementos tecnológicos necesarios para llevar a cabo la actividad, como es televisor, con su respectivo parlante. Antes de dar inicio al test, se les explicó a los estudiantes, en qué consistía la prueba diagnóstica, se les explicó que era necesario como evidencia, tomarles varias fotografías, y que las mismas solo se utilizarían con fines educativos; vale aclarar, que previo a la intervención, se les envió en la agenda de cada estudiante un formato de consentimiento de los padres para la muestra de evidencia de la práctica docente, que debía ser firmado por un adulto representante de ellos.

Una vez los estudiantes estaban cómodos para realizar la prueba, se procedió a mostrar el video sobre el tema que ellos ya habían visto el año lectivo anterior (*commands*), de esta manera desde el inicio de la prueba diagnóstica se pudo realizar una observación de la misma. Se procede a evaluar a los estudiantes individualmente dando una señal verbal del comando indicado y evaluando qué comando era más entendible y comprensible para la población objeto de estudio.

Al finalizar la prueba diagnóstica, se les indicó a todos los estudiantes que habían hecho su mayor esfuerzo al realizarla y que había algunos aspectos a mejorar; se les dio las gracias por la participación y colaboración. La prueba diagnóstica pudo llevarse a cabo sin ningún contratiempo.

Por otro lado, como se ha venido mencionando anteriormente, las intervenciones fueron realizadas en el Colegio Bilingüe Hispanoamericano de la Ciudad de Tuluá-valle, contando con la autorización específica de la directora de la institución educativa. Al inicio del proceso, se ejecutaba 1 intervención semanal contando con la total disposición de la población objeto de

estudio y teniendo en cuenta el plan de estudio en las temáticas abordadas, así como cada uno de los juegos americanos, como mediación pedagógica para llevar a cabo los planes de clase propuestos por las investigadoras. Posteriormente, se decidió realizar dos intervenciones semanales, por cuestiones de tiempo.

Cada una de las clases propuestas, se planeó pensando en las necesidades de los estudiantes, en el uso del espacio a desarrollarse y los juegos, adaptados a la edad cronológica de los estudiantes. Las intervenciones tomaron lugar cada martes y jueves de los meses de agosto, septiembre y octubre, donde los estudiantes se encontraban en compañía de la docente encargada del curso. El desarrollo de las clases se dio con tres momentos esenciales: 1) introducción de la clase, donde se exponía el tema por medio de una explicación y/o un video alusivo al tema; 2) actividad inicial, para relacionar al estudiante con el tema; actividad principal, la cual se lleva a cabo por medio del juego propuesto y c) cierre de la clase, donde se hace una pequeña retroalimentación de lo aprendido.

Finalmente, se desarrolló una última intervención para realizar la prueba evaluativa con el respectivo instrumento. Se hizo una retroalimentación de todos los temas vistos, por medio de videos, ejemplos y señas de las docentes para que los estudiantes recordaran todo el vocabulario abordado durante las 10 intervenciones. La evaluación se llevó a cabo llamando a cada uno de los estudiantes a que reprodujeran las palabras, tomando como referencia las ordenes de las docentes para los comandos y los objetos del salón para los números y los colores.

Capítulo IV

Análisis y Discusión de Resultados

4.1 Análisis Prueba Diagnóstica

A continuación, se procede a analizar los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica teniendo en cuenta las estrategias que se llevan a cabo en la institución, el instrumento de evaluación diagnóstica es tomado a partir de un instrumento llamado *Vocabulary Checklist 1* por Dawn Syndrome Education International, el cual está diseñado para apoyar a los padres y profesionales para registrar el entendimiento de un niño y el uso expresivo del vocabulario temprano y para ayudar a planear las actividades de enseñanza temprana. En el instrumento se adaptaron las categorías y el vocabulario a evaluar a función del proyecto investigativo.

En primer lugar, se observan los resultados del total de estudiantes de acuerdo a la prueba diagnóstica en donde se tuvieron en cuenta 3 temáticas (*Colors, numbers, commands*), ya que éstas son las correspondientes al tercer periodo (tiempo en el que las investigadoras realizan las prácticas) y las siguientes categorías de evaluación, de menor a mayor:

Tabla 9 Prueba diagnóstico

1.	Understands the topic.
2.	Follows and imitates the teacher
3.	Reproduces single-Word.

A continuación, se presentan las gráficas que relacionan los datos obtenidos de acuerdo a cada una de las temáticas y las respectivas categorías evaluadas a los 16 estudiantes del grado

pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano de la ciudad de Tuluá, los diagramas evidencian por medio de porcentajes el número de estudiantes que cumple con cada categoría.

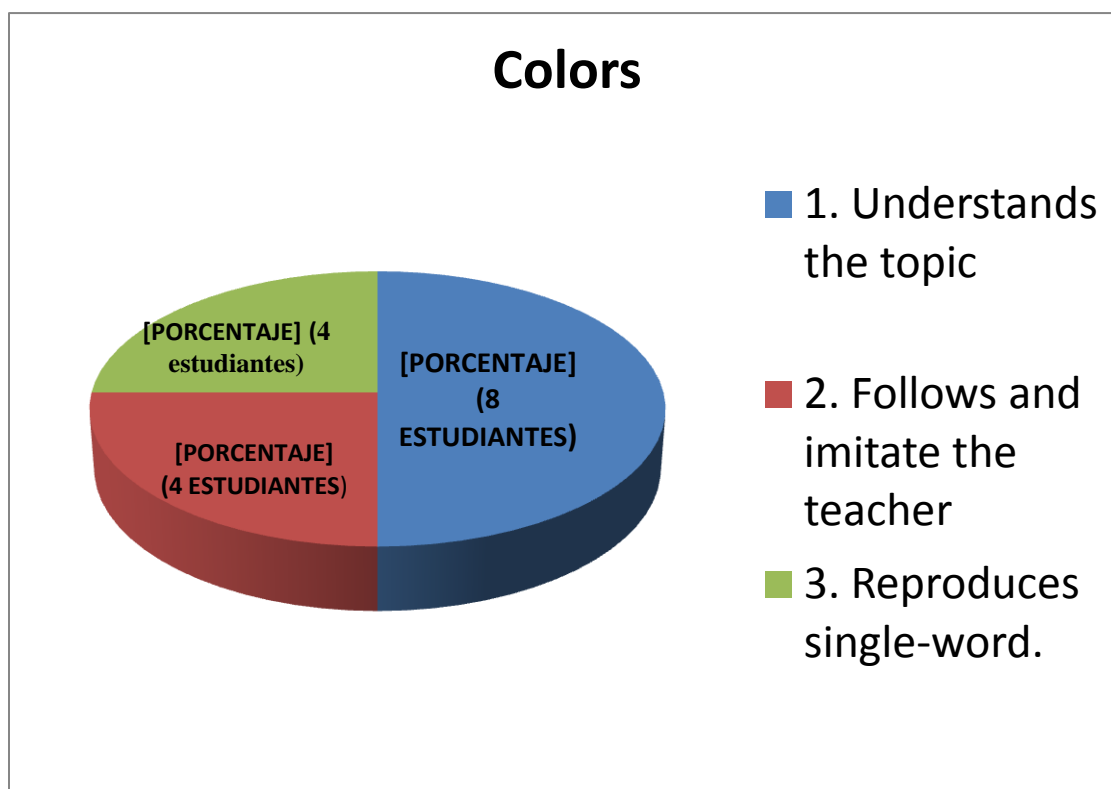


Figura No. 2 Desempeño en el tema de Colors, de acuerdo a cada categoría.

El 100% de la población objeto de estudio son 16 estudiantes.

En la anterior gráfica se evidencia que el 50% (**8 estudiantes**) de la totalidad de la población objeto de estudio respondió en el rango menor que corresponde a la categoría **1** (*understands the topic*), ubicada como la categoría más baja, demostrando que 8 estudiantes presentan una falencia significativa en cuanto al reconocimiento de vocabulario que debían registrar, ya que dichos temas los vieron en el plan de clase del grado anterior (*Yellow, blue, purple, pink, black*). Se toma el referente de falla debido a que solamente entienden el tema, pero no realizan ninguna acción diferente, acentúan con la cabeza cuando se les pregunta, pero no reproducen ninguna palabra ni realizan ningún tipo de movimiento, para lo cual, según el

instrumento de evaluación representa un nivel muy bajo, respecto a que, como se mencionó previamente, dicho tema ya ha sido trabajado con anterioridad.

Durante la intervención, los estudiantes se notaban constantemente confundidos y preguntaban sobre el color que la docente les pedía identificar, uno de ellos confundía un color con otro, otro estudiante se acercó, pero decía el color en español y de manera incorrecta, 2 de ellos simplemente no prestaban atención a lo que la docente decía y no respondían nada, los otros 3 acentuaban con la cabeza como si el tema fuese de su interés, pero al momento de ser evaluados no respondían. Uno de los estudiantes simplemente dijo que deseaba ir a casa y ver a su mamá (se puso a llorar). La práctica permitió determinar también que los estudiantes del grado pre nursery tienen una falencia en cuanto a la función de acatar normas, ya que la mayoría de los estudiantes no decidieron responder, simplemente porque el tema no les llamó la atención y preferían estar realizando otra actividad.

Por otro lado, un 25% de dicha población se ubican en la valoración intermedia con la categoría 2 (*follows and imitates the teacher*), evidenciando que 4 de los 16 estudiantes presenta dificultad respecto al tema y que solamente se acerca al desempeño esperado si la docente previamente le muestra el contenido y a medida de esto, el estudiante va imitando sus pasos sin reproducir ninguna palabra, solamente guiándose por los movimientos corporales y expresiones de su profesora.

Durante la intervención, dos de los estudiantes respondieron, pero primero la docente debía mostrarles varias veces y explicarles los colores correspondientes, los otros dos lo hicieron y respondieron solamente cuando la docente realizó la acción y la explicación una sola vez.

Posteriormente, el otro 25% de la población (4 estudiantes restantes) se encuentran en la categoría mayor, 3 (*reproduces single words*) donde los estudiantes comprenden el tema, realizan los movimientos y reproducen las palabras adecuadas en el momento de la evaluación por parte de la profesora, además participan de manera activa demostrando sus conocimientos, incluso antes de que la docente realice la evaluación. Lo anterior indica que su desempeño es alto. Dicho resultado, da muestra de que un porcentaje muy bajo del total de los estudiantes cumple con lo esperado de acuerdo a la temática, siendo un panorama preocupante teniendo en cuenta que éste es un requerimiento para el tópico siguiente según el plan de área institucional.

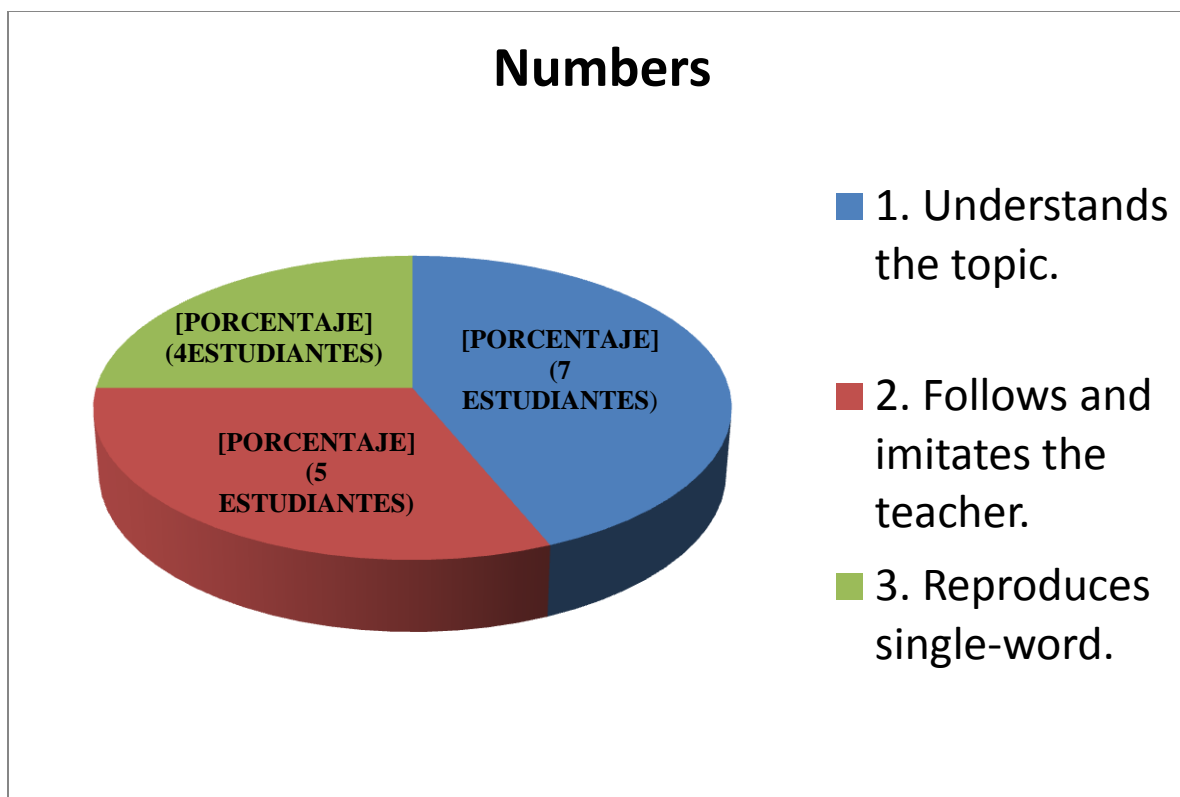


Figura No. 3 Desempeño del tema Numbers, de acuerdo a cada categoría.

El 100% de la población objeto de estudio son 16 estudiantes.

En cuanto a la temática *numbers*, en la anterior gráfica se evidencia que el 44% de los 16 estudiantes (**7 estudiantes**) respondió en el rango menor que corresponde a la categoría **1** (*understands the topic*). Dichos estudiantes no se encuentran en el nivel adecuado en cuanto al vocabulario que debían reconocer de los primeros cinco números en inglés (*one, two, three, four, five*), teniendo en cuenta el instrumento de evaluación, lo cual arroja que el desempeño de dichos estudiantes es demasiado bajo para el nivel real en que deben encontrarse. Es un hecho preocupante pues es conocimiento básico requerido para su grado.

Durante la intervención, 3 estudiantes se pararon constantemente del puesto, haciendo caso omiso a los llamados de atención por parte de las docentes, 2 de ellos simplemente no respondían a la evaluación a pesar de que las docentes les repetían y les decían con sus labios el color correspondiente; los otros dos entendían el tema, acentuaban con su cabeza, pero, al

momento de ser evaluados decían el número incorrecto, estos alumnos confundían el número 3 con el número 5.

Por consiguiente, el 31% de los 16 estudiantes (5 estudiantes) se ubican en la categoría **2** (*follows and imitates the teacher*) nivel intermedio, evidenciando que no alcanzan el nivel adecuado y requieren de mayor ayuda y acompañamiento; estos estudiantes realizan el ejercicio, pero sin reproducir ninguna palabra, comprenden el tema visto pero no se evidencia que su aprendizaje sea completamente significativo.

Durante la intervención, 3 de los 5 estudiantes reconocían los números después de que las docentes les explicaran y les mostraran en qué parte del salón estaba ubicado cada número. Se puede decir que estos estudiantes realizaron la evaluación más por repetición que por conocimiento de la misma. Los otros 2 estudiantes reconocieron los números, pero la docente debía mostrárselos varias veces para que pudieran realizar la evaluación.

En la categoría mayor, solamente 4 de los 16 estudiantes se encuentran en un rango del 25%, al porcentaje de estudiantes entienden el tema. Esta estadística es preocupante para las docentes, debido a que no es el desempeño adecuado para estudiantes de un colegio bilingüe, puesto que, en la evaluación, los estudiantes requirieron de un constante acompañamiento para obtener la valoración.

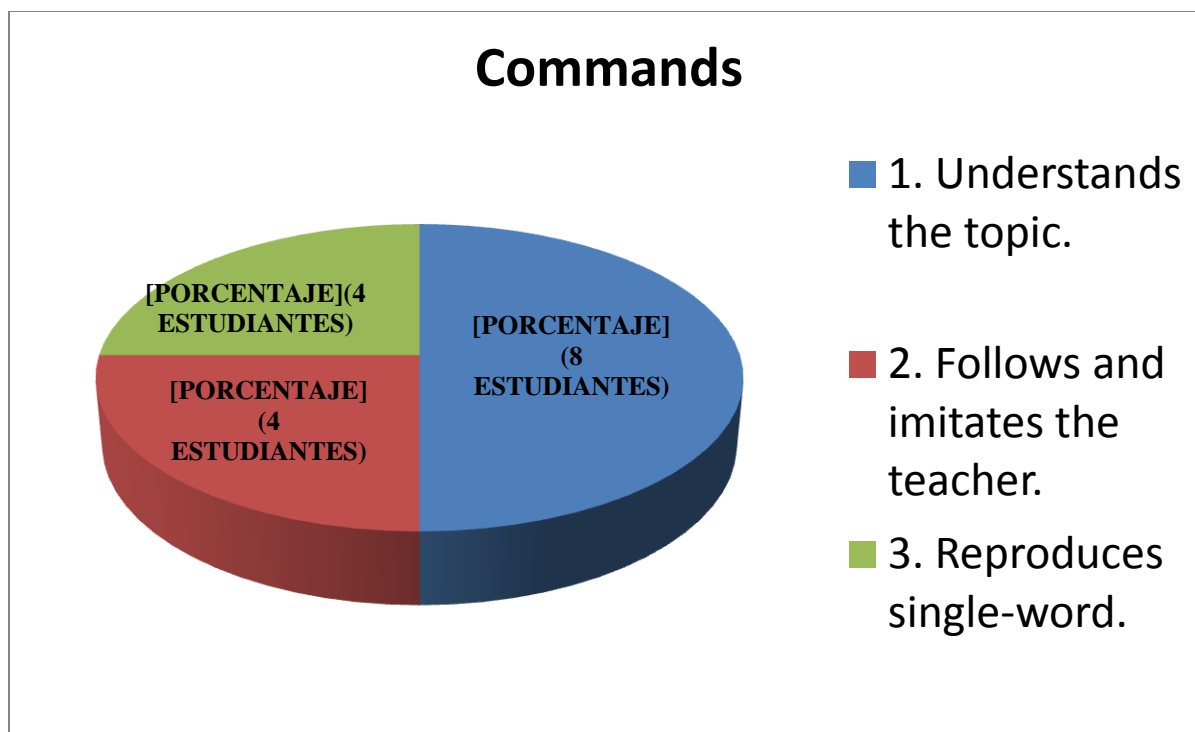


Figura No. 4 Desempeño del tema Commands, de acuerdo a cada categoría.

El 100% de la población objeto de estudio son 16 estudiantes.

En la anterior gráfica se evidencia que el 50% (8 estudiantes) de la totalidad de la población objeto de estudio respondió en el rango menor que corresponde a la categoría **1** (*understands the topic*), ubicada como la categoría más baja, demostrando que dichos estudiantes presentan una falencia significativa en cuanto al reconocimiento de vocabulario de los comandos en inglés que debían registrar, ya que dichos temas los vieron en el plan de clase del grado anterior (*stand up, sit down, turn around*). Los estudiantes solamente entienden el tema, pero no realizan ninguna acción diferente, acentúan con la cabeza cuando se les pregunta, pero no reproducen ninguna palabra ni realizan ningún tipo de movimiento, para lo cual, según el instrumento de evaluación representa un nivel muy bajo, respecto a que dicho tema ya ha sido trabajado anteriormente.

Durante la intervención, estos estudiantes se notaban confundidos y preguntaban sobre el comando que las docentes les pedían seguir. Uno de los estudiantes sólo supo atender a un

comando (*stand up*), otro estudiante se acercó, pero no realizaba la acción de manera correcta, 2 de ellos simplemente no prestaban atención a lo que las docentes decían y no respondían nada, los otros 3 acentuaban con la cabeza como si el tema fuese de su interés, pero al momento de ser evaluados no respondían, uno de los estudiantes simplemente dijo que deseaba ir a jugar al gusanito con sus amiguitos, (se notaba aburrido).

