

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

### **Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del municipio de Puerto Santander**

**Strategies for the teaching of the English subject in 9th grade students of the educational institution “Colegio Puerto Santander” of the municipality of Puerto Santander**

Institución Educativa Puerto Santander

Autor: Jorge Armando Mosquera Morales

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8121-2141>

#### **RESUMEN**

La presente investigación se planteó como principal objetivo, proponer estrategias lúdicas que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander. Para alcanzarlo se propuso como objetivos específicos: Diagnosticar como es el proceso de enseñanza del inglés por parte de los docentes la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander; identificar las estrategias didácticas que aplican en el proceso de enseñanza del inglés los docentes la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander; determinar la factibilidad de utilizar estrategias lúdicas que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander y diseñar estrategias lúdicas que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander. La investigación se ubicó bajo el paradigma cuantitativo apoyándose en una investigación de tipo descriptiva. Para lo cual se seleccionó como población de seis docentes del Colegio y la muestra estuvo conformada por los mismos seis docentes que forman parte del objeto de estudio tratándose de una muestra tipo censal, a los cuales se les aplicó un instrumento de recolección de la información denominado escala de Likert, que permitió determinar que los docentes no poseen información suficiente en cuanto a los nuevos enfoques didácticos de la enseñanza, por lo cual se proponen las estrategias que se corresponden con la intencionalidad del presente estudio.

**Descriptor:** Estrategias, Lúdica, enseñanza del inglés

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

### ABSTRACT

The main objective of this research was to propose playful strategies that promote the teaching of English in Secondary Education of the educational institution “Colegio Puerto Santander” of the Municipality of Puerto Santander. To achieve this, the following specific objectives were proposed: To diagnose how is the teaching process of English by teachers the educational institution “Colegio Puerto Santander” of the Municipality of Puerto Santander; identify the didactic strategies applied in the process of teaching English by teachers at the educational institution “Colegio Puerto Santander” of the Municipality of Puerto Santander; determine the feasibility of using recreational strategies that promote the teaching of English in Secondary Education of the educational institution “Colegio Puerto Santander” of the Municipality of Puerto Santander and design recreational strategies that promote the teaching of English in Secondary Education of the educational institution “ Puerto Santander School ”of the Municipality of Puerto Santander. The research was placed under the quantitative paradigm, relying on a descriptive type of research. For which a population of six teachers of the College was selected and the sample was made up of the same six teachers that are part of the object of study in the case of a census-type sample, to which an information collection instrument called Likert scale, which made it possible to determine that teachers do not have sufficient information regarding new didactic approaches to teaching, for which the strategies that correspond to the intention of the present study are proposed.

**Keywords:** Strategies, Ludic, English teaching

### Introducción

Actualmente, la demanda del inglés en los espacios laborales exige personas con un alto nivel del idioma inglés lo cual implica un mayor compromiso por parte de las instituciones educativas y sus actores para formar ciudadanos idóneos en este aspecto. Un segundo idioma brinda la oportunidad de aprovechar las ventajas que ofrecen, por ejemplo, un intercambio cultural con personas de otros países, lograr acceder a todo tipo de información actualizada, la producción de nuevos tipos de saberes y la posibilidad de estudiar fuera de Colombia.

De esta manera, se entiende la relevancia de conocer el inglés para vencer obstáculos y aprovechar las fuentes de conocimiento de la mano con las tendencias de integración mundial. De allí la necesidad de incrementar esfuerzos pedagógicos para que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para el aprendizaje del inglés, por esta razón, la educación colombiana requiere de enfoques dinámicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, donde se incluyan las estrategias innovadoras que promuevan el aprendizaje de esta segunda lengua.

Esto en concordancia con lo establecido en el artículo 21 de La Ley General de Educación colombiana (Ley 115 de 1994) el cual dispone que los establecimientos educativos deben ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico. En consecuencia, el Ministerio de Educación Nacional (2006) define los lineamientos curriculares para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la educación media básica, donde su programa nacional de bilingüismo da las razones que validan la importancia de aprender inglés. En función a lo anterior, se puede evidenciar que la enseñanza del inglés dentro del modelo educativo colombiano es de gran importancia debido a que los estudiantes desarrollan competencias comunicativas que les ayudan a construir relaciones interpersonales con otros individuos del mundo.

En gran parte la adquisición de estas competencias depende de la práctica docente que se realice. Por ello, Kumaravadivelu (2003) ubica al docente en un primer papel como un consumidor pasivo de conocimiento producido por expertos, y que lleva a cabo una serie de actividades prescritas para lograr los resultados de aprendizaje. Pero puede presentarse que el docente aún carece de habilidades investigativas que le permitan ir más allá de lo que lo que ha aprendido en el trasegar de su experiencia en el aula, lo cual también se traduce en la falta de habilidades para tomar nuevos riesgos a fin de encontrar nuevas metodologías para que sus estudiantes estén motivados y alcancen el tan anhelado aprendizaje significativo.

