

Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor.

Sandra Janeth Cardona Duque.

Universidad de Manizales.

Trabajo presentado como requisito para obtener el título de licenciado en educación básica con énfasis en inglés.

Tutor: Álvaro Muñoz.

2013.

Página de Aceptación

Agradecimientos.

*“El Señor es mi fuerza y mi escudo; en él confía mi corazón,
y soy socorrido; por tanto, mi corazón se regocija,
y le doy gracias al Señor”.*

Salmo 28:7

En primer lugar, quiero dar las gracias a Dios, por darme la fuerza para terminar mi carrera.

A mi esposo, por su paciencia y su ayuda en toda la carrera, gracias a él, cuyo mensaje de apoyo no me permitía renunciar y gracias a mis padres ya que me orientaron en base a los valores y creencias de amor.

Para mi hijo por su ayuda constante en todos los momentos en los que estaba trabajando en este proyecto.

A mi asesor Álvaro Muñoz, por darme la idea de desarrollar este proyecto y tener las herramientas necesarias para brindarme su asesoría.

Al padre Alberto Llanos por darme la oportunidad de desarrollar mi práctica en un lugar especial y maravilloso.

Y a todos los docentes de la Institución Colegio Semenor, quienes me apoyaron y me guiaron para poder llevar a fin mi práctica.

Tabla de Contenido

PÁGINA DE ACEPTACIÓN.....2

AGRADECIMIENTOS.....3

TABLA DE CONTENIDO4

LISTAS ESPECIALES.....7

ANEXOS9

a. Anexo 1: Diario.....9

b. Anexo 2: Encuesta.....9

**PLAY, LEISURE, MOTIVATION, LEARNING, TEACHING, METHOD, METHODOLOGY
OF THE TEACHING..... 11**

ABSTRACT..... 12

INTRODUCCIÓN..... 15

1. JUSTIFICACIÓN..... 18

2. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA PROBLEMA..... 19

4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... 26

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 7.1 El Juego en la Teoría de Vigostsky..... | 29 |
| 7.2 Nacimiento del Juego en la Teoría de Piaget. | 30 |
| 7.3 El Material Didáctico de María Montessori | 31 |
| 7.4 El Juego en el Niño de Edad Preescolar..... | 32 |
| 7.5 Clases de Juego | 33 |
| 7.6 Juegos Psicológicos | 34 |
| 7.7 La Importancia Vital del Juego | 34 |
| 7.8 Funciones Fundamental del Juego..... | 35 |
| 7.9 Actividades Lúdicas en la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras | 36 |
| 7.10 La Relación de los Juegos en la Enseñanza del Inglés..... | 38 |
| 7.11 La Creatividad | 39 |
| 7.12 Los Beneficios del Material Didáctico | 40 |
| 7.13 El Rol Del Docente | 41 |
| 7.14 La Enseñanza de Inglés a los Niños | 42 |
| 7.15 Aprendizaje de una Segunda Lengua | 43 |
| 7.16 Metodología Total Physical Response (TPR) | 44 |
| 7.17 Su uso en el aula | 44 |
| 7.18 Aprendizaje Cooperativo..... | 45 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 7.19 Enfoque Natural (Natural Approach) | 46 |
| 7.20 Método Comunicativo (Communicative Approach) | 47 |
| 7.21 Proceso de Aprendizaje de Inglés en los Niños | 48 |
| 9. Instrumentos de Investigación | 51 |
| 10. Análisis e Interpretación de Resultados Técnicas e Instrumentos. | 52 |
| 5.2.1. Análisis encuesta dirigida a estudiantes. | 53 |
| 1.1.2. Entrevista dirigida a docentes. (Anexo 2). | 57 |
| 1.3. Analisis y interpretación de los resultados. | 62 |
| 11.4 PEDAGOGICAL AND DIDACTIC FOUNDATION | 69 |
| 11.4 Pedagogical Principles:..... | 69 |
| 11.4 Didactic and Pedagogic Approach | 70 |
| 11.5 Proposal Content | 73 |
| 12. RESULTADOS | 113 |
| 13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 115 |
| 14. REFERENCIAS | 117 |

Listas Especiales

Lista de Gráficas

| | |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gráfica 1: Pregunta 1 | 53 |
| Gráfica 2: Pregunta 2 | 54 |
| Gráfica 3: Pregunta 3 | 54 |
| Gráfica 4: pregunta 4..... | 55 |
| Gráfica 5: pregunta 5..... | 56 |
| Gráfica 6: pregunta 6.Analisis de las 5 preguntas a los estudiantes. | 56 |
| Gráfica 7: pregunta 1 entrevista docentes. | 57 |
| Gráfica 8:pregunta 2 | 58 |
| Gráfica 9: pregunta 3..... | 59 |
| Gráfica 10: pregunta 4..... | 60 |
| Gráfica 12: pregunta 6..... | 61 |
| Gráfica 13: análisis evaluación estudiantes..... | 63 |
| Gráfica 14: pregunta 1 workshop 1..... | 87 |
| Gráfica 15: pregunta 2..... | 87 |
| Gráfica 16: pregunta 3..... | 88 |
| Gráfica 17: pregunta 4..... | 88 |
| Gráfica 18: pregunta 1 workshop 2..... | 92 |
| Gráfica 19: pregunta 2..... | 93 |
| Gráfica 20: pregunta 1 workshop 3..... | 95 |
| Gráfica 21: pregunta 1, 2, 3 workshop 4..... | 98 |
| Gráfica 22: pregunta 1, 2 workshop 5..... | 102 |

| | |
|--------------------------------------------------|-----|
| Gráfica 23: pregunta 1,2 workshop 6..... | 105 |
| Gráfica 24:pregunta 1 examen final talleres..... | 110 |
| Gráfica 25: pregunta 2..... | 110 |
| Gráfica 26: pregunta 3..... | 111 |

Lista de Tablas

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabla 1: análisis examen, el siguiente cuadro explica los porcentajes de cada pregunta. .. | 64 |
| Tabla 2: schedule of the workshop | 76 |
| Tabla 3: chart 1 Researchers daily analysis..... | 89 |
| Tabla 4: chart 2 Researchers dialy analysis..... | 93 |
| Tabla 5: chart 3Researchers dialy analysis..... | 97 |
| Table 6: chart 4 Researchers daily analysis..... | 100 |
| Tabla 7: chart 5 Researchers daily analysis..... | 104 |
| Tabla 8 : chart 6 Researchers daily analysis..... | 108 |
| Tabla 9: chart 7 Triangulation. | 111 |

Lista de Figuras

| | |
|------------------------------------------|-----|
| Ilustración 1: photo 1 workshop #1 | 163 |
| Ilustración 2:photo 2 workshop# 2 | 163 |
| Ilustración 3:photo 3 workshop#2 | 163 |
| Ilustración 4:photo 4 workshop# 3 | 163 |
| Ilustración 5:photo 5 workshop# 3 | 163 |

| | |
|-------------------------------------------|-----|
| Ilustración 8:photo8 workshop #6 | 164 |
| Ilustración 9:photo 9 workshop #6 | 164 |
| Ilustración 10:photo 10 workshop #5 | 164 |

Anexos

a. Anexo 1: Diario.

| | |
|--------------------------|-----|
| Diary Annex diary 1..... | 153 |
| Diary 2..... | 155 |
| Diary 3..... | 156 |
| Diary 4..... | 157 |
| Diary 5..... | 159 |
| Diary 6..... | 161 |

b. Anexo 2: Encuesta.

| | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Anexo 1 | ¡Error! Marcador no definido. |
| Anexo 2 | 120 |
| Anexo 3 | 120 |
| Anexo 4 | 123 |
| Anexo 5 | 127 |
| Anexo 6 | 134 |
| Anexo 7 | 138 |
| Anexo 8 | 143 |

[Anexo 9](#) 147

[Anexo 10](#) 152

Palabras claves

Juego, lúdico, motivación, aprendizaje, didáctica, método, metodología de trabajo del docente.

Keywords

Play, leisure, motivation, learning, teaching, method, methodology of the teaching

Abstract.

This research project will be conducted by Sandra Janeth Duque Cardona, student of the Bachelor of Elementary Education with emphasis in English from University of Manizales, taking into account the requirements for accessing the title, and planning learning within real classroom.

The purpose of the research is to improve the learning of English through educational games generating appropriation of expressions and basic vocabulary in English on Kindergarten children, 1 and 2 graders at Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora Del Rosario.

This project will address the students' motivation towards learning English as a second language, with activities based on the educational games, using pre-knowledge and knowledge contextualization of terms learned in their environment and daily life. The know-how with what you know, as a first tool to expand language skills and familiarize students with English voices themselves.

Strategies identify will be that positively affect the process and significant learning and teaching of English ownership, measuring the impact of educational games in the basic vocabulary and expressions taught.

It will also promote the creation of spaces and innovative learning environments in teaching strategies to transform their teaching practices through educational games, basic vocabulary and expressions with English.

So, what is expected with this research project is that Kindergarten children, 1 and 2 graders at high school Semenor will demonstrate ownership and proposed language

learning through playful as the first form of learning, as a much easier to learn through play and constant practice of learning.

Resumen.

Este proyecto de investigación será realizado por Sandra Janeth Cardona Duque, estudiante de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en inglés de la Universidad de Manizales; atendiendo a los requisitos para acceder al título, y proyectando los aprendizajes en el marco real del aula de clase.

El propósito de la investigación, es mejorar el aprendizaje del inglés por medio de los juegos didácticos generando apropiación de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado Transición, 1 y 2 del Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario, Semenor.

En este proyecto, se abordará la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, con actividades basadas en los juegos didácticos, aplicando pre-saberes, saberes y contextualización de términos aprendidos, en su entorno y en el diario vivir. El saber hacer con lo que sabe, como primera herramienta para ampliar el manejo del idioma y familiarizar al estudiante con las voces propias del inglés

Se determinarán las estrategias que incidan positivamente en el proceso y en los aprendizajes significativos de la enseñanza y la apropiación del inglés; midiendo el impacto que tienen los juegos didácticos en el vocabulario y las expresiones básicas enseñadas.

Se promoverá además, la generación de espacios y ambientes educativos innovadores con estrategias que permitan al docente transformar su práctica pedagógica por medio de los juegos didácticos, con vocabulario y expresiones básicas del inglés.

Lo que se espera con este proyecto de investigación, es que los niños de grado Transición, 1 y 2 grado, del Colegio Semenor, demuestren apropiación y aprendizaje del idioma propuesto mediante la lúdica como primera forma de aprendizaje, donde estos significados a medida que se aplican puede llegar a aprenderse mucho más fácil a través del juego y la práctica constante de lo aprendido.

Introducción.

Hoy en día, la enseñanza del idioma inglés se ha convertido en una necesidad en nuestro país, teniendo en cuenta que el proyecto de bilingüismo ha comenzado a aplicarse en los últimos años. Por lo tanto, las instituciones privadas y públicas, establecen una clase de inglés desde la escuela primaria, ya que los estudiantes pueden estar expuestos a esta lengua, ya que son niños.

El compromiso de los estudiantes en la clase, está influenciado por las estrategias de enseñanza, materiales y recursos utilizados. Cuando los estudiantes participan activamente en la metodología de este tipo de clase, toman un papel atractivo en su proceso educativo, pero para que ellos lo realicen es ideal contar con un ambiente cálido y relajado, en el que se sientan lo suficientemente seguros, como para expresar sus opiniones e ideas de forma libre.

De esta manera, el aprendizaje de idiomas puede llegar a ser agradable y eficaz. Con juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario en inglés que puede ser utilizado como una forma de reducir los niveles de ansiedad de los estudiantes, así como problemas de inseguridad y timidez, que representan los factores que impiden su proceso de aprendizaje L2.

Este proyecto por su parte, se lleva a cabo en un colegio privado de la ciudad de Manizales, Caldas. Se eligió una población de cincuenta y cuatro estudiantes de grado transición, 1 y 2 para que fuera llevado a cabo. El objetivo principal, radica en mejorar el aprendizaje del vocabulario básico en inglés por medio de juegos didácticos en los niños de grado transición, 1 y 2 del colegio Seminario Mayor de Nuestra Señora del Rosario.

Durante la etapa de diagnóstico, se aplicaron una serie de instrumentos con el fin de averiguar cuál era el problema; la principal fue la observación, en este caso se observó el comportamiento de los estudiantes durante un mes, y luego se analizaron los datos recogidos durante ese tiempo, mediante la aplicación de instrumentos como una encuesta, entrevista y el diario de campo; también se llevó a cabo un examen con el fin de determinar si la metodología que se ha utilizado ha sido de interés para los estudiantes de transición, 1 y 2.

Este proyecto de investigación no es solo para que los estudiantes puedan mejorar su motivación, sino también para que sean capaz de comunicar lo que han aprendido como resultado de un proceso desarrollado durante seis talleres, después de recoger suficiente información, el investigador encontró que los estudiantes de grados como transición, 1 y 2 del colegio Semenor, respondieron de forma positiva al proceso de aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés como segunda lengua las clases con la misma denominación, en general se trataba de clases con actividades y juegos divertidos donde aprender vocabulario en el idioma correspondiente, pues era muy importante debido a que los estudiantes desarrollan dos habilidades al mismo tiempo, mientras están jugando también están aprendiendo.

Después de un análisis de los datos de profundidad por el investigador encontró que estos estudiantes aprenden con facilidad donde se da una oportunidad para obtener nuevas y útiles herramientas para ampliar el manejo del idioma y familiarizar al estudiante con las voces propias del inglés.

Por esta razón, las actividades lúdicas pueden ayudar y animar a los estudiantes a mantener su interés en las tareas o proyectos propuestos en clase. Es importante que las actividades lúdicas sean significativas para los estudiantes, este tipo de investigación permitió al investigador analizar paso a paso todos los aspectos positivos y negativos en la practica en la cual la comunidad en general, donde será muy beneficiada debido al hecho de los efectos de los juegos didácticos, en las expresiones de vocabulario en los niños de preescolar.

1. Justificación

De acuerdo con la Ley General de Educación, el inglés debe ser enseñado desde la escuela primaria, por lo tanto, cuando los alumnos hayan terminado la escuela secundaria, van a ser capaces de comunicarse en otro idioma. Por lo tanto, los docentes deben ser capacitados en la enseñanza de inglés, con el fin para dar a sus estudiantes los conocimientos necesarios, por lo que pueden expresar sus propias ideas en esta otra lengua.

El aprendizaje de inglés en Colombia es hoy en día un requisito para estudiantes de secundaria y universitarios para graduarse y se convertirá en una exigencia a corto plazo para acceder a puestos de trabajo cualificados. El reto consiste en preparar a los estudiantes desde que están en la escuela primaria para que respondan a la demanda y éstos se conviertan en ciudadanos competitivos.

El Ministerio de Educación Nacional, preocupado por la escasa competencia demostrada por los estudiantes de las escuelas públicas, se ha creado el programa bilingüe (2004-2019), cuyo objetivo principal es ayudar a los estudiantes a alcanzar un nivel B2 en 2019, según el Marco Común Europeo de Referencia.

La importancia que tienen los efectos de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés con este estudio donde se beneficiará a aquellos que están involucrados en la enseñanza de inglés a los niños, y como una herramienta útil para futuros proyectos de investigación relacionados con la enseñanza de vocabulario básico de inglés.

Finalmente, vale la pena mencionar, que el propósito de esta investigación, tuvo un impacto positivo en los docentes y estudiantes de los grados en los cuales se aplicaron las estrategias lúdicas, para la enseñanza del inglés. Los resultados fueron prometedores, ya que los niños tuvieron una mejor recordación del vocabulario y la aplicabilidad de las estrategias oportunas dieron mayores resultados.

La eficiencia del proceso, y el éxito del mismo, parte en gran medida de la capacitación de los docentes, para que puedan, a través de diferentes juegos hacer que los estudiantes inicien su vida escolar, no sólo aprendiendo el idioma nativo, sino paralelamente, ingresar en el mágico mundo del idioma universal.

2. Descripción del Área Problema.

En esta etapa, se aplicó con el fin de identificar posibles situaciones difíciles que era necesario mejorar en la institución, con relación a la manera como se ha enseñado el idioma inglés. Después de analizar la información obtenida por medio de la observación de clases, encuesta a los estudiantes de transición 1, 2 y la entrevista a docentes de inglés algunos aspectos que podrían ser mejorados fueron encontrados:

Es necesario motivar a los estudiantes, ya que el aprendizaje del inglés en actividades basadas en juegos didácticos, metodologías activas, que permitan al estudiante formar parte del proceso de enseñanza y facilitarle aprendizajes significativos. Dentro de este proceso de construcción, las recomendaciones pueden generar un el ambiente escolar con espacios que estimulen el aprendizaje del inglés no solo en el aula, sino en la vida institucional.

Es importante, medir el impacto que tienen los juegos didácticos en el vocabulario y expresiones básicas en inglés y, permitiendo que el niño ubique la experiencia de aprendizaje no solo en el aula, sino también en su vida cotidiana, por medio de juegos, loterías, rompecabezas y canciones.

El problema más relevante, es la falta de metodologías flexibles que se adapten a las características del grupo y revisar el trabajo colaborativo en el aula, como estrategia para el aprendizaje frente al vocabulario y expresiones básicas en el inglés.

¿Cuál es la mejor manera de incorporar los juegos didácticos en el proceso de adquisición del idioma inglés en los niños de grado transición?

Este es el interrogante de muchos docentes en la actualidad: ¿Cómo lograr que los estudiantes estén atentos, participen activamente y se encuentren interesados durante los 60 (sesenta) minutos que dura una clase?

Los educadores, siempre tienen el deseo de impartir clases y temas que tengan grandes aportes para sus educandos, pero muy pocos logran tenerlos en buena disposición durante gran parte de este tiempo.

Cabe aclarar que los docentes, buscan estrategias, metodologías y diversidad en el momento de dar los temas, debe tener presente que la lúdica, la motivación y el juego siempre deben hacer parte de este componente pedagógico para que no se torne monótona ni tensa y no olvidar que el mayor aprendizaje se adquiere haciendo y jugando.

Cuando los educandos tienen la posibilidad de participar, de elaborar material y de aprender jugando, se puede notar la calidad de aprendizaje que ha sido adquirido por ellos a diferencia de una clase donde la participación de este es únicamente oral. En relación a los hallazgos obtenidos en la aplicación de instrumentos como encuesta a los estudiantes, se evidencia que la enseñanza del inglés es confundido con el término de actividades donde

solo se hace uso del tablero, fotocopias y ejercicios de colorear y dibujar se puede concluir que hace falta replantear las estrategias, metodologías utilizadas en la enseñanza del inglés, haciendo énfasis en el desarrollo de actividades lúdicas utilizando juegos, canciones generando así experiencias y procesos de aprendizajes significativos en los niños del grado transición del colegio Semenor.

Por lo tanto, la presente investigación busca indagar sobre qué efecto tienen los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés utilizando el juego, como un proceso creativo de descubrimiento y construcción de conocimientos, dando respuesta a las falencias y necesidades encontradas en la práctica pedagógica en la enseñanza del idioma en inglés, en los niños de grado transición, 1 y 2 del colegio Semenor.

3. Descripción del Contexto.

La Institución Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario de la Arquidiócesis de Manizales, fue fundada en 1901 como Seminario en Aránzazu y se trasladó en 1902 a la ciudad de Manizales. En 1966 fue aprobado el bachillerato académico en el año de 1971 es trasladado desde La Florida, al lugar que hoy día ocupa, en la carrera 22 No. 56-31Alta Leonora, llamándose Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario, por Resolución 1558 del 4 de noviembre de 2008, expedida por la Secretaría de Educación Municipal.

Se abrevia con la palabra SEMENOR, en 1973, mediante el contrato Galán el Seminario Menor se convierte en una pujante institución educativa de bachillerato, brindando oportunidad a un mayor número de estudiantes. A partir de enero de 1997,

prestaría las instalaciones físicas, para brindar educación básica en el ciclo de secundaria en los grados 8 y9; y en educación media en los grados 10 y11 con el mismo cobro de derechos académicos que las instituciones del Estado.

En 1996, se aprueba la licencia de funcionamiento al colegio por ampliación de los servicios educativos: para los grados 1 a 4 de primaria, ya que hasta ese entonces solo estaba aprobado hasta el grado quinto. A partir del año 2005, el Seminario Menor se convierte de nuevo, en una institución educativa de carácter privado, confesional-católico y masculino y en pro del mejoramiento continuo y asumiendo el reto de lograr una preparación de calidad y excelencia en los estudiantes; en el año 2006 se obtiene el nivel de acceso al proceso de acreditación en gestión de la calidad con la fundación Santillana, modelo EFQM.

En el año 2009 se obtiene el segundo nivel de acreditación: “*Comprometidos hacia la excelencia*” y actualmente, se trabaja en el logro del tercer nivel de acreditación: “*Reconocidos por la excelencia*”.

La Institución Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario ubicada en Manizales, cuenta con 933 estudiantes de sexo masculino, con edades comprendidas entre los 5 y 19 años de edad. Desde el aspecto socio-económico, los estudiantes están distribuidos como aparece en la siguiente tabla:

Tabla 1: Aspecto socio económico de la Institución

| ESTRATO | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------------------|-----------|------------|------------|-----------|------------|
| PORCENTAJE | 4% | 34% | 30% | 7% | 25% |

Fuente: Elaboración propia

Puede observarse, que la mayor parte de la población estudiantil del colegio reside en el estrato tres con un 34%, seguida de un 30% en el estrato cuatro, y un 25% en el estrato seis, 7% en el estrato cinco y 4% en el estrato dos.

Tabla 2: Nivel educativo de los padres de familia

| EDUCATIVO | Profesional | Licenciado/Magister | Tecnológico | Técnico | Estudiante | NA |
|------------|-------------|---------------------|-------------|---------|------------|-----|
| PORCENTAJE | 44% | 8% | 3% | 10% | 1% | 34% |

Fuente: Elaboración propia

Puede observarse claramente que más del 50% de los padres de familia del colegio poseen títulos de pregrado (44% como profesionales y 8% como licenciados), mientras que un 14% ha terminado estudios como tecnólogos, técnicos o están realizando su pregrado en la actualidad. De acuerdo con estos datos se puede afirmar que el nivel educativo y cultural de los padres de familia es muy bueno.

Lo cual podría explicar en parte su preferencia por el colegio para que sus hijos se formen en el, como se verá más adelante, los resultados académicos son muy buenos y han permitido mantener a la Institución en la máxima categoría ante el ICFES. La institución Seminario Menor, como institución educativa de carácter confesional católico, pretende ofrecer un servicio de calidad y excelencia basado en los principios humanos –cristianos, que a la luz de evangelio permiten la integralidad del estudiante.

Uno de los ejes centrales de esta investigación se centró en el nivel preescolar, está conformado por 54 niños con edades entre los 5 y 6 años, sus características son: niños alegres, disfrutaban de actividades lúdicas, se integran con facilidad para realizar las actividades con éstas nuevas metodologías; estos elementos son ideales, pues lo que se busca siempre es el mejoramiento del nivel de inglés en los estudiantes de transición, 1 y 2,

estructurando de una forma indicada el aporte de nuevas ideas y estrategias a los docentes, con las cuales puedan motivarse y despierten el interés por la adquisición de una segunda lengua en los estudiantes del nivel preescolar.

Estos estudiantes cuentan con jornadas completas en preescolar y básica: lunes, martes y jueves 7:20a.m a 11:00am. Miércoles y viernes 7:20am a 12:15pm, media lunes, martes y jueves de 7:00 a.m a 11:00 a.m. Los miércoles y viernes 7:00a.m a 1.00p.m.

Cuenta con un edificio donde funciona la Institución Educativa propiedad de la Arquidiócesis de Manizales y es ella la que aprueba las proyecciones financieras. En la proyección del presupuesto se tiene en cuenta el mantenimiento de la planta física.

En cuanto a la planeación de las clases, se deben tener en cuenta los lineamientos curriculares de área de inglés de los grados de transición 1 y 2, pues tienen una intensidad horaria de 6 horas en la semana son de lunes a jueves y tienen una duración de 60 minutos cada una.

Por su parte la metodología utilizada en este programa se basa principalmente en el desarrollo de las cuatro habilidades, como son: escuchar, leer, escribir y hablar; en contextos específicos que tienen el propósito de que los estudiantes interioricen el lenguaje, lo utilicen de manera adecuada, lo que les permite comunicarse de manera básica.

A su vez transición 1 tiene 28 niños y transición 2 tiene 26 niños, estos son los niños que serán tenidos en cuenta como muestra para efectos de la investigación.

Se cuenta con algunos recursos materiales para el desarrollo normal de los trabajos de clase, como CD, grabadoras, computadores, fotocopidora, sala de computo, un libro en inglés que los estudiantes pueden utilizar para practicar *Fairyland Us 1 Students Book*, además, se cuenta con material disponible en la red, material que los profesores utilizan

como guías para diseñar sus propios materiales sobre la base de los recursos disponibles en Internet.

La Institución cuenta con una sola sede en la cual se concentran todos los niveles del proceso formativo. La planta física consta de: cuatro edificios y dos canchas deportivas así:

1. Bloque con aulas 2 a 11, laboratorios de informática, biblioteca, oficinas de acompañamiento pedagógico, capilla, enfermería, taller de mantenimiento y unidades sanitarias.
2. Bloque con sección de preescolar y aulas de 1, laboratorio de ciencias, aula máxima, sala de recursos deportivos y cafetería.
3. Bloque administrativo, donde se encuentran las oficinas de: rectoría, coordinaciones, tesorería, secretaría, capellanía, recepción, portería, dos salas de atención a padres, set de televisión, publicaciones y sala de profesores.
4. Bloque del coliseo, encontramos la coordinación de deportes, canchas de baloncesto, voleibol, fútbol sala y microfútbol, gimnasio, sala de expresión, unidades sanitarias y duchas.
5. Cancha de fútbol, fútbol tenis y pádel.
6. Los salones de transición, cuentan con iluminación natural no tienen ruidos que perturben las clases.

Además del servicio educativo, que es la actividad primordial de la Institución, el colegio cuenta con los servicios de: psicóloga, psico-orientadora, psicopedagoga, 43 docentes, siete docentes en inglés, tres docentes de apoyo, cuatro directivos: rector, vicerrector, coordinador de primaria y coordinador académico.

Escuelas deportivas, gimnasio, enfermería, sala de expresión, guitarra biblioteca, capellanía, orientación académica y de convivencia, orientación profesional, pre ICFES y preuniversitario. Los contextos están diseñados para enseñar Inglés en el contexto y los elementos básicos que necesitan los estudiantes para comunicarse.

4. Problema de Investigación.

De acuerdo con la observación directa, en las aulas de clase, de los grados transición, 1 y 2, en las clases de inglés, del Colegio Semenor, y al detectar la dificultad que se presenta para que los estudiantes tengan apropiación del vocabulario básico y el aprendizaje de los temas propuestos para estos niveles de educación, surgen los siguientes planteamientos para la investigación:

¿Cuál es la mejor manera de incorporar los juegos didácticos en el proceso de adquisición del idioma inglés en los niños de grado transición, 1 y 2 del Colegio Semenor?

¿Qué efecto tiene la implementación de los juegos didácticos en el proceso aprendizaje del inglés sobre la motivación?

Basados entonces, en estas preguntas, y tratando de indagar el por qué de éstas posibles causas del bajo nivel de apropiación de la segunda lengua; encontramos que si bien es cierto que la motivación es constante por parte del docente, también el aprendizaje es a corto plazo; es decir, el vocabulario tiene corta recordación.

Partiendo de la anterior situación problema, se propone resolver los planteamientos a través de la práctica, la realidad y la implementación de los juegos didácticos en la enseñanza del idioma inglés, en estos años de escolaridad.

Así, después de la investigación, se encuentran resultados sorprendentes, evidenciando que el idioma inglés, es de mayor recordación y apropiación por parte de los niños, cuando se implementan estrategias lúdico-prácticas, en el aula de clase.

5. Objetivos.

OBJETIVO GENERAL

Mejorar el aprendizaje del vocabulario y expresiones básicas en inglés por medio de juegos didácticos en los niños de grado transición, 1 y 2 del colegio Seminario Mayor de Nuestra Señora del Rosario de la ciudad de Manizales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Motivar a los estudiantes en el aprendizaje del inglés en actividades basadas en juegos didácticos.
- Determinar cuáles estrategias inciden positivamente en el aprendizaje significativo de la enseñanza y el aprendizaje de inglés.
- Medir el impacto que tienen, los juegos didácticos en el vocabulario y expresiones básicas de inglés.
- Promover la generación de espacios y ambientes educativos innovadores con estrategias que permitan al docente transformar su práctica pedagógica por medio de juegos didácticos con vocabulario y expresiones básicas del inglés.

6. Antecedentes Investigativos

Los antecedentes comprenden las diferentes investigaciones que se han realizado a nivel internacional, nacional y regional, en relación a los efectos que tienen los juegos didácticos para el aprendizaje de inglés en Educación Básica Primaria.

A nivel internacional el *Marco común europeo de referencia para las lenguas extranjeras, aprendizaje, enseñanza y evaluación*, creado desde el año 1971, por docentes especialistas de diferentes países del mundo, proporciona una base para la elaboración de programas de lenguas, programas curriculares, exámenes, manuales, entre otros; y a su vez describe de forma integradora lo que tienen que hacer los estudiantes, con el fin de utilizar la lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar en cada una de las etapas escolares.

A nivel nacional puede visualizarse que, el juego es una buena estrategia didáctica para la enseñanza de una segunda lengua como el inglés,, en estudiantes de educación básica primaria y generando una motivación e intereses en la adquisición de este idioma. (Soto, 2010)

Frente a esta manera de adaptar la pedagogía en ambientes de estudio para niños que tienen edades para cursar el grado transición, 1 y 2, se puede encontrar que planteando una serie de estrategias de juego para la enseñanza y aprendizaje del inglés en los grados primero y segundo obteniendo unos resultados óptimos donde los niños disfruten y aprendan acerca de estas actividades que marcan para toda su vida dejando un gran legado para futuras investigaciones sobre estrategias del inglés. (Elroza, 2007)

Frente al problema de investigación, se realizaron estudios en la ciudad de Florencia en el Caquetá, La propuesta incluye la lúdica- pedagógica orientada a modificar las prácticas de enseñanza para el aprendizaje del inglés, para identificar la problemática que se presentaba en este contexto donde se aplicaron varios instrumentos, arrojando datos que

indicaban la necesidad de crear un proyecto con experiencias significativas que potenciaran la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua como lo es en este caso el inglés

A nivel regional, se encuentran antecedentes como el aprendizaje del inglés a través del juego, en donde Paula A. Cardona (2008) dice que .en juego el aprendizaje de una lengua extranjera, el niño es un ser que juega y lo que aprende se juega en ese juego dentro de su contexto.