Por otro lado, un 25% de dicha población se ubican en la valoración intermedia con la categoría **2** (*follows and imitates the teacher*), evidenciando que 4 de los 16 estudiantes presenta dificultad respecto al tema de los comandos y que solamente se acerca al desempeño esperado si las docentes previamente les muestran el contenido y a medida de esto, el estudiante va imitando sus pasos sin reproducir ninguna palabra, solamente guiándose por los movimientos corporales y expresiones de las profesoras.

Posteriormente, el otro 25% de la población (4 estudiantes) se encuentran en la categoría mayor, **3** (*reproduces single words*) donde los estudiantes comprenden el tema, realizan los movimientos y reproducen las palabras adecuadas en el momento de la evaluación por parte de la profesora, además participan de manera activa demostrando sus conocimientos, incluso antes de que las docentes realicen la evaluación, lo cual indica que su desempeño es alto.

Lo anterior, da muestra de que un porcentaje muy bajo del total de los estudiantes cumple con lo esperado de acuerdo a la temática, siendo un panorama preocupante teniendo en cuenta que éste es un requerimiento para el tópico siguiente según el plan de área institucional.

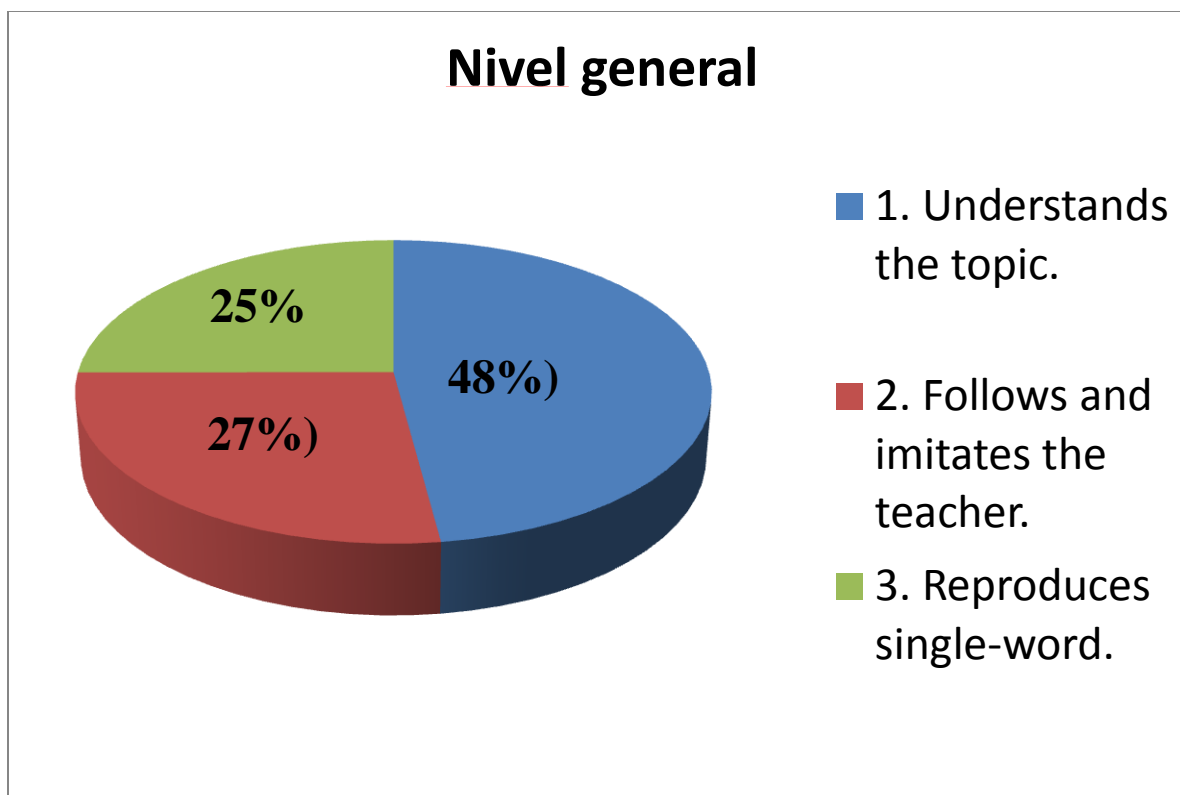


Figura No. 5 Análisis General.

En cuanto al nivel general del diagnóstico realizado, podemos apreciar el bajo desempeño en los estudiantes del grado prenursery del colegio bilingüe hispanoamericano teniendo en cuenta que la totalidad de los estudiantes son 16 (**100%**).

Por lo tanto, es importante mencionar que el 48% (7 estudiantes) se encuentran en el nivel 1 (*understands the topic*) en la prueba diagnóstico realizada con los temas vistos en el grado anterior y, teniendo en cuenta que el 80% de la población objeto de estudio viene estudiando desde el año anterior. También, los temas vistos durante el primer y segundo periodo fueron un refuerzo del grado anterior, esta situación es preocupante y el nivel de desempeño de los estudiantes es bajo.

Por otro lado, el 27% (5 estudiantes) se encuentran en el nivel 2 (*follows and imitates the teacher*) los estudiantes solamente se acercan al desempeño esperado si la docente previamente les muestra el contenido y a medida de esto, el estudiante va imitando sus pasos sin reproducir

ninguna palabra, solamente guiándose por los movimientos corporales y expresiones de su profesora.

Posteriormente el 25% (4 estudiantes) se encuentran en nivel 3 donde los estudiantes comprenden los temas (*colors, commands and numbers*) realizan los movimientos y reproducen las palabras adecuadas en el momento de la evaluación por parte de la profesora, además participan de manera activa. Lo anterior representa una situación preocupante, ya que un muy bajo porcentaje de los estudiantes evaluados se encuentra en el nivel esperado.

4.2 Análisis de las Intervenciones

A continuación, se procede a analizar los resultados obtenidos en las intervenciones a partir de una evaluación tipo observación, teniendo en cuenta las estrategias didácticas propuestas a implementar por las investigadoras; el instrumento de observación para cada una de las intervenciones es tomado a partir de un instrumento llamado “*Modulo número 2: Material de Instrumentos sobre Evaluación Formativa*” creado por Marco Oscar Nieto Mesa, el cual está diseñado para apoyar a los padres y profesionales para registrar el entendimiento de un niño y el uso expresivo del vocabulario temprano, y para ayudar a planear las actividades de enseñanza temprana. En el instrumento se adaptaron las categorías para evaluar, de manera que se asociara con las temáticas del desarrollo de las clases y el uso de los juegos como mediación pedagógica.

En primer lugar, se observan las categorías de observación, las cuales son:

- Instrucciones
- Interacción en el juego
- Uso del vocabulario

Cada una de las anteriores categorías es resultado de las conclusiones obtenidas a raíz de los diferentes postulados de teorías referentes al uso de los juegos en la enseñanza y la adquisición y uso de vocabulario en inglés, utilizados durante el presente trabajo. En cada una de dichas categorías de observación, se tiene en cuenta la descripción de lo observado durante la

intervención y la interpretación de la misma a nivel general. Considerando lo anterior, se pudo divisar que los estudiantes estuvieron totalmente activos, todo el tiempo participaron anímicamente de la clase, puesto que el juego, como afirma Vygotsky el juego se da como una realidad variable e impulsora del desarrollo mental de cada niño y esto, se evidenció desde el hecho que los estudiantes estuvieron inmersos en el juego y se esmeraban por seguir participando en él, atendiendo también a lo que Vygotsky llama Zona de desarrollo Próximo, la cual es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces" (Vygotski, 1931, pág. 23) y sobre todo, haciendo uso del vocabulario propio de la temática de la clase.

Tabla 10 Análisis de la primera intervención

INTERVENCIÓN # 1		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Agosto-15-2017	TEMA: Commands	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Stand up , Sit Down	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Simon says	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego.		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	La mayoría de los estudiantes (10) atendieron a las órdenes y señales verbales que las docentes daban al inicio del juego, 6 de ellos no respondían verbalmente pero cuando las docentes preguntaban sí entendían y asentaban la cabeza con un sí. .	La instrucción dada por las docentes permitió que la mayoría de los estudiantes logran entender las reglas antes de iniciar el juego, además, la otra parte de la población objeto de estudio también entendió y lo demostró acentuando con la cabeza, tal como lo dice Adrián Salama, las señales no verbales en los estudiantes podrán hacer que saquen mucho más provecho de sus clases y que los alumnos las disfruten más, Además de que logren

		ser entendidos fácilmente.”
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	La mitad de los estudiantes (8) seguía las instrucciones que las docentes daban en inglés, lo demostraban realizando la instrucción dada inmediatamente, la otra mitad (8) no entendían la instrucción si las docentes no traducían inmediatamente lo que decía a su lengua materna (español).	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que más del 50% de los estudiantes logró captar y atender lo que las docentes querían, además pusieron en práctica la segunda lengua que están aprendiendo.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	12 de los 16 estudiantes se mantuvieron atentos a la finalización de las clases y terminación del juego, respondían asertivamente cuando las docentes pedían su atención. 4 de ellos se dedicaron a hacer indisciplina en el salón de clases y a no atender a los llamados de atención dados por las docentes.	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que más del 80% de los estudiantes logró captar y atender lo que las docentes querían, además las docentes obtuvieron la atención para finalizar el juego.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad del grado prenursery (16 estudiantes) se integraban con sus demás compañeros al iniciar la clase y a las peticiones de las docentes.	El ejercicio con los estudiantes fue fructífero, debido a que todo el salón de clase decidió trabajar en conjunto, integrarse e interactuar con los demás y esto es una parte fundamental para que el aprendizaje sea productivo.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los 10 estudiantes que entendieron a la perfección el juego, colaboraban a sus demás	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se compartían

	compañeros para el entendimiento del mismo, los apoyaban y ayudaban para que el desarrollo del juego fuera más efectivo, además tuvieron un buen recibimiento de parte de los 6 estudiantes que no entendían el juego muy bien.	conocimiento, según la guía para la Educadora Preescolar “el trabajo colaborativo es importante para los niños, ya que, asumen mayor compromiso en la tarea, se escuchan, aprenden uno del otro y la intervención docente es aún más personalizada.”
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la mayoría de los estudiantes del grado prenursery apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa además de ser asertiva por parte de los estudiantes, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	La mayoría de los estudiantes del grado prenursery (11) actuaban de acuerdo al requerimiento de la actividad, mientras que (5) estudiantes presentaban falencias y también confusión al momento de realizarla. Las docentes explicaron a estos estudiantes varias veces para que la actividad pudiese realizarse sin ningún inconveniente.	Se ve reflejada la importancia del inglés como adquisición de una segunda lengua, ya que la mayor parte de los estudiantes lograron interpretar las instrucciones y vocabulario a lo dispuesto para cada actividad expuesta en idioma extranjero y la oportunidad de las docentes al momento explicar cada actividad.
Reproduce autónomamente las palabras referentes al	La minoría de los estudiantes (5) reproducían palabras referentes al vocabulario trabajado durante el	Se encontró una falencia en cuanto a reproducción de manera autónoma por parte de los estudiantes, se encontró

vocabulario trabajado durante el juego	juego (<i>simón says, stand up, sit down</i>) los demás estudiantes (11) debían escuchar a las docentes y repetir la información dada por ella.	poca utilización del vocabulario y esto es un poco preocupante ya que tener un buen nivel del vocabulario requerido, facilita la dinámica del juego y la clase.
Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego	La minoría de los estudiantes (5) aplicaban los comandos aprendidos por fuera del juego, hablándoles a sus demás compañeros y tratando de que ellos entendieran el vocabulario aprendido durante la clase , 11 de ellos solamente miraban a los compañeros que sabían el vocabulario pero no lo utilizaban en contexto.	Se encontró una falencia en cuanto a la práctica del vocabulario en contextos diferentes fuera del juego, los estudiantes no utilizaban el vocabulario visto en clase. Es un aspecto importante que las docentes deben tener en cuenta para la mejora del mismo.

La primera intervención sirvió primeramente, como modelo para llevar a cabo las demás intervenciones, para comprobar la veracidad del uso de los juegos en una intención comunicativa de cierto vocabulario en inglés con los niños del grado prenursery; se obtuvo que para los estudiantes fue muy emocionante la idea de manejar un juego mientras se impartía un conocimiento, tanto así que para muchos de ellos, no se trató de una clase más, sino que lo tomaron como un tiempo de recreación, pero con la ventaja de que al ellos captar las intenciones del juego respecto al vocabulario, se hizo sencilla la tarea de hacerles reproducirlo y aplicarlo en el contexto inmediato. El uso del juego favoreció las relaciones de los estudiantes, pues el dinamismo que mostraron durante el trabajo les motivaba a participar conjuntamente del juego y a seguir las instrucciones dadas por las docentes, mostrándose interesados y entusiastas; destacando además que, los estudiantes que captaron más rápido las ideas, colaboraron en guiar a sus compañeros con la intención de seguir la dinámica de trabajo.

En adición, hubo cierta desventaja en cuanto a que la mayoría de estudiantes no logró incorporar significativamente lo aprendido, pues como el juego era una actividad nueva para ellos, se centraron más en participar de él que en reproducir adecuadamente el vocabulario de la clase.

En esta primera intervención se evidenció una carencia significativa del uso del vocabulario para la comunicación, esto significa que, dentro del proceso de aprendizaje de una lengua, el estudiante debe saber utilizar el vocabulario en otros contextos, en este caso específico, fuera del juego propuesto. Frente a esto, uno de los principios del enfoque comunicativo “enmarca la importancia del aprendizaje eficaz cuando se da en situaciones reales.” (Agudelo, 2011, pág. 61) De acuerdo a la autora, en este punto de la investigación los estudiantes aún no han desarrollado un aprendizaje eficaz.

Tabla 11 Análisis de la segunda intervención

INTERVENCION # 2		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Agosto-31-2017	TEMA: Colors	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Green	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Stop light, and Green light.	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	La mayoría de los estudiantes (12) atendieron a las órdenes y señales verbales que las docentes daban al inicio del juego, 4 de ellos no respondían verbalmente lo hacían asentando la cabeza dando a entender que comprendían lo que las docentes estaban diciendo.	La instrucción dada por las docentes fue bastante clara permitiendo así, que la mayoría de los estudiantes logran entender las reglas antes de iniciar el juego, el avance durante esta intervención fue bastante ya que se evidencia más interés por parte de ellos respondiendo verbalmente, según Vygotsky, el lenguaje hace al pensamiento más abstracto, flexible e independiente de los estímulos inmediatos. Hubo más comunicación

		por parte de los estudiantes y demostraron más interés hacia la clase y sobretodo las normas del juego.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	La mayoría de los estudiantes (10) seguía las instrucciones que las docentes daban en inglés, lo demostraban lo que la docente pedía inmediatamente, la otra parte de la población objeto de estudio (6) no entendían la instrucción si las docentes no realizaban la traducción correspondiente en la lengua materna (español).	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que más del 50% de los estudiantes logró captar y atender lo que las docentes querían, además tenían en cuenta la utilización del vocabulario en la segunda lengua y hacían lo posible por cumplir a cabalidad las normas y darse a entender ellos mismos, así no entendieran muy bien la primera explicación.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	4 de los 16 estudiantes se mantuvieron atentos a la finalización de las clases y terminación del juego, respondían asertivamente cuando las docentes pedían su atención. 12 de ellos no se mostraron interesados al momento de la finalización del juego, hubo un castigo para estos estudiantes ya que motivaban a los demás a generar indisciplina.	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas, pero los estudiantes deben mejorar su disciplina en clase ya que los estudiantes deben tener normas y reglas para que las clases se tornen más motivadoras e incentiven al aprendizaje.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad del grado prenursery (16 estudiantes) se integraban con sus demás	El ejercicio con los estudiantes fue fructífero, debido a que todo el salón de clase decidió trabajar en conjunto,

	compañeros al iniciar la clase y a las peticiones de las docentes.	integrarse e interactuar con los demás y esto es una parte fundamental para que el aprendizaje sea productivo.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes que entendieron a la perfección el juego, colaboraban a sus demás compañeros para el entendimiento del mismo, los apoyaban y ayudaban para que el desarrollo del juego fuera más efectivo, el trabajo colaborativo se dio durante todo el juego, pero al finalizarlo hubo un poco de indisciplina y los estudiantes dejaron de colaborar a los demás compañeros.	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes hasta un punto fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se compartían conocimiento, se debe mejorar un poco dicho trabajo al momento de la finalización de las clases puesto que se dispersaron un poco, para que el trabajo a realizar sea 100% fructífero.
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la mayoría de los estudiantes del grado prenursery apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa además de ser asertiva por parte de los estudiantes, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	La mayoría de los estudiantes del grado prenursery (13) actuaban de acuerdo al requerimiento de la actividad, mientras que (3) estudiantes presentaban falencias y también	Debido a la motivación de las docentes para darse a entender en inglés, gran parte de los estudiantes lograron interpretar las instrucciones y vocabulario a lo dispuesto para cada actividad expuesta en idioma

	<p>confusión al momento de realizarla. Las docentes explicaron a estos estudiantes varias veces para que la actividad pudiese realizarse sin ningún inconveniente.</p>	<p>extranjero y la oportunidad de las docentes al momento de explicar cada actividad.</p>
<p>Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego</p>	<p>La mayoría de los estudiantes (14) reproducían palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego (Green color) los demás estudiantes (2) debían escuchar a las docentes y repetir la información dada por ella.</p>	<p>Se encontró un gran avance en cuanto al vocabulario trabajado durante el juego, ya que eran palabras cortas y fáciles de reproducir por los estudiantes. Según Deprez, es más notorio el desarrollo de las habilidades simbólicas, abstractas y lógicas en los niños bilingües que en los que sólo hablan un idioma. El aprendizaje del vocabulario motiva e incentivan al aprendizaje de una segunda lengua. (Deprez, 1994)</p>
<p>Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego</p>	<p>La minoría de los estudiantes (5) aplicaban los comandos aprendidos por fuera del juego, hablándoles a sus demás compañeros y tratando de que ellos entendieran el vocabulario aprendido durante la clase, 11 de ellos solamente miraban a los compañeros que sabían el vocabulario pero no lo utilizaban en contexto.</p>	<p>Se encontró una falencia en cuanto la práctica del vocabulario en contextos diferentes fuera del juego, los estudiantes no utilizaban el vocabulario visto en clase. Es un aspecto importante que las docentes deben tener en cuenta para la mejora del mismo.</p>

La segunda intervención acercó más a las investigadoras al correcto manejo de la dinámica de los juegos en la clase, pues teniendo como experiencia ya una intervención pasada, se hizo más sencillo la composición de la enseñanza del vocabulario junto a los juegos como mediación pedagógica. Los estudiantes se mostraron más participativos y más atentos a las instrucciones y vocabularios en inglés, puesto que ya conocían que este lenguaje tenía una intención funcional dentro del mismo juego. Considerando que en el enfoque comunicativo “la lengua es un sistema utilizado para que los seres humanos se comuniquen; lo principal del uso lingüístico es comunicar contenidos” (Agudelo, 2011, pág. 62) Los estudiantes en esta intervención se notaron más dispuestos para usar el vocabulario aunque todavía no estaban en capacidad para comunicar contenidos, su nivel de apropiación del léxico se centraba en la repetición de las palabras propuestas por las investigadoras y no en el uso autónomo de las mismas.

