



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA
SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCION DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN
PROFESIONAL DE DOCENTES
DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN**



UNIDAD UPN 281 VICTORIA

TESIS

ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES PARA FAVORECER APRENDIZAJES DE UNA SEGUNDA LENGUA EN LA ESCUELA PRIMARIA

EVER LIBERATO FLORES SALAZAR

CD. VICTORIA, TAM.

JULIO DE 2017



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA
SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCION DE FORMACIÓN Y SUPERACION
PROFESIONAL DE DOCENTES
DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN**



UNIDAD UPN 281 VICTORIA

TESIS

**ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES PARA FAVORECER
APRENDIZAJES DE UNA SEGUNDA LENGUA EN LA
ESCUELA PRIMARIA**

Que para obtener el título de Maestro en Educación Básica

PRESENTA

EVER LIBERATO FLORES SALAZAR

CD. VICTORIA, TAM.

JULIO DE 2017

DICTAMEN DE TESIS PARA LA OBTENCIÓN DE GRADO

Cd. Victoria, Tam., a 12 de julio del 2017

C.

EVER LIBERATO FLORES SALAZAR

P R E S E N T E.-

En mi calidad de Presidente del Comité de Posgrado e Investigación de esta Unidad y como resultado del análisis a su trabajo intitulado: **Estrategias motivacionales para favorecer aprendizajes de una segunda lengua en la escuela primaria**; opción: Tesis, a propuesta de la tutor la C. Mtro. José Guadalupe Díaz Reyes, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen para la obtención del Grado de Maestro de Educación Básica.



ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
Y SUPERIOR

DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN

PROFESIONAL DE DOCENTES

DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN

UNIDAD 281

CD. VICTORIA, TAM.

PROFR. PEDRO JAVIER VARGAS GARCIA

PRESIDENTE DEL COMITÉ DE POSGRADO E INVESTIGACION

Agradecimientos y dedicatorias

Le agradezco a Dios por haberme tomado de su mano durante este trayecto en mi carrera, por convertir mis momentos de oscuridad en caminos llenos de luz y bendiciones y por brindarme momentos acompañados de nuevos aprendizajes, experiencias y felicidad.

Le doy gracias a mi madre Elsa Ludivina Salazar Vázquez quien jamás se alejó de mí desde el inicio de mi educación básica, hasta la culminación de este nuevo logro en mi vida profesional. Gracias madre por estar siempre al tanto de mis salidas y regresos, por tus oraciones diarias y por enseñarme el verdadero significado de la perseverancia, por los valores que me has inculcado y por brindarme tu apoyo en todos los aspectos.

Maestros:

Gracias Doctora Alma Ma. del Amparo Salinas Quintanilla y Maestro José Guadalupe Díaz Reyes, ustedes son un perfecto ejemplo de lo que significa la profesionalización docente continua, gracias por darme las herramientas que abren los caminos hacia el éxito, caminos que en su momento parecían obstruidos por grandes obstáculos, sin embargo, con su ejemplo a seguir, me dí cuenta de que estos se abren fácilmente cuando el docente es perseverante, capaz y competente.

Teachers:

Dedico esta investigación a los docentes que imparten la asignatura de inglés, esperando que en ella encuentren algunas sugerencias para la enseñanza de este idioma, y les sirva como guía para continuar, si así lo desean, con nuevos proyectos en los diferentes niveles educativos en los que se encuentran laborando.

Asimismo, dedico este proyecto a una persona muy especial en mi vida que se encuentra tomando los mismos pasos que un servidor, Patzy Yalí Salazar Infante. Yalita, espero que esto sea un motor de motivación para ti en los momentos más difíciles de tu carrera, que entiendas que tus dificultades son las primeras señales del éxito más grande en tu vida, te dedico este logro con todo mi amor y cariño.

Resumen

En esta obra se analizaron y describieron algunas estrategias motivacionales que favorecen el aprendizaje del idioma inglés en alumnos de sexto grado de primaria. Para su investigación, se expuso como problema principal la falta de motivación y escasa utilización de materiales lúdicos e innovadores en una clase de inglés, iniciando en un primer paso con la revisión teórica de diversos autores para analizar a fondo el concepto de motivación y sus derivados para el buen aprendizaje. Con el presente trabajo se pretendió analizar y describir la práctica docente de una segunda lengua, inglés; para identificar debilidades en la misma y diseñar, desarrollar y evaluar estrategias de innovación que favorezcan el aprendizaje de dicho idioma, en un intento de disminuir la desmotivación ante su aprendizaje. Asimismo, para su desarrollo se utilizaron métodos cualitativos, los cuales fueron valorados mediante instrumentos y a través de la observación directa a los sujetos participantes. Como resultado final, se obtuvo mayor gusto por las clases de inglés mediante proyecciones audiovisuales como vídeos, y juegos elaborados con material físico manipulable. Desde esta perspectiva, se concluyó que la enseñanza que causó mayor motivación fue la relacionada con la innovación creativa a través de las TICs, y no la tradicional.

Palabras clave: Motivación, aprendizaje, materiales lúdicos, estrategias

Tabla de contenido

Capítulo 1. Introducción	5
Antecedentes	5
El problema y su conceptualización.....	10
Justificación	13
Propósitos.....	16
Capítulo 2. Revisión de la literatura.....	17
La motivación en el aprendizaje escolar	17
Estrategias para promover la motivación del aprendizaje	22
Estrategias motivacionales en el aprendizaje de una segunda lengua	29
El juego y las TICs.....	30
La creatividad para motivar el aprendizaje del inglés.....	40
Capítulo 3. Metodología	45
Enfoque y diseño.....	45
Sujetos y contexto	46
Técnicas e instrumentos de investigación	49
Análisis de los datos cualitativos en la etapa diagnóstica.....	51
Procedimiento metodológico	55
Cuestiones éticas	56
Capítulo 4: Resultados	57
Resultados obtenidos en la etapa diagnóstica	57
Categoría: Planificación didáctica.....	57
Categoría: Ambiente del aula.....	58
Categoría: Interacción.....	60

Categoría: Responsabilidades profesionales	61
Resultados de la aplicación del plan de acción	62
La motivación en el aprendizaje	63
Aprendizaje significativo	66
Trabajo en equipo	71
Conclusiones	75
Referencias.....	81
Apéndice A: Diseño de la estrategia The trunk of the games.....	88
Apéndice B: Rúbricas, listas de cotejo y escalas estimativas para evaluar los productos del plan de acción.....	102

Índice de tablas

Tabla 1: Categorías del diagnóstico.....	51
Tabla 2: Análisis de la categoría planificación didáctica.....	57
Tabla 3: Análisis de la categoría ambiente del aula.....	58
Tabla 4: Análisis de la categoría interacción.....	59
Tabla 5: Análisis de la categoría responsabilidades profesionales.....	61

Capítulo 1. Introducción

En este capítulo se abordan los temas relacionados con las estrategias que motivan el aprendizaje de un segundo idioma como una situación problemática, su conceptualización y justificación; así como los propósitos que guiaron el estudio.

Antecedentes

El aprendizaje del idioma inglés ha tomado un papel muy importante y necesario en la vida de cada uno de las personas partícipes en el mundo laboral desde que inician su educación básica, siendo el docente quien acompaña al alumno en este proceso de aprendizaje; buscando, seleccionando y utilizando las herramientas y estrategias adecuadas para la enseñanza de dicho idioma. De acuerdo con el Plan Estatal de Desarrollo 2005-2010, publicado en el Periódico Oficial por el Gobierno del Estado (2005), se señaló que “la enseñanza de un segundo idioma en primarias tiene un valor fundamental en el futuro de la educación superior” (p. 24). Dicha enseñanza se ha puesto en marcha con el inicio del Programa Nacional de inglés en Educación Básica (PNIEB), y el ingreso de los docentes al mismo. A su vez, se han estado buscando e implementando diversas herramientas y estrategias que favorezcan al aprendizaje de una segunda lengua, así como instrumentos de evaluación tanto para medir avances en el aprendizaje de los alumnos, como en el desempeño del docente a cargo de dicha asignatura.

Según Rodríguez (2010), el papel que desempeña el uso del inglés desde épocas pasadas, compromete al docente al análisis y uso de nuevos métodos, técnicas y procedimientos que eleven la calidad en la enseñanza de este idioma. Sin embargo, el problema radica en la falta de interés y motivación en los alumnos de educación primaria por aprender un segundo idioma, y se incrementa cada vez más. Por esa razón, es fundamental la presente investigación con el fin de tratar de solucionar o disminuir dicha

problemática.

Algunas investigaciones han arrojado importantes datos sobre la motivación para aprender inglés no solo en educación primaria sino en diferentes niveles educativos, y una de ellas tiene que ver con la obra de Pila (2012), en la cual el autor tomó un párrafo de Dornyei (2005), donde por su experiencia relató que el 99% de los alumnos quienes desean aprender un segundo idioma y que están motivados, dominarán fácilmente un conocimiento satisfactorio del mismo. En esa misma obra, el autor propuso la necesidad de contar con una variación en la enseñanza, esto con el fin de crear un ambiente de activación en el alumno. En esta obra, Pila (2012) propuso además, el diseño de una guía de estrategias motivacionales para el docente, las cuales permiten activar y despertar el interés del alumno por aprender una segunda lengua. En este caso, la presente investigación se enfocó únicamente en el uso de los juegos y la manipulación de materiales llamativos en clase de inglés, como estrategia para motivar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, y el cual pudiera complementar o bien, contrastar con la obra ya mencionada. Este problema bien pudiera generarse a causa de una enseñanza tradicional que aún no ha desaparecido por completo del sistema educativo mexicano, o bien, por el uso de métodos y estrategias comunes de enseñanza que al paso del tiempo van quedando obsoletas, dejando de favorecer a las nuevas generaciones de alumnos que cada día exigen mejores prácticas educativas que respondan a sus intereses. De esta manera, es como diversos autores han investigado sobre la motivación para aprender un segundo idioma y lo que genera dicho estado de ánimo en los alumnos. Sin embargo, existe escasa documentación sobre los materiales lúdicos ante los intereses y diversas actitudes que toman los alumnos como respuesta a los mismos, así como las estrategias para lograr la motivación en su aprendizaje. Es por ello que, este estudio abordó algunas herramientas

como plan de acción para despertar el interés de los alumnos en la asignatura de inglés. Si bien se sabe, las nuevas reformas educativas buscan elevar la calidad de la educación, y para ello también surge la necesidad de contar con docentes debidamente capacitados con prácticas educativas innovadoras que enseñen al alumno a aprender a aprender.

En los últimos años, las estrategias de aprendizaje han ido cobrando una importancia cada vez mayor, tanto en la investigación psicológica como en la práctica educativa, que ha venido a convertir el aprender a aprender en una de las metas fundamentales de cualquier proyecto educativo. (Pozo y Moreno, 1999, en Torres, 2010, p. 134).

La meta que plantean los autores parece tentadora siempre y cuando exista un compromiso riguroso por parte del docente con la educación, pues difícilmente se logrará si se siguen implementando hermanientas de enseñanza tradicional donde la improvisación parece ser la única opción al impartir una clase, pues se rompe la secuencia de una planificación e impide lograr los objetivos y aprendizajes esperados de los alumnos. Por consiguiente, es importante y necesario intentar reducir el problema de la desmotivación en los alumnos en clase de inglés.

Otra de las investigaciones que aluden a este tema, es la de Rubio y García (2013), quienes abordaron el tema del juego y su impacto en la motivación en clase de lengua extranjera. Los autores citaron en su obra a Genesee (1994), profesor de psicología de la universidad de McGill, quien señaló que el uso de los juegos en clases de inglés “es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (p. 171). La idea del autor permite reflexionar sobre aquellos alumnos en su etapa inicial de aprendizaje dónde

necesitan moverse, activarse y relacionarse con los demás de manera motivadora. Asimismo, Kazarián y Prida (2014), obtuvieron como resultados de investigación, datos importantes sobre el juego en clases de lengua extranjera en la cual concluyeron: “La mayoría de los estudiantes reconoció la importancia del aprendizaje del inglés para futuros profesionales de la carrera de Medicina y mostró preferencia por actividades lúdicas, tales como chistes, juegos y canciones, destacando los juegos entre lo lúdico” (p. 620). Es evidente, que hoy en día, ya no funciona la típica explicación extensa, los dictados o escritos en el pizarrón, sino que los alumnos prefieren aprender divirtiéndose, y para ello, es necesario contar con docentes innovadores.

Por tanto, la calidad de la educación exige ya no una enseñanza global, sino docentes capaces de hacer frente a dichas metas de manera innovadora y adecuada a las necesidades e intereses de los alumnos. Es por ello que, el tema de la educación de calidad, y el enfoque basado en competencias para la vida como uno de los principales retos para docentes y alumnos que hoy plantean las nuevas reformas en el ámbito escolar, así como la evaluación y los logros educativos en conjunto con los aprendizajes obtenidos en los alumnos de nivel básico, son cuestiones que se están abordando cada vez con mayor profundidad, análisis y reflexión. Lo anterior, sin olvidar la importante labor que el docente tiene para lograr que el alumno no sólo aplique el conocimiento para obtener una buena calificación, sino que utilice el lenguaje en su contexto real, poniendo en práctica sus competencias adquiridas mediante la educación de calidad que hoy se promueve con las nuevas reformas educativas. En esta investigación, dichos retos se enfocaron en la asignatura de inglés, siendo desde luego, un área de oportunidad para mejorar la calidad educativa y las competencias tanto del docente, como de los alumnos en su proceso de aprendizaje de un segundo idioma. Para ello, se detectó como problema principal la falta

de motivación en clases de inglés, generando por la propia experiencia, la hipótesis de que se utilizan escasos materiales llamativos y de interés para los alumnos. Tales herramientas, se centran en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), y otros materiales físicos manipulables, los cuales también favorecen un buen ambiente del aula elevando de manera eficaz la motivación al aprender diversos contenidos de la asignatura de inglés.

El tema de las TICs, fue otro factor clave en esta investigación, el cual impactó en la motivación de los alumnos por aprender un segundo idioma. Ortiz y Gallegos (2009), definieron las TICs como “todo aquel artefacto que se utiliza para facilitar el proceso de información y comunicación humana” (p. 74). Esta idea permite afirmar que son sin duda herramientas de utilidad única, sin embargo, los autores en su conceptualización parecen haber omitido la importancia de mencionar el uso desviado de estas herramientas, pues al no emplearse de manera adecuada pueden obstaculizar el aprendizaje de los alumnos, ya que el mundo digital también ofrece recursos no apropiados y sin fines educativos. Aunque el docente puede aprovechar estas tecnologías a su favor adaptándolas a la enseñanza de un segundo idioma, los intereses de algunos alumnos de las nuevas generaciones se apegan cada vez más a otros pasatiempos sin fines educativos; actividades que no se relacionan con un aprendizaje significativo y para la vida.

Desde esta perspectiva, empiezan a surgir hipótesis de que el problema radica en que el alumno tiene escasa voluntad por la asignatura, en sus padres que no le brindan la atención adecuada, en el contexto social donde crece, en la misma institución la cual no ofrece el equipo o herramientas necesarias, o bien, en el docente quien no cuenta con las competencias y habilidades necesarias para despertar en él dicho interés. Son muchos los factores que pueden intervenir para causar la desmotivación en los alumnos, y aunque la

mayoría de los docentes ponen su atención en ellos, es necesario analizar aquellos más desinteresados en recibir una educación de calidad.

La mayoría de los maestros se preocupan por el aprendizaje de sus alumnos; sin embargo, se aprecia una desmotivación muy generalizada de los estudiantes por lograr un verdadero interés en su proceso formativo, orientándose éste a obtener solamente la aprobación de sus cursos y la culminación de su carrera, con el mínimo de obstáculos. (Anaya-Durand y Anaya-Huertas, 2010, p. 5).

Cierto es también, que el problema planteado por los autores no es exclusivo de la asignatura de inglés, sino que aplica en todo ámbito educativo a nivel global, es decir, tanto niños, como jóvenes y adultos, requieren de este impulso para rendir y tener éxito en su aprendizaje. Sin embargo, se ha optado por analizar esta problemática precisamente en clase de lengua extranjera, y así obtener los datos necesarios para un plan de acción que beneficie y mejore la calidad en la enseñanza de este idioma, a fin de que sirva de apoyo a los docentes que imparten esta asignatura.

El problema y su conceptualización

Como punto de partida es importante comprender en qué contexto se está abordando el tema de la motivación. Cuando se habla de motivación entra en automático un segundo sujeto afectado por este término, por ejemplo, en el mundo laboral, en las empresas, en un equipo de fútbol o en una competencia de atletismo, la motivación viene a tomar la fuerza que activa el desempeño del sujeto participante, y en este caso sería administrada por el entrenador y demás personas que apoyan a sus concursantes. El ejemplo anterior es una entrada sencilla y general para entender la función y el concepto de la motivación, ahora es preciso enfocar este término a lo que será el tema de estudio central del presente trabajo, reflexionando sobre el cómo podría aplicarse la motivación

en el ámbito educativo. Para su conceptualización desde un aspecto específico como lo es la educación, implica revisar con detalle el papel del docente al momento de realizar una clase, y las técnicas y estrategias que utiliza para lograr el interés de los alumnos en diversos temas a desarrollar.