7. Referente Conceptual

Uno de los principales factores que dificultan el aprendizaje de una lengua extranjera es la desmotivación que se puede percibir en la falta de participación en la clase de inglés por la poca motivación que tienen los docentes en esta área.

A fin de dar un soporte teórico para este estudio y responder a las preguntas de investigación, puntos de vista y opiniones de diferentes autores e información de fuentes que proporcionan una visión más amplia sobre el tema “efectos de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés” ya que es de vital importancia en este trabajo de investigación.

7.1 El Juego en la Teoría de Vigostsky

Vigostsky (1896) en su teoría constructiva del juego afirma que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural e impulsa al desarrollo mental del niño esto lleva a Vigostsky a considerar el juego como una “zona de desarrollo próximo. También analiza el desarrollo evolutivo del juego en edad infantil.

Este reconocido autor, divide esta teoría en dos fases: la primera fase va de los 2 a los 3 años; aquí aprende las acciones simbólicas de los juegos. En la segunda fase aparece el juego socio –dramático imita y aprende las acciones de los juegos representando el mundo adulto. Considera el juego como una zona de desarrollo próximo, pues “el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es” (1896, pág. 156).

Finalmente (1896) piensa que la actividad lúdica en la etapa infantil promueve la relación con otros niños y de esta manera aumenta lo que la llama la “zona de desarrollo próximo”.

7.2 Nacimiento del Juego en la Teoría de Piaget.

De acuerdo con Piaget (1973) descubre la (Monessorri, 1907) (Russel, 1983) importancia que tiene la actividad del juego en el niño a través de las distintas etapas que va atravesando el niño en su proceso de formación y desarrollo, desde la edad preescolar ,en la que el niño manipula y conoce la realidad a través de manipular objetos que tiene a su alrededor. Destaca una estructura compuesta por tres tipos que caracterizan los juegos infantiles:

La primera, denominada “El juego de ejercicio (o a 2 años)” donde el niño agita, mueve o agarra objetos para así desarrollar su psicomotricidad, desarrollar actividades por el simple placer de realizarlas.

La segunda fase se denomina “El juego simbólico (2 a 7 años)” en la que el niño imita y representa las acciones y los objetos mediante una imagen que se forman ellos mismos.

En la tercera y última fase “El juego de reglas (7 a 11 años)” el niño comienza a socializarse con otros individuos a parte de sus familiares, añaden reglas y normas que rigen los juegos en sociedad.

De esta forma, el juego presenta una gran importancia en las primeras etapas del niño y en su desarrollo cognitivo es fundamental que el niño investigue con los objetos de su entorno, que tenga una imaginación desarrollada y le de utilidad a los objetos como juguetes. La actividad lúdica es considerada como la forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; jugar es una manera de intentar y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad.

Piaget nos manifiesta que la táctica del juego, es imprescindible para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico del lenguaje del niño. De acuerdo con Piaget explica el juego como un recurso que impulsa el aprendizaje del niño a estructurar el juego en distintos niveles (juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas) acorde con el crecimiento y desarrollo mental del niño, Vigotsky lo define más un desarrollo evolutivo constructivista del juego en edad infantil.

7.3 El Material Didáctico de María Montessori

María Montessori (1907) en su teoría, afirma que el docente debe ser un facilitador del aprendizaje, donde el niño explora el ambiente para construir su propio conocimiento. En el momento de planear una clase se debe tener en cuenta las necesidades,

los intereses y el ritmo de aprendizaje de los niños en el aula donde se permita la libertad, la comunicación y se estimule el trabajo en grupo; para esta teórica, el juego es de vital importancia como estrategia de aprendizaje.

María Montessori divide su material didáctico en:

Material de la vida práctica y material de desarrollo. Esto nos lleva a la consideración de que la doctora Montessori intenta coordinar los beneficios producidos con los ejercicios analíticos con el perfeccionamiento sensorial ocasionado mediante las actividades de tipo práctico. El niño realiza ejercicios de percepción de las sensaciones táctiles y de coordinación óculo –motora.

Dentro de las consideraciones de esta investigación, el material de María Montessori es la forma como el niño capta su curiosidad guiado por el deseo de aprender estos materiales pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar de juegos de roles, canciones, actividades lúdicas y trabajo cooperativo. El propósito básico de este método es liberal cada niño para que se auto desarrolle en un ambiente estructurado con material generador de aprendizajes significativos.

7.4 El Juego en el Niño de Edad Preescolar

El juego es una función llena de sentido. Todo juego significa algo. Las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego, por ejemplo, el lenguaje. Este es el instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar por el que distingue, determina y nombra. Jugando influye el espíritu creador del lenguaje. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella, un juego de palabras.

Teniendo presente los anteriores autores y sus teorías, se tomo en cuenta como herramienta didáctica el juego ya que es un proceso de educación completa, indispensable

para el desarrollo físico, intelectual y social del niño. El juego es una necesidad vital para el niño sobre todo en los primeros años de la vida.

Russel (1983) considera que “la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: el juego es mas juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza” (pág.84.).

7.5 Clases de Juego

El juego abarca toda la naturaleza del niño por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se pueda hacer bajo muy distritos aspectos y modalidades.

Froebel (1840 pág. 128) afirma: “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño”.

Juegos funcionales: son juegos que se desarrollan en la primera infancia (desde 0 a 2 años) y es el seno de la familia donde lo realiza. La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

Juegos configurativos: caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. El niño da forma a sus construcciones. de aquí surge, el orden, el ritmo y la simetría.

Juegos simbólicos: se desarrolla en la edad preescolar son los juegos dramáticos, representativos de personajes el juego simbólico marca la victoria del gesto sobre la cosa. Por el juego simbólico el niño rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales.

Y por último, el juego de reglas: estas reglas son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha. El niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas.

7.6 Juegos Psicológicos

Piaget (1973) afirma que la “lógica no aparece hasta pasada la edad preescolar, que el niño no induce, ni deduce, como el adulto, sino que va de lo particular a lo particular, es decir, traduce”.

Juegos y ejercicios apropiados para la edad preescolar:

Juegos de colores: formas y colores combinados donde el niño pueda emplear su imaginación y pueda crear.

Juegos de paciencia: rompecabezas, puzles en los que los objetos están dividido en dos mitades y que al colocarse forma una lamina.

Juego de posiciones y direcciones: necesitan un esfuerzo intelectual concentrado para identificar las escenas que suelen estar bien ideadas .el pájaro y su nido, el perro y su casa, etc.

Finalmente el empleo de estos materiales puede servir para crear un ambiente agradable en la clase. Le permitirá dar variedad a las actividades, alternando los juegos psicológicos, motores, rítmicos, etc., con otras actividades más sedentarias como la pre escritura, narración de cuentos entre otros.

7.7 La Importancia Vital del Juego

Heldegard Hetzer (1978) afirma que el niño se verá privado de muchas experiencias útiles si por alguna razón determinada no puede jugar o se le inhibe su predisposición al juego.

Se entiende que los niños también tienen que aprender a ser útiles y valerse por sí mismos de acuerdo con sus posibilidades. Pero no se debe olvidar que las exigencias exageradas afectan su desarrollo. No solo porque lo que se les pide es demasiado para ellos incluso la responsabilidad que debe asumir sino porque se les priva de todas las experiencias que podría adquirir por medio del juego. No hay contradicción alguna entre jugar y aprender.

Los niños pequeños aprenden especialmente mientras juegan, todo depende de que se les ofrezca un área de juego que les brinde la oportunidad de aprender lo pedagógicamente deseable y de que se los estimule a enfrentarse con lo ofrecido. La ayuda que debemos brindarles ha de interpretarse como guía de su juego libre mediante ofrecimientos de aprendizaje e incentivos para aprovecharlos.

7.8 Funciones Fundamental del Juego

El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Como lo señala (González, 2000) “la actividad lúdica se caracteriza por la pérdida de vínculo entre los medios y los fines ya que permite modificaciones que son una consecuencia directa de la misma santificación que proporciona el juego.

El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje en el que se interioriza el mundo externo hasta hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos. El juego proporciona

placer. Incluso cuando en el juego se nos establece obstáculos nos proporciona un gran placer el superarlos.

Por lo tanto, el juego deberá ser el primer contexto en donde el docente incite el uso de la inteligencia y la iniciativa.

7.9 Actividades Lúdicas en la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras

Las actividades lúdicas para la enseñanza eficaz de las lenguas extranjeras, consisten en un conjunto de prácticas que relieves de la vida escolar y más ampliamente, de la vida infantil: expresión corporal, danza, juego diversión, actividades perceptivas musicales, plásticas, exploración del lenguaje a partir de textos auténticos como poemas, historietas, relatos, entre otros.

Muchos autores coinciden en que las actividades lúdicas no sólo son actividades de tiempo de servicio, pero tienen un gran valor educativo y su contribución; (Buckby, 1984) y por ejemplo, sostienen que la mayoría de los juegos de lenguaje facilitan el proceso de aprendizaje, alentando a los estudiantes a utilizar la lengua en lugar de pensar en el aprendizaje de las formas correctas. En el aprendizaje de idiomas, se requiere un esfuerzo en todo momento y se debe mantener durante un largo período de tiempo.

Por la misma razón, también están de acuerdo en que las actividades lúdicas pueden ayudar y animar a los estudiantes a mantener su interés en las tareas o proyectos propuestos en clase. También argumentan que los juegos pueden ayudar al docente a crear contextos en los que la lengua sea útil y significativa en los estudiantes para que se sientan motivados a participar y con el fin de hacerlo, necesitan entender lo que sus socios pueden hacer en el juego. Es importante que las actividades lúdicas sean significativas para los estudiantes.

Si ellos se divierten, intriga o sorpresa, el contenido es claramente significativo para ellos. Por lo tanto, el lenguaje utilizado por ellos será mucho más significativa y fácil de recordar, también.

Por otra parte, (Kim, 1995) declara: “hay una percepción común de que todo aprendizaje debe ser serio y solemne en la naturaleza y no que si uno se está divirtiendo y no hay alegría y la risa, entonces es realmente el aprendizaje. Esto es un error. Es posible aprender un idioma, así como disfrutar de uno mismo al mismo tiempo. Una de las mejores maneras de hacer esto es si los juegos”.

También afirmó que “hay muchas ventajas de la utilización de juegos en el aula: Ellos están motivando y desafiante. Juegos ofrecen la práctica del idioma en las habilidades de habla diferentes, escribir, escuchar y leer. Animar a los estudiantes interactuar y comunicarse. Crean un contexto significativo para el uso del lenguaje”.

Por otra parte, “Están muy atractivos y entretenidos, y pueden dar a los estudiantes más tímidos oportunidad de expresar sus opiniones y sentimientos” (Hansen, 1994)

(Karapetyan, 2004) afirma que “hay una creencia común de que las personas sólo juegan en su infancia y que tienen que dejar de hacerlo cuando sean mayores, esto es un malentendido del significado de los juegos y jugar en el pueblo de vidas”. “De hecho, los juegos son una de las herramientas básicas en la educación, y que no sólo ayudan a la formación de la personalidad del niño, sino también promover la adquisición de conocimientos a cualquier edad.” Y añade que los “juegos de lenguaje son siempre una actividad de aula de acogida, y la emoción especial que crean hace que todo el mundo quiere unirse”.

Los Estudiantes quieren participar porque el juego es divertido y natural, el establecimiento de un ambiente de cooperación y amistad para la búsqueda de un objetivo difícil, pero interesante. El foco se desplaza de aprender a jugar así fomentar la tranquilidad, la construcción de confianza en sí mismo, y facilitar las funciones de memoria”.

Por otra parte, el estado Gordon, (Lee, 1993) que “los juegos didácticos se pueden romper con la monotonía de la formación presencial tradicional y sesiones animadas con interacciones.

Utilizar de forma creativa, los juegos pueden ser una forma eficaz de llevar a casa algunos puntos de aprendizaje. Los juegos también pueden ser excelentes herramientas para ayudar a los alumnos materiales de examen que ya han aprendido.

7.10 La Relación de los Juegos en la Enseñanza del Inglés

Su Kim (1995) afirma que el aprendizaje de idiomas es una tarea difícil que a veces puede ser frustrante. Juegos bien escogidos tienen un valor incalculable, ya que proporcionan a los estudiantes un descanso y, al mismo tiempo permiten a los estudiantes practicar habilidades del lenguaje. Los juegos son muy atractivos, ya que es divertido y al mismo tiempo un reto. Por otra parte, emplean un lenguaje significativo y útil en contextos reales, sino que también estimulan y aumentan la cooperación.

Los niños pueden jugar un juego absorbente durante un par de horas sin distraerse, ya que se están divirtiendo. Los factores importantes a tener que absorben son: muchas risas y diversión.

- Nivel de desafío
- Posibilidades de ganar
- Posibilidad de desarrollar el conocimiento

Para el niño el juego, la diversión y el disfrute son primarios. Los juegos que ofrecen grandes oportunidades para el desarrollo cognitivo y afectivo. Los juegos se utilizan a menudo como “Warm-up” o actividades cuando hay algo de tiempo al final del “Lesson Plan”.

Sin embargo, como señala Lee, un juego “no debe ser considerado como una actividad marginal rellenar momentos raros cuando el maestro y la clase no tienen nada mejor que hacer”.

Hay una percepción común de que todo aprendizaje debe ser serio y solemne en la naturaleza y que si uno se está divirtiendo y no hay diversión y risas, entonces no es realmente el aprendizaje. Esto es un error. Es posible aprender un idioma, así como disfrutar de uno mismo al mismo tiempo. Una de las mejores maneras de hacer esto es cuando los juegos están motivados y son desafiantes.

7.11 La Creatividad

La creatividad es sinónimo de evolución inteligente, es la acción de mayor significado en el proceso educativo, para los lingüistas la creatividad es una propiedad inherente a las lenguas naturales o a su utilización. Chomsky señala la creatividad gobernada por reglas (las reglas permiten producir un número infinito de frases en una lengua). Es claro que Chomsky quiere demostrar el carácter infinito del lenguaje.

Se puede afirmar que la creatividad no se aprende con la teoría pero se practica y para ello, existe gran cantidad de juegos y ejercicios, que van de simples técnicas a las más mecánicas, que permiten la composición de palabras, de enunciados, el descubrimiento de ideas y la creación de discursos.

Los juegos de creatividad tienen como función, desarrollar el potencial lingüístico de los alumnos alentando la producción y la inversión por el placer, de formas, frases, discursos o historias originales, insólitas y divertidas.

7.12 Los Beneficios del Material Didáctico

El Material didáctico puede traer temas auténticos y eventos actuales de la clase que ayuda a los alumnos a tomar conciencia de la cultura de destino. Con el material didáctico, el aprendizaje de idiomas se hace más agradable y por lo tanto más fácil de recordar, a su vez la creación de entornos de aprendizaje más eficaces, según (John, 1997).

La participación personal de los estudiantes en una tarea de lenguaje produce una atmósfera única en el aula. Proporcionar a los alumnos oportunidades para participar en actividades de grupos pequeños como la creación de material entre los alumnos, facilita la interacción y la comprensión de los estudiantes de nuevo el idioma de entrada porque los miembros dentro del grupo pueden ayudar el uno al otro.

Little John (1997) afirma que hay una gran variedad de material didáctico disponible en el mercado hoy en día, pero sigue siendo importante para crear nuestro propio material porque los alumnos pueden involucrar y motivar en su proceso de aprendizaje de

inglés. Como todos los profesores de idiomas saben, cada aula es diferente. Cada situación de enseñanza requiere la adaptación del material que cada docente implementa.

Los profesores tienen que analizar su material de clase antes de colocarlos en prueba con sus alumnos y la actualización o adaptación de manera periódica. Ensayo y error son medios muy eficaces para evaluar el éxito o el fracaso de las tareas del aula.

Con una reflexión sobre el proceso de diseño de materiales, los docentes aprenden nuevas cosas y nuevas formas en las que pueden mejorar no sólo el material sino la eficacia de su enseñanza. Por último, la participación de los niños en el proceso puede motivarlos y atender las necesidades específicas de los alumnos, ya que el diseño de materiales que se utilice en el aula se pueda involucrar a los estudiantes.

7.13 El Rol Del Docente

El maestro debe ser modelo de conocimiento, que además demuestre interés, gusto y pasión por su trabajo. Así los niños en sus primeros años de escolaridad, tendrán un ejemplo para imitar, como en efecto sucede. Los niños se identifican, claramente con sus primeros maestros y tratarán de imitarlos; de allí, que el maestro deba enseñar con amor y pasión.

Sin embargo, el docente debe asumir diferentes roles en diferentes situaciones que debe actuar como un consejero, un guía, un transmisor, él debe tratar de entender cada estudiante, darles valores y principios, compartir conocimientos y experiencias, dar igualdad de oportunidades a ellos, ayudarles a ser conscientes de su propio aprendizaje, y proporcionar el tipo de información que necesitan para mejorar el aprendizaje.

De acuerdo con (Knight, 2006) los docentes deben ayudar a sus estudiantes a aprender, especialmente cuando están en el salón de clases, ya que son responsables de todo lo que pasa en ella, tales como los temas que se imparten, los tipos de actividades, los recursos, las estrategias, y los momentos de la clase.

El maestro tiene que animar a sus estudiantes para que sean responsables de su propio proceso aprendizaje; insistir en el autoconocimiento, asimilar que el mundo moderno exige ampliar temas, aplicarse a la lectura y que la praxis, es un factor determinante para que la información permanezca por mayor tiempo; es decir, el maestro debe ser un guía en los procesos, pero es el estudiante quien debe apropiarse de los conocimientos.

7.14 La Enseñanza de Inglés a los Niños

La enseñanza de inglés a los niños debe ser un proceso activo y significativo, aprenden en un contexto, a partir de experiencias cotidianas y mientras se divierten. Los docentes deben tener en cuenta que los niños tienen una gran capacidad de aprender y utilizar el lenguaje, y que necesitan sentir que pueden comunicarse con los demás.

(Brown, 2001) Considera que la enseñanza de un segundo lenguaje para niños requiere desarrollar esfuerzos cognitivos y eficaz para hacer el proceso más fácil para ellos, y es por esta razón que los maestros necesitan tener habilidades e intuición específicos para formar a los principiantes. También añade que los docentes de inglés deben tener en cuenta la motivación y el interés de los niños y de seleccionar los temas hacer que se involucren y que facilita el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, los docentes deben mantener la atención y concentración de los niños con las estrategias que se aprovechan de su curiosidad natural. “Mientras que muchas

personas puedan pensar que los docentes exageran al realizar tareas en el aula, otra es la realidad; los niños necesitan de esta exageración, porque mantenerlos activos y motivados es fortalecer el espíritu y sostener una mente alerta. Además se debe propender para que el proceso aprendizaje sea una tarea divertida, en donde el juego y el humor sean factores preponderantes en el aula de clase.

7.15 Aprendizaje de una Segunda Lengua

De acuerdo con (Littlewood, 1982) la primera adquisición de la lengua fue controlada por las ideas conductistas. Este aprendizaje a través de la formación de hábitos, fue creado por el refuerzo de imitación y repetición de la conducta y hace parte de un saber influido y conformado por el hombre; teniendo en cuenta las condiciones externas que favorecen el aprendizaje, de ahí, que en esta adquisición lo esencial es la respuesta y el reforzamiento de aquellas conductas que se encaminen a lograr el resultado esperado.

Por ello, y específicamente, en el lenguaje, el individuo debe formar hábitos y repeticiones para contextualizar sus saberes con el aquí y el ahora, con su entorno más inmediato, para comprender la globalización actual.

Además, (Jean, 1991) afirma que el uso de ejercicios de inducción en L2, donde, por ejemplo, tratan de averiguar las reglas gramaticales para sí mismos, refleja precisamente lo que ha estado haciendo en su L1 durante años. Sólo se confirman las reglas que se han estado practicando automáticamente cuando se accede al idioma nativo y se reafirman los procesos correctos y se corrigen los que no aplican en su idioma.

De ahí, que los maestros deban asegurarse de que hay suficiente contextualización y motivar para adquirir correctamente el idioma que trabajan.

Por lo tanto el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera se ha convertido en una necesidad en nuestro país, es de vital importancia que los docentes conozcan diferentes estrategias de aprendizaje que sean adecuadas para la edad de los estudiantes y estilos de aprendizajes de cada uno de ellos, teniendo en cuenta las teorías de aprendizaje que han influido en el desarrollo de metodología para la enseñanza de idiomas y su importancia en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

7.16 Metodología Total Physical Response (TPR)

Total Physical Response (TPR) o Respuesta Física Total, es un conjunto de métodos desarrollados por el Doctor James J. Asher .La Respuesta Física Total (RFT, en inglés Total Physical Response, TPR) es un método de enseñanza de lenguas que combina el hablar con la acción y propone enseñar la lengua a través de la actividad física. El TPR está pensado primordialmente para docentes que enseñan inglés como un idioma adicional y por consiguiente como método en la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera”.

7.17 Su uso en el aula

En el aula, el docente y el estudiante toman los roles similares al padre y al niño respectivamente los estudiantes deben responder físicamente a las palabras del docente la actividad puede ser simple como el juego “Simón dice” o, también el uso de juegos más complejos que incluyan gramática más compleja y escenarios más detallados.

Este juego está basado en la técnica de “Total Physical Response”, se trata de un “Simón dice” tipo de actividad en la que el docente da a los estudiantes la instrucción, y que responde al hacer lo que le pide el docente (en lugar de hablar). Debido a que los estudiantes responden a la acción más que habla, que puede centrar su atención más

completa en la escucha de lo que el docente dice (en lugar de tener al mismo tiempo para preocuparse por la construcción de una respuesta oral).

Este método es bueno para la construcción de habilidades de escuchar, especialmente para los estudiantes en los niveles inferiores, y también se puede utilizar para introducir o revisar el vocabulario e incluso las estructuras gramaticales.

De acuerdo con Asher, el TPR está basado en la premisa que el cerebro humano está biológicamente programado para aprender cualquier lengua natural. Los docentes se divierten aprendiendo con sus estudiantes y se motivan con los progresos que éstos demuestran en sus actividades diarias y a largo plazo los resultados son evidentes, tanto maestro como estudiante, van haciendo de la lengua extranjera un hábito que por ser natural progresa activamente.

Este método de enseñanza TPR es un gran motivador para que los estudiantes aprendan una lengua extranjera como el inglés.

7.18 Aprendizaje Cooperativo

John Dewey (1986) afirma que el aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de los grupos pequeños. Así, que los alumnos trabajan juntos para maximizar su conocimiento.

Esto ratifica que el trabajo en grupos colaborativos apoya el proceso aprendizaje, en tanto, todos se nutran con el conocimiento de sus pares.

Por otra parte, la mejor razón, según Saricoban y Metin (2000), para utilizar el juego es que “el uso de este tipo de actividades aumenta la cooperación y la competencia en el aula”. De allí, la importancia de hacer del juego el espacio perfecto para acceder al conocimiento, y si se trata de una lengua extranjera, el juego y la sana competencia darán mejores resultados.

“Es muy importante que se tome en cuenta que el aprendizaje cooperativo, ya que, los estudiantes perciben que puedan alcanzar sus metas de aprendizaje si y sólo si los otros estudiantes en los grupos de aprendizaje también alcancen sus objetivos”.

Deutsch, (1962); Johnson & Johnson, (1989) reconocen la importancia de trabajar en grupo, que es si gano mis compañeros también, porque todo el mundo trabaja en grupo. En esta parte del proceso de aprendizaje, el docente tiene un papel pasivo, de hecho, solo guía el trabajo, los estudiantes tienen que pensar por sí mismos. Así, con la interdependencia positiva es que nadie puede tener éxito a menos que todo el mundo tiene éxito.

Además, los componentes esenciales de la cooperación son la interdependencia, la interacción promotora cara a cara, persona positiva y la rendición de cuentas de grupo y de procesamiento de grupo”. Johnson, Johnson, y Houbec, (1993). Así que, cara a cara interacción promotora es cuando los estudiantes promueven el éxito al compartir recursos y ayudar mutuamente, fomentar los esfuerzos de los demás para lograr.

Por último el procesamiento de grupo, desarrolla y promueve el aprendizaje activo y el pensamiento crítico y de largo plazo de la retención. Ellos están alcanzando sus objetivos y aprendizaje.

7.19 Enfoque Natural (Natural Approach)

Franke (1884) afirma que una segunda lengua se aprende mejor si se usa directa y activamente donde el docente enseña el vocabulario o por medio de dibujos, juegos objetos, mímicas t gestos, los estudiantes serán capaces de inferir las reglas gramaticales en lugar de aprenderlas mediante procedimientos analíticos.

En tanto que Terrel y S. Krashen (1977) presentan el enfoque natural, a diferencia del método directo, da menos importancia a monólogos del docente, a la repetición directa y a preguntas y respuestas formales, pone más énfasis en la exposición a la lengua, más que a la práctica y en el máximo aprovechamiento de la preparación emocional para el aprendizaje.

Para redondear la idea el enfoque directo y natural es cuando los estudiantes dejan el hábito de usar su lengua materna en clase, pueden eliminar el paso de la traducción y aprenden a pensar y hablan con fluidez en su nuevo idioma, dando importancia al proceso de enseñanza –aprendizaje centrada en la motivación en el lenguaje de una segunda lengua.

El rol del docente con este enfoque es crear un ambiente de clase interesante y agradable donde los estudiantes puedan participar en actividades y juegos sin ningún temor a equivocarse.

7.20 Método Comunicativo (Communicative Approach)

David Wilkins (1972) propone una definición fundamental o comunicativa de la lengua que podría servir como base para los programas comunicativos en la enseñanza de las lenguas. La contribución de Wilkins, fue el análisis de los significados comunicativos que necesita quien aprende una lengua para entender y expresarse.

Así, Jonhson (1982) también afirma en la teoría del aprendizaje que las actividades que requieren comunicación real promueven el aprendizaje y que las actividades que llevan el uso de la lengua mejoran este proceso significativamente.

Atendiendo a este enfoque, tendríamos que decir que los materiales tienen un papel fundamental donde se promueve el uso comunicativo de la lengua y que existen dos clases de materiales pertinentes: los centrados y los auténticos.

Los primeros son los juegos, simulaciones y actividades comunicativas y los segundos, es decir, los auténticos son los materiales lingüísticos, recursos visuales, revistas, dibujos, entre otros.

7.21 Proceso de Aprendizaje de Inglés en los Niños

De manera natural, los niños comienzan su proceso de aprender escuchando a sus padres cuando son bebés. A menudo se saludan, hablan con admiración y sin ningún tipo de respuesta esperada. Aunque no se sabe si el bebé entiende las palabras habladas, el proceso continúa. Los niños adquieren automáticamente esa lengua durante algún tiempo, y luego poco a poco se producen a través de la experiencia real. La producción puede ser incompleta al principio, pero el éxito en el pasado. Por eso Leards a hablar habilidad que es muy aplicable a la conversación diaria.

Los niños tienen una memoria activa a corto plazo, pero necesitan una revisión continua para guardar objetos en su memoria a largo plazo. Nuevo lenguaje se recicla constantemente a través de una amplia variedad de actividades. Estas construyen la confianza de los niños, sino evitar la repetición aburrida. Los niños aprenden haciendo. Por esa razón se requiere la participación activa de los niños. Hay juegos de movimiento y situaciones de juego de roles en el que los niños experimentan el lenguaje a través de la participación física, así como las tareas que implican hacer las cosas y el intercambio de información.

A los niños les gusta jugar con el lenguaje. Los niños no tienen una razón particular para el aprendizaje de otro idioma, por lo que hay actividades relacionadas con otras áreas de aprendizaje como las computadoras, matemáticas, geografía, historia, música y artesanías. No ayuda la motivación de los niños y ayudar a hacer su progreso más evidente.

De acuerdo con (Allen, 1975), “los niños bilingües desarrollan también las habilidades sociales”. La interacción social es una parte fundamental de nuestras vidas y afecta a la calidad de vida como parte de una sociedad educativa y profesional. Además, los niños bilingües suelen ser más equilibrados y confortables en un ambiente multicultural.

Cuando un individuo, aprende un idioma y a la vez aprende de su cultura se integra más fácilmente a la comunidad alcanzando mayores niveles de integración con ésta.

Por lo anterior, es muy importante crear estrategias y métodos para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje del inglés, como idioma, pero además de darles a conocer la cultura anglosajona para que se apropien correctamente del contexto.

8. Estrategia Metodológica

Este estudio se enmarca en la categoría de investigación-acción, ya que cumple con sus objetivos y procedimientos. Según John Elliot (1981), la investigación-acción guía al docente para lograr cambios educacionales significativos, con resultados que muestran que los docentes utilizan herramientas y conocimientos necesarios para descubrir, para enfrentar y manejar situaciones de enseñanza problemáticas.

En la misma línea, según Carr y Kemmis (1996) afirman que “la investigación-acción es simple una forma de indagación autor reflexiva realizado por los participantes en la situación social el propósito de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas, su comprensión de estas prácticas, y las situaciones en las que se llevan a cabo las prácticas. “Además, Elliot (1981) ha definido las acciones de investigación como “el estudio de una situación social con miras a mejorar la calidad de la acción dentro de ella”.

Para llevar a cabo este estudio la investigadora se centro en la espiral de Investigación Acción propuesto por Kemmin y McTaggar (1998), quienes afirman que la investigación-acción se produce a través de un proceso dinámico y complementario dentro de los cuatro momentos esenciales o pasos fundamentales que son: la planificación, la acción, la observación y la reflexión en un proceso en espiral. Estos cuatro momentos se expanden mejor a continuación:

- *Para desarrollar un plan de acción críticamente informado para mejorar lo que ya está sucediendo.

- *Actuar para implementar el plan.

- *Para observar el efecto de la acción críticamente informado en el contexto en el que ocurre.

- *Para reflexionar sobre estas etapas.

Participantes:

El grupo seleccionado para este estudio fue transición, 1y 2 del Colegio Semenor, un Colegio de carácter privado en la ciudad de Manizales, en Caldas. Los estudiantes tienen edades entre los 5 a 6 años de edad. Hay 4 clases de inglés como lengua extranjera por

semana que se ejecutan en una clase todos los días. Este grupo tienen dos clases diarias de 60 minutos cada una.

