

**PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE INICIO DE CLASE EN EL
GRADO SEXTO DEL COLEGIO RÓMULO GALLEGOS.**

**Por
GERSON GAMBOA MORA**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANIDADES E INGLÉS
IX SEMESTRE
BOGOTÁ, D.C., 2008**

**PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE INICIO DE CLASE EN EL
GRADO SEXTO DEL COLEGIO RÓMULO GALLEGOS.**

**Por
GERSON GAMBOA MORA
CÓDIGO: 1010410678**

**Trabajo de tesis presentado como requerimiento para grado en el programa de
Educación Básica con énfasis en Humanidades e Inglés**

**RAMIRO SÁNCHEZ CASTILLO
Asesor de Investigación**

**SANDRA MARCELA RÍOS
Asesora de Investigación**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANIDADES E INGLÉS
IX SEMESTRE
BOGOTÁ, D.C., JUNIO DE 2008**

CARTA DE DERECHOS DE AUTOR

Señores:

BIBLIOTECA CENTRAL

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

AUTORIZAMOS A LOS USUARIOS INTERESADOS, CONSULTAR Y REPRODUCIR PARCIAL O TOTALMENTE EL CONTENIDO DEL TRABAJO DE GRADO TITULADO “PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE INICIO DE CLASE EN EL GRADO SEXTO DEL COLEGIO RÓMULO GALLEGOS”, PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN INGLES EN EL AÑO 2008.

FIRMA:

GERSON GAMBOA MORA

CC. 80166773

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Bogotá, D.C., julio de 2008

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIONES

RESUMENES ANALÍTICOS EN INVESTIGACIÓN (RAE)

1. TÍTULO

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE INICIO DE CLASE
EN EL GRADO SEXTO DEL COLEGIO RÓMULO GALLEGOS.

1. AUTOR (ES)

GERSON GAMBOA MORA

3. LUGAR DE ELABORACIÓN

Departamento	Bogotá D.E.
Ciudad / Año	Bogotá D.E. / 2008
Entidad	LICEO ROMULO GALLEGOS

4. TIPO DE DOCUMENTO

Trabajo de Grado para la obtención del título Licenciatura en Educación Básica
con Énfasis en Humanidades e Inglés

5. PALABRAS CLAVES

- WARMING UP
- MOTIVACIÓN
- APRENDIZAJE
- ENSEÑANZA

6. FORMULACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Se ha reconocido una falta de interés por parte de los estudiantes del colegio Rómulo Gallegos en el grado sexto en el momento de dar inicio a las clases de Inglés, esta falta de interés no constituye directamente una apatía completa hacia el idioma y el desarrollo de la clase en si, sino a la falta de motivación para iniciar la clase bajo una actividad que atrape la atención de todos los estudiantes.

La falta de estimulación en una asignatura puede tornarla monótona y aburrida para los alumnos, es por esta razón que la motivación en el aula de clase es de valiosa importancia para que los niños asuman una actitud positiva frente al aprendizaje, la motivación despierta el interés de los alumnos por los contenidos de las asignaturas y produce un cambio de actitud frente a estas, debido a lo anterior el plantear actividades motivacionales dentro del aula de clase podría garantizar una mayor receptividad en los educandos desde el inicio de la clase y en el desarrollo de la misma.

7. OBJETIVOS

○ **GENERAL:**

- Elaborar una propuesta didáctica que ayude a mejorar los procesos de inicio de clases y aprendizaje del inglés en el grado sexto del colegio Rómulo gallegos.

○ **ESPECÍFICOS:**

- Observar detenidamente el comportamiento de los alumnos al inicio de la clase de inglés.
- Realizar una encuesta a los estudiantes para conocer sus expectativas con respecto a la clase de inglés.
- Elaborar y ejecutar una propuesta en el salón de clase.
- Evaluar el comportamiento de los alumnos durante la clase de inglés.
- Orientar el trabajo individual y de grupo de los estudiantes.
- Estimular la creatividad del estudiante.
- Tratar los temas en forma organizada, sistemática y coherente.
- Implementar en el estudiante gusto y respeto por el saber que aprende.

8. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo esta enmarcado en la línea de investigación Pedagogía y educación básica con su correspondiente sub línea, Didáctica de las humanidades y el inglés.

9. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

Se hace un análisis de los procesos de inicio en clase de ingles y se presenta una propuesta que ayude a mejorar estos procesos en pro del mejoramiento de aceptación, tanto de los temas a tratar como del interés de los niños por aprender.

10. FUENTES

Buitrago Yudi. Elaboración de material didáctico para reforzar la enseñanza del inglés a partir del TPR y la lúdica en el C.E.D. Alemania jornada mañana, noviembre, 2002.

Parra Patricia. La motivación en el aprendizaje de la lengua inglesa. Junio 2000.

Guevara Sandra., Ramos Susana. El juego como elemento de motivación en el proceso de adquisición de una lengua extranjera en alumnos de 5 grado de educación básica primaria. Noviembre 2002.

Latapí Pablo. "1999-2000, año de la lectura" en revista Proceso Núm. 1189, 15 de agosto, 1999. p.47.

CAMPANARIO, Juan Miguel. ¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje? 15 de marzo de 2005 en <http://www2.uah.es/imc/webens/127.html>.

AUSUBEL, David. Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. México 1981. p. 430.

GIMENO, José. Comprender y transformar la enseñanza. Editorial Morata. Madrid 1992.p. 68.

AUSUBEL, D., NOVAK, J. y HANESIAN, H. "Un punto de vista cognoscitivo". 2º Edición. Editorial Trillas. México. 1983 p46.

Arredondo, M. Notas para un modelo de docencia: Formación pedagógica de profesores universitarios. Teoría y experiencias en México. ANUIES-UNAM. CESU México 1989.

11. METODOLOGÍA

Para la elaboración del presente trabajo de grado se utilizó la investigación descriptiva la cual consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. A partir de esto se inicio un proceso de observación en el grado sexto del colegio Rómulo Gallegos en el que se encontraron algunas falencias en los procesos de inicio de clase de inglés, para las cuales se presentó como propuesta una herramienta con actividades motivacionales para inicio de clase conocidas en inglés como Warming Up.

12. CONCLUSIONES

En el proceso de investigación que se llevo a cabo para la realización de este trabajo he podido concluir:

- Que a los estudiantes les gusta aprender a través del juego y las

dinámicas grupales.

- Que la participación de los estudiantes en la clase de inglés aumenta cuando se les incentiva con ideas nuevas y actividades que atrapan la atención del grupo.
- Que los maestros deben recurrir a ayudas didácticas en pro del mejoramiento del proceso de inicio de clase.
- Que las actividades de Warming Up son una herramienta que los docentes pueden utilizar para dar inicio a la clase de inglés
- Que la motivación forma parte fundamental dentro del aprendizaje ya que incita a los estudiantes a la participación activa dentro de la clase de inglés.
- Que un estudiante que es correctamente estimulado adquiere destrezas en el manejo del inglés ya que centra su atención durante el desarrollo de la clase.

13. DIRECTOR DEL PROYECTO: SANDRA MARCELA RIOS

***“el triunfo no es de quien empieza...
...solo de quien termina.”
In Memoriam...***

***En primer lugar dedico no solo este trabajo
Sino toda mi carrera a Dios quien me ha
Permitido ser lo que soy.
Dedico este trabajo a quien aunque ya no
Esta conmigo siempre fue una Persona
Que apoyo mis sueños...
Valoró mis ideas...
A quien con sus palabras me animó cada
día y me inculco el amor por esta
Profesión.
A mi padre quien me dejo su legado de
Sabiduría y responsabilidad
Para triunfar en la vida.***

AGRADECIMIENTOS

A la universidad La Gran Colombia por abrirme las puertas del conocimiento.

A la facultad de ciencias de la educación por ser mi casa durante mi tiempo de estudio.

A mis profesores que durante toda la carrera se esforzaron por compartir

Sus conocimientos de una forma apropiada, siendo guías en mí

Formación como docente, siempre destacando el valor que tiene

Nuestra profesión en la sociedad.

A los asesores Ramiro Sánchez Castillo y Sandra Marcela Ríos quienes

Con su amplia experiencia me guiaron en el proceso investigativo y

Corrigieron con sus aportes mis errores logrando un excelente

Resultado el cual se muestra en este trabajo.

A mi familia quienes han sido apoyo constante durante toda mi carrera

A mi madre quien cada noche esperaba mi regreso a casa...

A mi novia ahora mi esposa quien me alentó y animó a seguir en los momentos en los cuales no quería continuar.

Por el gran apoyo brindado durante los años más difíciles y más Felices de mi vida.

Gracias...

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	16
1. NOMBRE O TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	16
2. LÍNEA Y SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN	17
3. ANTECEDENTES O ESTADO DEL ARTE	18
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	21
4.1 Descripción del problema	21
4.2 Planteamiento del problema	22
4.3 Formulación	23
5. JUSTIFICACIÓN	24
6. OBJETIVOS	27
6.1 Objetivo general	27
6.2 Objetivos específicos	27
7. MARCO REFERENCIAL	28
7.1 Mapa conceptual	28
7.2 Marco teórico conceptual	29
7.3 Marco legal	36
8. HIPÓTESIS	41
9. METODOLOGÍA	42
9.1 Tipo y enfoque de la investigación	42
9.2 Fases de la investigación	43
9.2.1 Primera fase	43
9.2.2 Segunda fase	43
9.2.3 Tercera fase	43
9.2.4 Cuarta fase.....	43
9.3 Población y muestra	43
9.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	44

10. PRESUPUESTO	52
11. PROPUESTA DIDACTICA.....	53
CONCLUSIONES	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82
ANEXOS	83

TABLA DE GRÁFICOS

Grafico 1: Gustos de los estudiantes hacia la clase de inglés.....	46
Grafico 2: Gustos de los estudiantes hacia las actividades desarrolladas en la clase de inglés.....	46
Grafico 3: Actividades de motivación al inicio de la clase de inglés.....	47
Grafico 4: Actividades que mas motivan a los estudiantes a participar en clase de inglés.....	47
Grafico 5: Actividades que ayudan a mejorar el inglés del estudiante...	48
Grafico 6: Inicio de clase por parte del profesor.....	48
Grafico 7: Aportes de los estudiantes para mejorar la clase de inglés...	49
Grafico 8: Habilidades en las cuales se hace énfasis en el área de inglés.....	49
Grafico 9: Gusto de los estudiantes en el inicio de clase de inglés.....	50
Grafico 10: Espacios para desarrollar la clase de inglés.....	50

INTRODUCCION

La elaboración del siguiente trabajo nació en las necesidades detectadas en los niños de grado sexto del colegio Romulo Gallegos, ya que se evidenció una gran dificultad para dar inicio a la clase de inglés, pues los estudiantes la encontraban monótona y aburrida.

Los niños de grado sexto apenas han finalizado su primaria en donde el juego hace parte de su aprendizaje y esto tiende a desaparecer cuando el estudiante inicia su secundaria, debido a esto el estudiante en algunas ocasiones pierde el interés en el desarrollo de las clases de inglés.

Con base en lo anterior se generó una propuesta que mejorará los procesos de inicio de clase en el grado sexto del colegio Romulo Gallegos en la cual se hará extensiva la parte lúdica y de juego en la cual los niños asumirán una participación activa en el inicio de la clase con la cual serán motivados a través de actividades denominadas en inglés Warming Up.

1. NOMBRE O TITULO DE LA INVESTIGACION

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL MEJORAMIENTO DE INICIO DE CLASE EN EL GRADO SEXTO DEL COLEGIO RÓMULO GALLEGOS

2. LINEA Y SUBLINEA DE INVESTIGACIÓN

La universidad la Gran Colombia define la línea de investigación como áreas o campos en los cuales se hace énfasis en una investigación y como un cuerpo de problemas que se ubican en torno a un eje temático común y que demanda respuestas.