Según Schunk (1996), citado en una investigación realizada por Gálvez (2006), definió la motivación como “estado o condición interna que activa, dirige y mantiene un comportamiento” (p. 88). Si se aplica esta idea al contexto de la educación, queda claro que es el docente quien se encarga de utilizar esta estrategia con sus alumnos para un mejor rendimiento de su desempeño, y mejores resultados en sus aprendizajes esperados. A su vez, el autor hizo mención de la motivación intrínseca y extrínseca, siendo la primera aquella en donde al alumno por iniciativa y voluntad propia se esfuerza por sacar buenas notas y por ser eficiente en su aprendizaje. La segunda hace referencia a una motivación proporcionada de lo externo, por ejemplo desde el contexto social que rodea al alumno y por terceras personas como los padres, compañeros y el docente. Haciendo alusión al entorno escolar, aquí entra el papel mediador del docente el cual es entendido como

Experiencia de aprendizaje donde un agente mediador (padres, educadores), actúan como apoyo y se interponen entre el aprendiz y su entorno para ayudarle a organizar y a desarrollar su sistema de pensamiento y facilitar así la aplicación de nuevos instrumentos intelectuales a los problemas que se le presenten. (Ríos 2006 en Parra 2010, p. 119).

Lo que la autora señaló, es que el niño necesita una entrada como guía al trabajo que se le asignará para resolver un determinado problema. Desde esta perspectiva, la motivación toma un papel primordial en el efecto que tiene en el mundo de la educación y

en los aprendizajes de los alumnos. Por su parte, Frías y Narváez (2010), citan a Robbins (2004), Muchinsky (2000) y Gibson (2001), quienes refirieron tres dimensiones de la motivación;

- Intensidad o fuerza. En ésta, se observa la cantidad de esfuerzo que los alumnos emplean al momento de realizar un determinado trabajo o tarea.
- Dirección u orientación. Es analizar la dirección del esfuerzo, es decir, qué tipo de actividades realiza el estudiante para lograr su objetivo.
- Persistencia o perseverancia. Es la permanencia del esfuerzo empleado en las actividades asignadas. (p. 24).

Si se analiza a profundidad estas tres dimensiones y si se hace una reflexión en la aplicación de las mismas, es casi imposible que éstas se den por sí solas, pues tanto la intensidad o fuerza, dirección y orientación, así como la persistencia o perseverancia, difícilmente se instalarán en la mente del alumno sin la intervención mediadora y motivadora del docente. De esta forma, se analiza una visión general sobre la motivación y su efecto para con los alumnos de educación básica, esto sin dejar a un lado la posibilidad de analizar también algunas causas de la contra parte del presente tema de estudio, el cual se refiere a la desmotivación. Si bien se entiende, la motivación suele surgir por una causa acertadamente positiva, la desmotivación también nace de una consecuencia que pudiera alojarse tanto en el contexto donde crece el alumno y su forma de vida, como en el docente quien carece de las competencias para satisfacer y responder sus necesidades de aprendizaje de manera lúdica y eficaz.

Un primer factor fundamental que causa la desmotivación escolar es sin duda el aburrimiento, pues con el simple hecho de ver a un niño con su rostro afligido y haciendo todo menos trabajar en lo que se le pide, automáticamente el docente debe darse por

enterado que éste está cayendo en un estado de ánimo de tedio, y por ende, perderá su interés en la actividad a realizar. La reflexión radica precisamente en la interrogante de cómo podría un alumno interesado en otros asuntos de la vida, motivarse en una clase de inglés que a su criterio es aburrida. Acorde al planteamiento de (López y Sánchez 2010, p. 2), definieron el aburrimiento como un estado emocional del sujeto intervenido por diferentes causas en donde el alumno siente pereza, fastidio o tedio hacia una determinada tarea o ejercicio a realizar en clase. Entonces, ¿cómo podría un alumno en este estado emocional, estar motivado? Asimismo, Marchesi (2002) citado por estos autores, ha señalado que “la falta de interés y aburrimiento son las principales causas de fracaso escolar” (p. 4). Al parecer existe una relación entre estas variables, puesto que no hay interés y el estado emocional del alumno no es favorable, y por lo tanto no hay motivación. Dicha situación, ocasiona un aprendizaje forzado que posiblemente no tendrá beneficio al aplicarlo, y en esta etapa es donde se inicia la búsqueda de estrategias de enseñanza eficaz y lúdica por parte del docente; métodos y técnicas de trabajo que atraigan la atención e interés de los alumnos por la asignatura y contenidos que imparte.

Justificación

La investigación relacionada con la motivación y sus relaciones con las tareas de aprender, señala que en la actualidad, existen alumnos que no logran interesarse en diversos contenidos y por lo tanto, esto se refleja en su desempeño académico. Por ejemplo, Díaz y Morales (2015) obtuvieron comentarios por parte de los alumnos quienes expresaron que en clase de inglés no se escucha música y que por lo tanto no aprenden nada. Queda claro que los alumnos se refirieron al escaso uso de las TICs poniendo como ejemplo la música, haciendo hincapié en la escasa aplicación de actividades auditivas como canciones, conversaciones o videos con material audiovisual de aprendizaje, el cual

es una herramienta que promueve el uso del lenguaje donde los alumnos puedan interactuar y comunicarse. Cumpliendo de este modo el propósito fundamental del idioma que marca el Plan de Estudios 2011, el cual de acuerdo al Programa Nacional de Inglés en Educación Básica (PNIEB), expuesto por la Secretaría de Educación Pública (2011^a) “es que los alumnos obtengan los conocimientos necesarios para participar en prácticas sociales del lenguaje oral y escrito, con hablantes nativos y no nativos del inglés mediante competencias específicas” (p. 19), como lo son; saber sobre el lenguaje, saber hacer con el lenguaje y saber ser con el lenguaje.

En el Plan de Estudios de Educación Básica (Secretaría de Educación Pública, 2011^b) se ha señalado que el inglés como segunda lengua en el nivel básico, favorece a los alumnos con mejores oportunidades de supervivencia en el mundo laboral, y mediante sus prácticas sociales del lenguaje fomentan la comunicación, favoreciendo sus conocimientos sobre el idioma y su comprensión para utilizarlo de manera interactiva tanto en el ámbito familiar, como en su vida comunitaria y académica.

De esta manera, tales saberes sobre el lenguaje deben convertirse en competencias para desarrollarse en el mundo real, ya que la lengua inglesa está presente hoy en día en la mayoría de las oportunidades laborales de cada individuo, y es por ello que los docentes de acuerdo a la normatividad de la educación básica, la cual exige una enseñanza y aprendizaje por competencias para la vida, tienen el gran reto de formar alumnos capaces de competir ante estas habilidades, y para ello, el docente debe estar actualizado, así como dominar los contenidos del idioma inglés como segunda lengua, llevándolos a la enseñanza con sus alumnos de manera motivadora. Asimismo, el docente competente capaz de construir y utilizar estas técnicas de trabajo para motivar al alumno y promover el aprendizaje de determinadas actividades, tendrá mejores resultados en las evaluaciones

de los aprendizajes que espera de sus alumnos. El aprendizaje basado en competencias requiere de tales docentes capaces de conocer el proceso de cómo realizar diversas tareas, y por ende se van adquiriendo las habilidades y los conocimientos de cómo aplicar un saber en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dicha función del docente, responde a los requerimientos expresados en la Reforma de Educación Básica, pues se están implementando nuevas herramientas de enseñanza, se promueve con mayor profundidad la planeación de las actividades adaptadas a los alumnos con quien trabaja en el aula, pretendiendo así, lograr avances significativos en el tema que se quiere abordar en el salón de clase mediante el uso de materiales motivadores para el alumno.

Por otra parte, al indagar sobre esta problemática y ponerla a disposición de quienes laboran en esta especialidad, se contribuye a una mejor calidad de la educación, la cual está vigente en la Reforma Integral de Educación Básica. La educación de calidad según el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018, (Gobierno de la República, 2013), es sinónimo de un gobierno comprometido con la igualdad de oportunidades y el despliegue de una imaginación renovadora que sea fuente del desarrollo nacional. De la misma forma, esta investigación permitirá que los docentes de esta asignatura puedan seguir mejorando técnicas y estrategias de trabajo que aquí se comparten, promoviendo a la vez su servicio profesional disponible públicamente para poder aplicarlo en el trabajo laboral que hoy y mañana ejercerán por varios años, dejando huella en los alumnos quienes fueron parte del aprendizaje significativo y aplicable en su vida cotidiana. Algunas preguntas clave para el análisis a fondo sobre la problemática fueron: ¿Cómo favorecer y lograr la motivación mediante actividades efectivas en una clase de inglés?, ¿Qué tipo de ejercicios y materiales fomentan la participación en colectivo y cómo pueden éstas captar

el interés de los alumnos?, ¿Cuál es el avance que se obtiene por parte de profesores y alumnos en la educación que se imparte actualmente?, ¿Cómo estimulan los profesores los avances de los alumnos de manera que se motiven y continúen con un buen desempeño?, ¿De qué manera los docentes hacen frente a las nuevas tecnologías y cómo las aplican para motivar y favorecer el aprendizaje de sus alumnos?, ¿Qué estrategias didácticas caracterizan la práctica docente en la enseñanza del inglés?

Propósitos

Los propósitos de esta investigación acción fueron, analizar y describir la práctica docente de una segunda lengua, inglés; para identificar debilidades en la misma y diseñar, desarrollar y evaluar estrategias de innovación que favorezcan el aprendizaje de dicho idioma en alumnos de primaria, en una zona rural, a través de estrategias y herramientas efectivas para la motivación en el aprendizaje. En esta etapa de la investigación, la motivación se definió como el impulso que mantiene el interés de los alumnos por realizar diversas tareas en la clase de inglés.

Capítulo 2. Revisión de la literatura

En este capítulo se presentan los resultados de una revisión de la literatura en investigaciones sobre la motivación como estrategia para favorecer los aprendizajes de una segunda lengua, en este caso, el inglés.

La motivación en el aprendizaje escolar

Abordar el término motivación, implica tomar en cuenta varios aspectos. Un ejemplo claro es el comportamiento o conducta que se despierta en un individuo a causa de este impulso llamado motivación. Si se adapta este concepto a un sujeto, ya sea un jugador de futbol, un empleado de alguna empresa o bien, en el ámbito educativo a un alumno, de la motivación depende que el futbolista logre sus anotaciones, así como de la motivación depende que el empleado ascienda a un mejor puesto o bien, que un alumno obtenga calificaciones satisfactorias. Por tanto, si se logra motivar a ambos, la tarea encomendada a cada uno la realizarán con éxito en cada una de sus áreas, o de lo contrario, si no existe dicho impulso, difícilmente se obtendrán buenos resultados. En investigación a cargo de Boza y Toscano (2012), se hizo una diferencia entre los alumnos más motivados y aquellos menos motivados. En tal análisis, los alumnos con alta motivación adquirieron mayor confianza y actitud positiva al momento de realizar una tarea, mientras que aquellos quienes no fueron motivados satisfactoriamente, reflejaron expectativas de fracaso ante las actividades a realizar, dándole mayor importancia a trabajos comunes y con un grado de dificultad menor que otras tareas.

Siendo así, la motivación como un impulso que favorece el estado emocional de comportamientos y esfuerzos de una persona para llevar a cabo diversas tareas en su vida cotidiana. Desde las perspectivas teóricas que plantea Naranjo (2009), en las cuales cita a Santrock (2002), la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se

comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (p. 153). En tal planteamiento, se hace referencia a la conducta positiva que la persona adquiere mediante la motivación, la cual favorece la iniciativa de realizar diversas actividades o tareas significativas para cada individuo. Desde esta perspectiva, para llevar a cabo dichas tareas influyen también dos tipos de motivación las cuales tienen que ver con la intrínseca y extrínseca, y éstas influyen de manera significativa en el alumno al realizar diversas actividades. Similar a la idea que propuso Ajello (2003), citado por Naranjo (2009), la motivación intrínseca tiene que ver con las actividades que el alumno realiza por placer sin el interés de recibir un premio o recompensa por su esfuerzo. En esta etapa motivacional, la persona se auto plantea desafíos y se propone metas a lograr en un estado emocional positivo que favorece las acciones que implementará durante su trabajo. Mientras que la motivación extrínseca, de acuerdo al autor, es aquella donde el sujeto se propone a realizar una tarea teniendo como impulso principal, el obtener una recompensa a cambio de su esfuerzo. En ésta, entra también el contexto social que rodea a la persona, así como el acompañamiento de terceras personas para motivar a quien realiza una actividad, por ejemplo, un docente quien alienta y despierta el estado de ánimo de sus alumnos mediante actividades lúdicas y a través de promesas tentadoras para ellos a cambio de un buen trabajo.

Siguiendo esta idea sobre el planteamiento de Naranjo (2009), la motivación también viene a ser la causa por la que una persona se propone lograr mejores éxitos que anteriormente le habían sido casi imposibles de obtener, y busca las herramientas necesarias adquiriendo un estado emocional permanente, logrando así, buenos resultados al momento de realizar un trabajo o alguna actividad encomendada. Asimismo, la motivación se convierte automáticamente en un agente activador de emociones en las

cuales el sujeto fija direcciones precisas hacia dónde quiere llegar, y lo que quiere lograr con ese esfuerzo, producto de este impulso; por ejemplo, un alumno tratando de sacar las mejores notas mediante la realización de un proyecto innovador asignado por el docente. De esta forma, el concepto de la motivación se vuelve aún más relevante en el ámbito específico de la educación, pues es aquí donde los alumnos son los principales actores, ya que al estar motivados adquieren una conducta positiva y sus posibilidades de comprender un contenido o entender fácilmente diversas instrucciones sobre un ejercicio a realizar, definitivamente son mayores. Así, la motivación despierta el entendimiento permanente de los alumnos, dirigiéndolos y estimulando su interés hacia el tema que en ese momento se esté abordando.

En el planteamiento de Frías y Narváez (2010) donde señalaron que; “La motivación tiene tres efectos sobre la conducta: la inicia, dirige, mantiene y ayuda a satisfacer la necesidad que originó la conducta” (p. 23), se precisa que mediante este estímulo, el alumno al sentirse motivado inicia un estado emocional favorable que anticipa y prepara sus habilidades para lograr el éxito o meta planteada. A su vez, la motivación le da dirección a tal comportamiento, planteando objetivos claros sobre la tarea asignada y mantiene su esfuerzo sobre la misma, obteniendo resultados satisfactorios que responden a su necesidad de realizar el trabajo programado.

Asimismo, en el ámbito educativo la motivación es un factor clave para el docente y para sus alumnos, ya que al momento de asignar determinadas tareas, se buscan todos los recursos y materiales lúdicos disponibles para crear un ambiente favorable en los alumnos, logrando la motivación en ellos y por ende, obteniendo buenos resultados sobre el producto, actividad o ejercicio realizado.

En la escuela la motivación se plantea en términos instrumentales, es decir, los

maestros intentan asegurar la atención y la motivación de sus alumnos por medio de preguntas y materiales interesantes, juegos, maniobras para que no se distraigan, colores y dibujos llamativos, tareas agradables y premios y, en caso necesario, algún castigo o represión. (Paradise 2005, p. 12)

La motivación desde esta perspectiva, es la causa principal por la que el alumno se involucra en diversas tareas, pero principalmente lo hace en un estado de ánimo acreditable. Es preciso tomar en cuenta que en la escuela se imparten diversas asignaturas que incluyen ejercicios o actividades dirigidas a los alumnos, y en estos entra la necesidad de reflexionar sobre sus diferentes estilos de aprendizaje. Dichos contenidos a la vez, es conveniente que vayan acompañados de explicaciones claras y precisas para elevar la motivación al aprenderlos, logrando captar su atención durante la clase.

La motivación no es algo fácil de observar, pero los profesores con frecuencia se quejan de la apatía de los jóvenes, del incesante uso del celular, de su dificultad para mantener la atención por dos horas y de su mediocre rendimiento en lo que se supone les debería gustar. (Gaitan, Rico y Tepale, 2012, p. 59).

El planteamiento que hacen estos autores lleva al docente a hacer una reflexión sobre su función motivadora en los alumnos. Es decir, la mayoría de las veces el docente reprende tales actitudes donde todo interesa menos la clase y el contenido que se está abordando, cuando en realidad debieran tomarse dichos comportamientos como una oportunidad de entrada a los intereses de los alumnos, y así seleccionar estrategias de enseñanza que conviertan el uso excesivo del celular en una actividad productiva relacionada con los temas programados. De esta forma, al momento de ver a un alumno concentrado en otros asuntos, menos en la clase, seguramente están faltando estrategias y técnicas innovadoras y ese impulso de la motivación por parte del docente. Es primordial

tomar en cuenta que el docente no conoce por completo las condiciones de vida en cada uno de sus alumnos, y debe estar preparado para enfrentar cambios de ánimo o estados emocionales diferentes en ellos. Bien lo plantea García (2014), citada por Roux y Mendoza (2014), donde advierte que a los alumnos “unos días se les puede encontrar contentos, otros días tristes y después de un instante se les puede ver enojados y sin ganas de trabajar” (p. 124). Por tanto, el arma que pudiera enfrentar estos desafíos es la enseñanza mediante la motivación. En efecto, la autora plantea esta idea previniendo e invitando a la vez a los docentes, a llevar una enseñanza acompañada de calidad donde el entusiasmo por aprender sea el objetivo principal de los alumnos, quienes en su proceso de aprendizaje van adquiriendo habilidades para construir el pensamiento, así como la capacidad de transformarlo y aplicarlo durante esta etapa.