Esta población objeto de estudio, fue elegida porque en la edad preescolar, los niños aprenden a través del juego, dado que es la etapa donde se desarrollan competencias básicas para la vida, como los primeros trazos, dibujos, deletreo, lateralidad, conocimiento corporal, autoimagen, entre muchas otras competencias y es la etapa ideal para acercarse al conocimiento de otra lengua, por supuesto a través de la lúdica, como lo planteamos en esta investigación.

9. Instrumentos de Investigación.

Los siguientes instrumentos y técnicas se han utilizado con el fin de recopilar información útil que puede ayudar a determinar la posible situación que se puede mejorar y formular posibles soluciones.

Objetivo: Analizar en los estudiantes del grado transición 1-2 del colegio Semenor cómo les gustaría las clases para poder indagar qué efectos tienen la implementación de los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje del inglés sobre la motivación.

Introducción: Esta encuesta, entrevista y de observación directa es parte de una investigación donde se busca recoger información sobre como es la enseñanza y el aprendizaje del inglés, a través de actividades lúdico pedagógicas relacionadas con objetos de su entorno juegos, loterías, rompecabezas y canciones. Se pretende conocer cuáles son los métodos de enseñanza de inglés, qué importancia le amerita la enseñanza en esta área al docente en la edad inicial de los niños y el aprendizaje por parte de los estudiantes para lograr en ellos el desarrollo de actitudes y habilidades (listening, reading, writing and

speaking). Se busca determinar que efectos tienen los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés en los niños de grados transición, 1 y 2 de la Institución Educativa Colegio Semenor de Manizales.

Guía de observación: este instrumento permite detectar las dificultades y fortalezas en la enseñanza y aprendizaje del Inglés en los niños de transición 1 y 2 permite indagar el interés que tienen los niños frente a la enseñanza del Inglés y conocer la metodología o estrategias que aplica los docentes en las clases de Inglés.

Diario de campo: Técnica para la interpretación de resultados. Para la recolección de la información se utiliza algunos métodos de carácter empírico como: observación directa de prácticas pedagógicas, encuesta y entrevista, elementos que se convertirán en puntos de apoyo a la investigación. **La observación directa:** Esta técnica permite detectar las dificultades y fortalezas en la enseñanza y aprendizaje del inglés en los estudiantes de transición, permite indagar sobre el interés que tienen los niños frente a la enseñanza del inglés; y conocer la metodología o estrategias didácticas que aplican los docentes en las clases de inglés. **Encuesta dirigida a estudiantes:** Con esta encuesta se puede conocer el nivel de inglés de los estudiantes y su interés frente a este aprendizaje.

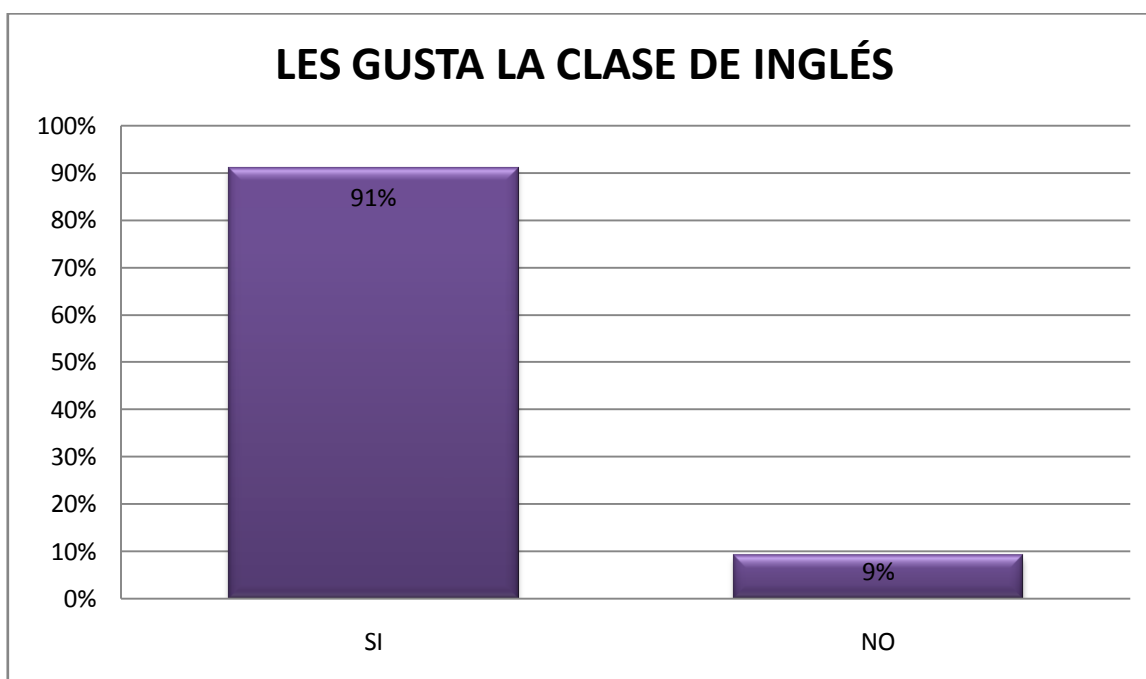
Entrevista dirigida a docentes: Se trabajará en grupos focales, con este tipo de técnica se busca identificar la opinión de los docentes que efecto tiene los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés en los niños de grado transición, 1 y 2 del colegio Semenor.

10. Análisis e Interpretación de Resultados Técnicas e Instrumentos.

5.2.1. Análisis encuesta dirigida a estudiantes. La institución educativa Seminario Menor de Nuestra Señor del Rosario cuenta con 500 estudiantes ubicados en Básica Primaria; de esta población se elige una muestra de 45 estudiantes pertenecientes a los grados transición 1 y transición 2 de la ciudad Manizales

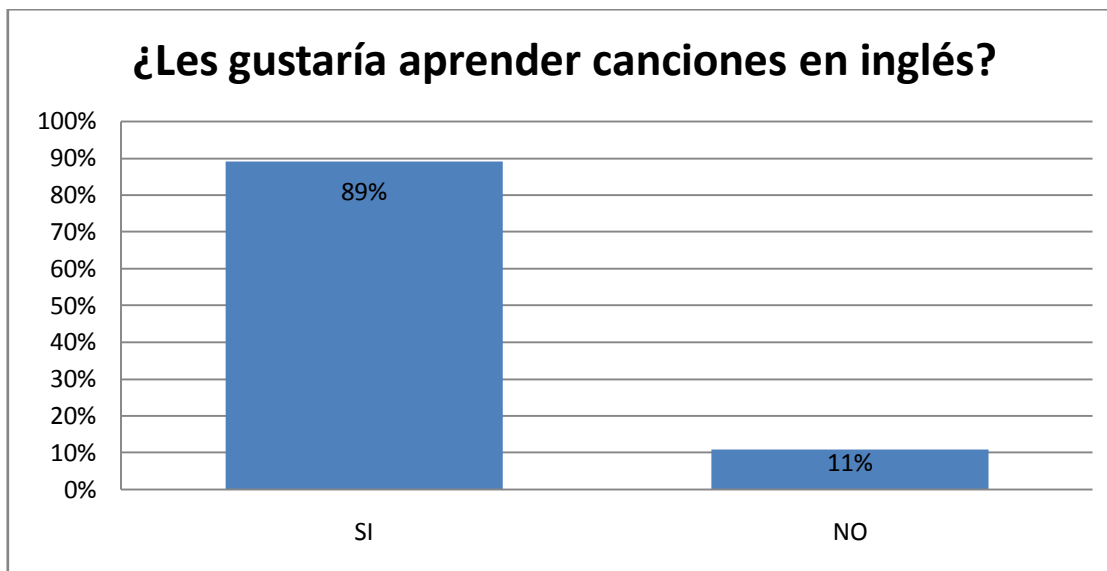
La muestra se eligió teniendo en cuenta el objeto de estudio de la presente investigación.(anexo # 1 encuesta).

Gráfica 1: Pregunta 1



En la primera pregunta referente a su gusto por la clase de inglés 41 estudiantes responden afirmativamente que corresponde al 91% de los encuestados y cuatro responden negativamente, representando el 9% de los encuestados.

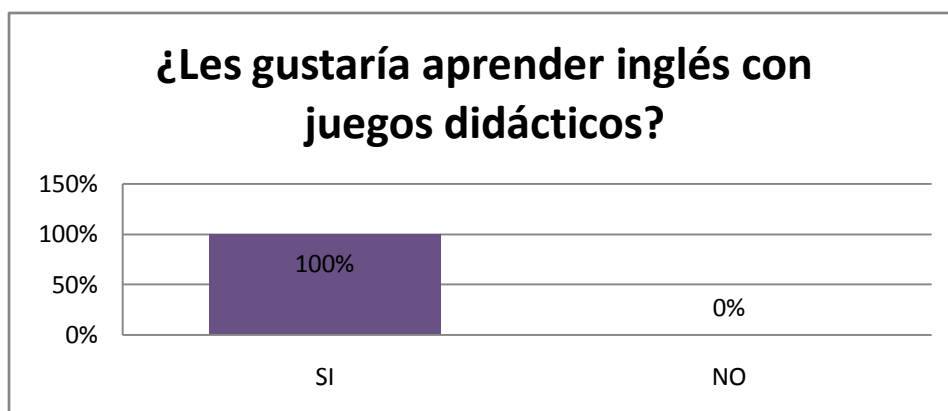
Gráfica 2: Pregunta 2



En la segunda pregunta 40 estudiantes que corresponden al 89% de la población indican su gusto por aprender canciones en inglés y 5 estudiantes que corresponden al 11%, no perciben esta estrategia como una opción de aprendizaje.

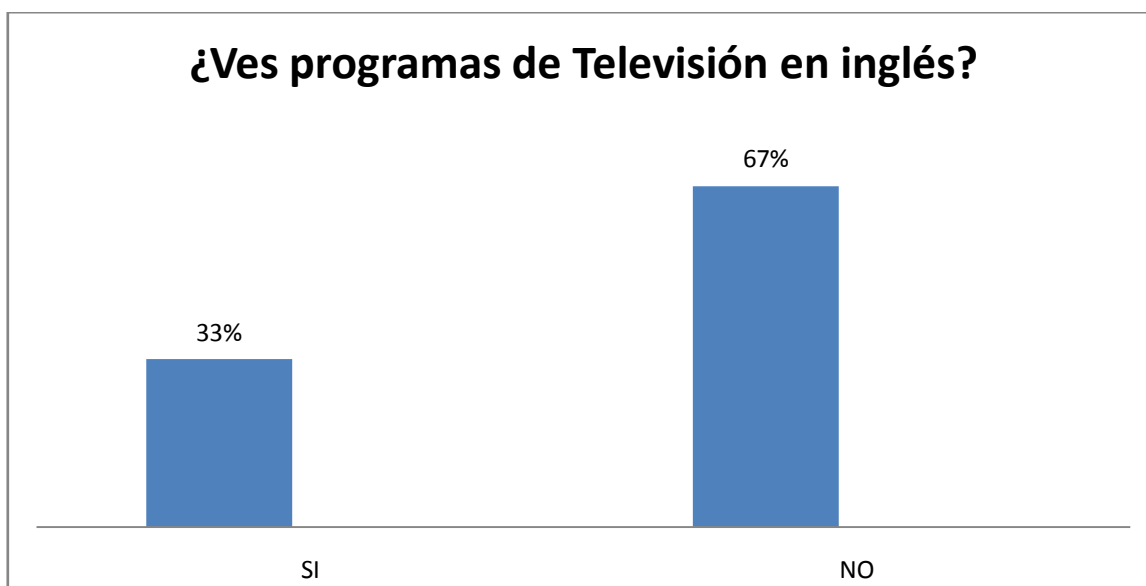
Es importante presentar estrategias didácticas diversas para lograr estimulación multisensorial en los niños, facilitando así el aprendizaje en inglés y permitiendo que el niño ubique la experiencia de aprendizaje no solo en el aula sino también en su vida cotidiana, en los juegos y canciones.

Gráfica 3: Pregunta 3



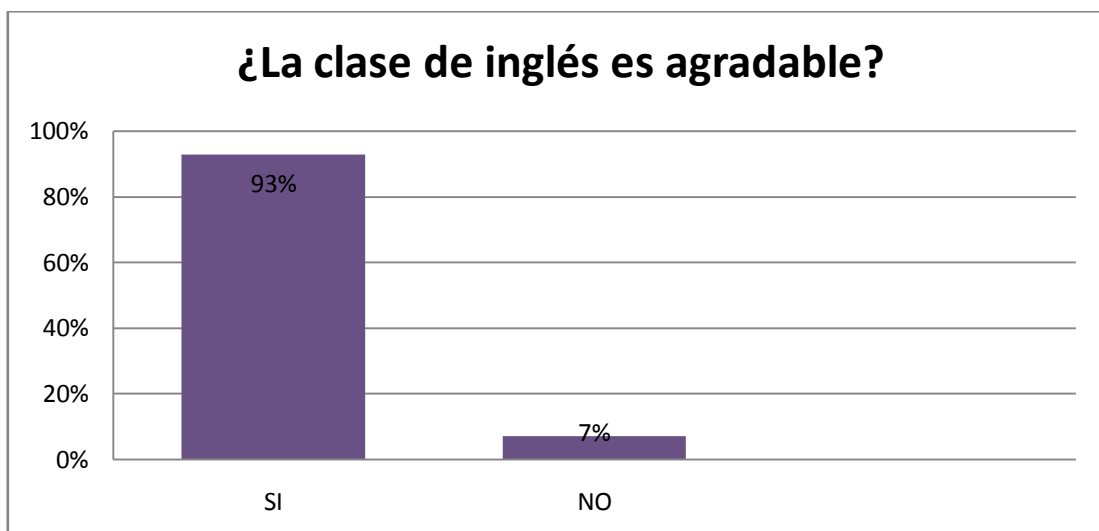
La tercera pregunta el 100% de los estudiantes encuetados prefiere aprender inglés utilizando materiales como loterías, rompecabezas etc. Es necesario implementar en su didáctica metodologías activas que permitan al estudiante formar parte del proceso de aprendizaje y facilitarle aprendizajes significativos.

Gráfica 4: pregunta 4



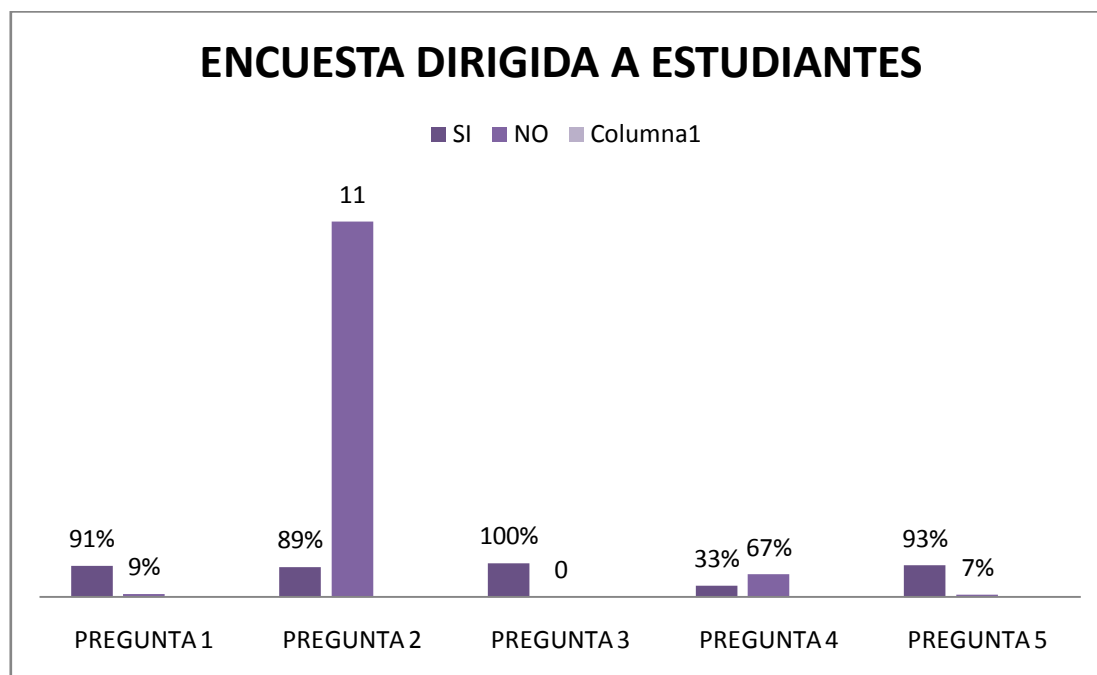
El 33% de los estudiantes que corresponde a 15 de ellos ven programas de televisión en inglés y 30 estudiantes que representan el 67% no ven programas en inglés. Se recomienda generar en el ambiente escolar espacios que estimulen el aprendizaje del inglés no solo en el aula sino en la vida institucional.

Gráfica 5: pregunta 5



El 93% de los estudiantes que corresponde a 42 consideran que la clase de inglés es buena y solo 3 que representan el 7% identifica la clase como monótona y aburrida. De acuerdo a la información obtenida los estudiantes encuentran agradable la clase de inglés.

Gráfica 6: pregunta 6. Analisis de las 5 preguntas a los estudiantes.



El 91% de los estudiantes que corresponde a los 41 estudiantes responden afirmativamente y responden negativamente representando el 9% de los encuestados.

El 89% de la población indican su gusto por aprender canciones en ingles y el 11% no perciben esta estrategia como una opción de aprendizaje.

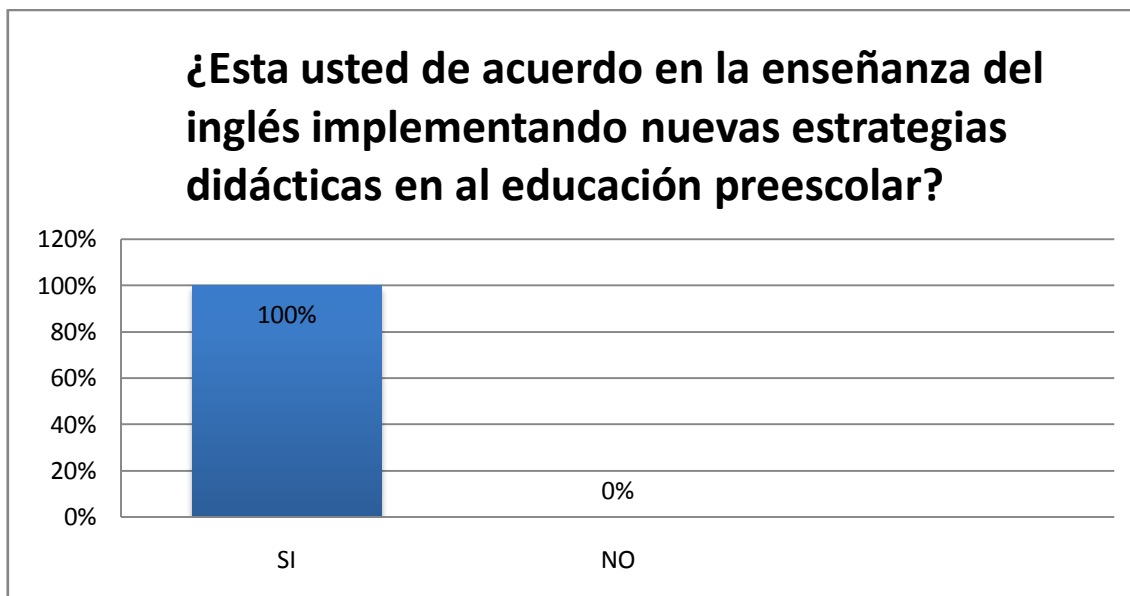
El 100% de los estudiantes prefieren aprender ingles utilizando materiales didácticos como loterías, rompecabezas etc.

El 33% de los estudiantes que corresponde a 15 de ellos ven programas de televisión en inglés y 30 de ellos que representan el 67% no ven programas en inglés.

El 93% de los estudiantes que corresponde a 42 consideran que la clase de ingles es buena y solo 3 que representa el 7% identifican la clase como monótona y aburrida. Es importante tener en cuenta cuales son los gustos y las necesidades de los estudiantes para integrar recursos y metodologías didácticas en la clase de inglés para obtener buenos resultados.

1.1.2. Entrevista dirigida a docentes. (Anexo 2).

Gráfica 7: pregunta 1 entrevista docentes.



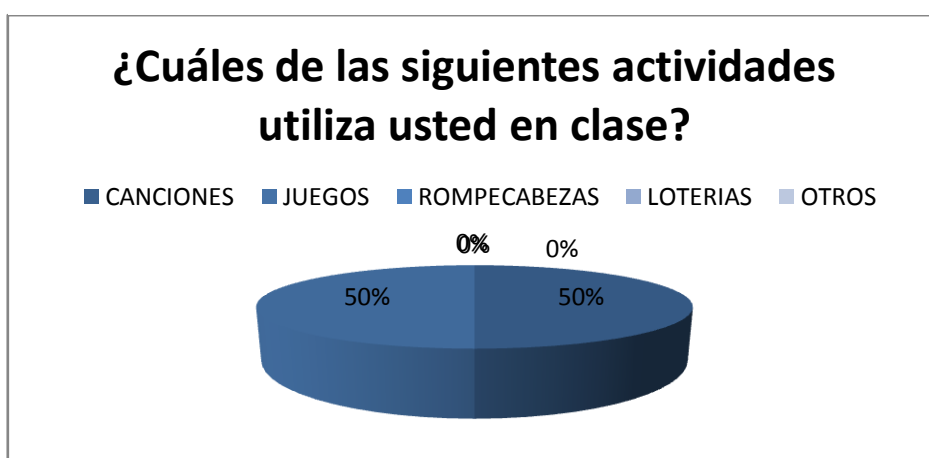
El 100% de los docentes consideran relevante la implementación de metodologías más flexibles que favorezcan el aprendizaje del inglés, indicando que este facilita el aprendizaje, y destacan la importancia que este se apunte a las necesidades e intereses de los niños.

Gráfica 8:pregunta 2



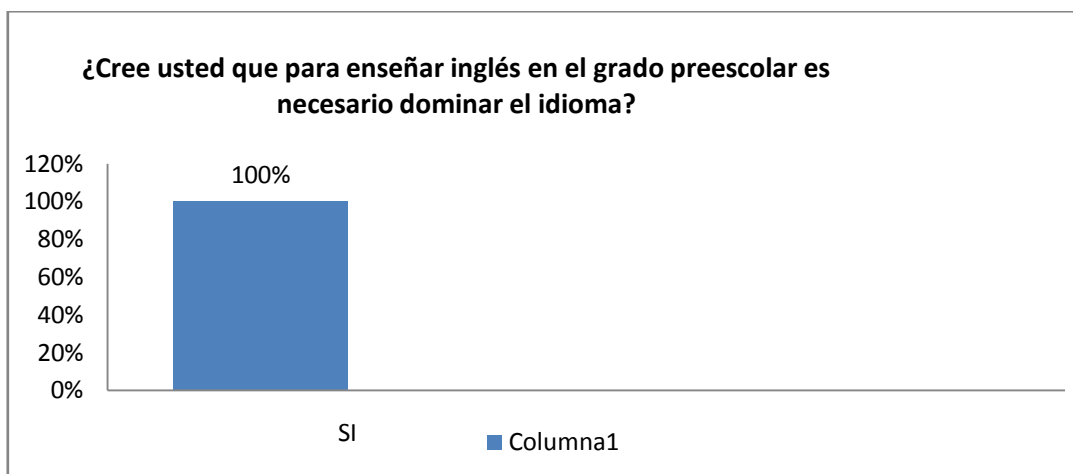
Los docentes utilizan en el aula estrategias diversas para enseñar el inglés siendo el de mayor preferencia las canciones y videos. Es importante en el proyecto utilizar el juego ya que los estudiantes aprenden vocabulario y expresiones de ingles por medio de este recurso facilitando el proceso de aprendizaje el cual ayuda y anima a los estudiantes a mantener su interés en la clase.

Gráfica 9: pregunta 3



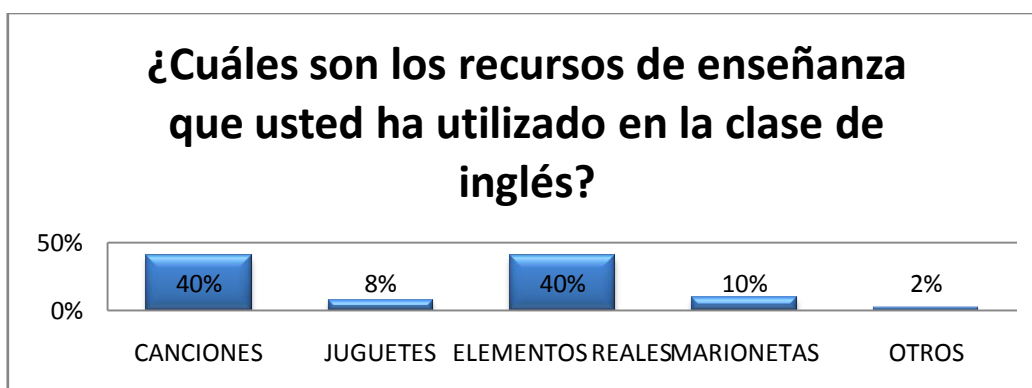
La actividad más utilizada en clase de inglés son las canciones y los juegos un porcentaje muy bajo de docentes (4%) utiliza otras estrategias como videos, títeres, juegos de rol.

Gráfica 10: pregunta 4



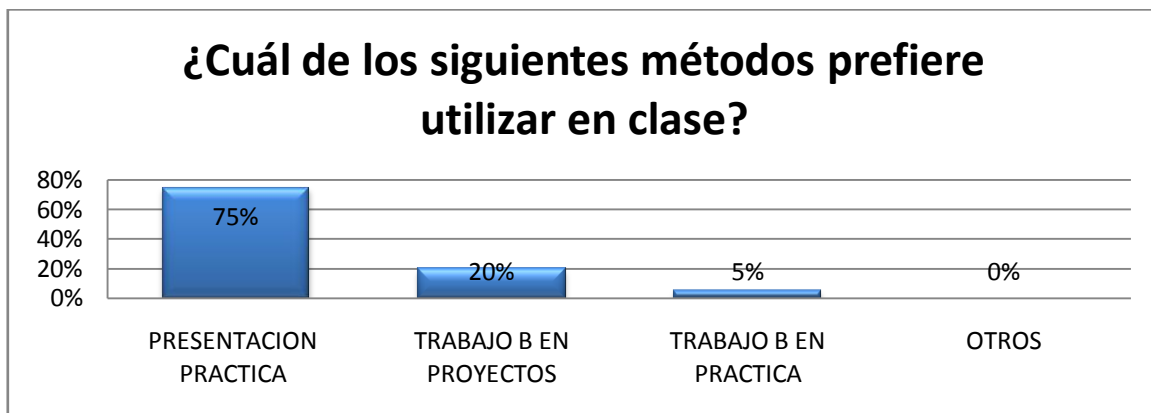
Los docentes consideran importante conocer el idioma y tener un buen dominio de este para realizar una verdadera transferencia pedagógica que oriente y facilite el aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto el docente necesita tener habilidades e intuición específicos para formar a los estudiantes es importante tener en cuenta la motivación y el interés de los niños y de seleccionar los temas, esto hace que se involucren y se facilite el proceso de aprendizaje.

Gráfica 11: pregunta 5.



El 40% de los docentes utilizan en sus clases de inglés canciones porque esto les facilita que los estudiantes aprendan más fácil el vocabulario y su pronunciación el 8% utilizan juguetes para motivar a los estudiantes el 40% utilizan elementos reales ya que los estudiantes aprenden con mas facilidad con las cosas reales que ellos puedan palpar y recordar las marionetas la utilizan el 10 % porque no tienen el suficiente tiempo para realizar este tipo de material el 2% utilizan video en sus clases.

Gráfica 11: pregunta 6.



La estrategia más utilizada por los docentes es la presentación práctica; no se observa otras estrategias implementadas en el aula, diferentes a las propuestas en la encuesta.

(Anexo # 2 encuesta).

Los docentes prefieren utilizar en la clase elementos prácticos como imágenes y canciones el propósito básico de este método es liberal al estudiante para que se auto desarrolle en un ambiente estructurado con materiales generadores de aprendizajes significativos.

Las herramientas didácticas como las imágenes y las canciones los docentes las utilizan ya que es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del estudiante.

CONCLUSIONES

- Es importante integrar recursos de carácter tecnológico a la clase de inglés con el fin de dar respuesta a los intereses y necesidades de los estudiantes.
- Se requiere fortalecer metodologías flexibles que se adaptan a las características del grupo, el fortalecer competencias de escuchar, hablar y escribir adquiriendo vocabulario y expresiones en inglés.

Utilizando estrategias didácticas donde los estudiantes aprendan de forma dinámica y agradable vocabulario en el idioma inglés.

- Es recomendable revisar el trabajo colaborativo en el aula como estrategia para el aprendizaje es importante que se tome en cuenta que el aprendizaje cooperativo facilita en los estudiantes a percibir que pueden alcanzar sus metas de aprendizaje y ayudar a los compañeros también a alcanzar sus objetivos. El procesamiento de grupo, desarrolla y promueve el aprendizaje activo y el pensamiento crítico y de largo plazo de la retención donde los estudiantes están alcanzando sus objetivos y aprendizajes.

1.3. Analisis y interpretación de los resultados.

Análisis y resultados de evaluación “comandos, vocabulario de clase, colores y números (Anexo 3).

1. **Pregunta** :encierra con un circulo el comando correcto al dibujo ¿puedo ir al baño por favor
2. Pregunta encierra en un círculo el vocabulario correcto al dibujo borrador y lápiz.
3. Pregunta encierra en un círculo el vocabulario correcto al dibujo regla.

4. Pregunta encierra en un círculo el vocabulario correcto al color amarillo.
5. Pregunta una el dibujo de acuerdo al color del dibujo.
6. Pregunta encierra en un círculo el numero 2.
7. Pregunta encierra en un círculo los dibujos que corresponden al número 2 y 3.
8. Pregunta encierra en un círculo el dibujo del pollito de color amarillo.

Gráfica 12: análisis evaluación estudiantes.