En ese mismo sentido, es importante resaltar conforme a González (2003) otra de las dificultades que evidencian los docentes de lenguas extranjeras en Colombia la cual es su nivel lingüístico, ya que este tiende a verse afectado por la falta de práctica significativa, en especial entre los docentes de instituciones educativas públicas. La situación actual del desarrollo profesional docente con respecto a la preparación constante en su área es realmente paupérrima, debido a que suelen ser actividades programadas por las secretarías de educación algunas veces en periodos cortos durante el año e inclusive llegando a ser nula durante el mismo. En el caso de los docentes en Colombia, González (2003) encontró que el desarrollo de profesional de los docentes en ejercicio se basaba principalmente en los congresos profesionales, locales, nacionales e internacionales y las charlas académicas organizadas por las editoriales que venden libros para la enseñanza del inglés. En dicho estudio se evidencia la falta de apoyo de las universidades, secretarías de educación, ministerio de educación nacional por fortalecer la preparación continua y sistemática del docente orientador de la asignatura de inglés.

Por otra parte, las estructuras curriculares de formación docente que existen en el país no incluyen contenidos y áreas para preparar al futuro profesional en alternativas diferentes de la enseñanza del inglés y menos consideran importante el uso de estrategias innovadoras que incluyan la lúdica para facilitar el aprendizaje, además se puede afirmar que la

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

vinculación de profesores no idóneos para la orientación de la asignatura es común en el contexto nacional, esta se asigna a licenciados o profesionales de otras áreas, por no contar en las mayorías de las instituciones educativas con profesionales especializados en la asignatura; lo que complica la comprensión de la gramática y la escritura, por ende si este proceso no se acompaña con variedad de recursos didácticos interactivos y dinámicos para facilitar la comprensión y los fundamentos teóricos del idioma, entonces se propiciará una desmotivación general en los estudiantes proporcionándoles un rendimiento deficiente.

Por consiguiente, tomando como referencia las experiencias desarrolladas en el aula, se demuestra que es aquí en este escenario donde los estudiantes adquieren el vocabulario necesario para luego pasar a trabajar las demás habilidades lingüísticas, las cuales pierden su esencia cuando los contenidos no tienen una alta relevancia para los jóvenes y además son desarrolladas a través de metodologías tradicionales donde no existe la interacción, la socialización, el movimiento y las acciones constantes que le permitan al estudiante obtener un aprendizaje significativo.

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

En relación a lo anteriormente señalado, es necesario destacar que los docentes que trabajan en el área de inglés en la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander, en pocas oportunidades aplican estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés, lo que implica, que su práctica en el aula es tradicionalista. Por otra parte, los docentes alegan que no son especialistas del idioma, son profesionales de otras áreas en su mayoría profesores integrales, y al momento de realizar sus planificaciones de los contenidos programáticos se limitan al uso de recursos tradicionales como: la pizarra, libros, guías, que son los que disponen fácilmente a su alcance, observándose técnicas en donde el estudiante escucha y repite lo que el profesor les dice, evidenciando una enseñanza pasiva, sin creatividad, ni elementos para la construcción del conocimiento, que propicie la motivación para captar con mayor fluidez los contenidos curriculares.

De lo planteado se deduce, que la consecuencia de esta problemática es un alto declive en el rendimiento de los estudiantes, que a su vez ocasiona un numeroso porcentaje de aplazados y, en la mayoría de los casos, la deserción escolar, situación que se observa frecuentemente en la institución. De igual forma, indagando con los estudiantes en cuanto a causas de su deficiente rendimiento en la asignatura, ellos manifiestan que se sienten presionados porque son muchas las palabras y frases. Esto origina que, trabajen en el aula con poca motivación evidenciando aburrimiento.

En función a todo lo anterior, la presente investigación pretende diseñar y presentar a los docentes de inglés de dicha institución, algunas estrategias innovadoras apoyadas en la lúdica a fin de mejorar el proceso de enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de la Básica secundaria, para lo cual se formulan los siguientes interrogantes: ¿Cuáles estrategias innovadoras apoyadas en el uso de la lúdica se podrán utilizar para la enseñanza del inglés en el Nivel Educativo de secundaria? ¿Cuáles estrategias didácticas están utilizando en el proceso de enseñanza de inglés los docentes de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander?; y ¿Será factible utilizar estrategias pedagógicas innovadoras apoyadas en el uso de la lúdica para la enseñanza del inglés?

A tal efecto se plantea el siguiente objetivo general:

Proponer estrategias lúdicas que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander

### Marco de Referencia

#### *Concepciones teóricas acerca de la enseñanza del inglés*

Primeramente, se tiene el enfoque comunicativo para la enseñanza del lenguaje teniendo sus raíces en las teorías del aprendizaje cognitivista y humanista. Unas de las características, importante es el cambio de estrategias que anteriormente se centraban en los objetivos que el profesor quería que sus alumnos alcanzaran y actualmente se enfocan en las necesidades e intereses de los estudiantes como motivo principal para seleccionar directrices que van a determinar la enseñanza de una segunda lengua, como propósitos o funciones comunicativas por unidades básicas, en lugar de los elementos gramaticales como sucede en los modelos tradicionales de enseñanza de los idiomas. Esta nueva enseñanza del lenguaje establece la importancia que tiene el desarrollo de habilidades cuando se aplican estrategias cuando se enseña una nueva lengua. Por tanto, se tiene que el lenguaje es una forma de comunicación y aprender una segunda lengua; el objeto de desarrollar las competencias comunicativas, que incluye tanto la lingüística (reglas formales de uso) como las competencias sociolingüísticas y discursivas (uso de las formas apropiadas según el contexto y la situación).