En otra investigación sobre la motivación, se tomó como referencia el planteamiento de Mosquera (2003), en el cual se resalta el papel fundamental del docente para lograr captar la atención en sus alumnos, señalando que “el profesor en el aula no debe limitarse únicamente a escribir en el encerado sus horas de tutoría, debe pedir la opinión de sus alumnos y explicarles su disponibilidad para ayudarles” (p. 337). En este planteamiento lo que se quiere dar a conocer es que la motivación en ocasiones se pierde por no dar oportunidad a los alumnos de expresarse en el salón de clase, y es importante que el docente esté consciente de que al permitir la expresión de los alumnos, se contribuye a una mejor adaptación y relación de confianza en el proceso de su educación.

Mosquera (2003), plantea la idea de que “los profesores que se preocupan por sus alumnos son fácilmente reconocidos por éstos, que rápidamente acuden a ellos, surgiendo unas clases interactivas, amenas y mucho más productivas y enriquecedoras para ambas partes” (p. 337). El autor señaló que mientras más flexible sea el docente, mayor será la

confianza entre profesor-alumno, logrando una mayor comunicación, la cual induce y fomenta la motivación e interés por aprender. Para lograrlo, es importante revisar también la teoría Vigotskiana, la cual se relaciona con el aprendizaje motivador mediante la interacción, así como tomar en cuenta el tipo de estímulos que el docente da a sus alumnos y los recursos que sirven de apoyo al momento de construir un nuevo aprendizaje, mediante una enseñanza eficaz y motivadora.

Los alumnos generalmente responden a estos estímulos de manera satisfactoria, siempre y cuando vayan encaminados a una motivación donde puedan desarrollar y aplicar destrezas que van transformando durante la enseñanza del docente. Sin embargo, lograr la motivación no es una tarea fácil, sino que se tienen que buscar y seleccionar recursos innovadores que despierten el interés de los alumnos en clase. Por ello, es necesario analizar algunas estrategias adecuadas para conseguirlo en el transcurso de su aprendizaje.

Estrategias para promover la motivación del aprendizaje

Una buena interrogante para un docente intentando despertar el interés en clase, sin duda es cómo hacer para que los alumnos le den valor a los temas que se les va a enseñar y sobre todo, los encuentren útiles en su vida cotidiana. Este cuestionamiento es clave principal de análisis y reflexión para los docentes en el aula, pues difícilmente la totalidad del alumnado asiste a clases dispuestos a trabajar, siendo este el reto principal del docente al cual se enfrenta cotidianamente, y por tanto, acorde a la forma de trabajar y de acuerdo a sus competencias, busca una solución a este desafío.

En la educación y función docente existen diversos estilos de enseñanza en el aula, cualquiera que sea la forma de enseñar es aceptable siempre y cuando se estén obteniendo resultados satisfactorios en el aprendizaje de los alumnos. Saber qué estrategias utilizar

para promover la motivación, es por tanto, un primer paso que dirige al docente hacia una enseñanza eficiente, y que impacta positivamente en el aprendizaje de los alumnos para utilizarlo en un contexto real de su vida cotidiana.

Según la propuesta que plantea Martínez (2010), citado por Mingorance (2010), es conveniente que el docente tome en cuenta tres objetivos principales al momento de querer motivar a sus alumnos: “Suscitar el interés, dirigir y mantener el esfuerzo y lograr el objetivo de aprendizaje prefijado” (p. 4). El primer objetivo, claramente especifica la importancia de ocasionar en los alumnos esa inquietud por aprender y despertar su estado de ánimo para lograr interesarlos en los contenidos a desarrollar en clase. El segundo, invita a los docentes a no caer en el conformismo y dejar de promover la motivación, sino por el contrario, se debe conservar dicho estado emocional. Finalmente, en el tercer objetivo el autor plantea la meta que es el obtener los resultados esperados en el aprendizaje de los alumnos. Ante este planteamiento, una de las principales fuerzas que mantiene el docente buscando estrategias de motivación, es la consistencia en ella.

En todo proceso de enseñanza motivadora se deben tomar en cuenta varios aspectos y características de los alumnos, pues como ya se ha mencionado, no todos aprenden de la misma manera. Según la idea de Mingorance (2010), “debemos de tomar en cuenta que cada alumno se motiva por razones diferentes, la misma actividad que podemos emplear como incentivo produce diferentes respuestas en distintos individuos, o incluso en el mismo alumno en diversos momentos” (p. 5). Convirtiéndose así, este desafío en un dilema que exige respuestas y estrategias precisas al docente.

Los alumnos en la edad de la educación básica son seres que requieren estar activos en la clase, pero para eso es necesario buscar estrategias de motivación que incentiven su interés por aprender, tomando en cuenta también el interés individual de

cada uno de ellos, pues si se intenta llevar una clase motivadora en colectivo donde se espera que la totalidad de los alumnos logren interesarse en el contenido, no da muy buenos resultados, sin embargo lograrlo en su mayoría significa un buen avance. Por su parte, la autora mencionó la importancia de conocer las características y circunstancias personales de los alumnos. Es claro que en un aula, ningún alumno es igual a otro y por tanto, las estrategias para lograr la motivación en ellos también deben ser variadas y dirigidas específicamente a los estilos de aprendizaje entre ellos.

Otro aspecto importante que señala la autora, es la importancia al momento de elegir materiales y actividades de aprendizaje, recalcando que en ocasiones los docentes buscan actividades atractivas para ellos, sin embargo, no les causa ningún interés. Es aquí, donde el error va modificando maneras de pensar de los docentes y va construyendo soluciones nuevas en la selección de las estrategias adecuadas para motivar el aprendizaje. Es por eso que, los personajes principales que se deben tener en cuenta al momento de seleccionar actividades lúdicas de enseñanza, son sin duda los alumnos, es decir, conocer sus características individuales puede ser un poco laborioso, sin embargo con este intento se pueden obtener muy buenos resultados en cuanto a la motivación, y por ende, la comprensión de cada tema será más productiva.

Siguiendo con el modelo de un aprendizaje eficiente y productivo a través de las estrategias adecuadas de motivación, existen tres factores que incitan este estado de ánimo y por consiguiente, el interés de los alumnos en clase:

- a) Variación de estímulos. En ésta, se resalta la importancia de utilizar una gran gama de herramientas y materiales para captar el interés de los alumnos. Bien se sabe que las TICs hoy en día se posicionan en un lugar muy importante en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje, y el docente tiene la responsabilidad

de variar el estímulo de los alumnos mediante su uso.

- b) Que el aprendizaje sea significativo. En este sentido, es necesario prevenir o evitar la enseñanza tradicionalista donde el aprendizaje es memorizar temporalmente. Sino que, el alumno vea los contenidos útiles en su vida y les encuentre un sentido significativo para poder aprenderlos de manera motivada.
- c) Tener posibilidades de éxito. Desde luego, el docente debe evitar estados emocionales negativos en los alumnos en donde solo se piensa en el fracaso, y alentarlos creando en ellos un ambiente de confianza en sí mismos y puedan lograr sus metas. (Mingorance 2010, p. 5).

Estas son sólo algunas de las muchas estrategias en las formas de trabajar de cada docente, y es necesario aplicarlas y evaluarlas para saber si se debe continuar con tales métodos de enseñanza, o si éstas deben ser modificadas o mejoradas para favorecer el aprendizaje. En tales estrategias, continuando con la investigación de Mingorance (2010), se planteó también el cuestionamiento sobre qué acciones podría un docente implementar ante aquellos alumnos que no quieren trabajar en clase. Entre estas propuestas está por ejemplo, la de mejorar las fuentes de comunicación entre docente-alumno mediante las TICs, y una herramienta muy útil es la creación de sitios o blogs tipo plataforma que permita a los alumnos expresarse y compartir dudas sobre ejercicios y trabajos que se les asigna. Esta autora planteó algunas técnicas de motivación en las cuales aconseja relacionar las actividades que se plantean en el aula con la vida diaria de los alumnos, ya que en ocasiones no saben el significado de lo que se les enseña en el salón de clase, creando de esta manera un estado de desánimo el cual impide el interés por dichos contenidos. Por lo tanto, lo que aprenden se debe enseñar en forma llamativa y siempre enfocada a situaciones reales, promoviendo y relacionando a la vez lo que aprenden con

lo que ya conocen. Sin embargo, para esta meta es fundamental que el alumno se encuentre motivado en clase para poder recibir, comprender y aplicar la información.

Otra de las estrategias que fomentan la motivación en el aprendizaje es el juego, tomar consciencia de que los alumnos de primaria a estas edades aún se activan al escuchar la palabra juego, es un buen inicio por parte del docente. El juego es sin duda una buena estrategia en la enseñanza de diversos contenidos, no solo de la asignatura de inglés, sino en temas generales de la educación, pues además de que mantiene al alumno ocupado en su trabajo, está aprendiendo de manera lúdica y se retiene con mayor facilidad dicho conocimiento. Según Pedrosa (2011) “en el juego se aúnan sobre todo el carácter motivador y las importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y los maestros/as organicen contenidos diversos siempre con carácter global” (p. 1). Este planteamiento invita a los docentes a incluir contenidos desarrollados a través de los juegos o dinámicas dirigidos acorde a los estilos de aprendizaje y habilidades de cada alumno para promover su interacción social. Por ende, implementar este tipo de estrategias, facilita el aprendizaje de manera motivadora. Sin embargo, es necesario aclarar y prevenir sobre los posibles desvíos de propósitos que en ocasiones suelen suceder en la utilización de juegos. El juego es indispensable para crear motivación en los alumnos, pero se debe cuidar de no salir de ese círculo donde la enseñanza siempre está enfocada en sus necesidades de aprendizaje, optimizando diversión y conocimiento por igual, ya que el alumno podría jugar demasiado y aprender muy poco.

Alguno de los ejemplos generales en cuanto a la estrategia del juego que aporta Pedroza (2011), son por ejemplo la manipulación y juegos con las sílabas, donde el alumno intenta armar rápidamente una palabra ya sea individual o trabajo por equipos. En

la actividad anterior, se comparan y se identifican palabras cortas y largas, y una vez que el alumno ya las ha construido pasa a escribirlas en el pizarrón, y el resto del grupo intenta transcribir la palabra antes de que finalice su compañero. La estrategia mencionada, es solo una de muchas que el docente puede implementar en el aula de manera motivadora, y dependiendo de las competencias de cada docente y de cómo aplique cada actividad, será el resultado que obtendrá al realizar este tipo de ejercicios, donde el juego es agente principal de la motivación.

Como ya se ha mencionado, puede no resultar divertido para todos los alumnos puesto que no todos se motivan de la misma forma, y esa problemática en conjunto con la desmotivación, es precisamente el desafío principal a enfrentar de cada docente en una clase. Es por ello que, más que lograr motivar o aplicar una actividad lúdica en el salón de clase, es anticipar una posible respuesta aceptable por parte de los alumnos ante estos ejercicios. Antes de elegir diversas estrategias para realizar algún trabajo en clase, es conveniente que el docente enfoque su atención en las características de cada alumno y los temas principales de su interés, puesto que de ahí es donde se parte la construcción y planeación de diversos temas, pero principalmente que estos motiven en ellos el interés por aprenderlos. En dicho proceso, García (1995) en Arriaga (2015), plantea que existen tres campos de especial atención: “las actitudes, los intereses, como indicadores de las áreas especialmente atractivas para el escolar, y la motivación, como fuerza puesta al servicio del logro, cuyo influjo puede anular o reducir el efecto de unas buenas aptitudes” (p. 70).

De esta manera, la responsabilidad del profesor por lograr motivar a sus alumnos juega un papel primordial y se convierte en una búsqueda rigurosa de estrategias y métodos para lograr tal estado emocional en el alumno, y así puedan aprender y adquirir

conocimientos permanentes. Durante este proceso, Sánchez (2011), propone una secuencia en la variación de diversas actividades con el fin de favorecer la motivación del alumnado:

a) Actividades de presentación y detección de conocimientos previos. La autora propone la aplicación de estas actividades al momento de iniciar un nuevo ciclo de aprendizaje por parte de los alumnos. En párrafos anteriores se señaló la importancia de anticipar sus intereses, y en esta propuesta entra precisamente esa técnica en la cual el docente deberá considerar aquello más atractivo para sus alumnos al momento de elegir los materiales y actividades a realizar. A su vez, la autora plantea la posibilidad de cuestionar a los alumnos utilizando preguntas clave sobre programas de televisión o personajes de ciencia ficción de su interés, así como la preferencia por algún deporte en especial.

b) Actividades de desarrollo. En estas actividades, es importante que el alumno sienta que el docente toma en cuenta sus habilidades y capacidades de aprendizaje, apoyándolo a la vez en trabajos que representen un obstáculo para su elaboración.

c) Actividades de evaluación. En este punto, la autora plantea la idea de hacerle ver a los alumnos que la evaluación debe ser entendida como una oportunidad de mejorar en su aprendizaje. Puesto que, la palabra evaluación en ocasiones se convierte en un tema de temor para los alumnos, y esto obstaculiza su motivación, y por ende, frecuentemente anticipan su fracaso cuándo se les aplica un examen.

En el ejemplo anterior, se muestra una estrategia pertinente; mejora la organización de ejercicios, así como su aplicación en el aula, y asimismo, aconseja sobre algunos aspectos que deben tomarse en cuenta en la evaluación y el cómo ésta debe ser

vista por los alumnos a fin de no desmotivar su empeño y esfuerzo en el aprendizaje de los contenidos.

Concluyendo este apartado, es importante mencionar que el profesor competente está a cargo de la búsqueda de todas estas estrategias que promueven la motivación en los alumnos para desarrollar diversas actividades o tareas en su aprendizaje. A continuación, se darán a conocer algunas estrategias para motivar el aprendizaje de un segundo idioma, las cuales pudieran servir de apoyo a los docentes que imparten dicha asignatura. Lo anterior, siempre y cuando se tomen en cuenta los intereses y diversos estilos de aprendizaje de los alumnos.

Estrategias motivacionales en el aprendizaje de una segunda lengua

Los docentes que imparten la asignatura de inglés enfrentan desafíos importantes para lograr motivar el aprendizaje de los alumnos en esta lengua. Puesto que, es una asignatura que requiere de una enseñanza desarrollada a través de materiales llamativos que despierten su interés, pues aprender inglés se vuelve aún más difícil para aquellos alumnos que no gustan de la asignatura, y que al mismo tiempo se le suma el escaso uso de técnicas y estrategias didácticas amenas en clase. Ante esta situación, el docente debe reflexionar sobre la pregunta: ¿por qué no les agrada esta asignatura? Sería un caso excepcional si existiera un grupo de alumnos quien en su totalidad gustara de esta clase, y de no ser así, el docente tiene la responsabilidad de alentar e incentivarlos para el aprendizaje de un segundo idioma, promoviendo su utilidad en el mundo globalizado de hoy. Es importante reconocer que a los alumnos de hoy ya no les gusta escribir textos extensos en sus cuadernos, y el método tradicionalista en la enseñanza y aprendizaje de los contenidos donde sólo el docente habla y el alumno es mero receptor, ya no es favorable. Esto repercute para que el alumno caiga en el tedio y termine por no interesarle

dicha asignatura.

Tradicionalmente, los métodos convencionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tales como la aburrida explicación o los ejercicios mecánicos, son desagradables y pueden resultar muy monótonos para los estudiantes. Por lo tanto, esto afectará inexorablemente y obstruirá su espíritu de aprender esa lengua extranjera. (Rubio y García 2013, pp. 169-170).

Por tal motivo, los alumnos de hoy exigen clases lúdicas que respondan a sus necesidades de aprendizaje de manera innovadora y eficaz. Para responder a esta demanda, existen estrategias, técnicas y métodos que el docente puede utilizar a su favor para un mejor rendimiento en la enseñanza de un segundo idioma.

El juego y las TICs

Uno de los temas muy abordados actualmente es el uso de las TICs y los juegos en la educación básica. De acuerdo a la investigación de Soler (2007): “En términos generales, en Educación, ya sea Primaria, Secundaria o incluso en educación superior, las TICs han tenido gran penetración” (p. 184). Es decir, representen una herramienta que además de despertar el interés de los alumnos, los involucra en el mundo moderno logrando mejores resultados en su desempeño educativo y mayores oportunidades en el mundo laboral. La autora señaló que ésta es una de las herramientas de mayor utilidad en el trabajo del docente, pues refuerza la enseñanza de manera innovadora convirtiendo esta herramienta en una estrategia clave para el aprendizaje significativo de los alumnos, y deben ser utilizadas de manera consciente y pertinente a sus capacidades.

Por su parte, Tedesco (2009), citado por Morchio (2014), refirió que la función de la escuela es capacitar al docente para la utilización de las herramientas TICs de manera consciente y precisa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A su vez, la autora

advierte que el uso de estas tecnologías no garantiza por completo la calidad de la educación, haciendo referencia a qué la garantía de los resultados satisfactorios al utilizarlas, radica en el buen funcionamiento de la institución y el papel docente ante su manipulación y uso con los alumnos, mediante actividades lúdicas en clase.