Los estudiantes se sintieron con más participación dentro de la actividad e hicieron parte de la mecánica de trabajo colaborativo para con sus compañeros, ayudaron a corregir 3 estudiantes que no querían realizar el juego de la forma correcta, ni querían reproducir el vocabulario de la manera adecuada. Las docentes tuvieron menos vocería en este juego, pues no fue necesaria una orientación tan constante para cada instrucción simple, aun así, a cada instrucción y recomendación dada, los estudiantes atendieron y se esforzaron por cumplir, exceptuando el cierre de la clase, donde gran parte de los estudiantes se dispersaron y siguieron jugando, pero esta vez sin aplicar nada del vocabulario aprendido.

Tabla 12 Análisis de la tercera intervención

INTERVENCIÓN # 3		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Septiembre-11-2017	TEMA: Colors	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Orange	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Stop light, Orange light.	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	La mayoría de los estudiantes (10) atendieron a las órdenes y señales verbales que las docentes daban al inicio del juego, 6 de ellos no respondían verbalmente pero cuando la docente preguntaba sí entendían y acentuaban la cabeza con un sí. .	La instrucción dada por las docentes permitió que la mayoría de los estudiantes logaran entender las reglas antes de iniciar el juego, además, la otra parte de la población objeto de estudio también entendió y lo demostró acentuando con la cabeza.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	Más de la mitad de los estudiantes (12) seguía las instrucciones que las docentes	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que más del 60% de los estudiantes logró captar y

	daban en inglés, lo demostraban realizando la instrucción dada inmediatamente, la otra parte (4) no entendían la instrucción si las docentes no traducían inmediatamente lo que decía a su lengua materna (español).	atender lo que las docentes querían, además pusieron en práctica la segunda lengua que están aprendiendo.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	12 de los 16 estudiantes se mantuvieron atentos a la finalización de las clases y terminación del juego, respondían asertivamente cuando las docentes pedían su atención. 4 de ellos se dedicaron a hacer indisciplina en el salón de clases y a no atender a los llamados de atención dados por las docentes.	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que más del 80% de los estudiantes logró captar y atender lo que las docentes querían, además las docentes obtuvieron la atención para finalizar el juego.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad del grado prenursery (16 estudiantes) se integraban con sus demás compañeros al iniciar la clase y a las peticiones de las docentes.	El ejercicio con los estudiantes fue fructífero, debido a que todo el salón de clase decidió trabajar en conjunto, integrarse e interactuar con los demás y esto es una parte fundamental para que el aprendizaje sea productivo.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los 10 estudiantes que entendieron a la perfección el juego, colaboraban a sus demás compañeros para el entendimiento del mismo, los apoyaban y ayudaban para que	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se compartían conocimiento. El trabajo colaborativo es importante para los niños, ya que, asumen mayor

	el desarrollo del juego fuera más efectivo, además tuvieron un buen recibimiento de parte de los 6 estudiantes que no entendían el juego muy bien.	compromiso en la tarea, se escuchan, aprenden uno del otro y la intervención docente es aún más personalizada.”
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la mayoría de los estudiantes del grado prenursery apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa y asertiva por parte de los estudiantes, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	La mayoría de los estudiantes del grado prenursery (13) actuaban de acuerdo al requerimiento de la actividad, mientras que (3) estudiantes presentaban falencias y también confusión al momento de realizarla. Las docentes explicaron a estos estudiantes varias veces para que la actividad pudiese realizarse sin ningún inconveniente.	Debido al lugar donde se decidió realizar las intervenciones se ve reflejado la importancia del inglés como adquisición de una segunda lengua, ya que una gran parte de los estudiantes lograron interpretar las instrucciones y vocabulario a lo dispuesto para cada actividad expuesta en idioma extranjero y la oportunidad de las docentes al momento explicar cada actividad.
Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego	La mayoría de los estudiantes (14) reproducían palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego (Orange color) los demás	Se encontró un gran avance en cuanto al vocabulario trabajado durante el juego, ya que eran palabras cortas y fáciles de reproducir por los estudiantes. El aprendizaje del

	estudiantes (2) debían escuchar a las docentes y repetir la información dada por ella.	vocabulario motiva e incentivan al aprendizaje de una segunda lengua.
Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego	Se les dificultó un poco recordar el vocabulario aprendido durante toda la intervención, pero en el cierre, las docentes modificaron un poco la estrategia y decidieron hacer una retroalimentación, donde los estudiantes empezaron a reconocer objetos fuera del aula que cumplieran con las características del vocabulario.	Al terminar el juego, se siguió percibiendo de los estudiantes el mismo dinamismo para hacer uso del vocabulario propio del tema, se vieron más interesados en mostrarle a sus compañeros que habían aprendido correctamente a hacer uso de las palabras.

Se encontró un gran avance en cuanto al vocabulario trabajado durante el juego, ya que eran palabras cortas y fáciles de reproducir por los estudiantes, por lo cual no se sentían temerosos ni dudaban de reproducirlo naturalmente. Frente a esta situación de comunicación, entre los objetivos específicos de la enseñanza comunicativa, se encuentra el componente lingüístico, en este es necesario:

“Adquirir la competencia gramatical que permita la comunicación; aprender el vocabulario según los contextos (los objetivos concretos están expuestos en el nivel umbral); adquirir las cuatro destrezas para que la comunicación se extienda a todos los ámbitos; adquirir las cuatro competencias que conforman la comunicativa para lograr un aprendizaje total.” (Agudelo, 2011, pág. 63)

En ese orden de ideas, el rol del desarrollo del vocabulario redunda en su uso en contextos fuera del aula de clase. En el caso de la población objeto de estudio, puede decirse que la instrucción dada a través del juego, permite el desarrollo de un vocabulario que posteriormente

el estudiante utilizará como insumo para desarrollar las cuatro habilidades del inglés y que le permitirá a su vez, la adquisición de una segunda lengua.

Adicionalmente, los estudiantes estuvieron más ordenados y atentos a las acciones de las docentes; se logró percibir que el tema escogido fue de total agrado para los estudiantes, pues el uso del vocabulario se les hizo más cómodo de aplicar y reproducir, se evidencia un uso consciente del idioma en el momento de los estudiantes obtener “*input*” claro e interiorizar dicho vocabulario, todo esto debido a que los procesos de enseñanza y aprendizaje, representan una interrelación entre docente y estudiante, de allí la diferencia entre los avances y procesos de aprendizaje de una lengua extranjera, los cuales Stephen Krashen denomina: el filtro afectivo, como una variable emotiva sobre el aprendizaje de idiomas de las cuales involucra la ansiedad, la motivación, y la confianza en sí mismo, para evitar el denominado “bloqueo mental”. Durante las instrucciones dadas por las docentes, los estudiantes encontraron que el vocabulario era más familiar para ellos, dado que demostraban tener seguridad a la hora de llevar a cabo la prueba.

El entorno propio de la institución fue propicio para que los estudiantes siguieran aplicando las palabras aun después de terminarse el juego, pues las docentes preguntaron a algunos estudiantes por el color de objetos diferentes a los utilizados durante la clase y la mayoría supo dar una respuesta correcta.

Tabla 13 Análisis de la cuarta intervención

REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Septiembre-13-2017	TEMA: Commands	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Pick it up	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Simon Says	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	La mayoría de los estudiantes (14) atendieron a las órdenes y señales verbales que las docentes daban al inicio del juego, 1 de ellos no respondían verbalmente pero cuando la docente preguntaba sí entendían y acentuaban la cabeza con un sí. .	La instrucción dada por las docentes permitió que la mayoría de los estudiantes lograran entender las reglas antes de iniciar el juego, además, la mínima parte de los estudiantes también entendió y lo demostró acentuando con la cabeza.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	La totalidad de la población objeto de estudio que asistió durante esta intervención (15) estudiantes siguieron las	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que el 100% de los estudiantes logró captar y atender lo que las docentes querían que ellos

	instrucciones dadas por las docentes en inglés, lo demostraban realizando la instrucción inmediatamente.	interpretaran, además pusieron en práctica el aprendizaje de la segunda lengua. Lo visual, lo verbal y las acciones dotan de significado a las instrucciones. Con acción nos referimos a gestos (generally refers to the combined use of the face, arms and hands in motion), postura y posición en el aula. (Durán, 2002, pág. 43)
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	14 de los 15 estudiantes que asistieron a clase durante la intervención se mantuvieron atentos a la finalización de las clases y terminación del juego, respondían asertivamente cuando las docentes pedían su atención. 1 de ellos decidió no prestar atención activa a la instrucción dada por la docente, pero no interrumpió para la finalización de la misma.	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que un 90% de la población objeto de estudio consiguió captar y tener en cuenta lo que las docentes querían, además una de las cosas más importantes es que se logró obtener la atención de los estudiantes.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad de los estudiantes que asistieron este día (15 estudiantes) se integraron con sus demás compañeros al inicio, intermedio y finalización de la clase y hacían caso a todas las peticiones de las docentes.	El ejercicio con los estudiantes fue productivo, debido a que la totalidad de la población objeto de estudio que asistió al colegio decidió trabajar en equipo, integrarse e interactuar con los demás y para el proyecto de investigación esto es una parte fundamental para que el aprendizaje

		sea productivo.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes entendieron a la perfección el juego, ayudaban a sus demás compañeros para el entendimiento del mismo, los apoyaban y ayudaban para que el desarrollo del juego fuera más efectivo, además tuvieron un buen recibimiento de parte de los estudiantes que no entendían el juego muy bien.	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se impartían conocimiento entre sí.
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la totalidad de los estudiantes del grado prenursery asistentes en la intervención apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa además de ser asertiva por parte de los estudiantes, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	La mayoría de los estudiantes del grado prenursery (14) actuaban de acuerdo al requerimiento de la actividad, mientras que (1) estudiante presentaban falencias y también confusión al momento de realizarla. Las docentes explicaron a los estudiantes varias veces para que la	Se ve reflejada la importancia del inglés como adquisición de una segunda lengua, ya que la mayor parte de los estudiantes lograron interpretar las instrucciones y vocabulario a lo dispuesto para cada actividad expuesta en idioma extranjero y la oportunidad de las docentes al momento explicar cada actividad.

	actividad pudiese realizarse sin ningún inconveniente.	
Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego	La mayoría de los estudiantes (14) reproducían palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego (simón says, pick it up) el otro estudiante (1) debía escuchar a las docentes y repetir la información dada por ella.	Se encontró una gran mejoría en cuanto a la reproducción de manera autónoma por parte de la población objeto de estudio, se encontró bastante utilización del vocabulario y esto es algo positivo y se ve el progreso que ha tenido el proyecto en cada una de las intervenciones.
Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego	La mayoría de los estudiantes (13) aplicaban los comandos aprendidos por fuera del juego, hablándoles a sus demás compañeros y tratando de que ellos entendieran el vocabulario aprendido durante la clase ,2 de ellos solamente miraban a los compañeros que sabían el vocabulario pero no lo utilizaban en contexto.	Se encontró un gran avance en cuanto a la práctica del vocabulario en contextos diferentes fuera del juego, los estudiantes utilizaban el vocabulario visto en clase. Es un aspecto importante que las docentes deben tener en cuenta, ya que el progreso se nota a medida que avanzan las intervenciones.

Es importante mencionar que durante la cuarta intervención una de los estudiantes, quien suele destacarse por su dinamismo y activa participación, no asistió a clase. Lo anterior fue algo bastante importante para las investigadoras ya que se pudo medir el nivel de conocimiento y de entendimiento de los estudiantes que necesitaban apoyo de esta compañera, dichos estudiantes pudieron realizar el juego sin ayuda de nadie y sobretodo comprender y entender el vocabulario enseñado por las investigadoras durante el juego. Se evidenció un gran avance en cuanto al vocabulario utilizado dentro y fuera del contexto, pues ellos utilizaban el vocabulario durante las otras clases dadas en español, incluso mientras realizaban sus actividades lúdicas. Es innegable

resaltar que el proceso de enseñanza llevado a cabo por las investigadoras influye de manera determinante en el aprendizaje del vocabulario. La intervención representó un gran logro ya que, la estrategia didáctica dio puntos positivos y sobretodo denotó un aprendizaje significativo. Se logró comprobar la veracidad del uso de los juegos también desde ésta temática y la disposición por parte de los estudiantes en el juego. Durante esta intervención, los juegos lograron captar la atención de los estudiantes y poco a poco demostrar que es posible la adquisición del vocabulario desde el dinamismo y la innovación en el aula educativa. Es importante mencionar que “los juegos también ayudan al profesor a crear contextos en los que el lenguaje es útil y significativo”. (Wright, Betterdige, & Buckby, 1984, pág. 23) La utilización de los juegos, es una estrategia propicia para usar en las aulas de clase, ya que se ha demostrado que, de ésta manera, el docente logra familiarizarse con los estudiantes.

Tabla 14 Análisis quinta intervención

INTERVENCIÓN # 5		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Septiembre-15 – 2017	TEMA: Commands	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Turn around	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Simon says	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego.		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	La mayoría de los estudiantes que asistieron a la intervención #5 (13) atendieron a las órdenes y señales verbales que las docentes daban al inicio del juego, 1 de ellos no respondían verbalmente pero cuando la docente preguntaba sí entendían y acentuaban la cabeza con un sí. .	La instrucción dada por las docentes permitió que un 90% de los estudiantes lograran entender las reglas antes de iniciar el juego, además, la mínima parte de los estudiantes también entendió y lo demostró realizando señales no verbales.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	La totalidad de la población objeto de estudio (14) asistieron a la intervención #5 siguieron las	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que el 100% de los estudiantes que

	instrucciones dadas por las docentes en idioma extranjero, lo demostraban realizando la instrucción inmediatamente.	asistieron a la intervención #5 lograron captar y atender lo que las docentes querían que ellos interpretaran, además pusieron en práctica el aprendizaje de la segunda lengua. Lo visual, lo verbal y las acciones dotan de significado a las instrucciones.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	13 de los 14 estudiantes se mantuvieron atentos a la finalización de las clases y terminación del juego, respondían asertivamente cuando las docentes pedían su atención. 1 de ellos no presto atención activa a la instrucción dada por la docente, pero no interrumpió a las docentes para que la intervención fuera exitosa y para la finalización de la misma.	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que un 95% de la población objeto de estudio se consiguió captar y tener en cuenta lo que las docentes querían, además una de las cosas más importantes es que se logró obtener la atención de los estudiantes.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad del grado prenursery asistente a la intervención #5(14 estudiantes) se integraron con sus demás compañeros al inicio intermedio y finalización de la clase y hacían caso a todas las peticiones de las docentes.	El ejercicio con los estudiantes fue productivo, debido a que la totalidad de la población objeto de estudio decidió trabajar en equipo, integrarse e interactuar con los demás es importante conocer qué.” El juego es un instrumento de expresión y control emocional fundamental en el crecimiento de la personalidad durante la infancia.

		Esta actividad contribuye a la integración de su personalidad ya que los niños y niñas juegan por placer, para expresar la agresividad, para dominar su ansiedad, para acrecentar sus experiencias y establecer contactos sociales, y todo ello estimula el desarrollo de la personalidad. (Vivet, 2010)
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes entendieron a la perfección el juego, colaboraban a sus demás compañeros para la comprensión del mismo, los apoyaban y ayudaban para que el desarrollo del juego fuera más efectivo, además tuvieron un buen recibimiento de parte de los estudiantes que no entendían el juego muy bien.	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se impartían conocimiento.
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la totalidad de los estudiantes asistentes a la intervención #5 del grado prenursery apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa además de ser asertiva por parte de los estudiantes, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta	La mayoría de los estudiantes del grado prenursery asistente a la	Se ve reflejada la importancia del inglés como adquisición de una

<p>en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad</p>	<p>intervención (13) actuaban de acuerdo al requerimiento de la actividad, mientras que (1) estudiante presentaban falencias y también confusión al momento de realizarla. Las docentes explicaron a este estudiante varias veces para que la actividad pudiese realizarse sin ningún inconveniente.</p>	<p>segunda lengua, ya que la mayor parte de los estudiantes lograron interpretar las instrucciones y vocabulario a lo dispuesto para cada actividad expuesta en idioma extranjero y la oportunidad de las docentes al momento explicar cada actividad.</p>
<p>Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego</p>	<p>La mayoría de los estudiantes (14) reproducían palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego (<i>simón says, pick it up</i>).</p>	<p>Se encontró una gran mejoría en cuanto a la reproducción de manera autónoma por parte de la población objeto de estudio, se encontró bastante utilización del vocabulario y esto es algo positivo y se ve el progreso que ha tenido el proyecto en cada una de las intervenciones.</p>
<p>Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego</p>	<p>La mayoría de los estudiantes (13) aplicaban los comandos aprendidos por fuera del juego, hablándoles a sus demás compañeros y tratando de que ellos entendieran el vocabulario aprendido durante la clase, 1 de ellos solamente miraban a los compañeros que sabían el vocabulario pero no lo utilizaban en contexto.</p>	<p>Se encontró un gran avance en cuanto a la práctica del vocabulario en contextos diferentes fuera del juego, los estudiantes utilizaban el vocabulario visto en clase. Es un aspecto importante que las docentes deben tener en cuenta, ya que el progreso se nota a medida que avanzan las intervenciones.</p>

Tras haber implementado la estrategia didáctica basada en el uso de 5 juegos tradicionales americanos desde el enfoque comunicativo durante cuatro sesiones anteriores, se obtuvo un avance mayor en la producción natural del vocabulario por parte de los estudiantes. Nuevamente, se puede resaltar que el proceso de enseñanza y aprendizaje van estrechamente ligados, las tareas comunicativas propuestas en las intervenciones, influyeron de manera positiva en el aprendizaje y uso del vocabulario que los niños tuvieron. Respecto a las tareas comunicativas, Littlewood, sostiene que mejoran la motivación, “ya que en vista del objetivo final que es participar en la comunicación con otras personas, los alumnos se motivan si ven que las clases están relacionadas con este objetivo.” (Agudelo, 2011, pág. 63) Puede decirse entonces que las actividades comunicativas desarrollan el vocabulario de los estudiantes si están en concordancia con un objetivo y unas necesidades comunicativas del estudiante conocidas por el docente.

De tal manera, Piaget afirma que el progreso del lenguaje está claramente relacionado con la inteligencia y de la misma manera, necesita de unas condiciones cognitivas para que esto suceda. En ese sentido los prerrequisitos cognitivos fueron la formación que las investigadoras estuvieron realizando con los estudiantes a través del uso de los 5 juegos tradicionales americanos, cuyo resultado fue que a partir de la cuarta intervención la población objeto de estudio empezó a identificar las palabras con mayor seguridad y certeza, afirmando y destacando la efectividad de la estrategia didáctica, además el enfoque que se le dio al proyecto se vio reflejado en la quinta intervención donde los estudiantes se lograron comunicar en inglés utilizando el vocabulario aprendido y utilizando la comunicación verbal.