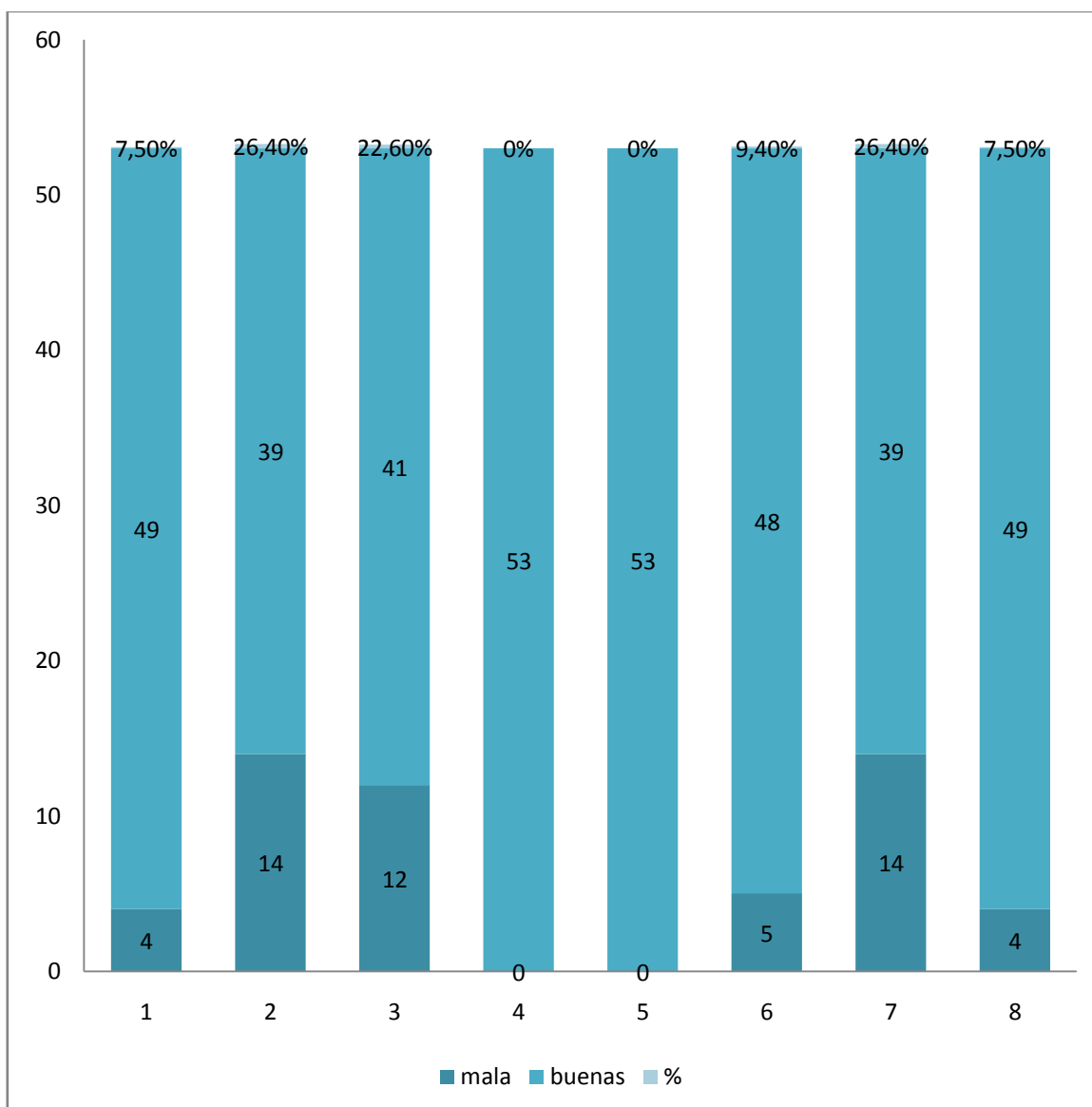


Tabla 1: análisis examen, el siguiente cuadro explica los porcentajes de cada pregunta.

| pregunta n0 | mala | buenas | % |
|-------------|------|--------|--------|
| 1 | 4 | 49 | 7.50% |
| 2 | 14 | 39 | 26.40% |
| 3 | 12 | 41 | 22.60% |
| 4 | 0 | 53 | 0% |
| 5 | 0 | 53 | 0% |
| 6 | 5 | 48 | 9.40% |
| 7 | 14 | 39 | 26.40% |
| 8 | 4 | 49 | 7.50% |

El porcentaje según la grafica el 12.5% responden negativamente y el 87.5% responden de manera adecuada a las preguntas.

En las preguntas 2 y 7 presentaron mayor margen de error en la respuesta se presume que de acuerdo a la etapa de desarrollo del pensamiento en el que se encuentran los estudiantes de grado transición (pre operacional) lo que indica que es necesario fortalecer en los estudiantes conceptos de conservación de cantidad, asociación numero cantidad, conservación.

Otro aspecto relevante a tener en cuenta es generar en la clase estrategias que faciliten al estudiante asociar grafica y grafía de la palabra y o estrategias evaluativas que permitan favorecer la competencia comunicativa acorde con la etapa del desarrollo del pensamiento de los niños.

En promedio se observa que los estudiantes presentan un buen conocimiento de los comandos y colores.

Es necesario fortalecer el uso de vocabulario de objetos del salón. (Anexo # 3 examen).

11. Trabajo de campo propuesta pedagógica.

11.1 Title: The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

11.2 Introduction

Today, English language education has become a need in our country, taking into account that the bilingualism project has started to be carried out in the last years.

Therefore, private and public institutions establish an English class since elementary school so students can have contact with this language at an early age.

The students' commitment in the classroom is influenced by the teaching strategies, materials, and resources used by the teacher. When students participate actively in the methodology of this type of class, they play an attractive role in the educational process.

However, to do so, it is essential to have a kind and calm environment where students can feel safe enough in order to express their opinions and ideas freely.

This way, the learning of languages can become pleasant and efficient. Through didactic games in the learning of English expressions and vocabulary which can be used as a method to reduce students' anxiety level, as well as insecurity and shyness representing the factors that block the students' process from learning a second language.

This project is carried out in a private high school in Manizales city, Caldas. A population of 54 students from preschool, first, and second level was chosen to be carried it out. The main objective lies in the improvement for the learning of English basic vocabulary through didactic games on kids from preschool, first, and second grade at Seminario Mayor de Nuestra Señora del Rosario.

During the diagnostic stage, series of instruments were conducted in order to find out what the problem was. The main one was the observation: In this case, the students' behavior was observed for a month, and then the data collected during this time was analyzed through the use of instruments such as surveys, interviews, and field diary. An exam was also carried out in order to determine if the methodology used was interesting for the students of preschool, first, and second grade.

This research project not only is for the students to improve their motivation, it is also for the students to be capable of communicating what they learned as a result of six workshops. After collecting enough information, the researcher found that students from preschool, first, and second grade at Semenor reacted in positive way to the leaning process of expression and English basic vocabulary as a second language. In general, the classes were about activities and fun games where it was important to learn the vocabulary in the appropriate language because the students develop two abilities at the same time: While they are playing, they are also learning.

After a deep data analysis, the researcher found that students learn easily when they are given a chance to obtain new and useful tools to widen the language usage and familiarize themselves with the appropriate English tenses.

Due to this fact, the lucid activities can help and encourage the students, and keep their attention in homework or class' projects. It is important that the lucid activities are

meaningful for the students. This type of research allowed the researcher to analyze step by step all the pros and cons in the internship with the whole community who is benefited as a result of the didactic games' effects in the vocabulary expressions on preschool children.

11.3 Objective of the Proposal:

The researcher's objective was to determine the influence of didactic games on the motivational level and the learning of vocabulary and basic expressions in English as a foreign language on preschool students.

This research project began on February 04, 2013 with the implementation of several data collection instruments whose objective was to diagnose difficulties on the students' learning process with the objective to build from there a research proposal.

- To motivate students towards the English learning process through activities based on didactic games.
- To determine what types of strategies affect positively on the meaningful learning of the English teaching-learning process.
- To measure the impact that didactic games have on the learning of vocabulary and basic expressions in English.
- To promote the creation of innovating spaces and educational environments with strategies that allows the teacher to transform their pedagogical experience through didactic games with vocabulary and basic expressions in English.

11.4 Pedagogical and Didactic Foundation.

11.4 Pedagogical Principles:

All educational research is based on some pedagogical principles, in this case, the researcher related the project with the use of didactic games in order to develop basic skills and to motivate the students from preschool, first, and second grades at Semenor.

The researcher starts with the first lucid fundamental principle in the study of games and dynamic activities in order to stimulate the learning process in a fun way in the English classroom.

The lucid activities can help and encourage the students keep their attention to homework or projects proposed in class. Besides, Littlejohn (1197) says that didactic material can bring authentic topics and classroom current events which help the student be conscious about the culture of fate. With didactic materials, the language learning becomes more pleasant thus easier to remember, as well as the creation of more efficient environments.

The second fundamental principle in the English teaching for children must be a meaningful and active process, where students learn in contexts through quotidian experiences while they are learning. The language teaching for children must be with fundamental characteristics such as environments rich in vocabulary, expressions, and acronyms that students can grasp while adapting the methodological part to the students' rhythms, and learning styles.

As Brown (2001) states the teaching for kids of a second language requires to develop cognitive and efficient efforts so that the process is easier for the students, and that is why that teachers need to have abilities and intuition to form the beginners.

The third fundamental principle is TPR, which is based on the premise that human brain is biologically programmed to learn any natural language. Teachers have fun learning with their students and get motivated with the process that students show in their daily activities, and in the long run the result will be evident for the students and for the teacher. TPR is a great motivational strategy for the students to learn a foreign language like English.

Finally, it is important to mention that the communicative language approach sets the communicative objectives and principles in the learning of a language in a real context. Johnson (1982) affirms that in the learning theory the activities that produce the usage of the language improve significantly this process. As far as for the communicative approach it is important to highlight that real communication promotes the learning as an essential goal for the teaching of a foreign language.

In conclusion, the features of these pedagogical principles give structure and coherence to the researcher's proposal.

11.4 Didactic and Pedagogic Approach

The didactic and pedagogic approach that delineates this proposal consists of the integration of different techniques and methodologies that aim to the exploitation and use of didactic games leading to the learning of expressions and basic vocabulary of English language for students from preschool, first, and second grade at Semenor high school.

This pedagogical approach has taken different theories such as: Cooperative approach and some definitions of cooperative learning from Johnson & Johnson (1999). He states the idea that this type of learning is made up of small groups that maximize the own language learning as well as the others'. In the first workshop, it was taken into

account the game “Buying Food” where students worked together in order to maximize their knowledge, boosting their learning process with drawings and a song which helped them to learn the vocabulary while working in groups.

On the other hand, the methodology used in the second workshop was the ludic and the natural approach that, according to David Nunan (1996), this communicative method is characterized for being an approach for general teaching, and not one with specific or defined tasks in the classroom.

This approach is usually defined through a list of principles and general characteristics. During the workshop, an interesting and nice classroom environment was created where students could participate in activities and games without being afraid of making mistakes in a second language with the aid of a “Bingo” game, a song, and drawings about food. The ludic was a strategy that gave motivation, all of these mixed components in a coherent way allowed the delineation of a pedagogical style that sets in the students the teaching of expressions and English vocabulary.

In the third TPR workshop, according to Dr. James J. Asher (1998) TPR is presented primary for teachers who teach English as an additional language. The students are called to answer physically to verbal commands.

In the workshop, TPR was used as a big motivator so students learn a second language such as English. This good method for the development of listening skills, especially for low-level students as well as vocabulary introduction or reviewing it. In this case, for instance, the students mixed coloring with water to get colors through teachers’ indications. The drawings gave learning, as well as the song. By means of these methodologies, the students learned vocabulary in English.

On the other side, in the fourth workshop, the communicative approach was taken into account. According to Cancio (1998) the communicative act is an essentially social fact in which the language, besides contributing to a mere linguistic exchange, leads to the formation of values and motivation cultural conditioned, which plays an important role in the didactic materials where students learn more easily, require real communication, promote learning, and activities leading to a significant improvement of the language usage.

For example, by using Domino with which the students could learn more vocabulary through the game in a didactic game, as well as it happened with the song and the drawings.

In the fifth workshop, the TPR method, according to J. Asher (1998) studies the coordination of speaking and action in the first language acquisition, and tries to adapt the characteristics of such a process to the second language acquisition. In the classroom, the teacher by using an apparently meaningless game called “Golosa” had a big success during the activities because the entertainment in this TPR method helps reduce stress levels in the students. With this method, the students learn vocabulary by using drawings, and songs with actions which help the students learn in an easier way.

Finally, in the sixth workshop, it was used the communicative approach which is defined by Spencer Kagan (1994) as the development of different activities in which the students can perform through several work tools, since the interaction in the classroom flows spontaneously.

As an example of this, there are cases in which peers understand each other better than the explanation previously presented by the teacher, where the language is considered as a tool for communication, therefore, a learning consideration is related to the paradigm of learning to communicate. Games get closer to what is called students’ real

communication where they receive immediate feedback from their classmates, and in this way, achieve success in the game and in the language. This happens in this workshop, in which students enjoyed working with the “Lottery Game”, besides the developed the communicative competence through the song which can influence positively in the motivation for the time of showing the drawings to learn vocabulary and expressions in English.

11.5 Proposal Content

The researcher saw the importance and relevance of working with kids at preschool while taking into account the game as a didactic tool because there is a holistic process education, necessary for the intellectual, physical, and social development of the child. Game is a vital need for the child during the first years of life.

The first workshop had the objective of using basic knowledge by using the cooperative approach since it is through the game that students work together to maximize their knowledge. This confirms that collaborative team work supports the learning process as all of the members receive some knowledge from their peers.

This approach teaches, according to Saricoban and Metin (2000) that the use of this type of activities boosts the cooperation and the competence in the classroom. From this point of view, the game is the perfect moment to access knowledge, and when talking about a foreign language, the game and healthy competition will give better results.

The students with a variety of activities that were carried out such as the song, identifying the vocabulary through visual aids, through the use of antecedents, and a game were implemented to complete the activity.

The objective stated in workshop #1 (see appendix # in the diary) to produce simple sentences using vocabulary related to food, such as: milk, sandwich, cookies, cheese, and egg. During the presentation, all the students wanted to sing the song with the food images, such as: sandwich, apple, among others.

The students were given questions: Do you like the class with games? To which 96% of them answered “yes”, did you learn vocabulary in today’s class? They answered “yes”. All of these answers motivated the researcher to continue using games in the workshops.

In the practice stage, there was use of images related to food. This methodology is really good since it helps students memorize. The students identify the vocabulary through visual aids: Milk, sandwich, cookies, cheese, and egg. They first look at the image, then listen to the sound, and finally, they do both. After that, they repeat all together and individually the vocabulary.

When interacting in the production stage, the workshop was reinforced with the game: the class is divided in 5 groups of 6 students each, the teacher hangs on the board the poster where the students can find the different food learned in class, each group chooses a volunteer to roll the dice, the students slide through their shopping cards in the assigned place. The students reviewed information related to food with this activity.

Besides that, they also had to answer a post-test evaluative instrument that expresses until what point the strategy of the game and the song was useful to accomplish the task. When evaluating the effectiveness of the workshop to the language use, the students have to take a test in which they have to circle the vocabulary learned in the workshop.

In the first phase of diagnosis, observation was applied, taking into account the problem found in the institution.

The observations were done mornings from February through September 2013 and developed during 4 weekly sections approximately. The duration of these observations was of one hour each with different topics for students.

After knowing the group and the welfare of performances by students, in the next step was important to use 3 phases such as: implementation phase of the elements in order to find difficulties in learning processes in English vocabulary.

From there and through different instruments such as classroom observations, interviews, surveys, diary, it was identified the difficulties. Then a proposal was indicated, which was related to the items and objectives.

Information gathering phase and preparation has to do with a view to the proper use of game strategies and materials for the students in preschool, first and second level at Semenor high school.

In the Phase of implementation of strategies, it was taken into account materials and techniques that allowed the development of games as well as activities integrating content in order to enhance basic skills in the acquisition of vocabulary and expressions in preschool, first, and second graders.

6 workshops were applied based on the topics according to the curriculum of the school, where there were games and recreational activities for students in transition. Some of the activities were bingo games, bingo, dominoes, puppets, and among others. These

workshops were developed with the intention to know whether the project proposal really worked.

Moreover, the schedule and dates of the observations in the classroom.

Tabla 2: schedule of the workshop

| Group | Date/time | Topic of the workshop |
|--------------------|-------------------------------------------|------------------------------|
| Transition 1 and 2 | August 21 th 60 minutes c/u | The food |
| Transition 1 and 2 | August 28 th 60 minutes c/u | The food |
| Transition 1 and 2 | September 4 th 60 minutes c/u | The colors |
| Transition 1 and 2 | September 11 th 60 minutes c/u | The farm animals |
| Transition 1 and 2 | September 18 th 60 minutes c/u | The feelings |
| Transition 1 and 2 | September 25 th 60 minutes c/u | The farm animals |

An evaluation was conducted where there was an application of instruments for the purpose of finding positive or negative results in the study. We began to investigate through surveys and student testing, daily observations, which were some results, and from there a reflection was made which gave the development of a proposal through the games since students expressed interest in the use of educational games. It is worth noting and as stated above, by school age focus group, games and fun are essential in preschool, where they become a meaningful role because every game means something for students.

Each workshop that was applied has a game and finally a pre-test examination to know the prior knowledge of each student. There was also made a post-test in order to determine whether the student learned through the games. There were also some creative classes for the students to use the drawings to learn the vocabulary studied in class.

Finally, the proposed intervention that consists of the application of the games within the methodological context was called out by means of educational games. On the other hand, based on the proposed: presentation of the topics through games and teaching materials, practice through elaborate materials, which allow student interaction with content production. Finally, the student through educational games made use of the vocabulary and learned in a playful and cooperative way through educational games.

The content of the proposal achieves the development of second language competence in school transition students at Semenor , where It was necessary to apply 6 workshops for students to develop their oral skills and their interaction with a second language in the classroom. The researcher applied with the intention of knowing whether the proposal really works at this level.

WORKSHOP # 1.

Workshop Title: Food: milk, sandwich, cookies, cheese and egg.

Date: August 21th– 2013.

Time: 60minutes

OBJECTIVE:

Name ten food vocabulary items: milk, sandwich, cookies, cheese, egg, soda, banana, apple, pizza, and popcorn.

Methodological process:

PRESENTATION (Exploring Moment) the song

PRACTICES (Creativity stage) identify the vocabulary through visual.

PRODUCTION (Playing Stage) Game shopping

EVALUATION: (Evaluation Stage)

Materials: Pictures, flashcards, song, worksheets, and shopping game.

Evaluation Instrument.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Seasons Pre-Test: (**Anexo # 4.**)

1. Write the name for each one of the following images

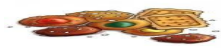
a. What´s your favorite food? _____











Name: _____ Date: _____ Grade: _____

Circle the drawing of the milk, the sandwich, the cookies, the cheese and the egg.



WORKSHOP # 2

Title of the workshop: the food: cheese, sandwich, cookies, egg, milk, banana, apple, pizza, pop corn, ice cream , soda ,soup, bread, chicken, salad and french-fries.

Date: August 27th -2013

Time.60 minutes.

OBJECTIVE: Expressing food vocabulary trough Bingo and a song.

Methodological process:

PRESENTATION (Exploring Moment) the song

PRACTICES (Creativity stage) identify the vocabulary through visual.

PRODUCTION (Playing Stage) Game Bingo.

EVALUATION: (Evaluation Stage)

Materials: Pictures, a song (The Jello Men), worksheets and game (Bingo).

Evaluation Instrument.

Name: _____ **Date:** _____ **Grade:** _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Seasons Pre Test. (Anexo # 5.)

Name: _____ **Date:** _____ **Grade:** _____

Maque con una **X** la respuesta correcta.

| CATEGORIA | EXCELENTE | BIEN | MAL |
|----------------------------------------------------------|-----------|------|-----|
| Los estudiantes aplican el Nuevo vocabulario. | | | |
| Los estudiantes muestran interés por la clase de inglés. | | | |
| La participación de | | | |

| | | | |
|------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| los estudiantes en la clase es | | | |
| Los estudiantes utilizan diferentes juegos para aprender inglés. | | | |

Seasons Post Test.

Read and mach according to the pictures.



pop corn



bread



chicken

Salad



soda



chicken



soup



apple

WORKSHOP # 3.

Title of the workshop: The Colors: red, yellow, blue, green, orange and purple.

Date: September 04th– 2013.

Time: 60minutes.

OBJECTIVES

The students will be able to follow the instruction to make a handicraft by using the colors studied in class.

Methodological process:

PRESENTATION (Exploring Moment) the song.

PRACTICES (Creativity stage) make a handicraft.

PRODUCTION (Playing Stage) experiment.

EVALUATION: (Evaluation Stage)

Materials: Flashcards, real objects of the classroom, vinyl, piece of paper, pompons, puppets, vegetable coloring and water.

Evaluation Instrument.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

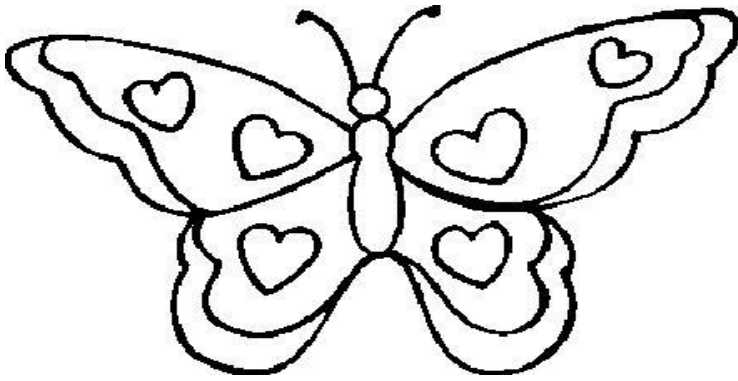
Seasons Pre Test. (Anexo # 6).

The students practice with the colors red, yellow, blue, green, orange and purple



Seasons Post Test.

The students color the butterfly worksheet with different colors. The students will be able to follow the instructions in English and show the result of the handicraft to be finished by then. The teacher will observe if all students participated in class.



WORKSHOP # 4

Title of the workshop: Farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep and horse.

Date: September 11th– 2013

Time: 60 minutes.

OBJECTIVE: Students will be able to describe farm animals by using dominoes games.

Methodological process:

PRESENTATION (Exploring Moment) the song

PRACTICE (Creativity stage) flash cards with the animal sounds.

PRODUCTION (Playing Stage) Game dominoes.

EVALUATION: (Evaluation Stage)

Materials: Pictures, song, video, dominoes and worksheets.

Evaluation Instrument

Name: _____ **Date:** _____ **Grade:** _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School

Seasons Pre Test. (anexo # 7).

The students listen to, point to the animals, and imitate.

Students ordered the farm animals in the order that the teacher's say for example cow, cat, dog, sheep....



Seasons Post Test.

Look and find the animals. Then say: the (dog) goes (woof).



WORKSHOP # 5

Title of the workshop: Feelings: happy, angry, scared and cry.

Date: September 18th – 2013

Time: 60 minutes.

OBJECTIVE: Students will express their according to prompts given by playing hopscotch (golosa).

Methodological process:

PRESENTATION (Exploring Moment) the song.

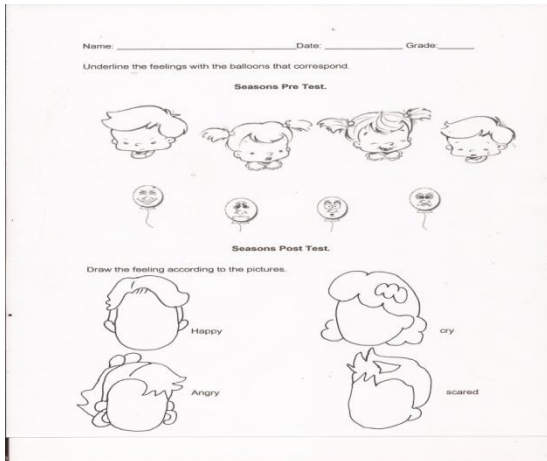
PRACTICE (Creativity stage) pictures feelings.

PRODUCTION (Playing Stage) Game golosa.

EVALUATION: (Evaluation Stage)

Materials: Pictures, song, worksheets and golosa.

Evaluation Instrument: (anexo # 8).



WORKSHOP # 6

Title of the workshop: The farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep, duck and horse.

Date: September 25th – 2013

Title of the workshop: The farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep, duck and horse.

Time: 60 minutes.

OBJECTIVES: Students name the images about farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep, duck, horse and pig in a bingo game.

Methodological process:

PRESENTATION (Exploring Moment) the song.

PRACTICE (Creativity stage) Identify the vocabulary through visual.

PRODUCTION (Playing Stage) Game listening lottery.

EVALUATION: (Evaluation Stage)

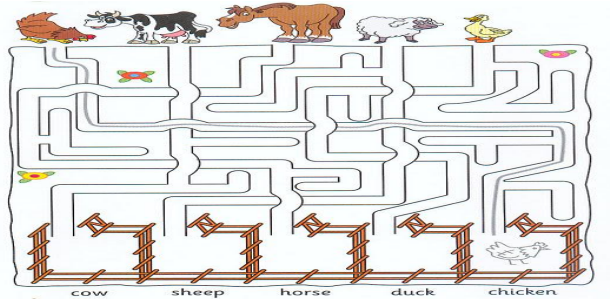
Materials: Pictures, CD, song, worksheets and lottery.

Evaluation Instrument

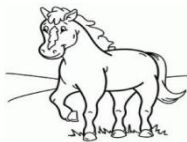
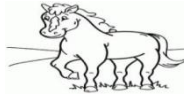
Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Seasons Pre Test .Can you help the animal to reach its fence drawing a line in the maze showing the way. (anexo # 9)



Seasons Post Test: match the farm animals according to the pictures.



11.6 Proposal Evaluation

The evaluation of the proposal was done from several aspects: The level of acceptance of the strategy about using didactic games in the learning of expressions and basic vocabulary in English among the kids. For this purpose, it was used the survey instrument which was designed with the objective of analyzing the effects that games have on the English vocabulary. The survey was designed based on the students' interest in knowing a second language and in their formative process in English. A survey was given to each student when beginning the workshop and when finishing it. At the end, all the data collected in the survey was extracted and analyzed in order to know if the strategy really worked out.

In the diary, there was recording and finding of all the competences, the games in the classroom with the learning strategies that show if the students liked the activity and if they learned the vocabulary in English.

The interview was designed in order to analyze the effect of English through games on the development of the competence in a second language.

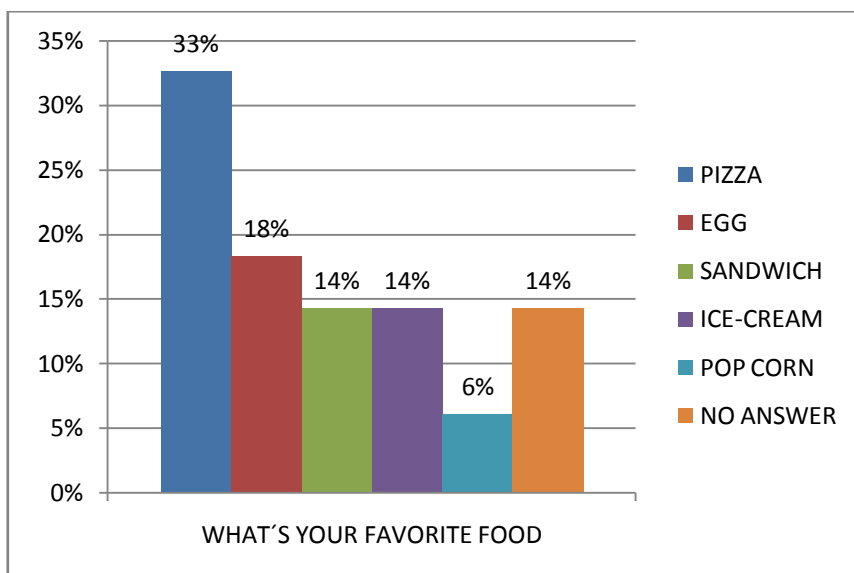
Afterwards, when the students took the post-test exam after each workshop, it was taken into account each game in which were revealed if the students learned with the methodologies proposed in each workshop.

After analysis, using a variety of techniques such as survey, the researcher's daily major categories that emerged may be illustrated in the number of Table 1 (Annex #).

Analysis workshop # 1

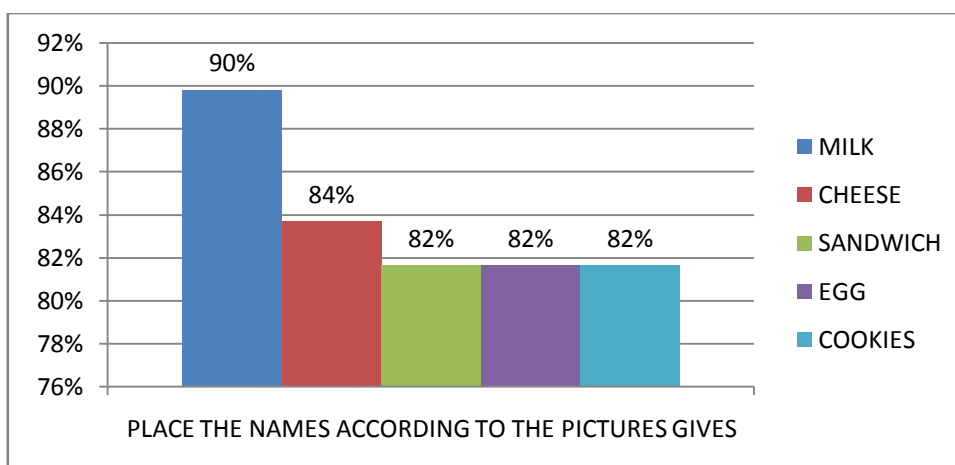
The food

Gráfica 13: pregunta 1 workshop 1.