La facultad de Ciencias de la Educación la define como áreas temáticas que identifican el enfoque de la unidad académica, una serie de proyectos que pueden agruparse por razones teóricas y metodológicas, por esta razón ha establecido dos líneas de investigación. Pedagogía y educación para la solidaridad y Pedagogía y educación básica.

El presente trabajo esta enmarcado en la línea de investigación Pedagogía y educación básica con su correspondiente sub línea, Didáctica de las humanidades y el inglés.

3. ESTADO DE ARTE

El análisis de la siguiente información se realiza para observar en que etapa se encuentra la investigación sobre los procesos de inicio de clase y la motivación en el aula como elemento significativo dentro del desarrollo de las destrezas lingüísticas de los estudiantes. Para realizar el presente análisis se ha recurrido a trabajos de grado enfocados en el mismo tema cuyo resultado ha sido el siguiente.

La profesora Yudi Marlen Buitrago Rico efectuó una investigación en la Universidad Pedagógica Nacional en noviembre del año 2002, la cual tituló “Elaboración de material didáctico para reforzar la enseñanza del inglés a partir del TPR y la lúdica en el C.E.D. Alemania jornada mañana”, su objetivo es proponer una estrategia metodológica para mejorar la habilidad comunicativa e implementar el vocabulario en los niños, para esto se basó en el desarrollo de las habilidades de pensamiento y los niveles de desarrollo del niño propuestos por Piaget, y bajo el marco pedagógico de la escuela nueva. Para la elaboración del material se basó en rutinas y juegos con las cuales motivó en los estudiantes el aprendizaje del inglés, de lo anterior saco las siguientes conclusiones: “los estudiantes mantuvieron su nivel de motivación gracias a que los niños disfrutaban del movimiento y el juego” “la lúdica es una herramienta indispensable en la plantación de la clase, ya que los niños necesitan esta dimensión que facilita el aprendizaje del inglés”¹ al igual que recomienda la aplicación de estrategias como el TPR la lúdica y la música para motivar permanentemente a una población tan activa y curiosa como son los niños.

La docente Patricia Parra Gómez tituló su investigación La motivación en el aprendizaje de la lengua inglesa, la cual realizó en el mes de junio del año 2000, el objetivo propuesto fue proporcionar estrategias que puedan solucionar las debilidades que aqueja el proceso de aprendizaje y la motivación para la adquisición de la lengua extranjera, el marco teórico que envolvió la investigación fueron los factores de la personalidad que inciden en la motivación en las diferentes edades de los niños, para esto propone emplear el inglés en el 90% de la clase, decorar el salón con frases motivacionales y utilizar el lenguaje no verbal, al igual que propone iniciar la jornada con diferentes actividades en donde el estudiante identifique su progreso. Las conclusiones a las que llegó las definió de la siguiente manera “es notable la gran influencia que ejerce la motivación en toda actividad humana, puesto que esta estimula a hacer o dejar de hacer por lo tanto debe prestársele la debida importancia”². Finalmente recomienda tener en cuenta los intereses y las necesidades de los estudiantes al igual que involucrar a los padres en el proceso de aprendizaje.

En la investigación realizada por las pedagogas Sandra Guevara y Susana Ramos bajo el título, El juego como elemento de motivación en el proceso de adquisición de una lengua extranjera en alumnos de 5 grado de educación básica primaria y cuyo objetivo era implementar una estrategia pedagógica basada en el juego como elemento de motivación para la adquisición de una lengua extranjera, basándose en el desarrollo cognitivo del niño y su relación con las fases del aprendizaje propuestas por Piaget y las teorías de la motivación de Freud y Lewin, concluyeron: “ “El utilizar la lúdica permite que

¹ Buitrago Yudi. Elaboración de material didáctico para reforzar la enseñanza del inglés a partir del TPR y la lúdica en el C.E.D. Alemania jornada mañana, noviembre, 2002.

² Parra Patricia. La motivación en el aprendizaje de la lengua inglesa. Junio 2000.

la motivación y el autoestima de los alumnos aumente considerablemente” “Se observa que los alumnos muestran mayor entusiasmo en el desarrollo de la clase” “El vocabulario y el manejo del idioma mejoro notablemente” ”³. Las actividades aplicadas en los alumnos las cuales permitieron sacar las anteriores conclusiones se basaron en los trabalenguas como incentivo de la memorización, manualidades, elaboración de grafitis, comprensión de lectura entre otros.

Lo descrito anteriormente me permite afirmar que las actividades de warming up o de motivación en el aula de clase pueden llegar a ser una herramienta de gran ayuda en el mejoramiento de los procesos de inicio de clase y en la instrucción de un nuevo idioma en los niños que están en el camino del aprendizaje y el conocimiento de un nuevo lenguaje.

³ Guevara Sandra., Ramos Susana. El juego como elemento de motivación en el proceso de adquisición de una lengua extranjera en alumnos de 5 grado de educación básica primaria. Noviembre 2002.

4. PROBLEMA DE INVESTIGACION

4.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Habitualmente los docentes ingresan a un aula e inician a hablar sobre su asignatura y la temática propuesta en el plan de estudios durante todo el tiempo que dura su clase sin dar importancia a las necesidades reales de los alumnos y sin siquiera tratar de involucrar a los estudiantes en la temática, para que sean estos mismos los que se vean en la necesidad de aprender mas y aspiren saber más de lo que se les está diciendo, para que a partir de su oportuno interés forjen su propio conocimiento.

La falta de estimulación en una asignatura puede tornarla monótona y aburrida para los alumnos, es por esta razón que la motivación en el aula de clase es de valiosa importancia para que los niños asuman una actitud positiva frente al aprendizaje, la motivación despierta el interés de los alumnos por los contenidos de las asignaturas y produce un cambio de actitud frente a estas, debido a lo anterior el plantear actividades motivacionales dentro del aula de clase podría garantizar una mayor receptividad en los educandos desde el inicio de la clase y en el desarrollo de la misma.

La necesidad de buscar herramientas que propongan ejercicios de motivación para el uso y la aplicación por parte de los maestros en el aula es inminente pues es necesaria la participación activa de los estudiantes para lograr salir del proceso cíclico maestro-alumno en el cual los estudiantes solo se sientan a oír una clase sin interesarse en ella.

Recordemos que si el estudiante no quiere, no aprende. Por lo que debemos darle motivo para querer aprender aquello que le presentamos. El que el educando tenga una actitud favorable, el que el educando se sienta contento en una clase, el que estime a su maestro, no son románticas idealizaciones del trabajo en el aula sino que deberán buscarse intencionalmente por quienes se dedican profesionalmente a la educación. Como afirma Pablo Latapí: *"si tuviera que señalar un indicador y sólo uno de la calidad en nuestras escuelas, escogería éste: que los alumnos se sientan a gusto en la escuela"*.⁴ Por esta razón la implementación de las actividades motivacionales se deben convertir en una obligación en cada clase y deben hacer Parte de la planeación de cada docente en su asignatura.

4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Se ha reconocido una falta de interés por parte de los estudiantes del colegio Rómulo Gallegos en el grado sexto en el momento de dar inicio a las clases de Inglés, esta falta de interés no constituye directamente una apatía completa hacia el idioma y el desarrollo de la clase en si, sino a la falta de motivación para iniciar la clase bajo una actividad que atrape la atención de todos los estudiantes esto conlleva en algunas oportunidades a una desorganización momentánea de los alumnos permitiendo la indisciplina por parte de algunos alumnos quienes a su vez incitan a los demás a esta.

Por otro lado se evidencia que los niños son motivados por las actividades lúdicas que implementa el profesor en el desarrollo de la clase permitiendo una mayor capacidad de aprendizaje, esto se deduce ya que en algunas

⁴ Latapí Pablo. "1999-2000, año de la lectura" en revista Proceso Núm. 1189, 15 de agosto, 1999. p.47.

oportunidades se han presentado actividades lúdicas en el aula de clase en el desarrollo de la asignatura y la respuesta por parte de los estudiantes hacia la clase es buena, pero en las clases donde no se han presentado actividades lúdicas o de juego los estudiantes no responden con la misma iniciativa hacia la asignatura y es más difícil llevarlos a la temática propuesta para el día, surgiendo la necesidad de generar una herramienta didáctica que acompañe al docente en el inicio de la clase para la motivación de los estudiantes.

4.3 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Qué propuesta didáctica debe diseñarse, ejecutarse y evaluarse para mejorar los procesos motivacionales con actividades de warming up para el aprendizaje del inglés en grado sexto?

5. JUSTIFICACIÓN

Desarrollar Las cuatro destrezas lingüísticas (listening, speaking, reading, writing) es uno de los objetivos que tienen los docentes del área de Inglés y que mejor que desarrollar estas de manera integrada.

La creación en la clase de Inglés de un espacio y ambiente apropiado, para que los niños se sientan con confianza y cómodos en la clase de Inglés, pueden estimular el desarrollo y aprendizaje de la Lengua Inglesa, además las actividades a realizar permiten a los estudiantes participar de una manera activa ya que estas pueden ser variadas, lúdicas y creativas, de manera que las sesiones sean dinámicas y no monótonas.

Es un hecho que la motivación influye en el aprendizaje, hasta el punto de llegar a ser uno de los más significativos objetivos de los profesores, motivar a sus estudiantes. La falta de motivación es una de las causas importantes que se debe valorar en el fracaso de los estudiantes, especialmente cuando se fundamenta en la distancia establecida entre los participantes del proceso. Así, se puede observar que la relación profesor estudiante, en el contexto se presenta, generalmente, en forma lejana, y se tiende a identificar el punto fundamental del aprendizaje en el sistema, entre el profesor y el contenido dejando de lado al sujeto que aprende.

Miguel Campanario, define la motivación como "*el grado en que los alumnos se esfuerzan para conseguir metas académicas que perciben como útiles y significativas*"⁵. Desde el punto de vista del docente, motivar supone predisponer al estudiante a participar activamente en los trabajos en el aula. El propósito de la motivación consiste en despertar el interés y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas.

La motivación por alcanzar una meta hace que el individuo sea más persistente, aprenda más eficazmente y tienda a llegar a conclusiones antes que otros estudiantes. El logro de esta meta se da cuando el estudiante logra tomar conciencia de que la tarea ha sido superada y que ha logrado un mejoramiento en una de las áreas que le interesa. Así Ausubel plantea con respecto a esta tarea, que el motivo por adquirir un conocimiento en particular, es intrínseco a la tarea, consiste sencillamente en la necesidad de saber y por lo tanto el lograr obtener este conocimiento.⁶

Ausubel propone el aprendizaje significativo como herramienta para lograr que la adquisición del conocimiento sea más didáctica para los niños ya que el aprendizaje de las estructuras gramaticales se realizará siguiendo un proceso inductivo,⁷ debido a que las actividades se basarán en el juego, entendido éste como actividad lúdica. Con base en esto al proponer unas actividades para dar inicio a la clase estas pueden ser utilizadas en una forma didáctica de introducción a una temática o a la continuación de esta. De acuerdo al nivel de desarrollo psicológico de los alumnos, así como el nivel social y cultural que rodea a estos niños es necesaria la creación de

⁵ CAMPANARIO, Juan Miguel. ¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje? 15 de marzo de 2005 en <http://www2.uah.es/imc/webens/127.html>

⁶ AUSUBEL, David. Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. México 1981. p. 430

unos elementos que pueden favorecer la creación del aprendizaje y el desarrollo de la habilidad de aprender a aprender.