En la enseñanza del inglés, los juegos a través de las TICs han constituido a lo largo de los años un papel fundamental que activa el estado de ánimo de los alumnos, y por ende, los induce a participar en el aprendizaje de este idioma jugando y aprendiendo a la vez. Por tal motivo, los juegos se convierten desde este punto de vista, en la estrategia principal para la enseñanza de un segundo idioma, utilizando una gran variedad de actividades divertidas; canciones, rimas y algunas dinámicas lúdicas. Las canciones por ejemplo, juegan un papel fundamental en la enseñanza del inglés, puesto que son materiales que promueven ciertas habilidades como una mejor pronunciación y fluidez al momento de expresarse de forma oral, así como la puesta en práctica de la comprensión auditiva con la reproducción de audios en inglés. Las canciones en sí, crean un ambiente favorable en el salón de clase y captan la atención de los alumnos hacia la actividad que se desarrolla mediante su uso, promoviendo y elevando de esta forma la motivación durante la enseñanza y los aprendizajes esperados.

La mayoría de nosotros seguramente estaría de acuerdo en que las canciones, una vez aprendidas, son muy difíciles de olvidar. Además, los profesores de inglés comprenden la importancia del uso de rimas y canciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje por sus muchos beneficios. (Rubio y García 2013, p. 189).

Tales beneficios que refieren los autores, van desde una buena comprensión de los contenidos, hasta el aprendizaje significativo de los mismos, puesto que los aprenden de manera interesante con dichos materiales, utilizando este tipo de actividades a la vez, y

fomentando también la motivación durante el desarrollo de las mismas. Además, entre otros beneficios como la participación constante del alumno, así como la interacción grupal al momento de expresarse utilizando estos ejercicios, lo es también la aceptación de la asignatura de inglés en el caso de aquellos que reniegan de ésta.

Tal aceptación, radica en el gusto por esta lengua como lo señaló López (2009): “En pocas palabras, deberíamos hacer que nuestro alumnado se sienta feliz al aprender inglés” (p. 1). Este debería ser un consejo y compromiso a seguir por parte de los docentes de esta asignatura, pues no basta conocer a fondo o dominar la lengua, sus contenidos, y una buena planeación, sino que, el desafío principal es obtener una buena respuesta por parte de los alumnos ante su aprendizaje. Dicho logro, es más posible si el alumnado se encuentra en un estado emocional plausible como lo indica la autora. Si bien es cierto que al utilizar estas estrategias de motivación en clase de inglés, en ocasiones los objetivos de los contenidos se desvían de los aprendizajes esperados, es importante tomar en cuenta que el aprendizaje de una segunda lengua mediante los juegos, y otros ejercicios que ya se han mencionado, no se enfoca solamente en jugar sin aprender, por el contrario, en cada tarea a realizar de manera divertida, así sean canciones, videos o dinámicas, los objetivos deben ser precisos y enfocados a las metas a lograr con dichos ejercicios. Así lo mencionó Sánchez (2009): “En primer lugar, debemos tener en cuenta que uno de los fines de las actividades lúdicas es pasarla bien, pero sin olvidar qué objetivos educativos pretendemos lograr y qué tipo de actividad nos puede ayudar a conseguirlo” (p. 2). Esta idea, invita al docente a llevar una conexión entre el juego y el objetivo principal de alguna actividad, cuidando de esta manera que los conocimientos adquiridos por los alumnos sean significativos y aplicables en situaciones reales donde logren solucionar un problema específico.

Otro tema muy abordado en la actualidad que también impactan sobre los aprendizajes esperados de los alumnos, es la comprensión de lectura en la educación básica. Al llevar esta habilidad al área de inglés, la motivación nuevamente viene a tomar un papel fundamental al momento de realizar actividades de comprensión lectora con los alumnos, ya que en el aprendizaje del inglés para lograr resultados significativos en la comprensión de algún cuento, leyenda o fábula en dicho idioma, son necesarias las ilustraciones que le permitan contrastar lo que se lee con lo que el alumno observa en cada página. Una de las estrategias fundamentales en la comprensión de lectura en inglés, son los materiales audiovisuales a la vez, es decir, el alumno prestará mayor atención a las páginas si lo que va leyendo está siendo reproducido de manera auditiva, escuchando tono de voz y expresiones del narrador mientras lee, así como las ilustraciones que lo ayudan a conectar su mente a una mejor comprensión de la lectura. De acuerdo a lo señalado por Clouet en Rocillo (2014), “las selecciones audiovisuales crean una progresión gradual, desde 12 unidades léxicas aisladas hasta discursos prolongados. Incluyen una variedad de temas cotidianos, desde los más conocidos hasta los menos familiares” (p. 11). La autora utilizó el término selección ya que el docente es quien determina el material adecuado acorde a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos, para después desarrollar actividades con el mismo en diversos temas de su asignatura. Estos métodos atraen la atención de los alumnos y los lleva al punto o mensaje principal de lo leído, logrando la comprensión de cada página de manera emocionante y atractiva, captando su atención y elevando su motivación e interés por leer.

Por el lado contrario, la lectura basada en métodos tradicionales comprende un sinnúmero de textos que por su extenso contenido, puede llevar al alumno al aburrimiento, por tanto, es necesario utilizar estas estrategias para lograr una mejor comprensión en la

lectura. Por tal motivo, todas estas son algunas estrategias que motivan el aprendizaje de un segundo idioma que además de ponerlas en práctica en el aula, enriquecen los conocimientos de los alumnos, los cuales pueden aplicar en una situación fuera de clase, es decir, en su contexto y vida cotidiana. Siendo de esta forma, la motivación mediante actividades atractivas pero siempre con un objetivo de aprendizaje bien definido, la principal agente y creadora de ambientes favorables en el aula, y la causa primordial que incentiva el interés de los alumnos por aprender un segundo idioma.

Aunque el uso de las TICs es una herramienta que motiva el interés, no se descarta la precaución por parte del docente en su uso con los alumnos, puesto que las nuevas generaciones de hoy en ocasiones se pierden y no saben cómo utilizar las tecnologías de tal manera que beneficie su inteligencia. Acorde a la idea de Franziska Lys, (1999), citado por Rubio (2012): “No es la tecnología lo que hace exitosa la enseñanza sino el cuidado y atención prestados a la integración pedagógica de estas nuevas tecnologías y las oportunidades que se presentan como resultado” (párr. 12). Las nuevas tecnologías impactan la motivación en el aprendizaje de este idioma, sin embargo tiene sus ventajas y desventajas, es por eso la idea del autor de que el docente debe estar preparado para atender cuidadosamente esta herramienta dentro del aula y la manera en como la utilizan los estudiantes, quienes en su mayoría prefieren juegos sin contenidos de enseñanza y aprendizaje para la vida.

La motivación mediante las nuevas tecnologías y el uso de materiales lúdicos en el aprendizaje del inglés, es uno de los grandes retos que hoy en día enfrentan los docentes que imparten esta asignatura, al igual que en ocasiones los alumnos rechazan los contenidos matemáticos, asimismo presentan debilidades en el aprendizaje de una segunda lengua. En la investigación de Díaz y Morales (2015), señalan que los alumnos

generalmente se involucran más con este idioma por medio del uso de las tecnologías como los videojuegos, música, películas y series de televisión. En dicho artículo también hubo estudiantes quienes a su vez, expresaron no agradarles esta asignatura. De aquí surge la reflexión; ¿es la asignatura la que no atrae la atención de los alumnos, o es el modo en que se enseñan los contenidos por parte del docente? Dicha interrogante es digna de analizarse.

Es primordial también hacer consciencia de que no es una obligación para el alumno el tener que gustar de la asignatura de inglés, si no que si es de gran importancia para el docente que haga todo lo posible ya sea con su forma de trabajar, herramientas que utiliza e integra en su planeación de clase, para que el alumno se vea motivado en aprender esta lengua. El docente viene a tomar el papel fundamental para lograr la motivación, implementa el factor afectivo de los aprendizajes, y de él depende en gran medida esa relación entre el aprendizaje del inglés y los factores motivadores que logran el interés en los alumnos, lo cual se asimila con la opinión de Ordorica (s.f.), quien plantea la existencia de una relación estrecha entre el aprendizaje de idiomas y los factores afectivos, entre los cuales se reconoce a la motivación como determinante en el éxito o fracaso escolar.

Por otra parte, el aprendizaje de estas habilidades está influenciado también por el contexto sociocultural de los alumnos y su interacción con los demás. Según lo señalado por Rogoff, en Rodríguez (2015): “El aprendiz participa activamente en compañía de otros miembros de su comunidad, en la adquisición de destrezas y formas de conocimiento socioculturalmente valoradas” (p. 10). El planteamiento de la autora afirma un mejor aprendizaje en conjunto con otros compañeros, lo que a su vez favorece el estado de ánimo y motivación de los alumnos en dicho proceso.

Lo que realmente exigen los alumnos en una clase de inglés sin necesidad de expresarlo a palabras directas, es motivación en su aprendizaje, ya que son comportamientos sencillos de observar en ellos cuando reniegan en el aula. Como se ha mencionado anteriormente, basta ver su estado emocional para saber si está disponible y listo para aprender un tema nuevo. En este proceso, el docente además de promover la motivación para interesar al alumno en diversas actividades, es un mediador que facilita la solución de diversos problemas que se le plantean durante algunas tareas o ejercicios o actividades realizadas en clase, guiando al alumno de manera motivadora a través del uso de herramientas y métodos de enseñanza innovadores.

El material lúdico en una clase de inglés es parte esencial para el aprendizaje de este idioma. Es difícil lograr los aprendizajes esperados si aún se sigue utilizando el método tradicional de enseñanza la cual se basa en un sin fin de textos escritos en el pizarrón, los cuales el alumno debe transcribir a su cuaderno, así como el aprendizaje de los contenidos mediante la memorización. El método tradicional es aquel donde según Solovieva y Quintanar, (2010): “El maestro, como figura central, expone los temas de acuerdo al programa a través de la memorización” (p. 10). El docente como figura central por el contrario, debe ser quien incite al alumno a la construcción y movilización de saberes, para que de este modo lo que ha aprendido en clase lo sepa aplicar en su contexto de manera que influya como ejemplo a seguir y se desenvuelva profesionalmente.

Durante estos procesos donde el alumno aplica lo aprendido, es conveniente evitar la enseñanza tradicionalista, logrando así su participación y aprendizaje eficaz y a su vez, clases motivadoras y creativas por parte del docente quien de acuerdo a lo señalado por Salinas Quintanilla, en Méndez y Gómez (2012) éste “tiene como tareas el autoaprendizaje, la construcción de conocimientos, la actitud investigativa y la

participación del alumno; contribuyendo, a que la acción de enseñar se experimente como una actividad lúdica, creativa y placentera” (p. 160). En efecto, en la enseñanza del inglés se requieren de estos compromisos mencionados por la autora, puesto que la docencia es un proceso permanente de investigación, actualización y creatividad en lo que se enseña.

El aprendizaje de una segunda lengua requiere del uso de diversos materiales visuales, auditivos y manipulables al alcance de los alumnos tales como lo es el uso de las TICs y sitios web que contengan material educativo lúdico y significativo para aprender diversos temas. En la actualidad es conveniente tomar en cuenta que los alumnos de hoy aprenden demasiado rápido a manipular la tecnología tal como lo plantea Soler (2007): “Los niños a estas edades aprenden a una velocidad de vértigo y más rápido aún en aquellos temas que les suscitan interés” (p. 184). Lo que plantea el autor, sin duda alguna es que los docentes cuando eligen material y temas de interés para los alumnos, existe mayor posibilidad de que se logren los objetivos esperados en determinados trabajos o actividades. Sin embargo, también es conveniente tomar en cuenta no solo el material a aplicar sino la manera en cómo se va a aplicar para atraer la atención y lograr la comprensión de los contenidos a abordar. Una de las debilidades que hoy se presentan en el aula es precisamente la falta de motivación por la escasa selección de materiales adecuados al tipo de alumnos con quien se trabaja en las instituciones educativas.

En una investigación realizada por Kazarián y Prida (2014), se obtuvo como parte de los resultados de unas estadísticas en cuanto a las preferencias de los alumnos sobre el uso de las TICs en clase de inglés, mayor gusto por actividades lúdicas tales como el juego, chistes, canciones teniendo mayor relevancia los juegos como actividades divertidas y de aprendizaje. Se sabe que el inglés requiere de una gran gama de técnicas y estrategias que hagan gustar al alumno de dicho lenguaje, así como informar y advertirlos

que la lengua inglesa está presente hoy en día en todas las oportunidades de trabajo que se presentan constantemente.

Es por eso que, los docentes que imparten la asignatura de inglés deben buscar todos los medios posibles para crear un ambiente de motivación y aprendizaje en la enseñanza de esta lengua. La lectura como ya se ha mencionado, es sin duda un ejemplo en donde es fundamental que los alumnos reciban una enseñanza acompañada de estrategias motivadoras, pues hoy en día la televisión, los videojuegos, el contexto y muchos otros factores impiden el hábito de la misma. Según la opinión de López (2012), los docentes a cargo de la asignatura de inglés que imparten literatura, están expuestos a lidiar con la falta del hábito de la lectura por parte de los alumnos. Es un desafío que invita al docente a la búsqueda de estrategias que despierten la emoción de leer.

Para un docente de primaria no sólo en literatura tiene ese enfrentamiento o reto para con sus alumnos, sino que, enfrenta diversos obstáculos que impiden el interés por aprender a leer, escribir, hablar y escuchar frases en lengua extranjera. Aun cuando se trata de manipular materiales didácticos, estos deben ser precisos y selectivos al momento de aplicarlos de manera que los alumnos gusten de la elaboración de algún producto o proyecto en clase de inglés. Las técnicas y estrategias de enseñanza, así como la selección de dichos materiales para motivar el aprendizaje de una segunda lengua, son primordiales en todas las competencias que abarca el perfil académico de cada docente. El papel docente de aplicar y sobre todo saber cómo aplicar estos métodos, garantiza el futuro de los alumnos a quienes está formando día con día, y su trabajo de un par de años se verá reflejado en ellos a lo largo de su vida y formación profesional. En tal selección de material lúdico, la motivación impacta de manera que el alumno se interese en el

aprendizaje de un segundo idioma, adquiriendo las herramientas necesarias para lograr comunicarse en inglés.

Por su parte, la Secretaría de Educación Pública (2011) a través del Programa Nacional de Inglés, plantea en el apartado saber sobre el lenguaje, algunos aspectos sobre la comunicación tanto oral, como escrita en este idioma, los cuales se relacionan desde luego con las competencias para la vida y la motivación en los aprendizajes (p. 32). Dicho programa, pide a los docentes lograr que los alumnos adquieran conciencia de sus conocimientos, conozcan aspectos de la lengua sobre los que no habían reflexionado y desarrollen con mayor confianza y versatilidad el uso del lenguaje. Conocer más sobre la gramática, incrementar su vocabulario y conocer las convenciones que la escritura tiene, como único propósito, mejorar las capacidades de los alumnos al leer, escribir, hablar y escuchar.

Por esta razón, resulta fundamental presentar a los alumnos un desafío de interacción oral o escrita en una situación real de comunicación como por ejemplo, elaborar un producto utilizando materiales motivadores, alcanzar una meta o resolver un problema en la que quieren tener éxito de manera que los procesos de reflexión sobre la lengua tengan sentido y provoquen interés y motivación por aprenderlos, involucrándolos a las nuevas tecnologías y su uso adecuado en el salón de clase. Esta situación ha provocado una necesidad en la manera de enseñar diversos contenidos, partiendo de estas nuevas evoluciones de la sociedad se ha estado reflexionando sobre la función como docente y sobre todo como responsable de la formación de los alumnos, así como la puesta en marcha en la selección de las estrategias que respondan al aprendizaje significativo acompañado de métodos que los motiven. De esta forma, se contribuye a seguir al pie de la letra lo que marcan los planes y programas actuales, mejorando el

aprendizaje mediante la implementación de materiales innovadores, teniendo bien claros los objetivos a lograr y empleando estrategias de enseñanza motivadoras que respondan a un aprendizaje significativo a largo plazo, adquiriendo en dicho proceso las competencias para la vida, el cual sea aplicable de manera permanente.

La creatividad para motivar el aprendizaje del inglés

Anteriormente se trató el tema del juego y las actividades lúdicas para motivar y favorecer el aprendizaje de una segunda lengua en los alumnos de educación básica. En seguida, es necesario conectar la motivación con la creatividad para el desarrollo de actividades innovadoras que puedan impulsar el aprendizaje del idioma inglés, pues aunque se planifiquen y desarrollen diversos temas y contenidos en esta asignatura, se necesita ser creativo para lograr que el alumno los comprenda, los aprenda y los aplique permanentemente de manera eficaz.

Según Dabdoub (2008), la creatividad es “el potencial de las personas para generar propuestas novedosas y útiles para responder a situaciones que requieren respuestas diferentes de las conocidas, lo que les permite transformarse permanentemente y transformar su realidad” (p. 36). El planteamiento de la autora refiere a ese alumno capaz de diseñar e integrar nuevas habilidades originales y diferentes al resto de sus compañeros. Asimismo, su idea se relaciona con el docente y su habilidad de enseñar analizando qué y a quiénes enseña, mejorando y desarrollando de esta manera la creatividad.