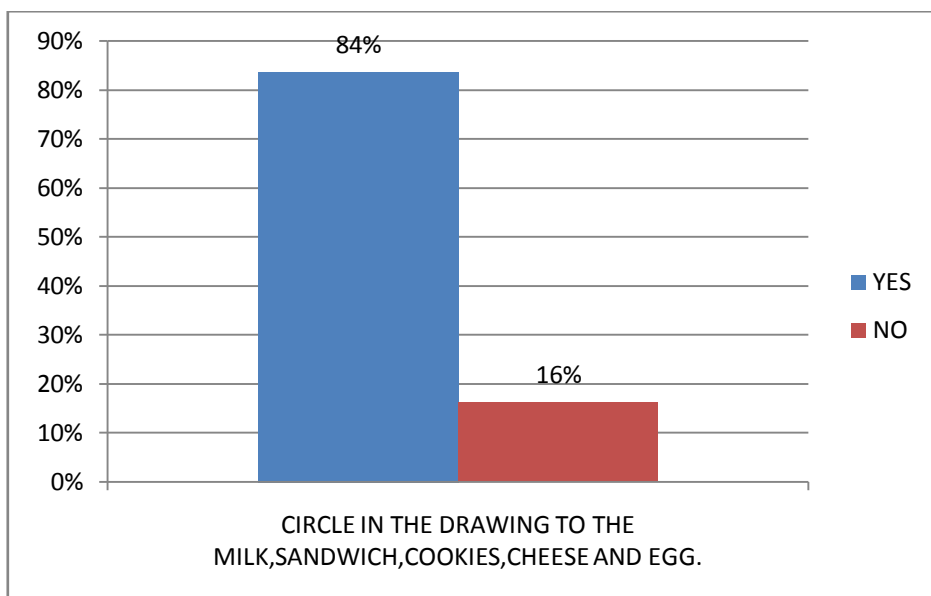
In the first question, 33% of the students replied that his favorite food is pizza 18% answered egg sandwich and ice cream responds 6% chispeta and finally the 14% did not respond .

Gráfica 14: pregunta 2



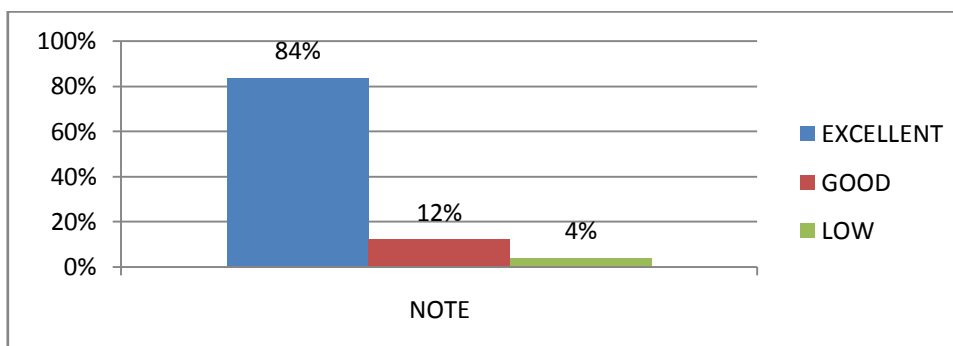
In the second question, 90% of students respond by typing the name according to milk, cheese 84%, 82% respond adequately sandwich, eggs and cookies.

Gráfica 15: pregunta 3



In the third question, 84% of students respond appropriately by circling the sandwich milk, cookies, cheese and egg and do not respond the 16% of students.

Gráfica 16: pregunta 4



100% of students, 84% responded to the workshop with a stake in the game and vocabulary, 12% respond well and 4% responded negatively to the workshop.

In the first workshop, the instrument was used to evaluate the workshop which shows the graph # 1, which made a pre - test where the researcher wanted to observe that students had pre knowledge. Whose objective was to use simple sentences involving

vocabulary related to food, such as milk, sandwich, cheese and egg cookies In thais issue

we used the game to buy food.

Tabla 3: chart 1 Reseachers daily analysis.

| Category | Number of occurrences. |
|---------------|------------------------|
| Motivation | 3 |
| Knowledge | 5 |
| Participation | 4 |
| Strategies | 4 |

This evidences the work categorized in motivation with three appearances: playing a song and identifying the drawings.

Knowledge: 2 appearances. Drawings, evaluation, vocabulary, game and song.

Participation 5 Appearances. Game, song, assessment, vocabulary and questions.

Strategies 4 Appearances. Game, song, and given drawings.

The presentation of the games (4 units) is done using real examples such as the process of learning vocabulary through pictures and in a song.

Daily Analysis Chart#1 the researcher's category, number of appearances:

Motivation |||

Knowledge ||||

Participation ||||

Strategies ||.

The researcher observed that students apply new vocabulary most of the time when they are asked for. And the games that have been implemented were of interest so this playful activity provided to the students food vocabulary.

The researcher observed in the diary (Appendix #1) that students were very active and really enjoyed the game and they remembered the vocabulary they had learned in the English class, evidenced by the investigator considering the interest and motivation of the students in their care and focus on the game and strategies that take advantage of their natural curiosity. Additionally efforts must be made to make the learning process is a fun task where the play and humor are predominant factors in the classroom.

Moreover, the second workshop had the purpose of looking at the English vocabulary that is necessary for food through the game of bingo. Utilizing the playful and natural approach, the role of teachers with this approach is to create an interesting and pleasant class where students can participate in activities and play games without any fear of error.

In this regard Franke (1884) states that a second language is learned best if used directly and actively where the teacher teaches vocabulary or plays games, objects, mimicry, gestures. The students will be able to infer the grammatical rules instead of learning them by analytical procedure.

Students demonstrated motivation at the time that they started playing the Bingo game and being very dynamic during the song. First, students listened to the song and then they asked the vocabulary they did not know. Therefore, some images were shown in order so that students could relate the vocabulary with pictures.

The purpose of this study is the creativity which is considered as a conscious activity at the particular moment where it reflects the strategy and how one can make use of it in a meaningful way. As proposed by Chomsky who points out the creativity is governed by rules (the rules allow to produce an infinite number of sentences in a language). It is clear that Chomsky wants to prove the infinity of language.

Creativity games have the function to, develop the potential of students, and encourage language production and investment by pleasure through original, unusual, and amusing stories.

These results confirm that the overall population of students learns vocabulary through games and game activities arose from the cooperative work.

In the first question, 96% of students answer “excellent”, 4% answer “well” in the survey about students applying the new vocabulary.

In the second question, 100% of students respond by showing great interest in English class.

In the third question a 100% of students respond well to participate in English class.

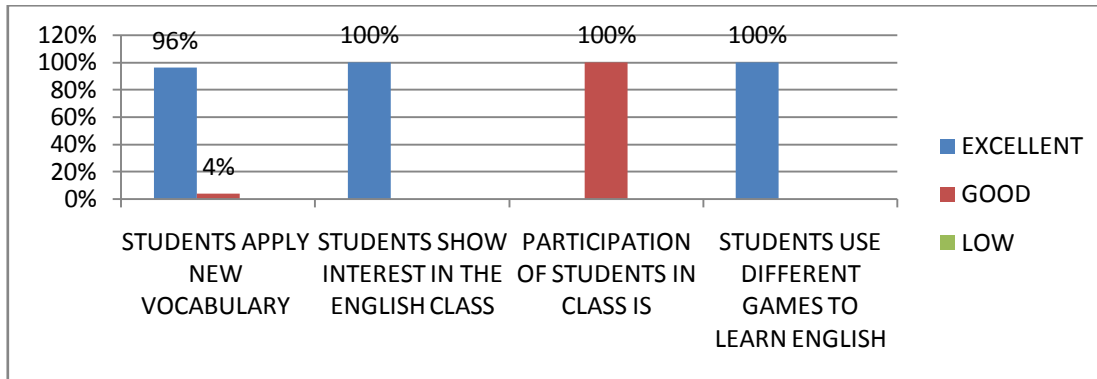
In the fourth question the 100% of students use different games to learn English.

After analysis, using a variety of techniques such as survey, the researcher's daily, the major categories that emerged can be illustrated in the Chart # 1 (Annex # 1).

Analysis workshop # 2

The food.

Gráfica 17: pregunta 1 workshop 2



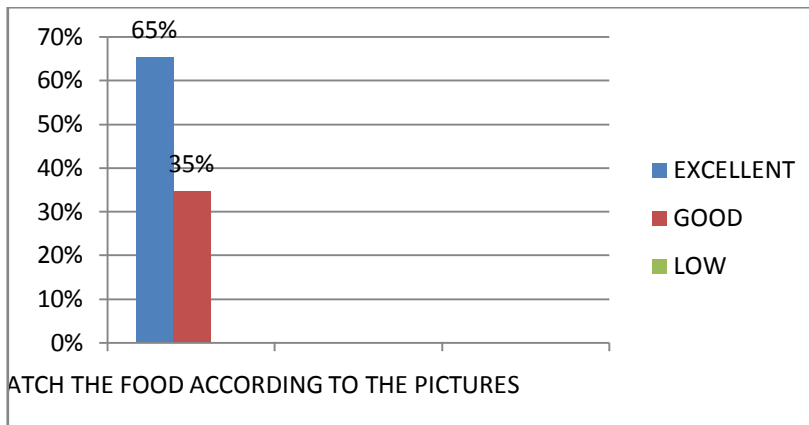
In the first question, 96% of students responding excellent 4% respond well in the survey where students apply the new vocabulary.

In the second question, 100% of students respond by showing great interest in the English class.

In the third question the 100% of students responded well to class the participation in English.

In the fourth question the 100% of students use different games to learn English.

Gráfica 18: pregunta 2



Whose objective was to give students a vocabulary that is necessary for English food, with the game of bingo.

Tabla 4: chart 2 Researchers dialy analysis.

| Category | Number of occurrences |
|---------------|-----------------------|
| Knowledge | 4 |
| Strategies | 5 |
| Participation | 2 |
| Motivation | 5 |

Clearly, incategorization, motivation has 5 Appearances inthe game, the evaluation, the vocabulary in the game, song and identifying the drawings.

Knowledge: 4 Appearances in the drawings, evaluation, vocabulary, game

Participation: 2 appearances and vocabulary assessment.

5 Appearances: evaluation strategies, vocabulary, game, a song and drawings.

The presentation of the games (4 and 5 of strategy knowledge) used real examples such as the process of learning vocabulary through games, drawings and in a song.

Daily Analysis Chart # 2 the researcher's category, number of appearances.

Motivation |||||

Knowledge ||||

Share ||

Strategy |||||.

With this cycle this numerical analysis shows that the games and play activities has meaning and sense for the participants.

In assessing of the segment the participants highlighted by the assessment instrument that 65% matched perfectly the drawing with the food vocabulary. Aand 35% of students responded well.

In addition, a quiet environment was perceived by the researcher's observation, there were no significant disruptions of the class.

The third workshop had the purpose of naming the colors of different objects in the classroom with fun activities using the TPR approach. This is considered a great motivator for students to learn a second language like English. This method is good for construction of listening abilities, especially for the students at lower levels and can also be used to introduce or Review the vocabulary.

In accordance to Asher (1998), the TPR is based upon the premise that the human brain is biologically programmed to learn any natural language, teachers enjoy learning with their students and are motivated by the progress that they demonstrate in their daily activities and long term results are evident both as a student teacher, are making a second language a habit that natural being actively progresses.

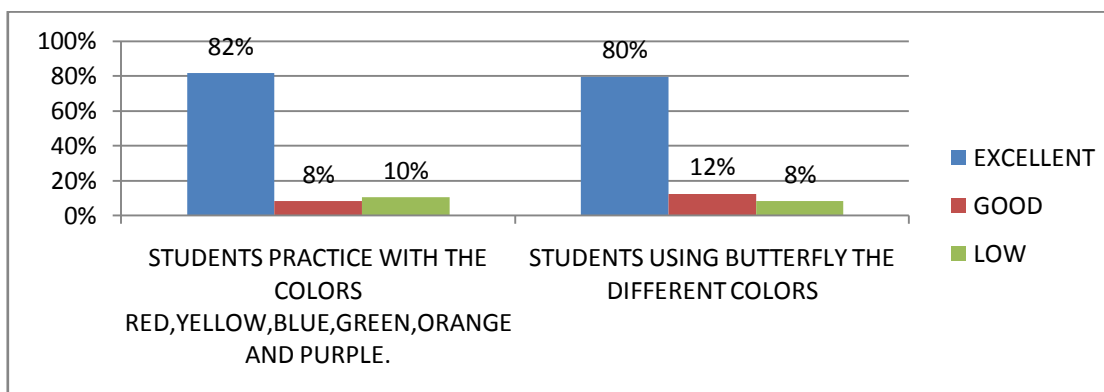
This workshop was designed with the purpose of giving the students a possibility to explore and expand their vocabulary while making the experiment using natural aniline water where children discovered the colors.

The students with a variety of activities perform the first activity which was a song they sang also actively. They showed real materials containing these colors, for example red, yellow, blue, green, orange (primary and secondary colors) in clothes and other objects of the class.

Analysis workshop # 3

The colors.

Gráfica 19: pregunta 1 workshop 3



In the first question, 82% of students responding excellent 8% respond well and it responds negatively 10% accounting for 10% in the pre-test exam in which students had to

practice with the colors red, yellow, blue , green, orange and purple on in the middle of a paper.

In the second question, 80% of students respond excellent 12% respond well and it responds negatively 8% on the exam where students post test in the middle of the leaf color the butterflies with different colors worked in class.

The objective was that students would be able to express the color vocabulary through an experiment where students discover the colors mixing with water vegetable dyes this topic used in the experiment of colors.

The proposed objective in workshop # 3 (see Annex # 6 in the newspaper) SWBAT, students say the colors of the different objects that are exposed on educational games.

During practice, some students do a handicraft about the magic spot with the instructionw given by the teacher. Colors were mixed on a paper sheet. When students discovered new colors they were very happy.

In the production stage, students played by performing an experiment. Students will discover colors using vegetable colorant mixture with water. Afterwards, they took the water mixture and they painted any part of their body through the use of their hands.

They also had to respond to a survey instrument (post-test) that showsin what extension the strategy of the experiment and the song was useful to meet the task. 80% performed the task excellently, 12% performed it well and 8% answered it incorrectly. When evaluating the effectiveness of the workshop, the student coloredwith different colors a butterfly whichshows that the recreational activities are enriching for students.

After analysis, using a variety of techniques such as survey, the researcher's diary showed the most important categories that emerged and can be illustrated in Chart # 3 (Annex # 5).

Tabla 5: chart 3 Researchers dialy analysis.

| Category | Number of occurrences. |
|---------------|------------------------|
| motivation | 4 |
| knowledge | 4 |
| participation | 3 |
| strategies | 3 |

The work becomes evident to state reasons to categorize three appearances in the experiment: song, drawings and objects in class is necessary to encourage to students with motivational tools that promote the learning interest. The teacher should be an incentive in the class so the student to meet academic goals.

Knowledge has 4 appearances in the vocabulary, evaluation, and butterfly coloring, and a song.

Attendance has 3 appearances in experiment, song and evaluation.

Strategies have 3 appearances in experiment, song and activity with the drawings and objects.

Whilst experiment obtained (4 motivation and knowledge) using real examples such as the process of learning vocabulary through pictures, songs, and experiments.

Daily Analysis Chart # 3 the researcher category, number of occurrences:

Motivation ||||

Knowledge ||||

Participation |||

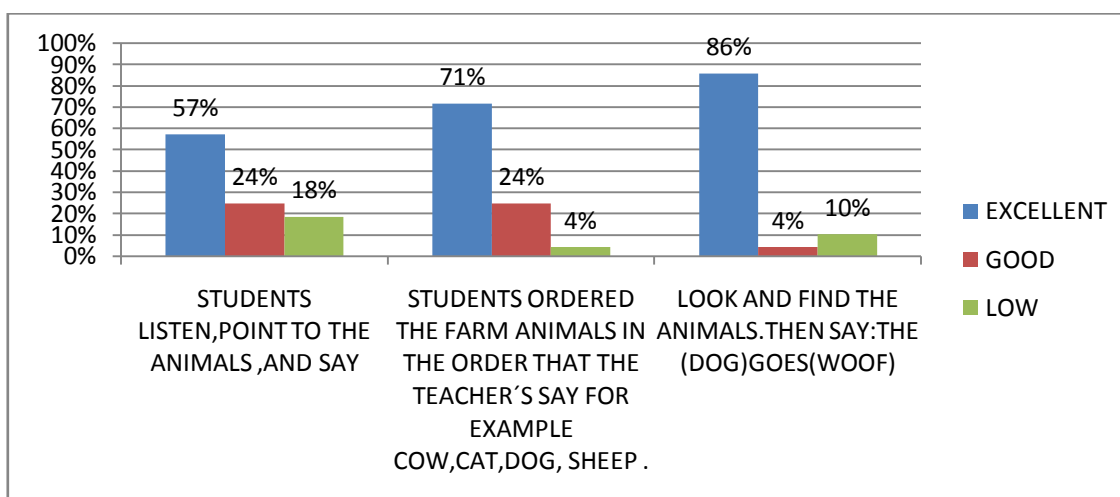
Strategy |||

The motivation plays an important role as the workshop learning because throw results where the researcher I bring playful activities since guide didactic has a guiding character and its function is to facilitate students to learn English vocabulary and expressions in a creative, dynamic and real.

Is important to create a Flashcards alluding to the English vocabulary has handled the child in each workshop in order to recover and reaffirm the construction of meaning in children through them.

The farm animals

Gráfica 20: pregunta 1, 2, 3 workshop 4



In the first question, 57% of students respond excellent in the question listen ,point to the animals and say name of the animals and 24% respond good and the 18% no answered .

In the second question, 71% of students respond excellent 24% respond well and 4% it responds negatively in the pre-test exam where students students ordered the farm animals in the order in which the teacher was saying, for example, cattle, cats, dogs, sheep.

In the third question, 86% of students respond excellent in the question look and find the animals,then say the doy goes woof ...and 4% respond good and the 10% no answered.

Which aimed at identifying the 6 animals of the farm dog, cat, cow, chicken, sheep and horse.

The game used was the dominoes.

The fourth workshop was intended for the students to be able to identify some farm animals in English oral conversation with an appropriate way through didactic games using the communicative approach. According to this approach, one would have to say that the materials have a role where they promote critical communicative use of language.

This workshop was based on the purpose of observing and giving predictions while students sang, ordered animals and played the strip domino game in order to increase motivation and concentration of students.

The proposed objective in the workshop # 4 (see Annex #7 in the newspaper), students will be able to identify some farm animals in English oral conversations in an appropriate way through educational games.

By interacting in the presentation and after listening to the song "Old Mac Donald" since students they really liked the song they sang out loud, with drawings of animals' sounds in the song such as ducks and pigs, among others.

With the aim of collecting data related to the success of this new strategy of games as an expression in the English vocabulary, it can be observed that students like the lesson when they are creative with pictures, games and songs. For this reason, this strategy helps the students with the vocabulary and expressions in English, the students' participation in the activities are very good with excellent results.

They also had to respond to a post-test survey instrument that expresses in what extension the strategy of the game and the song was useful to accomplish the task. The 86% responded excellently, 4% well good and 10% did not respond properly to say the name of the farm animals and their sounds.

After analysis, using a variety of techniques such as survey, the researcher's daily showed the most important categories that emerged and can be illustrated in Chart #4 (Annex # 6)

Table 6: chart 4 Researchers daily analysis.

| Category | Number of occurrences. |
|---------------|------------------------|
| Motivation | 4 |
| Knowledge | 4 |
| Participation | 3 |
| Strategies | 7 |

It evidences the work categorized in motivation which has 4 Appearances in drawings, a song, the domino and the animal sound.

Knowledge has three appearances in the vocabulary, evaluation, a song and placing the animals in the right order.

Participation has 2 appearances in the domino song, and evaluation.

Strategies have 3 appearances in the experiment, song and activity with the drawings and objects.

While the game of domino obtained (7 in strategy) using real examples such as the process of learning vocabulary through songs, games, drawings and vocabulary.

Daily Analysis Chart # 4 the researcher category, number of occurrences:

Motivation ||||

Knowledge ||||

Participation |||

Strategy |||||

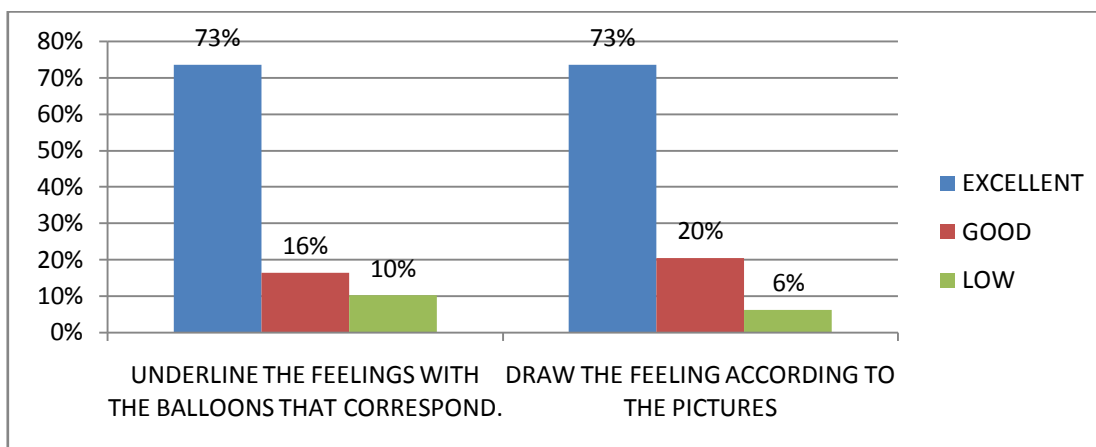
The fifth workshop had the purpose for the students to be able to name the different feelings of happiness, anger, fear and mourn in English. Through the “Golosa” game using the TPR method in the classroom, where the teacher and the students take roles similar to the parent and child, respectively. Students must respond physically to the simple commands of the teacher's in the activity. According to Asher (1998) is a language teaching method that combines the speaking with action.

This workshop was based on some comments that reinforced the games. They were registered through the technique of taking notes on the researcher's diary. The most important achievements of the research show how students enjoy games and songs to learn English vocabulary.

Analysis workshop # 5

The feelings.

Gráfica 21: pregunta 1, 2 workshop 5



In the first question, 73% of students answered excellent and 10% good answers it negatively pre-test examination in which students had to underline the feelings with balloons correspond to feelings. In the second question, 73% of students responded excellent 20% respond well and 6% answered negatively the post test examination where students in the middle of the blade had to draw the feelings on the word.

Finally 52 students answered 73% excellent, 36% respond good and finally the 16% does not answer the methodology used in this workshop shows that students acquire the necessary vocabulary to answer the exam.

Whose objective was that students would be able to name the different feel happy, angry, scared and crying in English through educational games.

The proposed objective in the workshop # 5 (see Annex # 8 in the diary) states that: Students will be able to name the different feelings of happiness, anger, fear and mourn in English through "Golosa" game.

By interacting in the presentation and after listening to the song "The children feelings", students were very enthusiastic, singing and doing activities in a very active way.

As the Photo 1 evidences that in the game the students were very involved in participating in the activity and the respectful behavior of the class created by them facilitated learning.



With the aim of collecting data related to the success of this new strategy games like expression in the English vocabulary the researcher observed that students like when the lessons are creative, with games and songs. For this reason, this strategy helps them to learn vocabulary and expressions in English.

The students played the "golosa" by performing the corresponding feelings in the game. The students were very active and they seemed enjoy the game, considering they were very participative and enthusiastic (annex daily page # 168).

With the aim of collecting data related to the success of this proposal the researcher conducted two questions to 2 students: "Did you learn vocabulary with the songs?" to which they answered "yes", "Did you learn expressions and vocabulary with the games?" To which they answered "yes".

They also had to respond to a post-test survey instrument that expresses in what extension the strategy of the game and the song was useful to accomplish the task. 73% of students respond excellent, 20% respond well, and 6% answered negatively. In the post-test examination the students in the middle of the sheet had to draw the feelings according to the word.

After analysis, using a variety of techniques such as survey, the researcher's daily shows the most important categories that emerged may be illustrated in Chart # 5(Annex #8)

Tabla 7: chart 5 Researchers daily analysis.

| Category | Number of occurrences. |
|---------------|------------------------|
| motivation | 5 |
| knowledge | 4 |
| participation | 4 |
| strategies | 6 |

As it is shown, the category of motivation has 5 Appearances in drawings, a song, the "golosa" gestures games and enthusiasm in the classroom.

Knowledge has 4 appearances in the vocabulary, evaluation, game and song.

Participation has 4 appearances in "golosa", a song, play activities and evaluation.

Strategies have six appearances in "golosa", dice, song, playful activity, drawings and evaluation.

Golosa game got 6 in strategy using real examples such as the process of learning vocabulary through songs, games, drawings and vocabulary.

Daily Analysis Chart# 5 the researcher category, number of appearances.

Motivation |||||

Knowledge ||||

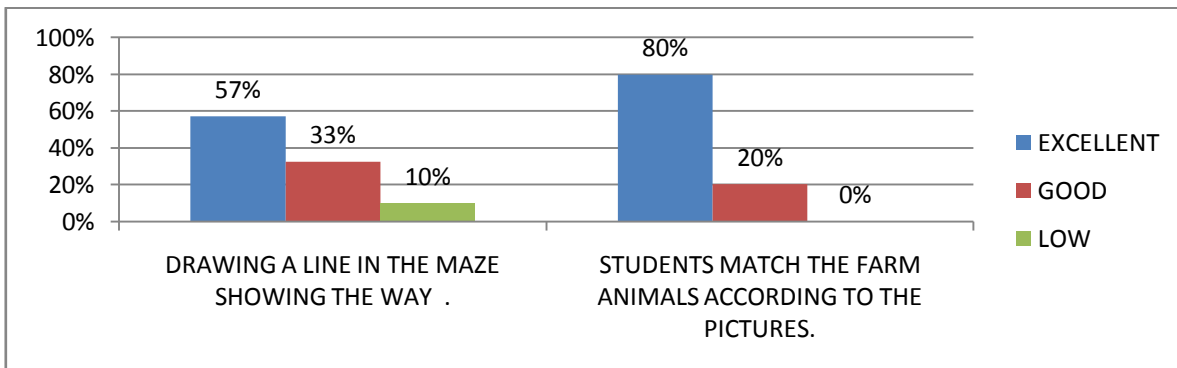
Participation ||||

Strategy |||||

Analysis workshop # 6

The animals.

Gráfica 22: pregunta 1,2 workshop 6



In the first question, 57% of students answered 33% answered excellent and 10% good answers it negatively pre-test examination in which students had to draw a line in the maze showing the way how to get to their fate in the middle of a paper.

In the second question, 80% of students respond excellent 20% respond well on the exam where students post test match farm animals according to the drawings and joined with a line in the middle of the sheet.

Hose objective was to identify farm animals cat, cow, chicken, dog, sheep, duck, horse and pig with lottery animal sounds.

The sixth workshop consisted of farm animals. The purpose was to identify farm animals such as cat, cow, chicken, dog, sheep, ducks, horses and pigs with a lottery game with sound. Finally, using the cooperative approach as cooperative learning, the students perceive that they can achieve their learning goals if and only if the other students in the learning group also to reach their goals.

According to Deutsch (1962), Johnson & Johnson (1989) they recognize the importance of working in groups: "if I win my peers too, because everyone works in the group".

In this part of the learning process, the teacher has a passive role; in fact, she only guides the work because students have to think for themselves.

The proposed objective in the workshop # 6 (see Appendix # 170 in the diary) was to identify farm animals, such as cat, cow, chicken, dog, sheep, ducks, horses and pigs with a lottery game with sound. Interacting during the game, and after listening to the song "farm animals" students said they really liked the songs and game activities which were made in

the workshop, since they are a good way for the students to participate in class and learn English vocabulary.

At the practice stage, students listened and sang the song several times. However, they had problems when pronouncing some words, such as sheep and chicken, because they pronounce them in the same way they were written. They also sang the song in groups and it was clear that they improved the pronunciation of all the vocabulary of the song by repeating it several times.

In the production stage, the researcher observed the importance of implementing educational games in learning basic vocabulary and expressions in English with preschool children, first and second graders. The students were very active and involved during all the activities especially in the animal's lottery where the sound was heard they covered the image with a card. It was a different and creative game for them. (Journal page # 172,173.).

On the other hand, one of the most important achievements of the research shows that productions of educational games was a total pleasure for participants and gives positive responses. These results show that all graphs further more than the application of fun and games, students acquire English expressions and vocabulary. This was also a main goal as a teacher and in Chart # 5 one of the highest categories that the researcher daily observed can be seen (page #170).

They also had to respond to a post-test survey instrument that expresses in what length the strategy of the game and the song was useful to accomplish the task. 80% of students gave an excellent score, 20 % gave a good one on the exam in which students match farm animals according to the drawings and joined them with a line in the middle of the sheet.

After analysis, using a variety of techniques such as survey, the researcher's daily major categories that emerged can be illustrated in the number of Table 6 (Annex #9)

Tabla 8 : chart 6 Researchers daily analysis.

| Category | Number of occurrences. |
|---------------|------------------------|
| Motivation | 3 |
| Knowledge | 6 |
| Participation | 4 |
| Strategies | 4 |

Motivation has three appearances in drawings, song and the lottery.

Knowledge has 6 appearances in vocabulary, listening to the sound of animals, evaluation, game and a song.

Participation has 4 appearances, drawings, lottery, a song and evaluation.

Lottery Strategies has six appearances in a song, game activities, animal sound, drawings and evaluation.

The lottery game had 6 in strategy and knowledge, using real examples such as the process of learning vocabulary through songs, games, drawing games and vocabulary activities.

Daily Analysis Chart # 6 the researcher category, number of appearances.

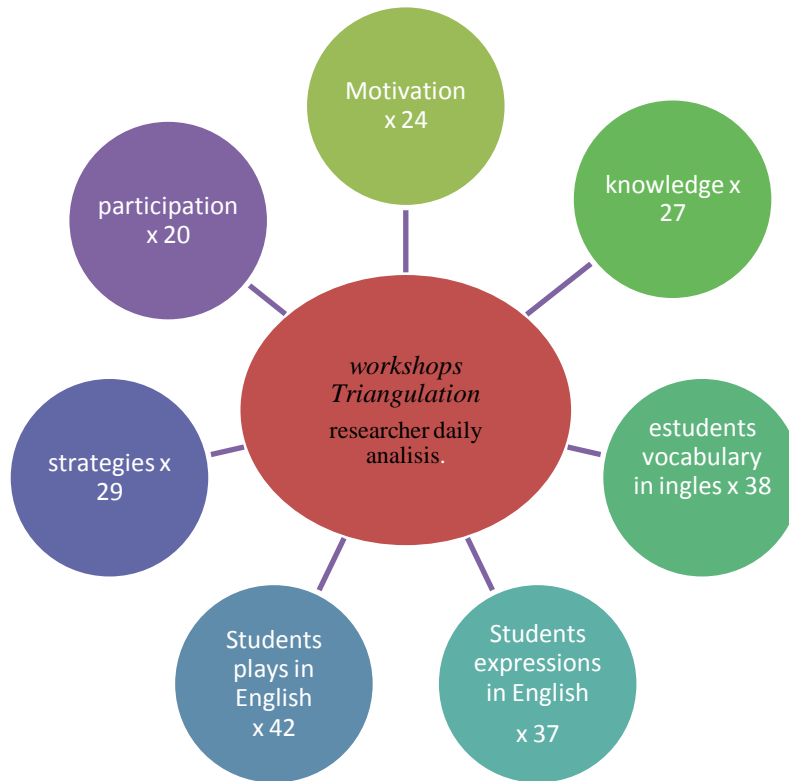
Motivation |||

Knowledge |||||

Participation ||||

Strategy |||||.