Tabla 15 Análisis sexta intervención

INTERVENCIÓN # 6		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Septiembre-18-2017	TEMA: Numbers	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Five and six	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Hide and go seek	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego.		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	La mayoría de los estudiantes (15) atendieron a las órdenes y señales verbales que las docentes daban al inicio del juego, 1 de ellos no respondían verbalmente pero cuando la docente preguntaba sí entendían y acentuaban la cabeza con un sí. .	La instrucción dada por las docentes permitió que la mayoría de los estudiantes logran entender las reglas antes de iniciar el juego, además, la mínima parte de los estudiantes también entendió y lo demostró acentuando con la cabeza.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	La totalidad de la población objeto de estudio (16) estudiantes siguieron las	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que el 100% de los estudiantes logró captar y atender

	instrucciones dadas por las docentes que en inglés, lo demostraban realizando la instrucción inmediatamente.	lo que las docentes querían que ellos interpretaran, además pusieron en práctica el aprendizaje de la segunda lengua.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	15 de los 16 estudiantes se mantuvieron atentos a la finalización de las clases y terminación del juego, respondían asertivamente cuando las docentes pedían su atención. 1 de ellos no prestó atención activa a la instrucción dada por la docente, pero no interrumpieron para la finalización de la misma.	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que un 95% de la población objeto de estudio consiguió captar y tener en cuenta lo que las docentes querían, además una de las cosas más importantes es que se logró obtener la atención de los estudiantes.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad del grado prenursery (16 estudiantes) se integraron con sus demás compañeros al inicio intermedio y finalización de la clase y hacían caso a todas las peticiones de las docentes.	El ejercicio con los estudiantes fue productivo, debido a que la totalidad de la población objeto de estudio decidió trabajar en equipo, integrarse e interactuar con los demás.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes entendieron a la perfección el juego, colaboraban a sus demás compañeros para el entendimiento del mismo, los apoyaban y ayudaban para que el desarrollo del juego fuera más efectivo, además tuvieron un buen recibimiento de parte de	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se colaboraron con la obtención de conocimiento. En esta intervención, pudo notarse la relación existente entre el trabajo colaborativo resultado del juego y la naturaleza de las

	los 6 estudiantes que no entendían el juego muy bien.	actividades comunicativas tipo interacción social. En este tipo de actividades, se tiene como objetivo que los estudiantes presten atención a las convenciones sociales usando su lenguaje. En este caso específico, el estudiante debe usar la lengua extranjera como medio de comunicación y esto es considerado como aprendizaje.
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la totalidad de los estudiantes del grado prenursery apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa además de ser asertiva por parte de los estudiantes, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	La mayoría de los estudiantes del grado prenursery (15) actuaban de acuerdo al requerimiento de la actividad, mientras que (1) estudiante presentó desacuerdo en cuanto al desarrollo de la clase, puesto que él propuso llevarla a cabo fuera del salón de clases.	Se ve reflejada la respuesta por parte de los estudiantes del inglés como adquisición de una segunda lengua, ya que la mayor parte logró interpretar las instrucciones y vocabulario a lo dispuesto para cada actividad expuesta en idioma extranjero y la oportunidad de las docentes al momento explicar cada actividad.

<p>Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego</p>	<p>La mayoría de los estudiantes (14) reproducían palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego (<i>simón says, pick it up</i>) el otro estudiante (1) debía escuchar a las docentes y repetir la información dada por ella.</p>	<p>Se encontró una gran mejoría en cuanto a la reproducción de manera autónoma por parte de la población objeto de estudio, se encontró bastante utilización del vocabulario y esto es algo positivo y se ve el progreso que ha tenido el proyecto en cada una de las intervenciones.</p>
<p>Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego</p>	<p>La mayoría de los estudiantes (14) aplicaban los comandos aprendidos por fuera del juego, hablándoles a sus demás compañeros y tratando de que ellos entendieran el vocabulario aprendido durante la clase ,3 de ellos solamente miraban a los compañeros que sabían el vocabulario pero no lo utilizaban en contexto.</p>	<p>Se encontró un gran avance en cuanto a la práctica del vocabulario en contextos diferentes fuera del juego, los estudiantes utilizaban el vocabulario visto en clase. Es un aspecto importante que las docentes deben tener en cuenta, ya que “El aprendizaje de vocabulario en inglés ayuda a los estudiantes a entender y comunicarse con los demás. Si bien no podríamos decir que aprendiendo vocabulario nos lleve a comunicarnos debidamente, su aprendizaje es vital para dominar y llegar a la fluidez.” (Antunez C. , 2014)</p>

Al analizar este registro anecdótico se puede inferir que, durante la sexta intervención, por parte de los estudiantes intervenidos existe un gran reconocimiento comunicativo, ya que los 16 estudiantes evidencian una mayor disposición por aprender y una comprensión total del vocabulario trabajado. Según lo anterior, para Campión, los estudiantes adquirieron en su totalidad un vocabulario receptivo, el cual está implicado en el momento de la adquisición de las

palabras para la comprensión de una información. (Campion, 2005, pág. 2) Al finalizar la clase, se hizo una retroalimentación del tema visto para asegurar el total entendimiento para que así cada estudiante entendiera y comprendiera el tema tratado ya que el enfoque comunicativo es uno de los aspectos más importantes por fortalecer en la población objeto de estudio. Es importante mencionar que el uso del vocabulario se les hizo más cómodo de aplicar y reproducir, ya que se evidencia un uso constante del idioma en el momento de los estudiantes interiorizar dicho vocabulario, el entorno propio de la institución se prestó para que los estudiantes siguieran aplicando las palabras aun después de terminarse el juego, pues las docentes preguntaron a algunos estudiantes por el tema visto en clase “*NUMBERS*” y ellos respondieron asertivamente.

Tabla 16 Análisis séptima intervención

INTERVENCIÓN # 7		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Septiembre-20-2017	TEMA: Numbers	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Seven and eight	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Hide and go seek	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego.		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	La mayoría de los estudiantes (15) atendieron a las órdenes y señales verbales que las docentes daban al inicio del juego, 1 de ellos no respondían verbalmente pero cuando la docente preguntaba sí entendían y acentuaban la cabeza con un sí. .	La instrucción dada por las docentes permitió que la mayoría de los estudiantes logran entender las reglas antes de iniciar el juego, además, la mínima parte de los estudiantes también entendió y lo demostró acentuando con la cabeza.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	La totalidad de la población objeto de estudio (16) estudiantes siguieron las	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que el 100% de los estudiantes logró captar y atender

	instrucciones dadas por las docentes que en inglés, lo demostraban realizando la instrucción inmediatamente.	lo que las docentes querían que ellos interpretaran, además pusieron en práctica el aprendizaje de la segunda lengua.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	15 de los 16 estudiantes se mantuvieron atentos a la finalización de las clases y terminación del juego, respondían asertivamente cuando las docentes pedían su atención. 1 de ellos no prestó atención activa a la instrucción dada por la docente, pero no interrumpieron para la finalización de la misma.	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que un 95% de la población objeto de estudio consiguió captar y tener en cuenta lo que las docentes querían, además una de las cosas más importantes es que se logró obtener la atención de los estudiantes.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad del grado prenursery (16 estudiantes) se integraron con sus demás compañeros al inicio intermedio y finalización de la clase y hacían caso a todas las peticiones de las docentes.	El ejercicio con los estudiantes fue productivo, debido a que la totalidad de la población objeto de estudio decidió trabajar en equipo, integrarse e interactuar con los demás.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes entendieron a la perfección el juego, le colaboraban a sus demás compañeros para el entendimiento del mismo, los apoyaban y ayudaban para que el desarrollo del juego fuera más efectivo, además tuvieron un	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se impartían conocimiento.

	buen recibimiento de parte de los 6 estudiantes que no entendían el juego muy bien.	
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la totalidad de los estudiantes del grado prenursery apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa además de ser asertiva por parte de los estudiantes, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	La mayoría de los estudiantes del grado prenursery (15) actuaban de acuerdo al requerimiento de la actividad, mientras que (1) estudiante presentaban falencias y también confusión al momento de realizarla. Las docentes explicaron a los estudiantes varias veces para que la actividad pudiese realizarse sin ningún inconveniente.	Se ve reflejada la importancia del inglés como adquisición de una segunda lengua, ya que la mayor parte de los estudiantes lograron interpretar las instrucciones y vocabulario a lo dispuesto para cada actividad expuesta en idioma extranjero y la oportunidad de las docentes al momento explicar cada actividad.
Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego	La mayoría de los estudiantes (14) reproducían palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego el otro estudiante (1) debía escuchar a las docentes y repetir la información dada por ella.	Se encontró una gran mejoría en cuanto a la reproducción de manera autónoma por parte de la población objeto de estudio, se encontró bastante utilización del vocabulario y esto es algo positivo y se ve el progreso que ha tenido el proyecto en

		cada una de las intervenciones.
Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego	La mayoría de los estudiantes (14) aplicaban los comandos aprendidos por fuera del juego, hablándoles a sus demás compañeros y tratando de que ellos entendieran el vocabulario aprendido durante la clase, 3 de ellos solamente miraban a los compañeros que sabían el vocabulario pero no lo utilizaban en contexto.	Se encontró un gran avance en cuanto a la práctica del vocabulario en contextos diferentes fuera del juego, los estudiantes utilizaban el vocabulario visto en clase.

En cuanto a la temática de números y a pocas intervenciones de concluir con el segundo objetivo específico del presente proyecto de grado, los estudiantes ésta vez se mostraban más ansiosos por llevar a cabo el juego y demostrar su habilidad con el vocabulario, para así ganar su reconocimiento (caritas felices). Desde el enfoque comunicativo, se pueden evidenciar aspectos de desarrollo en “Interacción comunicativa auténtica” (Agudelo, 2011, pág. 62) puesto que los estudiantes con un lenguaje limitado para su etapa de desarrollo, logran comunicar instrucciones, comandos, a su vez que hacer descripciones y numerar objetos. Evidenciando, según la observación de la clase, que el input seguía siendo un factor fuerte de los estudiantes, lo que demuestra que la estrategia basada en el uso de 5 juegos tradicionales americanos cumplió con una de sus intenciones la cual era hacer que los estudiantes reconocieran las palabras de una manera más sencilla, lo cual resulta pertinente a la hora de ejecutarse en el aula de clase, debido a que la metodología de la estrategia didáctica planteada no interviene en el modelo pedagógico de la institución, por el contrario resulta ser un complemento ideal a la pedagogía afectiva, siendo dicha estrategia uno de los medios más apropiados para la adquisición de vocabulario y por consiguiente el desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés.

Tabla 17 Análisis octava intervención

INTERVENCION # 8		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Septiembre-26-2017	TEMA: Numbers	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Nine and ten	
LUGAR Colegio bilingüe hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: What's the time Mr. Wolf?	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asienta con la cabeza) antes de iniciar el juego	Los estudiantes toman sus lugares cuando las docentes empiezan a explicar la actividad a tratar, se mantienen atentos y a la expectativa del inicio del juego. Se muestran con deseo de querer escuchar las instrucciones en español para corroborar su entendimiento.	Hablar en inglés ha logrado captar la escucha activa de los estudiantes, se muestran participativos y dispuestos a realizar el juego. Al tratarse de un juego nuevo, no aportaron nada durante la explicación y esperaron hasta que las docentes explicaran en español para asentar la cabeza y afirmar que entendieron.
Sigue las instrucciones en inglés durante el	El hecho de no conocer el juego desde antes, les hacía detenerse	El uso de lenguaje no verbal fue notorio durante el juego, muchos

juego	constantemente y dirigir la mirada hacia las docentes, buscando una explicación más de lo que seguía por hacer. Algunos estudiantes se notaron dudosos de lo que las docentes decían, pero gracias a la explicación previa al juego, deducían la instrucción que debían seguir.	estudiantes se sintieron inseguros, por lo que, con solo gestos o miradas, pedían que las docentes repitieran la instrucción que debían seguir. La retroalimentación de las explicaciones contribuyó a que los estudiantes incorporaran nuevo vocabulario.
Se mantiene atento a la instrucción de las docentes cuando piden terminar el juego.	Durante el juego, los estudiantes se mostraron muy atentos y cuidadosos de no dañar las reglas del juego. Cuando las docentes gritaron “ <i>stop</i> ” y “ <i>finish</i> ”, los estudiantes expusieron que querían jugarlo otra vez.	El vocabulario clave para la finalización de los juegos, ha sido correctamente aprendido por los estudiantes, pues ya se ha convertido en la señal que permite que los estudiantes sigan la instrucción de terminar con el juego.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	Los estudiantes se apoyaron conjuntamente para llevar a cabo la actividad. Durante el juego, unos seguían a otros para sentirse seguros de hacerlo correctamente.	El grupo se ha mostrado muy unido y dispuesto a trabajar en equipo, pues han notado que así los juegos se llevan a cabo efectivamente y, por ende, de manera más divertida para ellos.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes colaboraban a sus demás compañeros para el entendimiento del juego, los apoyaban y ayudaban para que el desarrollo del juego fuera efectivo, además contaron con	El trabajo colaborativo fue evidente en esta intervención, ya que los estudiantes se apoyaron unos a otros indicándoles qué hacer o decir, sin mostrarse desconsiderados ni

	una buena respuesta del impulso que le daban a los compañeros que les seguían por no entender muy bien.	impacientes por ello.
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	El compañerismo se ve por parte de la totalidad de los estudiantes, explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	La respuesta a lo solicitado por las docentes en cuanto a la participación del juego y el acompañamiento del mismo fue activa, además de asertiva, ya que se mostró gran interés por ayudar a otros y motivarlos para la realización del juego.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	El entendimiento de la información en inglés, fue dado desde el momento de la explicación previa al juego. Los estudiantes aprendieron el vocabulario a trabajar durante la actividad.	El vocabulario de las instrucciones y comandos, ya ha sido aprendido correctamente. La información expuesta de la temática a trabajar, también tuvo buena recepción por parte de los estudiantes, quienes mostraron un total entendimiento.
Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego	Los estudiantes tuvieron cierta dificultad al pronunciar correctamente la frase del juego (<i>What's the time Mr. Wolf?</i>) debido a que muchos de ellos aún no articulan todas las palabras correctamente. El vocabulario de los números, lo asimilaron rápidamente.	Los estudiantes se sintieron algo temerosos al utilizar la frase del juego, la docente debió indicar en dos ocasiones lo que ellos debían repetir. El vocabulario de los números, lo expresaban con comodidad y de la manera correcta sin necesidad de recordárselos.
Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego	Al terminar el juego, 1 de los estudiantes se acercó a las docentes para repetir los	Los estudiantes utilizaron la frase del juego, solamente durante la ejecución de éste. Al finalizar la sesión, repetían

	<p>números del 1 al 10, en inglés.</p> <p>Los demás compañeros se acercaron para hacer lo mismo y demostrar que habían aprendido.</p>	<p>constantemente los números 9 y 10 y los acoplaron a su vocabulario de números previamente aprendido.</p>
--	---	---

Durante la octava intervención se logró comprobar de nuevo la efectividad del uso de los juegos en una intención comunicativa de cierto vocabulario en inglés con los niños del grado pre-nursery; se obtuvo que el juego resultó siendo muy emocionante para los estudiantes, y la idea de aprender nueva información para ellos se tornó más eficiente, aún más porque durante ésta intervención, los estudiantes se expusieron a un nuevo juego, lo que los mantuvo atentos e interesados en participar. Aunque pronunciar la frase principal del juego, para algunos fue algo complicado, ninguno se rehusó a hacerlo demostrando que querían divertirse llevando a cabo el juego correctamente. El aprendizaje previo de los números en inglés del 1 al 8, fue una herramienta clave para que los estudiantes incorporaran ahora los números 9 y 10 y los colocaran en la secuencia de números que repiten constantemente al contar o leer imágenes durante otras actividades.

De lo anterior, se deduce que las intervenciones tuvieron un efecto positivo en el desarrollo de la comunicación, fomentaron la necesidad de usar la lengua extranjera en un contexto fuera del aula e influyeron en la manera como los estudiantes interactuaron entre sí.

Tabla 18 Análisis de la novena intervención

INTERVENCIÓN # 9		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Septiembre-28-2017	TEMA: Colors	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Black – white	
LUGAR Colegio Bilingüe Hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Duck, duck and goose.	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego.		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	Durante ésta intervención se propuso un nuevo juego. Fue suficiente una demostración de las docentes mientras explicaban en inglés para entendimiento de los estudiantes. Todos se mostraron contentos y ansiosos por iniciar el juego.	La instrucción dada por las docentes permitió que la mayoría de los estudiantes logaran entender las reglas antes de iniciar el juego, lo demostraron asentando con la cabeza, aplaudiendo y bailando en el puesto.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	Las instrucciones fueron llevadas a cabo correctamente. Los estudiantes no se mostraron inconformes cuando las docentes	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que el 100% de los estudiantes logró captar y atender lo que las docentes querían que ellos

	pedían cambios de turnos de vocería o de dirección de desplazamiento en el juego.	interpretaran.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	Durante el juego, los estudiantes se mostraron muy atentos y activos a participar. Cuando las docentes gritaron “ <i>stop</i> ” y “ <i>finish</i> ”, los estudiantes comprendieron que era hora de terminar y pidieron jugarlo de nuevo.	El vocabulario clave para la finalización de los juegos, ha sido correctamente aprendido por los estudiantes, pues ya se ha convertido en la señal que permite que los estudiantes sigan la instrucción de terminar con el juego.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	Los estudiantes interactuaron permanentemente con sus compañeros y les dieron la oportunidad a todos de trabajar conjuntamente.	“Games are activities carried out by cooperating or competing decision makers, seeking to achieve, within a set of rules their objectives”. (Rixon, 1991, pág. 3) Los estudiantes buscan trabajar en equipo para llevar a cabo la actividad correctamente.
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes participaron conjuntamente del juego y cedían el turno a sus compañeros con ánimo y deseos de jugar de la manera más divertida.	El trabajo colaborativo de los estudiantes cada vez es más asertivo, ya que se colaboran y animan entre sí constantemente.
Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente	La dinámica del juego los motivó a mantener contentos y animados, durante toda la intervención se mostraron muy felices y divertidos con la participación de ellos mismos y de sus compañeros.	Los estudiantes se mostraron activos y dispuestos a animar a sus compañeros para llevar a cabo el juego efectivamente y divertirse todos en conjunto.

<p>Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad</p>	<p>La información en inglés fue de fácil recepción para ellos, comprendieron con tan sólo una explicación en español y todo el tiempo del juego la utilizaron correctamente.</p>	<p>Los estudiantes llevaron a cabo el juego de la manera correcta, las instrucciones y vocabulario en inglés fueron aprendidos y utilizados constantemente durante el juego.</p>
<p>Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego</p>	<p>El vocabulario clave del juego, fue llamativo y comprensible para los estudiantes, al igual que el vocabulario de la temática a trabajar, lo reprodujeron de la manera indicada.</p>	<p>Se encontró bastante utilización del vocabulario de la actividad. El juego fue muy divertido para ellos, incluso el pronunciar las palabras con las que se llevaba a cabo. La hipótesis del filtro afectivo del enfoque natural propuesto por Krashen sostiene que "los alumnos con una gran motivación generalmente lo hacen mejor, y los alumnos con confianza en sí mismos y una buena autoimagen tienden a tener más éxito" (Richards & Rodgers, 2001)</p>
<p>Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego</p>	<p>Los estudiantes jugaron de manera autónoma al terminar el trabajo dirigido por las docentes, exponiendo correctamente las palabras aprendidas referentes al juego y al vocabulario.</p>	<p>Se encontró un gran avance en cuanto a la práctica del vocabulario en contextos diferentes fuera del juego, los estudiantes utilizaron el vocabulario visto en clase. El juego demostró su efectividad en cuanto a la motivación de los estudiantes y el vocabulario expresado.</p>

La novena intervención fue muy gratificante para las docentes, ya que el juego escogido fue de total agrado para los estudiantes a pesar de que era nuevo para ellos. El vocabulario e instrucciones propias del juego, fueron utilizados de la manera correcta por parte de los estudiantes, quienes los aplicaron activamente incluso después de terminada la sesión. Se evidenció que cada uno de los estudiantes se ha puesto en el papel de líder para trabajar cooperativamente, siempre en busca de la correcta ejecución del juego para su entretenimiento, participación y comunicación usando la lengua extranjera. A sólo una intervención para darse por cumplido el segundo objetivo específico de la presente investigación, se pudo demostrar la efectividad del uso de los juegos tradicionales americanos en pro del desarrollo del vocabulario en inglés en niños del grado en contexto, debido a que se ha demostrado que el ambiente propio de la situación del juego, ha animado a los estudiantes a la repetición, adaptación y utilización del vocabulario de las temáticas propuestas en contextos donde no siempre se desarrolla el juego, además ha contribuido al trabajo colaborativo entre los estudiantes, afianzando la confianza en sí mismos y contribuyendo a una mejor autonomía en la toma de decisiones y el uso de un idioma extranjero para comunicarse, sin dejar a un lado que el seguimiento de instrucciones ha sido una ruta de comportamiento para ellos, como índice para llevar a cabo una buena actividad.

