

**LA METODOLOGÍA “RESPUESTA FÍSICA TOTAL” COMO HERRAMIENTA PARA
EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN GRADO PRIMERO DEL LICEO
ARQUIDIOCESANO DE NUESTRA SEÑORA.**

Juanita Buitrago Cuervo

Eliana Cristina Herrera Merchán

UNIVERSIDAD DE MANIZALES

1. Agradecimientos

En esta tesis damos infinitas gracias a Dios, por ser el autor principal de nuestras vidas y permitirnos con júbilo los logros alcanzados en este año, ya que es a él a quien debemos la esencia de todo lo grandioso que hemos vivido durante nuestra vida; también agradecemos a todos las personas que a lo largo de este tiempo se revistieron de paciencia y tolerancia con nosotras como nuestros padres Gloria Nancy, Francisco Javier y Juan David, Cecilia a quien amamos inmensamente, hermanos, hija y amigos Julián Gómez y Sebastián Valencia por que cada uno de ellos nos ofreció su valiosa colaboración y persistencia en nuestro proceso formativo. Queremos dar gracias a nuestros docentes de práctica, especialmente a Diana Londoño porque nos brindó un apoyo incondicional y una mano amiga en el desarrollo y culminación de este nuevo logro profesional.

1 Tabla de contenido

2. Resumen.....	6
3. Abstract.....	7
4. Introducción.....	8
5. Justificación.....	9
6. Descripción del contexto.....	12
7. Descripción del área problemática.....	17
8. Pregunta de investigación.....	20
9. Objetivos.....	20
9.1. Objetivo general.....	20
9.2. Objetivos específicos.....	20
10. Marco de Antecedentes.....	21
10.1. Antecedentes internacionales.....	21
10.2. Antecedentes Nacionales.....	21
11. Referente conceptual.....	23
11.1. Movimiento corporal.....	25
11.2. Enseñanza y aprendizaje del inglés en edades tempranas.....	28
11.3. El juego y la enseñanza.....	30
11.4. Gestos y su importancia.....	32
11.5. Habilidades del aprendizaje.....	34
11.6. Aprendizaje significativo.....	35
11.7. Método respuesta física total.....	36
11.8. Aprendizaje del inglés en niños.....	41
11.9. Comportamientos disruptivos.....	43
12. Estrategia metodologica.....	44
12.1. Diseño.....	44

12.2. Grupo objeto de estudio.....	45
12.3. Descripción de instrumentos.....	46
12.4. Evaluación de instrumentos.....	46
13. Analisis e interpretación.....	47

PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

14. Introducción.....	54
15. Proposito de la propuesta.....	55
16. fundamentación pedagógica.....	56
16.1. Principios pedagógicos.....	56
16.2 Modelo pedagógico.....	57
16.3. Contenido de la propuesta.....	58
18. Evaluación.....	78
19. Analisis.....	79
20. Indicadores.....	98
21. Resultados.....	99
22. Conclusiones.....	101
23. Webgrafia.....	103
24. Bibliografia.....	105
25. Anexos.....	108

Tabla de graficas

1. Motivación y entendimiento por la clase de inglés.....	49
2. Material de apoyo utilizado en las clases de inglés.....	51
3. Uso de canciones y preferencias de las estudiantes.....	52
4. Ver programas de televisión en inglés.....	53
5. Gusto por la actividad del televisor.....	83
6. Fue divertido el juego de roles.....	84
7. Disfruta del simulacro en la ciudad.....	84
8. ¿Cuál actividad le gustó más?.....	86
9. ¿Cuál fue su actividad favorita?.....	89
10. Satisfacción de los estudiantes.....	92
11. Dramatización del movimiento de los animales.....	95
12. Actividades variadas.....	97
13. ¿Le gusta aprender con el juego?.....	98

1. Resumen

La presente investigación explora el aprendizaje de una segunda lengua en este caso el inglés en el proceso escolar inicial del estudiante para dar respuesta a las exigencias sociales de la globalización, diversidad social e intercultural. Especialmente se hace énfasis en las estrategias de aprendizaje como el movimiento, el juego, la imitación y la respuesta física a todos los estímulos que facilitan el proceso de adquisición y promueven el interés y gusto por los niños de estar inmersos en una segunda lengua. Para tal efecto se hace hincapié en el método Respuesta Física Total basado en la premisa que el cerebro humano está biológicamente programado para aprender cualquier lenguaje natural. Asher (1960) Es un método de enseñanza dinámico ya que incluye el movimiento, el juego y los cinco sentidos; permite la utilización de una amplia gama de actividades, material didáctico, juego de roles e imitación inicial para continuar con competencias lingüísticas motivadas y en especial su practicidad para el desarrollo mental, cognoscitivo, comunicativo en estudiantes a temprana edad. Este proyecto se realiza en el grado Primero D del Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora, bajo los lineamientos metodológicos de la investigación acción- participación que propone un estudio científico auto reflexivo para mejorar la prácticas pedagógicas por medio de la planificación, análisis, ejecución y evaluación.

Palabras clave: Respuesta física total, aprendizaje del inglés, juego, socialización, movimiento, gestos, imitación, hablar y escuchar, motivación, didáctica, estilos de aprendizaje, aprendizaje significativo.

2. Abstract

This research explores the learning of a second language in the student's initial educational process to meet the social demands of globalization as well as society and cultural diversity. The emphasis on learning especially focuses on strategies such as movement, games, imitation and physical response to all stimuli that facilitate the acquisition process and promote the interest and desire of children to be immersed in a foreign language. The Total Physical Response method is based on the premise that the human brain is biologically programmed to learn any language spontaneously. Asher (1960) It is a dynamic teaching method since it includes movement and the five senses that permit the use of a wide range of activities, materials, role plays and imitation that lead to the development of language skills and linguistic competences. The research also aims to motivate students taking into account mental, cognitive and communicative aspects. This project is carried out by first grade students of elementary School at Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora, under the methodological guidelines of action participation research that proposes of a reflective - scientific study to improve teaching practices by means of planning, analyzing, implementing and evaluating.

Key words: *Total Physical Response, English learning, game, socialization, movement, gestures, imitation, speaking and listening, motivation, teaching, learning styles, significant learning.*

3. Introducción

En este escrito se expone la aplicación de la metodología “Respuesta física total” para estudiantes de grado primero en el colegio Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora; pues el diagnóstico previo arrojó en este grupo de estudiantes la necesidad de adquirir un segundo idioma y así estar a la vanguardia de los avances de la actualidad como también a las demandas que la misma institución está ofreciendo al público; cabe señalar, que este colegio tiene una modalidad bilingüe desde el grado preescolar a cuarto de primaria y requiere docentes capacitados en un segundo idioma.

La respuesta física total aparece como una metodología novedosa de gran interés para docentes y estudiantes ya que posee características substanciales a favor del aprendizaje infantil; estas son: el movimiento, el juego, la imitación y los gestos; el propósito es implementar en el aula esta metodología con el fin que el estudiante despierte interés en el aprender una segunda lengua. Este estudio beneficia a cada uno de los estudiantes ya que promueve el desarrollo de diferentes estilos de aprendizaje, abarcando diversas actividades educativas, enfocadas en los intereses, gustos y preferencias de ellos; donde el docente puede innovar y aplicar la metodología Respuesta Física Total en la enseñanza del inglés, con el fin de brindar a sus estudiantes aprendizajes significativos y se promuevan avances en el proceso de bilingüismo que adelanta la institución.

4. Justificación

La adquisición del inglés como segunda lengua representa para el mundo actual una exigencia de desarrollo personal, social, mejoras en el conocimiento e inmersión cultural y laboral. Con el paso del tiempo la educación ha tenido un gran avance y la adquisición de idiomas ha sido primordial para estos cambios puesto que la capacidad de expresarse en varias lenguas ha constituido el objetivo prioritario en la calidad del sistema educativo. El Ministerio de Educación Nacional en su programa nacional de bilingüismo define las razones que validan la importancia de aprender inglés, en las cuales están:

“El inglés es un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano., estimula al estudiante a abrir su mente, a aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades, ofrece mayores y mejores oportunidades laborales (...)” MEN, (2006).

Para las instituciones educativas, el aprendizaje del inglés se ha convertido en un reto constante y demandante ya que deben proporcionar las mejores metodologías desde los primeros grados de escolaridad para realizar procesos de inmersión significativos, aprendizajes lingüísticos competitivos y lograr el mejor nivel de satisfacción a nivel social; es en este aspecto donde surge la necesidad de realizar nuestro proyecto encaminado a el método Respuesta Física Total como herramienta para el aprendizaje del inglés en las estudiantes del grado primero D del Liceo

Arquideocesano de Nuestra Señora debido a que este método desarrollado por el Psicólogo Asher (1977) ha sido utilizado a lo largo del tiempo para enseñar lenguas a través de la combinación de las habilidades verbales y motrices, facilitando la adquisición de la segunda lengua y realizando el proceso natural de aprendizaje de la lengua materna. Es importante además conocer que este método responde a una actividad física, el cual para Asher (1977) “*es ideal para trabajar con los niños desde muy temprana edad, puesto que desde muy pequeños empiezan a explorar el mundo a través del movimiento y el contacto físico directo con las cosas*”. Es aquí donde surge como una alternativa la metodología Respuesta Física Total debido a que las estudiantes están en una edad de exploración, de juego constante y en un gran nivel de actividad física, como se evidencia en el *Anexo I*; donde es llamativo todo lo que implique movimiento y utilización del cuerpo; estas actitudes que se tornan como disruptivos dentro del aula se convierten en una herramienta estratégica que facilite el aprendizaje del inglés a través de la Respuesta Física Total. Esta investigación se enfoca con 34 estudiantes de 6 y 7 años con la metodología de respuesta física total porque es el que tiene características adecuadas que posibilitan la enseñanza.

La implementación del inglés requiere diversas estrategias y recursos que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma, teniendo en cuenta el estilo de adquisición y el ritmo de trabajo de los estudiantes, las actividades que se llevan a cabo dentro del aula, ya que deben ser atractivas para los niños para hacer que se sientan integrados, participes, y a su vez se potencie sus destrezas orales; además de ser una herramienta útil y necesaria para la vida.

Por tal razón es importante implementar este método para que los estudiantes desde sus inicios escolares tomen el aprendizaje del inglés como algo motivante, divertido, novedoso para ellos, donde sea fácil y didáctico su asimilación, desarrollo en edades posteriores y su interés permanezca activo y se logren avances que favorezcan el desarrollo intelectual, cultural y social. A su vez los docentes adquieren diferentes herramientas que facilitaran su rol de enseñanza y hará de sus clases un espacio de enriquecimiento y esparcimiento constante.

El presente proyecto tiene una gran importancia porque facilita en los estudiantes un aprendizaje del inglés, a partir de sus intereses, gustos, y actividades de interacción que facilite las destrezas y las competencias comunicativas significativamente, donde se fortalezca la formación intelectual, social, empleando habilidades como el escuchar y el hablar ya que este método destaca la importancia de la habilidad auditiva en el niño y como argumenta Asher (1977) *“Es a partir de éste donde los niños van adquiriendo el vocabulario necesario para luego pasar a trabajar las demás habilidades lingüísticas”*. Por otra parte, es necesario mencionar que los estudiantes se encuentran en una edad donde predomina el juego, la socialización, el movimiento, el juego de roles y la imitación constante de las acciones de los adultos y desde esas características es importante iniciar el proyecto, porque cuando se parte de intereses comunes los resultados son mejores debido a que se trabaja sobre aspectos que interesan a todos. Según Vygotsky (1930) argumenta en la teoría cognitiva sociocultural la importancia del análisis evolutivo y el papel que desempeñan el lenguaje, las relaciones sociales y el juego en el aprendizaje de los niños.

5. Descripción del contexto

Actualmente nos encontramos en un mundo globalizado donde los cambios son cada vez más rápidos en la educación y la tecnología; constantemente surgen nuevas formas de enseñar, aprender y contraer vínculos sociales. Nos encontramos inmersos en una constante comunicación e interacción con diferentes culturas donde el uso de la segunda lengua se hace indispensable para poder acceder con facilidad a las demandas de la sociedad; desde el punto de vista de la situación colombiana se hace evidente e imprescindible una lengua extranjera como lo señala el ministerio de educación nacional cuando dice: *Nuestro País Colombia en el tiempo actual y exigente necesita desarrollar la capacidad de sus ciudadanos para manejar al menos una lengua extranjera. En este contexto, el Ministerio de Educación Nacional formula el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, que incluye los nuevos Estándares de competencia comunicativa en lengua extranjera: inglés. Este proyecto propone elevar la competencia comunicativa en inglés en todo el sistema educativo y fortalecer la competitividad nacional. En esta tarea juegan un papel decisivo los docentes y las instituciones educativas, públicas y privadas, y todos los niveles que hacen parte del sistema: desde el Preescolar hasta el Superior. (M.E.N) Altablero No. 37, octubre - diciembre 2005.*

El Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora es una institución educativa de naturaleza privada, con sentido social, perteneciente a la obra educativa de la arquidiócesis de Manizales, y orientada por los principios de la iglesia católica; su jornada es única, posee los niveles de

prescolar, básica primaria, básica secundaria y media académica, con secciones femenina y masculina en bloques diferentes y se han avanzado procesos de bilingüismo desde el año 2009.

El colegio inició labores en el año de 1934 bajo la denominación de preparatoria del colegio de Nuestra Señora, con la autorización de la secretaría de educación de Caldas para el funcionamiento de los cinco grados de educación primaria. Su primer rector fue el señor Pbro. Samuel Osorio Restrepo; en el año de 1971 por Resolución No 1399 de la Secretaría de Gobierno Departamental, se modifica la Personería Jurídica y se adopta el nombre de “Liceo Arquidiocesano De Nuestra Señora”; en junio de 1982 asumió la Rectoría el sacerdote Jorge Luján Zapata, con la comprometedor tarea de continuar la obra de sus antecesores y es actualmente el representante legal de la institución. -El Rector cuenta con la colaboración de un vice-rector y tres coordinadores académicos, uno en la sección masculina y dos en la sección femenina; una de ellas es Gloria Beatriz Giraldo Gómez la cual es la titular en preescolar y básica primaria.

El Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora sección femenina se encuentra ubicada en la comuna la Estación, en la carrera 23 numeral 41 y 42; consta de 10 pisos y las siguientes dependencias: dos parqueaderos, dos coordinaciones, 10 baterías de baños, dos patios, 23 aulas de clase, dos salas de profesores, laboratorios de Física, Química y Biología, dos salas de sistemas, dos salas de material, oficina de Psicología, dos salones para el aseo, una bodega, Biblioteca, oratorio, salas de música, dos salas de videos, aula máxima, dos salas de audiovisuales, gimnasio, dos apartamentos para los porteros, bodega, un apartamento , sala de

deportes y dos terrazas, tiene además dos puertas principales ubicadas en la Avenida Santander y Avenida Paralela respectivamente, lo que permite un fácil acceso de sus alumnos ya que pueden llegar a través de las diversas rutas de servicio público de la ciudad.

Por otro lado su ubicación y horario permite que los padres de familia puedan transportar a sus hijos, dejarlos en la institución y continuar a sus destinos de trabajo. Además el colegio tiene para su comunidad educativa una sede recreacional ubicada en el sector de Santágueda; este cuenta con: Sala de juegos, cafetería y restaurante, alojamiento para 80 personas, sala de conferencias, canchas de fútbol, voleibol, baloncesto, 2 piscinas, juegos infantiles, kiosco, asadero, parqueadero. En el colegio actualmente se realizan ajustes y remodelaciones en la sede básica primaria en donde se construirán una mini cancha sintética y también en la sección masculina hay acceso a un laboratorio de inglés.

Apoyando el proceso de bilingüismo en los grados de primero a tercero, las docentes deben incluir en las áreas de ciencias naturales, ciencias sociales y sistemas vocabulario en inglés. Para esto el colegio ha facilitado un curso de inglés a los docentes de la institución de forma obligatoria para todos aquellos que no estén haciendo ningún estudio al respecto; este es dirigido por los docentes del área de inglés. En general los docentes cuentan con distintos estudios que enriquecen las áreas como: normalistas, profesionales y magisters.

El grado primero D donde se lleva a cabo el proceso investigativo está ubicado en el segundo piso del colegio; este al igual que el grado transición tiene un baño dentro del salón adaptado a las necesidades y comodidad de las estudiantes, el salón es amplio, con buena iluminación, tiene 16 sillas de trabajo bipersonales, dos sillas individuales, una vitrina de material, un tablero acrílico, tiene ventilación natural ya que las ventanas están en dirección a la avenida, además tiene ventilación artificial ya que cuenta con un ventilador. El salón es el mismo para todas las clases, también los estudiantes cuentan con una sala de música, una sala de videos, una sala de sistemas, una biblioteca y un gimnasio para recibir sus clases. A cargo del grupo se encuentra una directora que imparte las áreas de español, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, ética, artística; y diferentes catedráticas para las áreas de inglés, religión, educación física, música, sistemas y como el colegio se basa en principios de la iglesia católica todos los miércoles en la primera hora de clases las estudiantes reciben la santa eucaristía.

El colegio, como material de apoyo, cuenta con varios afiches para las áreas de español, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y algunos en inglés; cuenta además con grabadoras en cada uno de los grados, video beam, un computador portátil y un televisor en básica primaria, por lo general los docentes crean su propio material para cada una de sus clases. Las estudiantes de grado primero utilizan como libro de apoyo para el área de español, inglés y religión.

El grado Primero D se conforma por 34 niñas, 4 de ellas tiene cumplidos sus 5 años de edad y las demás tienen 6 años de edad. Sus estudios de transición fueron realizados en diferentes

jardines de la ciudad de Manizales. Las estudiantes que iniciaron el preescolar en el colegio tiene un acercamiento con el inglés, y las estudiantes provenientes de otros jardines, en su mayoría no tuvieron acercamiento con el idioma, como se evidenció al momento de realizar un diagnóstico, *Anexo 2*, donde se preguntaron acerca de los pre saberes y no dan razón de ellos. El nivel socio económico de los estudiantes es el siguiente: estrato 1 el 1%, estrato 2 el 8% estrato 3 el 52%, estrato 4 el 33%, estrato 5 el 4% y estrato 6 el 2%.

El colegio le brinda educación en un mayor porcentaje a los estratos 3 y 4 con un 82% de la población Manizaleña, estratos socio- económicos representado en su mayoría por padres de familia de un nivel educativo que va desde tecnólogos hasta profesionales en las diferentes ramas (médicos, abogados, administradores, psicólogos, docentes, ingenieros). Además encontramos empleados como: fotógrafos, guardas de seguridad, vendedores, comerciantes, empleados del sector judicial, independientes, y amas de casa.