Triangulation of the workshops researcher daily analisis.



Name: _____ Date: _____ Grade: _____ (anexo 10)

1. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si _____ No _____

2. ¿Cuál juego te gusto más?

Lotería _____ Bingo _____ Domino _____ Golosa _____

3. Tu participación fue:

Excelente _____ Buena _____ Mala _____

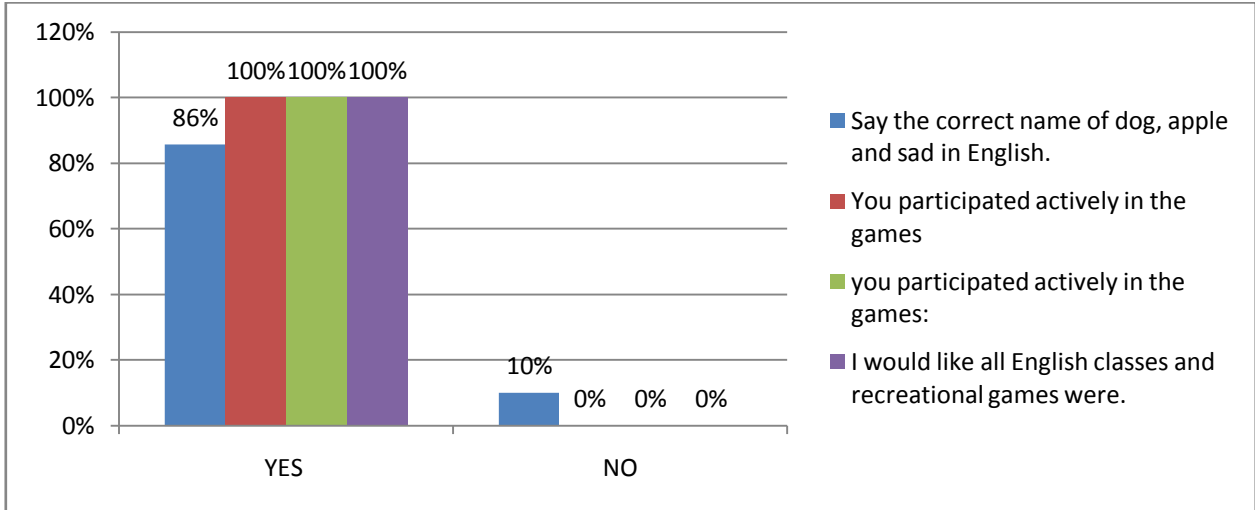
4. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si _____ No _____

5. ¿Te gustaría que todas las clases de inglés fueran con juegos y lúdicas?

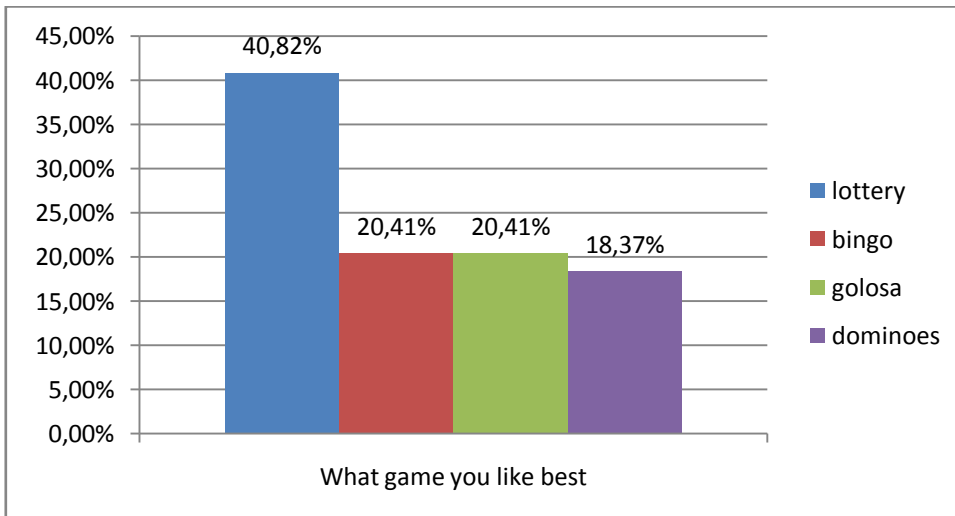
Si_____ No_____

Gráfica 23: pregunta 1 examen final talleres



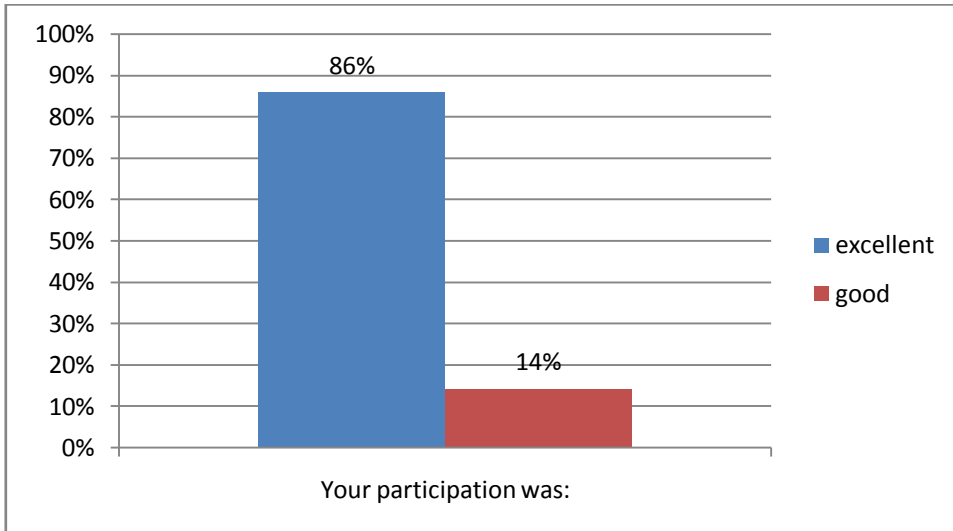
At the end of the workshops did a survey where the researcher wanted to observe how important it were the games and its vocabulary correctly answering 86% at 3 words, 100% of students responded that they actively participated in the games, whether actively participated in the 100% said game if in addition would like all English classes and recreational games were. (Attachment # 9).

Gráfica 24: pregunta 2



The game they liked was the lottery with 40.82%, 20.41% answered bingo, the greedy dominoes 20.41% and 18% of students.

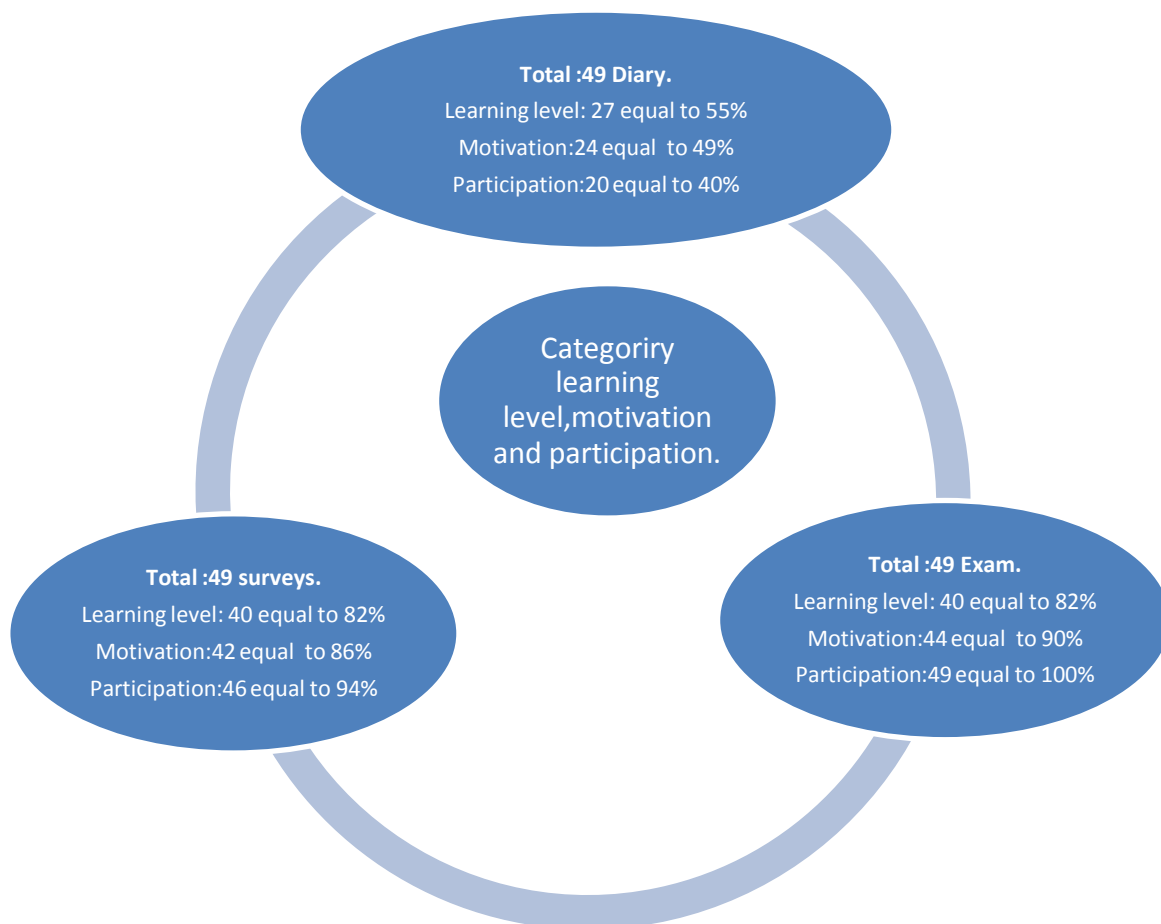
Gráfica 25: pregunta 3



Finally, participation in all workshops was 85% repond excellent and 14% respond well.

Tabla 9: chart 7 Triangulation.

| category | exam | diary | surveys |
|----------------|------|-------|---------|
| learning level | | | |
| motivation | | | |
| participation | | | |



Finalmente se muestra el grafico de la triangulación de los talleres utilizados en la etapa de intervencion que fueron el diario la encuesta y los exámenes a los estudiantes la grafica muestra el porcentaje de las categorias trabajadas y el total de estudiantes en cada uno.

12. Resultados

El objetivo principal de este estudio fue mejorar el aprendizaje del vocabulario y expresiones básicas en inglés, por medio de juegos didácticos en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Seminario Mayor de Nuestra Señora del Rosario de la ciudad de Manizales; después de la implementación de seis ciclos de intervención diferentes que combinan los juegos didacticos con los contenidos propuestos en el curriculo del colegio los datos colección se presentó el método del muestreo como lo plantea Arnulf Russel (1983) “considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada pero dice: el juego es mas juego cuanto mayor es la naturalidad , la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza” en éste sentido, a partir del número del ciclo 1 al 6 hallazgos significativos se pueden extraer.

Como resultado de los ciclos 1 y 6 los estudiantes mostraron actitudes positivas y adquirieron un vocabulario diferente sobre diversos temas en inglés.

Posteriormente el uso de materiales y recursos utilizados en clase facilitaron el proceso de aprendizaje de los estudiantes a desarrollar competencias bilingües, ya que pueden expresar algunas emociones y el vocabulario general en inglés.

Por otra parte los estudiantes aprendieron a trabajar en grupo y también aprendieron a escuchar las sugerencias en los juego o durante una actividad lúdica.

Frente a los objetivos, se logró un gran promedio, ya que adquieren el vocabulario propuesto para todas las diferentes actividades diseñadas en cada taller recibiendo una gran cantidad de respuestas positivas de los estudiantes hacia el idioma en el que se divertían y aprendían al mismo tiempo.

Los indicadores como resultado fueron medir el nivel de aprendizaje de los temas.

Actitud de los niños frente a los juegos.

Participación en los juegos y las actividades lúdicas.

La motivación en los temas abordados en clase.

Por último para cerrar ésta investigación el uso de canciones en el aula permite escuchar y hablar con habilidad en los estudiantes, así como su interacción entre ellos, ya que era más fácil expresar el vocabulario, el contexto real y las experiencias contribuyeron a la participación acción y el uso de la lengua en el aula.

13. Conclusiones y recomendaciones

Después de la realización de la investigación y teniendo en cuenta la pregunta de investigación el investigador incorpora los juegos didácticos en el proceso de adquisición del idioma inglés por medio de seis diferentes ciclos de intervención que se basaban en los efectos de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés en los niños de grado transición 1 y 2; teniendo como resultado los efectos que causo estos juegos didácticos en el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de transición 1 y 2 del colegio Semenor.

De acuerdo a lo observado tiene mayor efecto las loterías ya que los estudiantes se sintieron mas motivados con este juego didáctico al igual que el bingo y la golosa.

Los estudiantes tuvieron un impacto en las actividades en el momento en que estaban jugando y aprendiendo expresiones en inglés por medio de actividades lúdicas y juegos.

Las clases motivaron a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés de una forma dinámica proporcionando la motivación, el interes y el desarrollo creativo de los estudiantes en actividades basadas en los juegos.

Las estrategias que incidieron positivamente en el aprendizaje significativos en los estudiantes permitieron desarrollar aprendizajes con atractivos elementos esenciales mediante juegos didácticos lotería, bingo, domino, títeres, entre otros, ya que estas actividades fueron muy importantes en el desarrollo del proyecto del investigador.

Se generó espacios y ambientes educativos generadores de estrategias con actividades lúdicas y juegos donde los estudiantes aprendieron vocabulario y expresiones en inglés.

Es recomendable para los docentes, utilizar los juegos para explicar o practicar algun tema porque cada juego se puede centrar en uno o más aspectos de inglés como punto de expresiones o vocabulario.

El investigador recomienda en la enseñanza del inglés a los estudiantes con diferentes estrategias, materiales y actividades lúdicas que puedan motivar la participación en la clase y el interés en las actividades del estudiante.

Aunque ésta investigación sacó conclusiones muy significativas y positivas para los estudiantes se recomienda a los docentes llevar a cabo más investigaciones donde puedan explorar más actividades lúdicas que puedan ayudar a los estudiantes aprender vocabulario através de juegos didácticos.

14. Referencias.

- Allen, B. (1975). *Teaching English as a second language*. California : California.
- Brown, H. (2001). *Teaching by principles :an interactive approach to language pedagogy*.
New York: Company .
- Buckby, B. (1984). *Games by for language learning*. U.K: Cambridge university press.
- Culva, J. M. (2010). *Como mejorar la enseñanza y aprendizaje del inglés a través de experiencias significativas*.
- Elroza, E. M. (2007). *Estrategias de Enseñanza parq le aprendizaje del inglés en el grado primero y segundo del municipio de Santa Rrosa*. Santa Rosa - Antioquia.
- Froebel. (1840). *Educación preescolar métodos,técnicas y organización*. Alemania: 5 edición Ceas.
- González, M. (2000). *Lúdicas y lenguas extranjeras*. Bogota. D.C: Cooperativa Magisterio .
- Hansen, M. (1994). *Grammar games .Motivation in teaching English*. Nueva York: Oxford.
- Hetzer, H. (1978). *El juego y los juquetes* . Buenos Aires: Kapeluz.
- Jean, B. (1991). *La guia de los maestros de primaria*. Bogota .D.C: Longman.
- John, L. (1997). *Diseño de motivar las actividades de clases* . Bogota D.C: Ceas.
- Karapetyan, M. (2004). *Get them playing,Manual thinking classroom*. Nueva York:
Oxford.

Kim, L. (1995). *Creative games for the language class.english teaching* . Korea: Forum.

Knight, L. y. (2006). *Learning and teaching English :A course for teachers*. New York: Oxford University Press.

Lee, P. y. (1993). *Playing games spices Up training review sessions*. U.S.A: Training.

Littlewood, W. (1982). *Foreing and second language learning*. New York: Cambridge.

Monessorri, M. (1907). *Educación preescolar métodos,técnicas y organización*. Florencia Italia: 5 edición Ceas.

Piaget, J. (1973). *El juego proceso de desarrollo y socialización de la psicología*. Francia: Ediciones universidad pedagógica nacional centro de investigaciones-colciencias.

Russel, A. (1983). *Educación preescolar métodos ,técnicas y organización*. Baden,Austria: Cead.

Sitios Web

http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_cooperativo

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoquenatural.htm

<http://es.slideshare.net/isisschneider/mtodo-comunicativo>

http://es.wikipedia.org/wiki/Total_Physical_Response.

Anexo 1

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES.

Nombre: _____

Apellidos: _____ Grado: _____

INSTRUCCIONES: VA EN ANEXO.

Responda las siguientes preguntas marcando con una **X** la respuesta correcta elija una sola respuesta.



| PREGUNTAS | SI | NO |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 1. ¿Les gusta la clase de inglés? | | |
| 2. ¿Les gustaría aprender canciones en inglés? | | |
| 3. ¿Les gustaría aprender inglés con juegos didácticos como loterías, rompecabezas y canciones? | | |
| 4. ¿Ves programas de televisión en inglés? | | |
| 5. ¿La clase de inglés es agradable? | | |

Encuesta aplicada por: Sandra Janeth Cardona Duque.

Anexo 2

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES

Responda la siguiente entrevista:

1. ¿Está usted de acuerdo en la enseñanza del inglés implementando nuevas estrategias didácticas en la educación preescolar? Si ____ No ____ ¿Por qué? _____
2. ¿Qué herramientas o estrategias didácticas utiliza usted para la enseñanza del inglés en el aula?

3. ¿Cuáles de las siguientes actividades utiliza usted en clase?

Canciones: Si ____ No ____ Juegos: Si ____ No ____

Rompecabezas: Si ____ No ____ Loterías: Si ____ No ____

Otro ____ ¿Cuál?: _____.

4. ¿Cree usted que para enseñar inglés en educación preescolar es necesario dominar ese idioma?
-

5. ¿Cuáles son los recursos de enseñanza que usted ha utilizado en la clase de inglés?

Canciones ____ Juguetes ____ Elementos reales ____ Marionetas ____ entre otros
cuales _____.

6. ¿Cuáles de los siguientes métodos prefiere utilizar en clase?

Presentación práctica _____

Trabajo basado en proyectos. _____

Trabajo basado en gramática _____

Otro _____ ¿Cuál? _____.

La entrevista fue realizada por: Sandra Janeth Cardona Duque

Anexo 3

Name: _____

Grade: _____ Date: _____

*Topic: The commands, vocabulary in the classroom, colors and numbers.**1. Circle the correct commands.**May I go to the bathroom please?**2. Circle the correct vocabulary in the classroom.**Eraser and pencil.**3. Circle the correct ruler**4. Circle the correct colors yellow*

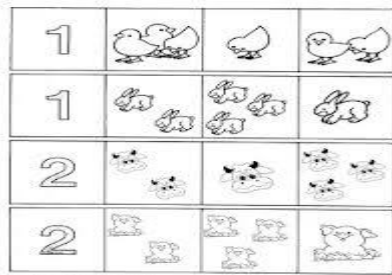
5. Read and March according to the picture



6. Circle the correct numbers two



7. Circle the correct picture in the number , 1 and 2



9. Chicken is the yellow color



Anexo 4**WORKSHOP # 1.**

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Facilitator: Sandra Janeth Cardona D.

Subject: English.

Grade: Transition 1 and 2.

Date: August 21th– 2013.

Workshop Title: Food: milk, sandwich, cookies, cheese and egg.

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary (Intervention Stage):

Students will be able to express vocabulary through games of shopping and songs about the kind of food they like.

COMMUNICATIVE GOAL:

TSWBAT name ten food items by singing a song and playing a shopping game.

OBJECTIVE:

Name ten food vocabulary items: milk, sandwich, cookies, cheese, egg, soda, banana, apple, pizza, and popcorn.

Time: 60minutes

Resources: Pictures, flashcards, song, worksheets, and shopping game.

PREPARATION: As part of the introduction to the workshop students will be given certain situations, e.g.: the game “food shopping” the teacher will show the students a variety of flashcards that represent the food, in which they will learn vocabulary through games and a song.

PRESENTATION (Exploring Moment)

The teacher will start the class by teaching the students the following song:

The Jello men.

Look at the Jello men,

Going wobble, wobble, wobble.

They're in the kitchen,

Going gobble, gobble, and gobble.

Are they eating apple pie?

Are they eating cake?

Are they eating sausages?

Now that's a big mistake.

Are they eating pizza now?

Are they eating chips?

No, look, they're eating caramels.

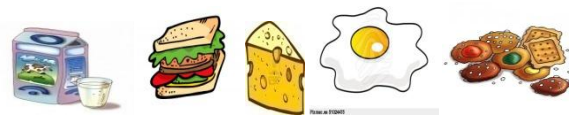
They're sticking to their lips.

PRACTICE (Creativity stage)

Students identify the vocabulary through visual aids: Milk, sandwich, cookies, cheese and egg.

First they see the image; Second the sound and then both: image and sound.

They repeat the vocabulary in chorus and also individually.

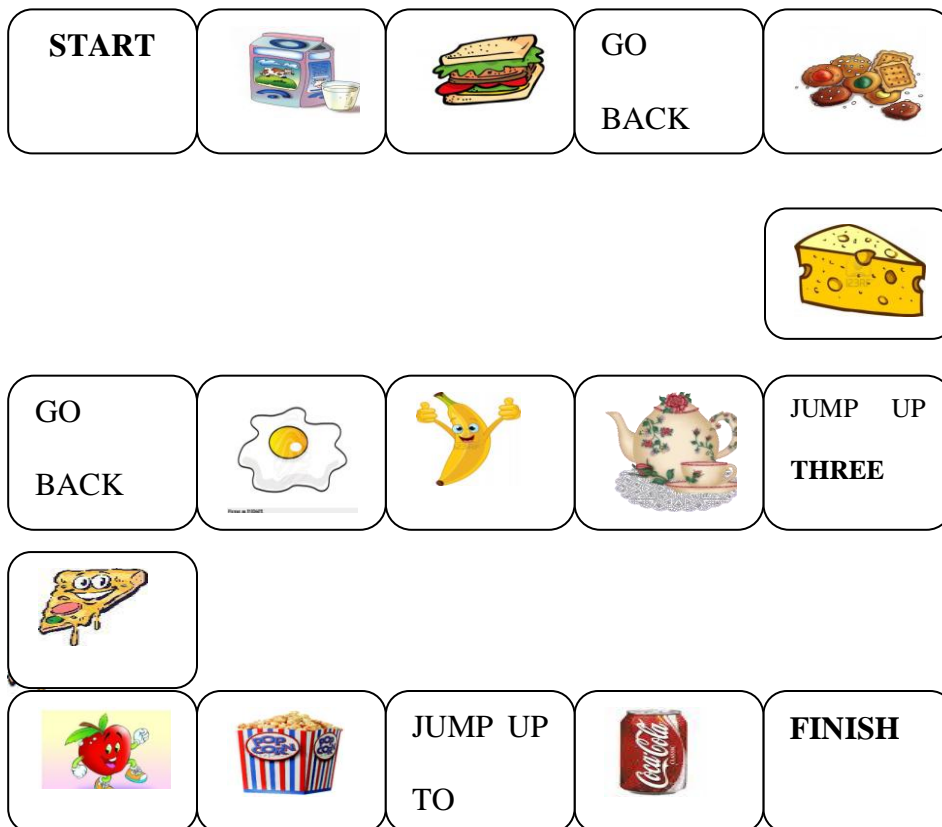
**PRODUCTION (Playing Stage)**

Game: shopping

The class will be divided into 5 teams of six students each. The teacher will hang up on the board a big poster in which students can find different food learned in class. Each group will choose a volunteer to roll the dice .Students have to move their shopping cards to the corresponding place.

The teacher is going to ask them: What do you want to buy? All the students in the group have to answer: some (bananas). The first group of students to cross all the food wins.

Those groups of students that do not answer the question together lose the point and have to go back to the previous position.



EVALUATION: (Evaluation Stage)

BIBLIOGRAPHY:BOUNCE. Julie Kniveton,Angela Llanas , Student´s Book 3. Page 59
Macmillan . 2004.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Seasons Pre-Test:

2. Write the name for each one of the following images

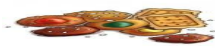
b. What´s your favorite food? _____











Name: _____ Date: _____ Grade: _____

Circle the drawing of the milk, the sandwich, the cookies, the cheese and the egg.



Anexo 5**WORKSHOP # 2**

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Facilitador: Sandra Janeth Cardona Duque.

Subject Area: English.

Grade Level: “Transition” 1 and 2.

Date: August 27th-2013

Title of the workshop: the food: cheese, sandwich, cookies, egg, milk, banana, apple, pizza, pop corn, ice cream , soda ,soup, bread, chicken, salad and french-fries.

COMMUNICATIVE GOAL: This lesson should give students a look at the vocabulary that is necessary for expressing ideas about food in English by means of didactic games.

OBJECTIVE: Expressing food vocabulary trough Bingo and a song.

Time.60 minutes.

Resources: Pictures, a song (The Jello Men), worksheets and game (Bingo).

Target Language:

What’s your favorite food?

What’s your favorite fruit?

PREPARATION:

The Teacher will need to photocopy the workshop and print out the bingo game.

As part of the introduction to the workshop students will be asked about their favorite food then, they will be given the game (Bingo) The teacher will show the students a variety of pictures that represent the food, where they will learn vocabulary through a song and a didactic game.

PRESENTATION (Exploring Moment):(20 minutes).

The teacher will start the class by teaching the students the following song:

The Jello men.

Look at the Jello men,

Going wobble, wobble, wobble.

They're in the kitchen,

Going gobble, gobble, gobble.

Are they eating apple pie?

Are they eating cake?

Are they eating sausages?

Now that's a big mistake.

Are they eating pizza now?

Are they eating chips?

No, look, they're eating caramels.

They're sticking to their lips.

PRACTICE (Creating Moment):(15 minutes).

Students identify the vocabulary through visual aids: cheese, sandwich, cookies, egg, milk, banana, apple, pizza, popcorn, ice cream, soda, soup, bread, chicken, salad and french-fries.

First they see the image; Second the sound and then both: image and sound.

They repeat the vocabulary in chorus and also individually.



The students will work in groups of five. They will review as many food words as they can remember and they will write them on a piece of paper. Then, the teacher will display nine flashcards, according to what the students have reviewed. The teacher will call out sentences about the food she likes and one child from each group will run out to the board to the correct items. The first student to touch the items will score a point and he will call another sentence out.

PRODUCTION (Playing Stage):(40 minutes).

Game bingo:

Students will play bingo food in order for them to review the food vocabulary then; with flash cards students will identify fruit, vegetables and food. Finally, the students will place the food in the correct place, and they will learn the importance of eating healthy food.
















Instructions:

The students will play **BINGO**. Working in groups of three, the teacher will call out a word and the students will cover the picture that the teacher mentioned and the game ends when one student shouts “Bingo”.

Food Bingo

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |
|  <small>Picture by STORM</small> |  |  |  |
|  |  |  chicken |  |
|  |  |  |  |

Food Bingo

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Tea</p>  | <p>Milk</p>  | <p>Bread</p>  | <p>cheese</p>  |
| <p>Egg</p>  | <p>Banana</p>  | <p>Apple</p>  | <p>Sandwich</p>  |
| <p>Soup</p>  | <p>Salad</p>  | <p>Chicken</p>  | <p>french-fries</p>  |
| <p>pizza</p>  | <p>pop corn</p>  | <p>Cookies</p>  | <p>Soda</p>  |

The students will work in groups of five. A student from each group will be blindfolded and he will taste different food items and will guess what the food is, but saying I like or I don't like....For example : I like apples , I don't like milk.

The students will work in pairs. They will make a food chart. They will choose a country, they will draw or glue pictures and write the names about the food that is eaten in that country, and they will tell the class food that they like and that they don't like according to the pictures they have.

3. EVALUATION: (Evaluation Stage):(15 minutes).

By the end of the second workshop I'll be able to diagnose if students are using the vocabulary about food. This is to be done by recorded observation of students while in class.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Seasons Pre Test. Name: _____ Date: _____ Grade: _____

Maque con una X la respuesta correcta.

| CATEGORIA | EXCELENTE | BIEN | MAL |
|------------------------------------------------------------------|-----------|------|-----|
| Los estudiantes aplican el Nuevo vocabulario. | | | |
| Los estudiantes muestran interés por la clase de inglés. | | | |
| La participación de los estudiantes en la clase es | | | |
| Los estudiantes utilizan diferentes juegos para aprender inglés. | | | |

Seasons Post Test.

Read and match according to the pictures.



pop corn



bread



chicken

Salad



soda



chicken



soup



apple

Anexo 6**WORKSHOP # 3.**

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Facilitator: Sandra Janeth Cardona D.

Subject Area: English.

Grade: Transition 1 and 2.

Date: September 04th– 2013.

Title of the workshop: The Colors: red, yellow, blue, green, orange and purple

Effects of educational games in learning English vocabulary and expressions

(Intervention Stage):

Students will be able to express the vocabulary of colors and through experiments the students will discover the colors to mix vegetable coloring with water.

Students will exchange some greetings with the teacher using expressions like “good morning, hello”. Students will express themselves through oral and gestural language.

1. COMMUNICATIVE GOAL:

TSWBAT tell the colors of different objects that they will be exposed to by using didactic games.

2. OBJECTIVES

The students will be able to follow the instruction to make a handicraft by using the colors studied in class.

Time: 60minutes

Resources: Flashcards, real objects of the classroom, vinyl, piece of paper, pompons, puppets, vegetable coloring and water.

PREPARATION: as part of the introduction to the workshop the teacher and students will blow some balloons of different colors up, little by little the teacher will introduce the vocabulary while students play with the balloons.

PRESENTATION (Exploring Moment)

The teacher will sing a song about the colors, showing real materials that contain those colors for example red, yellow, blue, green, orange (primary and secondary colors) in clothes and other objects of the classroom.