Las dificultades (estructuras gramaticales, pronunciación, expresión escrita) serán introducidas de forma graduada según el grado de dificultad. Siempre se irá de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil. Llevando a los alumnos por un camino de aprendizaje en el cual se sentirán avanzando de acuerdo a sus propias necesidades que a su vez son generadas por el mismo docente.

⁷ Ibidem

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

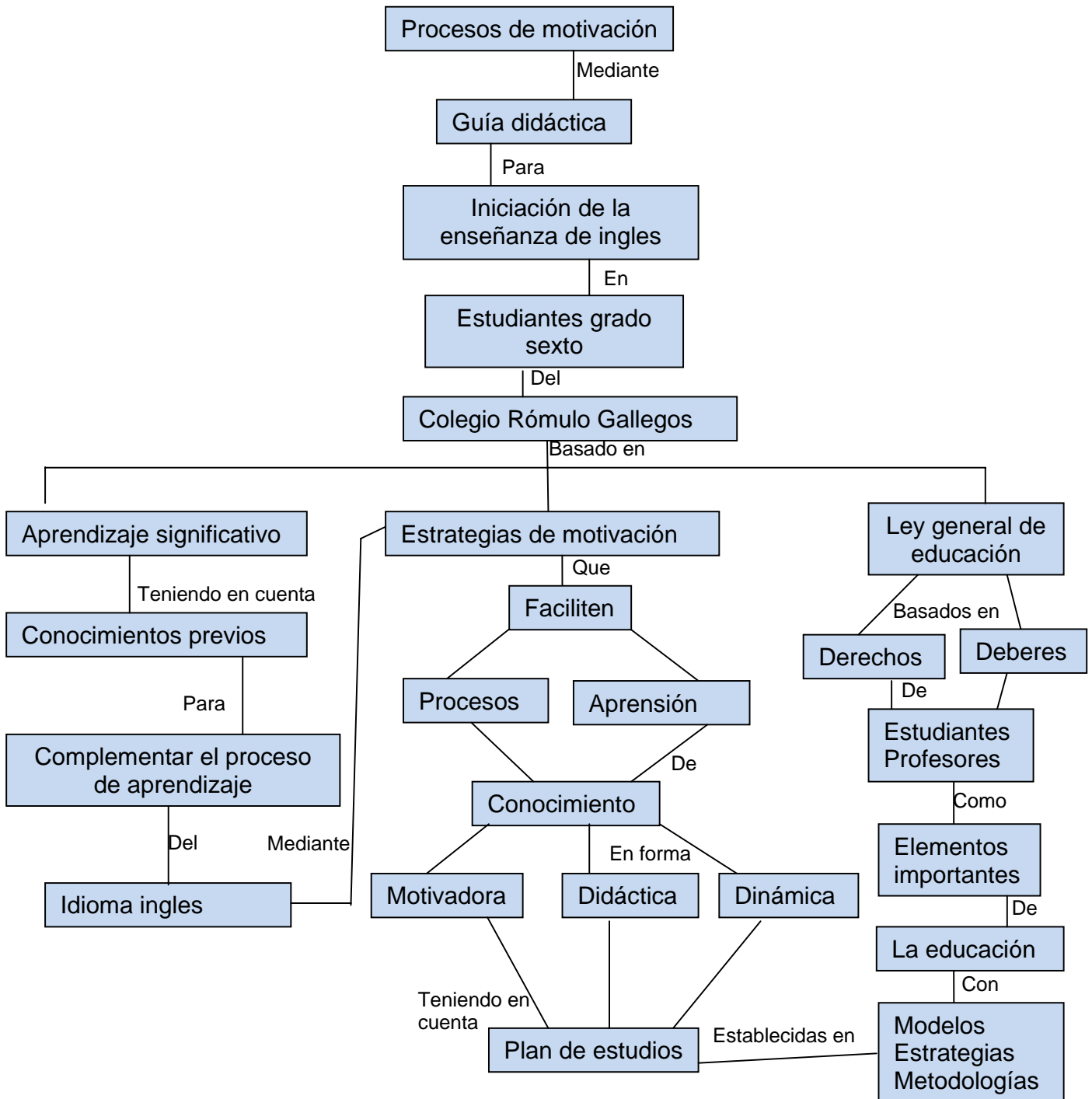
Elaborar una propuesta didáctica que ayude a mejorar los procesos de inicio de clases y aprendizaje del inglés en el grado sexto del colegio Rómulo gallegos.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Observar detenidamente el comportamiento de los alumnos al inicio de la clase de inglés.
- Realizar una encuesta a los estudiantes para conocer sus expectativas con respecto a la clase de inglés.
- Elaborar y ejecutar una propuesta en el salón de clase.
- Evaluar el comportamiento de los alumnos durante la clase de inglés.
- Orientar el trabajo individual y de grupo de los estudiantes.
- Estimular la creatividad del estudiante.
- Tratar los temas en forma organizada, sistemática y coherente.
- Implementar en el estudiante gusto y respeto por el saber que aprende.

7. MARCO REFERENCIAL

7.1 MAPA CONCEPTUAL DEL MARCO REFERENCIAL



7.2 MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

Aprendizaje es el proceso de alcanzar conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular dicho proceso, para esta investigación se tomara la teoría del aprendizaje propuesta por David Ausubel quien formuló una teoría de aprendizaje que ha mostrado grandes promesas para la discusión sobre la práctica educativa. La idea primaria es que el aprendizaje del nuevo conocimiento depende de lo que ya se sabe, en otras palabras, construir el conocimiento comienza con una observación y reconocimiento de eventos y objetos a través de los conceptos que ya se poseen. El estudiante aprende por la construcción de redes de conceptos, agregando nuevos conceptos a ellas, un mapa de conceptos es un recurso instruccional que utiliza este aspecto de la teoría para permitir la instrucción del material a aprendices con diferentes prioridades de conocimiento.

José Gimeno define: "La teoría del aprendizaje explica el proceso que sigue el sujeto que aprende; es decir, supone una dinámica del aprendizaje. Esta aportación es de capital importancia para la teoría didáctica porque descubrir el proceso de aprendizaje implica una cierta normatividad para la enseñanza. Esto es lo que facilita una intervención pedagógica precisamente en el desarrollo mismo del proceso de enseñanza-aprendizaje."⁸

⁸ GIMENO, José. Comprender y transformar la enseñanza. Editorial Morata. Madrid1992.p. 68

Otro concepto importante de la teoría de Ausubel se centra en el aprendizaje significativo. Para aprender significativamente, las personas deben relacionar el nuevo conocimiento con los conceptos relevantes que ya se conocen. El nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura de conocimiento existente. El aprendizaje significativo puede ser contrastado con el aprendizaje memorístico que también puede incorporar nueva información a la estructura de conocimiento, pero sin interacción.

La memoria es apropiada para recordar secuencias y objetos pero no ayuda al estudiante a entender las relaciones existentes entre los objetos. El aprendizaje significativo, por tanto, puede adquirirse independientemente de la estrategia instruccional utilizada. Una idea clave de la teoría de Ausubel es que los conceptos tienen diferente profundidad, quiere decir que los conceptos pueden ir de lo más general a lo más específico, el material instruccional que se utilice, deberá estar diseñado para superar el conocimiento memorístico tradicional de las aulas y lograr un aprendizaje integrador, comprensivo y autónomo. La práctica del aprendizaje comprensivo inicia desde una propuesta concreta: partir siempre de lo que el educando tiene, conoce, respecto de aquello que se pretende aprender. Sólo desde esa plataforma se puede conectar con los intereses del alumno y éste puede remodelar y ampliar sus esquemas perceptivos.

La propuesta del aprendizaje significativo es un avance hacia el entrenamiento intelectual constructivo, relacional y autónomo. La última finalidad del aprendizaje significativo puede definirse como una perspectiva de la inteligencia como habilidad para la autonomía: aprender comprendiendo la realidad e integrarla en mundos de significatividad.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

El aprendizaje de representaciones es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice: "Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan"⁹, este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

En el aprendizaje de conceptos, los conceptos son definidos como "objetos, eventos, situaciones o propiedades que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo"¹⁰, partiendo de ello se puede afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones. Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia

⁹ AUSUBEL, D., NOVAK, J. y HANESIAN, H. "Un punto de vista cognoscitivo". 2^o Edición. Editorial Trillas. México.1983 p46

¹⁰ Ibidem

directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá diferenciar colores, tamaños y formas.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras, cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición. Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El Principio de asimilación se refiere a la interacción entre el nuevo material que será aprendido y la estructura cognoscitiva existente origina una reorganización de los nuevos y antiguos significados para formar una estructura cognoscitiva diferenciada, ésta interacción de la información nueva con las ideas pertinentes que existen en la estructura cognitiva propician su asimilación, por asimilación se entiende como el proceso mediante el cual la nueva información es vinculada con aspectos relevantes y pre existentes en la estructura cognoscitiva, proceso en que se modifica la información

recientemente adquirida y la estructura pre existente, al respecto Ausubel recalca: “Este proceso de interacción modifica tanto el significado de la nueva información como el significado del concepto o proposición al cual está afianzada”¹¹.

Partiendo de los anteriores conceptos podemos decir que el proceso de aprendizaje en un estudiante es altamente influenciado por el tipo de enseñanza que recibe, la enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica en este campo sobresale la teoría psicológica; la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende.

Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto

¹¹ Ibidem.

para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende¹² También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo la influencia de los demás y está en constante reacción a esa influencia. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetúa su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios para sus logros personales y el engrandecimiento de la sociedad.

Las actividades de Warming up que en español se pueden entender o interpretar como actividades de motivación para el inicio de clase pasan a tener un lugar importante en el proceso enseñanza-aprendizaje. La motivación es nuestra responsabilidad como educadores, encender “La Chispa” a partir de la cual se va a generar el aprendizaje, se trata de atraer la atención del estudiante, antes de mostrar el contenido de la lección se debe incitar a los alumnos a que indaguen acerca de lo que se va a tratar la lección, formular preguntas de manera que se estimule el interés de los

¹² Arredondo, M. Notas para un modelo de docencia: Formación pedagógica de profesores

educandos hacia el tema, también es importante ayudarlos a repasar el nuevo vocabulario ya que el lenguaje es la materia prima de la asimilación y teniendo dominio del vocabulario se puede asimilar mejor el nuevo conocimiento, no se trata de dar la lección, se trata de invitarlos a pensar acerca de lo que están por aprender, invitarlo a que se exprese e interactúe con el objeto de aprendizaje, esto implica también en sí mismo una importante interacción entre maestro y estudiante, el objetivo es que lo que sea que vayan a aprender los alumnos, ellos aprovechen al máximo la información, es importante también el conocimiento de las necesidades de nuestros estudiantes, la diversidad existentes en nuestras aulas de clases para que podamos integrar a cada uno de los alumnos como elementos importantes en el proceso de aprendizaje, planear las clases con anticipación permite tomar medidas para integrar a todo los educandos, aunque a algunos estudiantes se les dificulte la comunicación con el maestro es importante integrarlos por lo menos en el proceso de aprendizaje del que se supone están siendo partícipes; si el maestro recuerda que su papel es el de facilitar la información y no de imponerla, entonces apoyará a sus alumnos, ayudándolos a obtener esta información.