6. Descripción del área problemática

El colegio privado Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora inicio el proceso de bilingüismo desde el año 2009 en los grados transición, primero, segundo y actualmente tercero donde se va incursionando gradualmente. El grupo objeto de estudio es el grado primero D donde una de las investigadoras participa en la formación de las estudiantes ya que se desempeña como directora de grupo. El 48.4% de las estudiantes cursaron transición en el colegio, por lo tanto ya iniciaron el proceso de bilingüismo; por su parte la mitad del grupo no acreditan buenas bases en el inglés y en general el nivel en esta lengua es muy bajo. Con el fin de dar respuesta a la exigencia actual de la ciudad que es incursionar un proceso bilingüe en los colegios y para validar este estudio, se diseñó una etapa diagnostica que constó de tres instrumentos: entrevista, encuesta y diario de campo: se utilizaron en la recolección de información para conocer los aspectos que facilitan y favorecen la adquisición de la segunda lengua, como también identificar los puntos por mejorar que son necesarios para fortalecer y optimizar en el proceso de bilingüismo. Los resultados obtenidos fueron analizados utilizando el método de caracterización por colores, frecuencias de comparación y contraste; y arrojaron en el *Anexo 3* que un 85% de las estudiantes les gusta las clases de inglés, aunque un 48% no demuestra comprender lo que las docentes expresan en este idioma, por otra parte se observa en el diario de campo que la participación es poca. La atención de un 55% de las estudiantes es dispersa, y se genera comportamientos disruptivos por la falta de interés. Luego de entrevistar a varias niñas ellas manifiestan que les gustan las canciones, los bailes, los juegos que implican movimiento como se observa en el *Anexo 2* y *3*. En la entrevista estaba la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más te gustó de la clase de inglés? y dos de las respuestas fueron: *1. Me gustó mucho la canción de los*

animales, fue muy chistosa.. a mí me gusto los juegos, la canción de los animales y cuando bailamos. Anexo 4 y 5. Luego de implementar estos gustos y preferencias se evidencia que es más atractiva la clase y genera participación, juego de roles, y sobre todo iniciativa de las estudiantes para proponer en sus competencias lingüísticas.

Luego de investigar varios autores que hacen referencia al fenómeno que se genera dentro del aula de clase, se encuentran valiosos aportes teóricos como el libro *Teoría del Movimiento* escrito por Meinel y Schnabel (2004) quienes argumentan que: *“El aprendizaje de movimientos deportivos es predominante un aprender en grupo, de modo que no solo las relaciones sociales entre el maestro y el alumno, sino también las relaciones entre los alumnos tienen una influencia importante en el proceso de aprendizaje”*. Pág. 189

En la edad de los 5 a 7 años los niños se encuentra en una etapa donde están iniciando su proceso escolar, adquiriendo normas y reglas, muestran curiosidad por todo lo que impacte en su diario vivir, por las actividades y aspectos nuevos que llegan a su vida social y sobre todo por los avances científicos. Los niños están en la plena etapa del constante movimiento, donde aprenden haciendo, tocando, experimentando con todo su cuerpo, además están en la etapa donde aprenden construyendo, donde se trabaja con la socialización, donde es imprescindible el trabajo en equipo y todo lo que ven de las características sociales lo imitan.

Asher (1960) propone un método para enseñar diferentes lenguas integrando la actividad motora con los intercambios lingüísticos; le llamó a este método “Respuesta Física Total” y fue creado como un conjunto de herramientas que facilitan la adquisición de cualquier idioma siguiendo el proceso natural del ser humano similar a su lengua materna; es decir, se busca que cuando el estudiante este aprendiendo lo haga de forma placentera; es así que empleamos el método propuesto por Asher (1960); pues es evidente que los participantes se ven en constante movimiento, desean jugar todo el tiempo y se sensibilizan a los gestos. Es importante tener presente todas las necesidades de nuestros estudiantes, sus particularidades, estilos de aprendizaje, y sobre todo los aspectos que enfatizan sus intereses y a partir de ahí reestructurar nuestra práctica educativa y promover el proceso de adquisición del inglés como segunda lengua de una forma realmente significativa

En conclusión, en grado primero D presenta las características de un grupo con un alto grado de actividad física, puesto que la gran mayoría están constantemente en movimiento incluso cuando la indicación de la docente es que permanezcan en sus sitios de trabajo y concentradas; las actividades pasivas no favorecen la adquisición de aprendizaje, ya que se desconcentran con gran facilidad y su atención se dispersa. Implementando actividades lúdicas, que implican juego, motivación, movimiento, imitación y juego de roles ha mejorado mucho las condiciones de enseñanza y se han alcanzado los objetivos en su mayoría en cada una de las áreas. Se espera continuar con un amplio contenido teórico que favorezca nuestro interés investigativo. Estos fundamenta los hallazgos principales de la etapa diagnóstica que más se resaltan durante la etapa de diagnóstico y que direccionan esta investigación: cumplir con las demandas de la actualidad y satisfacer las necesidades de los estudiantes al momento de adquirir

una segunda lengua, por tal razón acorde a los autores explorados previamente y enfocando las necesidades detectadas, la pregunta que en ruta este estudio es:

7. Pregunta de investigación

¿Qué estrategias metodológicas de aprendizaje utilizadas bajo la metodología “Respuesta física total” favorece el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado primero D del Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora?

8. Objetivos

9.1. Objetivo general

Optimizar los entornos de aprendizaje en los estudiantes por medio de la metodología “Respuesta física total” del inglés como segunda lengua en el grado primero D del Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora.

9.2. Objetivos específicos

- Identificar el efecto de actividades basadas en la metodología Respuesta Física Total en el comportamiento de los estudiantes durante la clase de inglés.

Determinar el impacto de la metodología Respuesta Física Total en los proceso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

10. Marco de antecedentes

10.1. Antecedentes Internacionales:

- Lugar: Colegio Dulce Nombre de Jesús. Oviedo, España.
- Nombre de la investigación: El Método de TPR en la Educación Infantil.
- Autores: Andrés Canga Alonso
- Año de publicación: 2001
- Fecha de consulta: Marzo 19 de 2013

Resumen descriptivo: La investigación tiene como finalidad la descripción de las diferentes estrategias del método TPR en la enseñanza del inglés, donde los estudiantes sean capaces de reconocer y responder físicamente ante las órdenes abordadas en clase, sin forzarles en ningún momento a reproducirlas verbalmente y, por supuesto, tampoco que sean capaz de representarlas gráficamente.

10.2. Antecedentes Nacionales:

Lugar: Universidad de la Salle. Bogotá

- Nombre de la investigación: Utilización método total physical response para la enseñanza del idioma inglés en un niño preescolar con síndrome asperger.
- Autores: Vivian Marín P, y Tatiana Arce E.

- Año de publicación: 2010
- Fecha de consulta: Marzo 19 de 2013

Resumen descriptivo: Esta investigación está enfocada en la revisión de la metodología de Total Physical Response en la adecuación curricular del área del inglés, referente al trabajo cotidiano de clase, para los niños y niñas con Síndrome de Asperger, aspectos didácticos y lingüísticos que progresivamente faciliten la planeación de clases para los docentes en esta área y una mejor organización de los contenidos a trabajar en una segunda lengua.

Lugar: Universidad de San Buenaventura. Sede Bogotá

- Nombre de la investigación: El Juego Como Herramienta Didáctica.
- Autores: Cristian Andrés Soto Bueno
- Año de publicación: 2010
- Fecha de consulta: Marzo 19 de 2013

Resumen descriptivo: En el presente trabajo se tiene como finalidad el juego como una buena estrategia didáctica para la enseñanza de una segunda lengua (Inglés) en estudiantes de educación básica primaria y generar una motivación e interés en la adquisición de este idioma.

11. Referente conceptual

Para el propósito de esta investigación es preciso dejar claro el camino que deseamos concretar como forjadoras de un método de enseñanza como lo es la respuesta física total; Los Lineamientos Curriculares de Idiomas Extranjeros en los elementos y enfoques de currículo nos sugiere este método, haciendo una reseña del origen y fundador de este: *MEN (2007) “Este método se originó en los Estados Unidos de Norteamérica. Su creador y principal impulsor, Asher parte de la convicción de que cuando los estudiantes responden con acciones a las órdenes impartidas por el profesor (o por otros estudiantes) su aprendizaje es mucho más eficiente su participación activa es más completa. Su característica básica es la respuesta física a órdenes y este hecho permite a los estudiantes el movimiento continuo, aspecto que lo hace atractivo para el trabajo con niños”*. pág. 09

Este método surge como una alternativa para enseñar al estudiante desde su misma esencia ya que el sujeto y en especial en sus primeros años de vida es fundamental que el conocimiento sea impartido desde el movimiento para poder establecer relaciones y buscar un conocimiento significativo. La humanidad está inmersa en un mundo globalizado, donde los cambios en la educación transcurren rápidamente y aparecen exigencias que tienen gran competitividad en la calidad educativa. Actualmente, En Colombia se ha necesitado desarrollar en los ciudadanos la capacidad para manejar al menos una segunda lengua como lo expone el Ministerio de Educación Nacional:

“A partir de la necesidad de fortalecer la posición estratégica de Colombia frente al mundo, determinada por los tratados de libre comercio, la globalización de las industrias culturales y el desarrollo de la sociedad del conocimiento, el gobierno tiene el compromiso fundamental de crear las condiciones para desarrollar en los colombianos competencias comunicativas en una segunda lengua”.(2005) (pág. 01)

Las instituciones educativas están en un reto constante y demandante proporcionado las mejores estrategias de enseñanza desde el nivel inicial de escolaridad para dar respuesta a las exigencias sociales, en este caso la adquisición de una lengua extranjera, ya que para los niños un buen nivel de inglés proporciona mejores oportunidades escolares, favorece el desarrollo comunicativo con otras culturas, facilita la socialización y lo convierte en persona competitiva en el mundo.

El Ministerio de Educación Nacional en la revista *Altablero, bases para nación bilingüe y educativa*.argumenta que:

“Ser bilingüe es esencial en un mundo globalizado. El manejo de una segunda lengua significa poderse comunicar mejor, abrir fronteras, comprender otros contextos, apropiarse saberes y hacerlos circular, entender, enriquecerse y jugar un papel decisivo en el desarrollo del país. Ser bilingüe es tener más conocimientos y oportunidades para ser más competentes y competitivos, y mejorar la calidad de vida de todos los ciudadanos”

Este argumento pone al ser humano en un nivel de desarrollo constante; brinda grandes oportunidades para enriquecer la cultura de quien está en contacto con otro idioma y además fortalece vínculos multiculturales como también los procesos cognitivos; este proyecto impacta directamente a las estudiantes puesto que les ofrece la oportunidad de hacer permanente uso de una segunda lengua.

11.1. Movimiento Corporal:

*“Tenemos un **cerebro** porque tenemos un **sistema motor** que nos permite alejarnos del peligro y acercarnos a las oportunidades. Los sistemas educativos que reducen el movimiento de la mayoría de los estudiantes a un apéndice escribiendo secuencias de letras y dígitos en un campo de juego del tamaño de una hoja de papel, no comprenden la importancia del desarrollo motor.” Silvester. (2002)*

Silvester da luces claras sobre las características de la metodología “Respuesta física total” para no caer en el error de enseñar solamente a escribir letras y dígitos en la adquisición de una segunda lengua, ya que es importante tener en cuenta que en la enseñanza de otro idioma es necesario que el estudiante se sienta atraído, motivado, que sea de su interés este nuevo conocimiento, y se sienta participe del proceso de aprendizaje, que lo adquirido lo obtenga de combinar diferentes estilos de aprendizajes y estrategias didácticas con un alto grado de motivación; por lo tanto es indispensable hacer énfasis en el movimiento pues el estudiante se siente grato e identificado con este aspecto.

Hernández (2004) explicita “*Una de las mayores dificultades para enseñar el inglés en niños pequeños es el hecho de que se desconocen la estructura formal de la lengua, por esta razón la enseñanza debe adecuarse a los conocimientos que ellos ya poseen (...)*”. Es en este punto donde la forma como debe aprender el ser humano y como enseñarle a adquirir una segunda lengua es sin duda un tema que ha inquietado a los docentes de la actualidad, donde constantemente surgen interrogantes tales como: ¿De qué manera el estudiante puede aprender otro idioma sin olvidarlo?, ¿Cómo evitar cometer errores en otro idioma?, ¿Cómo lograr aprendizajes significativos en el estudiante?, ¿Cuál es la metodología más acertada para enseñar una segunda lengua?, ¿Cómo transformar los comportamientos disruptivos del aula en un recurso a favor del aprendizaje del inglés?

Muchos son los cuestionamientos que emergen a la hora de planear una clase para alcanzar lo que queremos lograr, los estudiantes de la actualidad son exigentes al momento de aprender ya que a ellos no solo le basta con escuchar, oír y producir los conceptos o significados de una traducción en inglés, si no que espera ser movilizadado con todo su ser y es desde el nacimiento hasta la edad adulta en que el ser humano aguarda a que los estudios que realiza sean acomodados a sus necesidades y se dice hasta la edad adulta por que los adultos también demuestran interés en aprender a través del movimiento, con sus limitaciones y de pronto pocas destrezas pero sienten placer al hacerlo; es tratar de pensar en actividades muy acordes a sus edades. En este aspecto, Brown (2008) resalta “*la importancia que tiene el juego en general y el*

juego de rol en particular en la adquisición de habilidades y estrategias de resolución de problemas de cualquier tipo, y en cualquier edad”.

El niño normalmente con todo su potencial demuestra energía, y mucha felicidad cuando aprende con movimiento; esta es una herramienta fundamental en los juegos de los niños, y es conocido de todo docente que las actividades que más relevancia tiene un estudiante para su desarrollo en los primeros grados de escolaridad es la que comprometen su motricidad fina y gruesa; ya que al pasar el tiempo el estudiante tiende a olvidar si este no ha sido en conjunto con el aspecto psicomotor, es decir colocar al estudiante inmerso o en contacto directo con el aprendizaje, donde se pueda convertir en un proceso tangible y enriquecedor.

Un estudiante, en sus primeros años escolares, en ese primer contacto con la escolaridad y la diversidad de saberes complejos, es necesario que tengan aprendizajes significativos; y para esto se debe hacer integración de las habilidades del aprendizaje o tratar de llenar sus expectativas a través de actividades que requieran movimiento. Es importante que el estudiante en todas las áreas del saber y en este caso el inglés pueda integrar todos los sentidos, para que el conocimiento sea recibido desde la cabeza hasta la punta de los pies, que cuando produzca este conocimiento, el estudiante sea un experto. *“En la actualidad, se puede lograr que los niños, mediante la educación por medio del movimiento, alcancen, en el centro infantil, muchas satisfacciones y éxitos, lo que reforzará positivamente su futura actitud hacia los estudios académicos (...), Bolaños (2006) pág. 17.*

Ruiz, García y Gutiérrez (2007) en su libro *los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años* nos señala la importancia de la motricidad en el etapa de educación infantil y citan la *Psicología de Piaget (1985)*; según este autor, en las primeras actividades del bebe, los reflejos, (movimientos involuntarios), tornan a hacerse voluntarios. A falta de la palabra es por el movimiento como el niño indica, señala, hay identidad entre lo mental y lo físico. (Pág. 24) Los estudiantes argumentan constantemente en las aulas tener la necesidad de adquirir una segunda lengua como aprendieron la primera y los educadores deben reflexionar, ser conscientes de los diferentes canales de aprendizaje de los estudiantes y proporcionarles espacios donde puedan expresarse de forma enriquecedora; ya que la perspectiva del docente es mejorar en el educando la adquisición de otro idioma para volverlos competentes y ser capaces de entablar relaciones en cualquier lugar.

11.2. Enseñanza y aprendizaje del inglés en edades tempranas

El idioma del inglés puede ser adquirido por cualquier persona interesado por aprenderlo y practicarlo, pero cuando se habla de aprenderlo a una edad temprana esto facilita mucho más la adquisición. Hardy (2013) asegura que *“la enseñanza del segundo idioma ha de comenzar a una edad muy temprana. Así el niño lo interioriza de forma natural”*, ya que a diferencia de los adultos el inglés en los niños es algo que implica curiosidad, interés, es similar a la adquisición de la lengua materna, donde el niño desea repetir lo que su madre dice, con el fin de tener comunicación. Esto mismo ocurre con el inglés en los niños puesto que cuando se enfrentan a este, ellos tienen la necesidad de dar respuesta.

Cuando se implementa un segundo idioma en edad temprana se potencializa la integridad en el estudiante lo hace más capaz de tolerar y comprender otras culturas y le abre espacios de socialización; la idea es que el estudiante desde su niñez aprenda vocabulario, estructura gramatical, entienda, reconozca el segundo idioma que va a aprender. Como dice Mercader y García. (2001) en su texto de *“reflexiones sobre la enseñanza del inglés en edades tempranas* *“La práctica del inglés en edades tempranas contribuye a la educación integral del niño, ya que favorece una mayor tolerancia hacia otras razas y culturas, desarrolla destrezas del propio lenguaje, fomenta la curiosidad por otras costumbres, y permite la comunicación y expresión en un idioma diferente”.*

Por otro lado Weiten (2004) en su libro *Psicología: Temas y Variaciones* (pág.309) nos argumenta que:

“Está comprobado que la edad es un factor importante de la facilidad con que se aprende un segundo idioma: cuanto más joven, mejor... como se aprecia, las personas que empezaron a aprender inglés a temprana edad alcanzaron un mejor dominio que las que empezaron más tarde. Por razones todavía desconocidas, el aprendizaje se realiza mejor cuando inicia antes de los 7 años”.

También es importante que en el momento de exponer un segundo idioma en un niño se realicen constantes inmersiones culturales para que el estudiante este cada vez más motivado y curioso en aprender, como por ejemplo realizar actividades lúdicas, donde el estudiante pueda

hacer uso de sus sentidos por medio de canciones, rondas, videos, afiches, fichas y otros materiales que faciliten la inmersión que se pretende en este proyecto.