De allí que, el aprendizaje se centra en las necesidades comunicativas del estudiante, enfatizando el proceso y las estrategias de aprendizajes. Los cursos se organizan en términos según lo que los participantes necesitan hacer con el idioma, las funciones particulares, los elementos necesarios para la actuación lingüística y las situaciones específicas del uso del idioma. Por otra parte, Krashen y Terrell (2003) señalan que:

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

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

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

Desde estas perspectivas, las actividades en el salón de clase maximizan las oportunidades para que los estudiantes usen la segunda lengua en forma comunicativa a través del énfasis del significado (los mensajes que ellos construyen o las

tareas que están desarrolladas) en lugar de la forma (corrección del lenguaje y estructura del lenguaje), como si fuera la adquisición de la lengua materna. Es decir, la gramática tiene un papel de soporte, es un medio, no un fin; un instrumento, no un objetivo. Y la misma enfatiza el uso de material auténtico, el significado y la exposición del estudiante a situaciones reales de uso del idioma.

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

Esta tendencia relativamente nueva, el enfoque ecléctico constructivista según lo señala Delmatro (2008) "busca la construcción de un sistema que integre las destrezas comunicativas (orales, escritas, receptivas, productivas) de dicha lengua tomando en cuenta tanto las necesidades como las experiencias previas de los alumnos, es decir, su desarrollo integral" (p. 59). Lo expuesto anteriormente incluye: el conocimiento explícito de reglas (como medio para transmitir un mensaje, no como fin); el uso adecuado del contexto y situaciones que incluye el desarrollo de estrategias (cognitivas, metacognitivas y socioafectivas); el conocimiento intuitivo y construcción de significados. Por otra parte, enseñar es fundamentalmente dar a los alumnos la oportunidad para manejar inteligente y directamente los datos de la disciplina, organizando, dirigiendo y controlando experiencias significativas que brinden espacios de reflexión. De allí que, Delmatro, (ob.cit), considera que enseñar es dirigir con técnicas apropiadas el proceso de aprendizaje de los alumnos en la asignatura. Siendo la enseñanza, el proceso en el cual se evidencia:

1. Iniciar a los alumnos en el estudio de la asignatura, estimulándolos, proveyéndolos de los datos necesarios, orientando la incorporación de los aprendizajes.
2. Dirigir a los alumnos en actividades concretas, apropiadas y fecundas, que los conduzcan a adquirir experimentalmente un creciente dominio reflexivo sobre la materia, sus problemas y sus relaciones.
3. Diagnosticar las causas de dificultad, frustración y fracaso que los alumnos puedan encontrar en el aprendizaje de la materia, y ayudándolos a superarlas, rectificándolas oportunamente.
4. Ayudar a los alumnos a retroalimentar lo aprendido con el fin de modificar sus actitudes y su conducta en la vida.
5. Finalmente, comprobar y valorar objetivamente los resultados obtenidos por los alumnos en la experiencia del aprendizaje y el uso práctico para el desempeño de su vida laboral. (p.96)

De allí que, los aspectos tenidos en cuenta son: en cuanto a la forma de razonamiento, coordinación de la materia, concretización de la enseñanza, sistematización de la materia, actividades del alumno, globalización de los conocimientos, relación del profesor con el alumno, aceptación de lo enseñado y trabajo del alumno. Considerando lo antes planteado, el éxito para un profesor de inglés está representado en el aprendizaje que logran sus alumnos, pero no todos los estudiantes aprenden, a pesar que estos no empiezan de cero, pues tiene conocimientos adquiridos en educación primaria. En tal sentido, para Hurtado (2003) las motivaciones son dos: la extrínseca e intrínseca la primera se refiere a todos los elementos externos a la clase y en este tipo de investigación el estudiante puede tener dos tipos de objetivos: motivación integradora si el alumno se identifica con la cultura relacionada a la lengua objeto-aprendizaje y la motivación instrumental si refleja como deseo de aprender por motivos personales.

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

La segunda desempeña un rol más amplio las condiciones físicas, el método con el que se enseña, la aptitud y actitud del docente, el éxito para aprender inglés, la importancia que tiene el aprender inglés o la necesidad de aprender un idioma. En el aula, el ambiente para el aprendizaje debe ser física y psicológicamente adecuado; las conferencias largas, los largos periodos en los cuales los estudiantes permanecen sentados y la ausencia de oportunidades para la práctica convierten la clase en aburrida e irritante.

En concordancia con lo anterior, en la asignatura de inglés se deben organizar las habilidades y competencias comunicativas sin desviar éstas hacia las competencias lingüísticas, en las cuales el énfasis de la actividad docente recae sobre el manejo y uso de los códigos lingüísticos como: léxico, morfológico, sintáctico y fonológico. En el mismo orden de ideas, uno de los condicionamientos que posee la enseñanza del inglés en las instituciones educativas es el considerarse como un área más con limitación de tiempo. Es necesario que los alumnos sean conscientes de la dimensión comunicativa del lenguaje. Los programas adoptados para la enseñanza de (LE) no garantizan lo que vaya a suceder en una clase.