Tabla 19 Análisis de la décima intervención

INTERVENCIÓN # 10		
REGISTRO ANECDÓTICO		
FECHA Octubre-06-2017	TEMA: Colors	
HORA 10:30am a 11:40am	VOCABULARIO: Brown	
LUGAR Colegio Bilingüe Hispanoamericano	JUEGO UTILIZADO: Duck, duck and goose	
CATEGORÍAS DE OBSERVACIÓN		
1. Instrucciones		
2. Interacción en el juego.		
3. Uso del vocabulario		
ITEMS DE OBSERVACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO
Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego	Debido a que el juego había sido trabajado en la previa intervención, los estudiantes asentaron con la cabeza y se mostraron animados al conocer de qué se trataba la dinámica de la actividad.	La instrucción dada por las docentes permitió que todos los estudiantes lograran entender las reglas antes de iniciar el juego, además de que la comprensión de estas les animó a iniciar activamente.
Sigue las instrucciones en inglés durante el juego	Las instrucciones fueron llevadas a cabo correctamente. Los estudiantes no se mostraron inconformes cuando las docentes pedían cambios de turnos de	Las instrucciones del juego fueron claras y específicas ya que el 100% de los estudiantes logró captar y atender lo que las docentes querían que ellos interpretaran, además propusieron

	vocería o de dirección de desplazamiento en el juego.	vocería de las instrucciones en inglés hacia sus compañeros.
Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego	Los estudiantes se mostraron demasiado animados y concentrados en la actividad, su comodidad y natural participación del juego, los distrajo de seguir la instrucción de terminarlo. Fue necesaria una segunda petición de las docentes.	El juego no terminó el momento preciso de la instrucción, el ánimo de los estudiantes y las ganas de continuar jugando, provocaron que las docentes tuvieran que repetir las palabras claves para la finalización de los juegos.
Se integra e interactúa con sus compañeros de clase	La totalidad del grado prenursery (16 estudiantes) se integraron con sus demás compañeros al inicio, intermedio y finalización de la clase. Se animaban entre sí para participar colectivamente.	El ejercicio con los estudiantes fue productivo, debido a que la totalidad de la población objeto de estudio decidió trabajar en equipo, integrarse e interactuar con los demás. Según la teoría de Skinner, el juego puede presentarse como una especie de premio al aprendizaje que permite a los docentes motivar a los alumnos para que den un paso al frente. (Pound, 2005)
Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego	Los estudiantes se animaban entre sí, impulsaban a sus compañeros a participar y les hacían señas de lo que debían realizar, cedieron turnos sin presentar objeción por ello.	El trabajo colaborativo por parte de los estudiantes fue beneficioso, ya que se ayudaban mutuamente y se colaboraban en el ejercicio de la actividad.
Ayuda a sus compañeros y les	El compañerismo se ve por parte de la totalidad de los	El juego fue muy divertido para ellos y a vista de las docentes, ya que los

impulsa a participar del juego activamente	estudiantes del grado prenursery apoyándose unos a otros y explicando de la mejor manera para que la realización del juego fuera oportuna y activa.	estudiantes se mostraban felices al ver la participación de sí mismos y de sus compañeros.
Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad	El entendimiento de la información en inglés, fue dado desde el momento de la explicación previa al juego, cuando los estudiantes comprendieron que se trataba de una actividad ya conocida. El vocabulario de la temática fue utilizado correctamente.	El vocabulario de las instrucciones y comandos, ya ha sido aprendido correctamente. La información expuesta de la temática a trabajar, también tuvo buena recepción por parte de los estudiantes, quienes mostraron un total entendimiento.
Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego	El vocabulario clave del juego, fue llamativo y claro para los estudiantes, al igual que el vocabulario de la temática a trabajar, lo reprodujeron y aplicaron de la manera indicada.	Se encontró que la utilización del vocabulario de la actividad fue constante. El juego fue muy divertido para ellos, incluso el pronunciar las palabras con las que se llevaba a cabo.
Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego	Una vez más, el juego motivó a los estudiantes a repetir las frases aprendidas. Al terminar la sesión, las docentes hicieron preguntas sobre la temática y en comparación a información ya aprendida y los estudiantes contestaron perfectamente.	El juego contiene palabras llamativas para ellos y fácil de expresar, al igual que el vocabulario del color aprendido, sonaba divertido de pronunciar, lo cual los incitó a seguirlo practicando.

Siendo ésta, la última intervención planeada para implementar el uso de los juegos tradicionales como mediación pedagógica para el desarrollo del vocabulario en inglés desde el enfoque comunicativo. Se comprobó la efectividad que tiene este tipo de estrategia didáctica para llevar a cabo unas clases innovadoras, entretenidas y llamativas para este tipo de población. Se observó que el uso de tareas comunicativas pertenecientes al enfoque trabajado, desarrollaron motivación y trabajo en equipo, además del beneficio comunicativo de los estudiantes en el proceso de adquisición de una segunda lengua. El juego escogido, fue de nuevo efectivo para la participación de los, quienes aplicaron también conocimientos previos en concordancia con el vocabulario del nuevo color aprendido. En busca de divertirse conjuntamente, el 100% de los estudiantes se mostró con una actitud positiva y de colaboración para con sus compañeros.

4.2.1 Análisis de las categorías del instrumento de observación.

- Categoría de Instrucciones

Las intervenciones realizadas sirvieron para evidenciar que el uso de los juegos en el aprendizaje del vocabulario en inglés desde el enfoque comunicativo, requiere de ciertos momentos de la clase en los que demanda el acudir a determinadas instrucciones, tanto en el momento de explicar el tema, como en la explicación del juego como tal, e indudablemente, las instrucciones para el comportamiento de los estudiantes durante la clase. Generalmente, los estudiantes prestaron atención a lo largo de las intervenciones, demostrando que hubo una efectiva recepción del uso de las instrucciones requeridas y, por ende, de la relación comunicativa entre las docentes y los estudiantes.

Dentro de la categoría perteneciente a la aplicación de instrucciones, se tienen los siguientes ítems que sirven para describir los momentos de la clase:

1. Presta atención activa dando señales verbales (responde) y no verbales (asiente con la cabeza) antes de iniciar el juego: Las instrucciones dadas por las docentes, permitieron que los estudiantes lograran entender las reglas antes de iniciar, durante y al cierre del juego, además, los estudiantes daban aceptación a esto, respondiendo o asentando con la cabeza. “La comunicación verbal representa el uso de las palabras, los signos sonoros o los auditivos. Por su lado, la comunicación no verbal es aquella que usa signos visuales que no son palabras, como gestos o el uso escritura.”. (Oliveras, 2016)
2. Sigue las instrucciones en inglés durante el juego: El lenguaje no verbal favoreció el entendimiento de los comandos en inglés para los niños. En las primeras intervenciones, los gestos eran esenciales para que las docentes se dieran a entender, a partir de esto, el nuevo vocabulario de las instrucciones fue adoptado por los estudiantes para entender lo que se les decía en las siguientes clases. El desarrollo de las intervenciones demostró que la necesidad de comunicarse por parte de los estudiantes, se relaciona directamente con el uso de los recursos lingüísticos que los estudiantes manejan en una situación de comunicación, teniendo en cuenta que el enfoque comunicativo busca la comunicación efectiva entre el hablante y el oyente, los

estudiantes demostraron capacidad para adaptarse a la lengua extranjera, seguir instrucciones y hacer acciones.

3. Se mantiene atento a la instrucción de la docente cuando pide terminar el juego: Inicialmente, los juegos no terminaban en el tiempo estipulado, debido a que los estudiantes se encontraban muy entretenidos y/o no entendían cuando las docentes hablaban en inglés para finalizarlo. Posteriormente, los estudiantes se acostumbraron a los vocablos utilizados por las docentes para finalizar las actividades y también, porque sabían que obtenían una buena respuesta por ello. “La importancia de seguir una instrucción en realidad es saber obedecer y respetar a la persona que te esté dando a conocer reglas para realizar las actividades designadas o voluntarias.” (Gomez M. , 2013)

- Categoría de interacción en el juego

En el salón de clases, es primordial un buen ambiente de socialización entre los niños, pues mantienen gran parte de los días juntos y, además, su edad les permite relacionarse muy bien entre sí. La propuesta de los juegos, favorece notablemente esta situación, ya que aportó a fortalecer los lazos afectivos de los niños: al divertirse y estar de buen ánimo, querían compartir esas emociones con sus compañeros e interactuar positivamente dentro de las actividades. “El juego es un instrumento de expresión y control emocional fundamental en el crecimiento de la personalidad durante la infancia.” (Vivet, 2010)

Dentro de la categoría perteneciente a la interacción en el juego, se tienen los siguientes ítems que sirven para describir los momentos de la clase:

1. Se integra e interactúa con sus compañeros de clase: Todos los estudiantes tienen personalidades distintas, algunos son más abiertos y receptivos a nuevas propuestas que otros, pero, los que no suelen mostrarse tan dinámicos y sociables, fueron guiados y motivados por sus compañeros para participar de las actividades a la par con el grupo. “Games are activities carried out by cooperating or competing decision makers, seeking to achieve, within a set of rules their objectives”. (Rixon, 1991, pág. 3) Los estudiantes buscan trabajar en equipo para llevar a cabo la actividad correctamente.

2. Realiza trabajo colaborativo durante el desarrollo del juego: A partir de la tercera intervención, los estudiantes se mostraron más activos y participativos para con las docentes y los juegos como tal. Gradualmente, unos estudiantes lideraron ciertas actividades y en otras ocasiones, otros lo hicieron. Cada estudiante se sintió identificado o más a gusto con alguno de los juegos, lo que le permitía motivar a sus compañeros y ayudarlo tanto en el procedimiento como en el contenido del vocabulario de cada clase.

3. Ayuda a sus compañeros y les impulsa a participar del juego activamente: La primera infancia, se da como una etapa de socialización y aceptación de sí y del entorno, los estudiantes impulsaban a sus compañeros cuando veían que el juego no estaba tomando el curso que ellos querían, es decir, si para ellos era más divertido correr más rápido o gritar más fuerte y veían que sus compañeros no lo hacían, dichos estudiantes los impulsaban para mejorar tales aspectos. “A nivel social, este es el primer momento en sus vidas en el que establecen contacto con otros pequeños, aprenden a dominar sus impulsos, a controlar sus reacciones y a convivir sanamente en su entorno, intercambiando sus pensamientos y manifestando sus emociones”. (Chero, 2011)

- Categoría de uso del vocabulario

Al ser vocablos nuevos, los estudiantes se tardaron 4 sesiones para mostrarse totalmente confiados de lo que escuchaban. Durante las primeras intervenciones, fue complejo lograr que los estudiantes entendieran el vocabulario hablado y aún más, que lo reprodujeran por su propia cuenta, pero, con la práctica y la inclusión de él en cada uno de los juegos, los estudiantes se motivaron a utilizarlo y apropiarse de él correctamente.

Dentro de la categoría perteneciente al uso del vocabulario, se tienen los siguientes ítems que sirven para describir los momentos de la clase:

1. Interpreta la información expuesta en inglés y actúa de acuerdo al requerimiento de la actividad: Para los estudiantes, fue tardío el proceso de asimilar los vocablos en inglés. Se requirió de una intensificación en el uso para que siguieran instantáneamente las instrucciones dadas. Teniendo en cuenta que el enfoque comunicativo tiene como propósito fundamental el establecer la comunicación, tomando en cuenta las necesidades del alumno que determinan las aptitudes que el alumno desea desarrollar, comprensión y expresión oral o comprensión y expresión escrita (Maati Beghadid, 2013, pág. 114) Las intervenciones realizadas, se hicieron a

la luz del vocabulario usado en situaciones reales. Inicialmente, con vocabulario muy básico para que el estudiante aprendiera a relacionarse con la lengua meta y progresivamente, utilizando un vocabulario más complejo que reuniera los códigos socioculturales que ellos conocían junto con vocabulario en su lengua meta. Esta progresión, fue efectiva para desarrollar el vocabulario en los estudiantes.

2. Reproduce autónomamente las palabras referentes al vocabulario trabajado durante el juego: Durante la ejecución de los juegos, las docentes nombraban por una vez las palabras a trabajar. Inicialmente, esto no favoreció que los estudiantes reprodujeran el vocabulario en inglés, pero, posteriormente, aprendieron a identificar el vocabulario y finalmente, lo reprodujeron autónomamente. . La hipótesis del filtro afectivo del enfoque natural propuesto por Krashen sostiene que "los alumnos con una gran motivación generalmente lo hacen mejor, y los alumnos con confianza en sí mismos y una buena autoimagen tienden a tener más éxito" (Richards & Rodgers, 2001, pág. 13)

3. Practica el vocabulario aprendido en contextos fuera del juego: La finalidad del enfoque comunicativo es enseñar para comunicarse, los estudiantes demostraron adquisición de un vocabulario específico a través del juego que les permitió tener bases para desarrollar las habilidades que componen la competencia comunicativa (*reading, speaking, writing, listening*). Se espera que con esta intervención, los estudiantes desarrollen nociones comunicativas que le permitan ser competentes en la lengua meta. Durante las primeras intervenciones, los estudiantes se limitaron a reproducir el vocabulario solamente mientras se ejecutaba el juego. Cuando los estudiantes aprendieron las instrucciones y dinámicas de los juegos, se enfocaron el aprendizaje del vocabulario, su adquisición fue significativa y por lo tanto, la llevaban a otros contextos aún después de terminar el juego.

4.3 Análisis Prueba de Evaluación Final

En este momento de la ejecución del proyecto investigativo y después de obtener referencias de 10 intervenciones que dieron cabida a la interpretación de resultados basados en el desarrollo del vocabulario en inglés en niños del grado pre-nursery a partir del enfoque comunicativo y con 5 juegos tradicionales americanos, tomados como mediación pedagógica. Se procede a analizar los resultados obtenidos en la prueba de evaluación, realizada teniendo en cuenta el mismo mecanismo de la planeación de clases anteriores.

Cabe resaltar que la implementación de la estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos a partir del enfoque comunicativo, se dio como propuesta para el desarrollo del vocabulario en inglés del grado pre-nursery frente a las prácticas y estrategias utilizadas propias de la institución, las cuales no arrojaron resultados favorables en cuanto al aprendizaje de los estudiantes. Con el fin de demostrar que la estrategia didáctica propuesta es favorable y útil para este tipo de población, demandante de mayor diversión y participación dentro del momento de adquisición de nueva información. “Los juegos son una forma de enseñanza que puede usarse en situaciones donde los enfoques ordinarios no son efectivos o de mucho interés para los estudiantes, especialmente cuando la atención es difícil de conseguir y más difícil de mantener”. (Nicolson y Williams, 1975 p.1)

Retomando, el instrumento de evaluación es tomado a partir de un instrumento llamado *Vocabulary Checklist 1* por Dawn Syndrome Education International, el cual está diseñado para apoyar a los padres y profesionales para registrar el entendimiento de un niño y el uso expresivo del vocabulario temprano y para ayudar a planear las actividades de enseñanza temprana. En el instrumento se adaptaron las categorías y el vocabulario a evaluar a función del proyecto investigativo.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en dicha prueba de evaluación en relación al total de estudiantes de acuerdo a las temáticas correspondientes al tercer y cuarto periodo del plan de estudios institucionales (*colors, numbers, commands*) dentro de cada una de las categorías que se evalúan en el instrumento, las cuales son, de menor a mayor:

Tabla 20 Prueba evaluación final

1.	Understands the topic.
2.	Follows and imitates the teacher
3.	Reproduces single-Word.

De la misma manera que se abordó el análisis de la primera evaluación (prueba diagnóstica), se presentan las gráficas que relacionan los datos obtenidos de acuerdo a cada una de las temáticas y las respectivas categorías evaluadas a los 16 estudiantes del grado pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano de la ciudad de Tuluá, los diagramas evidencian por medio de porcentajes el número de estudiantes que cumple con lo requerido para ubicarse en cada una de las categorías.

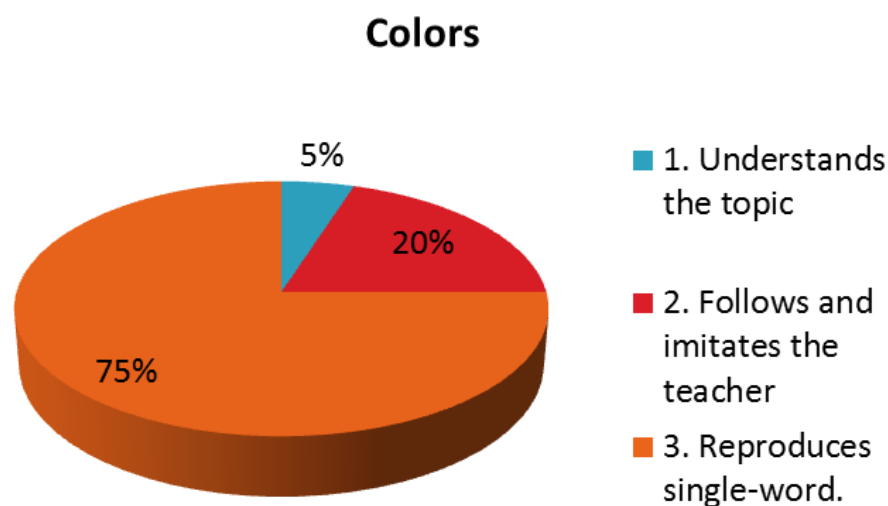


Figura No. 6 Desempeño en el tema de Colors, de acuerdo a cada categoría.

Teniendo en cuenta que el 100% representa el total de 16 estudiantes del grado pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano y que, dentro de la temática trabajada de 5 colores en inglés, (*orange, Green, Brown, black and White*) se tiene que tan solo el 5% de ellos, lo que equivale a 1 estudiante, se encuentra en la categoría menor (*understands the topic*) donde

se tiene que solamente entendía de lo que se le hablaba, pero autónomamente no daba respuesta de ello. Por otro lado, el 20% de los estudiantes, es decir solo 3 de ellos, se ubica en la segunda categoría, (*follows and imitates the teacher*) allí los estudiantes mostraban comprensión del tema, trataban de reproducir las palabras pero dudaban de ello, especialmente tuvieron confusión entre el color *Black* y *White*, posiblemente debido al parecido fonético de la palabra en inglés "*Black*" con la palabra en español "Blanco", ya que fue exclusivamente en estos dos colores que presentaron tal dificultad, así que requerían de la ayuda de las docentes para expresar la palabra completa. Satisfactoriamente, el 75% de la población, es decir 12 estudiantes, se encuentran en la categoría mayor (reproduce single-word).

El anterior resultado es bastante grato, ya que se logró un avance significativo. Así mismo, se tiene en cuenta que a pesar de que se presentó la mencionada confusión, de la temática de los colores, se logró obtener el "output" deseado y donde en solo cuatro casos de diez, se presentó una leve dificultad, lo cual sigue representando un aumento representativo de dicho vocabulario, demostrando que la estrategia logró unos resultados favorables en tal temática, evidenciando una mayor comprensión del vocabulario y la aplicación a sus contextos. De igual manera, los estudiantes se mostraron más animados y confiados a contestar lo que las docentes pedían.

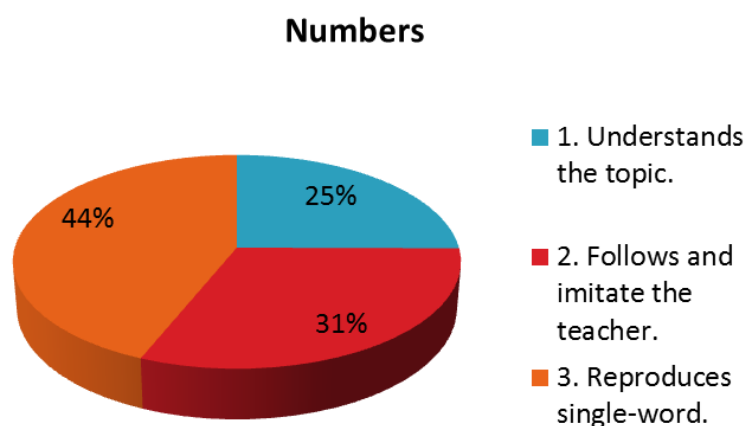


Figura No. 7 Desempeño del tema Numbers, de acuerdo a cada categoría.