11.3. El juego y la enseñanza

Desde el momento del nacimiento hasta la muerte el juego ha representado para el ser humano el momento de descanso, esparcimiento y ocio donde realiza diferentes clases de actividades encaminadas a cada uno de los gustos y preferencias. Estas actividades además de tener objetivos lúdicos tienen objetivos académicos ya que favorece el proceso de adquisición de aprendizaje a través del entretenimiento. Para Piaget (1956) *“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”*. Por otro lado Brunner (1986) sostiene que *“El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar e incluso a ser el mismo”*. El juego ha tenido gran influencia en la vida adulta ya que por lo general en cada uno de los juegos es imprescindible la utilización de diferentes roles dentro de estos, puesto que cada uno de los participantes o el participante debe desarrollar un papel o responsabilidad para que el juego se torne divertido y enriquecedor. Muchos de los juegos de los niños se refieren a actividades que observan de los adultos y que ellos empiezan a imitar; como se cita en el libro *El Afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores*, el autor Groos (1902) dice que: *“El juego es un pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.”* El juego permite a las personas ser libres y espontáneos, permite la expresión constante, desenvolvimiento, socialización y constante interacción, el juego

facilita el proceso de adquisición ya que mantiene al participante en un buen grado de motivación. Ahora cuando se hace referencia del juego en el proceso educativo de los niños se puede inferir que éste es una excelente herramienta que enriquece las prácticas pedagógicas, ya que favorece la participación. Desde la docencia se ve la necesidad de construir conocimientos en el niño, la calidad de educación y materiales debe garantizar en el niño un mundo lleno de misterio, novedoso que puedan ir más allá de lo común y depende del docente que los estudiantes puedan sonreír y disfrutar dentro de su salón de clases y esto se logra a través del juego; pues el juego mejora la calidad de vida de los niños y niñas porque sus aprendizajes son significativos, así como expone Pieterse, (2005) *“El juego es un instrumento natural que tu hijo utiliza para explorar y descubrir -y con el tiempo dominar - el mundo que le rodea”* (Pág. 78)

El juego proporciona en el niño la espontaneidad y así busca la forma de aprender más sin necesidad de sentirse incomodo, presionado o aperezado; como lo manifiesta Agudelo (1997) en su libro de lúdica y pedagogía *“el juego es una de las muchas formas del instinto... puede agrupar las probables expresiones de la vida del niño, cualquiera sea el ambiente en el cual se desarrolle; por consiguiente, la espontaneidad es el sello característico en la complejidad del juego y constituye el elemento hereditario”* En la infancia los niños siempre escogen juegos que requieren movimientos y como son de su agrado manejan buena coordinación, y recuerdan con facilidad todas las acciones que se ejecutaron dentro del juego y dentro del salón de clases no se puede olvidar que los niños están al acecho de toda situación lúdica que se pueda presentar y no ponerlo en un aprendizaje tradicional o formal.

11.4. Gestos y su importancia

El ser humano en su constante búsqueda de superar su nivel intelectual trata de implementar diferentes metodologías que le ayuden a adquirir conocimiento con facilidad, un factor al momento de enseñar a estudiantes de grados inferiores es la implementación de los gestos al momento de enseñar una segunda lengua pues los gestos nos permiten estar en constantemente alerta al momento de aprender, así como lo afirma Clark (2003) *“Los gestos sirven para llamar la atención y para ayudar a los niños a fijarse en lo que viene después”*(pág. 744)

El texto anterior manifiesta una importancia en el docente el cual la actitud debe ser comprometida a roles que cautiven al estudiante, a mover cada parte de su cuerpo de forma acertada con la realidad; es decir: hacer uso del lenguaje con el gesto respectivo; ya que esto permite integrar en un todo la comunicación y es más significativo y atractivo para el estudiante relacionar el conocimiento con algo visual o impactante; es aquí donde el estudiante dentro de su estructura mental hace una representación simbólica que como dice Morrison (2005) *“la representación simbólica ocurre cuando el niño puede visualizar los eventos internamente y mantener imágenes mentales de objetos que no están presentes y son los gestos el puente para que el niño haga esta representación”*(pág194), es una manera de conectar dos de los sentidos del ser humano, el auditivo y de la vista, haciendo del aprendizaje fácil y el conocimiento significativo.

De acuerdo con Hardy (2013) *“El proceso a la hora de empezar a dominar un segundo idioma ha de ser el mismo que se produce en el aprendizaje de la lengua materna (...) en primer*

lugar escuchando, luego comprendiendo, hablando y por último, leyendo y escribiendo”. De esta forma, cuando se aprende un segundo idioma es importante empezarlo de forma similar a la adquisición del aprendizaje de la lengua materna; es aquí donde los padres hacen diferentes gestos para comunicar todos los sentimientos y expresiones hacia el niño y de esta forma entablan comunicación efectiva con ellos y logran entenderse; esto se hace desde el mismo momento de su gestación; motivando al ser humano a comunicarse con rapidez; por lo tanto, es así como debe ser la enseñanza de un segundo idioma.

Dentro del aula es el docente el encargado de asumir una actitud comprometida y su vez brindar un apoyo más maternal y responsable para proporcionar conocimientos sólidos por medio de la comunicación y una serie de gestos que ayudan al estudiante a sentirse identificados; como si estuvieran aprendiendo la lengua materna, es así que el docente crea una necesidad en el estudiante con respecto a la adquisición de un segundo idioma para reconocerla como importante y fundamental en la vida, como argumentan Ferrero y Martín (2002) *“El Lenguaje No Verbal potencia lo que se dice a través de la palabra hablada y cantada asociado al ‘cómo se dice o canta’ usando como soportes el movimiento del cuerpo, los gestos, la mirada”* (pág. 150).

Lewis (2004) en su escrito del “papel de los gestos en la Enseñanza de una Segunda Lengua (Universidad de California-Davis), *investigan la importancia de los gestos para los niños en el primer año de Primaria, cuando todavía no tienen suficientes palabras. Sus resultados indican que los niños que los ven son más capaces de demostrar su entendimiento de la materia del experimento, lo contrario de los niños que no los ven. Esto sugiere que, particularmente en este contexto, los gestos tienen una función importante en el proceso de comunicación.* (Pág738)

11.5. Habilidades del aprendizaje

Las habilidades del aprendizaje en el estudiante nos permiten detectar cuando un estudiante ha adquirido de forma exitosa cierto aprendizaje, decimos este término en nuestro proyecto porque al momento de aprender un segundo idioma es necesario que este se transforme en una habilidad y sea capaz de hacer inmersión de este en su vida cotidiana como algo muy natural.

Díaz (1999) en su libro de la enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas nos menciona que: *“El aprendizaje de habilidades básicas debe cumplir dos finalidades. En primer lugar, hemos de procurar que los aprendizajes realizados en clase tengan una transferencia a la vida real y, segundo, que en la programación y temporalización de los contenidos se procurará la construcción de nuevos aprendizajes y que estos se sustenten o construyan sobre los anteriores, es decir, que los primeros deben tener transferencia hacia los segundos”* (Pág. 81). Las habilidades del aprendizaje es sin duda un tema que interroga a todos los seres que están en miras de investigar a otro ser humano, ya que esto nos cuestiona sobre *¿Cómo el ser humano enfrenta sus habilidades?, ¿Cómo logra aprender?, ¿Cómo se puede alcanzar un nivel de conocimiento superior?* Son muchos los interrogantes que van encaminados al ser humano el único ser racional que logra cambiar todas las investigaciones y las hace volver más interesante; ya que el hombre constantemente evoluciona, no se queda en el anonimato y mucho menos retrocede, sino; que sus habilidades se convierten en cualidades también sementadas imposibles de extraer de su ser.

11.6. Aprendizaje significativo

Es de gran importancia hablar sobre el tema del aprendizaje significativo como un objetivo que permite visionar los logros que alcanza el estudiante en la adquisición de una segunda lengua, pues el estudiante dentro de su cerebro tiene una variedad de conocimientos y unos estilos diferentes de aprendizaje que lo hacen único, y en muchas ocasiones toda la formación que le llega del medio la transforma en saberes que podrá usar en un futuro.

Es preciso decir que la educación se ha diseñado para todos, esta debe estar a la vanguardia de las demandas de la sociedad, debe ser una educación sometida a la flexibilidad, y debe atender a cada estudiante de acuerdo a sus particularidades.

“El aprendizaje significativo se produce cuando se relaciona información nueva con algún concepto inclusor ya existente en la estructura cognitiva del individuo que resulte relevante para el nuevo material que intenta aprender. A su vez... la nueva información aprendida modificará la estructura cognitiva del individuo. (Teorías Cognitivas Del Aprendizaje Escrito por Juan Ignacio Pozo)” (Pág. 215.)

El estudiante al estar en un ambiente de aprendizaje significativo transforma sus conocimientos, pensamientos y demás saberes en algo útil para su vida y cada vez más escala a un nivel más alto, siempre el aprendizaje se basa en recoger conocimientos previos y agregar los saberes nuevos, para hacer de esto algo más complejo.

El docente debe promover una verdadera enseñanza, partiendo siempre de las necesidades, gustos y conocimientos previos de los estudiantes con respecto a los temas de

enseñanza ya que de ahí dependerá la obtención de un aprendizaje significativo real, ese aprendizaje que hace que el niño dentro de cabeza le encuentre sentido de utilidad a todo lo que aprende, le despierte el sentido del interés constantemente y promueva en él, el deseo por compartirlo con los demás y enriquecerlo con el paso del tiempo.

11.7. Método Respuesta Física Total

Para iniciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma extranjero como es el inglés, en los primeros grados de escolaridad, es indispensable que el ambiente escolar propicie espacios de esparcimiento, interacción, motivación y juego, en donde el docente en las diferentes clases facilite estrategias acordes a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, se tenga en cuenta la diversidad cultural y sin lugar a dudas el desenvolvimiento social del estudiante, además, se propicie el aprendizaje constructivista, el cual trata al proceso de aprendizaje como un proceso social; como se argumenta en el aporte de Vygotsky en su teoría del desarrollo social, (1987) *“En el pensamiento constructivista, es fundamental hacer énfasis en las interacciones sociales en el aprendizaje.”* (Pág. 26). Él plantea que el individuo desarrolla su conocimiento en un contexto social, concibe al sujeto como un ser social; por lo que los procesos psicológicos superiores comunicación, lenguaje y razonamiento se adquieren primeramente en un contexto social y posteriormente se internalizan.

Para la enseñanza y aprendizaje exitoso del idioma inglés, existen varios aspectos que se deben considerar para favorecer el proceso, estos son: diseñar contenidos temáticos significativos que tengan objetivos interculturales, plantear métodos de enseñanza distintos incorporando de las

inteligencias múltiples partiendo siempre de las actividades de interés para los estudiantes y sus particularidades.

Con respecto al modelo de enseñanza más adecuado que se ha de seguir a estos en los primeros niveles de escolaridad, Asher (1972) considera que la forma más aconsejable se fundamenta en un modelo similar al que se emplea para la enseñanza de la lengua materna, basándose en el desarrollo de las destrezas orales. Esta afirmación será la base fundamental de la Respuesta física Total que fue el modelo utilizado en esta investigación.

El método Respuesta Física Total fue desarrollado por el Psicólogo James Asher en la década de 1960 para colaborar en el aprendizaje del lenguaje. Este método radica en la premisa de que el cerebro humano está biológicamente programado para aprender cualquier lenguaje y cuando éste se aprende, se internaliza por medio de un proceso descifrado similar al desarrollo del lenguaje de la lengua materna, y permite un proceso extenso de desarrollo de la comprensión anterior a la producción del lenguaje.

Realmente es importante esta metodología, para la enseñanza de una segunda lengua, ya que cada aporte dado en dicho proyecto, ayuda a docentes, estudiantes y a cualquier otra persona que realmente esté interesada en el aprendizaje del inglés, por lo tanto se obliga tener claridad sobre todo lo relacionado con la “Respuesta Física Total”, y a partir de aquí hacer ejecución en la práctica de manera correcta; ya que según Asher (1977) “*TPR es un método pensado para la enseñanza de idiomas a través de la combinación de las habilidades verbales y motrices*”.

Esta metodología nos brinda una valiosa posibilidad de acoplar todas las habilidades y unir las para un mismo objetivo, el aprendizaje complejo de un segundo idioma, claro está, que

para unir esas habilidades, primero se debe reconocer con claridad cuáles son, y por medio de ello, empezar a utilizarlas, y así de esta manera ofrecer una motivación a los niños por medio dichas destrezas, que son las ayudan a la hora de enseñar.

Este método se basa en la forma en la que los estudiantes en su infancia aprenden su lengua materna, la cual se da entre padres e hijos combinando las habilidades verbales y motrices, donde el niño responde físicamente a los comandos verbales. Estos comandos son acompañados por la voz del padre, en este aspecto se involucra la voz con su dramatización e imitación. Con el paso del tiempo y constante ejercicio, el niño absorbe el lenguaje sin hablarlo, pero cuando adquiera seguridad, espontáneamente el niño dará razón y expresará ideas a partir de su experiencia e ingenio. Es durante este período que la interiorización y el descifrado de mensajes ocurren. Las primeras destrezas que se practican son las receptivas y posteriormente pasará por un periodo de silencio antes de producir algún mensaje oral o escrito. Posteriormente, el estudiante puede responder físicamente para mostrar la comprensión del mensaje. Es en este aspecto donde Asher (1977) hace énfasis de la importancia que el docente imite y practique este mismo proceso en el desarrollo de sus clases.

TPR está pensado primordialmente para profesores que enseñan inglés como un idioma adicional y por consiguiente como método en la enseñanza de otros idiomas, especialmente cuando se trata de estudiantes a temprana edad ya que las respuestas a los comandos dados por el docente en su proceso inicial y constructivo se dan a partir de la actividad física, donde se coordina el habla con la acción. Es importante que el estudiante refuerce más los estímulos del

medio para memorizar, con más facilidad podrá traer a su mente todos los recuerdos; y para realizar este ejercicio es necesario que se haga con la repetición de frases, oraciones y palabras o también asociarlo con actividades que requieran motricidad fina y por consiguiente gruesa, podemos observar que es más práctico hacer actividades que generen movimientos ya que tendríamos un gran porcentaje de la atención, concentración y el gusto por estudiar del estudiante. Este método de la respuesta física total tiene unas características muy interesantes que son: primero se puede asimilar con mayor rapidez la adquisición de habilidades en otra lengua si es estimulado el sistema cenestésico-sensorial y otra es la comprensión y la memoria tienen muy buenos resultados si son por medio de la motricidad fina y gruesa. Este método destaca la importancia de la habilidad auditiva en el niño y es a partir de este donde los niños adquirirían el vocabulario necesario, para luego trabajar la habilidad lingüística basado en comandos. Tal asociación se produce, según Asher (1966), *“En el hemisferio lateral derecho, puesto que el hemisferio izquierdo sólo aprende cuando el derecho actúa, aspecto que contrasta con los enfoques audio-linguales que se centran en los elementos procesados en el hemisferio izquierdo”*.

Asher (1966) sustenta que la metodología de la respuesta física total hace funcionar el hemisferio derecho del cerebro y éste es el que se encarga de toda la motricidad del ser humano, la respuesta física total es así una metodología acorde para enseñar en un grado inferior y se ajusta a las necesidades de toda enseñanza. Además, este enfoque sigue los principios del desarrollo del niño de Piaget e incluye elementos propios de los métodos humanistas para tratar de eliminar los filtros afectivos que puedan impedir o dificultar el aprendizaje, por lo que la clase

ha de generar un clima de relajación, tranquilidad y confianza que elimine tales impedimentos (Vygostky, 1930).

El docente cumple un rol fundamental teniendo en cuenta las edades de los estudiantes, ya que su aporte, disposición, compromiso va a condicionar en gran parte el aprendizaje de los estudiantes, por tal motivo el docente debe estar a la vanguardia de todos los cambios tecnológicos y didácticos y por ende poseer un alto conocimiento lingüístico y una excelente creatividad. Está en manos del docente decidir qué enseñar y como realizarlo, es decir crear escenarios adecuados para hacer lo más natural posible similar a una segunda lengua.

El estudiante es el participante activo de este estudio, él adquiere protagonismo desde el inicio del proceso, puesto que cuando se inicia el acercamiento a un nuevo idioma, el estudiante debe estar atento para responder a las órdenes (comandos) que pronuncia el profesor y cuando desarrolla su capacidad de producción su protagonismo se evidencia, puesto que el estudiante ya puede tomar el rol de líder y empieza a reproducir e interpretar las órdenes que da y deben seguir el resto de sus compañeros. Asher, (2011). A continuación se hace referencia a las técnicas que el docente debe tener presente al momento de trabajar con este método según Asher (2002): inicialmente el docente explica los comandos con su respectiva acción, luego el docente dice el comando y ambos realizan la acción; después, el docente dice el comando pero solamente el estudiante realiza la acción; seguidamente el docente y el estudiante cambian de roles recíprocamente; finalmente, el estudiante amplía su vocabulario produciendo nuevas frases. La labor del docente esta en facilitarle espacios, recursos y metodologías favorables en el aprendizaje de sus estudiantes, partiendo siempre de sus intereses, gustos, estilos de aprendizajes

necesidades y particularidades como ser intercultural, la mejor manera de promover y hacer inmersión en el proceso de adquisición de otro lenguaje es a partir de los componentes que proporciona la edad como en nuestro caso lo es el juego, el movimiento, la gestualidad, la socialización, el juego de roles y en si la respuesta física total a toda la cantidad de estímulos que facilita el medio y el bagaje del conocimiento.

11.8. Aprendizaje del inglés en niños

“Aprender es como remar contra corriente: en cuanto se deja, se retrocede” Britten (1948) compositor Británico; esta frase muestra la verdadera esencia del ser humano y el rol que desempeña en su paso por la vida; desde el momento de su concepción este debe abrirse a la variedad de conocimientos que el entorno le ofrece y su vez poner en práctica todas las capacidad adquiridas y complejizar su desarrollo, así como lo es el aprendizaje de una lengua extranjera, desde el momento que se aprende se debe seguir remando para que sea progresivo y significativo el conocimiento y si se hace desde la edad temprana va a ser más propio ese conocimiento.

Croft (1998) (Pág. 52) hace un inventario sobre algunos parámetros que el docente tiene frente al aprendizaje de idiomas, muchos de estos presentan mayor validez que otros, por ejemplo, argumenta que los infantes aprenden más fácil una lengua extranjera que un adulto, aspecto que tiene veracidad según Montessori (1870) la cual determina que los niños absorben como esponjas todas las informaciones, por otro lado Croft (1998) expresa la importancia de hablar el inglés con buena pronunciación, no se debería decir nada en ingles hasta que no se

pueda decir correctamente, lo más importante del aprendizaje de una lengua extranjera es el vocabulario. Al observar el entorno y estas particularidades citadas en el texto anterior se entiende la necesidad que surge a media del tiempo sobre el hecho de aprender un nuevo idioma, es allí donde reconocemos que para obtener un aprendizaje complejo se debe ejecutar desde el momento donde se es, niño, pues inmediatamente es posible lograr el aprendizaje que se desea; y a su vez cumplir con los requisitos indispensables a la hora de aprender, como lo es el tener una buena pronunciación, practicar conocimientos nuevos , enriquecer el vocabulario, entre muchas cosas más. “Albentosa (2003), con lleva a pensar que existen en el individuo unas capacidades innatas para adquirir lenguas. Sin embargo el aprendizaje de una lengua tanto la materna como la extranjera necesita de la interacción constante y la práctica dentro de un contexto determinado de comunicación y acción y en función de normas socioculturales específicas” (Pag.13)

Dicho autor hace énfasis de las capacidades que el ser humano posee con respecto a su evolución, dándole categoría a su desarrollo, claro está que dichas capacidades solo serán desplegadas de acuerdo al interés de cada quien, como también de la inmersión permanente con otros idiomas y así lograr ese gran objetivo que se quiere tener, en el transcurso de ellos, surgen cuestionamientos, ideas, respuestas, e incluso dudas; algunas son acertadas, otras no tanto, pero en esas dudas se encuentra la perfección; primero que todo se ubica en un mundo donde quizá muchos de los niños están atraídos por el avance y la tecnología que envuelve esta sociedad y gracias a ello no tienen interés algún de conocer otro idioma, eso es lo que el mundo actual ha querido vender con el tiempo; se debe reconocer y tener claro, que para la enseñanza del idioma inglés se necesitan unas bases bastantes sólidas, y el suficiente carácter donde se muestre las habilidades que posee cada persona.