### **La lúdica como actividad pedagógica**

Sobre la reseña histórica de la lúdica conviene destacar que su origen es de larga data en el devenir histórico social de la humanidad, si se estudia el juego de acuerdo con los grupos sociales existentes a lo largo de la humanidad, Blainey (2007) refiere el juego, como una realización humana, bien puede ser estudiado de acuerdo con las etapas de la historia de las civilizaciones:

Prehistoria desde la existencia del hombre sobre la Tierra hasta la escritura, en realidad hasta las primeras civilizaciones: 3300 a J. C, edad antigua hasta 476, caída del imperio romano de occidente, edad media hasta 1453, caída del imperio romano de oriente, edad moderna hasta 1789, comienzo de la revolución francesa y edad contemporánea desde 1789. (p.75).

Aunque parezca quimérico e inadmisibles, la lúdica como práctica humana, puede ser estudiada de manera sucinta a lo largo de la historia de los pueblos, razón por lo que sea posible registrar algunos hechos antropológicos e históricos que den cuenta del desarrollo de la lúdica, como cultura insoslayable de las generaciones y muestra indeleble de su permanencia a lo largo del devenir del mundo. Por lo que es lógico pensar que, en cualquier escenario social del mundo los niños, adolescentes, adultos, mayores y adultos mayores juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural, por lo que éste se caracteriza por ser una acción autónoma cuya materialización en esencia, es una de las pocas cosas en las que cada quien puede decidir por sí mismo, es decir, se decide participar de forma voluntaria..

En virtud de lo anterior, la lúdica es una actividad presente en todos los seres humanos. La evolución de la especie se ha consolidado a lo largo de la historia, gracias al juego, pues a través del mismo los individuos se han socializado, intercambiando experiencias, construyendo discursos y aprendiendo sus quehaceres ensayando con los demás semejantes, muestra de ello lo constituyen las áreas de trabajo de los preescolares, en las que cada niño se dirige a practicar actividades, que en el futuro deberá asumir en el ejercicio de su vida adulta.

Así pues, en lo que respecta a la *prehistoria*, es decir el periodo que abarca desde la existencia del hombre sobre la tierra hasta la escritura, en realidad hasta las primeras civilizaciones, cerca del año 3300 a J. C, Blainey (2007) describe este primer momento como una etapa de:

lúdica expresiva y observacional, en el que el hombre primitivo hacía catarsis mediante las pinturas rupestres de las cuevas, garabateaba sobre el barro y esculpía figuras amorfas o antropomorfas como actividad de expresión natural, en la que daba sentido a sus ratos de tiempo libre (p.82).

Tal como se aprecia en la cita desde épocas remotas, la lúdica ha permitido la participación de manera voluntaria, el hombre realizaba actividades espontáneas que le permitieran despejar la mente, liberar tensiones, olvidarse por cortos instantes del cumplimiento de sus actividades rutinarias como pescar, sembrar, recolectar, cazar, preparar los alimentos, labrar la tierra, las cuales consumían parte de su tiempo y energías, por lo que en la expresión artística de lo que observaba a su alrededor encontraba recrearse de forma desinhibida a la vez que mediante la lúdica, registraba parte de su acervo histórico y cultural pues, tal como lo manifiesta Gombrich (2005) dada la escasa documentación existente al respecto:

muy poco se conoce de las culturas primitivas, sus juegos, aunque parecieran incipientes, son catalogados por los etólogos con un posible patrón fijo en comportamientos en la ontogénesis humana, su carácter era tan rico que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie, de lo cual se puede inferir la contribución del juego a la humanidad. No hay generación alguna, donde no exista el juego y los primeros habitantes, tampoco estuvieron exentos de tal manifestación (p.129).

Las palabras de Gombrich (2005), dejan al descubierto la escasa documentación existente de la lúdica y del juego en el primer período de la historia, lo que llama la atención, es el hecho que inicialmente la lúdica se configuró como una actividad de sublime creación, con la que el hombre espontáneamente, manifestaba sus concepciones del mundo y de sus propios modos de vida. Asimismo, se reitera la premisa que enfatiza en la data del juego, como una dimensión humana de antiquísima existencia y, del cual, a lo largo del tiempo, se han apreciado significativos aportes, como el desarrollo del lenguaje, la socialización, la consolidación de las responsabilidades de los adultos mediante experimentación lúdica en los primeros años de vida.

Por su parte, Blainey (2007) sostiene que “el hombre primitivo jugaba, en pequeños grupos e intercambiaba en sus interacciones lúdicas espacios para comunicarse con los demás individuos del clan, básicamente eran acciones apoyadas en las escenas que observaban de la naturaleza” (p.82). De allí que, las primeras manifestaciones de la lúdica permitan materializar juegos con los que se imitaban fenómenos de la naturaleza, como, por ejemplo, semejar los sonidos de los animales, dramatizar la caza de algún depredador, escenificar danzas o ritos para hacer que lloviera, todos ellos poseían implícitamente un elevado carácter creativo y socializante.