El conocimiento, habilidades y actitudes son factores claves cuando se promueve la creatividad en el aula según lo propone Dabdoub (2008). Al desarrollar estas competencias, se facilitará el aprendizaje significativo y permanente de los alumnos en clase. En esta investigación, la autora advierte también algunos obstáculos que pudieran

frenar la creatividad, entre ellos la burla de los compañeros o del docente ante preguntas que parecen muy obvias.

La indisciplina de los alumnos es otro de estos obstáculos, pues no permite llevar un buen ambiente de trabajo en clases y por ende, no se cumplen los objetivos de diversas actividades. Otra de las creencias erróneas que pueden obstaculizar la creatividad es considerar que los alumnos aprenden exclusivamente lo que se va a calificar, pues se fomenta la memorización la cual no es recomendable en el aprendizaje significativo.

Otro de los autores que expone su teoría en cuanto a la creatividad, es De la Torre (2008), quien plantea la idea de Anderson: “Entre los niños, la creatividad es algo universal; entre los adultos es casi inexistente. La gran cuestión es esta: ¿Qué ha ocurrido con esta capacidad humana, inmensa y universal? (p. 14). Este planteamiento supone que hoy en día los adultos han dejado de interesarse en ser creativos, mientras que los niños tienen una capacidad más temprana en su desarrollo mental que activa la construcción y aplicación de habilidades y competencias en su aprendizaje. Todo ser humano tiene la capacidad para crear, pero no todos son tan competentes.

Todos los individuos nacen con un potencial definido y variable para la actividad creadora y las grandes diferencias que se observan en la vida real se deben más a las frustraciones que impiden un normal desarrollo de dicho potencial que a la limitación personal. (John F. Arnold, en De la Torre 2008, p. 14)

Dicha limitación depende de las habilidades de cada ser humano para desarrollar la creatividad en diversas actividades cotidianas de su vida. Si bien se sabe, uno de los espacios donde más se da la creatividad es en las aulas de clase con los alumnos que se ven involucrados en cambios de la tecnología que cada vez más los llevan a la necesidad de aprender nuevos métodos y habilidades en su desarrollo educativo. Es por ello que,

creatividad en conjunto con la motivación a través del uso de tecnologías y materiales innovadores, son factores clave que el docente debe tener presente constantemente para favorecer el aprendizaje escolar.

Según De la Torre (2008) “La humanidad se halla atrapada por la tecnología, la deshumanización, la carrera espacial y por el riesgo atómico. Solamente una educación creativa y humana emerge como atalaya que esté en nuestras manos” (p. 17). En este planteamiento se deja claro que en los problemas de épocas pasadas no son los mismos a los de la actualidad, es por ello que urge una educación guiada o basada en los conflictos del mundo moderno y así buscar soluciones de manera creativa para dichos problemas.

Por otra parte, es necesario hablar exclusivamente del docente y sus competencias para desarrollar la creatividad en el aula. Por su parte, Menchén (2009), señala que “las competencias del docente han cambiado, no basta con ser maestro, hay que ser además creativo” (p. 279). En tal planteamiento, el autor señala que no es suficiente contar con un título o carrera profesional, así como cumplir con la obligación de presentarse a impartir clases, sino que, además de tales requisitos el docente del mundo moderno debe prepararse ante posibles cambios en la educación, así como contar con las herramientas creativas para brindar una enseñanza motivadora, interesante y eficaz.

Los escenarios de la sociedad futura estarán sufriendo continuos cambios producidos por el ritmo acelerado de los nuevos descubrimientos. El cambio es la ley misma de la evolución, mientras que la crisis es su ruptura. La crisis se produce por no estar preparados para el cambio. Es un riesgo que tenemos todos si no nos ponemos al día con agilidad y eficiencia para afrontar el cambio. (Menchén 2009, p. 280).

El planteamiento anterior muestra la importancia de estar al pendiente de nuevas

modificaciones y avances en el mundo de la educación, y desde luego que la creatividad es fundamental al momento de cambiar junto con el mundo moderno. Afrontar retos de cambio es la opción más inteligente que un docente puede tomar ante las exigencias de las nuevas generaciones de alumnos y su aprendizaje para la vida.

Sin duda, hoy en día lo que se requiere en la educación es enseñar a los alumnos a ser más autónomos, para que de esa forma puedan enfrentar la sociedad en el mundo laboral del mañana. La creatividad docente por tanto, implica pensar como un arquitecto según lo señaló Menchén (2009) es el docente quién construye el mañana y el futuro de quien enseña. En sí, formar alumnos con capacidades creativas donde apliquen de manera innovadora lo que han aprendido.

Así mismo, Menchén (2009) plantea que “el maestro debe dominar una nueva competencia: promover la creatividad entre sus alumnos, es decir, iniciar o activar esta capacidad natural del ser humano que hasta ahora ha estado desconocida o apagada su energía en el ámbito escolar” (p. 285). Es evidente que el autor refiere el término promover como el motor que despierta el interés al alumno para que también desarrolle habilidades creativas, ya sea individual o compartiendo ideas con sus compañeros, creando un ambiente favorable en el aula donde se aprende conviviendo y aportando críticas y sugerencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, al conectar todos estos métodos y estrategias, llevándolos al ámbito educativo con los alumnos, se repercute a una mejor enseñanza y aprendizaje significativo. Tanto la motivación en clase, como la creatividad para su desarrollo, juegan un papel elemental para lograr avances notables en los alumnos. Por ello, es conveniente que el docente conecte sus competencias con la creación y planeación de actividades basadas en el interés del alumno, así como la puesta en práctica de clases mediante el uso

creativo de herramientas y materiales lúdicos enfocados en los estilos de aprendizaje.

Capítulo 3. Metodología

En este capítulo se describen los datos relacionados con los métodos cualitativos y la investigación acción, como diseño que permitió el análisis de la práctica docente para construir y evaluar estrategias motivacionales, con el objetivo de favorecer el aprendizaje del inglés. Se describen los sujetos participantes en el contexto específico, las técnicas e instrumentos utilizados en la recopilación de datos; además de las técnicas de análisis de éstos, el procedimiento metodológico y algunas cuestiones éticas.

Enfoque y diseño

El diseño de esta investigación acción se enmarcó en el enfoque cualitativo, el cual de acuerdo a Creswell (2009); “es un medio para explorar y entender el significado individual o grupal adscrito a un problema social o humano” (p. 9). Acorde a este planteamiento, la investigación cualitativa es un método que permite adentrarse más en un mundo natural de las cosas, ya que el investigador vive más de cerca el problema. Pérez (1994) señaló que: “La investigación cualitativa se considera como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida, en el cual se toman decisiones sobre lo investigable, en tanto se está en el campo objeto de estudio” (p. 46). La autora también citó a Watson-Gegeo (1982) quien definió que “la investigación cualitativa consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Además, incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones, tal y como son expresadas por ellos mismos” (p. 46). De tal manera que, los eventos y comportamientos observables en los alumnos, constituyen datos apegados a la realidad.

La investigación cualitativa en el ámbito educativo, ha permitido un acercamiento a la realidad no solo de los alumnos, sino del docente, en la que se reflexiona sobre las

acciones desarrolladas en un salón de clase; este tipo de investigación ayuda al docente a recopilar datos que puede utilizar a favor para mejorar su forma de trabajar con los alumnos. En este contexto, se eligió la investigación acción participativa como diseño cualitativo que posibilita la oportunidad de cambiar o mejorar las vidas de los sujetos quienes participan en ella, así como el contexto donde habitan, las instituciones donde laboran, y la propia vida de quienes hacen dicha investigación. Según Creswell (2009), “la investigación acción participativa provee una voz para esos participantes, levanta sus consensos o avanza en una agenda para el cambio para la mejora de sus vidas. Se convierte en voz unida para reformar y cambiar” (p. 15). Tales acciones al cambio, pueden ser propuestas del mismo investigador quien asume una gran variedad de estrategias para solucionar un determinado problema.

Las etapas observadas en esta investigación, fueron las señaladas por Colás y Buendía (1994) primeramente, se identificaron las problemáticas que se presentaban en el grupo, se realizó un diagnóstico para precisar la problemática específica y se diseñó y aplicó The trunk of the games (El baúl de los juegos), como plan de acción para favorecer la motivación de los aprendizajes de una segunda lengua inglés, y finalmente se procedió a su evaluación.

Sujetos y contexto

En esta investigación acción participaron 20 sujetos, los cuales se conformaron por un docente quien imparte la asignatura de inglés, y el resto lo conformaron 19 alumnos de primaria entre los 11 y 12 años de edad en promedio general; nueve del sexo femenino y diez del sexo masculino. Algunos de ellos son nacidos en los Estados Unidos de América, inmigrando en seguida a sus raíces mexicanas. Actualmente no presentan condiciones de discapacidades intelectuales que pudieran obstaculizar su desempeño

educativo, sin embargo algunos de ellos asisten a sesiones de apoyo adicional por su lento desarrollo en el aprendizaje.

La institución en la que se realizó la investigación, se ubica en una zona rural con un número promedio de 826 habitantes. La mayor parte de la población no cuenta con servicio de Internet. Por lo tanto, al no haber una cobertura que permita la tecnología y el uso de redes informáticas, afecta u obstaculiza el desarrollo de actividades lúdicas mediante las TICs. El centro escolar es de organización completa, cuenta con un directivo, dos administrativos, tres intendentes, nueve docentes; seis frente grupo, uno de apoyo, uno de educación física y el docente quien imparte la asignatura de inglés. La población total de alumnos es de 96, los cuales se encuentran distribuidos de la siguiente manera, grupo 1 A: 19 (11 alumnas y 8 alumnos) grupo 2 A: 11 (7 alumnas y 4 alumnos) grupo 3 A: 19 (9 alumnas y 10 alumnos) grupo 4 A: 12 (8 alumnas y 4 alumnos), grupo 5 A: 16 (3 alumnas y 13 alumnos) y grupo 6 A: 19 (9 alumnas y 10 alumnos). Este centro escolar cuenta con algunas limitantes como lo es el servicio de agua potable y luz eléctrica, ya que carece del buen funcionamiento y abastecimiento de éstos. En cuanto al equipamiento, se ha pasado por alto el uso y mantenimiento de los pizarrones interactivos los cuales ya no están en condiciones de utilizarse. Cada salón cuenta con aire acondicionado excepto el de inglés, así como con una sala de cómputo, sin embargo falta mantenimiento a los equipos.

De acuerdo con Planes y Programas (2011), los aprendizajes deben estar acordes a las edades y niveles de desarrollo cognitivo de los alumnos. De no ser así, el sistema educativo tiene la responsabilidad de implementar estrategias de evaluación para fortalecer el desarrollo cognitivo y desempeño. Asimismo, cuando un alumno muestre un desempeño que se adelante significativamente a lo esperado para su edad y grado escolar,

la evaluación será el instrumento normativo y pedagógico que determine si una estrategia de promoción anticipada es la mejor opción para él.

El ambiente escolar se caracteriza por el trabajo y comunicación constante por parte de los docentes ante cualquier situación que pudiera obstaculizar el desempeño de los alumnos. Además, se pone en práctica el intercambio de ideas y estrategias de trabajo colegiado para resolver problemas de aprendizaje en los alumnos que lo requieran. Asimismo, en las reuniones de Consejo Técnico Escolar (CTE), se reflexiona y se toman acuerdos para la mejora de dichos aprendizajes.

En el aula; el docente lleva un proceso pedagógico de enseñanza adecuada a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada alumno, las actividades y ejercicios van acordes a lo establecido en los planes y programas de estudio, sin embargo, en ocasiones se tiene que modificar la planeación puesto que existen casos especiales de alumnos con bajo rendimiento escolar. Por otra parte, aún existen situaciones de indisciplina que en su momento el docente soluciona de la manera más pertinente. La participación constante de los alumnos es otro aspecto fundamental para crear un buen ambiente del aula, en este caso al docente de inglés la promueve con el uso del lenguaje y algunas frases básicas del idioma. En el recreo; se monitorean las acciones de los alumnos para evitar cualquier tipo de percances que pudieran poner en riesgo su integridad física. Asimismo, se les brindan espacios para favorecer la motricidad e interactuar con el resto de sus compañeros. Con los padres; se mantiene una comunicación regular sobre cualquier situación favorable o no favorable sobre sus hijos, y se llevan a cabo reuniones mensuales para informarles sobre sus logros académicos. Sin embargo, no se ha logrado conseguir su colaboración en su totalidad por razones relacionadas a otras ocupaciones, o de otra índole, y por lo tanto, mientras unos están constantemente apegados a lo que sucede con sus hijos, otros

desconocen sus avances y logros académicos, por lo que se toman otras medidas como visitas a sus hogares para tratar asuntos relacionados con la educación de sus hijos.

Técnicas e instrumentos de investigación

En cuanto al desarrollo de la etapa diagnóstica se utilizó un instrumento tipo cuestionario escalar, adaptado de Danielson (2011), que permitió identificar los factores que determinan una buena práctica docente, considerando las categorías; planificación didáctica, el ambiente áulico, los procesos de interacción y las responsabilidades del docente como profesional de la educación. La autoevaluación a partir de este instrumento, permitió identificar las debilidades del docente durante el diagnóstico y así poner en marcha un plan de acción con el objetivo de solucionar el problema identificado. Esta escala ha sido definida por la Secretaría de Educación Pública (2013), como una lista de enunciados que miden las actitudes tanto en disposición positiva, negativa o neutral ante un sujeto o una determinada situación. En este caso, el instrumento permitió identificar las debilidades del docente para después dar seguimiento al problema de investigación donde se diseñó, aplicó y evaluó un plan de acción para tratar de solucionar la problemática.

En la etapa de ejecución del plan de acción se utilizó como técnica la observación participante. Ballestín (2009) ha señalado que uno de los retos u obstáculos de esta técnica, es lograr un acercamiento al mundo infantil y una mayor amistad y confianza entre docente y alumno, tomando en cuenta durante este proceso el respeto entre ambos. Esta técnica, además de permitir tal relación, permitió la recopilación de datos en cuanto a estilos de aprendizaje, dificultades y habilidades de los alumnos para la realización de diversas actividades asignadas por el docente. El instrumento utilizado fue la videograbación, el cual permitió detectar tanto fortalezas, como debilidades en cuanto al

uso de materiales lúdicos, y ambiente del aula favorable como estrategia para fomentar la motivación. La videograbación o video educativo como lo definió Bravo (1996), “es uno de los medios didácticos que, adecuadamente empleado, sirve para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de éstos” (p. 100). En efecto, con la videograbación es posible analizar y reflexionar tanto la enseñanza y en cómo es transmitida, como el aprendizaje de los alumnos, mejorando estrategias y desechando aquellas que no dieron resultado durante una clase. Asimismo, Salvat, González, Monterde, Montull y Miralles (2010), sugirieron algunos consejos cuando se utiliza la videograbación como instrumento en la recopilación de los datos; se resalta la importancia de no filmar eventos demasiado largos, ya que de esta forma se facilitan las ediciones y ajustes necesarios al momento de analizarlos. La videograbación es un instrumento que permitió revisar las acciones en tiempo real en que se desarrolló el plan de acción, y la observación participante permitió la propia reflexión del docente sobre su trabajo en el aula.

En cuanto a la evaluación y seguimiento del plan de acción se utilizaron rúbricas, escalas estimativas y listas de cotejo. De acuerdo a Torres y Perera (2010), “la rúbrica es un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados” (p. 142). Dicho instrumento también permitió a los alumnos autoevaluarse con respecto a sus aprendizajes. En cuanto a la escala estimativa Ramos, Vargas y Hernández (s.f.) señalaron que “las escalas estimativas concentran la atención sobre un rasgo determinado exclusivamente, pero lo matizan de tal manera que se pueda conocer en qué grado ese rasgo es poseído por el alumno” (p. 8). Aunque el planteamiento de los autores clarifica el término, es necesario que el docente

además de diseñar este tipo de instrumentos, se asegure de que los alumnos han adquirido la mayoría de las competencias que se le piden, de no ser así, es conveniente una retroalimentación. En un tercer término, las listas de cotejo son definidas por Barriga, Casanova y Airasian (2009) como “instrumentos diseñados para estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución” (p. 7). En este caso, los instrumentos fueron diseñados por el docente para obtener los resultados del plan de acción.

Los resultados obtenidos a través de éstas, permitieron la triangulación con la información recuperada a través de la videgrabación. Según los datos que aporta Cresswell (2009), la triangulación permite justificar los temas de investigación examinados de manera coherente y así poder dar validez al estudio realizado.