Todo el contexto de enseñanza y aprendizaje se ve envuelto dentro de un solo concepto que no es menos conocido en el ámbito de la educación, la pedagogía. Esta es definida como un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla y perfeccionarla. La pedagogía es una ciencia aplicada se nutre de la sociología, economía, antropología, psicología, historia, filosofía, entre otros, la pedagogía como

saber, se ha caracterizado por su interdisciplinaridad. La pedagogía es teórica y práctica. Teórica en la medida que caracteriza la cultura, identifica problemas y necesidades culturales que pueden ser solucionadas con cambios por vía educativa y, estudia la experiencia educativa y práctica, porque parte de su saber se construye en la práctica educativa. Con base en la caracterización cultural y en la identificación de problemas y necesidades propone soluciones educativas que tienen la intención de transformar una realidad, producir cambios individuales, colectivos y sociales.

7.3 MARCO LEGAL

Para la elaboración y ejecución de las propuestas planteadas en este trabajo recurrimos a la constitución política de Colombia, esta cita en su artículo 67: "La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura" a su vez la ley general de educación, ley 115 de 1994 dice en el Art. 5. Numeral 13: "La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo".

El decreto 1860 del 3 de agosto de 1994 ARTICULO 44. MATERIALES DIDACTICOS PRODUCIDOS POR LOS DOCENTES. "Los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su proceso formativo, en los que puedan estar incluidos instructivos sobre el uso de los textos del bibliobanco, lecturas, bibliografía, ejercicios, simulaciones, pautas de experimentación y demás ayudas. Los establecimientos educativos proporcionarán los medios necesarios para la producción y reproducción de estos materiales".

El ministerio de educación nacional y su proyecto Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Formuló unos estándares básicos de competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés, los cuales constituyen unos criterios claros y públicos que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones de Colombia. Para el grado sexto se asignaron los siguientes estándares:

ESCUCHA (LISTENING)

- Comprendo información básica sobre temas relacionados con mis actividades cotidianas y con mi entorno.
- Comprendo preguntas y expresiones orales que se refieren a mí, a mi familia, mis amigos y mi entorno.
- Comprendo mensajes cortos y simples relacionados con mi entorno y mis intereses personales y académicos.
- Comprendo y sigo instrucciones puntuales cuando éstas se presentan en forma clara y con vocabulario conocido.
- Comprendo una descripción oral sobre una situación, persona, lugar u objeto.
- Identifico el tema general y los detalles relevantes en conversaciones, informaciones radiales o exposiciones orales.
- Comprendo la idea general en una descripción y en una narración.

LECTURA (READING)

- Comprendo instrucciones escritas para llevar a cabo actividades cotidianas, personales y académicas.
- Comprendo textos literarios, académicos y de interés general, escritos con un lenguaje sencillo.
- Puedo extraer información general y específica de un texto corto y escrito en un lenguaje sencillo.
- Comprendo relaciones establecidas por palabras como *and* (adición), *but* (contraste), *first, second...* (Orden temporal), en enunciados sencillos.
- Valoro la lectura como un hábito importante de enriquecimiento personal y académico.
- Identifico el significado adecuado de las palabras en el diccionario según el contexto.
- Aplico estrategias de lectura relacionadas con el propósito de la misma.
- Identifico en textos sencillos, elementos culturales como costumbres y celebraciones.
- Identifico la acción, los personajes y el entorno en textos narrativos.

ESCRITURA (WRITING)

- Describo con frases cortas personas, lugares, objetos o hechos relacionados con temas y situaciones que me son familiares.
- Escribo mensajes cortos y con diferentes propósitos relacionados con situaciones, objetos o personas de mi entorno inmediato.
- Completo información personal básica en formatos y documentos sencillos.

- Escribo un texto corto relativo a mí, a mi familia, mis amigos, mi entorno o sobre hechos que me son familiares.
- Escribo textos cortos en los que expreso contraste, adición, causa y efecto entre ideas.
- Utilizo vocabulario adecuado para darle coherencia a mis escritos.

CONVERSACION (SPEAKING)

- Respondo con frases cortas a preguntas sencillas sobre temas que me son familiares.
- Solicito explicaciones sobre situaciones puntuales en mi escuela, mi familia y mi entorno cercano.
- Participo en situaciones comunicativas cotidianas tales como pedir favores, disculparme y agradecer.
- Utilizo códigos no verbales como gestos y entonación, entre otros.
- Formulo preguntas sencillas sobre temas que me son familiares apoyándome en gestos y repetición.
- Hago propuestas a mis compañeros sobre qué hacer, dónde, cuándo o cómo.
- Inicio, mantengo y cierro una conversación sencilla sobre un tema conocido.
- Describo con oraciones simples a una persona, lugar u objeto que me son familiares aunque, si lo requiero, me apoyo en apuntes o en mi profesor.
- Doy instrucciones orales sencillas en situaciones escolares, familiares y de mi entorno cercano.
- Establezco comparaciones entre personajes, lugares y objetos.

- Expreso de manera sencilla lo que me gusta y me disgusta respecto a algo.
- Narro o describo de forma sencilla hechos y actividades que me son familiares.
- Hago exposiciones muy breves, de contenido predecible y aprendido.
- Describo con oraciones simples mi rutina diaria y la de otras personas.

El colegio a través del PEI en su misión expresa; el colegio Rómulo Gallegos es una institución encaminada a propiciar en la comunidad educativa el desarrollo de los procesos cognitivos que permitan al estudiante asumir con responsabilidad la transformación de su entorno social con miras a mejorar su calidad de vida. En la visión se muestra el interés de la institución para desarrollar nuevas técnicas de enseñanza, a partir de la siguiente afirmación; El colegio Rómulo Gallegos busca fomentar en la comunidad educativa el desarrollo del pensamiento humanístico, científico y tecnológico fundamentando en la autonomía, responsabilidad y el liderazgo el ser actores de primer orden en la generación de cambios sociales.

8. HIPOTESIS

A partir del desarrollo de esta investigación, se hace el planteamiento de una propuesta didáctica que contiene una serie de actividades de warming up que serán útiles para el mejoramiento del proceso de inicio de clases en grado sexto en el colegio Rómulo gallegos, y con las cuales los niños se sentirán mas motivados a participar en clase.

Así mismo esta propuesta didáctica contara con actividades que sirvan para romper el hielo entre el maestro y el estudiante, y podrá ser extendida a otros docentes quienes conociéndola sabrán hacer uso de ella en otros contextos diferentes al inicialmente investigado.

9. METODOLOGIA

9.1 TIPO Y ENFOQUE DE LA INVESTIGACION

Investigación tipo descriptiva

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

La investigación tipo descriptiva se compone de las siguientes etapas.

1. Examinar las características del problema escogido.
2. Definir y formular hipótesis.
3. Elegir los temas y las fuentes apropiadas.
4. Seleccionan o elaboran técnicas para la recolección de datos.
5. Establecer, a fin de clasificar los datos, categorías precisas, que se adecuen al propósito del estudio y permitan poner de manifiesto las semejanzas, diferencias y relaciones significativas.
6. Verificar la validez de las técnicas empleadas para la recolección de datos.
7. Realizar observaciones objetivas y exactas.
8. Describir, analizar e interpretar los datos obtenidos, en términos claros y precisos.

9.2 FASES DE LA INVESTIGACION

9.2.1 Fase 1

Identificación de la población y del planteamiento del problema a ser investigado.

9.2.2 Fase 2

Documentación general para dar inicio al proceso de elaboración del anteproyecto.

9.2.3 Fase 3

Diseño y uso de técnicas e instrumentos para la recolección de información necesaria para la aplicación de las metodologías correspondientes al proceso de desarrollo del anteproyecto

9.2.4 Fase 4

Elaboración de una propuesta didáctica para ser aplicada en la población seleccionada a partir de los estudios realizados.

9.3 POBLACION Y MUESTRA

La propuesta de la elaboración de herramientas didácticas para el mejoramiento de inicio de clase con actividades de Warming up en el área de ingles, será evaluada y ejecutada en el liceo Rómulo gallegos, en estudiantes de grado sexto con un total de 29 estudiantes seleccionados para la ejecución de la propuesta.

9.4 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION.

**UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION
LICENCIATURA EN HUMANIDADES CON ENFASIS EN INGLES**

ENCUESTA ALUMNOS GRADO SEXTO LICEO ROMULO GALLEGOS, ASIGNATURA DE INGLES

La presente tiene como objeto la recolección de información básica en la asignatura de ingles en alumnos con edades entre 10 y 13 años de grado sexto, para la implementación de actividades de warming up que permitan el mejoramiento de inicio de clase.

Encierra con un circulo la letra de la respuesta que consideres la mas acertada

1. ¿Por qué te gusta la clase de inglés?

- a. Los contenidos de la asignatura
- b. Las actividades propuestas por el docente
- c. la explicación del docente
- d. No te gusta ¿Por qué? _____

2. De las siguientes actividades desarrolladas por tu profesor en la clase de inglés, ¿Cuál es la que mas te gusta?

- a. Desarrollo de guías
- b. Elaboración de oraciones
- c. Preguntas por parte del profesor
- d. Pequeñas obras de teatro

3. ¿Qué tipo de actividades crees que te motivan más al iniciar tu clase de inglés?

- a. Juegos
- b. Canciones
- c. Rondas
- d. Videos

4. Te sientes motivado a participar en las actividades propuestas por el profesor cuando:

- a. Participan tus amigos
- b. El profesor saca nota
- c. Te gusta la actividad
- d. Hay competencia con tus compañeros

5. De las siguientes actividades ¿Cuál crees que te ayuda más para el mejoramiento de tu inglés?

- a. Evaluaciones orales
- b. Traducir textos
- c. Diálogos
- d. Juegos

6. ¿Como inicia tu profesor las clases de inglés?

- a. Con la explicación del tema
- b. Con una canción
- c. Con un juego
- d. Con videos

7. ¿Cuál crees que podría ser tu mejor aporte al mejoramiento de tu clase de inglés?

- a. Participando en las dinámicas grupales
- b. Desarrollando las guías de trabajo
- c. Implementando conversaciones en inglés con tus compañeros
- d. Elaborando representaciones teatrales

8. ¿En cual habilidad te gustaría que enfatizara mas tu profesor?

- a. Listening (Escuchar)
- b. Writing (Escribir)
- c. Speaking (Hablar)
- d. Reading (Leer)

9. ¿Como te gustaría que iniciara tu clase de ingles?

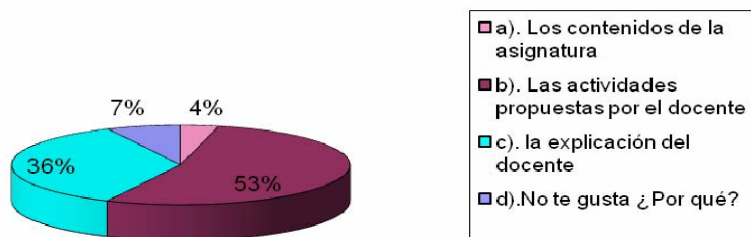
- a. Con un clip de video
- b. Con una canción
- c. Con la explicación del tema
- d. Con un juego

10. ¿En que espacios del colegio te gustaría se desarrolla la clase de Inglés?

- a. Parque
- b. Biblioteca
- c. Sala de sistemas
- d. Salón de clase

11. 1. ¿Por qué te gusta la clase de inglés?

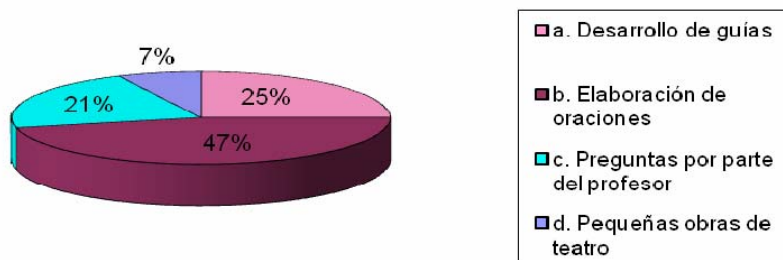
Grafico 1: Gustos de los estudiantes hacia la clase de Inglés



Como se puede observar en la Grafica 1, el 53% de los estudiantes se inclina por las actividades propuestas por el docente, mientras que los contenidos de la asignatura tienen una menor importancia dentro de la clase. Esto permite concluir que las actividades de Warming Up propuestas por el profesor serán bien recibidas por los estudiantes.