En lo concerniente a la edad antigua hasta 476, caída del imperio romano de occidente, puede decirse que el juego experimentó algunas variaciones y en consideración de Blainey (2007) constituyó “la máxima expresión del saber humano con sus solas fuerzas naturales” (p.84). El recurso inmediato que inspiraba a las civilizaciones de este periodo se caracterizó en apoyarse, al igual que los ciudadanos primitivos, en los recursos manipulativos y observacionales que le ofrecía la madre naturaleza, sin embargo es de suponerse que motivado a las primeras persecuciones de carácter religioso e inicio de las invasiones bárbaras, los hombres encontraban distraerse según Blainey (2007) principalmente “representando momentos de combates y escenas de escapes, con lo cual lejos de divertirse se preparaban para cuando les tocara enfrentarse alguna situación real que implicara defenderse para sobrevivir” (p.84). Tal como se desprende de la cita, la lúdica desde sus orígenes más remotos, siempre ha estado ligada a procesos fundamentales en la evolución del hombre como, aprender, comunicarse, expresar sus sentimientos y emociones, compartir, socializarse y asegurar su adaptación al contexto de cada época. En virtud de esta primera descripción lúdica, Gombrich (2005), sostiene que:



## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

Tanto en la prehistoria como en la edad antigua, el hombre encontraba en las labores de subsistencia, especialmente aquellas que implicaban cazar o sembrar, motivos suficientes para disfrutar de momentos amenos y estimulantes, pues si cazaba alguna presa buena y apetecible éste lo celebraba con su clan, cuando recolectaba una buena cosecha, danzaba y daba gracias a los dioses (p.87).

Por consiguiente, el hecho de lograr algún objetivo concreto que asegurase su subsistencia, en especial algún bien para su consumo y el de su manada, clan u organización social, le permitía compartir la alegría con sus iguales hasta el punto de celebrarlo con alguna manifestación placentera espontáneamente, por ello, luego de cierta actividad justificaba sus hazañas con acciones que inconscientemente eran lúdicas, pudiendo así exteriorizar sus estados de ánimo y consolidar aprendizajes sociales.

La lúdica es una de esas estrategias considerado como la base fundamental en el desarrollo de las actividades, es por ello que se constituye como técnica de aprendizaje habitual. La lúdica y la cultura están estrechamente ligadas y su papel se ha señalado en muchas ocasiones. Huizinga (2004), profundizó en el estudio de la lúdica con la siguiente afirmación:

La lúdica es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (Pág. 89).

Desde este punto de vista, la lúdica no puede tener un papel secundario, la misma existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego. La lúdica como estrategia constituye una de las principales técnicas motivadoras de aprendizaje en donde se adquieren conocimientos de forma natural de la cultura de cada sociedad, la lúdica y la cultura están directamente ligadas.

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

### Aspectos Metodológicos

La presente investigación fue basada en el paradigma cuantitativo definido por Balestrini (2001) como: "propósitos diferentes, responder a preguntas muy diversos e interpretar sus resultados desde marcos conceptuales a veces también diferentes" (p.15). Este método a través del análisis de datos estadísticos permitió aplicar las ciencias basadas en la objetividad. Por su parte Hernández Fernández y Baptista (1998) plantean que el paradigma cuantitativo "Utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población" (p.5). Es decir, este paradigma como sistema, comprende un conjunto de afirmaciones acerca del objeto de estudio basado en el uso de datos estadísticos para analizar los resultados.

### ***Tipo de Investigación***

En un estudio el tipo de investigación se determina dependiendo del nivel de la naturaleza del problema planteado, los objetivos y la disponibilidad de recursos con los que cuenta el investigador. En relación con el propósito del estudio la presente investigación es de tipo descriptiva puesto con ella se pretende registrar, analizar e interpretar la naturaleza y el actuar de las variables de la investigación. Según Balestrini (2001) “la investigación descriptiva consiste en la investigación de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p.46). A tal efecto Hernández y otros (2003) definen la investigación de tipo descriptiva como “la manera de buscar especificar propiedades, características, y rasgos importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p.103).

Sobre la base de las definiciones presentadas una investigación de tipo descriptivo tiene como propósito hacer un análisis metódico del objeto en estudio y a partir del mismo interpretarlo y entender su naturaleza. De ahí que se procuró recolectar información precisa sobre el objeto de estudio para realizar una descripción de la situación existe además de proponer alternativas de solución.

### ***Nivel de la Investigación***

El nivel de la investigación significa la estructura a seguir durante el estudio con el propósito de hallar resultados confiables que respondan a las interrogantes del investigador y a partir de las mismas proponer soluciones para la problemática existente. En consecuencia, la investigación fue de campo puesto que el investigador se trasladó al contexto natural donde se encuentra el objeto de estudio lo que le permitió recabar información de la fuente primaria sin ningún tipo de manipulación. En consecuencia, la UPEL (2010) define la investigación de campo como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios. (p. 18).

En función a lo anterior la investigación de campo consiste en tomar la información directamente de la realidad, por el propio investigador y con ellos realizar una reflexión científica de los hechos que en el escenario en estudio ocurren para lograr entenderlos. Esto significa de para el desarrollo de presente estudio la información se recolectó directamente de los profesores que imparten la asignatura del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander

### ***Modalidad de la Investigación***

El presente estudio se situó bajo la modalidad de proyecto factible debido a su intención de proponer estrategias lúdicas que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander, así se espera contribuir a la capacitación del personal docente de la institución educativa para el uso de estrategias gerenciales. En este sentido según, UPEL (ob.cit), define el proyecto factible como:

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p.21)

Por lo antes citado, se considera pertinente la aplicación de un proyecto factible, puesto que, por su naturaleza, debe tener apoyo tanto en el diseño bibliográfico como en el de campo, el cual se refiere al análisis sistemático del problema, explicación de causa y efectos, además entender la naturaleza y los factores que influyen.