Retomando que el 100% de la población representa los 16 estudiantes del grado prenursery, para la temática de *Numbers*, se trabajaron los números del 5 al 10 en inglés, donde

los estudiantes aprendieron el vocabulario referente a ello. El 25% de los estudiantes, equivalente a 4 de ellos, respondió con algunas fallas, principalmente a la hora de aplicar los números en el conteo de objetos, lo cual hizo que se ubicaran en la categoría menor (*understands the topic*). Por consiguiente, 5 estudiantes, es decir el 31% de la población, requirieron de la ayuda de las docentes para recordar el orden en el que se ubicaban los números, ya que tendían a dejar por fuera el número *eight*, ubicándose en la categoría 2 (*follows and imitates the teacher*). Finalmente, casi la mitad del salón, dio una respuesta positiva en cuanto a la reproducción autónoma de palabras simples, en este caso los números del 5 al 10. Los 7 estudiantes restantes, es decir el 44% de la población, se encuentra en la categoría mayor (*Reproduces single-words*).

El anterior resultado es favorable, considerando que el uso de los juegos tradicionales americanos permitió que los estudiantes comprendieran la noción del conteo de números en situaciones reales y claramente, aprendieran a pronunciar el vocabulario de la manera correcta; evidenciando que el output seguía siendo un factor fuerte de los estudiantes lo que demuestra que la estrategia didáctica cumplió con la función de desarrollar el vocabulario en inglés de una manera más sencilla, lo cual resulta pertinente a la hora de ejecutarlo en el aula de clase.

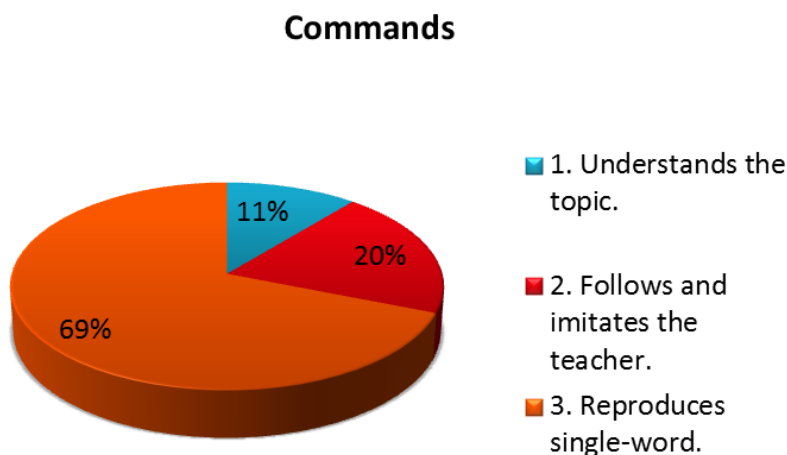


Figura No. 8 Desempeño del tema *Commands*, de acuerdo a cada categoría.

Dentro de la temática de los *commands*, del 100% de la población, tan sólo el 11% se ubica en la categoría menor (*understands the topic*). Es decir, sólo 2 de los 16 estudiantes, tuvo alguna dificultad en seguir la instrucción de los comandos correctamente, se percibió el hecho de

que no lograron diferenciar el sonido con la acción como tal de un comando con el otro, especialmente la distinción entre *pick it up* y *turn around*. Ahora bien, solamente 3 de los estudiantes, se ubican en la categoría intermedia, (*follows and imitates the teacher*) éste 20% de la población total, requirió del ejemplo e imagen de las docentes para llevar a cabo la acción requerida. Favorablemente, el 69% de la población, es decir 11 estudiantes, reprodujo las palabras de los comandos autónomamente y las aplicó sin ninguna falla, incluso en segundas y terceras ocasiones.

En cuanto a esta temática, también se obtiene que los juegos tradicionales americanos son efectivos para el desarrollo del vocabulario de los comandos. Cabe resaltar que los estudiantes mostraron muy buena respuesta durante las actividades de este tema, puesto que el vocabulario se les hizo fácil de reproducir y el dar órdenes, les hizo colaborar como grupo para llevar a cabo las actividades correctamente.

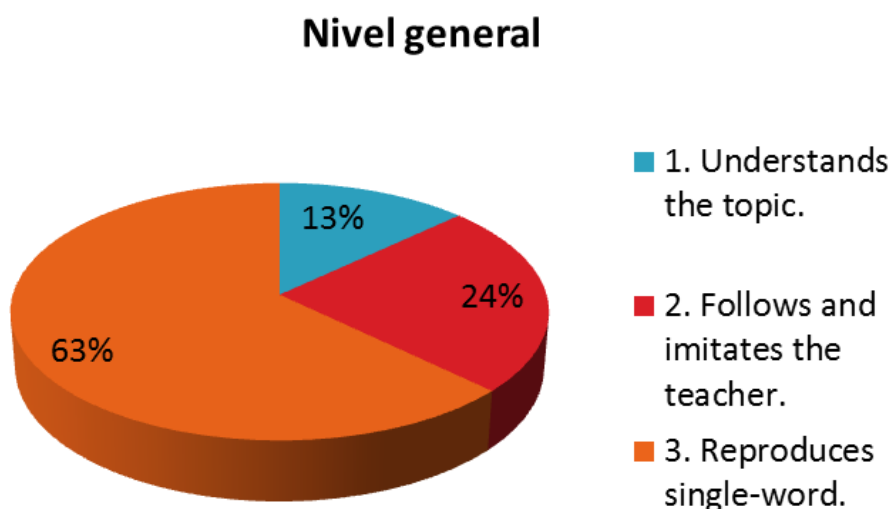


Figura No. 9 Desempeño a nivel general, de acuerdo a cada categoría.

Habiendo mencionado que la cantidad total de estudiantes es de 16, se tiene que del 100% que representa tal cantidad, se han obtenido resultados muy favorables y beneficiosos tanto para la incidencia de este proyecto, como para el desarrollo del vocabulario en inglés de los niños como tal. El 63% de la población intervenida, obtuvo lo necesario para ubicarse dentro de la primer y más alta categoría, (*reproduces single words*) donde estos 10 estudiantes demostraron

total entendimiento y aprehensión de las palabras referentes a los números, comandos y colores en inglés y, por ende, el desarrollo del vocabulario de estos. Durante la evaluación, los estudiantes se mostraban muy animados y con ansias de contestar rápidamente pues se sentían seguros de las respuestas que iban a dar, muchos de ellos asociaron los temas con recuerdos de los juegos con los que se trabajaron los temas, también propusieron que se repitieran. Esto en palabras de Campión, se traduciría a que los estudiantes adquirieron en su totalidad un vocabulario receptivo, el cual está implicado en el momento de la adquisición de las palabras para la comprensión de una información. (Campion, 2005, pág. 2)

Así mismo, se tiene que de la población total, tan solo el 24% de los estudiantes, se encuentra dentro de la segunda categoría, (*follows and imitates the teacher*) el porcentaje corresponde a 4 estudiantes, quienes demostraron comprensión de las palabras trabajadas, trataban de reproducirlas pero dudaban de ello, por lo tanto requirieron de la ayuda de las docentes para tener un impulso de reproducir por sí mismos y en otras ocasiones, se guiaban por los gestos de las docentes o debían imitarlas. Igualmente, estos estudiantes mostraron mucha disposición para contestar y participar de la actividad activamente.

En última instancia, 2 de los estudiantes intervenidos, quienes representan el 13% de la población total, se encuentran en la categoría de menor rango (*understands the topic*). Estos dos estudiantes presentaron fallas en cuanto a que reconocían de lo que se les estaba hablando, pero presentaban confusión entre un término y el otro, no estuvieron en capacidad de aplicar el vocabulario aprendido en un contexto real donde se pudiera diferenciar la palabra, es importante resaltar que los procesos de aprendizaje son internos y dependen en gran medida del estudiante, si bien no estuvieron en niveles de producción, se puede notar un nivel alto de recepción del vocabulario. Aunque de estos estudiantes, no se pueda evidenciar un desarrollo progresivo, es reconfortante saber que este porcentaje es mínimo y no representa un descenso para el desempeño del grupo como tal.

El anterior resultado arrojado por el análisis del instrumento de evaluación, es la brecha para dar por cumplido el tercer objetivo específico del presente proyecto. Los niveles de las categorías respectivas, dan muestra de que existe un desarrollo significativo del vocabulario en inglés, ya que los estudiantes evidenciaban una mayor disposición por aprender, y una comprensión total de las palabras trabajadas. Demostrando así, que la estrategia didáctica basada

en el uso de los cinco juegos tradicionales americanos a partir del enfoque comunicativo en los niños del grado prenursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano, tuvo una gran incidencia en el desarrollo del vocabulario en inglés, puesto que se pudo observar un mejor desempeño al momento de comprender vocabulario, aplicarlo en el contexto y asimismo participar de manera activa y cooperativa dentro del aula de clases.

4.4 Triangulación y Discusión de Resultados

Las siguientes triangulaciones se realizaron a partir de la concatenación de los resultados encontrados en el análisis de los instrumentos de recolección de datos. Los resultados obtenidos se contrastaron con la teoría existente y los antecedentes de investigación que sustentaron el trabajo. En el centro de los triángulos, se encuentra el concepto que subyace de las categorías de análisis obtenidas en los instrumentos. De la misma forma, los triángulos exteriores dan cuenta de las subcategorías que se establecieron para estudiar los conceptos de cada una de las categorías.

Cabe resaltar que los conceptos analizados en las triangulaciones fueron: Vocabulario, Interacción en el juego e Instrucciones.

4.4.1 Desarrollo del vocabulario.

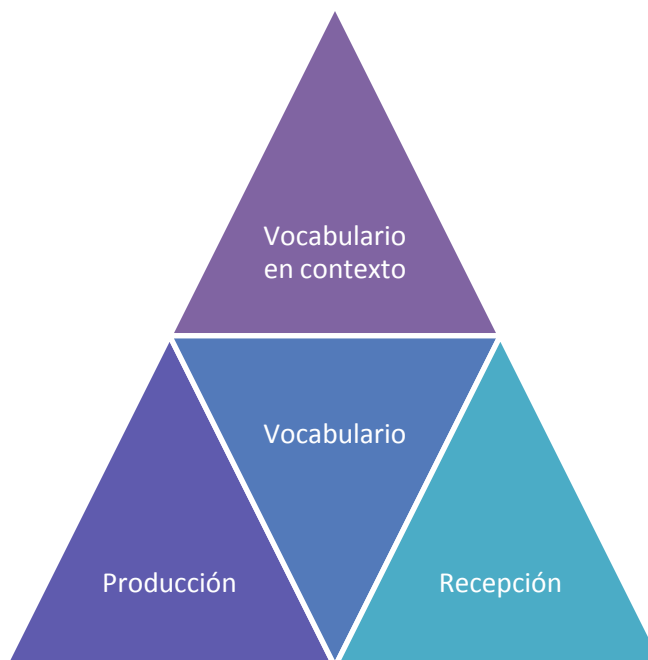


Figura No. 10 Triángulo Desarrollo del Vocabulario.

La presente triangulación, enlaza los conceptos obtenidos a partir de los resultados de la investigación en comparación con la teoría existente y los antecedentes de investigación. Como concepto central, se presenta el vocabulario y en sus aristas, se trabaja el vocabulario desde: *el vocabulario en contexto, producción y recepción*. En cuanto al desarrollo del vocabulario, logró obtenerse lo planteado en el tercer objetivo específico, donde se buscaba que con la estrategia didáctica de los 5 juegos tradicionales americanos a partir del enfoque comunicativo se desarrollara el vocabulario en inglés. En cuanto al desarrollo del vocabulario, la prueba final demostró un aprendizaje del vocabulario estudiado. Las intervenciones a su vez demostraron el uso de este vocabulario en contextos fuera de la etapa del juego, dando así, la noción de la efectividad de la intervención. Lo anterior es apoyado también desde el antecedente de una investigación llamada “The effects of games on learning English vocabulary among young learners” en el cual se menciona la influencia y efectividad de la enseñanza del inglés a través del uso de los juegos en una población que no supera los 7 años de edad, donde se explica también la facilidad con la que los estudiantes reciben la información dada por tutores, cuando a

través del juego se logra llamar su atención. Recalcando la importancia del vocabulario en el aprendizaje de una lengua extranjera y sobretodo el desarrollo de las habilidades para la producción comunicativa del mismo. Respecto al caso, "la enseñanza de la gramática puede representar una gran ayuda para un aprendizaje más efectivo de la lengua extranjera, las personas que siguen algún tipo de enseñanza aprenden más deprisa las reglas y consiguen expresarse con menos errores". (Garcia, 2010) La mayoría de las personas diría que es crucial aprender todas las reglas gramaticales. Sin embargo, en realidad, la gramática y el vocabulario se deben aprender de la mano, esto es lo que se entiende como comunicación. Por lo tanto, estos referentes permiten establecer que el vocabulario es muy importante en el aprendizaje de un segundo idioma y se fundan sus bases desde la primera infancia.

Por otro lado, como se mencionó en el marco teórico Krashen argumenta que los estados de adquisición de vocabulario ocurren solo cuando el aprendiz está más enfocado en el significado y no tanto en la forma; por lo tanto, tal postulado es relevante para esta investigación, ya que en la población intervenida se trabajó más en el desarrollo del vocabulario que en su forma, de esto se infiere que si bien aspectos como la gramática o la comprensión lectora no se abordan directamente, los resultados permiten inferir que el proceso de aprendizaje y desarrollo de otras habilidades, será más fácil en los estudiantes que hicieron parte de este proyecto. En palabras de Scarborough, 1998 citado por (Dahlgren, 2008, pág. 70) "El tamaño del vocabulario en preescolar fue un predictor efectivo de la comprensión lectora en los años intermedios de la básica primaria." (Traducido por las investigadoras) Por tanto, puede decirse que, dentro del proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, la recepción del vocabulario sucede gracias a la influencia del docente, mediante actividades comunicativas "*input*". Este proceso de enseñanza, se evalúa en el proceso de producción (aprendizaje) que demuestran los estudiantes y que es, en otras palabras, la capacidad que tiene el individuo para producir un lenguaje que permita comunicarse con otros en diferentes contextos. Los resultados demostraron que los estudiantes lograron trascender del vocabulario receptivo al vocabulario productivo o expresivo, es decir que el vocabulario fue aprendido para utilizarse.

En conclusión, la triangulación muestra los aspectos evaluados en cuanto al vocabulario en cada una de las intervenciones y la efectividad del mismo. En cuanto a la utilización del

vocabulario dentro y fuera del contexto del salón de clase con los estudiantes intervenidos, la efectiva producción comunicativa por parte de ellos, realizando cada juego de manera autónoma y reproduciendo el vocabulario trabajado en clase, así como la efectiva recepción del mismo para que el aprendizaje fuese fructífero.

4.4.2 Interacción en el juego.

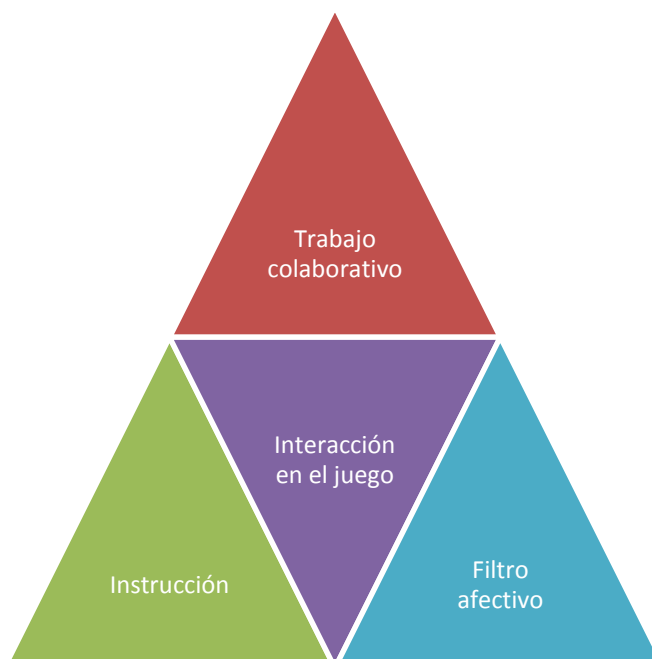


Figura No. 11 Triángulo Interacción en el Juego.

De acuerdo a la anterior triangulación en cuanto a la interacción durante el juego, se denota el impacto positivo presentado en este sentido, ya que los estudiantes lograron participar activamente durante cada una de las intervenciones para así obtener los resultados esperados. “Además de facilitar la motivación y la confianza de los niños, los estudiantes pueden adquirir el vocabulario de forma más rápida y fácil realizando acciones durante el juego.” (Traducido por las investigadoras) (Angelova, 1995, pág. 13) De acuerdo con Dewey, citado en (Pound, 2005, pág. 8), “los niños aprenden mejor haciendo y actuando en el mundo”. La anterior referencia, es pertinente con relación al análisis de los resultados obtenidos en el análisis de las intervenciones. Los niños demostraron que aprender una palabra o un grupo de palabras, era más fácil a través de un juego que en una enseñanza tradicional de planas o fichas; los juegos permitieron a los

estudiantes actuar en diversos mundos, lo cual facilitó el uso del vocabulario en contextos fuera del escolar, dando validez a uno de los principios del enfoque comunicativo, "...la participación en la comunicación es suficiente en sí misma para el aprendizaje y no debemos utilizar las técnicas "tradicionales" como explicaciones, simulacros y práctica de preguntas y respuestas." (Littlewood, 2013, pág. 7)

Se toma como referencia también, lo mencionado por Krashen, dentro del estudio del filtro afectivo, donde abarca aspectos como la motivación, la actitud, la ansiedad y la autoconfianza, para referirse a cómo estos actúan positiva o negativamente en la adquisición de una segunda lengua, demostrados en el caso como la buena disposición al momento de cada intervención, el sentido de colaboración para con las docentes y el ayudar a sus compañeros por medio del trabajo colaborativo para la efectividad de cada una de las intervenciones. Como se mencionaba en uno de los antecedentes propuestos en el análisis de la primera intervención, según la Guía para la Educadora Preescolar "el trabajo colaborativo es importante para los niños, ya que, asumen mayor compromiso en la tarea, se escuchan, aprenden uno del otro y la intervención docente es aún más personalizada." (Lupercio, 2012) Cada uno de estos aspectos se logró obtener al pasar de cada una de las intervenciones y fue mejorando a medida que iban pasando las mismas.

Como ha sido nombrado, en cualquier área del conocimiento de cualquier ciclo escolar es recomendable encaminar al niño y proponer este tipo de trabajo a través de juegos, los cuales le ayudarán a enriquecer sus habilidades, lo hará competente para escuchar, proponer, argumentar, intercambiar información y seguir o dar instrucciones precisas para lograr los propósitos.

"El juego desempeña un importante papel en el equilibrio psíquico, en el equilibrio afectivo-emocional del niño o la niña, ya que posibilita la expresión y liberación de las tensiones infantiles. La actividad lúdica infantil revela de este modo un importante papel preventivo, de desarrollo y también terapéutico". (Vivet, 2010)

Así pues, los estudiantes intervenidos aprendieron a ser más condescendientes, se relacionó armónicamente tanto personal como emocionalmente, se ayudaron y actuaron democráticamente como grupo en contribución al juego. Es por eso, que el trabajo en equipo

toma un papel muy importante en el logro de las habilidades que queremos desarrollar y en la efectividad del aprendizaje de vocabulario en contexto, desde el enfoque comunicativo.