2. De las siguientes actividades desarrolladas por tu profesor en la clase de inglés, ¿Cuál es la que mas te gusta?

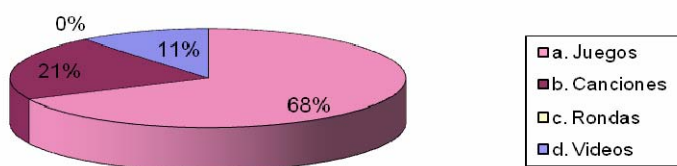
Grafico 2: Gustos de los estudiantes hacia las actividades desarrolladas en la clase Inglés



En la Grafica 2 se puede analizar que el 47% de los estudiantes prefieren la elaboración de oraciones, demostrando su interés en aplicar los conocimientos adquiridos en clase de manera practica, lo cual se puede aprovechar en las actividades de Warming Up implementando actividades indirectas que les ayude a los estudiantes a practicar lo aprendido de una manera motivacional para seguir la clase.

3. ¿Qué tipo de actividades crees que te motivan más al iniciar tu clase de inglés?

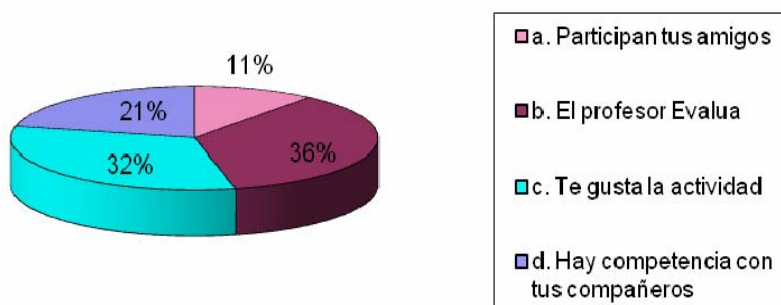
Grafico 3: Actividades de motivacion al inicio de la clase de Inglés



La Grafica 3 muestra que la gran mayoría de los estudiantes que conforman el 68% de los encuestados se sienten más motivados a participar en el inicio de clase, cuando se realiza un Juego que al realizar otro tipo de actividad como canciones rondas o videos, lo cual ayuda a identificar las actividades a escoger para la Elaboración de la propuesta de Warming Up para el Inicio de clase.

4. ¿Te sientes motivado a participar en las actividades propuestas por el profesor cuando?:

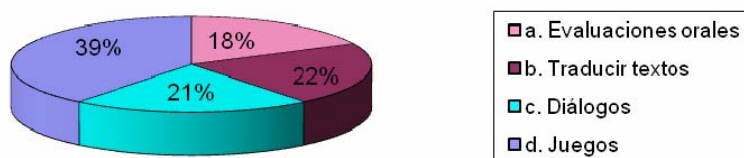
Grafico 4: Actividades que mas motivan a los estudiantes a participar en clase de Inglés



La grafica numero 4 muestra que los estudiantes se motivan a participar en clase porque el docente evalúa continuamente este proceso a diferencia de las otras categorías como cuando participan los amigos, gusta la actividad o hay competencia entre los compañeros.

5. De las siguientes actividades ¿Cuál crees que te ayuda más para el mejoramiento de tu inglés?

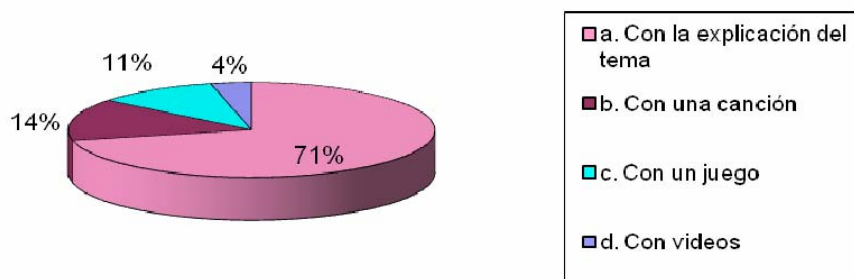
Grafico 5: Actividades que ayudan a mejorar el Inglés del estudiante



Dentro de la encuesta en el Grafico 5 se puede ver que el 39% de los estudiantes consideran que los juegos pueden ser de más ayuda para el mejoramiento del manejo de la lengua extranjera inglés que las otras actividades desarrolladas en clase. Dado este caso las actividades de Warming Up se enfatizaran en los juegos y actividades de práctica que ayuden al mejoramiento del segundo idioma

6. ¿Como inicia tu profesor las clases de inglés?

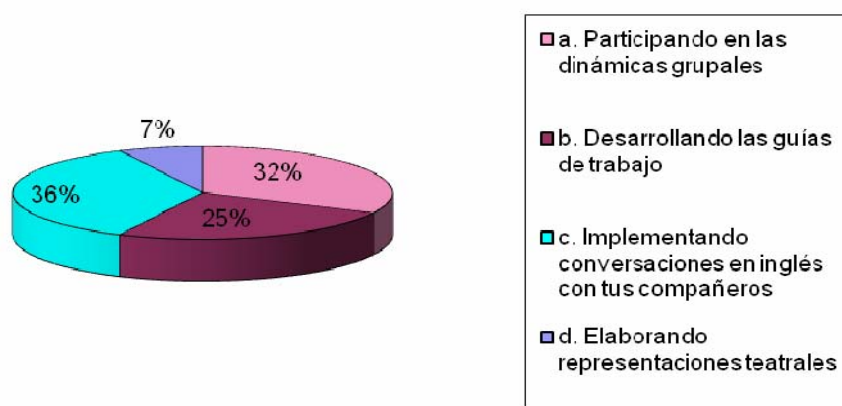
Grafico 6: Inicio de clase por parte del profesor



En el Grafico 6 se puede observar que la mayoría de los Profesores del Área de Inglés inician su clase con la explicación del tema, esto se refleja en el 71% de los estudiantes que reconocen que los maestros así lo hacen, mientras que una minoría reconoce que los maestros inician la clase con una actividad diferente. Con las actividades de Warming Up se busca que los maestros cuenten con una herramienta adicional para iniciar la clase de una forma diferente logrando la disposición y el agrado de los estudiantes al recibir el tema del día.

7. ¿Cuál crees que podría ser tu mejor aporte al mejoramiento de tu clase de inglés?

Grafico 7: Aportes de los estudiantes para mejorar la clase de Inglés



Como se puede observar en el Grafico 7 el 36% de los estudiantes muestran interés en interactuar con sus compañeros por medio de las conversaciones, seguido de un 32% de estudiantes que opinan que participando en dinámicas grupales se podría mejorar la clase de Inglés; los cuales conforman una mayoría que muestran la importancia de implementar actividades de Warming Up para el mejoramiento del Inglés.

8. ¿En cual habilidad te gustaría que enfatizara mas tu profesor?

Grafica 8: Habilidades en las cuales se hace énfasis en el Área de Inglés



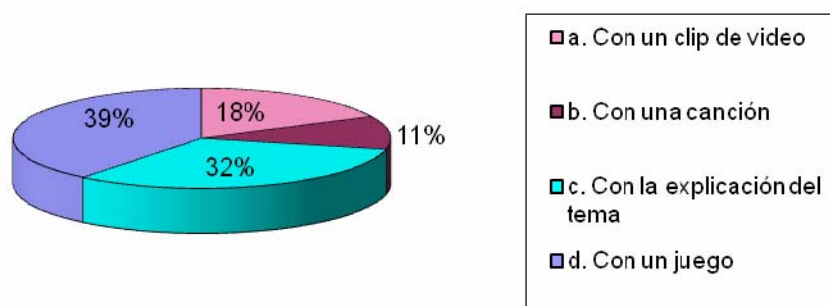
El 47% de los estudiantes encuestados opinan que la habilidad a enfatizar por el maestro es el speaking (hablar), seguido de Listening (escuchar) con un 32%, mientras que las otras dos habilidades no son tan importantes como las mencionadas anteriormente para el mejoramiento del Inglés en las aulas de clase. Según estas respuestas se puede buscar actividades de Warming Up que se centren en los gustos de los alumnos que además le ayudaran en su aprendizaje de un segundo Idioma.

9. ¿Como te gustaría que iniciara tu clase de ingles?

Al analizar este Grafico se puede concluir que los alumnos prefieren que en el inicio de clase se realice un juego. Teniendo en cuenta lo anterior las actividades de Warming Up son las ideales para el inicio de clase ya que no solo se satisface un gusto natural de los estudiantes sino que se despierta el interés por la materia como tal y el gusto por aprender una segunda lengua

Grafico 9: Gustos de los estudiantes en el Inicio de clase de Inglés

10.



¿En que espacios del colegio te gustaría se desarrolla la clase de Inglés?

Grafico 10: Espacios para desarrollar la clase de Inglés



Como se puede observar en el Grafico 10, el salón de clase sigue siendo el espacio que mas prefiere el estudiante para el aprendizaje del Inglés, esto se ve reflejado en el 38% de

encuestados que así opinan. Situación que los docentes deben aprovechar para la aplicación de juegos y actividades motivacionales o Warming Up.

El análisis realizado a las graficas anteriores permite concluir que los estudiantes demuestran interés por aprender una segunda lengua, por participar activamente en el desarrollo de la clase, por aprender los contenidos planteados en la asignatura y por trabajar en las actividades propuestas por el docente, no obstante se hace mención a la necesidad de implementar unas estrategias que motiven a los estudiantes a participar de forma dinámica y autónoma en los procesos de aprendizaje en el aula.

El salón de clase se puede convertir en un espacio aprovechable al máximo por parte del educador en el cual se pueden diseñar tácticas de enseñanza por medio del juego y las dinámicas grupales o warming up al inicio de la clase como preámbulo de los temas a enseñar dentro del programa de la asignatura, esta herramienta motivara a los estudiantes por medio de la lúdica y el juego a asimilar y a expresar lo aprendido sin temores, lo cual ayudara al fortalecimiento de los conceptos aprendidos.

10.PRESUPUESTO

RUBLO	FUENTE	FECHA	OBSERVACIONES
	Recursos propios	EJECUCION	
Pago de créditos trabajo de grado	\$ 2.200000	Agosto 07 Junio 2008	
Impresiones Papelería	\$ 180.000	Agosto 07 Junio 2008	
Transporte y refrigerios	\$ 200.000	Agosto 07 Junio 2008	
Libros	\$ 300.000	Agosto 07 Junio 2008	
Total	\$ 2.880.000	Agosto 07 Junio 2008	

PROPUESTA DIDACTICA

INTRODUCCIÓN

La propuesta didáctica que se desarrolla a continuación, nace de la necesidad que tienen algunos docentes de recurrir a herramientas que les puedan ser útiles para la captación de la atención de los estudiantes durante el inicio de las clases.

La idea central de esta propuesta, es que el docente tenga una nueva herramienta, que cuente con algunas actividades cortas pero dinámicas, ágiles y divertidas con las cuales los estudiantes se sientan motivados a la clase de inglés y a participar en la clase desde el principio, dejando a un lado la idea de que el área de inglés es aburrida, monotonía y difícil.

Las actividades de warming up pueden ser utilizadas por el docente al inicio de su clase y solo tomarán unos diez minutos aproximadamente, en los cuales el docente atraerá la atención del estudiante al igual que lo podrá inducir a un tema nuevo.