### ***Población***

Para la realización de esta investigación se hace necesario contar con una población la cual según Tamayo y Tamayo (2003), “es la totalidad de un fenómeno de estudio, e incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para su determinado estudio...”. (p.176).

De igual forma, Morales, (ob.cit.), señala: “Una población está representada por un conjunto de componentes de los cuales se pretende analizar y conocer sus características y para la cual son válidas las condiciones obtenidas en la investigación”. (p.78). De allí, que para el desarrollo de esta investigación se realizó un estudio poblacional donde se tomó en cuenta seis docentes que administran la asignatura de inglés en la Institución.

### ***Muestra***

De acuerdo con Morales, (ob.cit), la muestra se puede interpretar: “como un subconjunto de la población con la que se está trabajando”. (p.83). Es por ello, que para la realización de esta investigación, se tomó una muestra de seis docentes que laboran en la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander; siendo la misma de tipo censal, es decir se tomara todo el grueso de la población para que el estudio sea representativo.

### ***Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos***

Con el propósito fundamental de recolectar la información para el desarrollo del presente estudio y su posterior medición de variables, se utilizó como instrumento un cuestionario tipo escala de Lickert, el cual es definido por Tamayo Tamayo (ob.cit), como: “el cuestionario se basa en una recolección de datos obtenidos a través de preguntas referentes a opiniones de cualquier situación de condición humano” (p.165). De igual forma, la escala de Lickert es definida Hernández, Fernández y Baptista (1998), como: “las preguntas cerradas contienen categorías alternativas de respuesta que han sido delimitadas, presentan a los sujetos las posibilidades de respuesta y ellos deben suscribirse a ellas”. (p.71). la técnica que se empleo fue la observación.

Cabe señalar, que dicho instrumento se ejecutó con base a la operacionalización de las variables; con cinco opciones de respuesta: “Siempre”, “Casi Siempre”, “Algunas Veces”, “Casi Nunca”, “Nunca”.

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

### Resultados.

Se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la información recabada en la aplicación del instrumento. Para proceder a este análisis, fue necesario organizar y jerarquizar toda la información la cual estuvo orientado y enmarcado en función de las siguientes dimensiones: Estrategias y Praxis educativa. La información recabada en los instrumentos fue tabulada en cuadros de frecuencia y porcentajes en función de las categorías de respuestas, considerándose como favorable las alternativas siempre, casi siempre y desfavorables las alternativas algunas veces, casi nunca y nunca.

### Cuadro 1. Respuestas del ítem 1. El docente planifica actividades de inicio para interesar al estudiante por el estudio del inglés

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

Fuente: Mosquera

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

### Cuadro 2. Respuestas del ítem 2: Utiliza el video como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés

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

Fuente: Mosquera

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

Con respecto al ítem N° 2, el 35,13% de los docentes encuestados señalaron que algunas veces utilizan el video como herramienta pedagógica para la enseñanza del inglés, el 21,62% manifiesta que nunca hace uso de esta herramienta didáctica; además se puede evidenciar que existe una correlación entre las opciones de respuesta casi nunca y casi siempre con un 18,91% y un 5,40% sostiene que siempre lo utilizan.

En función a lo anterior se puede inferir que medianamente el docente emplea recursos tecnológicos para promover aprendizaje significativo en los estudiantes, específicamente el empleo del video como herramienta didáctica. De allí que, Crawford (2002) señala que el uso del video le permite a los estudiantes, a través de ciertas actividades diseñadas por el docente, explorar aspectos no verbales y culturales de la lengua que se enseña, tales como expresiones faciales, gestos, imagen y postura corporales, entre otros; ayudan a promover un aprendizaje significativo para el estudiante.

### Cuadro 3. Respuestas del ítem N° 3: Usa herramientas tecnológicas auditivas para el desarrollo de la enseñanza del inglés

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

Fuente: Mosquera

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

### Cuadro 4. Respuestas al ítem N° 4: La técnica de la pregunta sirve para reforzar el conocimiento de los estudiantes sobre los contenidos desarrollados en la asignatura de inglés.

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

Fuente: Mosquera

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

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

**Cuadro 5. Respuestas al ítem N° 5: Realiza dinámicas grupales como estrategias para impartir los contenidos que serán desarrollados en clase.**

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	1	2,70
Casi Siempre	16	43,24
Algunas Veces	15	40,54
Casi Nunca	5	13,51
Nunca	0	00,00
Total	37	99,99

Fuente: Mosquera

En relación al ítem 5, el 43,24% de la población encuestada manifiesta que casi siempre realiza dinámicas grupales como estrategias para impartir los contenidos que serán desarrollados en clase, un 40,54% señala que algunas veces, así mismo el 13,51% considera que casi nunca durante las actividades se ejecutan dinámicas grupales que faciliten el trabajo en grupo y un 2,70% siempre realiza este tipo de dinámicas.