What color is this?

What color is that?

It's blue, is blue

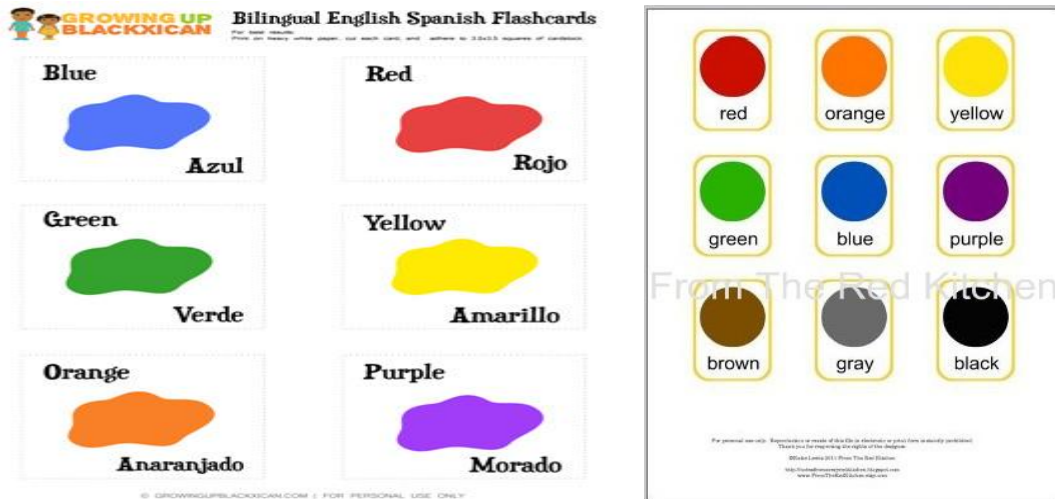
It's yellow is yellow.....

The teacher will emphasize on the pronunciation of the colors to be named.

The teacher will start the class with a short storytelling about the butterfly that has many colors. For this the teacher will use a puppet and some flashcards. It is important that the students can participate, by naming the colors studied during the week at the moment of listening to the story.

PRACTICE (Creating Moment)

The students will make a handicraft about the magic spot with instruction given by the teacher. They should mix different colors on a piece of paper. Then, they will discover new colors and should be named too. Their work will be exhibited in front of the class.



PRODUCTION (Game Moment)

By doing an experiment the students will discover the colors by mixing vegetable coloring with water. Then they will drink it and paint any part of their bodies by using their hands or feet.

3. EVALUATION: (Evaluation Moment):(10 minutes).

The student's worksheet is about coloring a butterfly with different colors.

The students will be able to follow the instructions in English and show the result of the handicraft to be finished. Then, the teacher will observe if all students participated in class.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

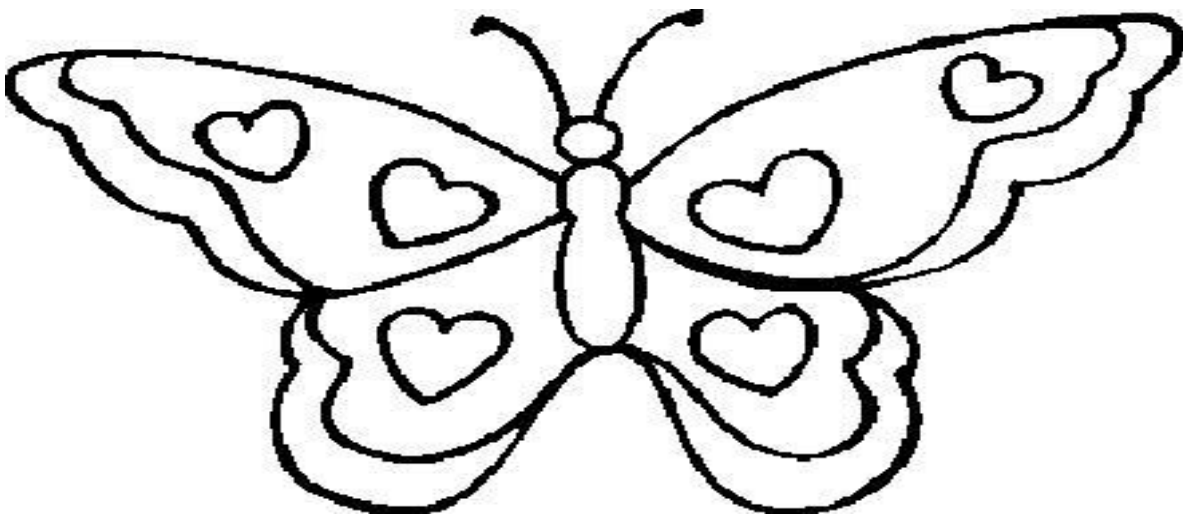
Seasons Pre Test.

The students practice with the colors red, yellow, blue, green, orange and purple



Seasons Post Test.

The students color the butterfly worksheet with different colors. The students will be able to follow the instructions in English and show the result of the handicraft to be finished by then. The teacher will observe if all students participated in class.



Anexo 7**WORKSHOP # 4**

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Facilitador: Sandra Janeth Cardona Duque.

Subject Area: English.

Grade Level: Transition 1 and 2.

Date: September 11th – 2013

Title of the workshop: Farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep and horse.

COMMUNICATIVE GOAL: The students will be able to identify some animals on the farm through an oral conversation in a proper way English by means of didactic games.

OBJECTIVE: Students will be able to describe farm animals by using dominoes games.

Time: 60 minutes.

Resources: Pictures, song, video, dominoes and worksheets

Target Language:

What are your favorite animals?

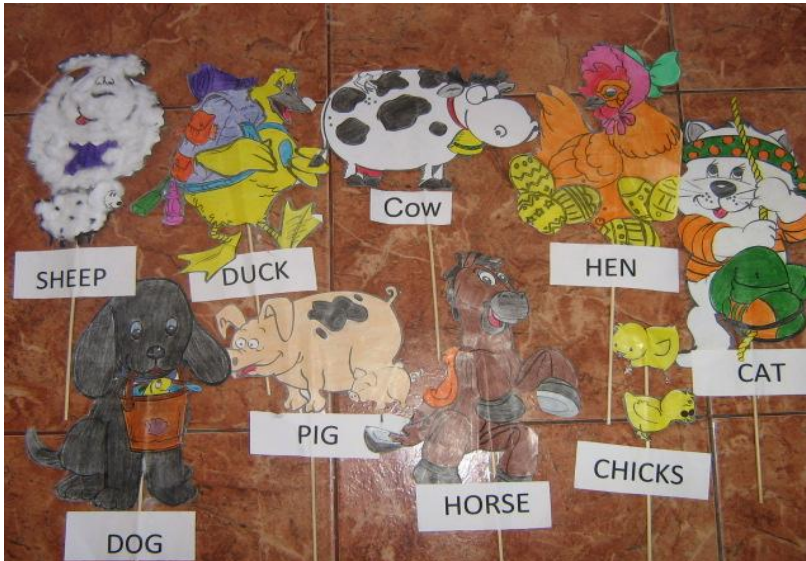
Which are farm animals?

PREPARATION:

The teacher will show some pictures about animals on the farm and she will say the corresponding names and students will repeat.

After this the teacher will ask the students: Do you have any animals in your house? What is your favorite animal?

Student could watch the video the animals of the farm and their onomatopoeia. Students should do the gestures, sound and movements of these animals.



PRESENTATION (Exploring Moment):(20 minutes).

The teacher will show a farm animal picture by picture to the students telling their names and asking for the pronunciation. After that the teacher will encourage students to sing the song :”**Old Macdonald**” Using the pictures.

SONG: “Old MacDonald”

Old Macdonald had a farm e-i-e-i-o

And on his farm he had some chick’s e-i-e-i-o

There a chick-chick here and there a chick-chick there

Here a chick there a chick everywhere a chick

Old Macdonald had a farm e-i-e-i-o

And on his farm he had some ducks e-i-e-i-o

There a duck-duck here there duck-duck a there

Here a quack there a quack everywhere a quack

Old Macdonald had a farm e-i-e-i-o

And on his farm he had some pigs e-i-e-i-o

There a pig pig here there a pig pig there

Here an oink there an oink everywhere an oink oinks.



PRACTICE (Creating Moment):(15 minutes).

The teacher will put on the floor the flash cards and will put the animal sounds and students should pick up the animals that he listened to.



PRODUCTION (Game Moment):(40 minutes).

Game: Dominoes.

Students will play the **Dominoes Game**. Working in groups of five people, they take turns to pick up the cards. They should say the name of the farm animal. The teacher will be assessing pronunciation and meaning throughout the evaluation activity by asking to each student at least 5 words studied in class. They should be able to answer properly at least 4 of them to achieve the goals.



EVALUATION: (Evaluation Moment):(15 minutes).

The students listen to, point to the animals, and imitate.

Listen and number the animals in the order you hear them. Then sing and do.

Look and find the animals. Then say: the (dog) goes (woof).

Evaluation Instrument

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School

Seasons Pre Test.

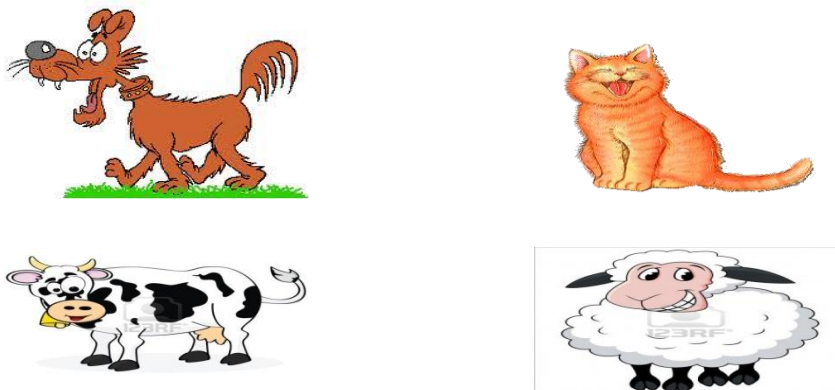
The students listen to, point to the animals, and imitate.

Students ordered the farm animals in the order that the teacher's say for example cow, cat, dog, sheep....



Seasons Post Test.

Look and find the animals. Then say: the (dog) goes (woof).



Anexo 8**WORKSHOP # 5**

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Facilitador: Sandra Janeth Cardona Duque.

Subject Area: English.

Grade Level: Transition 1 and 2.

Date: September 18th – 2013

Title of the workshop: Feelings: happy, angry, scared and cry

COMMUNICATIVE GOAL: The students will be able to name the different Feelings happy, angry, scared, and cry in English by means of didactic games.

OBJECTIVE: Students will express their according to prompts given by playing hopscotch (golosa).

Time: 60 minutes.

Resources: Pictures, song, worksheets and “Golosa”.

Target Language:

What’s your favorite feeling?

PREPARATION:

The teacher will start the class by teaching the students the following song:

“The children feelings song”. The teacher will show the students some pictures that

Represent the feeling and she will say the respective names and students will repeat.

The students play the game call “Golosa”.The student throws the bushing according to the feelings the student identifies the picture.

PRESENTATION (Exploring Moment):(20 minutes).

The teacher will start the class by teaching the students the following song:

The children feelings song

Happy make a happy face

Happy, happy, happy, happy.

Sad make a sad face

Sad, sad, sad, sad

Angry make a angry face

Angry, angry, angry, angry.

Scare makes a scare face

Scare, scare, scare, scare.

Cry make a cry face

Cry, cry, cry, and cry

Sleepy make a sleep face

Sleepy, sleepy, sleepy, sleep.

PRACTICE (Creating Moment):(15 minutes).

The teacher will display some pictures on the board and she will say the feelings so

The students will recognize the pronunciation then she will ask the students to repeat.



PRODUCTION (Game Moment):(40 minutes).

The students play the game call “Golosa”.

The student throws the bushing according to the feelings the student identifies the picture.



3. EVALUATION: (Evaluation Moment):(15 minutes).

The students mark with lines the feeling on the balloons that corresponds.

The students draw the feeling according to the pictures.

Evaluation Instrument: (anexo # 8).

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

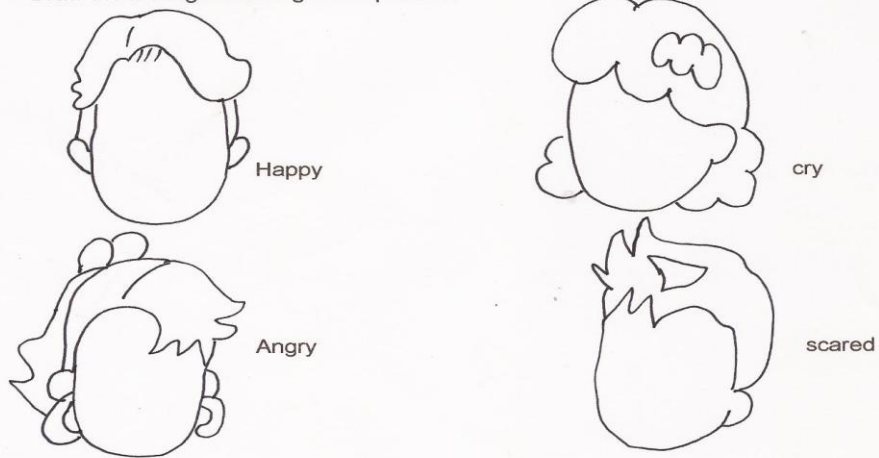
Underline the feelings with the balloons that correspond.

Seasons Pre Test.



Seasons Post Test.

Draw the feeling according to the pictures.



Anexo 9**WORKSHOP # 6**

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Facilitators: Sandra Janeth Cardona Duque.

Subject Area: English.

Grade Level: Transition 1 and 2.

Date: September 25th – 2013

Title of the workshop: The farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep, duck and horse.

COMMUNICATIVE GOAL: Students identify the farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep, duck, horse and pig in a bingo game.

OBJECTIVES: Students name the images about farm animals: cat, cow, hen, dog, sheep, duck, horse and pig and repeat the vocabulary.

Time: 60 minutes.

Resources: Pictures, CD, song, worksheets and lottery.

Target Language:

What are your favorite farm animals?

Which are the sounds of farm animals?

PREPARATION: The teacher will start the class by teaching the students the following song, Students identify the vocabulary though visual aids: cow, hen, dog, sheep, horse and duck.

First they see the image; Second the sound and then both: image and sound. They repeat the vocabulary in chorus and also individually.

Game listening lottery the animals of the farm, the student's worksheets can help them path the animals for them to reach the fence drawing a line in the maze showing the way.

PRESENTATION (Exploring Moment):(20 minutes).

The teacher will start the class by teaching the students the following song:

Farm Animals.

The **dog** in the farm

Goes woff, woff, Woff, woff

The **dog** in the farm

Woff, woff, Woff, woff

All day.

The **cat** in the farm

Goes mew, mew, Mew, mew

The **cat** in the farm

Mew, mew, Mew, mew

All day.

The **cow** in the farm

Goes muu, muu, Muu, muu.

The **cow** in the farm

Muu, muu, Muu, muu

All day.

The **hen** in the farm

Goes clac, clac, clac, clac

The **hen** in the farm

Clac, clac, clac, clac

All day.

The **horse** in the farm

Goes nei, nei, nei, nei

The **horse** in the farm

Nei, nei, nei, nei

All day.

The **sheep** in the farm

Goes ba, ba, ba, ba

The **sheep** in the farm

Ba, ba, ba, ba

All day.

PRACTICE (Creating Moment):(15 minutes).

Students identify the vocabulary through visual aids: cow, hen, dog, sheep, horse and duck.

First they see the image; Second the sound and the both: image and sound.

They repeat the vocabulary in chorus and also individually.



PRODUCTION (Game Moment):(40 minutes).

Game listening lottery:

Game listening lottery the farm animals:

How to play:

1. To play listening lottery you need 1 to 12 players, game contents, and a CD player.

2. Each player needs a game board and 8 tokens.
3. Place the audio CD into the CD player. There are 14 sounds, each repeated twice in random order. Always begin the game by listening to the introduction-TRACK 1, Then create a new game each time you play by varying where you begin the CD (starting anywhere from TRACK 2 through TRACK 15).For example , the game started at TRACK 3 will have a different outcome than the game started at TRACK 7.
4. When a player hears a sound that is produced by one of the pictures on the game board, a token should be placed on that picture.
5. The first played to have placed a token on all 8 of the game board picture is the winner.



EVALUATION: (Evaluation Moment):(15 minutes).

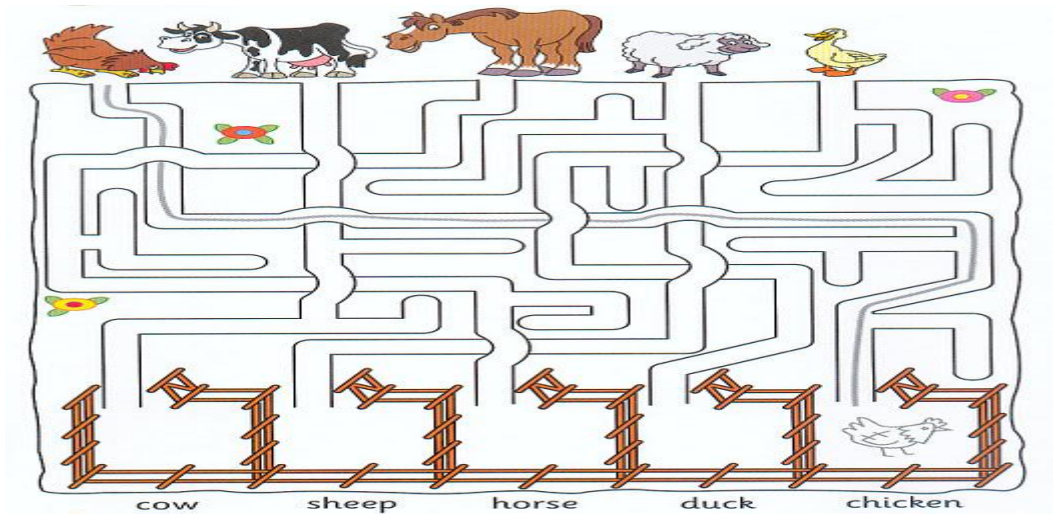
The student's worksheets can help them path the animals for them to reach the fence drawing a line in the maze showing the way.

Evaluation Instrument.

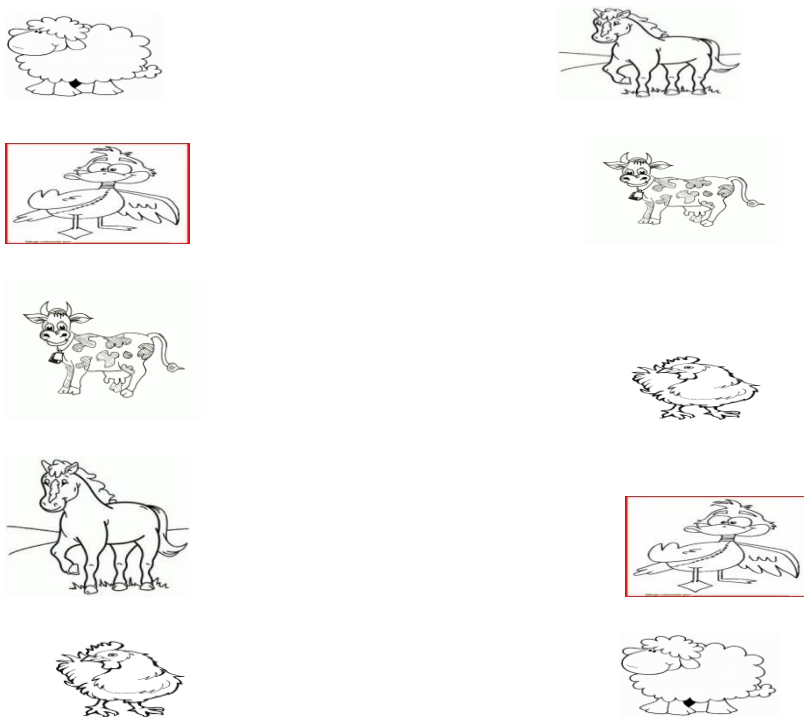
Name: _____ Date: _____ Grade: _____

The effect of didactic games on the learning process of English expressions and basic vocabulary for transition, first, and second-grader kids at Semenor High School.

Seasons Pre Test .Can you help the animal to reach its fence drawing a line in the maze showing the way. (anexo # 9)



Seasons Post Test: match the farm animals according to the pictures.



Anexo 10 encuesta final de los talleres.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

1. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si _____ No _____

2. ¿Cuál juego te gusto más?

Lotería _____ Bingo _____ Domino _____ Golosa _____

3. Tu participación fue:

Excelente _____ Buena _____ Mala _____

4. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si _____ No _____

5. ¿Te gustaría que todas las clases de inglés fueran con juegos y lúdicas?

Si _____ No _____



Diary 1

Week of August 20th to August 22th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: produce simple sentences using vocabulary related to the food such as: milk, sandwich, cookies, cheese and egg.

When you start the workshop had to make a pre-test in which the students had to copy what his favorite food and the other question was copied to the front of the image name with a food.

The students were very active and participated a lot during all the activities. During the presentation all students want to sing the song with pictures of foods such as. Sandwich, apple, etc.

In the stage of practice, use is made of food-related images this methodology is very good because it helps students memorize: Students identify the vocabulary through visual aids: milk, sandwich, cookies, cheese and egg.

First they see the image; Second the sound and the both: image and sound.

They repeat the vocabulary in chorus and also individually.

By moving to the production phase the subject was reinforced with a game shopping where the student class will be divided into 5 teams of six students each.

The teacher will hang up on the board a big poster in which students can find different food learned in class.

Each group will choose a volunteer to turn the dice .Students have to move their shopping cards to the corresponding place.

The teacher is going to ask them: 'What do you want to buy' all the students in the group have to answer: some (bananas). The first group of students to cross all the food wins. Those groups of students that do not answer to the question together loose the point and have to go back to the last position.

This activity will help students to reinforce the vocabulary learned in class through this game; Students were asked two questions determinants do you like the kind of English with games? 96% answered yes.

What learned vocabulary in class today? The food teacher.

Finally at the end of the workshop each student is given an evaluative instrument Pre- test where the student has to enclose food only the teacher says.

Participants explained that the songs, drawings and games are a fact that is directly related to the English vocabulary.

During the workshop it was noted that the student who does not pay attention to some classes this was of great interest to the middle of the game because he was learning more easily.

Through this activity the researcher observed that students like it when their classes are creative and interesting to them.

Diary 2**Week of August 26th to August 29th of 2013.****Observe name:** Sandra Janeth Cardona Duque.**Place:** School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.**Time:** 1 hour.**City:** Manizales.**Goals:** students a look at the vocabulary that is necessary for the food in English through play bingo.

The workshop begins with a pre-test instrument where the teacher if students apply brand new vocabulary, students show interest in the English class, the participation of students in class is excellent, good or bad, if students use different games to learn English, that of marking an X for excellent, good or bad.

The class started with a very dynamic song .first the students listened to it and then, they asked for the vocabulary they did not know. Therefore, some pictures were displayed in order for the students to relate the vocabulary with the pictures.

After that a bingo was played in order for the students to practice the listening skill and vocabulary of the food .the students worked in group of three and they were given one bingo boards the bingo boards had the pictures of the food and the teacher called out name of the food . After each name, the students repeated in order to practice and then, they covered the pictures according to the description .the students were very dynamic and they really enjoyed the game.

The last activity was the evaluation instrument post -test where students read and match according to the pictures.

Also in this instrument the researcher found that all participants show interest in English class, like vocabulary learning games.



Diary 3

Week of September 2nd to September 5th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: TSWBAT tell the colors of different objects that they will be exposed to by using didactic games.

When you start the workshop had to make a pre-test in which the students had to practice with the colors red, yellow, blue, green, orange and purple on a piece of paper.

The first activity was a song that they sang actively .additionally; they showed real materials that contain those colors for example red, yellow, blue, green, orange (primary and secondary colors) in cloths and other objects of the classroom.

This activity was much struck them with colored cloths and objects of the classroom.

The next part was the practice of the topic .for this reason, some students made a handicraft about the magic spot with instruction given by the teacher. Where mixed different colors on a piece of paper. when they discovered new colors were happy.

In the following activity, the students played by doing an experiment the students will discover the colors by mixing vegetable coloring with water. Then took drink water it and painted whatever part of their bodies by using their hands.

This activity was a success because participants they said his body was of various colors inside and they said in english.

The last activity was the evaluation instrument post -test where students the worksheet were coloring of the using butterfly the different colors. The students will be able to follow the instructions in English and show the result of the handicraft to be finished.

Through this activity the researcher observed that students like when games encourages and keeps them interested and creativity.



Diary 4

Week of September 9th to September 12th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: The students will be able to identify some animals on the farm by an oral conversation in a proper way English by means of didactic games.

The workshop begins with a pre-test instrument where students listen, point to the animals, and say.

Students ordered the farm animals in the order that the teachers say for example cow, cat, dog, sheep.

Teacher started the workshop with the Old Macdonald song because students really like the song and they sang the song really loud, because they know the pronunciations chick, ducks and pig.

The next part was the practice of the topic .for this reason, some students will put the animal sounds and students should pick up the animals that he listened.

The researcher observed that students like when classes are with pictures and songs because these play activities the focus more on the subject. In the following activity, the students enjoy more was when they made a ride game dominoes about the farm animals.

Finally students could learn vocabulary of the farm animals this was reflected in the post-test evaluation when students responded correctly to find the animal that teacher appointed and what their sound.



Figura 1:Daily 5

Week of September 16th to September 19th of 2013

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: The students will be able to name of the different Feelings happy, angry, scare and cry in english by means of didactic games.

The first activity was the song the children feelings and songs and the activities that were done. They were very enthusiastic, sang and did the activities in a very active.

The next part was the practice of the topic where the teacher will show some pictures on the board and students pronounced the feelings.

In the following activity, the students played game call "golosa" they named what the feeling were doing according to what the teacher said and they also imitated the gesture that these feeling make .the students were very active and they seemed to enjoy the game, considering that they were very participative and enthusiastic.

On the other hand one of the most important achievements of the research is to see how students enjoy the songs and games to learn English vocabulary.

Moreover, they showed a lot of interest in the topic; since they were very active and did all the activities correctly the lucid activities that were done in the classes are a good way to have the students involved in her.

Students also had to respond to a post test instrument which evidences the extent to which the strategy of the game is good to learn vocabulary and how useful it is to meet the research objectives. Order to answer this question was asked to students.

Students also had to respond to a post test instrument which evidences the extent to which the strategy of the game is good to learn vocabulary and how useful it is to meet the research objectives. Orders to answer this question were asked to students.

With the songs you learn vocabulary teacher yes.

With games learn English expressions and vocabulary teacher yes.



Diary 6**Week of September 23th to September 26th of 2013.****Observe name:** Sandra Janeth Cardona Duque.**Place:** School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.**Time:** 1 hour.**City:** Manizales.**Goals:** Students identify the farm animals' cat, cow, hen, dog, sheep, duck, horse and pig with the play listening lottery the sound.

Was the sixth workshop with transition grade student's school Semenor the topic was the farm animals. The purpose of the workshop was to teach the farm animals and to use the lottery the sound animals.

When you start the workshop had to make a pre-test in which the students can you help the animal to reach its fence drawing a line in the maze showing the way. And draw of the animals.

Additionally, they said they like a lot the songs and the lucid activities that were done in the workshop since they are a good way to have the students involved in the class.

The next part was the listened to it and then, they asked for the vocabulary they did not know. Therefore, some pictures were displayed in order for the students to relate the vocabulary with the pictures. After that, the students listened and sang the song several times. However, they had problems when they pronounced some words such as sheep and chick because; they were pronouncing them in the same way that they were written. Additionally, they sang the song in groups and it was noticeable that they improved the pronunciation of all the vocabulary in the song.

The students were very active and participated a lot during all the activities in special the game listening lottery because the students enjoyed the sounds when cover in the lottery drawing because it was different and creative play for them.

Finally students could learn vocabulary of the farm animals this was reflected in the post-test evaluation when students match the farm animals according to the pictures.

Usually the group as a whole works and shows a good performance in the English.

Class, they are respectful, full of energy and they seem to enjoy the English classes but.

Annex photos



Ilustración 1: photo 1 workshop #1



Ilustración 2:photo 2 workshop# 2



Ilustración 3:photo 3 workshop#2



Ilustración 4:photo 4 workshop# 3



Ilustración 5:photo 5 workshop# 3



Ilustración 6: photo 6 workshop# 4



Ilustración 7: photo 7 workshop # 5



Ilustración 6:photo8 workshop #6



Ilustración 7:photo 9 workshop #6



Ilustración 8:photo 10 workshop #5

Anexos.



Universidad de Manizales Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Inglés

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES.

Responda la siguiente entrevista:

1. ¿Esta usted de acuerdo en la enseñanza del Inglés implementando nuevas estrategias didácticas en la educación preescolar? Si No por que:
la reacción positiva de los niños lo demuestra

2. ¿Qué herramientas o estrategias didácticas utiliza usted para la enseñanza del Inglés en el aula?
Cantar - Colorear - recortar fav - Videos

3. ¿Cuáles de las siguientes actividades utiliza usted en clase?

Canciones: Si No Juegos: Si No
 Rompecabezas: Si No Loterías: Si No

Otro Cual: _____

4. ¿Cree usted que para enseñar Inglés en educación preescolar es necesario dominar ese idioma?

Si.

5. ¿Cuáles son los recursos de enseñanza que usted ha utilizado en la clase de Inglés? Canciones juguetes elementos reales marionetas
entre otros cuales ^{que} videos

6. ¿Cuáles de los siguientes métodos ^{que} prefiere utilizar en clase?

Presentación práctica

Trabajo basado en proyectos

Trabajo basado en gramática

Otro Cual

La entrevista fue realizada por: Sandra Janeth Cardona Duque.



Universidad de Manizales Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Inglés

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Nombre: Daniel

Apellidos Giraldo Castaño Grado: Transición - 7

INSTRUCCIONES:

Responda las siguientes preguntas marcando con una x la respuesta correcta elija una sola respuesta



| PREGUNTAS | SI | NO |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 1. ¿Les gusta la clase de Inglés? | X | |
| 2. ¿Les gustaría aprender canciones en Inglés? | X | |
| 3. ¿Les gustaría aprender Inglés con juegos didácticos como loterías, rompecabezas y canciones? | X | |
| 4. ¿ves programas de televisión en Inglés | X | |
| 5. ¿La clase de Inglés es agradable? | X | |

La encuesta fue realizada por: Sandra Janeth Cardona Duque.