La eficacia de las actividades es directamente proporcional al entusiasmo con el cual sean desarrolladas y el contexto en el cual sean aplicadas.

1

Tic Tack Toe

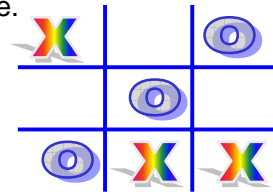
Focus: Speaking,

Time: 10 +

Materials: Cards

Procedure:

1. Teach some vocabulary about animals
2. Draw a "cat" in the acrylic board and put cards or images in the spacious
3. Split the class into two groups, one is Team "X" and the other is Team "O"
4. A student of the Team 1 or "X" chooses a card and says the image's name
5. If the student says the name incorrectly, the space is free. But if the answer's student is correctly, put "X" in the corresponding space.
6. Then the other Team does the same procedure.
7. The winner team is who have more spacious with its letter.



***Teaching new vocabulary, (topic change depending student's needs)**

2







Secret Words

Focus: Writing

Time: 10 +

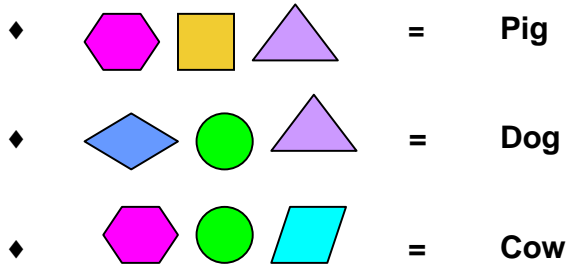
Materials: geometrical figure Cards

Procedure:

1. Form groups, 4 student for group
2. Put on the acrylic board some geometrical figures cards. Inside of them write one letter for figure.
e.g.      
3. Give each group several geometrical figures cards
4. Then draw geometrical shapes with out letter in a line making a word.

- The groups have to organize their cards like the drawing in the board and find the secret word.

e.g.

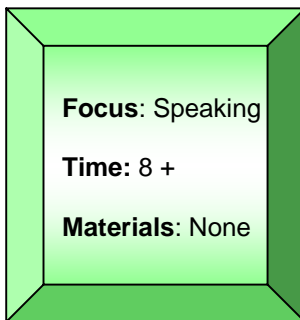


- The first group that finds the secret word has to shout “*Secret Word*”. If the answer is correct that group has a point, But if the answer is incorrect then the teacher take them a point.
- After play again and again until a group complete 5 points.

***Activity used in spelling**



I'm Thinking Of



Procedure:

A student will choose one item from a list. He will jot it down on a piece of paper or whisper it to the teacher. He will then say to the class, “I’m thinking of a _____” (number, date, name, month, time, a sport, an activity, etc., depending on the lesson emphasis). Students are to guess what the leader is thinking of.

- ◆ Individual student: “Is it _____?”
- ◆ Teacher or Leader: “No, it’s not _____.”
- ◆ Teacher or Leader: “Yes, it is. It’s _____.”

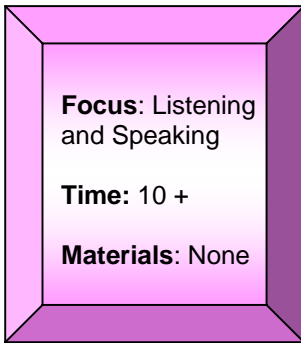
Notes:

1. In later stages, individual students may ask, “Are you thinking of _____?” eliciting the appropriate response.
2. The student leader may eliminate some possibilities; e.g., “I’m thinking of a number. It’s not four. It’s not seven.”

***This activity helps the teaching of the to be verb**



Patrick and Denise Say



Procedure:

1. Teach common action verbs if needed
2. Have students push their desk back and stand in a circle in the middle of the room
3. Ask student to perform an action when teacher says “Patrick and Denise Say” before the action.
4. But, When Teacher says “Patrick says”, only the boys do the action, e.g. *“Patrick says touch your nose”*.
5. And, when the teacher says “Denise says” the girls do the action, e.g. *“Denise says Touch your nose”*.
6. If Patrick or Denise tell them to do it, then they perform the action
7. If, however, they are told to perform an action without hearing the words: “Patrick says...” or “Denise says...” they shouldn’t do it
8. If a student performs an action without hearing “Patrick says...” or “Denise says...”, that the student is out and takes over the role of Patrick and Denise.
9. The game continues until there is only one student left.

Sample instructions:

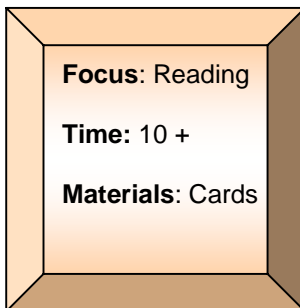
- ◆ Touch something red
- ◆ Touch your toes

- ◆ Point to me
- ◆ Stand up
- ◆ Sit down
- ◆ Stand on one leg
- ◆ Tickle the person on your right
- ◆ Stretch as far as you can
- ◆ Close your eyes
- ◆ Laugh
- ◆ Go to sleep
- ◆ Clap your hands

***Teaching verbs in simple present**



Bingo



Procedure:

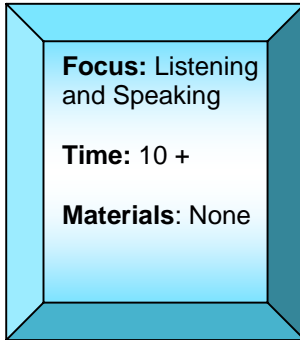
1. Give to students a sheet of paper with many squares draws in it.
2. Write in a part of the board some vocabulary about clothes.
3. In the other part of the board write four colors (e.g. Blue, Red, Yellow and Green).
4. The student must to draw a cloth in every square, and pint the clothes with the colors in the board.
5. Teacher says clothes the different colors (e.g. a blue dress, red gloves, a green shirt, red socks. Etc)
6. If someone has the cloth teacher said, he or she put a piece of paper on it

When a student can put pieces of paper over all the squares, he/she must shout "BINGO!", and he/she will be the Winner.

*** Activity that helps to the understanding of written instructions**



Slap, Clap, Click, Click



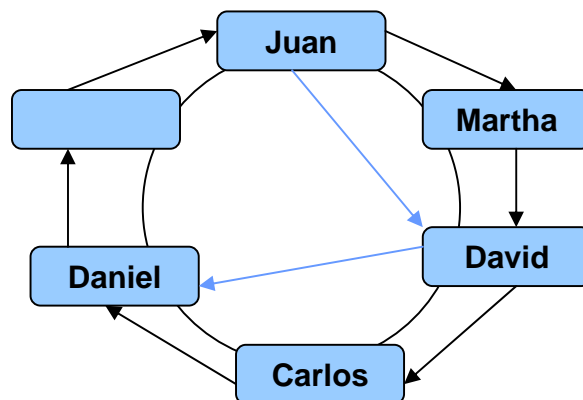
Procedure:

1. Have student push their desk back and sit in a circle
2. Tell the students to put their hands out and on your signal – Slap their things with both hands
3. Then clap their hands
4. Then click their fingers, first right hand, then left
5. The class must do all together at the same time and then keep the rhythm going.
6. The first student (e.g. Juan) on the right hand click says his name and on the 2nd click the name of the person to his left (e.g. Maria).
7. Keeping the rhythm going, Martha now says “Martha” on the right hand click, then the next person’s name –“David”- on the left hand click

e.g. Juan: slap, clap, *Juan, Marha*
Martha: slap, clap, *Martha, David*
David: slap, clap, *David, Carlos*
8. After this first round, the first student (John) says his name on the right hand click and then says the name of anybody else in the class on the 2nd click.
9. That the student must be alert to say their name after the usual SLAP, CLAP, and on the 2nd click say the name of the another student.

e.g. Juan: slap, clap, *Juan, David*
David: slap, clap, *David, Marcela*
10. A student who does not respond or responds incorrectly is “out”, but stays in the circle and continues to keep the rhythm going.

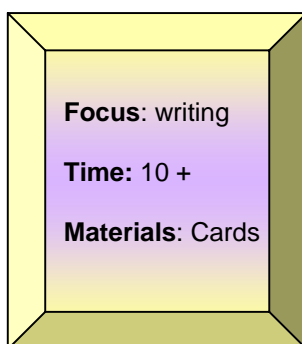
11. the student next to the one who has just become “out” continues the game. Student have to remember who is out of the game.
12. If by mistake a student, e.g. Juan says, “*Juan, Daniel*” and Daniel is already out of the game, then Juan drops out too.
13. The game ends when half the student are out.



***Activity to break the ice inside the group**



Mirror Image



Procedure:

1. Student play in pairs, facing each other.
2. Photocopy and give each pair a mime card
3. Student A begins the mime and student B mirror every action student A perform as closely as possible.

4. Pairs practise together and then each pair performs their mimes in front of the class.
5. Students write down what they think the action is.
6. Each correct guess gets a point. The student with the most points is the winner.

Washing the dishes

Ironing a shirt

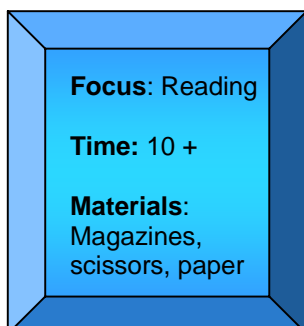
Frying eggs

Making a pizza

* This activity helps students with his expression and observation



Who Is The Star



Procedure:

1. All the students cut images of famous people
2. They stick the images in the paper for to make a Big Poster
3. Next to the images they can put the name of the famous
4. Teacher hangs the poster on the board.
5. Form groups for 4 students
6. The first group chooses a famous person, but they don't say his/her name.
7. The other groups must try to guess who is the person that the first group chose
8. For to guess the person, is necessary each group, in order, ask some questions about the person.
E.g. Is it a boy or a girl?
 Is he/she thin or fat?
 What color are his/her eyes?
9. The students can't ask the name of the person

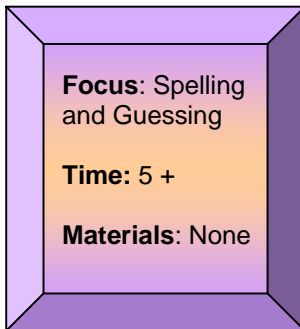
10. If one group knows the answer, lift their hand and answer. if the answer is correct that group can choose a famous person now, But if the answer is incorrect that group will be the last group for to choose a person.

11. The winner will be the group that has more correct answer.

***Activity used in present simple and interrogative form**



Drawback



Procedure:

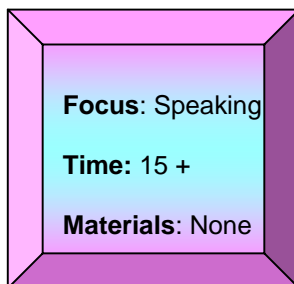
1. Student work in Pars
2. Student A draws a letter (A), a word (HELLO), or a little picture (SUN, BOAT, HOUSE) on their partner's back with their finger
3. Student B has to guess what has been sketched
4. If Student B can't guess they can ask for Student A to repeat the action

With higher levels, students can draw short phrases or messages.

***Activity for practicing vocabulary**



Add - On



Procedure:

This is played with pictures, real objects, or verbal cues alone.

- ◆ Student 1: "I see a living room."
- ◆ Student 2: "I see a living room and a kitchen"
- ◆ Student 3: "I see a living room, a kitchen and

a bathroom.” Etc.

Or

- ◆ Student 1: “I like milk.”
- ◆ Student 2: “I like milk and pie.”
- ◆ Student 3: “I like milk, pie and cake.”