A partir de allí, se puede inferir que la población que fue objeto de estudio medianamente promueve actividades que facilite el trabajo en grupo para el logro de objetivos comunes, de allí que es importante el desarrollo de estrategias pedagógicas por parte del docente a través de aprendizajes colaborativos para lograr la consolidación del conocimiento en temáticas relacionadas con el inglés.

**Cuadro 6. Respuestas al ítem N° 6: Trabaja con mapa de concepto para desarrollar los contenidos temáticos.**

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	1	2,70
Casi Siempre	6	16,21
Algunas Veces	11	29,72
Casi Nunca	11	29,72
Nunca	8	21,62
Total	37	99,97

Fuente: Mosquera

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

En el ítem No. 6 se puede evidenciar que existe una correlación entre las opciones de respuestas algunas veces y casi nunca con un 29,72% donde la población encuestada manifiesta que trabaja con mapa de concepto para desarrollar los contenidos temáticos, un 21,62% señala que nunca, el 16,21% sostiene que casi siempre lo hace y un 2,70% siempre.

En función a lo anterior se puede decir que pocas veces los docentes promueven el desarrollo de esquemas mentales al momento de suministrar los contenidos a los estudiantes. A tal efecto, Piaget sostiene que el concepto de esquema aparece en relación con el tipo de organización cognitiva que, necesariamente implica la asimilación: los objetos externos son siempre asimilados a algo, a un esquema mental, a una estructura mental organizada.

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

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

Fuente: Mosquera

En el ítem No. 7, un 37,83% de los encuestados considera que algunas veces al desarrollar el programa de estudio de la asignatura de inglés es necesario emplear recursos de enseñanza para generar aprendizajes significativos, un 32,43% casi siempre lo emplea, el 21,62% siempre, el 5,40% casi nunca y el 2,70% nunca. Estos resultados demuestran que medianamente los docentes sometidos al estudio emplean estrategias que promuevan el aprendizaje significativo en sus estudiantes.

De allí que Ausubel (1974), señala que el Aprendizaje Significativo es la construcción de un nuevo conocimiento partiendo de uno ya existente. Es por ello que dentro de la enseñanza del inglés se debe tener en cuenta los conocimientos que poseen los estudiantes para que de esta manera generar un aprendizaje significativo en el escolar, todo esto con la ayuda del programa de estudio preestablecido en el grado correspondiente

**Cuadro 8. Respuestas al Ítem N° 8: Emplea como medio didáctico la televisión, radio y el computador para la enseñanza del inglés.**

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	0	00,00
Casi Siempre	7	18,91
Algunas Veces	13	35,13
Casi Nunca	10	27,02
Nunca	7	18,91
Total	37	99,97

Fuente: Mosquera

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

En el ítem No. 8, el 35,13% de la población objeto de estudio expresó que algunas veces emplea como medio didáctico la televisión, radio y el computador para la enseñanza del inglés, un 27,02% señala que casi nunca y existe una correlación entre los resultados de las respuestas casi siempre y nunca con un 18,9 %.

En relación a lo anterior se puede decir, que la población encuesta medianamente hace uso de recursos tecnológicos al momento de promover la enseñanza del inglés como lengua extranjera dejando solo el empleo de métodos tradicionales y repetitivos que no ayudan en gran parte a consolidar un aprendizaje significativo.

### Cuadro 9. Respuestas al Ítem N° 9: Las estrategias de enseñanza que utiliza están fundamentadas en las teorías de aprendizajes

Alternativa de Respuesta	F(x)	%
Siempre	6	16,21
Casi Siempre	6	16,21
Algunas Veces	20	54,05
Casi Nunca	5	13,51
Nunca	0	00,00
Total	37	99,98

Fuente: Mosquera

Para el ítem No. 9, el 54,05% de los encuestados manifestó que algunas veces las estrategias de enseñanza que utilizan están fundamentadas en las teorías de aprendizajes, existe una correlación entre las respuestas siempre y casi siempre con un 16,21% y un 13,51% casi nunca hacen uso de dichas estrategias.

De allí, puede decir que medianamente los docentes de la institución durante su praxis pedagógica promueven el procesamiento de la información aprendizaje significativo, aprendizaje sociocultural y construcción del conocimiento, partiendo de las necesidades de los educandos dentro de esta asignatura en particular.



## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

### A manera de Conclusión

La presente investigación se propuso generar una vía que sirva de apoyo para lograr una transformación dentro de la educación colombiana, por ello, se desarrollaron estrategias apoyadas en la lúdica para promover la enseñanza del inglés. Por consiguiente, este estudio con base a sus dimensiones de investigación: estrategias, la lúdica y la praxis educativa, llegó a las siguientes conclusiones: Los docentes en un elevado porcentaje tiene debilidades en la inclusión de distintos componentes del proceso pedagógico en cuanto a la enseñanza del inglés se refiere; razón por la cual se puede inferir, que los mismos no poseen información suficiente en cuanto a los nuevos enfoques didácticos de la enseñanza, motivo a ello durante su acto pedagógico no se evidencia la adquisición de un aprendizaje significativo por parte del estudiante.

Se pudo determinar a través del estudio que los docentes que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander, poseen poco conocimiento para desarrollar estrategias didácticas innovadoras donde se emplee la lúdica como elemento regulador del aprendizaje durante el devenir de su acto pedagógico; de allí que, deben aumentar sus competencias para desarrollar estrategias que orienten su acción pedagógica, entendiendo las estrategias pedagógicas de aprendizaje como un conjunto de actividades dirigidas al mejoramiento del conocimiento, pensamiento, y proceso autorregulatorio de un mejor funcionamiento de los procesos cognitivos que tiene gran importancia en el proceso de promoción del aprendizaje significativo.