Análisis de los datos cualitativos en la etapa diagnóstica

El análisis de los datos de tipo cualitativo se realizó desde una perspectiva descriptiva, que permitió identificar debilidades en el ejercicio de la práctica docente de la asignatura de inglés en un grupo de sexto grado de educación primaria. Como resultado de este proceso, se identificaron en la etapa diagnóstica las categorías planificación y preparación, ambiente del aula, interacción y responsabilidades profesionales. En cada una de éstas, el docente debe analizarse a sí mismo y reflexionar sobre su desarrollo en clase, así como la puesta en práctica de dichas competencias al momento de planificar actividades de aprendizaje, reflexionar sobre si se prepara y permanece actualizado profesionalmente, así como la interacción y la confianza que brinda a sus alumnos en clase. En la siguiente descripción se conceptualizaron las categorías de la etapa diagnóstica con sus correspondientes subcategorías:

Tabla 1:

Categorías del diagnóstico

Categorías	Conceptualización	Subcategorías
<i>Planificación y preparación</i>	Se caracteriza por las competencias del docente donde pone en práctica el conocimiento sobre la asignatura que imparte, y en la cual planea y se apeg a los planes y programas de estudio. Sin embargo, cuenta con criterio para modificar contenido y lo hace de manera innovadora incluyendo y adaptando materiales y estrategias didácticas que captan la atención e interés, favoreciendo el aprendizaje de los alumnos.	-Conocimiento de los propósitos de su asignatura (C1) -Planeación de clase de acuerdo a los contenidos en los planes y programas de estudio de su asignatura. (C1)
<i>El ambiente del aula</i>	Es la capacidad y habilidad del docente para controlar y mantener un espacio de aprendizaje organizado. Asimismo, se caracteriza como un ambiente de respeto y buena disciplina entre el docente y los alumnos, el cual favorece el aprendizaje mediante la interacción con los demás e intercambio de ideas. En el ambiente del aula también se considera el espacio físico, donde el docente busca y selecciona materiales llamativos para acondicionar el aula, utiliza las tecnologías y organiza equipos de trabajo para investigar sobre diversos contenidos de su asignatura.	-Utiliza material didáctico y lúdico en las clases. (C2) -Control de la clase (C2) -Respeto y buen uso del lenguaje. (C2) -Buena organización del espacio físico.(C2) -Uso de las TIC en diversas tareas. (C2) -Utiliza juegos para despertar y motivar el interés. (C2)
<i>Interacción</i>	Es la forma en cómo el docente consigue la confianza de sus alumnos, y logra su participación e interés por la asignatura que imparte mediante la interacción. Se caracteriza por su habilidad y capacidad para abrir nuevos temas de debate e incita a sus alumnos a intercambiar ideas entre ellos.	-Evalúa constantemente a sus alumnos. (C3) -Comunicación con los alumnos. (C3) -Utiliza el debate para enriquecer y responder dudas. (C3) -Es flexible y paciente con sus alumnos. (C3)
<i>Responsabilidades profesionales</i>	Se refiere a la preparación permanente del docente, tomando como compromiso principal su responsabilidad de enseñar de manera	-Se prepara de manera profesional y permanente. (C4)

eficaz y competente a sus alumnos. Además, se mantiene actualizado sobre la asignatura que imparte tomando cursos ya en línea o de manera presencial, a fin de mantener y mejorar sus competencias profesionales. También se caracteriza por el compromiso y responsabilidad de mantener una buena comunicación con el colectivo docente y padres de familia.	-Toma cursos referentes a la asignatura que atiende. (C4) -Trabajo en colectivo. (C4) -Acude a las reuniones de Consejo Técnico Escolar. (C4) -Comunicación con los padres de familia. C4)
---	---

Revisando el documento ¿Cómo analizar datos cualitativos? de Fernández (2006), se consideraron fundamentales algunas recomendaciones que la autora plantea en cuanto a este tipo de análisis. Acorde con las sugerencias de Álvarez Gayou (2005), Miles y Huberman (1994), Rubin y Rubin (1995), quienes a su vez son citados por la autora en su investigación, señalaron los siguientes pasos: (a) obtener la información, (b) capturar, transcribir y ordenar la información, (c) codificar la información, y (d) integrar la información.

a) Obtener la información. En este caso, para obtener la información en cuanto a la falta de motivación en alumnos de primaria, se detectó como primer paso dicha problemática mediante la observación directa del grupo, y en seguida se obtuvieron documentos de investigaciones recientes en cuanto al problema, los cuales arrojaron datos teóricos relevantes sobre el mismo. De acuerdo a lo señalado por Fernández (2006), obtener la información implica “un registro sistemático de notas de campo, de la obtención de documentos de diversa índole, y de la realización de entrevistas, observaciones o grupos de discusión” (p. 3).

b) Capturar, transcribir y ordenar la información. En este paso, se capturó la información a través de una videograbación. Fernández (2006), recomendó al respecto: “Toda la información obtenida, sin importar el medio utilizado para capturarla y

registrarla, debe ser transcrita en un formato que sea perfectamente legible, (p. 4). Para ello, se ordenó la información en el formato del Software Qualrus para posteriormente codificar los datos.

c) Codificar la información. Ésta se realizó a través del software Qualrus que desde una perspectiva cualitativa permitió la codificación de la información. Rubin y Rubin (1995), en Fernández (2006), ha definido esta acción como “el proceso mediante el cual se agrupa la información obtenida en categorías que concentran las ideas, conceptos o temas similares descubiertos por el investigador, o los pasos o fases dentro de un proceso” (p. 3). Estos códigos sirvieron para la búsqueda inmediata de un determinado texto en el cual de acuerdo a los autores, pueden ser palabras o números que sirven como etiqueta categorial. Esta acción permitió la identificación de las categorías: motivación, aprendizaje significativo y trabajo en equipo. Naranjo (2009) ha definido la motivación “como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma” (p. 153). La segunda categoría respecto al aprendizaje significativo, según González (1997) este “se considera como la adquisición de conocimiento a través del uso de habilidades de estudio en la preparación de tareas de valoración” (p. 9). La tercera categoría en cuanto al trabajo en equipo; Torrelles, Coiduras, Isus, Carrera, Paris y Cela (2011), señalaron que “trabajar en equipo, requiere la movilización de recursos propios y externos, de ciertos conocimientos, habilidades y aptitudes, que permiten a un individuo adaptarse y alcanzar junto a otros en una situación y en un contexto determinado un cometido” (p. 332). Tales categorías se especificaron y detallaron en el capítulo de resultados referente a la aplicación del plan de acción.

d) Integrar la información. En este paso, la autora sigue encontrando una relación de las categorías obtenidas con los fundamentos teóricos de la investigación.

Siguiendo esta recomendación, las categorías identificadas fueron conceptualizadas de acuerdo a los diversos datos de investigaciones relacionadas con la motivación y estrategias que le generan en una clase de inglés, y posteriormente se identificaron las subcategorías de las mismas en las cuales se contrastaron diálogos directos de los participantes, con algunas investigaciones teóricas sobre el problema.

Procedimiento metodológico

En un primer paso se aplicó un cuestionario para la evaluación de la práctica docente, diseñado a partir de los dominios y componentes señalados por Danielson (2011), el cual constó de cuatro etapas clave para el buen desarrollo de la enseñanza del inglés, tomando en cuenta la planificación didáctica, ambiente del aula, interacción y responsabilidades profesionales. Éstas se detallaron en el capítulo de resultados, etapa diagnóstica del plan de acción, las cuales permitieron detectar debilidades y fortalezas en la enseñanza del inglés por parte del docente. A partir de ello, se generó el desarrollo de esta investigación con la colaboración de 19 alumnos de educación primaria, en los cuales se detectó cómo problema principal, la falta de motivación en el aprendizaje de lengua extranjera por causa de la poca utilización de actividades lúdicas en un ambiente de aula favorable.

Posteriormente, se diseñó, aplicó y evaluó un plan de acción denominado The trunk of the games, (El baúl de los juegos), (Ver Apéndice A) para la mejora de esta práctica educativa. En dicha estrategia, se diseñaron cinco actividades mediante el desarrollo de los juegos dinámicos dentro del salón de clase y permitió motivar el aprendizaje a través de materiales lúdicos, y también la recopilación de información detallada. Asimismo, para su evaluación se procedió a la recogida de datos a través de videograbaciones, para después transcribirlas e interpretarlas y organizarlas asignando

códigos mediante el Software Qualrus, el cual permitió identificar categorías de análisis y relacionar información de la misma. Los productos de las actividades de aprendizaje se evaluaron mediante rúbricas, listas de cotejo y escalas estimativas (Ver Apéndice B), y finalmente se elaboró un reporte de investigación.

Cuestiones éticas

Previo a la aplicación del plan de acción, se explicó a los participantes los propósitos del mismo, y cada uno de los productos a elaborar en cada sesión con el fin de anticipar su confianza, respeto, buena conducta y colaboración en dicho proyecto, así como los instrumentos para el registro del trabajo realizado en el aula, y aquellos que se utilizaron para evaluar los productos como la rúbrica y listas de cotejo. Asimismo, se les informó sobre la videograbación del plan de acción, únicamente con fines educativos para la mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje. De esta forma, se anticipó el desarrollo de la intervención con el fin de preparar a los alumnos y sensibilizarlos en un buen ambiente de interacción y comunicación durante el proyecto. Posteriormente, para proteger el anonimato de los participantes investigados se siguió la recomendación de Creswell (2009), la cual plantea que “los investigadores asocian las respuestas de las personas con los nombres un código registrado” (p. 104). Por lo cual, en este caso se utilizaron letras y números para identificar a cada participante. En este caso, para referir al docente y a los alumnos: DI= (Docente de Inglés) y para referirse a los alumnos de manera específica se asignaron letras y números naturales, (A1...An). Cabe mencionar que como código de registro de vídeo se determinaron las letras (RV).

Capítulo 4: Resultados

En el presente capítulo se abordan los resultados obtenidos en cada etapa de investigación: diagnóstico y plan de acción.

Resultados obtenidos en la etapa diagnóstica

Como resultado del análisis de la información obtenida a través del instrumento adaptado de Danielson (2011), para la autoevaluación de la práctica educativa, se identificaron las categorías planificación didáctica, el ambiente áulico, los procesos de interacción y las responsabilidades del docente. En las siguientes tablas, se especificaron los resultados obtenidos en cada una de dichas categorías y subcategorías, así como los valores que determinaron las fortalezas y debilidades en la práctica docente. Posteriormente, se contrastó el resultado con algunos datos teóricos:

Tabla 2:

<i>Análisis de la categoría planificación didáctica</i>				
Subcategorías	Siempre	Casi siempre	Valores Algunas veces	Nunca
Conoce bien los propósitos de la especialidad que maneja. (C1)				
Prepara y planifica la clase de acuerdo a los contenidos del plan y programas de su asignatura. (C1)				
Elaboración propia				

Categoría: Planificación didáctica

En esta categoría se encontró que el docente conoce a fondo los propósitos de los contenidos que enseña, ya que su preparación académica va de acorde al perfil que se le exige a los docentes de la asignatura de inglés y cuenta con experiencia, así como el buen manejo y adaptación de la planeación de clase. Tales características del docente son notadas muchas veces por los propios alumnos, similar a lo que encontraron Covarrubias

y Piña (2004), donde plantearon la siguiente opinión de un alumno sobre los docentes: “que domine el tema, o que por lo menos pueda dar una clase, que tenga algunos aspectos metodológicos del manejo del grupo” (p. 68). Lo cual hace notar que a algunos si les preocupa el hecho de que pueda existir un docente que no cuenta con las competencias y herramientas básicas para desarrollar una clase.

Tabla 3:

<i>Análisis de la categoría ambiente del aula</i>				
Subcategorías	Valores			
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
Utiliza material didáctico y lúdico en las clases. (C2)				
Sabe controlar la clase y la conducta de sus alumnos. (C2)				
Enseña a sus alumnos el valor del respeto y manejo del lenguaje adecuado en clase. (C2)				
Organiza el espacio físico de manera que le permita atender a todos sus alumnos y especialmente a los que requieren de apoyo adicional. (C2)				
Utiliza las TIC e implementa el uso de sitios Web para la realización de tareas e investigaciones. (C2)				
Utiliza juegos y dinámicas que despierten el interés de los alumnos sobre la asignatura. (C2)				
Elaboración propia				

Categoría: Ambiente del aula

En cuanto al ambiente del aula, se encontró que sólo algunas veces se puso en práctica el uso de material llamativo, lúdico y de aprendizaje para los alumnos. Por tanto, se necesita reflexionar y utilizar más esta herramienta, pues solo así se logra captar la

atención del alumno durante la enseñanza de determinados temas, y se obtiene una mejor comprensión hacia éstos. En esta categoría, se advirtieron algunas dificultades que pudieran causar la falta de interés por parte de los alumnos en las clases, pues en ocasiones también repercute el contexto rural donde labora y sus limitaciones en la tecnología.

En esta misma categoría el docente obtuvo como resultado el buen control de grupo y la conducta de los alumnos casi siempre, y siempre enseña el valor de respeto y buen uso del lenguaje en el aula. Se encontró también, que solo algunas veces organiza el espacio físico para favorecer el aprendizaje de los alumnos. Se identificó asimismo, que nunca se realizan actividades de aprendizaje mediante juegos dinámicos en el salón de clase, lo cual se convirtió en una debilidad que generó aburrimiento por parte de los alumnos y por consecuencia falta de interés por la asignatura.

Al respecto, Marchesi (2002) en López y Sánchez (2010), ha señalado que “La falta de interés y aburrimiento son las principales causas de fracaso escolar” (p. 4). Dicho planteamiento, afirma que mientras no se impartan clases donde el alumno esté enfocado y motivado en el tema a tratar por causa del aburrimiento, difícilmente lograra buenos resultados en su desempeño.

También en ambiente del aula se encontró que el docente algunas veces implementa el uso de los sitios web para la realización de diversas tareas o investigaciones, y por tanto, sólo algunas veces se utilizan los videos y juegos dinámicos.

Tabla 4:

<i>Análisis de la categoría interacción</i>				
Subcategorías	Siempre	Casi siempre	Valores Algunas veces	Nunca
Evalúa constantemente a sus alumnos.				

 (C3)

Tiene una buena comunicación con los alumnos. (C3)



Promueve el debate como técnica de aprendizaje en el aula. (C3)



Es flexible y paciente ante las situaciones de dudas por parte de sus alumnos. (C3)



Elaboración propia

Categoría: Interacción

En la categoría interacción, se encontró que algunas veces se evalúan las interacciones entre alumnos por parte del docente en la asignatura de inglés, aunque casi siempre se mantiene comunicación en aula con los alumnos promoviendo el debate como técnica de aprendizaje. Asimismo, se encontró como resultado de la misma categoría que casi siempre el docente es flexible y paciente ante las inquietudes de los alumnos, es decir, casi siempre está disponible para responder a dudas y solucionar situaciones que obstaculicen su aprendizaje. Esta disposición por parte del docente, favorece la interacción y aprendizaje en los alumnos. Al respecto, Asch, (en Hargreaves 1979, citado en Covarrubias y Piña 2004) consideraron que

La interacción social es un concepto dinámico, que comprende por lo menos la intervención de dos personas cuyo respectivo comportamiento se orienta entre sí. En este sentido, la conversación no es la única forma de interacción social; habría que destacar que los participantes, al situarse en un terreno común, se vuelven uno al otro, sus actos se interpretan y, en consecuencia, se regulan recíprocamente. (p. 70).

Los autores plantean que el docente debe ser capaz de conocer diversos tipos de interacción y comportamiento en sus alumnos además de la conversación entre sí.

Tabla 5:

Análisis de la categoría responsabilidades profesionales

Subcategorías	Valores			
	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
Asume su compromiso con la formación continua y permanente a través de diversas modalidades para mejorar sus competencias. (C4)				
Toma cursos referentes a la asignatura que atiende. (C4)				
Se encuentra actualizado y se prepara académicamente de manera permanente. (C4)				
Lleva algún registro como diario o bitácora sobre lo que acontece en el salón de clase. (C4)				
Trabaja en colectivo y consulta y contrasta con sus compañeros docentes el avance de sus alumnos. (C4)				
Acude a las reuniones de Consejo Técnico Escolar. (C4)				
Lleva a cabo reuniones con padres de familia para tratar asuntos de conducta y del avance de sus hijos en su asignatura. (C4)				
Elaboración propia				

Categoría: Responsabilidades profesionales

En cuanto a las responsabilidades profesionales, se encontró que el docente siempre se encuentra actualizado y preparado profesionalmente mediante cursos y

certificaciones constantes en su asignatura. Las aportaciones de (Guisasola, Pintos y Santos, 2001) señalaron que

La formación continua del profesorado es un proceso a largo plazo, que ha de ir completándose (mayor profundidad, actualización, desarrollo y puesta en práctica de actividades innovadoras, evaluación de resultados,...etc.), durante toda la etapa en la que el profesorado se encuentra en activo. Es para esta etapa donde se necesita un programa que incluya una oferta de calidad, amplia y variada. (p. 211).

La idea anterior radica en que, al fomentar la formación continua de los docentes, se repercute a una educación innovadora de calidad, y por ende, favorable para las nuevas generaciones de alumnos y su vida futura en el mundo laboral.

Por otra parte, la preparación permanente en el docente no le favorece únicamente a él, sino que este beneficio lo reciben los alumnos con quien trabaja ya que transmite sus conocimientos y siembra en ellos una semilla que el día de mañana les va a ser de gran utilidad. En esta misma categoría se encontró una comunicación regular con los padres de familia por parte del docente, pues solo algunas veces lleva a cabo reuniones para tratar asuntos relacionados con sus hijos.

En datos relevantes, el resultado final de todas las categorías arrojó que el docente carece de habilidades en cuanto al desarrollo de un ambiente favorable en el aula y la utilización de materiales, tecnología, técnicas y estrategias de trabajo para motivar a los alumnos en el aprendizaje de la asignatura de inglés, por lo que se aplicó el proyecto de intervención educativa con el fin de aminorar tales debilidades.