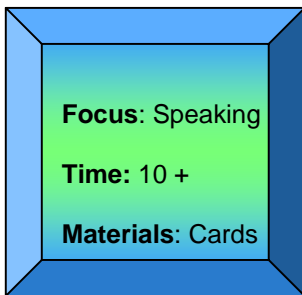
Notes:

1. You may wish to play the game within categories (food, rooms, games, etc.) or with random items placed on your desk or in a box.
2. This is a good game for practicing unstressed words or syllables (e.g., “milk “n” pie”).

*** This activity helps students to memorize vocabulary from a specific topic.**



Mime Game



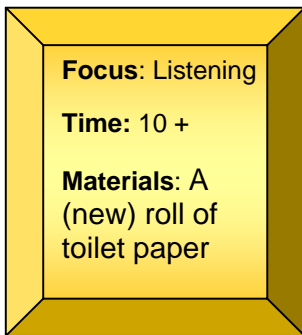
Procedure:

1. Put in the desk some vocabulary cards.
2. Teacher mimics some things about the vocabulary.
3. The students must guess the name of the object.
4. After, one student pass in front of the class, he/she takes a card of the vocabulary and mimics it
5. If a student knows what the object is, he/she can answer, and then he/she is the next for to mimics some card.

*** practicing vocabulary and corporal expression**



Doctor Doctor!



Procedure:

First of all teach the names of various body parts and the phrase "Doctor, my hurts!" e.g. "Doctor, my leg hurts!".

1. Split the kids pairs. One is the doctor, one is the patient.
2. Give each doctor a meter or a roll of toilet paper.
3. The teacher, or the students, chooses a body part.
4. Everyone say together "Doctor, Doctor my (*body part*) hurts!" e.g. if you chose "head", everyone would say "Doctor, Doctor my head hurts!".
5. Each doctor wraps their patient's corresponding body part!!
6. Patients and doctors exchange roles. Repeat from 3 times
You can also give awards for the best doctor!! This game is good and the kids get really into it.

*Activity for teaching Body Parts

13

I Like Everything!



Procedure:

This is a REALLY cool game for quickly practicing vocabulary or conversation!

1. Teach the phrase "Do you like..?". and some of words for vocabulary (e.g. ice cream, chocolate, pizza or eating, singing, dancing)
2. Tell the kids to stand up
3. Get out a stop watch and when you say "Go!" start the watch.
4. The kids pair up. They say the following conversation
A: "Hello"
B: "Hello"
A: "Do you like ice cream?"
B: "Yes, I do! Do you like pizza?"
A: "No I don't!"
B: "Thank you"
A: "Goodbye"
5. They change partners and repeat the conversation. BUT this time they ask about a different food.
6. Repeat again and again until they have used 4 questions.
7. They sit down
8. When the last child sits down, the teacher stops the stopwatch!

This is really simple and really effective! It usually takes 3 or 4 minutes for each conversation.

The kids love to see if they can beat their best time (it doesn't work without

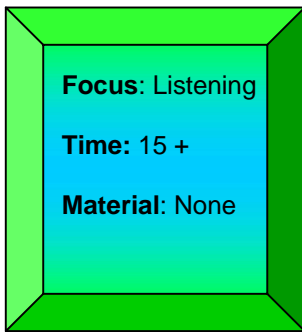
the stopwatch!).

You can also use others phrases for conversation, such as "How are you?" or "Where's the...?". Teach them some word for to answer the question e.g. I'm hungry, I'm OK, I'm happy, I'm tired. When they play the game, the first time they reply "I'm OK", the second time "I'm happy" etc. etc.

*** Activity for practicing simple present**



The Lines Quiz



Procedure:

1. Split the class into two groups. One lines up on the left side, one on the right.
2. You ask the front kid in each group a question.
3. The first one to answer correctly gets to sit down. The other goes to the back of his/her team.
4. The winning team is the first where everyone is sat down!

Make fast questions. Examples include "What's your name?" "How old are you" "What's this?" "What color is this?" etc. etc.

The kids used to listening questions and answering straight away, without all the customary "errr, eh" type pauses! It also let's the kids distinguish between "How are you?" and "How old are you?"

*** Activity for practicing WH questions "How are you?" and "How old are you?"**

15

Stopwatch!



Procedure:

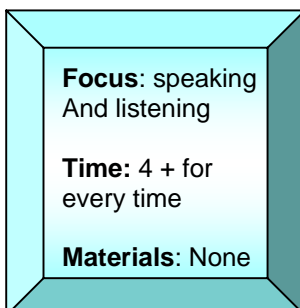
1. First teach the kids a question, for example "What do you like?", "I like ..." or "What's your name?"
2. Form the kids into a circle.
3. You start the stopwatch and one kid asks the question to the kid sitting next to them
4. This kid answers and asks the kid on their opposite side.
5. You continue around the circle. When you get back to the first kid, you stop the stopwatch.
6. Keep playing again and again, trying to beat their "Best Time"!

Other variation is to have a big ball. The kids pass this from one person to the next, using the conversation "Ball, please" and "Thank you".

***This activity helps students to practicing sentences**

16

Bargaining Game!



Procedure:

1. Introduce "How much?"
2. Split the class into two halves (left and right side of the class is usually good)
3. One side is then the selling side and one is the buying side.

4. The sellers (individually) have to go and find a "buyer" and sell them something (pens, books etc are usually good, let the kids choose!)

5. The usual conversation is something like

Seller: "Hello. Nice pen!!!"

Buyer: "How much?"

Seller:"10"

Buyer:" No! 2"

Seller: "No! 9!"

6. Afterwards sit them down and find out who did the best, and who did the worst!

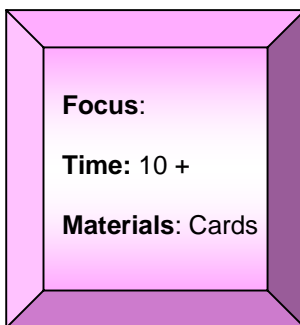
8. Redo the game this time with the kids changing roles, i.e. the buyers become sellers and vice versa.

9. Make sure they understand that "buyers" want a low price and "sellers" want a high price

* **Practicing countable and uncountable**



Telephone Game!



Procedure:

1. Sit the kids down and assign them groups (e.g. ski, snowboard etc.)
2. In front of them put two telephones.

and the student start to pass the telephones.

4. Start one phone at the back and one at the front.

5. When the music stops, the two kids with the phones do the conversation.

e.g.

a: Hello

b: Hello

a: My name is

b: My name is How are you?

a: I'm..... How are you?

b: I'm Goodbye

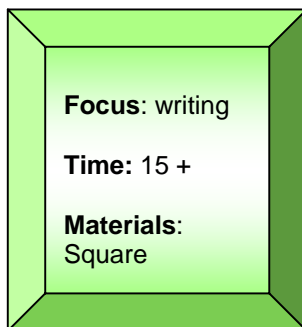
7. If they do well then their team gets a point!

8. Repeat from step 5

***This activity helps students to make daily conversations**



What Do you Like Bingo Game!



Procedure:

1. Review some words they already know, but only things that they might like (e.g. cat, dog, curry, orange, TV, playstation etc.)

2. Introduce "What do you like?" and "I like....."

3. Give all the kids a 3X3 bingo grid.

3. In the middle square they write something they like. It is important that during the game they speak in English, but write in Spanish.

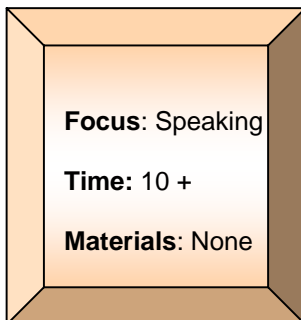
4. They then go and ask their friends "Hello. What do you like?"

5. The friend responds by saying "I like" and then the name of the object that is written in their middle square.
6. The person who asked then writes this object in one of his/her vacant squares on the grid.
7. If they already have the word written down they must pass and go and find someone who likes something different!!
8. The game finishes when everyone has filled all 9 squares.

***This activity helps students to show likes and dislikes**



Oh, No; Not I



Procedure:

The teacher or a student makes a statement beginning with such word as "I hear that," "I understand that," "I see that," "I've heard that." What the teacher "heard" should be a statement which the student to whom it is made will want to deny. He will say that someone else is responsible. That the student will say someone else is responsible, etc.

- ◆ Teacher: "I understand you came to school late this morning."
- ◆ Student 1: "On, no; I didn't come late. He did."

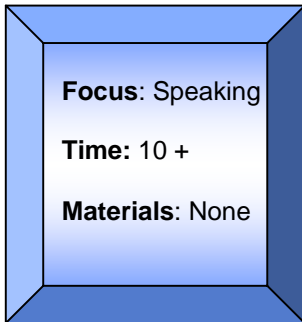
Notes:

Responses can be varied and expanded in many ways depending upon the knowledge of the students; e.g., "I always come to school early (on time)," or "I'm *never* late to school."

***Practicing Simple past in negative form**



Poor Jim



Procedure:

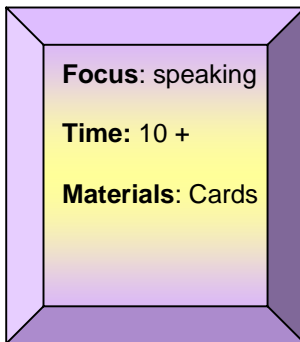
1. Draw a sketch on the board or use a flannel-board cut-out.
2. Pupils touch or remove the item "it" doesn't have.

- a. Student 1: "Poor Jim ha has a headache."
Student 2: "No, ha doesn't have a headache; he has a stomachache."
Student 3: "No, he doesn't have a stomachache; he has a _____."
- b. Student 1: "Poor Jim. He doesn't like spinach."
Student 2: "You're wrong. He likes spinach. He doesn't like carrots."
Student 3: "You're wrong. He likes carrots but he doesn't like _____."
- c. Student 1: "What an unusual (silly, rare) house. It doesn't have a kitchen."
Student 2: "On, no. It has a kitchen. It doesn't have a bathroom."
- d. Student 1: "What a silly story!" (The pied Piper) It doesn't have rats, etc

This is perfect for practicing forms of *have; there is; there's not; and the negative.



Pantomimes or Charades



Procedure:

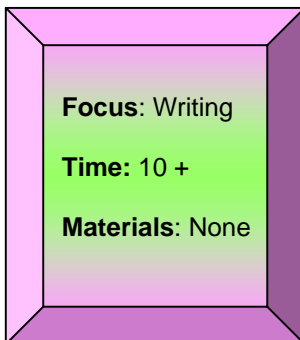
1. A member of one team can act out a proverb, a familiar concept, or a sentence, which has been taught.
2. Members of the other team have to guess what the action is.
3. Then they make a statement identifying the situation being acted out

e.g., the book is difficult; the boy is tall and handsome.

***This activity helps students with his expression and observation.**



Scrabble



Procedure:

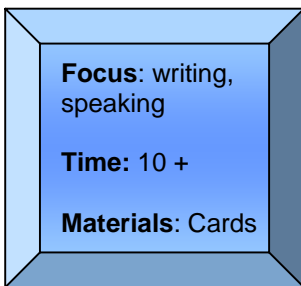
1. Make numerous small cards with the letter of the alphabet, at least 10 for each except X and Z, of which fewer will be needed.
2. The students sit around the desk.
3. Each turns up one card in the pack at a time with which he tries to make a word.
4. The minimum number of letters for the word should be previously agreed upon.

5. He placed the word in front of him.
6. The next player may use his neighbor's word as well as the card ha has turned up to make other words.