Los resultados en su mayoría hacen concluir que es factible diseñar estrategias lúdicas que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander. Además, es de acotar, que los entrevistados muestran interés por resolver la problemática existente, de allí que se puede decir que están en la disposición de acatar las sugerencias que se les sean dadas.

Después de haber concluido y analizar la hipótesis de estudio se comprobó que se recomienda que los docentes de esta área de estudio consideren el diagnóstico realizado para evaluar la situación real y mejorarla constantemente.

La información recolectada permitió analizar aspectos relacionados con la enseñanza del inglés y además de conocer la situación actual en cuanto al conocimiento que poseen los docentes sobre la fundamentación teórica de la misma; por tanto, se recomienda que los docentes de dicha asignatura profundicen en cuanto a estrategias didácticas apoyadas en la lúdica con el fin de promover aprendizaje sobre esta área.

Se recomienda con el presente estudio diseñar estrategias lúdicas que promuevan la enseñanza del inglés en la Educación Secundaria de la institución educativa “Colegio Puerto Santander” del Municipio de Puerto Santander; así como también proporcionarles a los docentes los conocimientos y necesarias sobre el uso adecuado de estas estrategias para resolver los problemas que pueden presentarse dentro del acto pedagógico.

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

### Referencias

- Asher, (2000). *La creación del hipertexto de la lengua extranjera*. Disponible en [http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/3/biblio/3GUTIERREZ-MARTIN-Alfonso-CAP-2-laalfabetizacion\\_digital...](http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/3/biblio/3GUTIERREZ-MARTIN-Alfonso-CAP-2-laalfabetizacion_digital...) [Consultado: 03 mayo 2014]
- Balestrini, M. (2001). *Como se elabora el proyecto de investigación, para los estudios formulativos o exploratorios, descriptivos, diagnósticos, evaluativos, formulación de hipótesis causales, experimentales y los proyectos factibles* (5a. Ed.). Caracas: BL Consultores y Asociados.
- Bestard, A. y Pérez A., (2000). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. New York: Oxford University Press
- Blainey, G. (2007). *Una brevísim historia del mundo*. (1ª ed.). Barcelona: Grup Editorial, Ediciones Península.
- Bogdan, (2002). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill Ediciones. México
- Chateau, J. (2003) *Psicología de los juegos infantiles*. 5ta Edición. 2da Reimpresión. Buenos Aires. Argentina. Kapeluz
- Chomsky, (1995). *Las competencias lingüísticas*. 4ta. Edición, Editorial McGraw Hill, México.
- Delmastro, A. (2008). *The Learning Strategies Handbook*. White Plains, NY: Longman
- Gardner, H. (2004). *Súper aprendizaje: Métodos de Aprendizaje rápido sin agobios ni tensiones*. Mc Graw Hill Ediciones. Interamericana.
- Genesee, F. (1994). *Educación y nuevas tecnologías en lengua extranjera*. [Documento en línea]. Disponible en [www.uib.es](http://www.uib.es) consultado 2014, [Consulta: 29 de abril de 2019].
- Gombrich, E. A (2005) *Little History of the World*. Yale. London. New Haven. Yale University Press.
- Gómez, A. (2004). *La Lúdica y el Juguete en el Desarrollo del Niño*. (2ª. ed.) México: Ariel
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista P, (1998). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill Ediciones. Interamericana.
- Huizinga, J, (2004). *Cómo Enseñar a Través de la Lúdica*. Barcelona, España: Fontanella.
- Hurtado, A. (2003). *Interacción entre alumnos y aprendizaje Escolar*. Madrid: Alianza
- Jiménez, J. (2008). *Estrategias didácticas innovadoras*. Madrid Octaedro.
- Ministerio de Educación Nacional (2006). *Programas y políticas educativas*. Bogotá. Autor.
- Ministerio de Educación Nacional, (2004-2019). *Programa Nacional de Bilingüismo*. Bogotá. Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Decreto 1860. (1994). Diario oficial 41.437 del 5 de agosto de

## PRODUCCIONES INVESTIGATIVAS

Estrategias para la enseñanza de la asignatura de inglés en los estudiantes de 9° grado de la institución educativa "Colegio Puerto Santander" del municipio de Puerto Santander

Jorge Armando Mosquera Morales

1994.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia Decreto 2247. (1997). 11 de septiembre de 1997.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia Decreto 1075. (2015). 26 de mayo de 2015.

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

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

Rodríguez, C, E. (2009). *Súper aprendizaje: Métodos de Aprendizaje rápido sin agobios ni tensiones*. Mac Graw Hill Ediciones. Interamericana.

Salas, S. (2009). *La Lúdica Cooperativa para Prevenir la Violencia en Los Centros*. Ministerio de Educación y Ciencia. España: Secretaría General Técnica.

Tamayo y Tamayo, M. (2003). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. UNED. España

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

Villarroel, J.D. (2008). *Proceso Enseñanza y Aprendizaje*. Bogotá – Colombia