Resultados de la aplicación del plan de acción

Los resultados arrojados mediante el análisis e interpretación de los datos en las actividades que conformaron el plan de acción denominado “The trunk of the games” (El

baúl de los juegos), arrojaron las categorías: (a) motivación en el aprendizaje, (b) aprendizaje significativo y (c) trabajo en equipo.

La motivación en el aprendizaje

La primera categoría se refirió a la motivación, la cual de acuerdo a Woolfolk (1996), citado en Castro-Carrasco et al. (2012), se refiere al estado emocional “que activa, dirige y mantiene la conducta” (p. 163). Lo cual se entiende como la causa principal que guía a los alumnos a realizar su trabajo en un ambiente y estado de ánimo favorable para su aprendizaje, pues los mantiene activos, divertidos y aprendiendo a la vez, y sobre todo en educación primaria donde sus edades son precisamente una etapa de movimiento, risas, interacciones y relaciones con los demás. De la categoría motivación en los aprendizajes, se derivaron tres subcategorías; materiales lúdicos, estrategias y las TICs.

La primera subcategoría que comprendió la motivación, fue el material lúdico como factor fundamental que favoreció aprendizajes de una segunda lengua en los alumnos, asimismo, los mantuvo activos en clase. Lo que comprendió al material didáctico durante el plan de acción desarrollado en clase de inglés, éste estuvo presente en todo momento de la enseñanza por parte del docente, lo cual favoreció a una clase motivadora que llevó a los alumnos al entendimiento y objetivos claros del trabajo a realizar.

DI: ¡Ups se cayó, ok! aquí estamos ya trabajando, muy bien, tijeras...

A1: Teacher faltó éste.

DI: También tú misma. Empiecen a recortar cuadro por cuadro, muy bien.

¡Ey, bien derecho, cuadrito por cuadrito, very good! (RV 10, 11/04/2016)

En la situación anterior, el docente dio algunas instrucciones mientras los alumnos manipulaban el material didáctico de aprendizaje, en su mayoría respondieron con buenas

actitudes ante el trabajo.

DI: ¿Cuál es la mía? Jajaja ok, me dicen cuando me toque, ok yo soy la “o”, ¿quién es el número tres?

A2: Yo

DI: Ok ya me toca, dos minutos, tres, uno...

A2: Pero usted no le toca...

DI: Por eso les dije que me dijeran cuándo, ahí dice espera uno, ¿cuál es el tres? ¿Ya sigo? ¿Quién sigue? ¿Yo? Tres, one, two, three, a ver me dicen cuando me toque. Yo soy la tres, ¿quién es el número tres?

A2: ella

DI: ¿Ya le diste?

A2: Ella

DI: Ok Sigo, tres, ¡jajajaj! ¿Ya sigo? ¿Todavía no sigo? (RV 29, 20/06/2016).

Durante el juego, los alumnos se mostraron motivados y tomaron turnos de participación junto con el docente de inglés, quien también se integró en la dinámica. En lo que correspondió a los tipos de motivación extrínseca e intrínseca, el impulso que motivó a los alumnos fue el material lúdico a través de los juegos, por lo que se pudo destacar una motivación interna hacia el trabajo.

Una de las funciones del material didáctico y lúdico según Gómez (2014), “son que presentan información y guían la atención y los aprendizajes al explicar los objetivos que se persiguen, es importante considerar que al colocar imágenes en las presentaciones deben éstas aportar información relevante” (p. 162). Bajo la idea anterior, los materiales utilizados en clase resultaron llamativos e innovadores para los alumnos, puesto que se diseñaron algunos juegos mediante su uso.

La segunda subcategoría se refirió a las estrategias didácticas tanto individuales

como colaborativas por parte del docente ante la enseñanza y aprendizaje de los alumnos. Durante la observación directa por parte del docente, se obtuvo como dato importante que en el salón de clases existen diferentes estilos de aprendizaje por parte de los alumnos, ya que mientras unos pueden trabajar de manera individual, otros prefieren el trabajo en equipo. Por su parte, (Díaz y Hernández 1999, en Delgado y Solano 2009), dividieron el concepto de estrategias en aquellas que se relacionan con el aprendizaje y las relacionadas con la enseñanza:

Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. (p. 4).

D1: Ahora cada que adivinen una, hay que usarla, número uno, ¡ah! Kangaroos are from Australia (Los canguros son de Australia) ok, ¿los canguros son de?

A2: Australia

D1: A ver, si hasta la otra ronda. Repitan “blueberries”

A1: Blueberries. (RV 15, 14/04/2016)

En el registro anterior los alumnos aplicaron el conocimiento con el uso del idioma, utilizando conceptos escritos para después expresarse en oraciones largas.

En el plan de acción, dichas estrategias dieron un mejor resultado a través de materiales y recursos innovadores como lo son las TICs, las cuales fueron la subcategoría número tres de la categoría motivación, y su impacto favoreció el aprendizaje de un segundo idioma. De acuerdo a lo que han señalado Ortiz y Gallegos (2009), “las niñas y

los niños crecen actualmente rodeados por formas mediáticas múltiples en sus vidas cotidianas como la televisión, la red Internet, el radio, los juegos de video o los iPods” (p. 71). Durante la aplicación del plan de acción, el uso del proyector y los videos e ilustraciones a través de pantalla, resultó emotivo para captar la atención y concentración de los alumnos en clase de inglés, así como los juegos de aprendizaje en cada una de las actividades planeadas.

A3: Teacher pónganos video.

DI: Sí, muy bien, lápiz primero, porque después vamos a rellenar. Eso, ya A4 terminó, ahora A4 como yo ya vi que si te quedó bien, todo esto lo vas a volver a remarcar con un marcador o pincel.

A4: ¿Negro?

DI: Sí, negro. (RV 10, 11/04/2016)

El docente mostró algunos ejemplos de ilustraciones en la pantalla en cuanto al juego del hangman.

DI: Cinco, a ver vamos a hacerlas, primero animales, cinco que se acuerden en inglés, y alimentos, cinco que se acuerden en inglés.

A6: ¿Cómo teacher?

El profesor reproduce un video con ejemplos y los alumnos empiezan a poner su atención en la pantalla. (RV 18, 14/04/2016)

En cuanto a las dudas de algunos alumnos, el docente decidió reproducir algunos videos que mostraron algunas opciones para el trabajo elaborado y así los alumnos pudieran realizar la actividad.

Aprendizaje significativo

La siguiente categoría tuvo que ver con el aprendizaje significativo, el cual de acuerdo a Watson (1924) y Skinner (1957), en Sansevero, Lúquez y Fernández (2006),

“es un proceso mecánico de asociación estímulo-respuestas, fomentado por condiciones externas” (p. 277). Es decir, el docente tiene la capacidad de despertar el interés en sus alumnos por aprender, mediante la motivación a través de métodos y estrategias enfocadas en sus principales gustos por contenidos o temas específicos de diversas asignaturas, en este caso, inglés. Asimismo, Díaz y Hernández (2002), han señalado que el aprendizaje significativo “implica un proceso muy activo de la información por aprender” (p. 40). En tal proceso, los alumnos van adquiriendo las herramientas necesarias para lograr un aprendizaje que puedan aplicar en un contexto real, en el caso de la asignatura de inglés, aprenden vocabulario para ser utilizado oralmente, y así establecer comunicación con nativos y no nativos del idioma.

De la categoría aprendizaje significativo se derivaron las subcategorías; aprendizajes previos, aplicación y la tercera que se relacionó con la organización en los aprendizajes. En cuanto a lo que se refirió como aprendizajes previos de los alumnos, Rivera (2000) señaló que “cuando el alumno se enfrenta a un nuevo contenido a aprender, lo hace siempre armado con una serie de conceptos, representaciones y conocimientos adquiridos previamente” (p. 76). El siguiente registro arrojó un evento donde el docente utiliza la estrategia de las interrogantes para analizar dichos aprendizajes previos:

DI: Ok, los alumnos observan algunos ejemplos de “memory games”, vamos por pasos, ejemplos de memory games, a ver, ¿Qué son memory games?

A5: Juegos...

DI: ¿Juegos de qué?

A5: De memoria...

DI: De memoria, a ver algún ejemplo...

(El docente muestra en la pantalla algunas imágenes de juegos de memoria)

(RV 18, 14/04/2016).

Los alumnos ya tenían noción del juego *memory game*, pero en idioma español. El docente sugirió también, la posibilidad de utilizar estos juegos de aprendizaje en celulares motivando de esta manera a los alumnos en cuanto al uso de la tecnología con fines educativos.

D1: Ready? ¿Saben qué significa *the trunk of the games*?

A2: ¡mm no!

D1: El baúl de los...

A2: ¡juegos!

D1: Que por allá lo vemos. Ok van a repetir: Animal, cow, house, cake, school, chair...(RV 31, 5/09/2016)

En cuanto a la subcategoría aplicación, esta se relacionó con el aprendizaje para la vida, pues implica situaciones donde el alumno utiliza lo que aprende para resolver diversos problemas que hoy en día enfrenta en el mundo tecnológico. El aprendizaje significativo y aplicado por parte del alumno, es

El proceso que ocurre en el interior del individuo donde la actividad perceptiva le permite incorporar nuevas ideas, hechos y circunstancias a su estructura cognoscitiva y a su vez matizarlos exponiéndolos y evidenciándolos con acciones observables, comparables y enriquecidas, luego de cumplir con los actividades derivadas de las estrategias de instrucción planificadas por el facilitador y/o sus particulares estrategias de aprendizaje. (Ausbel 1976, en Sansevero, Luquez y Fernández 2006, p. 278).

Dichas acciones, el alumno las aplica cotidianamente, similar a lo que ha señalado González (1997), donde planteó que el aprendizaje como aplicación se relaciona con las habilidades de los alumnos para utilizar dicho aprendizaje en su vida diaria. Como resultado en esta aplicación de aprendizajes, dichas circunstancias fueron evidenciadas

por los alumnos al momento de utilizar el lenguaje en clase para comunicarse con el docente, y favoreció a la vez, la puesta en práctica del idioma inglés motivando al resto de los alumnos a participar en dichos prácticas para la vida.

DI: Ok!

A7: Teacher...

DI: Mándeme...

A7: May I go to the bathroom?

DI: Yes, you can go now! (RV 7, 1/03/2016)

Como se puede apreciar algunos alumnos ya utilizan el lenguaje para expresarse en inglés utilizando las frases básicas para pedir permiso de salir del salón, tomar agua o ir al baño.

DI: ¿Qué otra palabra?

A8: The cow is White, la vaca es blanca. ¿Qué otra palabra? (En ese instante A8 participó):

A8: The table is brown.

DI: Hey! trabajando sino aquí se queda con quinto. (RV 10, 11/04/2016).

La comunicación y los ejemplos orales en inglés se facilitaron más mediante el aprendizaje visual y auditivo en la pantalla, pues los alumnos leían y veían ilustraciones al mismo tiempo.

La tercera subcategoría se relacionó con la organización tanto en la enseñanza por parte del docente, como en el aprendizaje de los alumnos. Asimismo, la organización de los conocimientos que han adquirido los alumnos desde un punto de vista constructivista, juega un papel importante en dicha organización. De acuerdo a lo señalado por Rivas (2007), “según los principios constructivistas, la enseñanza debe facilitar un aprendizaje que invite a los participantes a “construir” sus propias ideas acerca de la realidad que observan en el mundo” (p. 211). En la organización de la enseñanza y aprendizaje durante

el desarrollo del plan de acción, se encontró como resultado una secuencia adecuada en la impartición de clases por parte del docente, dando a conocer a los alumnos primero el tema a tratar, después sus propósitos y aprendizajes esperados.

DI: Ok, dice: niños, este proyecto tiene como propósito que los alumnos conozcan un amplio repertorio de palabras escritas en inglés, para utilizarlas en oraciones y clasificarlas por cantidad de sílabas, ponga atención A9, así como aprender a pronunciar correctamente algunos sustantivos básicos en este idioma. ¿Cómo se llama el primer juego?

A9: Rompecabezas de ahorcado...

DI: Digan hangman puzzle

A9: Hangman puzzle...

DI: Dice: Observa los siguientes videos e identifica algunas reglas básicas del juego “ahorcado”, y observa algunos ejemplos de sustantivos. Reglas básicas, vamos a poner atención. (RV 31, 5/09/2016)

La secuencia de las actividades y organización de los espacios, así como el dar a conocer el nombre de cada juego y su propósito a los alumnos, favoreció a la comprensión de cada indicación por parte de los alumnos.

DI: ¡Ojo! No quiero que se equivoquen en el nombre, primero háganlo con lápiz y después los repintan con pluma si quieren.

A10: Teacher, el mío ya viene con el nombre...

DI: Por ejemplo miren, miren ey, acá por ejemplo letra grande, miren, a ok, voy a poner el de cada quien, el de A11, pelota [ball] lo va a escribir en inglés.

A12: Teacher, teacher, ¿Cómo se dice escoba?, ¿Cómo se dice cama?

DI: Broom, cama bed... No, miren en el mero centro, letra grande en otro cuadro, sí, sí en inglés, ¿qué más? Cama, ¿qué más? Ahora ya repíntalo, ¿qué más? Door, puerta, ey

cuidado es en inglés, puerta door, ahora repítalo ok, cocodrilo crocodile, ¿qué más? (RV 20, 18/04/2016)

Para cada actividad se siguieron algunas instrucciones por parte del docente, no descartando que durante la acción, los alumnos pudieran modificar algunas reglas si así lo preferían.

Trabajo en equipo

En lo que correspondió a la última categoría trabajo en equipo, Torrelles (2011) señaló: “El trabajo en equipo es considerado un punto clave y una ventaja competitiva” (p. 3). Generando la idea de que trabajar en equipo significa unificar esfuerzos y pensamientos distintos, y fue precisamente durante la aplicación del plan de acción donde los resultados fueron favorables en cada uno de los productos elaborados.

DI: Ok, los de esta fila tomen sus cosas, ok el equipo de A12, levante la mano ¿Quién más es con A12?, A13... El equipo de A13 ¿Quién más es con A13?, equipo de A14...

DI: Ok, muestren el cartón, ok esa bolsita no la vayan a perder, muy bien, very good. Ahora, présteme eso nada más uno por equipo, ahora van a necesitar un lápiz nada más en cada equipo, el equipo de A12 el equipo de A13. Un lápiz A14, un lápiz A12, un lápiz A13 y A14, y una regla. ¿Ya están listos? Ya están listos...(RV 10, 11/04/2016)

Los alumnos a estas edades tienden a formar sus propios grupos con quienes guardan simpatía, sin embargo el docente trató de hacer algunas modificaciones de los equipos para lograr la socialización e interacción en su mayoría

De la categoría anterior, se derivaron las subcategorías: aprendizaje, actitudes de los alumnos los cuales arrojaron ambientes de trabajo mediante el respeto en la mayoría de ellos, así como colaboración y tolerancia, y la tercera subcategoría que se relacionó con el liderazgo entre ellos. En lo que respecta al aprendizaje, Ribes-Iñesta (2007), señaló que “aprendizaje es lo que tiene lugar cuando se está aprendiendo. En lenguas como el

inglés no se distingue entre estos dos momentos, pues se emplea la misma palabra: learning” (p. 7). En este caso, el aprendizaje se dio en la práctica del lenguaje oral y escrito en el idioma inglés por parte de los alumnos, así como interacción y participación en equipo.

DI: You have to say a sentence, tienes que decir una oración que lleve la palabra doll, ¿Qué podemos decir con muñeca?

A15: My sister has a doll...

DI: A ver A15, my sister has a doll dilo, repitan, my sister has a doll, ok. ¿La adivinó? Ok ¿qué podemos decir con ratón?

A15: The mouse is gray...

DI: Gris, a ver, the mouse is gray, sigue levantando usted, the boy is sleeping, durmiendo, vamos a ponerle durmiendo, está durmiendo, ok ¿quién más? (RV 23, 3/05/2016)

El aprendizaje durante la práctica fue notable en los alumnos, puesto que en la acción de elaborar un producto, surgieron muchas ideas distintas en los diferentes equipos, las cuales fueron permitidas y aceptadas por el docente.

La segunda subcategoría fue las actitudes de los alumnos, actitudes ante la enseñanza, los materiales y ante el trabajo en colaborativo por equipos. Entre éstas, resultó la conducta del liderazgo y compromiso en cada una de las actividades no en la totalidad de los equipos pero sí en su mayoría. Asimismo, surgió el rechazo por parte de los alumnos hacia la escritura, pues la mayoría optó por aceptar el aprendizaje basado en la manipulación de materiales físicos como cartulinas, hojas, recortes, y material audiovisual como la reproducción de videos para la práctica de pronunciación en inglés. La indisciplina también fue otra limitante para el trabajo realizado, aunque soólo en algunos alumnos. Entre las actitudes de los alumnos, según Mantilla y García (2010),

“cabe destacar: el liderazgo, el compromiso, el respaldo y el monitoreo-feedback” (p. 62). Algunos de los aspectos mencionados por las autoras, se encontraron en el siguiente registro durante el desarrollo del plan de acción.

DI: Repito otra vez, equipo de A12 aquí, equipo de, ¿quién es aquí? el de A13 aquí.