11.9. Comportamientos disruptivos:

La disciplina dentro del aula es uno de los factores en donde el docente debe ser promovedor para la ejecución y el éxito de una clase; dentro de un salón se presentan estudiantes con indisciplina que pueden entorpecer tanto el proceso de aprendizaje de sí mismas como el de sus compañeros, estos comportamientos son llamados disruptivos, y con este proyecto se busca la forma de mejorar el ambiente escolar para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes cambiando estas actitudes y consolidándolas en un punto a favor en la relacionado en la Respuesta Física Total. Los comportamientos disruptivos según Armas (2007) (pág. 127) “*El cual cita al defensor del pueblo (2000) son una respuesta desajustada... a las normas de convivencia*” esto muestra el factor que desarticula la enseñanza al adquirir cualquier lengua en este caso el inglés, por lo tanto es de gran importancia fomentar espacios de disciplina y gustos en los estudiantes para que ellos alcancen satisfactoriamente logros lingüísticos con otro idioma.

Las conductas disruptivas no pueden ser las causantes dentro de un aula porque como dice Armas (2007) “*Lo que más preocupa al profesor es que estas conductas no permiten dar clase, pero a lo mejor hay que explicar menos y hacer más trabajo cooperativo y cambiar la dinámica del aula*”.(127) ya que esto hace reflexionar sobre el desarrollo y las metodologías usadas en la clase, pues es oportuno que el docente cambie las metodologías comúnmente usadas por otras que favorezcan la conducta del estudiante desde su misma esencia. Cuando trabajamos la Respuesta Física Total se están tomando comportamientos disruptivos (desorden, interrupción de clases, inatención) como punto de partida para implementar actividades que subsanen y facilite

un mejor proceso de aprendizaje, es decir: lo que anteriormente era una dificultad con la implementación de la metodología se obtiene resultados satisfactorios.

12. Estrategia metodológica

12.1 Diseño:

Para el propósito de este estudio se plantea una investigación basada en la metodología “investigación acción” que busca mejorar de forma gradual los conocimientos y las prácticas pedagógicas con los estudiantes; la investigación acción-participación es la más compleja a la hora de investigar y además tiene movimientos bucleicos; es decir, los análisis deben superar siempre los anteriores, este tipo de investigación permite unos pasos sistémicos como planificar, analizar, ejecutar y evaluar Carr y Kemmis (1986). Un docente al planear sus clases debe integrar las habilidades del aprendizaje que son escuchar, leer, escribir y hablar, debe ser un docente creativo, sacar de la rutina a sus estudiantes hacer sacudir toda su esencia para generar grandes logros en ellos, los docentes que están inmersos en un mundo tradicional deben romper esas barreras para cumplir con las demandas actuales, al planificar, se analiza cual sería la solución a los problemas encontrados e ilustrarse conceptualmente visionando cambios para enseñar, al ejecutar se pone en riesgo la posible hipótesis o solución a la respuesta y evaluando su efectividad; es por esto que la investigación acción-participación mejora lo ya esquematizado dentro de un currículo institucional.

La investigación acción- participación según McKernan, (1999), “Es el proceso de reflexión por el cual en un área problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción. Luego se emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada. Por último, los participantes reflexionan, explican los progresos y comunican estos resultados a la comunidad de investigadores de la acción. La investigación acción es un estudio científico auto reflexivo de los profesionales para mejorar la práctica”. Y se cita porque resume los pasos que se deben llevar en dicha investigación.

12.2. Grupo objeto de estudio:

Para este estudio las participantes son un grupo del grado Primero D, 34 estudiantes, 4 de ellas tienen 5 años de edad y las demás 6 años de edad, su nivel de inglés es básico, sus estratos oscilan entre 3 y 4, el nivel de educación de sus padres va desde tecnólogos hasta profesionales en las diferentes áreas del saber. El procedimiento llevado a cabo en esta investigación inicio con la aplicación de tres instrumentos los cuales ayudaron a dar un enfoque hacia la implementación de la metodología de la respuesta física total. Para la etapa diagnóstica se aplicaron tres instrumentos que fueron la entrevista, la encuesta y el diario de campo pilar indispensable en este tipo de investigaciones.

12.3. Descripción de instrumentos:

Encuesta: esta encuesta fue dirigida para los estudiantes; constó de cinco preguntas la cual son: te gustan las clases en inglés, entiendes lo que te dicen en inglés, te gustan las canciones en inglés, vez programas en inglés, te mandan tareas en inglés.

Entrevista: Esta entrevista fue dirigida a los docentes que son catedráticos o imparten alguna asignatura en el grado primero D, fueron 9 preguntas en las cuales los docentes debían analizar sobre las guías, talleres, cuentos, cartillas, afiches, videos, canciones, sala de computo, vocabulario y evaluaciones que usan en inglés.

Diario de campo: El diario de campo es el instrumento líder, es el que permite que nuestra investigación sea en forma en espiral ya que nos permite hacer autocrítica de sus mismas observaciones, este se realiza según la observación significativa que puedan aportar a nuestro proyecto.

12.4. Evaluación de instrumentos:

Encuesta: En la encuesta se analizaron por porcentajes y número de repeticiones dos ítems en los cuales los estudiante debieron responder según su criterio con un “si” o un “no”, al finalizar se hizo una suma de cada una, y al aplicar una regla de tres se sacaron los porcentajes que permitieron analizar la información.

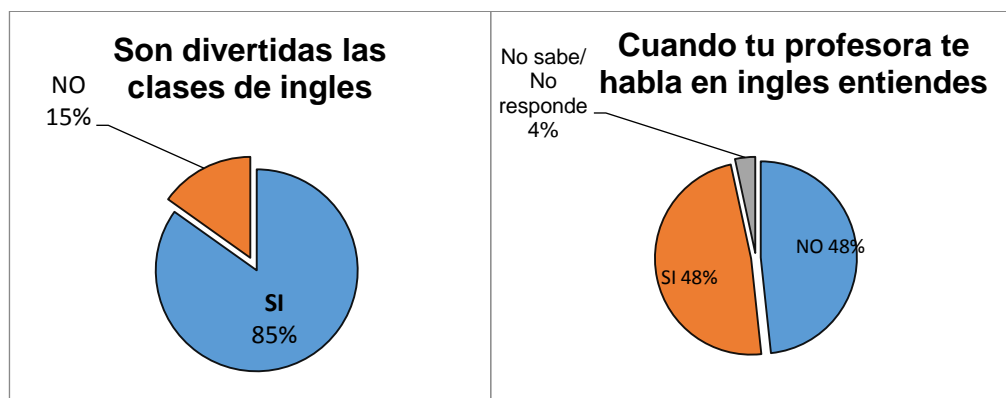
Entrevista: Por otro lado la entrevista se diseñó con ítems las cuales fueron: nunca trabajó con guías, talleres, algunas veces trabajó con guías talleres, casi siempre trabaja con

guías, talleres, frecuentemente y no hay disponibilidad para trabajar guías, talleres, se tomaron estas cinco ítems, se sumó los resultados que arrojaron cada una se hizo una regla de tres y finalmente salió el porcentaje que permitieron analizar la información.

Diario de campo: El diario pedagógico por ser el instrumento de vital importancia y tener continuidad en el proyecto de investigación, permite hacer un análisis subrayando las categorías que más resaltaban, en otras palabras se realizó un coloreado de categorías, inicialmente se realizaron observaciones diarias correspondientes a la etapa diagnóstica, seguidamente, se registró en el diario de campo lo más relevante de cada clase que fueron significativas para la investigación.

13. Análisis e interpretación

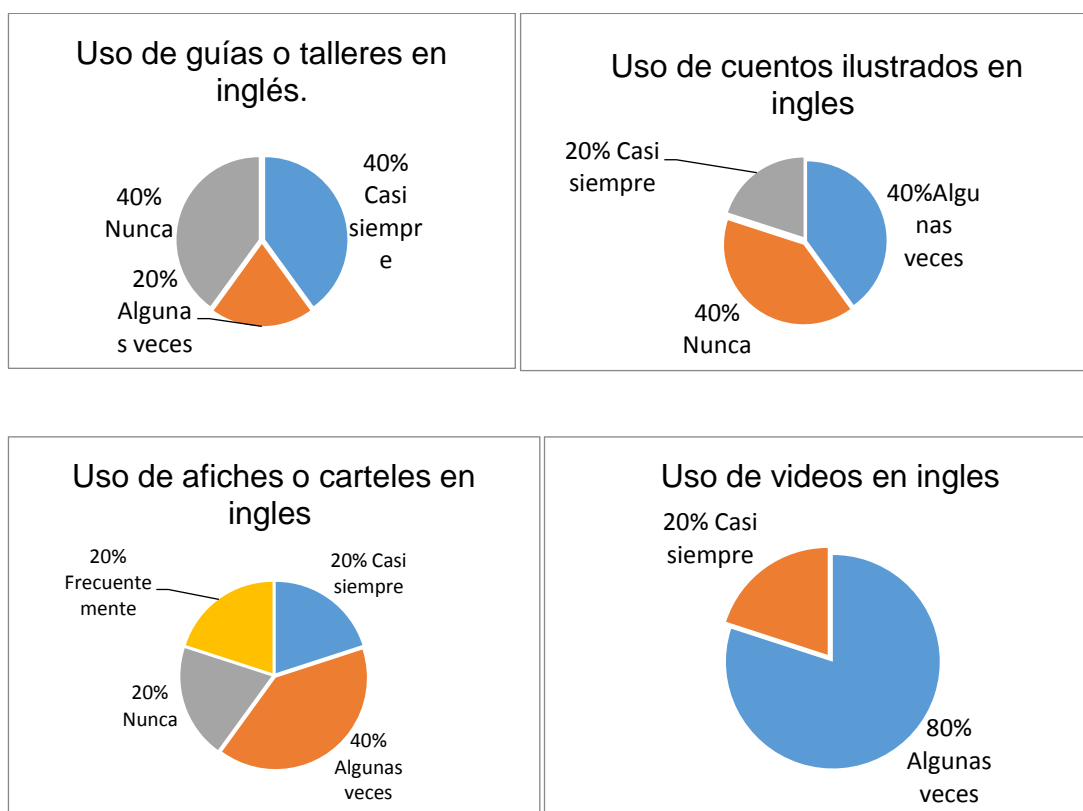
Partiendo de los instrumentos aplicados durante el estudio: encuesta, entrevista y guía de observación; y en su posterior análisis que sirvió para obtener información general de la percepción que tienen las niñas en el aprendizaje del inglés, el impacto y motivación de las estudiantes con la lengua extranjera y el material de apoyo con el que dispone los docentes para afianzar el proceso de bilingüismo en el colegio Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora en la sección femenina, y en particular en el grado Primero D siendo este grupo el asignado para las investigadoras. En la presente investigación el número total de estudiantes encuestadas fueron 33 y 6 de docentes que ejercen su labor en este grado. El número total de encuestas fueron dos y reportes semanales en el diario de campo de los investigadores. Los ítems fueron:



Gráfica 1: Motivación y entendimiento por la clase de inglés

Según como señala la Grafica 1, los resultados de este aspecto el 85% de los estudiantes les gusta las clases de inglés, y disfrutan de estas. Este es un aspecto que es de interés para las investigadoras. Puesto que las estudiantes perciben el inglés como algo novedoso para ellas y se animan a participar de todas las actividades, pero tenemos un número considerable de estudiantes que no les gusta las clases de inglés en total un 15% y analizando este porcentaje arrojado por la encuesta con lo consignado en cuatro de los diarios de campo se observa que varias niñas se dispersan y no participan activamente de las clases de inglés y por lo contrario en varias de las ocasiones interrumpen el trabajo de las demás. Se puede observar además que cuando se pregunta en la encuesta si entienden o no cuando la profesora habla en inglés, que la mitad de las estudiantes no entienden las indicaciones que la profesora da, lo que permite evidenciar que este puede ser una de las razones de que el 15% de las estudiantes no les guste la clase de inglés y otras realicen todo solo por imitación; además en la entrevista realizada a los docentes se pudo analizar que varias de ellas no utilizan recursos didácticos en sus clases y que el idioma inglés lo utilizan esporádicamente, y por ende podemos decir que no hay una inmersión constante en este idioma. Contrastando con las observaciones realizadas seis niñas manifiestan que les da pereza

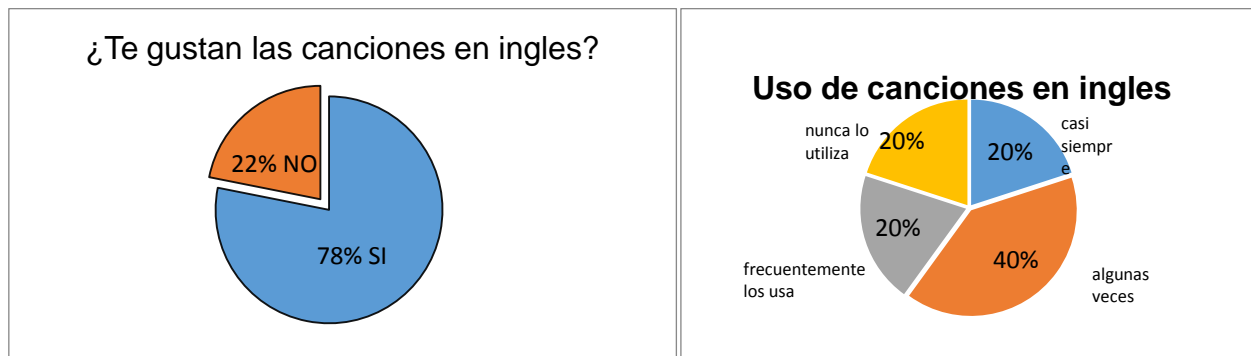
participar porque no saben, dicen además que las actividades no les gustan y prefieren conversar con las otras niñas, lo que promueve la indisciplina en la clase y la poca productividad, estas características pueden ser resultado del uso de materiales por parte de los docentes en la enseñanza del inglés; esto se puede evidenciar en el Anexo 6.



Grafica 2: Material de apoyo utilizado en las clases de ingles

En la anterior (Grafica 2) se puede observar lo comentado anteriormente acerca de que los docentes utilizan muy pocos recursos didácticos en sus clases de inglés; la mitad de las docentes utilizan más guías y talleres que material de apoyo como cuentos, afiches, carteles y videos. Estos materiales son usados con poca frecuencia y en ocasiones son omitidos en las planeaciones de clase, esto se deduce ya que se evidencia un buen porcentaje de docentes que

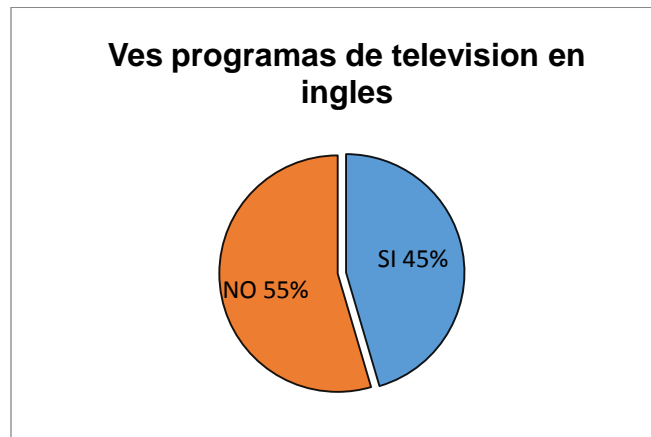
responden en la opción nunca los utiliza, *Anexo 6*. Analizando este punto podemos hacer hincapié que el poco material de apoyo y disposición de recursos son uno de los factores que las estudiantes manifiestan que nos les llama la atención la clase, las observaciones realizadas y escritas en el diario de campo coinciden en varias oportunidades que no son divertidas.



Gráfica 3: Uso de canciones y preferencia de las estudiantes

Los resultados de la gráfica 3 permite evidenciar que un 78% de los estudiantes disfrutan las canciones en inglés; esta cifra supera el 50% de la estadística y anticipa a promover un punto a favor en el aprendizaje en inglés, pues para la gran mayoría de estudiantes podría alcanzar un aprendizaje significativo de un segundo idioma a través de la música y a la vez se podía integrar el movimiento para hacerlo lúdico, motivante y ameno para los estudiantes; por otro lado podemos observar la gráfica docentes acerca del uso de las canciones en inglés nos arroja que un 40% de los docentes algunas veces usan las canciones en inglés como herramienta pedagógica en el desarrollo de sus clases, una cifra algo inferior al resultado que nos lanza la encuesta de estudiantes ya que los estudiantes manifiestan un gran gusto por la música y esta puede ser implementada como herramienta pedagógica; aunque sumando los porcentajes de las veces de casi siempre, frecuentemente y algunas veces usan el inglés es 80% en la cual los docentes

consideran la música como foco importante en la enseñanza, lo que sería conveniente es adicionar en la música el movimiento para tratar de complementar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Por otra parte es importante anexar a este análisis las observaciones realizadas en el diario de campo, pues la investigadora observó en tres clases diferentes donde se implementaron canciones, la buena disposición de las estudiantes en su participación y ejecución; las canciones se destinaron por grupos de estudiantes y se trabajaba similar a una competencia, y como resultado de la clase se obtuvo que un 100% de las niñas cantaron, adicionaron baile, movimiento, gestos y en su gran mayoría continuaban cantando la canción en el transcurso del día, aun sin estar en la clase de inglés.



Gráfica 4: Ver programas de televisión en inglés

Otro ítem que se consideró en la encuesta de estudiantes fue la televisión y en la gráfica 4 se observa que la diferencia es mínima a la hora de poner en práctica el inglés en este aspecto, de estas circunstancias nace el hecho de que son divididas las opiniones de los estudiantes a la hora de practicar el inglés, esto es debido a que los padres de familia deben estar más a margen de las demandas que nos está pidiendo la sociedad, también la televisión es una actividad que pone en

una posición estática a los estudiantes y los delimita a su verdadera esencia de niños, que es ser activos y estar dispuestos siempre al juego. Los docentes en pocas ocasiones utilizan la televisión como fuente facilitadora de aprendizaje, esto se puede inferir de acuerdo a las entrevistas realizadas a los docentes donde exponen que el recurso menos utilizado es la televisión, y contrastando con la encuesta de estudiante este aspecto es uno de sus favoritos. Se puede decir que mucha de las actividades que serían fuente de adquisición y son del gusto de las estudiantes no se les está dando el uso pedagógico adecuado o no se implementan, es importante tomar todos los intereses de nuestros estudiantes y a partir de ahí reestructurar nuestra forma de enseñar, partiendo siempre de la particularidades, necesidades e intereses.