Igualmente, los resultados arrojados por la investigación, afirman que la implementación de la estrategia didáctica basada en el uso de 5 juegos tradicionales americanos fue esencial en el aprendizaje del vocabulario de la población intervenida, ya que los estudiantes encontraron divertido y de uso significativo dicha estrategia, logrando así reproducir en inglés una mayor cantidad de palabras dentro y fuera del contexto; confirmando el efecto positivo que tiene el juego en el aprendizaje de vocabulario en una lengua extranjera.

4.4.3 Seguimiento de instrucciones.

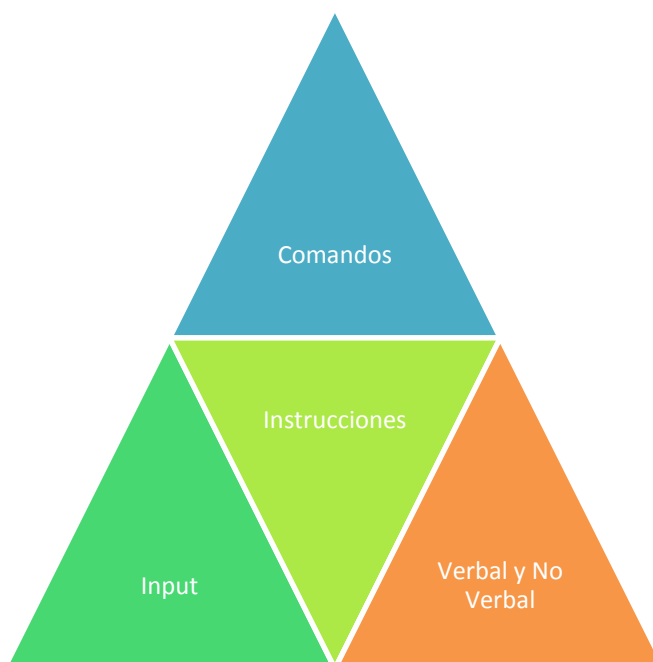


Figura No. 12 Triángulo Seguimiento de Instrucciones.

De la anterior triangulación, se obtiene que el seguimiento de instrucciones dentro de cada una de las intervenciones, primordialmente durante el momento del juego, fue un factor crucial para determinar la efectividad de la estrategia como tal, pues a través de ellas, se utilizaron los mecanismos para guiar las actividades, revisar el entendimiento del vocabulario en inglés y las dinámicas de los juegos, así como los tiempos de iniciación y terminación de los juegos; dadas las instrucciones de manera oral con un recibimiento de los estudiantes por señas o reproducción de palabras simples.

De acuerdo a los resultados obtenidos y al antecedente referido a la “Técnica lúdica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en 4º y 5º de educación básica primaria” por Edilsa Rojas y Jaqueline Ramírez, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad La Salle, se demostró que es necesaria la implementación del juego y la lúdica en las clases de inglés para motivar y fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes, así como un buen direccionamiento de las estrategias que permitan compartir información que los niños han de incorporar significativamente para después, utilizarlas autónomamente en caso de

ser requeridas. Tal información que ha de ser enseñada, se da como factible, siempre y cuando se cumpla lo mencionado por Krashen, en la hipótesis del *input* comprensible, en la cual se establece que el estudiante ha de aprender significativamente una segunda lengua en la medida en que el lenguaje sea entendido completamente sin mencionar estructuras gramaticales que no han de contextualizarlo en una necesidad real. Por tanto, se puede afirmar que, en la presente investigación, se obtuvo un “*input* comprensible”, ya que los estudiantes lograron entender y reproducir palabras por sí mismo, en cuanto identificaban un elemento correspondiente al vocabulario aprendido.

En esta medida, el uso de instrucciones fue válido y positivamente trabajado, desde que de los estudiantes se pudo percibir que, por medio de los comandos, asimilaron la dinámica de cada juego, atendieron a las solicitudes hechas por los docentes y aprendieron las frases correspondientes en inglés para ayudar a sus compañeros con los pasos a seguir dentro de cada actividad. Es así como se hace válido el uso de constantes códigos de instrucción para que los estudiantes tengan noción de lo que se debe cumplir durante cada uno de los procesos.

“La instrucción también puede ser una forma de enseñanza, que consiste en la impartición de conocimientos o datos a una entidad dada, ya sea una persona, un animal o un dispositivo tecnológico. La instrucción puede brindarse en un marco de aprendizaje y de educación, o bien, con un propósito funcional”. (Arias Sierra, 2014, pág. 1)

Por tanto, el uso y seguimiento de los comandos e instrucciones indicadas, favoreció la realización de los juegos como tal y el desarrollo del vocabulario trabajado.

Conclusiones

Inicialmente, el objetivo general de la investigación se planteó evaluar la incidencia de la implementación de una estrategia didáctica basada en el uso de cinco juegos tradicionales americanos con respecto al desarrollo del vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo en niños del grado Pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano, de la investigación se puede concluir los siguientes aspectos.

En ese mismo orden de ideas, en cuanto al nivel inicial de vocabulario existente en la población objeto de estudio se pudo concluir que en la evaluación diagnóstica realizada antes de las intervenciones, los estudiantes presentaron niveles elementales. Encontrándose en situaciones donde no entendían los grupos de palabras evaluados por las investigadoras pese a que, mediante procesos de instrucción escolar previos, estos ya habían estudiado dicho vocabulario. Se concluyó que los estudiantes tenían un nivel incipiente y poco receptivo con total ausencia de vocabulario productivo.

De igual forma, el segundo objetivo específico pretendió diseñar e implementar la estrategia didáctica basada en los juegos tradicionales americanos. De esta implementación se concluye que el uso de juegos potencia el vocabulario puesto que estas actividades permiten al estudiante utilizar las palabras aprendidas tanto en el desarrollo del juego mismo como en contextos fuera de este. Se encontró una progresión sistemática del nivel de vocabulario a medida que avanzaban las intervenciones, de igual manera se evidenció que la implementación de los juegos favoreció el trabajo colaborativo entre los estudiantes, la motivación, la participación y el trabajo en equipo.

El tercer objetivo específico propendió por el análisis de la implementación con respecto al desarrollo de vocabulario. De esto se concluye que la estrategia didáctica desarrolló el vocabulario productivo en los estudiantes pues la evaluación final demostró una transición de los niveles receptivo a productivo. Los estudiantes desarrollaron vocabulario productivo que les permite utilizar la lengua extranjera en más situaciones de aula. El uso de los juegos tradicionales americanos es una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje de vocabulario en estudiantes de la educación preescolar.

Finalmente, la implementación en el presente proyecto muestra gran efectividad, por lo que se puede concluir que aún en estudiantes extranjeros y en un contexto colombiano, la estrategia genera una incidencia positiva en cuanto al aprendizaje de vocabulario en inglés a partir del enfoque comunicativo. A parte de esto, se pudo evidenciar que los juegos tradicionales americanos son eficaces y se pueden adaptar al contexto estudiantil que convenga a los docentes ya que tienen un positivo impacto en los estudiantes de preescolar, teniendo en cuenta que las futuras Licenciadas en Educación Básica con Énfasis en Lenguas Extranjeras, serán profesionales que interactúan con el conocimiento adquirido y evidencian las competencias desarrolladas a través del desempeño pedagógico y humanístico consecuente con las necesidades educativas regionales y nacionales en interacción con el mundo, por lo que a partir de los resultados de la presente investigación, estarán en capacidad de aplicar estrategias de esta índole para propiciar mejores ambientes de aula y efectuar nuevas dinámicas adaptables a cualquier contexto y para ello, proponen de manera creativa intervenciones pedagógicas con el fin de contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

Tal como lo especifica el perfil profesional de los egresados de la licenciatura, desde las políticas de la Universidad a la que pertenecen las investigadoras, el Licenciado en Lenguas Extranjeras, estará comprometido con la comprensión de los problemas socioeducativos de la educación básica y media de la región y del país, para intervenir en la solución de los mismos, (tomando el preescolar desde la educación básica) debido a que es un profesional competente en lengua extranjera inglés y francés y, desde sus competencias, puede establecer y generar una interacción efectiva con el mundo que lo rodea y con el contexto educativo, tal como se desarrolló en la población intervenida de los estudiantes del grado pre-nursery del Colegio Bilingüe Hispanoamericano, donde a partir de una problemática concebida por las investigadoras gracias a su formación durante la carrera, se llevó a cabo todo un plan de trabajo que diera cumplimiento a los objetivos planteados para aplicar la estrategia didáctica propuesta. Así como desde el ámbito laboral, se facilitará el desempeño como dinamizador de proyectos pedagógicos e investigativos como el presente alrededor de la lingüística y de los contextos escolares de la educación, este proyecto, representa una base para generar credibilidad en cuanto a las capacidades de los futuros docentes, además de concebirse como profesionales mentoras de organizaciones y desarrollo de propuestas curriculares relacionadas con las lenguas extranjeras.

Recomendaciones

Se recomienda que los juegos tradicionales americanos se implementen como parte de las actividades pedagógicas contenidas en los planes de aula para los grados de preescolar, teniendo en cuenta la constante innovación y variación en los juegos con el fin de propiciar metodologías de enseñanza y aprendizaje versátiles.

Así mismo, se recomienda utilizar el enfoque comunicativo como parte de la construcción pedagógica de la institución ya que este enfoque unido con pedagogías activas representa mayores oportunidades para el aprendizaje de una lengua extranjera, no obstante, se recomienda que la implementación del enfoque este acompañada de métodos más actuales como el TBL y el CLIL.

También, es recomendable utilizar los juegos tradicionales americanos como actividad para propiciar espacios de aprendizaje colaborativo y trabajo en equipo.

Por otro lado, es recomendable hacer más investigaciones con relación al impacto de los juegos tradicionales americanos en primaria y bachillerato y determinar si su efectividad es significativa en estas etapas de formación. Se recomienda que, para una siguiente aplicación de la estrategia, exista una intensidad mayor de la aplicación de los juegos para que se presente un desarrollo progresivo del vocabulario en inglés cien por ciento eficaz por parte de los estudiantes, quienes se vayan acercando más al proceso de adquisición de una segunda lengua, a favor de relacionar el vocabulario aprendido con su contexto. A razón, “El aprendizaje de vocabulario en inglés ayuda a los estudiantes a entender y comunicarse con los demás, su aprendizaje es vital para dominar y llegar a la fluidez”. (Antunez C. , 2014).

Así bien, es conveniente que haya innovación y variación del uso de los juegos a la hora de su aplicación en la enseñanza del vocabulario, utilizando nuevos juegos o variando entre juegos y palabras sin alejarse de los criterios de esta estrategia metodológica, para así alcanzar un mejor desempeño en el inglés como lengua extranjera.

Es aconsejable exponer a los estudiantes de grados preescolares a un entorno donde el inglés sea usado la mayoría del tiempo, donde se haga constante retroalimentación del

vocabulario aprendido para que este sea significativo y pueda convertirse en insumo para la consolidación de la competencia comunicativa. De igual manera, dicha estrategia se puede aplicar también para otro tipo de población más avanzada con sus respectivas variaciones en la complejidad y el vocabulario a trabajar.

Referencias

- Agudelo, S. P. (2011). *Los métodos de enseñanza en ELE: El método comunicativo revisado*. Montreal.
- Angelova, T. G. (1995). *A model of early childhood foreign language education through playing motoric games*.
- Antunez, C. (11 de Marzo de 2014). *InglesTotal*. Obtenido de Definición e importancia del vocabulario: <http://www.inglestotal.com/vocabulario-en-ingles-definicion-e-importancia-de-vocabulario/>
- Antunez, C. (11 de marzo de 2014). *Vocabulario en Inglés*. Obtenido de Definición e Importancia de Vocabulario: <http://www.inglestotal.com/vocabulario-en-ingles-definicion-e-importancia-de-vocabulario/>
- Arias Sierra, E. (26 de Junio de 2014). *Wattpad.com*. Obtenido de La Importancia de Seguir Instrucciones: <https://www.wattpad.com/story/18419217-la-importancia-de-seguir-instrucciones>
- Arnaiz, P. (2014). El papel de la producción oral (output) en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera (le): el estudio de sus funciones. *Dialnet*.
- Basantes Tituaña, P. A. (21 de Septiembre de 2013). Estrategias Visuales de Aprendizaje para desarrollar la escritura en inglés en las/los estudiantes de octavo año de educació básica del Colegio Nuestra Señora del Rosario de la ciudad de Quito en el Año lectivo 2012-2013. Quito, Ecuador.
- Berard, E. (1992). *L'approche communicative - Théorie et pratiques*. Francia: CLE International.
- Bruner, J. (1985). *El habla del niño*. Barcelona: Paidós.
- Burns, A. (2009). *Doing action research in english teaching*. London: Routledge.
- Cabello, J. (2007). *Laboratorio de Idiomas en Secundaria*. Obtenido de <https://jlcabello.wordpress.com/2007/04/04/teorias-de-adquisicion-de-segundas-lenguas/>
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Madrid.
- Campion, R. (2005). el fenómeno de la transferencia de vocabulario pasivo-activo en el. *Qinnova.uned.es*. Obtenido de https://qinnova.uned.es/archivos_publicos/qweb_paginas/4469/revista3articulo1.pdf
- Canale, M. (1983). *From communicative competence to communicative language pedagogy*. London: Longman.
- Cenoz Irigui, J. (2015). *El concepto de competencia comunicativa*. Obtenido de Cvc.cervantes.es: Available at:

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz01.htm

- Chero, Y. (2011). *EL JUEGO: MEDIO PARA EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS*. Obtenido de <https://ninezprimero.wordpress.com/2011/08/29/el-juego-medio-para-el-desarrollo-social-en-los-ninos/>
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge.
- Crossman, A. (2017). An overview of qualitative research methods. *Though.co*.
- Cummins, J. (1981). *The role of the primary language development in promoting educational success for language minority students*. Los Angeles, Ca.
- Dahlgren, D. M. (2008). *Oral Language and Vocabulary Development*.
- Decroly, O. (1998). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Deprez, C. (1994). *Les enfants bilingües, langues et familles*. Paris: Didier.
- DownSyndromeEducationInternational. (2012). Vocabulary Check List 1 - First 120 words. England.
- Durán, E. (2002). Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/32283/1/Memoria%20m%C3%A1ster%20ELE%20%20Marc%20Ba%C3%BDes%202012.pdf>
- Eggido, G. (2000). La Educación Preescolar en el ámbito Internacional: situaciones y perspectivas. *Revista Iberoamericana de Educación* , 22.
- Escobar, F. (2006). Importancia de la Educación Inicial a Partir de la Mediación de los Procesos Cognitivos para el Desarrollo Humano Integral. *Redalyc* .
- Fandiño-Parra, Y. J., Bermúdez-Jiménez, J. R., & Lugo-Vásquez, V. E. (2012). *Retos del Programa Nacional de Bilingüismo*.
- Fandiño-Parra, Y. J.-J.-V. (2012). Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. *Colombia Bilingüe.educ*.
- Forte. (2008).
- Gálvez, E. (2000). La educación inicial en el ámbito internacional: Situación y perspectivas en Iberoamérica y en Europa. . *Revista Iberoamericana de educación* .
- García, F. (8 de octubre de 2010). *Aprender gramática*. Obtenido de <http://formaprofe.poezia.es/2010/10/08/aprender-gramatica/>
- Gass, S., & Varonis, E. (1994). *Input, interaction and second language production*. New York.
- Genesee, F. (1981). *A comparison of early and late second language learning*.

- Genesee, F. (1994). *Immersion education in majority and minority languages: Experiences from North America*. Quebec.
- Giuliana, M. (2012). *Laeducacioninicialenperu.blogspot.com.co*. Obtenido de <http://laeducacioninicialenperu.blogspot.com.co/2012/06/breve-historia-de-la-educacion-inicial.html>
- Gomez, M. (10 de octubre de 2013). Obtenido de <http://lisimj.blogspot.com.co/>
- Gomez, M. (octubre de 2013). *La Importancia de Seguir Instrucciones*. Obtenido de <http://lisimj.blogspot.com.co/>
- Guevara, L. (2014). *La importancia del idioma inglés en los niños*.
- Gurd, R. (04 de Julio de 2013). La introducción de una segunda lengua a un niño desde el nacimiento es natural. (L. Rovati, Entrevistador)
- Hymes, D. (1972). *On communicative competence*.
- Hymes, D. (1996). *Acerca de la competencia comunicativa*. Llobera.
- Kemmis, S. (1988). *Action Research in Retrospect and Prospect*. Geelong, Victoria: Deakin University press.
- KidsHealth.org. (23 de Enero de 2015). *KidsHealth.org*. Obtenido de <http://kidshealth.org/RadyChildrens/es/parents/bilingual-families-esp.html>
- Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Pergamon, Oxford.
- Krashen, S. (1985). *Principles and practice in second language acquisition*. New York: Longman.
- Krashen, Stephen. (1983). *The Natural Approach: Language acquisition in the classroom*. Michigan.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: INDE.
- Layne, M. (2008). *The enculturative function of toys and games in ancient Greece*. Maryland.
- Lenneberg, E. (1975). *Fundamentos biológicos del lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Lenneberg, E. H. (1976). *Fundamentos biológicos del lenguaje*. Madrid: Alianza .
- León, C. (1995). *Secuencia del Desarrollo Infantil*. Caracas.
- Littlewood, W. (2013). *Developing a Context-Sensitive Pedagogy*. Hong Kong.
- Lomas, C. (1997). *Ciencias del lenguaje, competencia comunicativa y enseñanza de la lengua*. Barcelona: Paidós.
- Long, M. H. (1990). Maturation constraints on language development. *Cambridge Core*, 251-285.

- Lopez, E. C. (? de ? de 2013). El juego como generador de aprendizajes. *Criterios*, 203 - 218. Obtenido de El juego como generador de aprendizaje en preescolar: <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/criterios/article/view/376/310>
- Lopez, E., & Adrián, D. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Criterios*, 208.
- Loraine, S., M.A., & CCC-SLP. (2008). *Vocabulary Development*. Super Duper.
- Lupercio, S. (2012). *Importancia del trabajocolaborativo en preescolar*.
- Luzón, J., & Soria, I. (2012). El Enfoque Comunicativo en la Enseñanza de Lenguas. Un Desafío para los Sistemas. *Soda.ustadistancia*, 40-58. Obtenido de https://www.ecured.cu/M%C3%A9todo_del_enfoque_comunicativo
- Maati Beghadid, H. (2013). *el enfoque comunicativo, una mejor guía para la practica docente*. Cervantes.
- Margolis, R. (10 de Agosto de 2015). *BBCAmerica*. Obtenido de 10 classic school yard games: American vs. Brits: <http://www.bbcamerica.com/anglophenia/2015/08/10-classic-schoolyard-games-americans-vs-brits>
- Martinez, H. (2016). *El enfoque comunicativo* . Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/presentation/328048413/ENFOQUE-COMUNICATIVO>
- Mason, J. (2012). *Qualitative researching*. London: Sage publication .
- Mcnif, J. (2002). Action research for professional development.
- Mineducación. (30 de Enero de 2009). *Mineducación.gov.co*. Obtenido de ¿Qué es la educación inicial?: <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/w3-article-178050.html>
- Mineducación. (2014). *Dirección de calidad para la educación preescolar básica y media*. Bogotá.
- Mineducación. (2014). Sentido de la educación inicial. *La educación inicial: Marco general*. Bogotá, Colombia.
- Mineducación. (2014). *Serie de Lineamientos curriculares del preescolar* . Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- Montessori, M. (1937). *Pedagogía científica* (Vol. 3). Barcelona, España: Araluce.
- Moyles, J. (1990). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid.
- Murphy, V. A., & Evangelou, M. (2016). *Early Childhood Education in English for Speakers of Other Languages*. London: British Council.
- Naim, Z. (2015). *The Effects of Games in English Vocabulary Learning for young learners*. Malaysia.
- Nieto Messa, M. O. (Marzo de 2009). Modelo #2. *Instrumentos de evaluacion por competencias*. Bolivar.