***Teaching new vocabulary, (topic change depending student's needs)**



Just Imagine



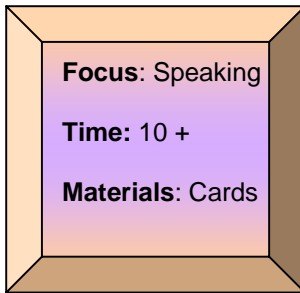
Procedure:

1. Divide the class into two groups
2. Students close their eyes and listen to a piece of instrumental music with the lights dimmed.
3. Ask the students to concentrate on the music and the feelings and images it brings to mind.
4. Stop the music after a few minutes.
5. Have the student draw or write down what they felt or thought of while listening to the music.
6. Students share their impressions with the rest of their group and try to find another student who had similar impressions.

*** This activity helps students to share feelings.**



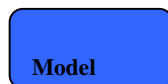
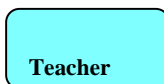
What's my Line



Procedure:

1. Divide the class into two groups.
2. Students write down various types of jobs on cards.
3. Collect a Shuffle the cards. Place them face down on a desk at the front of the classroom.
4. A member of group A picks up the first card and mimes that job for their groups to guess.
5. Each group has 3 guesses.
6. If they guess correctly, they keep the card. If they don't, Group B can guess and take the card.
7. Then a member for group B mimes for their team.
8. The winning team is the one with the most cards at the end of the game.
9. Instead of jobs, the cards can be of different activities. E.g. *eating spaghetti, taking the dog for a walk, etc.*

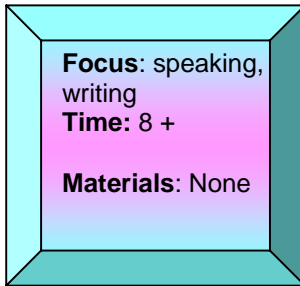
Sample Cards:



***Activity for learning professions**



Word Division



Procedure:

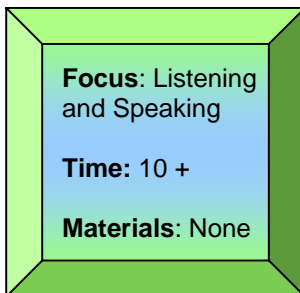
1. Take a long word – e.g., imagination – and have students make as many words as possible from it.
2. Have the small words written on the board by a student
3. Use them for further pronunciation practice, for making statements, as well as for fun.

Note: Dictionaries should be available for verifying or checking.

***Activity used for learning new meanings**



If I Were an Animal



Procedure:

1. Divide the class into two groups
2. Give each student three toothpicks
3. Ask students to close their eyes and imagine: *If they were an animal, what would they be?*
4. After 10 seconds student open their eyes and write down the name of the animal, making sure not to show it to the other members of their group.
5. Student A begins by asking: *“What animal am I?”*
6. The group has a maximum of ten “yes/no” questions they can ask to identify the animal.

E.g.

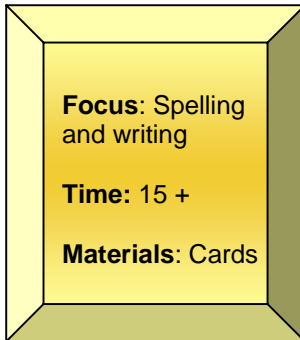
- ◆ Do you have a tail?
- ◆ Do you have four legs?
- ◆ Are you bigger than I am?
- ◆ Are you a Tiger?
- ◆ Do you eat other animals?
- ◆ Do you live in Asia?
- ◆ Do you have stripes?
- ◆ Can you swim?
- ◆ Can you climb trees?

7. Each time a student gets a “yes” answer, they get an extra toothpick.
8. If a student thinks they know what the animal is and names it and the answer is wrong, they lose a toothpick.
9. If a student guesses the animal correctly, they get a toothpick.
10. If nobody identifies the animal after the questions, Student A gives a clue and the group can ask five more questions.
11. If students have still not identified the animal, student A gets a toothpick and play goes to the next student in the group.
12. The winner is the student with the most toothpicks after everyone has had a turn.
13. Students can play the game using other topics. E.g. *colors, places, plants, food, etc.*

***Activity for learning animals**



Conundrum



Procedure:

1. Students play in pairs. Two pairs play against each other.
2. Give each two pairs 25 letter tiles: 10 vowel tiles and 15 consonant tiles.
3. The tiles are placed face down in two separate piles – Vowels and Consonants.
4. Pair A begins by calling out either “*Vowel*” or “*consonant*”. Pair B picks up a tile from that pile and turns over.
5. Pair A then calls out another “*vowel*” or “*consonant*” and pair B turns that tile over.
6. Pair A continues to call out “*vowel*” or “*consonant*” until there are seven tiles face up on the table.
7. Pairs now have one minute to make the longest word they can from the chosen letters.
8. Letters can only be used once. Each letter is worth one point. The pair with the longest word wins that round.

e.g. **Letter Tiles:** O P E N S M A

Pair A: M A P S

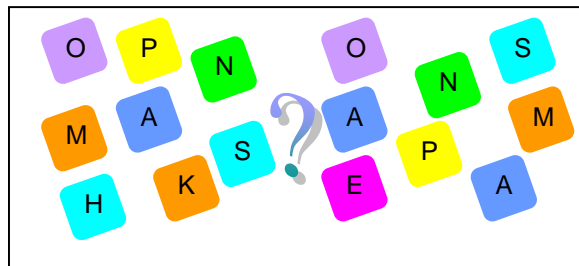
Pair B: M O A N S

9. Pair B has the longest word and scores 5 points.
10. The vowel and consonant tiles are shuffled and the pairs start a new round with pair B calling for a “*vowel*” or “*consonant*”.

11. The pair with the most points after 5 rounds wins the game.

Variation:

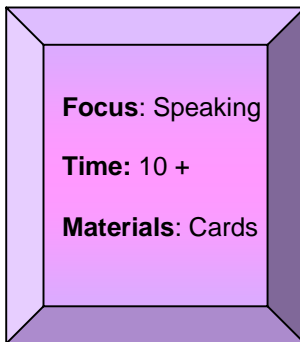
Use scrabble letters with their letter score, so the winner at the end is not just the pair with the longest in each round, but also the highest letter score.



* This activity helps students to memorize vocabulary from a specific topic.



Scissors, Paper, Stone



In the traditional children's game, players count to three together and on the count of three make one of the above three shapes with their hand.

Scissors beats paper (they can cut it), paper beats a stone (it can wrap it), and a stone beats scissors (it can blunt them).

Procedure:

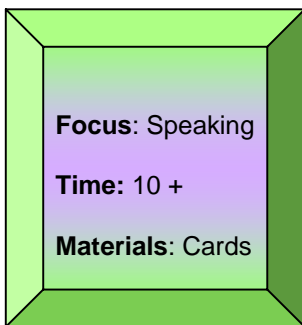
1. Students play in groups of three.
2. Prepare and give each group a set of 30 different word cards.
3. Choose words students may have difficulty spelling.
4. The cards are shuffled and placed face down in the centre of the table.

5. Students take it in turns to play scissors, Paper, Stone with the person on their right.
6. The loser of each round picks up a word card and reads it to the winner who must spell that word.
7. If the winner spells the word correctly, they keep the card. If not, the card returned to the bottom of the pile.
8. Student B now plays with student C and the game continues.
9. The winner is the student who has the most word cards at the end of ten rounds.

***Activity used in spelling new words**



Pass the Ball



Procedure:

1. Have students push their desk back and sit in a circle.
2. Start the game; throw a ball (bean bag or cuddly toy) to student A. As you throw say a word.
3. Student A then throws the ball to another student and says a word that begins with the same letter. This continues around the circle.
4. If a student can't think of a word, repeats a word already said or hesitates more than 5 seconds that the student loses a point.
5. The next student then continues the game with a new word.

e.g., Teacher: *Car*
 Student A: *Coat*
 Student B: *Cup*
 Student C: (can't think of an answer, so loses a point)
 Student D: *Fox*

6. The winner is the student who has lost the fewest points at the end of the game.

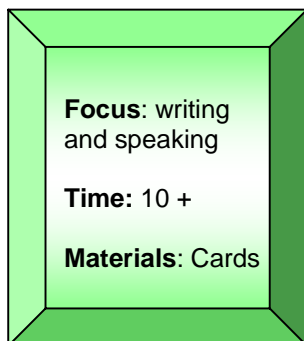
Variations:

- ◆ Words are beginning with the last letter of the previous word. E.g., yellow, whale, egg, greens, nest, etc.
- ◆ Word Associations / Opposites: e.g., day, night, sleep, dream, remember, etc.

***Improving vocabulary and speaking**



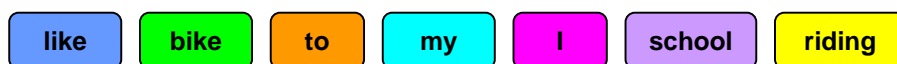
Sentence Generator



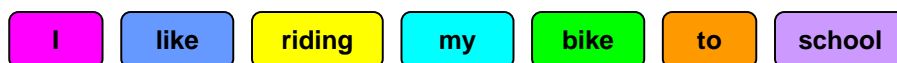
Procedure:

1. Students play in pairs.
2. Each pair thinks of a sentence with a minimum of four words and writes each word on a separate card.
3. The cards are shuffled so that the words are not in the original order.
4. Pairs swap cards and then to place the cards they receive in what they think was the original order.

e.g.



Becomes:



5. Pairs get 1 point for a correct sentence.
6. Allow student 30 seconds to put the words in order and check if they are correct.
7. After five turns the team with the most points wins.

***making sentences in present simple, past simple and interrogative form**

CONCLUSIONES

En el proceso de investigación que se llevó a cabo para la realización de este trabajo se puede concluir:

- Que a los estudiantes les gusta aprender a través del juego y las dinámicas grupales.
- Que la participación de los estudiantes en la clase de inglés aumenta cuando se les incentiva con ideas nuevas y actividades que atraen la atención del grupo.
- Que los maestros deben recurrir a ayudas didácticas en pro del mejoramiento del proceso de inicio de clase.
- Que las actividades de Warming Up son una herramienta que los docentes pueden utilizar para dar inicio a la clase de inglés
- Que la motivación forma parte fundamental dentro del aprendizaje ya que incita a los estudiantes a la participación activa dentro de la clase de inglés.
- Que un estudiante que es correctamente estimulado adquiere destrezas en el manejo del inglés ya que centra su atención durante el desarrollo de la clase.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Buitrago Yudi. Elaboración de material didáctico para reforzar la enseñanza del inglés a partir del TPR y la lúdica en el C.E.D. Alemania jornada mañana, noviembre, 2002.

Parra Patricia. La motivación en el aprendizaje de la lengua inglesa. Junio 2000.

Guevara Sandra., Ramos Susana. El juego como elemento de motivación en el proceso de adquisición de una lengua extranjera en alumnos de 5 grado de educación básica primaria. Noviembre 2002.

Latapí Pablo. "1999-2000, año de la lectura" en revista Proceso Núm. 1189, 15 de agosto, 1999. p.47.

CAMPANARIO, Juan Miguel. ¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje? 15 de marzo de 2005 en <http://www2.uah.es/imc/webens/127.html>.

AUSUBEL, David. Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. México 1981. p. 430.

GIMENO, José. Comprender y transformar la enseñanza. Editorial Morata. Madrid 1992. p. 68.

AUSUBEL, D., NOVAK, J. y HANESIAN, H. "Un punto de vista cognoscitivo". 2º Edición. Editorial Trillas. México. 1983 p46.

Arredondo, M. Notas para un modelo de docencia: Formación pedagógica de profesores universitarios. Teoría y experiencias en México. ANUIES-UNAM. CESU México 1989.

ANEXOS