Luego de analizar las entradas de clase en el diario de campo por medio de extracción de ideas principales se observó que las estudiantes disfrutaban de actividades variadas, puesto que la participación es más activa, en ocasiones la mayoría quieren dar respuesta a los interrogantes que se plantean en desorden, sin pedir el turno y aunque esto genera indisciplina podemos observar el punto positivo que es que las estudiantes son ansiosas por responder y están enfocadas en la clase. Cuando se realizan actividades que implican movimiento y desplazamiento las estudiantes se muestran más interesadas y los resultados de los objetivos se cumplen en la mayoría de las estudiantes, ellas comentan su agrado a otras niñas o a su docente, en donde lo podemos observar siguiendo esta anotación “Las estudiantes 1, 2 y 3 se acercan a la docente y le dicen: profe que rico este juego, ¿podemos volverla a hacer? Me gustó mucho, fue muy gracioso (...)” Lo contrario a ocurrido cuando las actividades son pasivas y se realiza con frecuencia actividades escritas, ya que las estudiantes adquieren un nivel atención muy bajo, se dispersan con facilidad e interrumpen el trabajo de otras niñas; además, el trabajo es dispendioso para el docente debido a

que la mayor parte del tiempo es destinada para llamar la atención para que los estudiantes atiendan, respondan y trabajen individual y grupalmente. Se observa además que las actividades pasivas ha incrementado la indisciplina en el aula de clase debido a que el grupo tiene un 30% de estudiantes con inatención, hiperactividad esto se deduce por informes de procesos de psicología y trabajo ocupacional que han enviado los padres de familia a el colegio; y en otros extremos demasiado despaciosos en sus trabajos.

**"TOTAL PHYSICAL RESPONSE" A METHODOLOGY TO FOSTER ENGLISH
LEARNING AT LICEO ARQUIDIOCESANO DE NUESTRA SEÑORA.**

14. Introduction

This paper allows show the use of the "Total Physical Response" methodology for first grade students at Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora. A first diagnosis revealed the need for to improve students' behavior and need to promote learning English as a second language, considering that the learners must be at the forefront of today's developments as well as the demands that the same institution offers to the community. It is also necessary to point out that this school has a bilingual modality present from preschool to fourth grade of elementary and requires qualified teachers to reinforce this mentioned part.

The total physical method appears as an innovative methodology of great interest to teachers and students as it has substantial characteristics for children learning; these are: movement, games, imitation and gestures. The main purpose is to implement this method and spark the children's interest for a second language and improve the disruptive behavior of them.

This study will benefit teachers who are interested in innovating and applying different learning methodologies in English as well as to increase the students' progress towards bilingualism as a relevant project for this institution.

15. Intention of the proposal

The following proposal aims at presenting “Total Physical Response” as a method with its components such as gestures, movement, game, and others, to be implemented through lessons at Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora. This proposal generates novelty and meets the likes and expectations of students for the second language acquisition.

Another purpose of this method is to encourage teachers to see “total physical response” as a useful tool to be included in class and make it appealing for students as well as a methodological support that facilitates the classroom teaching. Moreover, this method also fosters students’ interests and motivations so they can make English as part of their lives in a way that becomes meaningful learning related to an extensive background, and a view towards a future success.

It is intended to carry out several workshops that will show how TPR and its key features result effective for first graders through continuous participation in order to keep lessons permanently focused in English. Consequently, this proposal has become a demanding challenge for improve students’ disruptive behaviour in pursuit of a suitable process for the acquisition of a second language.

16. Didactic pedagogical basis

16.1. Pedagogical principles

The fundamental pedagogical principles stated in this proposal are based on the main features of TPR: one of them is “movement”. Bolaños. (2006) points out that "Education through movement facilitates understanding of difficult concepts” as a result of this, a child feels motivated when he or she learns through movement and this also becomes essential for children’s games.

It is important to say that the most important activities a student does during their first years at school basically involve their mobility. Considering that, a learning experience tends to be forgotten if it is not related to the psychomotor aspect. As a conclusion students must be in contact with learning that may become concrete and rewarding.

Another important principle in this process is the gesture that according to Verlee (1989) "The gesture is the kinesthetic component of communication and memory". The human being needs to move every part of his body according to real situations, This means, making use of language to the respective gesture, since it can integrate communication into a whole and make it more significant and attractive for students so they can relate knowledge to something visually remarkable; in this way, individuals create a symbolic representation through their mental structures.

On the other side there are games, which according to Brunner (1986) "Games offer any child the first and most important opportunity to dare to think, speak and even to be the same", therefore people during their childhood always choose games that require movement as they are enjoyable. Children handle great coordination and easily remember all the actions carried out in a game. According to this, games imply a strategy within the methodology of total physical response that allows the exploitation of knowledge.

Asher (1960) proposes a method for teaching different languages that integrate mobility with linguistic exchanges. This method is called "Total Physical Response" and was created as a set of tools that facilitate the acquisition of each language following the natural human process similar to the mother tongue. For this reason, these features favor the teaching – learning process when implementing of the Total Physical Response methodology.

16.2. Pedagogical Model

The pedagogical model shown in this proposal has been focused on first grade students at Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora. Six workshops were designed through educational intervention bearing in mind the main aspects listed in this order:

First: approach of specific movements such as gestures and specific movements related to the topics the students were learning.

Second: Quick exercise with thick movements involving jumping, spinning, running and games at the end of the activities.

The pedagogical is based on the Total Physical Response method, which means the students, had to respond physically to verbal commands; these commands are accompanied by the voice of the teacher, acting and imitation. In this way the students can internalize the message and finally they feel confident to reflect what they have learnt.

16.3. Contents

Throughout the following workshops, it is possible to analyze the effectiveness of every part of the body concerning its movements with the learning of concepts as well as the relation between commands and the effective response of the students; also it can measure the impact and influence between the total physical response method and the acquisition of a second language through the use of the gross motor skills.

As discussed in his book, Bolaños (2006) "Education through movement and body expression", he points out that "In children, through education by movement successes achieved satisfactorily and learning is consolidated" (Page 17)

Also, it has been possible to analyze the effects of team work, socialization and game integration in the students inside the mentioned methodology, as well as the influences of

previous and new concepts with activities that involve movements, gestures, dramatizing and competition to achieve meaningful learning.

With the aspects mentioned before, we can define the methodology of total physical response in the words of Asher as “a method designed for language learning through the combination of verbal and motor skills”. This allows the implementation of activities for students based on competences, team work and formulation of simple sentences bearing in mind vocabulary learnt.

WORKSHOP # 1

DATE: September 4th 2013.

GRADE: First D.

NUMBER OF STUDENTS: Thirty-four.

FACILITATOR: Eliana Cristina Herrera Merchán, Juanita Buitrago Cuervo

TIME: Two hours.

OBJECTIVES:

- To identify the impact of the movement of students outside the classroom for to involve them to the methodology Total physical response.

TOPIC: Traffic signs

LEARNING GOAL: Student will be able to recognize and apply some traffic signs by simulation.

ACTIVITIES:

PRESENTATION:

The teacher will sing the song called: Stop, Walk & Go!, and with the program power point she will show some traffic signs, the teacher in this activity while students watch the pictures, the teacher will stop it and she will say some important names of traffic signs and students should repeat and represent with their body it.

For example: when the teacher shows the pictures that represent a restaurant, students should act.

PRACTICE:

LET'S GO TO PLAY: FINDING THE TRACK

Students will take a tour of the school, they should be organized in three lines and follow the indications of the teacher.

On the trip they will find different traffic signs to indicate where should walk, and a traffic light will indicate when they should stop and go. When the traffic light is red color students should stop and listen to the explanation of the teacher and repeat the new vocabulary.

PRODUCTION:

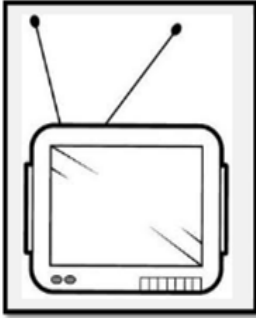





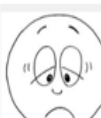
When students finish the tour of the school, they will arrive to a place similar to a city. There you will find different traffic signs, and various traffic lights.

The teacher will give each student a piece of paper with a drawing of transport: train, bus, motorcycle and car. Students should join by set and should be moved by the place as directed.

When they arrive each traffic light the teacher will show traffic signal and students should say in English which indicated. If incorrect the traffic lights stay red, but if it will correct the traffic light green and may continue for the tour.

WORKSHOP EVALUATION:

Select according their like

WORKSHOP # 2

DATE: September 10th 2013.

GRADE: First D.

NUMBER OF STUDENTS: Thirty-four.

FACILITATOR: Eliana Cristina Herrera Merchán, Juanita Buitrago Cuervo

TIME: Two hours.

OBJECTIVES:

- To analyze the methodological impact of the activities for improving the practical pedagogical.

TOPIC: States of water

LEARNING GOAL: Students will be able to classify, name and write ten objects according to the matter states by using classification exercises.

ACTIVITIES:

1. Students will observe a magic act. The teacher will show them different water containers. They should tell what the containers have in English. Then, some volunteers will put color drops in each one and the same time they will practice the vocabulary. The teacher will cover the containers with a cloth and students should tell the magic words: ABRA CADABRA. When the cloth will be removed the water will change its state to an ice with the same color. Finally, the ice will disappear by using a candle and the teacher will explain the name of this state (gas).

2. Students will practice the vocabulary through gestures according to the teacher explanation.

For example: Solid state with a strong gesture.

3. Students will play "See and jump", they should throw a die that has the water states (Liquid, solid and gas). Depending on what the die says, they need to jump on some pictures according to its characteristics.

Example: If the die say "solid", the students should jump on pictures like apple, ice, house, dog, etc.

4. Students will make some signs with the water states names. A volunteers will come to the board and pick up a picture and ask to their classmates its classification according to the water states. Students should show the correct sign and answer the question.

Sentences structure example:

1. What is the state of an apple?
2. The apple is solid.

WORKSHOP EVALUATION:

The teacher will ask the students some questions (interview) about how they feel with the activities developed.

- Which activity did you like? Why?
- What activity did you dislike? Why?
- Do you like the individual or in groupal activities?
- Do you like to use movements in the activities? Why?

- Did you understand the teacher's instructions for each activity?
- What activity would you like to do in the next class?

WORKSHOP # 3

DATE: September 24th 2013.

GRADE: First D.

NUMBER OF STUDENTS: Thirty-four.

FACILITATOR: Eliana Cristina Herrera Merchán, Juanita Buitrago Cuervo

TIME: Two hours.

OBJECTIVES:

- To identify activities that supports the implementation of the Total Physical Response method in the process of learning second language first graders.

TOPIC: Land and Air.

LEARNING GOAL: Student will be able to classify, describe and say simple sentences about topic land and air.

ACTIVITIES:

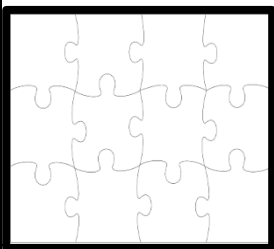
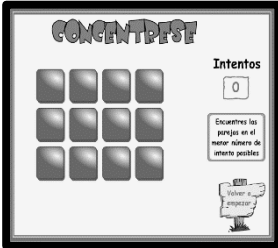
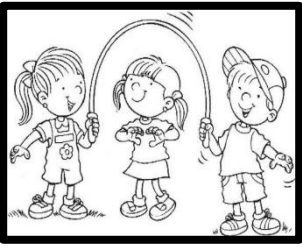
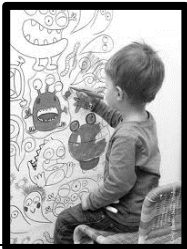
Students will play "Scavenger hunt" in these game students should to do different activities by scrolling from place, using all body and they should express ideas according to the topic.

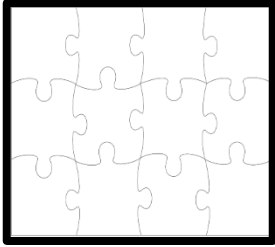
1. In the first place, student will find some puzzles, each student have a picture that represent the air. In teams of eight they should construct and discover what is picture. When finish, Students will pay attention about topic and Student will make a movement with their body.
2. In the second stage, students will play "concentration game", they should find and pick up the correct pair of pictures that represent different objects of the land. While students find each one of the pairs, they will appear one big picture about the land. The teacher will start by explaining and students touch the floor and land.
3. In the third stage students should jump with a rope, in the teams, they should describe the picture while they jump. In this exercise students should create and say simple sentences about the each picture and its location (land or air).
4. Finally, students should color pictures of some objects about topic and they should organize in a big poster each of them, and classify it on the land or the air while saying the name of object and correct location.

WORKSHOP EVALUATION:

Which activity did you the most like?

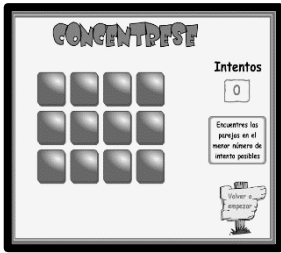
Select one or more options



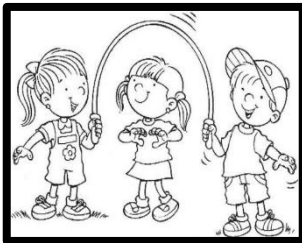
• **Did you like to play with the puzzle?**

Why?



Did you enjoy the activity??

Why?



• **Did you like activities with game?**

Why?



• **Did you understand this activity?**

Why?

WORKSHOP # 4

DATE: October 3th 2013.

GRADE: First D.

NUMBER OF STUDENTS: Thirty-four.

FACILITATOR: Eliana Cristina Herrera Merchán, Juanita Buitrago Cuervo

TIME: Two hours.

OBJECTIVE:

- To determine the impact that has the work in teams how tool essential for the total physical response in improve of learning of English.

TOPIC: Translational movement and Rotational movement

LEARNING GOAL: Student will be able to name in English movements of the solar system by activities in teams and their body movements.

ACTIVITIES:

- **PRESENTATION:**

Students will play "water of lemon". In this activity they should form groups according To the instructions given by the teacher, for this purpose the teacher will say and give students different images in a piece of paper, for example: star, sun, moon, planet, earth; for organize in groups. They should work in the same groups, all time.

- **PRACTICE:**

CONCENTRATION WITH THE BODY.

In this activity children be organized in a circle and students that have a sun should be in the middle and the others should organize around them. The teacher will use a fancy dress representing the earth, she will explain the different movements of the earth using the movement with her body, and students should repeat each one and they will say the name in English that is related to the movement.

Then the teacher starts the game, when the teacher says: "the solar system is in translation", all people should walk around the circle. When the teacher says: "the solar system is in rotation" students should around themselves.

- **PRODUCTION:**

ROPE OF THE WORDS

In this activity students should e organized in teams, in front of a wall; and they will find two big posters that indicative: translation and rotation. Each team should choose a leader. She should use a fancy dress and she should represent one movement that the teacher will say a secret and her team should discover and go to the corresponding poster.

- **EVALUATION:**

Each team should go to the corresponding poster according to the movement that being shown; they should overcome the following obstacle: "students should say an all sentences that represent

the movement with the object", for example: the planet goes on rotation and the earth goes on translation. If the answer is correct, students can jump the rope and go to the corresponding place.

• **WORKSHOP EVALUATION:**

1. What activity did you the most like? List them than five to one, with five being the best:

water of lemon

Concentration with the body

Rope of the words

Jump the rope.

2. Say, why you like the activity five

R:

--

3. Say, why you don't like the activity one.

R:

--
4. Do you understand all activities?
R:

WORKSHOP # 5

DATE: October 4th 2013.

GRADE: First D.

NUMBER OF STUDENTS: Thirty-four.

FACILITATOR: Eliana Cristina Herrera Merchán, Juanita Buitrago Cuervo

TIME: Two hours.

OBJECTIVE:

- To demonstrate the influence that has to relate the pre-knowledge with new concepts through of total physical response for to achieve meaningful learning in English.

TOPIC: Review of characteristics of animals

LEARNING GOAL: Student will be able to describe some characteristics of animals by performing the simple sentences.

ACTIVITIES:

- **WARM UP:**

Students will play "animals guess", for this, they should organize in teams for six people; each one should choose a leader, she will have cover her eyes and the others can see a flash card with an animal; the leader should guess but observing only the movements or miming that they do. When first teams guess, they should run very fast until a place that indicate finish and to whistle.

- **PRESENTATION:**

in this activity; the teacher will show flashcard about the birth of animals, for example: a dog pregnant, a hen with their eggs... students will remember that dog is viviparous and the hen is oviparous; then Student will play "Remembering the birth of the animals", they will organize in teams and sit down in front of a cloth, each teams should choose a leader and She should stand up in the other side of the cloth, the leader should dramatize the animal and their teams should say the all sentences; the cat is viviparous or the chicken is oviparous.

- **PRACTICE:**

In teams, students should do different stage where they observe images of animals. They should dramatize according to the movement (slithers, run, walk, jump, fly and swim) and they should

say the all sentence, for example: the frog is jumping, the bird is flying...) they can change the stage only when say de correct sentences. While one team is in the run stage, other teams are rotating in other stage.

- **PRODUCTION:**

"HIDDEN BRANCH"

The teacher will hide some animals and students will remind their feeding, then the teacher will say different characteristics physical, sounds and gestures about animals; students will discover the answer and will find the animal and they will say the all sentences; for example: the cow is herbivorous... if student say correct sentences, she will win positive points for their team.

- **EVALUATION:**

Each team will receive an animal; in a competition, they should walk following the maze with the correct characteristic that is ubicate on the floor; while they do route should pick up the characteristic and when they finish the route; student should say the little description about the animal.

- **WORKSHOP EVALUATION:**

According with each activity, you say: if you like more, more or less or nor like and write the reason.

activity	like	more or less	not like	Why?
				
				
				
				
				

WORKSHOP # 6

DATE: October 17th 2013.

GRADE: First D.

NUMBER OF STUDENTS: Thirty-four.

FACILITATOR: Eliana Cristina Herrera Merchán, Juanita Buitrago Cuervo

TIME: Two hour.

OBJECTIVES:

To establish the influence of total physical response activities selected by students to facilitate the relationship between pre-knowledge and the learning of new concepts in English.

TOPIC: playing and learning with the body

LEARNING GOAL: Students will be able to express different sentences of various topics with their initiative, by using different characteristics of them.

ACTIVITIES:

- **PRESENTATION:**

LA LLEVA

Students will play "La lleva". The teacher choose five students, they will be the leaders; each one will have a number (one to five) in her back. In this game each leader should touch their classmates after the teacher use the whistle, when they touch other people, they should hold

hands and they will continue touching the others, until they form groups of 6 people. The leaders should say: You are of my team, and the others should express: "don't touch me".