- Nunan, D. (1996). *The self director Teacher*. London: Cambridge.
- Oliveras, E. (2016). *Retención y Desarrollo del Capital Humano*. Obtenido de Comunicación verbal y no verbal, diferencias y bases: <http://blog.grupo-pya.com/comunicacion-verbal-no-verbal-diferencias-bases/>
- Penfield, W. (27 de Marzo de 2014). *El "método de la madre": un sistema para aprender inglés desde los 18 meses*. Obtenido de El mostrador : <http://www.elmostrador.cl/vida-en-linea/2014/03/27/el-metodo-de-la-madre-un-sistema-para-aprender-ingles-desde-los-18-meses/>
- Peques.com, U. (?). *importancia del ingles para sus hijos*. Obtenido de peques.com.mx: http://www.peques.com.mx/la_importancia_del_ingles_para_sus_hijos.htm
- Pineda López, S. (7 de Marzo de 2012). *Las dimensiones de la educación*. Obtenido de Blogspot.com: <http://mstephania.blogspot.com.co/2012/03/las-dimensiones-de-la-educacion.html>
- Pound, L. (2005). *How children learn*. London: Step Forward Publishing, Ltd.
- Pound, L. (2005). *How children learn*. Step forward publishing.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (1998). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (Vol. 2). London: Cambridge University Press.
- Rixon, S. F. (1991). *How to use games in language teaching*. Hong Kong: Modern English.
- Rojas, E., & Ramirez, J. (2008). Técnica lúdica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en 4° y 5° de educación primaria. Bogotá, Colombia.
- Rubio, D., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés. *REFIEDU*.
- Ruiz, U. (1990). *La segunda lengua en el preescolar: Una propuesta de diseño*. CL&E.
- Sarmiento, L. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?*
- Saville-Troike, M. (1994). *The Encyclopedia of Language and Linguistics*. Oxford.
- Shimahara, N. (1970). Enculturation – A Reconstruction. . *Cultural Anthropology* .
- Sierra, J., & Kaminski, R. (1995). *Children's Traditional Games*. Oryx.
- Staempflim, M. (2009). *Reintroducing adventure into children's outdoor play environments*.
- Swain, M. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*.

- Swain, M. (1985). *Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development*. Newbury House.
- Tetteroo, D. (2010). Design of an interactive playground based on traditional children's play. Twente.
- Troncoso, J. (16 de 04 de 2014). *Facemama*. Obtenido de <http://www.facemama.com/nino/la-importancia-de-aprender-ingles-en-la-primera-infancia.html>
- UNESCO. (2013). *Situación Educativa de America Latina y el Caribe* .
- UNICEF. (20 de Noviembre de 1989). ¿Por qué es tan importante el desarrollo del niño en la primera infancia? Obtenido de Unicef.org:
https://www.unicef.org/spanish/earlychildhood/index_40748.html
- Ussa, M. d. (2010). Aprendizaje de lenguas extranjeras y su relación con el contexto. 108.
- Vivet, P. (2010). *Portal.edu.ar*. Obtenido de <http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/debates/el-juego-y-la-importancia-de-s.php>
- Vivet, P. (30 de enero de 2010). *Portal.educ.ar*. Obtenido de Portal.educ.ar:
<http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/debates/el-juego-y-la-importancia-de-s.php>
- Vygotski, L. (1931). *The question of Compensatory Processes in th Development of the retarded Child report to the Conference of the Workers of Auxiliary Schools*. Leningrand.
- Wilkins, D. (1972). *Linguistics and language teaching*. London: Edward Arnold.
- Wright, A., Betterdige, D., & Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*.

Anexos

ANEXO A PLANES DE CLASE



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DIAGNOSTICO #1

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: COMMANDS (stand up, sit down, turn around). Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: August 03, 2017	
Level	Number of students: 16	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
Language	Stand up Sit down	
Grouping	Whole group	
Materials	Speakers Tv Objects around the school	

Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tulua. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.
activities	<p>Activity1: The first hour of the class starts reminding the students of the prenursery grade through movements made by the teacher "stand up, sit down, turn around" commands, the teacher will perform the movements only once, because the focus of the School is meaningful learning, where students must remember the learned knowledge and generate new learning, then evaluated one by one with the diagnostic tool, the teacher will tell them a command and immediately they should do it.</p> <p>Activity2: During the second hour of class, the teacher will perform an activity showing different objects on the television of different colors and they will have to identify them, the evaluation will be done individually and will show them in the computer and each one will have to identify the color of the object. (If the student does not identify the color, the first time will have the opportunity for the teacher to show several objects of the color mentioned in the classroom)</p>
Assessment	Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.
Bibliography	



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DIAGNOSTICO #2

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: commands (stand up , sit down,) Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: August 04, 2017	
level	Number of students: 16	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
language	Stand up Sit down	
grouping	Whole group	
materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

activities	Activity1: Around the classroom the students will see the numbers from 1 to 5 and the teacher will show them where they are located, then she will proceed to make the diagnosis where they (students) must identify and say the numbers that she has in disorder in A sheet of paper, (if the student does not identify the first time will have the option to touch the number that the teacher says, around the classroom, but this indicates that it has a great difficulty to identify them.
Assessment	Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.
Bibliography	



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN CLASE #1

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: commands (stand up , sit down) Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: August 09, 2017	
level	Number of students: 18	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
language	Stand up Sit down	
grouping	Whole group	
materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

activities	<p>Activity1: First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "how are you today" then ask the students to sit in front of the tv, the teachers will show them a video to open the new topic to be treated (commands) the video is called "stand up, sit down, turn around" where children will see the video 2 times the first to see the movements and the second to imitate them.</p> <p>Activity2: Teachers begin by asking students if they have ever played Simon says and explain the rules: teachers will call out directions; students follow those directions when they say “Simon says...” teachers say “Simon says: sit down!” And students sit down, the same with stand up and turn around. After teachers repeat it 4 times, 3 students are going to say “Simon says...” with the same commands. If a movement is performed when Simon says is not first says, that student must sit on their spot. The last student standing is the winner.</p>
Assessment	Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.
Bibliography	activity 1: https://www.youtube.com/watch?v=t9wagkquul0



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN CLASE #2

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x

Descriptors	Topics: Color green Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: August 16, 2017	
Level	Number of students: 18	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To develop color awareness and cooperative work, observation, and language skills as they follow directions to observe objects in their environment by color. To follow up on a wonderful time of friendship and order.	
Language	Color green Stop light, green light	
Grouping	Whole group	
Materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

activities	<p>Activity1: First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "how are you today" then ask the students to sit in front of the tv, the teachers will show them a video to open the new topic to be treated (color green) the video is called "The Color Green song" where children will see the video during five minutes.</p> <p>Activity2: Teachers give students a photocopy where they paint a lot of objects of color green.</p> <p>Activity3: Teachers invite students to play “Stop light, green light” and explain the game. One child is the designated “stop light” and everyone else stands some distance away behind a starting line. The “stop light” begins with his back turned to the others, calling out “green light,” allowing the competitors to move forward. But when they shout “stop light” and turn around—as they can anytime during the game—players need to freeze. Anyone still moving is out. The game ends, when either the “stop light” gets everyone out, or a player manages to reach the “stop light”.</p>
Assessment	Participate in songs, rhymes and action.
Bibliography	<p>activity 1: https://www.youtube.com/watch?v=E6R58DCj3Vw</p> <p>activity 2: https://co.pinterest.com/pin/15347429977991022/</p>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN CLASE #3

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x

Descriptors	Topics: Color orange Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: August 24, 2017	
level	Number of students: 18	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	Students will be able to identify the color orange. To develop color awareness and cooperative work, observation, and language skills as they follow directions to observe objects in their environment by color. To follow instructions as well as helping with color recognition. To follow up on a wonderful time.	
language	Color orange Stop light, orange light	
grouping	Whole group	
materials	Cardboard of orange color Lollypop sticks Glue Objects around the classroom	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

<p>activities</p>	<p>Activity1:</p> <p>First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "what's your name" then, show them some flashcards with objects of color orange and point with the finger the objects of color orange they have around them.</p> <p>Activity2:</p> <p>Students make homemade traffic light signals with circle of colored orange card with lolly pop stick glued on.</p> <p>Activity3:</p> <p>Teachers invite students to play “Stop light, orange light” and explain the game. Then, they explain that when someone shouts stop light, the child must stop. Orange lights means walk. First, teachers let the child run around keeping an ear out for changes or the traffic signals that you they made to pop up. Teachers shout “stop light” with their back turned to the others, calling out and showing the card of “orange light,” allowing the competitors to move forward raising the orange cards, but when they shout “stop light” and turn around—as they can anytime during the game—players need to freeze and hide the orange cards. Anyone still moving is out. The game ends, when either the “stop light” gets everyone out, or a player manages to reach the “stop light”.</p>
<p>Assessment</p>	<p>Participate in songs, rhymes and action.</p>
<p>Bibliography</p>	



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN CLASE #4

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x

Descriptors	Topics: Pick it up Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: August 30, 2017	
level	Number of students: 18	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	Students display their new knowledge of the commands and a review of the colors by playing an adaptation of the game Simon Says.	
language	Colors yellow, red, blue Pick it up	
grouping	Whole group	
materials	Tv Speakers Balls of different colors	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tulua. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

<p>activities</p>	<p>Activity1: First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "how are you today" then ask the students to sit in front of the tv, the teachers will show them a video to open the new topic to be treated (commands) the video is called "stand up, sit down, turn around" where children will see the video 2 times the first to see the movements and the second to imitate them.</p> <p>Activity2:</p> <p>Teachers begin by asking students for the color of different balls they have. Then, make the example of the game. Teachers put a ball on the floor and say “Simon says to pick it up” so, the other has to make the action and ask another person for the same.</p> <p>Then, they go out to the field. Teacher throw all the balls of different colors and call out “Simon says to pick up the red balls”, students go running to bring the red balls. They repeat the game until all the colors have been used. If a movement is performed when Simon says is not first sais, that student must sit on their spot. The last student standing is the winner.</p>
<p>Assessment</p>	<p>Participate in songs, rhymes and action.</p>
<p>Bibliography</p>	<p>activity 3: http://americanprofile.com/articles/top-10-classic-playground-games/</p>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN CLASE #5

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x

Descriptors	Topics: Turn around Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: September 6, 2017	
level	Number of students: 18	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	Students display their new knowledge of the commands and a review of the colors by playing an adaptation of the game Simon Says.	
language	Colors yellow, red, blue Pick it up	
grouping	Whole group	
materials	Tv Speakers Balls of different colors	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

<p>activities</p>	<p>Activity1: First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "how are you today" then ask the students to sit in front of the tv, the teachers will show them a video to open the new topic to be treated (commands) the video is called "stand up, sit down, turn around" where children will see the video 2 times the first to see the movements and the second to imitate them.</p> <p>Activity2:</p> <p>Teachers begin by asking students for the color of different balls they have. Then, make the example of the game. Teachers put a ball on the floor and say “Simon says to pick it up” so, the other has to make the action and ask another person for the same.</p> <p>Then, they go out to the field. Teacher throw all the balls of different colors and call out “Simon says to pick up the red balls”, students go running to bring the red balls. They repeat the game until all the colors have been used.. If a movement is performed when Simon says is not first sais, that student must sit on their spot. The last student standing is the winner.</p>
<p>Assessment</p>	<p>Participate in songs, rhymes and action.</p>
<p>Bibliography</p>	<p>activity 3: http://americanprofile.com/articles/top-10-classic-playground-games/</p>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN DE CLASE # 6

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: NUMBERS. Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date:	
level	Number of students: 16	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
language	Stand up Sit down	
grouping	Whole group	
materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

<p>activities</p>	<p>ACTIVITY # 1</p> <p>First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "good morning" then ask the students to sit in front of the tv, the teachers will show them a video to open the new topic to be treated (numbers) the video is called "numbers from 1 to 10" where children will see the video 2 times the first to see the movements and the second to imitate them.</p> <p>ACTIVITY # 2</p> <p>Upon entering the classroom the teacher will warm up with the students, where everyone will jump as frogs and count from number 1 to number 6, when they reach number 5 they should shout number 5 and number 6 should say In a low voice, first the warm up will be done by all the students with the help of the teacher and then they will do it in pairs.</p> <p>ACTIVITY # 3</p> <p>Then we will play the game hide and go seek in the green room of the bilingual school, the idea is that the teacher will hide the numbers 5 and 6 that are drawn in an eighth of card, and all students should be counting from 1 to 6 With their eyes bandaged, then they should go in search of the numbers, the two students or the student who finds them will be the one to hide them again, through this game it will be possible to reinforce the numbers 5 and 6 and a new form of Learning and teaching for students.</p>
<p>Assessment</p>	<p>Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.</p>
<p>Bibliography</p>	



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN DE CLASE # 7

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: NUMBERS.(7 and 8) Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: Septiembre 21 2017	
level	Number of students: 16	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
language	Seven Eight	
grouping	Whole group	
materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

activities	<p>ACTIVITY # 1</p> <p>First, the teachers start the class with the greeting, and ask the students to sit around the circle to perform the prayer.</p> <p>ACTIVITY # 2</p> <p>Teacher and students will watch a video called number song by children song; the purpose of the video is to introduce the topic and for the students will familiarize with the new numbers.the students will sti around the circle and al students one by one count how many blocks are on the floor, the idea is all students count from 1 to 8.</p> <p>ACITIVITY # 3</p> <p>Then we will play the game hide and go seek in the classroom of the prenursery grade in the bilingual school, the idea is that the teacher will hide the numbers seven and eight that are drawn in an eighth of card, and all students should be counting from 1 to 8 With their eyes bandaged, then they should go in search of the numbers, the two students or the student who finds them will be the one to hide them again, through this game it will be possible to reinforce the numbers 5 and 6 and a new form of Learning and teaching for students.</p>
Assessment	<p>Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.</p>
Bibliography	<p>https://www.youtube.com/watch?v=d7klXv1KoBM</p>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN DE CLASE # 8

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: NUMBERS. (9,10) Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: Septiembre 28 2017	
level	Number of students: 16	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
language	Nine Ten	
grouping	Whole group	
materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

activities	<p>ACTIVITY # 1</p> <p>First, the teachers start the class with the greeting, and ask the students to sit around the circle to perform the prayer.the around the circle students and teachers will count how many fingers they are, in this part students will count from 1 to 10 in sequence</p> <p>ACTIVITY # 2</p> <p>One of the students is chosen to be the wolf and stands with his back turned at one end of the space he has available. The work of the other classmates is to stealthily approach the wolf and ask repeatedly, guess what "what time is it, Mr. Wolf?", The wolf has creative license here and responds with random times. When Wolf estimates that the other children are nearby, he changes things and when he says the numbers, 9 or 10 it is because there is a place for the students, the first one being the new wolf.</p> <p>ACTIVITY # 3</p> <p>Then students will put their 2 hands on a piece of paper and decorate it, to finalize students count their hands and the activity is a gift for their parents</p>
Assessment	<p>Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.</p>
Bibliography	



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN DE CLASE # 9

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: COLORS (black and white) Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: Octubre 5 de 2017	
level	Number of students: 16	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
language	Seven Eight	
grouping	Whole group	
materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

activities	<p>ACTIVITY # 1</p> <p>First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "how are you today" then ask the students to sit in front of the tv, the teachers will show them a video to open the new topic to be treated (colors black and white) the video is called "color collection by color crew “</p> <p>ACTIVITY # 2</p> <p>Students will search on the magazines objects animals or fruits with color black and white cut and paste on a big piece of paper</p> <p>ACTIVITY # 3</p> <p>Then students will play Duck, duck and goose: the players are sitting on the floor facing each other in a circle. whoever is "that" walks on the outside of the ring, playing the players on the head and saying "duck" until finally selecting a player as "goose". Anyone with the label "goose" has to jump and guess the color that the teachers are showing (black or white) if he guesses he is saved and he has to leave because he will be persecuted and will pay a penance</p>
Assessment	<p>Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.</p>
Bibliography	<p>https://www.youtube.com/watch?v=Lu8hTEpQ6hI</p>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN DE CLASE # 10

Formato plan de clase

Institución educativa: Colegio Bilingüe Hispanoamericano

Sede: principal

Semester: x accepting

Descriptors	Topics: COLORS (brown) Teachers: Adriana Arboleda, Natalia Giraldo Date: Octubre 12 de 2017	
level	Number of students: 16	Time:60 minutes Age: 3 years
objectives	To participate in short formulaic question and response exchanges where the response can be a word or an action. To follow and imitate the teacher, reproducing single-word and simple formulaic utterances.	
language	Brown	
grouping	Whole group	
materials	Speakers Tv Objects around the school	
Contextualization	Group of students of prenursery of the Bilingual Hispano-American School of Tuluá. Group of 18 students (11 boys and 7 girls) between 3 and 4 years old.	

activities	<p>ACTIVITY # 1</p> <p>First, the teachers start the class with the greeting, and asks the students to sit around the circle to perform the prayer and the song called "good morning" then ask the students to sit in front of the tv, the teachers will show them a video to open the new topic to be treated (Color brown) the video is called "color brown by color crew"</p> <p>ACTIVITY # 2</p> <p>Then students will play Duck, duck and goose: the players are sitting on the floor facing each other in a circle. whoever is "that" walks on the outside of the ring, playing the players on the head and saying "duck" until finally selecting a player as "goose". Anyone with the label "goose" has to jump and guess the color that the teachers are showing (brown) if he guesses he is saved and he has to leave because he will be persecuted and will pay a penance.</p>
Assessment	<p>Use very simple statements with the verbs to be and have to identify and describe a range of familiar things.</p>
Bibliography	<p>https://www.youtube.com/watch?v=5qphHdmc_0Q</p>

ANEXO B EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







ANEXO C AUTORIZACIÓN PADRES DE FAMILIA

Tuluá, 27 de julio 2017

Señores padres de familia

Cordial Saludo

La presente es para solicitarles muy comedidamente su autorización para realizar 10 intervenciones de clase para nuestro proyecto de grado con sus hijos, ya que, somos estudiantes del programa de licenciatura en educación básica con énfasis en lenguas extranjeras de IX semestre y tenemos como requisito para graduarnos realizar dichas intervenciones que den cuenta de la efectividad de la propuesta investigativa *Cinco Juegos Tradicionales Americanos para el desarrollo del vocabulario en Inglés del Grado Prenursery: Un acercamiento desde el Enfoque Comunicativo* como requisito de trabajo de grado, por tal motivo también solicitamos autorización para tomar fotos y videos a sus hijos, teniendo en cuenta que dichos registros por ningún motivo serán publicados en ninguna red social.

Agradeciendo su apoyo

Natalia Giraldo

Natalia Giraldo Gómez

(Docente y practicante)

Adriana Arboleda

Adriana Marcela Arboleda

(Docente y practicante)

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

1. LUCIANA ARIAS
2. MARTINA ESCOBAR TOBAR
3. ANTONIA GUTIERREZ
4. MARIA DE LOS ANGELES M.
5. CATALINA ALEGRIA MARTINEZ
6. MANUELA GONZALEZ
7. SANTIAGO JARAMILLO
8. CARLOS A BERNAL
9. JERONIMO SILVA
10. JERONIMO OROZCO
11. JOSUE CONTRERAS
12. JUAN ANDRES BERNAL
13. SERGIO CUERVO
14. JOSE JULIAN TOBON
15. SEBASTIAN RIVERA
16. ALEJANDRO SOLDEVILLA

1. Diana Salazar.
2. Yuli Andrea Tobon.
3. Juan Carlos G.
4. DIANA MEJIA.
5. Ala
6. Carlos Andrés González.
7. Lusa Ayala.
8. [Signature]
9. Yerlany Osorio.
10. [Signature]
11. IRE
12. Alejandra Quintero.
13. [Signature]
14. [Signature]
15. [Signature]
16. [Signature]