Universidad de Manizales Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Inglés

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Nombre: Juan Alejandro

Apellidos Gallego Sierra Grado: Transición - 2

INSTRUCCIONES:

Responda las siguientes preguntas marcando con una **x** la respuesta correcta elija una sola respuesta



| PREGUNTAS | SI | NO |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 1. ¿Les gusta la clase de Inglés? | X | |
| 2. ¿Les gustaría aprender canciones en Inglés? | X | |
| 3. ¿Les gustaría aprender Inglés con juegos didácticos como loterías, rompecabezas y canciones? | X | |
| 4. ¿ves programas de televisión en Inglés | | X |
| 5. ¿La clase de Inglés es agradable? | X | |

La encuesta fue realizada por: Sandra Janeth Cardona Duque.

Name: Samuel Gualdo

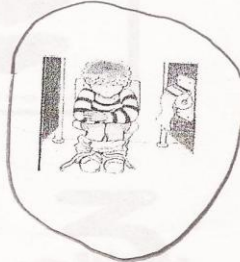
Grade: Transición 1

Date: _____

Topic: *The commands, vocabulary in the classroom, colors and numbers.*

1. Circle the correct commands.

May I go to the bathroom please?

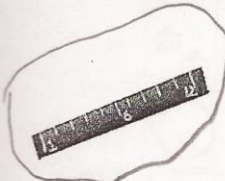


2. Circle the correct vocabulary in the classroom.

Eraser and pencil.



3. Circle the correct ruler.



4. Circle the correct colors yellow.



5. Read and Match according to the picture.



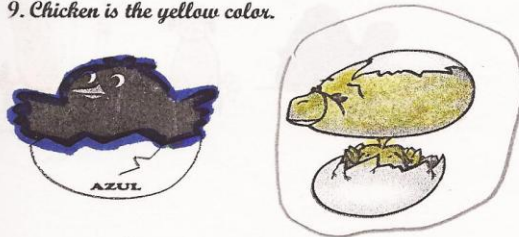
6. Circle the correct numbers two.



7. Circle the correct picture in the number, 1 and 2.



9. Chicken is the yellow color.



Name: Thomas Rios.

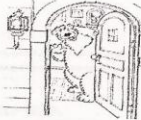
Grade: Transición 9

Date: _____

Topic: *The commands, vocabulary in the classroom, colors and numbers.*

1. Circle the correct commands.

May I go to the bathroom please?

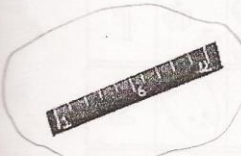


2. Circle the correct vocabulary in the classroom.

Eraser and pencil.



3. Circle the correct ruler.



4. Circle the correct colors yellow.



5. Read and Match according to the picture.



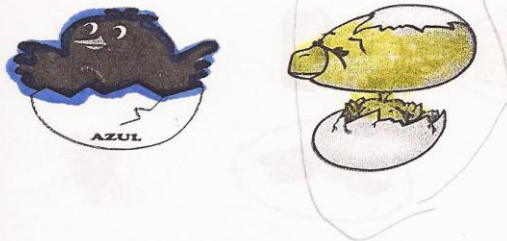
6. Circle the correct numbers two.



7. Circle the correct picture in the number, 1 and 2.



9. Chicken is the yellow color.







Name: Zacobo Date: 21 Aug Grade: Trans 1.


Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English tracion1, 2 grade children Semenor School.

Seasons Pre Test.

1. Place the names according to the pictures given.

2. What's your favorite food? pizza
 milk  cheese

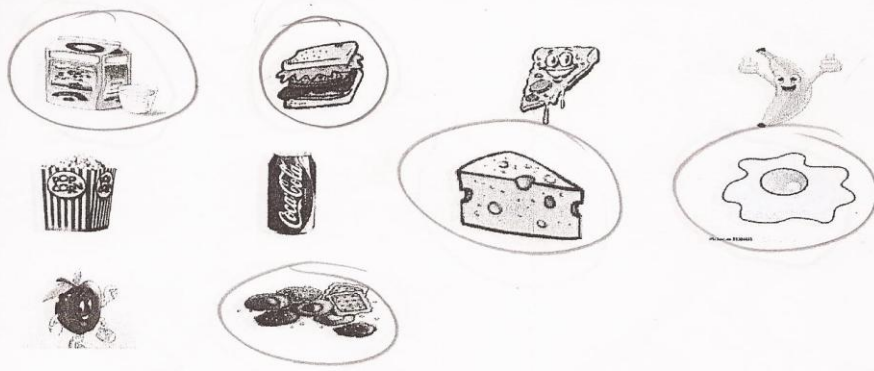
 sandwich  egg

 cookie

Seasons Post Test.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

Circle in the drawing of the milk, sandwich, cookies, cheese and egg.



Name: Emmanuel Pomino Date: 21 Aug Grade: Trans 2

Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English tracion1, 2 grade children Semenor School.


Seasons Pre Test.

1. Place the names according to the pictures given.

2. What's your favorite food? Ice-cream

 milk  cheese

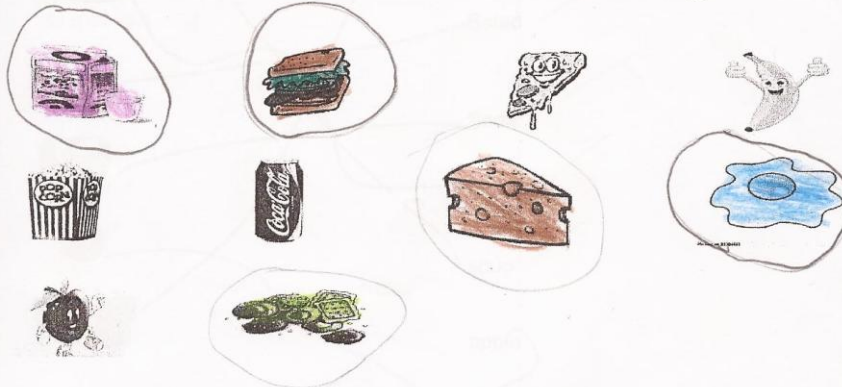
 sandwich  egg

 cookie

Seasons Post Test.

Name: _____ Date: _____ Grade: _____

Circle in the drawing of the milk, sandwich, cookies, cheese and egg.



Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English.

Name: Alejandro Osorio Date: Augt 28 Grade: Trans 1


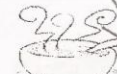





Seasons Pre Test.

Marque con una X la respuesta correcta.

| CATEGORY | EXCELENTE | BIEN | MAL |
|------------------------------------------------------------------|-----------|------|-----|
| Los estudiantes aplican el nuevo vocabulario. | X | | |
| Los estudiantes muestran interés por la clase de inglés | X | | |
| La participación de los estudiantes en clase es | | X | |
| Los estudiantes utilizan diferentes juegos para aprender inglés. | X | X | |

Seasons Post Test.

Read and mach according to the pictures.

Pop corn ✓
 bread ✓
 Salad ✓
 Soda ✓
 chicken ✓
 soup ✓
 apple

Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English.

Name: Miguel Angel Date: Augt 28 Grade: Trans 2.

Seasons Pre Test.

Marque con una X la respuesta correcta.

| CATEGORY | EXCELENTE | BIEN | MAL |
|------------------------------------------------------------------|-----------|------|-----|
| Los estudiantes aplican el nuevo vocabulario. | X | | |
| Los estudiantes muestran interés por la clase de inglés | X | | |
| La participación de los estudiantes en clase es | | X | |
| Los estudiantes utilizan diferentes juegos para aprender inglés. | X | | |

Seasons Post Test.

Read and match according to the pictures.

Pop corn ✓

bread ✓

Salad ✓

Soda ✓

chicken ✓

soup ✓

apple ✓

Name: Rafael Date: Septemb. 4 Grade: Trans 1

Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English transition 1 and 2 grade children Semenor School.

Seasons Pre Test.

The students practice with the colors red, yellow, blue, green, orange and purple



Seasons Post Test.

The student's worksheet color the of the using butterfly the different colors. The students will be able to follow the instructions in English and show the result of the handicraft to be finished then, the teacher will observe if all students participate in class.



Name: santiago Date: Septemb 4 Grade: Tran 2

Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English transition 1 and 2 grade children Semenor School.

Seasons Pre Test.

The students practice with the colors red, yellow, blue, green, orange and purple



Seasons Post Test.

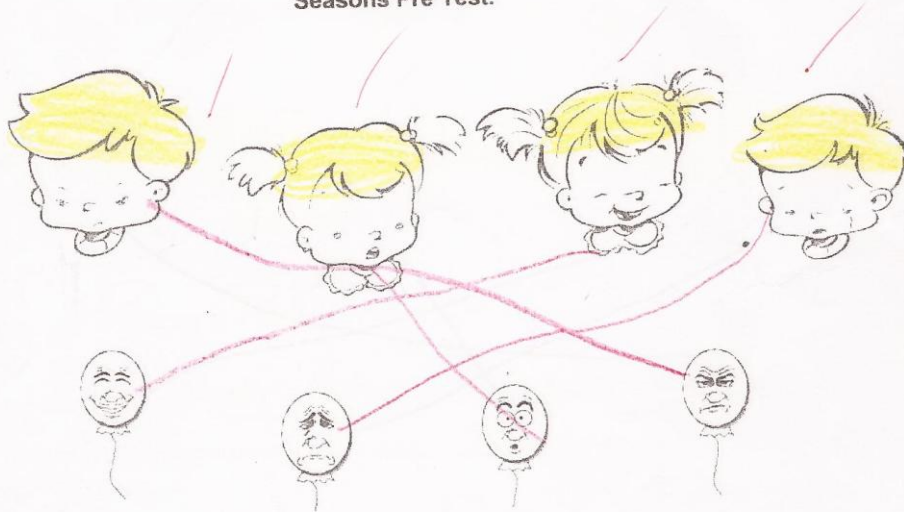
The student's worksheet color the of the using butterfly the different colors. The students will be able to follow the instructions in English and show the result of the handicraft to be finished then, the teacher will observe if all students participate in class.



Name: Guillermo Date: September 18 Grade: 1

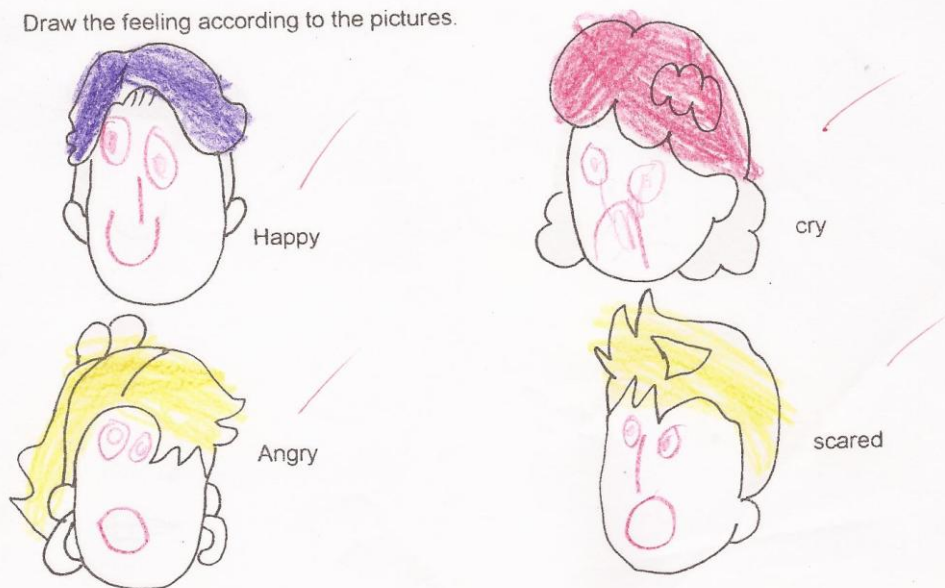
Underline the feelings with the balloons that correspond.

Seasons Pre Test.



Seasons Post Test.

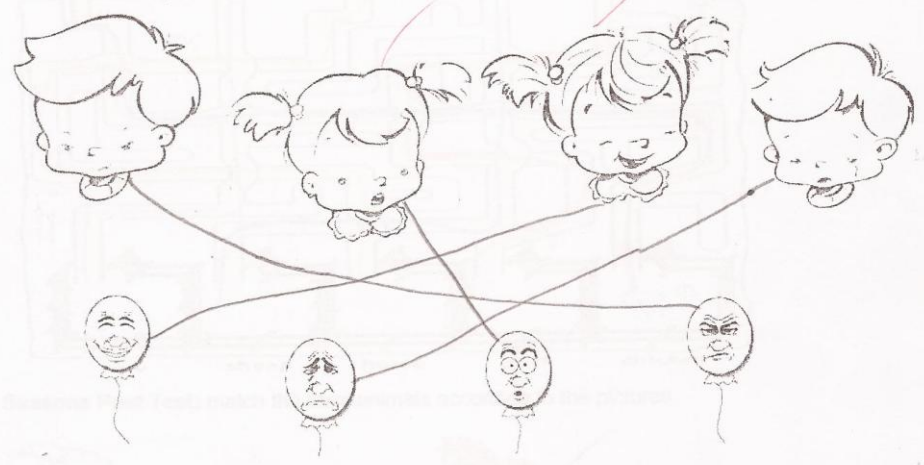
Draw the feeling according to the pictures.



Name: GABRIEL Date: Septemb. 10 Grade: 2

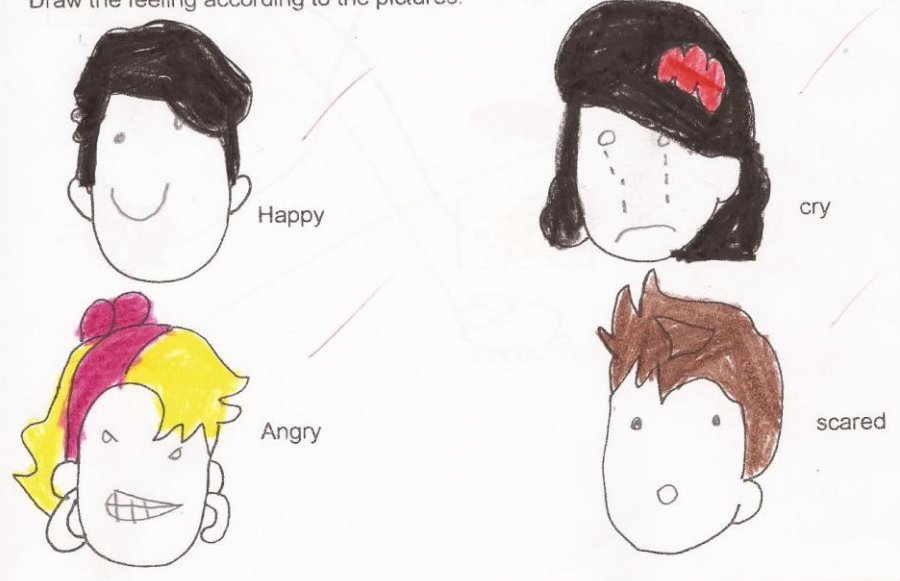
Underline the feelings with the balloons that correspond.

Seasons Pre Test.



Seasons Post Test.

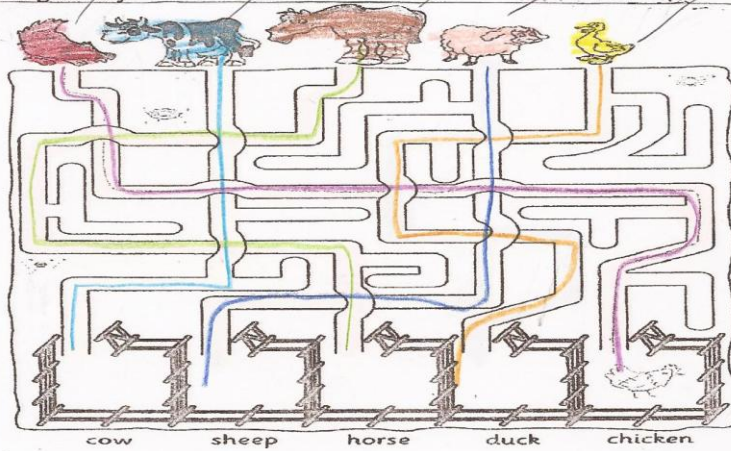
Draw the feeling according to the pictures.



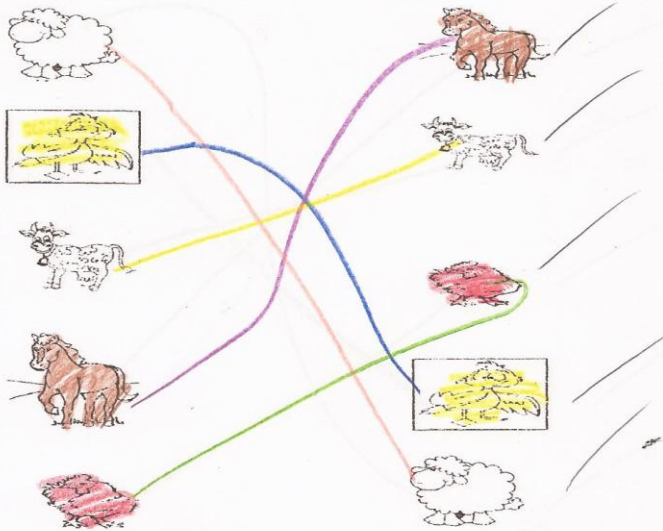
Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English.

Name: Larrea Date: September 25 Grade: Transition 1

Seasons Pre Test: can you help the animal to reach its fence drawing a line in the maze showing the way.



Seasons Post Test: match the farm animals according to the pictures.

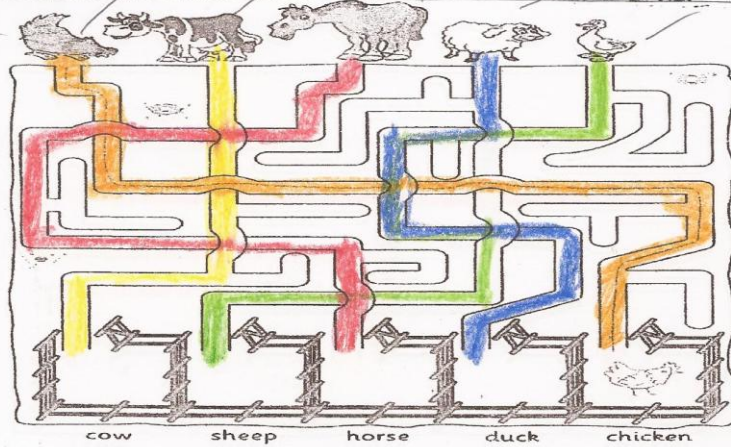


work matter

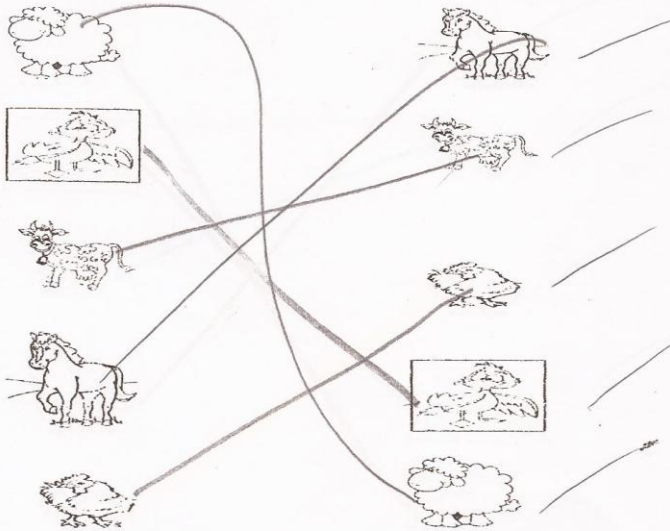
Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English.

Name: _____ Date: September 25 Grade: Transition 2

Seasons Pre Test: can you help the animal to reach its fence drawing a line in the maze showing the way



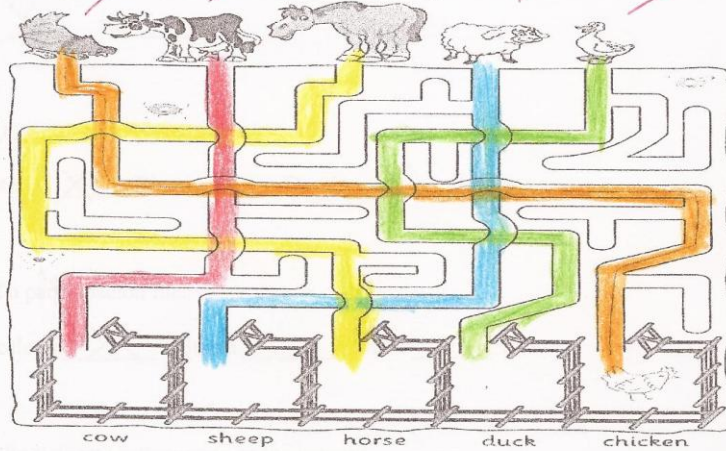
Seasons Post Test: match the farm animals according to the pictures.



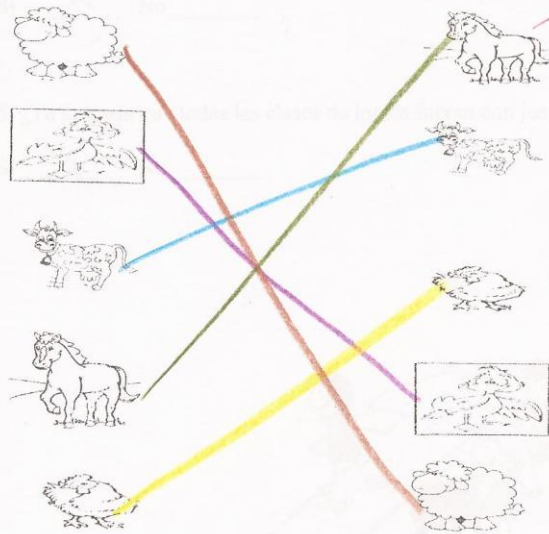
Effect of educational games in learning basic vocabulary and expressions in English.

Name: Miguel Angel Date: _____ Grade: 2

Seasons Post Test. can help you path the animals for have to reach your fence drawing a line in the maze showing the way.



Seasons Post Test: match the farm animals according to the pictures.



Name: Sergio Date: Septiem 30 Grade: Trans 2

1. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si No

2. ¿Cuál juego te gusto más?

Lotería Bingo Domino Golosa

3. Tu participación fue:

Excelente Buena Mala

4. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si No

5. ¿Te gustaría que todas las clases de inglés fueran con juegos y lúdicas?

Si No



Name: Simon Date: Septiem. 30 Grade: Trans. 1

1. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si No

2. ¿Cuál juego te gusto más?

Lotería Bingo Domino Golosa

3. Tu participación fue:

Excelente Buena Mala

4. ¿Participaste activamente en los juegos?

Si No

5. ¿Te gustaría que todas las clases de inglés fueran con juegos y lúdicas?

Si No



Diary I

Week of August 20th to August 22th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: produce simple sentences using vocabulary related to the food such as: milk, sandwich, cookies, cheese and egg.

When you start the workshop had to make a pre-test in which the students had to copy what his favorite food and the other question was copied to the front of the image name with a food.

The students were very active and participated a lot during all the activities. During the presentation all students want to sing the song with pictures of foods such as. Sandwich, apple, etc.

In the stage of practice, use is made of food-related images this methodology is very good because it helps students memorize: Students identify the vocabulary through visual aids: milk, sandwich, cookies, cheese and egg.

First they see the image; Second the sound and the both: image and sound.

They repeat the vocabulary in chorus and also individually.

By moving to the production phase the subject was reinforced with a game shopping where the student class will be divided into 5 teams of six students each.

The teacher will hang up on the board a big poster in which students can find different food learned in class.

Each group will choose a volunteer to turn the dice .Students have to move their shopping cards to the corresponding place.

The teacher is going to ask them: 'What do you want to buy' all the students in the group have to answer: some (bananas). The first group of students to cross all the food wins. Those groups of students that do not answer to the question together loose the point and have to go back to the last position.

This activity will help students to reinforce the vocabulary learned in class through this game; Students were asked two questions determinants do you like the kind of English with games? 96% answered yes.

What learned vocabulary in class today? The food teacher.

Finally at the end of the workshop each student is given an evaluative instrument Pre- test where the student has to enclose food only the teacher says.

Participants explained that the songs, drawings and games are a fact that is directly related to the English vocabulary.

During the workshop it was noted that the student who does not pay attention to some classes this was of great interest to the middle of the game because he was learning more easily.

Through this activity the researcher observed that students like it when their classes are creative and interesting to them.

match according to the pictures

Diary 2

Week of August 26th to August 29th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: students a look at the vocabulary that is necessary for the food in English through play bingo.

The workshop begins with a pre-test instrument where the teacher if students apply brand new vocabulary, students show interest in the English class, the participation of students in class is excellent, good or bad, if students use different games to learn English, that of marking an X for excellent, good or bad.

The class started with a very dynamic song .first the students listened to it and then, they asked for the vocabulary they did not know. Therefore, some pictures were displayed in order for the students to relate the vocabulary with the pictures.

After that a bingo was played in order for the students to practice the listening skill and vocabulary of the food .the students worked in group of three and they were given one bingo boards the bingo boards had the pictures of the food and the teacher called out name of the food . After each name, the students repeated in order to practice and then, they covered the pictures according to the description .the students were very dynamic and they really enjoyed the game.

The last activity was the evaluation instrument post -test where students read and match according to the pictures.

Also in this instrument the researcher found that all participants show interest in English class, like vocabulary learning games.



Diary 3

Week of September 2nd to September 5th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: TSWBAT tell the colors of different objects that they will be exposed to by using didactic games.

When you start the workshop had to make a pre-test in which the students had to practice with the colors red, yellow, blue, green, orange and purple on a piece of paper.

The first activity was a song that they sang actively. additionally; they showed real materials that contain those colors for example red, yellow, blue, green, orange (primary and secondary colors) in cloths and other objects of the classroom.

Efectos de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario en inglés.

166

This activity was much struck them with colored cloths and objects of the classroom.

The next part was the practice of the topic .for this reason, some students made a handicraft about the magic spot with instruction given by the teacher. Where mixed different colors on a piece of paper. when they discovered new colors were happy.

In the following activity, the students played by doing an experiment the students will discover the colors by mixing vegetable coloring with water. Then took drink water it and painted whatever part of their bodies by using their hands.

This activity was a success because participants they said his body was of various colors inside and they said in english.

The last activity was the evaluation instrument post -test where students the worksheet were coloring of the using butterfly the different colors. The students will be able to follow the instructions in English and show the result of the handicraft to be finished.

Through this activity the researcher observed that students like when games encourages and keeps them interested and creativity.



Diary 4

Week of September 9th to September 12th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: The students will be able to identify some animals on the farm by an oral conversation in a proper way English by means of didactic games.

The workshop begins with a pre-test instrument where students listen, point to the animals, and say.

Students ordered the farm animals in the order that the teachers say for example cow, cat, dog, sheep.

Teacher started the workshop with the Old Macdonald song because students really like the song and they sang the song really loud, because they know the pronunciations chick, ducks and pig.

The next part was the practice of the topic .for this reason, some students will put the animal sounds and students should pick up the animals that he listened.

The researcher observed that students like when classes are with pictures and songs because these play activities the focus more on the subject. In the following activity, the students enjoy more was when they made a ride game dominoes about the farm animals.

Finally students could learn vocabulary of the farm animals this was reflected in the post-test evaluation when students responded correctly to find the animal that teacher appointed and what their sound.



Figura 1: Daily 5

Week of September 16th to September 19th of 2013

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: The students will be able to name of the different Feelings happy, angry, scare and cry in english by means of didactic games.

The first activity was the song the children feelings and songs and the activities that were done. They were very enthusiastic, sang and did the activities in a very active.

The next part was the practice of the topic where the teacher will show some pictures on the board and students pronounced the feelings.

In the following activity, the students played game call "golosa" they named what the feeling were doing according to what the teacher said and they also imitated the gesture that these feeling make .the students were very active and they seemed to enjoy the game, considering that they were very participative and enthusiastic.

On the other hand one of the most important achievements of the research is to see how students enjoy the songs and games to learn English vocabulary.

Moreover, they showed a lot of interest in the topic; since they were very active and did all the activities correctly the lucid activities that were done in the classes are a good way to have the students involved in her.

Students also had to respond to a post test instrument which evidences the extent to which the strategy of the game is good to learn vocabulary and how useful it is to meet the research objectives. Order to answer this question was asked to students.

Students also had to respond to a post test instrument which evidences the extent to which the strategy of the game is good to learn vocabulary and how useful it is to meet the research objectives. Orders to answer this question were asked to students.

With the songs you learn vocabulary teacher yes.

With games learn English expressions and vocabulary teacher yes.



Diary 6

Week of September 23th to September 26th of 2013.

Observe name: Sandra Janeth Cardona Duque.

Place: School Seminario Menor de nuestra señora del Rosario.

Time: 1 hour.

City: Manizales.

Goals: Students identify the farm animals' cat, cow, hen, dog, sheep, duck, horse and pig with the play listening lottery the sound.

Was the sixth workshop with transition grade student's school Semenor the topic was the farm animals. The purpose of the workshop was to teach the farm animals and to use the lottery the sound animals.

When you start the workshop had to make a pre-test in which the students can you help the animal to reach its fence drawing a line in the maze showing the way. And draw of the animals.

Additionally, they said they like a lot the songs and the lucid activities that were done in the workshop since they are a good way to have the students involved in the class.

The next part was the listened to it and then, they asked for the vocabulary they did not know. Therefore, some pictures were displayed in order for the students to relate the vocabulary with the pictures. After that, the students listened and sang the song several times. However, they had problems when they pronounced some words such as sheep and chick because; they were pronouncing them in the same way that they were written. Additionally, they sang the song in groups and it was noticeable that they improved the pronunciation of all the vocabulary in the song.

The students were very active and participated a lot during all the activities in special the game listening lottery because the students enjoyed the sounds when cover in the lottery drawing because it was different and creative play for them.

Finally students could learn vocabulary of the farm animals this was reflected in the post-test evaluation when students match the farm animals according to the pictures.

Usually the group as a whole works and shows a good performance in the English.

Class, they are respectful, full of energy and they seem to enjoy the English classes but.