- **PRACTICE:**

BROKEN TELEPHONE

Students will play "Broken telephone". In this game each team should organize in a line in all space of basketball court. The teacher will say to each leader a sentence about whatever topic they should remember and run to the other participant and she will say in a secret the same sentence and she will return to the place therefore the activity will continue until all students participate; the last student should say all the sentence and pick up the correct image that it will be found on the wall.

- **PRODUCTION:**

EXPLOIT THE BALLOON

In this activity each student has a balloon; these have a piece of paper with some images; for example: animals, parts of house, profession and colors; Student should exploit the balloon and find the images, and then they should organize different groups according to their features. Now in minute students should say words about their set. The winner will be the person who say the highest amount of words.

- **EVALUATION:**

STEEPLECHASE

In this activity students should do different exercises such as:

1. Jumping in a sack.
2. Playing using little balls and dishes.
3. Jumping in correct hoops.
4. Playing with balls.

At the beginning of each activity, students should say a number and the teacher will be using the "eat cookie" That is about choosing a color and showing the surprise, when students see the surprise they should say: this is a chicken, this is a doctor... and run to the first exercise and make it so they will return and say other number, until students finish all exercises.

• **WORKSHOP EVALUATION:**

<p>SELECT ONE ANSWER ACCORDING YOUR PLEASURE</p>	<p>SAY, WHY YOUR ANSWER.</p>
<p>Did you like the game called "la lleva"?</p> <p>YES: _____ NO: _____</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>Did you understand the secret sentences?</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

YES: _____ NO: _____	
Was it fun the game of the balloon? YES: _____ NO: _____	<hr/> <hr/> <hr/>
Could you repeat the obstacle course? YES: _____ NO: _____	<hr/> <hr/> <hr/>
Do you like learning English with games? YES: _____ NO: _____	<hr/> <hr/> <hr/>

18. Evaluation

In this stage and out of the six workshops applied and according to the categories that emerged (game, teamwork, movement, gestures, meaningful learning and learning skills) that are essential for the development of the methodology mentioned before. As a result of that, recreational activities were presented in each workshop focused on the previous categories such as a concentration game, mimic, riddles, movement, steeplechase, songs, nursery rhymes, which requires the use of gross motor skills.

As each workshop is developed, the positive and negative impacts are evaluated for each activity bearing in mind the participation of the students. Also, the progress they have regarding their learning process is evident considering that all the workshops have a sequence for every activity (previous knowledge and new concepts) with the purpose of increasing the level of difficulty to obtain basic oral production. At the end of each workshop, different data gathering instruments were used such as interviews and the surveys that allowed defining the level of satisfaction and appreciation for each activity. Also relevant information was collected concerning the games and activities of interest. Another important tool is the journal which was used by the researchers of this project to jot down their perceptions, students' responses, motivation and performance. These instruments consist of six items to check the effectiveness of the activities, results and satisfaction.

19. ANALYSIS

The first workshop designed for the project "**Total Physical Response**" methodology as **an English learning tool** was named "Traffic Signs". This workshop involved topics such as traffic lights regulatory signs, and preventive and appropriate information for first grade students. The goals of this workshop intended to identify the most favorite activities for the students and determine the impact of each one of them through English learning. Each activity is diverse in terms of participation as some of them are individual, visual, auditory, and group involving movement, in order to highlight those that motivate, interest and achieve better results regardless the vocabulary acquisition and incitement to form simple sentences.

Asher (1972) considers that inside the total physical response method, the most appropriate form to begin the teaching process of a language is based on the exploration of tastes and interests following almost the same way the mother tongue is learnt, focusing on oral skills mainly. The first workshop emphasizes activities that are used within different learning styles from the most static to the ones involving movement.

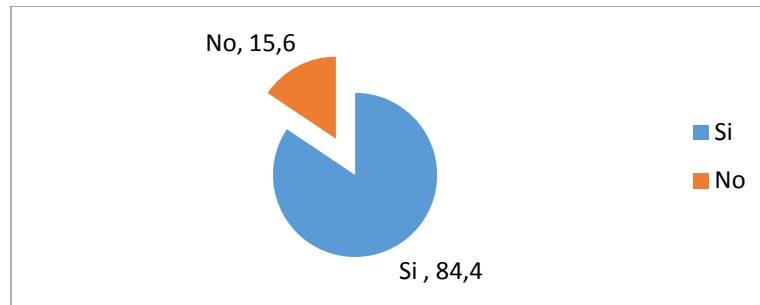
The first workshop lasted two hours with the selected group (Primer D Liceo Arquidiocesano de Nuestra señora). 32 students participated in this workshop taking into account some instruments such as surveys, interviews and photographic records. An activity was initially done which consisted of a television program directed by the researchers that showed feedback

from some key concepts of the topic that was previously explained in class. A video about traffic signs was shown; as evidenced in the photos taken during the session of the first activity, 80% of the students showed receptiveness. The second activity involved group work. Each group role played a character in the streets (pedestrians, drivers, passengers, police officer). In this activity role playing and mimic were present with the help of distinctive movements. The notes taken on the journal could demonstrate that 90% of the students participated with pleasure and even a good percentage responded the explanations of the activity in English. *Annex 7*

During the last activity the students had a tour around the school to pretend they were on the streets of a city and accomplished their specific roles according to the previous activity. Using different photographs it was evident that a 100% of the group was active, attentive to explanations: additionally, some students explained to others giving assertive contributions. *Annex 8.*

A survey of satisfaction was held with the purpose of determining what activities were better, entertaining boring or difficult for them. A planned interview included questions that implied whether they liked or not the activities and which others they wanted to do and why. The group of study (32 students) answered the survey and they were interviewed.

The items were:

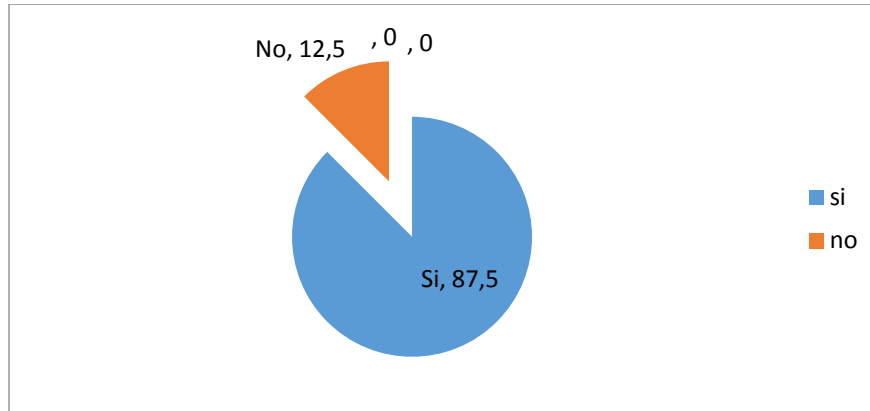


Graph 5: Enjoyment of TV activity.

According to the results 84.4% of the students liked the class where they only had to listen, visualize and repeat what the researchers said. This is an aspect of great interest because it has a considerable number of students who didn't like this activity 15%. Additionally the result of the interview that was performed; a participant said: "I didn't like this activity too much because we were only listening, participating but not playing" moreover, another student says that "I liked more the last activity because it was funny."

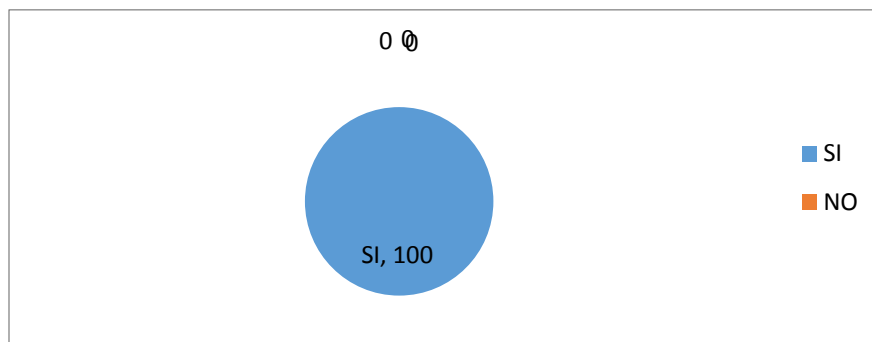
Comparing these results with the observations in the journal, we could observe that several students got distracted easily by chatting and distracting others, too. In this aspect it is important to highlight that body language and mimic were used to introduce new vocabulary.

As it was written in the journal, the most distracted students were located far from the stage where the act was carried out; as a consequence, they were interested in other things unlike the other students near to stage who participated by proposing simple phrases related to the topic.



Graph 6: Role play activity

In the graph 6 shown above we can see that 12.5% of the participants did not like “funny the funny” role playing activity because they wanted to be the main characters (driver, police officer). The journal reveals students enjoyed role playing their designated characters according to each traffic signal; as a result of this, some girls started to repeat English words with gestures.



Graph 7: Enjoyment of simulation activity in the city.

This concept based on the survey reflects that 100% of the participants liked the activity about going around the school acting as street traffic characters. General participation was evident it was observed in the students were interested too. Oral concepts were evaluated

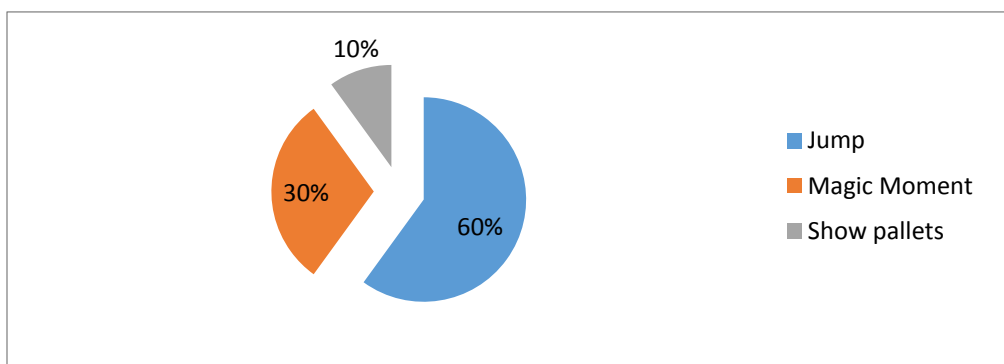
through this activity with the help of a considerable amount of students from the group. Assertive responses were received on the topic.

It could be observed how some students corrected others students, as they highlighted the activity, mainly the use of expressions in English with words and commands that they have expressed before. It can be demonstrated in the graphs that the level of satisfaction increased as the activities became more ludic and demanded more total physical response, This means the methodology that has been implemented favors attention, participation, teamwork and benefits the learning progress of students as they demonstrate the use of different sentences with new vocabulary.

The purpose of the second workshop was to emphasize the impact of the method "total physical response" in the topic "the states of water". Three specific activities were necessary for the development of the pedagogical proposal; the first activity was a magic act, the second was a big staircase where students had to jump into an image after rolling a die and the last, one student showed some paddles and makes the gesture for each state of water. Two instruments were used: the journal and an interview of six questions. *Annex 9 and 10*

The field journal showed how the students enjoyed learning English by moving every part of their bodies, besides, they said sentences in English despite they were not completely accurate, but as they did the activity accompanied with movements they showed more confidence. Nevertheless the first and last activities implied less interaction as the students had to seat. As a result of that, they seemed upset and were constantly standing up and requesting to do something

active *Annex 11*. At this point Asher (1977) thinks that learning becomes more efficient when students participate actively, in this way the main activity was very suitable for them because it involved full body movement. Asher also emphasizes that this aspect is appealing to children, That is why everyone became participative and wished to repeat the activity several times resisting to get in the classroom again. To support the previous information, an interview revealed the students did not like the mentioned activity so much as they just jumped once. A small part of the group focused on this research was necessary to answer an interview of six questions. The different questions were necessary to find out how comfortable the students felt when doing the activities, if they were alright when they had to move and also to express and propose other activities for the English class. *Annex 13 and 14*.



Graph 8: What activity do you like

The interview showed a significant approval between two activities, one of them was, the magic act and the other when they did some jumping. As shown in the graph, only 10% of the students enjoyed using pallets but the rest of the students were amused in the other two activities. The previous information was evidenced through the interview when the students were asked

why they liked these activities and they answered it was fun; this answer was a constant indicator reflected in 100 % of the students.

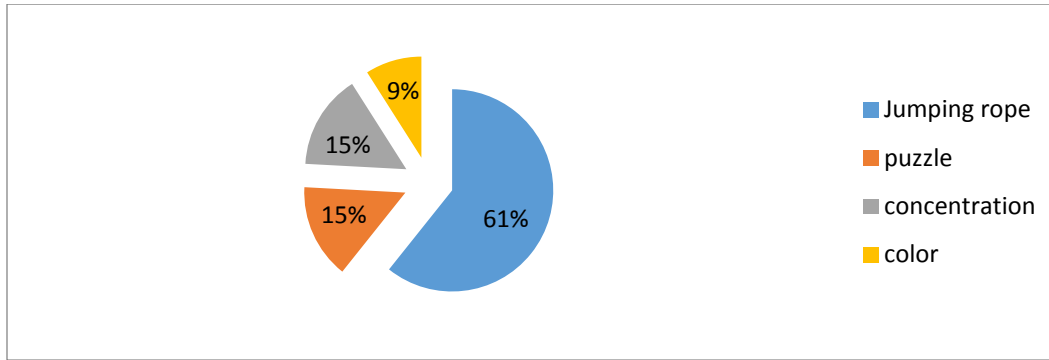
As stated before, the activities described were of great importance for the development of this research because its components were appealing for the group; a clear evidence of this were jumping a rope, the magic act and gestures which increased the development of the gross motor. These activities revealed several attitudes such as motivation satisfaction fun and amazement that finally helped to get their attention. This clearly supports what Clark (2003) exposes: "gestures serve to get attention and help children to focus on what is coming next". It is important to highlight in this workshop the English level of the students considering the effort they made to produce simple sentences in English. In one of these activities, one of them said: "is is solid and gas" instead of "the ice is solid, and then is gas". This clearly showed a step forward to improve as well as significant progress regarding their learning of a second language. *Annex 12*. Through this workshop convincing remarks were evidenced by the students who could manage to reinforce the implementation of the total physical response method. Comments such as "is cool this activity is so cool", "we had fun", "I liked everything"... were helpful to determine that they have affection for what they do. In this workshop it could be observed that the behavior was good comparing with other class because the participation was active and successful.

The students also provided suggestions to improve the following workshop such as: simultaneous participation of all students, as well as more repetition and teamwork as the previous interview served to emphasize on the will of the students to work collectively; In this

way, they might feel accompanied and more interested to do the tasks. For this reason in the next workshop it can use the suggestion that said the students. The third workshop examined the effectiveness of the movement each body part has along with the learning of concepts: the earth and air. In order to carry out this part, the students participated in an observation contest that had four stages; the first was a puzzle which explained the properties of the air, the second stage focused on the properties of the earth through a concentration game, during the third stage the students had to jump a rope while saying simple sentences with images and finally the students had to color and paste each picture on a poster on the right place. *Annex 15*

This workshop demonstrated acceptance in front of all the activities proposed. It was observed through the puzzle and the concentration game that the students were motivated and interested to know what was the image they had. They made a great effort to stay focused; after a while they were anxious and waiting to play, unfortunately they got distracted and became unruly, so the teacher used the material and games but she changed the activity for other and this was more interesting. According to this situation it is important to consider concepts of Brunner (1986) when he says: "games offer the child the first and most important opportunity to dare to think, speak and even to be the same ". For this reason, when the students started the jumping rope activity, they felt it was time; as a matter of fact they jumped several times and experienced what they had proposed before.

The chart shown below supports the fact the previous activity had a great impact on the students.



Graph 9: What was the favorite activity?

According to this, 61% of the students said that jumping a rope was the most fun activity and only 9% of preferred the coloring task. The rest of the group disapproved coloring pages as they expressed in Spanish, "are we going to color again?" even though, the field journal reveals that they decided to finish their drawings as soon as they could paste them on the posters. This shows that all the students tend to enjoy activities that required movement. *Annex 16.*

This clearly supports the fact that the earlier the age of students the more they are going to enjoy physical activities. Besides, students will fully concentrate on everything and focus their energy on any contextualized task. *Annex17.*

To conclude, this workshop provides learning tools and opens a wide range of possibilities for the following activities that will permit the students to play and do exercises outside the classroom, because the games improve the natural for environments, behavior, and motivation for the class.

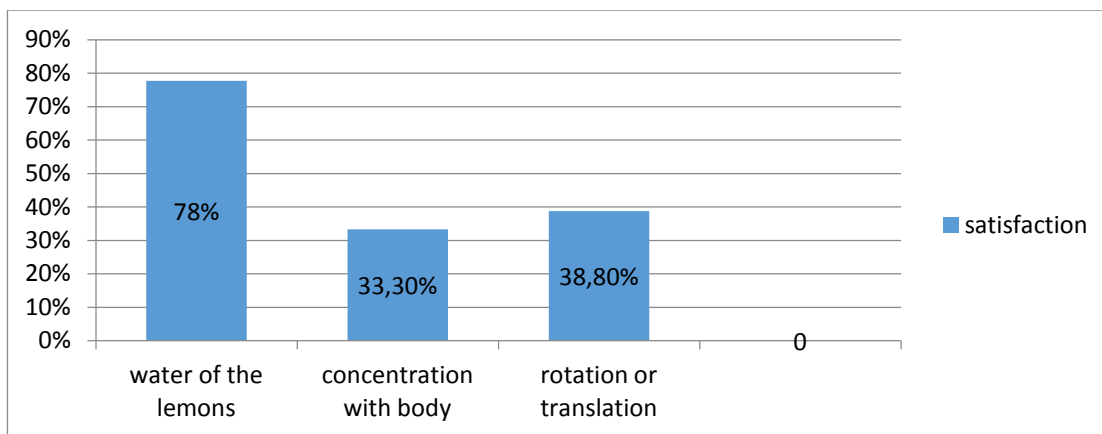
It is important to highlight the progress and interests students have to learn a second language. They commonly demonstrate in simple expressions such as "I love you". An evidence of that is noticed with a student who wanted to show she learned in English by writing a letter to the teacher trying to say "I love you". But instead of that, she wrote: "ailoviu" this means that the level of English for first graders is going through a correct process. *Annex 18* Despite the fact this student did not know how to write in English accurately, she proved she understands what is being said.

The fourth workshop designed for the project was called rotational and translational movement, in this workshop the main objective was to determine the impact of teamwork as an essential tool in Total Physical Response as well as the improvement of English learning. Each activity was performed involving different categories such as games, teamwork and body gestures, in order to identify those features that facilitate, motivate and cause participative interest. The workshop had a two-hour period, involving 31 students out of 34, to carry out the development of this; it was taken into account the following instruments: satisfaction survey by asking open questions, journal and photographic record. Besides ludic purposes, these activities had academic goals that favor the acquisition of learning through entertainment. According to Bruner (1986) *"The game offers the child the first and most important opportunity to dare to think, speak and even to be themselves."* Socialization and teamwork are an important tool in learning new knowledge and allowing peer learning, cooperation and mutual help, Vygotsky (1987) proposes that *"more knowledge advances through interactions with others in activities that require cooperation."*

A rhyme commonly known in Colombia as "water of lemon" was practiced in order to form different groups according to the characteristics the researcher said. In this activity, the group looked pretty interested and participative; this could be evidenced through the journal and photos evidence. The second activity involved teamwork formed by similar characteristics, each group had to perform different movements (rotation or translation) according to their image and the given instruction. It is observed in the journal that approximately 80% of the students pleasantly did the task, but it was also observed that several participants were easily distracted and did not participate successfully. It is noteworthy to mention that this feature allowed seeing how most of the participants explained to their classmates and told them the right way to respond.

The last two activities allowed observing the improvement of students language learning regardless the acquisition of a second language as the participants expressed simple sentences using a variety of vocabulary to describe the movements of the planets. In this part of the workshop each student observed a movement saying in English what it represented and its location in the corresponding group (rotation or translation). *Annex 19.*

A survey was conducted to a small group of students where they had to number from 1 to 5 the activities they liked the most, being 5 the highest score. Also they had to explain their choice. According to the activities, the best activity of their choice was "water of lemon" with 78% of acceptance, in contrast with "concentration with the body" with 33.3%. *Annex 20.*



Graph 10: Satisfaction of students

According to the results, 78% of the students liked the water of lemon as they agreed it was very funny, while 14.2% of the participants said they liked the game because it was funny and hilarious. Making a triangulation between the class observations, the journal and the photos, is clear these activities are important and motivating for students as they give excellent answers in English to the researchers. *Annex 21.*

It is also observed that the activities involving teamwork, cooperation and mutual help like the rhyme and the competition were useful to group the students into the right places (rotation and translation) and also were very appealing for them. Several participants were concerned they could be able to do the exercises; for this reason they started to explain the activities among themselves. Teamwork meant to them a great responsibility as they were very committed to do every task. This can be shown in the journal where some expressions in Spanish were written such as "pay attention" "don't say it that way ..." "It's your fault ..."

The survey served to find out what type of activities they would like to do in class: 61.1% of the students answered “Lleva” with 61.1%, hide and seek with 44.4% and cops and robbers with 11.1%. These activities represent the interests of the participants and imply movements using gross motor exercises through displacement spaces. These activities serve as a guide for the following workshops as it is essential to foster new learning from likes and interests. *Annex 22*

The main objective of the fifth workshop, called “characteristics of animals” was to demonstrate the relation between previous knowledge through total physical to achieve meaningful learning. Each activity was performed including different categories such as movement, role playing, teamwork and competitiveness, in order to measure the impact of activities involving the use of the body, the five senses and the articulation of pre knowledge with new knowledge.

The workshop had a two-hour duration in which 28 students participated; to carry out the development of this, several instruments were used such as satisfaction survey with open questions, interview and journal All the different activities were designed with the intention of causing the students the need to communicate with their classmates properly. For this, it is essential to use vocabulary previously learnt as it was necessary to accomplish different goals.

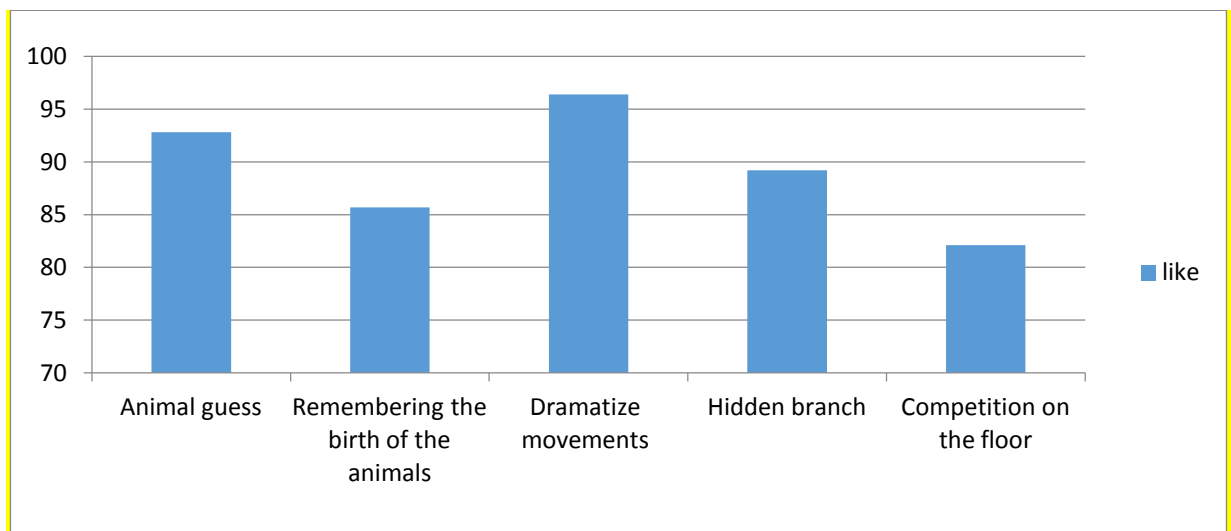
Most of these activities happened outside the classroom which was surprising for the participants. In each activity the students had imitate sounds, movements, and characteristics of

each animal so their classmates could guess names, birth, feeding and movement. *Annex 24 and 26.*

It can be seen photographic evidence the active participation of 100% of the participants, their motivation and interest in participating; also evidenced in journal that when they do team activities, 80% of participants are concerned about getting excellent results for their group that reason the level of attention, participation and mutual aid is superior. *Annex 27.* This is an important aspect, as argued by Vygotsky (1987), "Play is a changing reality and especially promoter the child's mental development. Focusing attention, memorize and remember is in the game, consciously, fun and without any difficulty "(Soviet psychology). Teamwork is an important tool in the teaching and learning process of students and this is one aspect that has a good impact on the implementation of the Total Physical Response methodology as in this as mentions "*TPR is a method designed for language learning through a combination of verbal and motor skills*" (Asher, J. 1977).

The survey reflected how a small part of the population had to grade through the following patterns: "I liked it", "I didn't like it that much" and "I didn't like at all". And support their answers too. According to the activities and responses of a representative sample of the population concerning their level of motivation, learning acquisition and perception; the most popular activity was animal role playing using every part of their bodies, provided 96.4% of acceptance. During this part had to act according to the movement of each animal (crawling, swimming, flying, walking, running, jumping) and had to express were basic sentences.

According to the answers review in the survey and taking the more repetitive ones, the students said they liked this activity because it was so funny, they loved working with their classmates and enjoyed role plays of animals. The journal shows pedagogical remarks like "this activity is fun" and "I loved playing on the floor and crawl", "teacher please repeat the activity." *Annex 25 and 28*. In general the activities were well pleasant for the students; evidence of participation was satisfactory, as we can see in the following graph



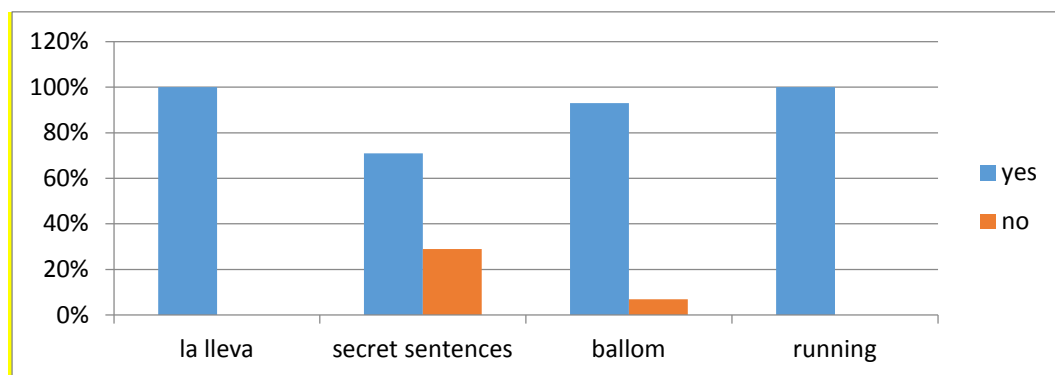
Graph 11: satisfaction of student.

In this workshop a higher level of participation is observed in relation to the previous workshops, the second language acquisition has improved and oral expressions are presented. The articulation of movement activities with physical response has permitted the development of oral skills. The graph shows the student in an English learning level more elevated, because when Student dramatize and guess, they should propose with their body and oral produce, sentences according with the topic, noting that 94% of guessing and 98%, Students managed to

productions which were not doing at the beginning of the investigation. for the other hand, the other activities required very technical vocabulary and therefore like of these was low, but in the graph it shows that the interest is not less than 80% this say that Total physical response favors the learning students in any area of knowledge. It can see with the graph that students enjoying each time they have contact with a second language and in turn significantly improve their English.

According to Asher (1977) "Total Physical Response is a method designed for language learning through the combination of oral and motor skills", As this is the basis at the moment of doing educational interventions, the last workshop allowed us to observe the significant advances in the research group; since the goal was to determine the influence of the selected activities by the students at the time of confirming previous knowledge. It was possible the application of the TPR at school and realize the impression of the participants checked on a survey. This survey was conducted to a sample of students which consisted of five questions with their comments. The first question intended to find out if students enjoyed playing "la lleva"; as shown in Graph 7, 100% of the students reflected a significant desire for this activity as well as the obstacle racing. Evidence of this was the presence of these games in the previous workshops which are related to the TPR method. It is important to remember that the TPR method combines speaking and motor skills and this evident in a particular situation when their partners had to say in English "you're on my team" and others say "do not touch me". Also the obstacle racing required specific resources and they had to compete and complete sentences in the foreign language. It is of great importance to highlight the additional comments of the students in the survey such as "I really

liked that game", "it was fun", "it was fabulous", "I liked it because I was part of a team," "I like everything". , "it was amazing." *Annex 34 and 35.*



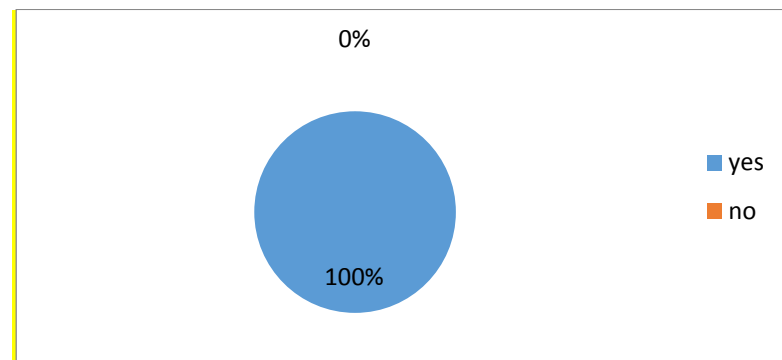
Graph 12: Steeplechase

It was also necessary to find out if the broken telephone activity was understandable. The results revealed that 29% of students did not get it stating: "the phrase is very difficult", "my friend told me the wrong sentence", "and the sentence was said so fast". On the other hand, some others said: "I understood" or "it was clear"... despite the fact that the task implied movement, the rest of the group had to wait for the message, therefore the game became boring. This information implies that students still look forward to participating in activities with movement. *Annex 32 and 33.*

The question asked for the activity of the bomb was if they favored this exercise to be done again. It demonstrated more positive answers from the participants. 93% would do it again giving comments such as: "it was funny", "it was cool", "it was new and surprising", "it was fantastic"... and only 7% were dissatisfied with this, stating that: "I hurt" and "I don't like the

noise. " *Annex 29 and 30*. At the moment of reading the journal, the activity was considered interesting and fun but the observations did not reveal the acquisition of meaningful learning in students since they had to burst a balloon and immediately find an image that was inside of it. That situation led the students to change the course of the activity as they focused only on playing with the balloons and failed to work on what was truly important. Unfortunately the relation between pre -knowledge and learning new concepts in English was not done. *Annex 31*.

The last question of the survey was: would you like learning English with games? 100% of students said they would as shown in graph 8.



Graph 13: Do you like learning through games?

This graph gives alternatives to continue the implementation of the Total Physical Response, since in this grade students experienced the pleasure and enjoyment of activities that led to games, movements, gestures and other features of this methodology. The item shown above is related to games as an important factor for learning, in this case the acquisition of a second language; Bruner (1986) supports these ideas when he says... "Games offer the child the first and most important opportunity to dare to think, to speak and even to be the same ".

Games allow children to be free and spontaneous, also makes the student constantly express their ideas and facilitates the process of acquiring a second language because the participant keeps a high degree of motivation as students say: "learn while you play ", " it's fun to play and learn English " and " learning with games is so fantastic" " *Annex 34, 35 and 36.*

The observations and the instruments used throughout the implementation of the educational interventions gave a variety of possibilities in the application of this pedagogical approach which can be carried in different grades, especially the lower ones to motivate the approach of a second language and also to invite teachers to explore this alternative methodology in their lessons.

In the making of these workshops it can be found as the methodology of Total physical response can be used from disruptive behaviors of students, because initially, these behaviors did not allow the proper development of classes, but now with the use of this methodology, behavior has improved significantly because is changing the paradigm of indiscipline by physical activity with educational significance, in this case the acquisition of a second language. Each workshop activities demanded motor and cognitive the use of students, while enjoying these, simultaneously enriching their vocabulary and verbal fluency in English. When it used the Total Physical Response methodology based on movements, gestures, teamwork, socialization, competitions and games, it is used main feature of the group of students: their high level of physical activity and therefore meaningful learning is obtained from its essence.

20. Indicators

Throughout this pedagogical proposal, 4 important categories were observed indicating positive and negative aspects of students' behavior.

Indicators		Surveys	Interviews	Journal	Videos photos	Total	
Participation	Positive	IIIIII		IIII	III	14	93%
	Negative	I				1	7%
Motivation	Positive	IIIIIIIIII I	IIIIII	IIIIII	III	29	83%
	Negative	III	I	I		6	17%
Effectiveness	Positive	III		III		6	66%
	Negative	I		II		3	33%
English level	approved	IIII	I	IIIIIIII	I	16	100%
	reprobate					0	0%

As shown in the first chart, some aspects such as participation, motivation and effectiveness of the learning process for first grade students were evaluated; the results of this led to datum triangulation which gave positive answers. Participation in the survey indicates that the

journal and the videos showed that 93% of the students were committed to all the interventions, making accurate observations when giving opinions. Besides, Motivation was a constant indicator through the different instruments and demonstrated the successful implementation of total physical response in the classroom. 83% of the observations were based on students' motivation. The effectiveness was important in this proposal. It may be concluded this methodology is very suitable to learn a second language for elementary students.

21. Resultados

Los resultados arrojados en esta investigación dirigida a estudiantes de primer grado del Liceo Arquidiocesano de Nuestra Señora, durante las intervenciones pedagógicas muestran que la metodología respuesta Física Total fue efectiva para este grupo de estudiantes pues cumplió con las expectativas y características específicas de las estudiantes como el movimiento, los gestos, trabajo en equipo; donde las estudiantes tuvieron un progreso significativo en su comportamiento, ya que ellas atendían con gusto a las intervenciones; así como cita Bolaños (1986) “la educación por medio del movimiento refuerza positivamente la actitud de los estudios académicos en el futuro”

Por otro lado con esta metodología se refuerza notablemente la socialización y respeto y comprensión de cada una de las estudiantes por las otras, ya que ellas muestran gusto por el trabajo en grupo fomentando en ellas la tolerancia, el respeto y la comprensión, siendo esto un factor importante en el comportamiento de las estudiante y para evitar; lo dice Armas (2007)

b(pág. 127) *“El cual cita al defensor del pueblo (2000) son una respuesta desajustada... a las normas de convivencia”* desajustes en el comportamiento.

También, al desarrollar la metodología Respuesta Física Total dio como resultado un nivel de inglés significativo en ellas pues por ser a temprana edad el contacto con otro idioma, las estudiantes realizan de forma natural la producción de estas; pues las niñas hacen uso del inglés constantemente en comandos y oraciones sencillas. Como dice Hardy (2013) *“El proceso a la hora de empezar a dominar un segundo idioma ha de ser el mismo que se produce en el aprendizaje de la lengua materna (...) en primer lugar escuchando, luego comprendiendo, hablando y por último, leyendo y escribiendo”*.

Finalmente la adquisición del inglés por medio de la metodología anteriormente mencionada, evidencio mayor índice de comprensión en el momento en que las estudiantes daban Respuesta Física a las órdenes impartidas de la docente, como también fluidez al expresar en inglés oraciones sencillas que creaban desde su espontaneidad,; por eso Asher (1960) afirma que este método está pensado para enseñar otro idioma a través de la combinación de habilidades verbales y motrices.

22. Conclusiones y recomendaciones

La Respuesta Física Total es una metodología que facilita la adquisición de una segunda lengua en niños puesto que abarca una serie de herramientas efectivas que son de agrado, interés y curiosidad para los estudiantes como el juego, el constante movimiento, el desplazamiento por diferentes lugares, la exploración con el cuerpo, la gestualidad y la imitación.

Esta metodología permite obtener aprendizajes significativos de aprendizaje en estudiantes que se caracterizan por tener un alto nivel de actividad física, dificultades de atención, concentración y memoria, ya que está basado fundamentalmente en actividades con sentido académico que facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje haciendo uso de estas características y comportamientos; lo que anteriormente era una dificultad para enseñar en una clase, con el TPR se convierte en una herramienta de trabajo satisfactoria.

Es importante implementar esta metodología en los primeros años de escolaridad ya que a temprana edad facilita mucho más la adquisición puesto que implica curiosidad, interés y buena participación, similar a la adquisición de la lengua materna, donde el niño desea repetir lo que su madre dice, con el fin de tener comunicación. Esto mismo ocurre con el inglés en los niños puesto que cuando se enfrentan a este, ellos tienen la necesidad de dar respuesta activa a lo que los demás dicen.

La metodología del TPR también facilita la socialización, el trabajo en equipo y el juego de roles, ya que a medida que se va implementando en el aula, los estudiantes avanzan en la adquisición de la segunda lengua, empiezan a formar oraciones simples utilizando el vocabulario conocido, por consiguiente se mejora la destreza de la escucha, la comprensión y la comunicación; articulado el movimiento, la memoria y la respuesta física.

La respuesta Física Total es una metodología que se puede implementar en los diferentes estilos de aprendizaje de nuestros estudiantes, debido a que involucra la utilización de todo el cuerpo y los cinco sentidos. Es una herramienta efectiva y viable que se puede implementar en la educación primaria puesto que sus características hacen que el inglés se convierta en un momento divertido, de entretenimiento y fomenta ambientes dinámicos en las clases.

Por medio de la actividad física como las competencias, la mímica, la dramatización y juegos tradicionales se logró mejorar la socialización y el liderazgo en el aula de clase.

Es importante realizar actividades que implique destrezas motrices en un lugar amplio, donde el estudiante pueda movilizarse sin dificultad, explorar otros ambientes y desenvolverse corporalmente. Inicialmente se puede tornar complicado el manejo del grupo para el docente, pero a medida que se realizan actividades con frecuencia, los estudiantes van incorporando actitudes positivas y acoplan su comportamiento a la metodología Respuesta Física Total.

23. Web grafía

- Beatriz Sánchez, N. M. (1 de Mayo de 2013). *Material didactico enfocado en las inteligencias múltiples para la enseñanza de inglés en primaria*. Obtenido de <http://www2.uco.mx/flex/memorias/2009/01.swf>
- Britten, B. (1948) (15 de Junio de 2013) *Revista time*. Obtenido de <http://content.time.com/time/covers/0,16641,19480216,00.html>
- Brown, T. (2008) (5 de junio 2013) *El juego y la creatividad* .Obtenido de http://www.ted.com/talks/lang/es/tim_brown_on_creativity_and_play.html
- Francisco Ruiz Juan, A. G. (12 de Abril de 2013). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Obtenido de <http://books.google.com.co/books?id=BqJhm2rm3N0C&printsec=frontcover&dq=los+juegos+en+la+motricidad+infantil+de+los+3+a+los+6+a%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ei=qBB3UZvKMc680QHcmICgCw&ved=0CC0Q6AEwAA>
- Groos, K. (1902) (22 de junio 2013) *teorías del juego*. Obtenido de <http://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Hardy, N. (2013) (1 de Octubre 2013) *La importancia de aprender idiomas desde pequeños. crecer feliz*. Obtenido de <http://www.crecerfeliz.es/Ninos/Desarrollo-y-aprendizaje/Los-beneficios-de-aprender-idiomas-desde-pequenos>
- Nacional, M. d. (13 de Marzo de 2013). *Altablero, bases para nación bilingüe y educativa*. Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>

Región de Murcia, C. d. (22 de Marzo de 2013). *Enseñanza - Aprendizaje de las lenguas extranjeras a tempranas edades*. Obtenido de

<http://www.doredin.mec.es/documentos/018200320049.pdf>

Rodríguez, E. J. (2006). La Importancia del Juego. *Revista Digital "Investigación y Educación"*, 11.

2 Silvester, R. (2002) (11 de Mayo de 2013). *El movimiento para un aprendizaje óptimo*.

Obtenido de

<http://integracionneurocorporal.com/2012/01/04/el-movimiento-para-un-aprendizaje-optimo/>

Tasha Lewis, U. d. (20 de Abril de 2013). *El papel de los gestos en la enseñanza* . Obtenido de

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/17/17_0737.pdf

24. Bibliografía

Agudelo, D. A. (1997) *Lúdica y pedagogía*. Ciudad: Manizales. Editorial. Artes gráficas tizan Ltda.

Armas, M. (2007) *Prevención e intervención ante problemas de conducta: estrategias para centros educativos y familias*. Ciudad: Las Rozas. Editorial. Wolters klower.

Asher, J. (1960) *Aprender otro idioma a través de acciones*. Ciudad: San José. Editorial. Sky Oaks Productions, Incorporated.

Asher, J. (1972) *el primer lenguaje de los niños como un modelo para la segunda*. Ciudad: San José. Editorial. Sky Oaks Productions, Incorporated.

Asher, J. (1977). *El desarrollo del niño*. Ciudad: Cambridge. Editorial. Gottman.

Bolaños., G. (2006). *Educación Por Medio Del Movimiento y Expresión Corporal*. Ciudad: Costa Rica. Editorial. San José.

Brunner, J. (1986). *Mentes reales mundos posibles*. Estados Unidos. Editorial. Library of congress catologic in publication data.

Carr, Kemmis (1986). *Investigación acción*. Ciudad: Netherlands. Editorial. SDI.

Clark, E. (2003). *First Language Acquisition*. Cambridge. Editorial. Cambridge University Press.

Crof, W. (1998) *Lingustica cognitiva*. Ciudad: Cambridge. Editorial. Akal, S.A.

Díaz, L. (1999) *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Ciudad. Barcelona. Editorial. INDE.

Ferrero, M. Martín, M. (2002). *El lenguaje no verbal utilizado por profesores de música del nivel superior y su incidencia en el clima áulico: un estudio preliminar*. Ciudad Malbrán S. Editorial. Servicios y Publicaciones.

Hernández, F. (2004) *Inglés para niños*. México. Editorial. Selector actualidad.

Meinel, K. Gunter S. (2004). *Teoría del Movimiento*. Ciudad: Buenos Aires. Editorial. Stadium.

Mercader, C.García J. (2001). *Reflexiones sobre la enseñanza del inglés en edades tempranas*. Ciudad: Lorquí.

McKernan, J. (1999). *La investigación-acción y currículo*. Londres. Editorial. Morata.

Montessori, M. (1870). *El descubrimiento del niño*. Ciudad: Laxmi Nagar. Editorial: aakar books

Morrison, G. S. (2005). *Educación infantil: novena edición*. Ciudad: Madrid. Editorial. Pearson education.

Navarro, V. *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Ciudad: Barcelona. Editorial. Inde Publicaciones.

Pieterse, M. (2005) *Jugar y aprender*. Ciudad: South África. Editorial. Paidos Iberica Ediciones S A

Pozo, J. I. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ciudad: Madrid. Editorial. Morata.

Ruiz, F. García A. y Gutiérrez F. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil*. Editorial. Indu.

Tasha, L. *El papel de los gestos en la enseñanza de una segunda lengua*. Ciudad: California.

Vygotsky, L. (1930) *Las Obras Completas de LS Vygotsky: Problemas de la Teoría e Historia de la psicología*. Rusia. Editorial. Robert W. Rieber y Jeffrey Wollock.

Vygotsky, L. (1987) *El compañero de Cambridge a Vygotsky*. Rusia. Editorial. Robert W. Rieber y Jeffrey Wollock.

Weiten W. (2006). *Psicología: temas y variaciones*. Ciudad: México. Editorial. Cengagelearning.

25. Anexos



ANEXO 1

LICEO ARQUIDIOCESANO DE NUESTRA SEÑORA
INSTRUMENTO DE AULA GRADO TRANSICIÓN C Y
PRIMERO D

Objetivo: Identificar que fortalezas y debilidades encuentran los estudiantes en el proceso de inglés del colegio.

FECHA: febrero 11 de 2013

Nombre del niño (a): _____

Edad: _____ Grado: _____

Respondo SI en la carta feliz o NO en la carta triste a las siguientes afirmaciones que hacen referencia a las clases de inglés de tu colegio.

LAS CLASES DE INGLÉS	SI	NO
1. Son divertidas las clases de inglés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Te gustan las canciones en inglés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Cuando tu profesora te habla en inglés entiendes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Ves programas de televisión en inglés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Tus profesores te colocan tareas en inglés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Página 1

ANEXO 2

LICEO ARQUIDIOCESANO DE NUESTRA SEÑORA
INSTRUMENTO DE AULA GRADO TRANSICIÓN C Y
PRIMERO D

Objetivo: Identificar que fortalezas y debilidades encuentran los estudiantes en el proceso de inglés del colegio.

FECHA: febrero 11 de 2013

Nombre del niño (a): Catalpa

Edad: 6 Grado: 1º

Respondo SI en la carta feliz o NO en la carta triste a las siguientes afirmaciones que hacen referencia a las clases de inglés de tu colegio.

LAS CLASES DE INGLÉS	SI	NO
1. Son divertidas las clases de inglés.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Te gustan las canciones en inglés.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Cuando tu profesora te habla en inglés entiendes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Ves programas de televisión en inglés.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Tus profesores te colocan tareas en inglés.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

ANEXO 3

INVESTIGADOR: ¿Qué fue lo que mas te gusto de la clase de ingles?

ESTUDIANTE 1: Me gustó mucho la canción de los animales, fue muy chistosa

INVESTIGADOR: ¿Qué actividades te gustaría que realizáramos en clase de ingles?

ESTUDIANTE 1: Me gustaría jugar la lleva, adivinanzas, cantar, jugar en la cancha.

ANEXO 4

INVESTIGADOR: ¿Qué fue lo que mas te gusto de la clase de ingles?

ESTUDIANTE 3: a mí me gusto los juegos, la canción de los animales y cuando bailamos.

INVESTIGADOR: ¿Qué actividades te gustaría que realizáramos en clase de ingles?

ESTUDIANTE 3: Actividades en equipos, escondite, policías y ladrones, rompecabezas, canciones.

ANEXO 5

LICEO ARQUIDIOCESANO DE NUESTRA SEÑORA
INSTRUMENTO DE AULA GRADO TRANSICIÓN C Y
PRIMERO D

OBJETIVO: Identificar que material de apoyo utiliza el docente en sus clases.

Lugar donde labora: Lena

Sexo: Masculino Femenino X

Grados en los que enseña: Básica Primaria

De acuerdo con su labor docente y su experiencia con el proceso de bilingüismo que se está iniciando en la institución, marque con una (x) la opción de respuesta que usted considere en cuanto al uso de materiales en la inmersión del inglés.

MATERIAL	Nunca lo utilizo	Algunas veces lo utilizo	Casi siempre lo utilizo	Frecuentemente lo utilizo	No hay disponibilidad en el colegio
1. Osis o tarjetas en inglés.		<input checked="" type="checkbox"/>			
2. Cartas ilustradas en inglés.	<input checked="" type="checkbox"/>				
3. Cartas de las áreas ciencias naturales, ciencias sociales en inglés.	<input checked="" type="checkbox"/>				
4. Afiches o cartones en inglés.			<input checked="" type="checkbox"/>		
5. Videos en inglés.		<input checked="" type="checkbox"/>			
6. Cartones en inglés.	<input checked="" type="checkbox"/>				
7. Tarjetas con audio.	<input checked="" type="checkbox"/>				
8. Vocabulario en inglés.			<input checked="" type="checkbox"/>		
9. Evaluaciones en inglés.		<input checked="" type="checkbox"/>			

ANEXO 6



ANEXO 7



ANEXO 8



ANEXO 9



ANEXO 10



ANEXO 11



ANEXO 12

CONVERSACION 1

- Hola como estas?
- bien
- Como te llamas?
- Valeria Villada
- En que grado estas?
- Primero
- Como se llama tu profesora?
- Eliana
- Recuerdas la actividad que hicimos de los estados del agua?
- Si
- Que fue la actividad que mas te gusto?
- La de saltar
- Porque?
- Era muy divertida
- Y cual no te gusto?
- Todas me gustaron
- Como te gusta trabajar mas, con tus amigas o sola?
- Con mis compañeras
- Porque?
- Porque me siento mas acompañada
- te gusta cuando la profesora te pone hacer actividades que tengamos que bailar mover y saltar, jugar?
- Si
- Porque?
- Porque son muy divertidas
- Te gusta divertirse?
- si
- le entiendes a la profesora cuando te habla en ingles?
- A veces no
- Y tu que haces cuando no le entiendes?
- Le pregunto
- Que te gustaría que hiciéramos la próxima clase de ingles?
- Actividades chéveres
- Como cual?
- Jugar y escribir
- Bueno muñeca, Muchas gracias

CONVERSACION 5

- Como te llamas
- Ana Isabela
- En que grado estas
- En primero.
- Con que profesora?
- Eliana
- Recuerdas la actividad que hicimos de los estados del agua?
- Si
- Cual fue la actividad que mas te gusto?
- Cuando hicimos magia con el agua
- Porque te gusto?
- Porque en un vaso de agua liquida... En un solo minuto apareció como eh hielo
- Cual fue la actividad que no te gusto?
- Cuando saltamos en la silla
- No te gusto saltar en la silla, porque?
- Porque solo saltamos una vez
- Querías saltar mas veces?
- Si
- Que te hubiera gustado cambiar de esa actividad?
- Hacer esa misma, pero saltar mas
- Que te gusto más. Cuando trabajas sola, o cuando trabajas con las compañeras?
- Cuando trabajaba con las compañeras
- Tu le entendías a la profe cuando te explicaba todo en ingles?
- Si
- Que te gustaría que hiciéramos en la otra clase de ingles?
- Lo mismo que hicimos hoy
- Que es lo mismo?
- Hacer la magia con el agua, y saltar
- Que otra cosa, piensa en otra cosa que te gustaría hacer?
- Correr y hacer carreras
- Y que otra cosa?
- Nada mas
- A bueno Isabela muchas gracias
- Bueno



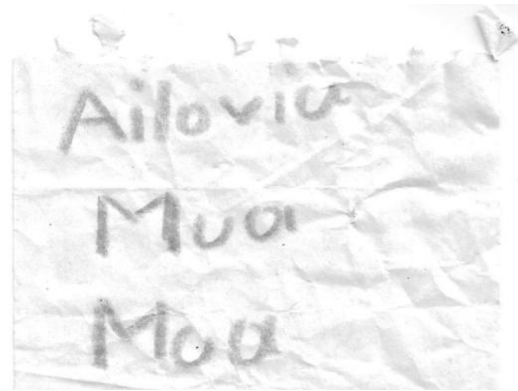
ANEXO 15



ANEXO 16



ANEXO 17



ANEXO 18



ANEXO 19

1. ¿Qué actividad fue la que más e gusto? Haga una lista de cinco a uno, siendo cinco el mejor.

5 agua de limones

4 Concentración con el cuerpo

2 Buscando la palabra correcta

1 Salta la cuerda

2. explica por qué, te gustó la actividad que tiene el numero 5

R: porque es divertida y porque me rei
mucho.

3. explica por qué no te gusto la actividad que tiene el numero 1

R: porque me cai y se rieron.

ANEXO 20

1. ¿Qué actividad fue la que más e gusto? Haga una lista de cinco a uno, siendo cinco el mejor.

5 agua de limones

2 Concentración con el cuerpo

7 Buscando la palabra correcta

4 Salta la cuerda

2. explica por qué, te gustó la actividad que tiene el numero 5

R: limones
por que ami me gusta la
actividad agua limones

3. explica por qué no te gusto la actividad que tiene el numero 1

R: Busca las palabras correctas
no es de mucha concentracion
no me gusto

ANEXO 21

1. ¿Qué actividad fue la que más e gusto? Haga una lista de cinco a uno, siendo cinco el mejor.

5 agua de limones

4 Concentración con el cuerpo

2 Buscando la palabra correcta

4 Salta la cuerda

2. explica por qué, te gustó la actividad que tiene el numero 5






R: agua de limones me gusta porque es divertida y
porque saltamos.

3. explica por qué no te gusto la actividad que tiene el numero 1

R: no me gusta porque estabamos girando y estabamos
corriendo

ANEXO 22

Califica cada actividad segun tu preferencia:

actividad	Me gustó	Mas o menos	No me gustó	¿Por qué?
	<input checked="" type="checkbox"/>			Porque era muy divertida
	<input checked="" type="checkbox"/>			es muy divertido estar adibinando
	<input checked="" type="checkbox"/>			es muy divertido moverse
	<input checked="" type="checkbox"/>			buscar es muy divertido
	<input checked="" type="checkbox"/>			buscar es muy divertido

ANEXO 23

Califica cada actividad segun tu preferencia:

actividad	Me gustó	Mas o menos	No me gustó	¿Por qué?
	X			Me diverti mucho
	X			No peleamos.
	X			Juugamos Salta mo actua va mo como animales.
	X	X		NOS di ver + am S todas No peleamos,
	X			busca vamos las palabras

ANEXO 24

Califica cada actividad segun tu preferencia:

mariona flores

actividad	Me gustó	Mas o menos	No me gustó	¿Por qué?
	X			muy interesante
	X			divertida quiero bolberla q acer
	X			muy concentrada
	X			muy que cosas tan chebes
	X			encantador

Profe buelbelas... q... acer.....

ANEXO 25

Califica cada actividad segun tu preferencia:

actividad	Me gustó	Mas o menos	No me gustó	¿Por qué?
	X			porque me gusta junta so
	X			porque asian muy chistosoo
	X			porque nos astramos. (con animales)
	X			porque via mi lider corria para bucada fichas.
	X			Porque recojimos letras.






ANEXO 26

Califica cada actividad segun tu preferencia:

actividad	Me gustó	Mas o menos	No me gustó	¿Por qué?
	X			Por que es muy divertido trabajar en equipo
	X			me gusto por que teniamo que adivinar los animales.
	X			me gusto por que estavamo llegando a otro lugar
	X			me gusto por que adivinabamos los animales.
	X			me gusto porque estavamo encant rando.

ANEXO 27

Califica cada actividad según tu preferencia:

actividad	Me gustó	Mas o menos	No me gustó	¿Por qué?
	X	/		me gusto porque yo avia cosas y que mis amigos adivinaron
	X			cuando yo oia como el cerdito y mis amiguitos adivinaron la frase completa
	X			me gusto porque yo me parecia un animalito de esos
	X			me gusto porque voltiamos la figura y tenian animalitos
	X			me gusto porque cogi muchos tipo papelitos



ANEXO 29

ANEXO 28



ANEXO 30



ANEXO 31



ANEXO 32



ANEXO 33

SELECCIONE LA RESPUESTA SEGÚN SU GUSTO	¿Por qué?
¿Le gustó el juego llamado "La lleva"? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque yo me isa con mi mejor amiga y colli
¿Entendió la frase secreta? Sí: <input type="checkbox"/> No: <input checked="" type="checkbox"/>	nel que mi amiga me dijo la frase que no era
¿Fue divertido el juego de la bomba? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	si porque me aparasio un papel de la casa
¿Le gustaría repetir la carrera de obstáculos? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	si por que fue muy divertido con el costal
¿Le gusta aprender Inglés con juegos? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	si porque seria muy divertido averlo con juegos

SELECCIONE LA RESPUESTA SEGÚN SU GUSTO	¿Por qué?
¿Le gustó el juego llamado "La lleva"? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque es un juego divertido y me gusta mucho
¿Entendió la frase secreta? Sí: <input type="checkbox"/> No: <input checked="" type="checkbox"/>	Porque dijeron la frase muy rapida
¿Fue divertido el juego de la bomba? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque era divertido explotar la bomba
¿Le gustaría repetir la carrera de obstáculos? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque me gusta saltar y me gusta todo
¿Le gusta aprender Inglés con juegos? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque es muy divertido ablar inglés

ANEXO 34

SELECCIONE LA RESPUESTA SEGÚN SU GUSTO	¿Por qué?
¿Le gustó el juego llamado "La lleva"? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque es muy divertida jugar en equipo
¿Entendió la frase secreta? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	me gusta porque entiendo inglés
¿Fue divertido el juego de la bomba? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque es divertido - explotar bombas
¿Le gustaría repetir la carrera de obstáculos? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque quiero todas la actividades
¿Le gusta aprender Inglés con juegos? Sí: <input checked="" type="checkbox"/> No: <input type="checkbox"/>	porque es divertido aprender cosas importantes en inglés

ANEXO 35

ANEXO 36