A16: Teacher, ¿qué vamos a hacer?

(El profesor pasea por las filas dando instrucciones y aclarando dudas para retroalimentar).

DI: Les van a repartir por ahí lo que van a recortar, ahorita se los va a repartir A13, A14, A14 les va a repartir lo que van a recortar y A12 les va a repartir a ustedes. ¿Quién trae tijeras grandes?

A16: Profe nosotros...

DI: ¿En qué equipo vas? ¿Teacher verdad que es así? (RV 10, 11/04/2016)

Los alumnos se mostraron con actitud positiva, se ofrecieron para ayudar en el trabajo, ayudar a otros de manera colaborativa.

En cuanto a la tercera subcategoría liderazgo, Mantilla y García (2010), señalaron que “líder es la persona que hace eficiente el equipo; se es líder del propio desempeño y del logro de las metas compartidas” (p. 62). En el aula, es muy sencillo detectar ese líder que todos siguen, pues tal como lo señala la autora, por ese alumno o esa alumna es que funciona y se logran los objetivos de una actividad a realizar.

DI: A12 dijo fíjense, vamos a utilizar la primera, my mother, vamos a ponerle aquí letra más grandes. ¿Qué nos marca aquí el plan? El plan nos marca: utiliza estos sustantivos para escribir oraciones completas, dijo A12 palabra “mother” ¿Cómo la voy a utilizar?

A12 dijo: My ¿Qué A12?

A12: My mother is nice.

DI: Y ya utilizó A12 la uno.....(RV 10, 11/04/2016)

El estímulo a cada alumno resultó un factor motivador para su participación en clase, además incita al resto de los compañeros a tomar buenas actitudes durante su aprendizaje tomando a los líderes como ejemplos a seguir. Sin embargo el docente evitó en todo momento el favoritismo, dándole participación a los más aislados.

Tanto la motivación, aprendizajes significativos y el trabajo en equipo, fueron categorías donde la mayoría de los alumnos interactuaron con los materiales, con el docente, con sus propios compañeros quienes intercambiaron prácticas del lenguaje. Lo anterior, sin descartar se encontraron situaciones de indisciplina en el aula por parte de algunos alumnos, sin embargo, se supo enfrentar de la manera más adecuada y pertinente.

Conclusiones

Esta investigación tuvo como propósito el análisis y descripción de la práctica docente en la asignatura de inglés, en la que se identificaron debilidades en el ambiente de aula, específicamente en la utilización del material didáctico y lúdico para motivar el interés de los alumnos en el aprendizaje de una segunda lengua, inglés. Situación que permitió un diseño y aplicación del plan de acción *The trunk of the games*, estrategia que permitió el desarrollo de la motivación hacia el aprendizaje, utilizando para ello actividades lúdicas a través de los recursos tecnológicos, observando en los resultados, que las actividades como la reproducción de videos, audios y juegos, lograron despertar la motivación y el aprendizaje significativo en los alumnos. Sin embargo, surgieron limitantes como el rechazo a la escritura, pues la mayoría de los alumnos optaron más por el aprendizaje basado en la manipulación de materiales novedosos y la puesta en práctica del lenguaje verbal con sus compañeros de clase, mediante la pronunciación y repetición de palabras en inglés. La indisciplina en algunos alumnos también fue otro factor que limitó el aprendizaje y desarrollo de cada una de las actividades del plan de acción, aunque ésta se puede erradicar captando la atención de los alumnos precisamente con el uso de la tecnología y materiales adecuados para atraer su interés enfocándolo en la clase.

Al analizar las videograbaciones, fue posible comprobar y evidenciar el interés en la clase de inglés por parte de los alumnos, dando respuesta favorable a las interrogantes clave que guiaron el estudio. Una de ellas fue ¿cómo favorecer y lograr la motivación mediante actividades efectivas en una clase de inglés?, en la cual se concluyó que los alumnos ya no estuvieron dispuestos a escribir largos textos en su cuaderno, pues esto fue un obstáculo para favorecer la motivación, si no que, las actividades efectivas que dieron margen a su buen desempeño en clase fueron las relacionadas con materiales que ellos

misimos diseñaron y manipularon, incluyendo el juego para el aprendizaje de una segunda lengua. La siguiente interrogante, ¿qué tipo de ejercicios y materiales fomentan la participación en colectivo y cómo pueden éstas captar el interés de los alumnos?, fueron actividades donde se repartieron roles y funciones distintas a cada alumno durante la elaboración de un producto, aportando ideas diferentes y poniendo en práctica la búsqueda y selección de material didáctico por equipos para la construcción del mismo. En cuanto a la interrogante, ¿cuál es el avance que se obtiene por parte de profesores y alumnos en educación que se imparte actualmente?, revisando la literatura de algunos autores se encontró que, aunque hoy en día los docentes buscan actualizarse permanentemente, aún hay quienes no han logrado avances significativos en su labor profesional, puesto que se encuentran conectados con la enseñanza común de hace años. En cuanto a los alumnos, el mundo digital en el cual se encuentran involucrados en la actualidad, es un avance que el docente debe aprovechar a su favor para aplicar precisamente las actividades motivadoras mencionadas anteriormente, y para estimular el desempeño de sus alumnos, respondiendo a la pregunta ¿cómo estimulan los profesores los avances de los alumnos de manera que se motiven y continúen con un buen desempeño?, es necesario guiarlos en el buen uso de estas herramientas novedosas, a fin de que encuentren satisfacción e interés mientras aprenden a la vez, si bien un avance observable en los alumnos fue el uso de las primeras frases básicas en un segundo idioma, las cuales utilizaron para comunicarse con el docente y el resto de sus compañeros. Otra interrogante clave en esta investigación fue, ¿de qué manera los docentes hacen frente a las nuevas tecnologías, y cómo las aplican para motivar y favorecer el aprendizaje de sus alumnos?, si bien se sabe, las nuevas tecnologías están sobrepasando límites en cuanto a su uso, los docentes hacen frente al mundo moderno mediante cursos en línea o

presenciales, fomentando su desarrollo y responsabilidad ético profesional. Asimismo, buscan y seleccionan estrategias didácticas enfocadas en la motivación por aprender, en este caso un segundo idioma, inglés. Tomando como referente este hecho, en la aplicación del plan de acción, se puso en práctica la reproducción de audios y videos proyectados en el aula, los cuales captaron la atención de los alumnos y los adentraron en las actividades y ejercicios de cada sesión. La respuesta ante la aplicación de las nuevas tecnologías fue significativamente favorable, pues no hubo alumno que rechazara una clase de inglés con la utilización de éstas herramientas, incluso aquellos que presentaron una conducta no favorable, en su momento prestaron su atención a la clase.

El saber utilizar estas herramientas, saber qué agregar o modificar en ellas, saber cómo adaptarlas y aplicarlas a diferentes estilos de aprendizaje, así como buscar en ellas la respuesta para lograr la motivación e interés de los alumnos por aprender un segundo idioma, respondió a la interrogante, ¿qué estrategias didácticas caracterizan la práctica docente en la enseñanza del inglés?, puesto que fue precisamente lo que describió a un buen docente con las competencias adecuadas para la enseñanza de esta asignatura. Sin embargo quedan abiertas las limitantes de docentes quienes a pesar de saber sobre los beneficios de utilizar la tecnología y materiales didácticos lúdicos para motivar el aprendizaje de sus alumnos, no lo llevan a la práctica por diversas razones.

Acorde al propósito que guió el estudio y en cuanto a la práctica docente, se pudo concluir que si bien existen alumnos motivados, es necesario que el docente como guía y mediador de su enseñanza, encauce dicha motivación hacia los aprendizajes del idioma inglés, ya que en ocasiones ésta se encuentra canalizada hacia otros intereses que no favorecen el aprendizaje. En este caso, los resultados indican que mediante la aplicación de estrategias motivadoras, el docente logró una motivación favorable en el aprendizaje

de una segunda lengua a través de actividades interactivas y novedosas.

Por otra parte, en las categorías analizadas se logró observar que en el diagnóstico de la práctica docente, se encontró la escasa aplicación de materiales relacionados con las TICs, como el uso de audios, videos, canciones y algunas dinámicas innovadoras, así como los juegos de aprendizaje en el idioma inglés con el uso de materiales físicos de manera lúdica en clase. Si bien, el docente conoce y hace buen uso de los planes y programas de estudio, esto no basta para lograr la motivación de los alumnos, puesto que puede preparar y planificar muy bien una clase, sin embargo hacen falta la utilización de materiales didácticos y las novedades tecnológicas para lograr el aprendizaje significativo, competente y sobre todo, acompañado de motivación e interés.

Asimismo, el plan de acción the trunk of the games, diseñado, aplicado y evaluado por el docente investigador, permitió la recopilación de cada uno de los productos que favorecieron la motivación de los alumnos en clase de inglés. En sus categorías analizadas; motivación, aprendizaje significativo, interacción y el trabajo en equipo, se obtuvieron buenos resultados en la mayoría los alumnos, aunque en algunas sesiones, uno de ellos presentó problemas para integrarse al proyecto por motivos de indisciplina.

En cuanto a la categoría motivación, el ambiente del aula acondicionado adecuadamente con materiales educativos del idioma inglés, así como el uso del proyector y la reproducción de videos y audios, permitió el interés de los alumnos y captó su atención para el desarrollo de las clases. Asimismo, la elaboración de juegos interactivos los materiales lúdicos fue otro factor fundamental que favoreció la motivación de los aprendizajes. Como bien se pudo evidenciar en la revisión de la literatura, algunos autores especificaron algunas estrategias mediante el juego, de manera que su inclusión en la enseñanza del inglés provocó y aumentó la motivación en los

alumnos durante su aprendizaje. La revisión de la literatura permitió contrastar y complementar a la vez esta investigación, puesto que sirvió de apoyo en la búsqueda de estrategias que guiaron al docente para el desarrollo de esta investigación, y por ende, los alumnos se beneficiaron de la misma.

En cuanto a la categoría aprendizaje significativo, se encontraron avances favorables como resultado en el trabajo y en el uso del lenguaje en los alumnos. Es decir, los alumnos lograron poner en práctica lo que aprendieron en una situación real y motivacional, interactuando con los demás. En las categorías interacción y trabajo en equipo, se realizaron mesas redondas de trabajo de cinco a seis integrantes, en la cual en un principio se presentaron dificultades para lograr integrar a los alumnos más aislados en el aula, sin embargo, al ir presentando y desarrollando las actividades y productos, optaron por integrarse, pues captaron su interés y motivación. En esta categoría, se encontró también, que el trabajo en equipo permite a los alumnos compartir ideas y discernir con los demás, poniendo en práctica el debate y la solución de problemas ante diversas dificultades de aprendizaje en el idioma.

Si bien, es importante mencionar que la metodología utilizada en esta investigación acción se centró en el enfoque cualitativo, el cual permitió la sistematización adecuada de los datos recogidos, y se logró un acercamiento real entre los sujetos participantes en la presente obra. Trabajar en una investigación con el uso de métodos cualitativos le ha permitido al docente de inglés un amplio conocimiento sobre los alumnos participantes y sus diferentes estilos de aprendizaje, y a su vez, le ha dado margen a la anticipación y la mejora de futuros proyectos de investigación.

Para las recomendaciones finales y como apoyo o futuras investigaciones, es importante considerar y anticipar algunas limitantes que podrían surgir durante la

realización de un proyecto educativo con alumnos a nivel primaria, estar preparado con posibles respuestas ante dicha situación y llevar a cabo una buena planificación en dicho proyecto, que cumpla con los requisitos adecuados para solventar y lograr los aprendizajes esperados de los alumnos. Asimismo, se recomienda llevar un registro de bitácora de aquellos aspectos que no han arrojado resultados significativos y favorables en investigaciones anteriores, en cuanto al tema o problemática que en su momento se esté analizando. Con este antecedente, el docente podrá desechar o modificar algunas estrategias de poca utilidad para su nueva investigación.

Referencias

- Anaya-Durand, A. & Anaya Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 5-14. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48215094002>
- Arriaga, M. H. (2015). El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes. *Atenas*, 63-74.
- Ballestin, B. (2009). La observación participante en primaria: ¿Un juego de niños? Dificultades y oportunidades de acceso al mundo infantil. *Aibr*, 229-244. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62312915004>
- Barriga, F. D., Casanova, M. A. & Airasian, P. (2009). Instrumentos de evaluación. (págs. 1-28). México D. F., Programas 2009.
- Boza, Á. & Toscano, O. (2012). Motivos, actitudes y estrategias de aprendizaje: Aprendizaje motivado en alumnos universitarios. *Profesorado*, 1-18. Recuperado de <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev161ART8.pdf>
- Bravo, L. (1996). ¿Qué es el vídeo educativo? *Comunicar*, 100-105. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800620>
- Castro-Carrasco, P. J., General, F., Jofré, R., Sáez, N., Vega, Á. & Bortoluzzi, M. (2012). Teorías subjetivas de profesores sobre la motivación y sus expectativas de éxito y fracaso escolar. *Educación en Revista*, 159-172. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/er/n46/n46a12.pdf>
- Cobarrubias, P. & Piña, M. M. (2004). La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje. *cee*, 47-84. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27034103>

- Colás, M. & Buendía, L. (1994). *Investigación Educativa*. Alfar, 315.
- Creswel, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Sage, 1-192.
- Dabdoub, L. (2008). *Desarrollo de la creatividad para el docente: Estrategias para estimular las habilidades del alumno*. Esfinge.
- Danielson, C. (2011). *Competencias docentes: desarrollo, apoyo y evaluación*. Preal.
- De la Torre, S. (2008). *Creatividad Aplicada: Recursos para una formación continua*. En S. d. Torre, *Educación en la creatividad* (págs. 7-19). España: Escuela Española.
- Delgado, M. & Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades investigativas en educación*, 1-21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058027>
- Díaz, F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mcgraw-Hill/Interamericana Editores.
- Díaz, C. & Morales H. (2015). Creencias de estudiantes de primaria sobre el aprendizaje del inglés en un establecimiento educacional Chileno. *Actualidades Investigativas en Educación*, 1-20. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44733027013>
- Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos? *Butlletí LaRecerca*, 1-9.
- Frías, J. J. & Narvaez, C.G. (2010). Motivación y ejercicio docente en la educación superior: una aproximación conceptual. *Educere*, 21-27. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35616720003>
- Gaitán, P., Rico, Y. & Tepale, G. (2012). *Motivación en estudiantes de la Ibero*. Didac.

59 (2011): 59-60. Recuperado de:
http://revistas.iberomex.mx/didac/articulo_detalle.php?id_volumen=1&id_articulo=10&id_seccion=&active=1&pagina=0

Gálvez, A. M. (2006). Motivación hacia el estudio y la cultura escolar: Estado de la cuestión. *Pensamiento Psicológico*, 87-101. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80100608>

Gobierno del Estado (2005). *Plan Estatal de Desarrollo 2005-2010*. Victoria Tamaulipas: Sepomex.

Gómez, M. E. (2014). El material didáctico expuesto en clase como instrumento de Educación para la paz. *rpc Revista de Paz y Conflictos*, 155-174. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205031399001>

González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*, 5-39. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17517797002>

Guisola, J., Pintos, M. E. & Santos, T. (2001). Formación continua del profesorado, investigación educativa e innovación en la enseñanza de las ciencias. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 207-222. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27404113>

Kazarián, Y. & Prida, M. (2014). Actividades para motivar el aprendizaje de los estudiantes en las clases de Inglés. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 620.

López, M. D. (2009). ¿Cómo motivar al alumnado para aprender inglés? Innovación y experiencias, 1-9.

López, N. G. & Sánchez, L. (2010). *El aburrimiento en clase*. Procesos Psicológicos y Sociales. Veracruz: Facultad de Psicología-Xalapa

López, R. (2012). "El viejo y el mar" una estrategia didáctica para la enseñanza del inglés.

Actualidades Investigativas en Educación, 1-19.

- Mantilla, M. & García, D. (2010). *Trabajo en equipos autodirigidos: competencias personales y conductas necesarias para su éxito*. RG Revista Venezolana de Gerencia, 51-71. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2901235804>
- Menchén, F. (2009). *El maestro creativo: Nuevas competencias. Tendencias pedagógicas*, 279-289.
- Méndez, D. J. & Gómez, M. (2012). *Experiencias investigativas de interculturalidad educativa*. Victoria Tamaulipas: Colección: ConCiencias Humanas y Sociales 8.
- Mingorance, A. (2010). ¿Cómo motivar al alumnado? *Innovación y experiencias*, 1-10.
- Morchio, M. (2014). *El rol de las TIC en la clase de inglés*. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, 1-11.
- Mosquera, I. (2003). Motivación y rendimiento en la universidad: El papel de los docentes. *Galego-Portuguesa de Psicología e Educación*, 333-340. Recuperado de <http://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/6956>
- Naranjo, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 153-170. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>
- Ordorica, D. (sin fecha). Motivación de los alumnos universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera. *leaa*, 1-41. Recuperado de <http://cad.cele.unam.mx/leaa/cnt/ano03/num02/0302a04.pdf>
- Ortiz, G. & Gallegos, J. (2009). Acceso y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) entre las niñas y los niños mexicanos: El caso de la ciudad de Monterray. *Global Media Journal*, 71-90. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68712864005>

- Paradise, R. (2005). Motivación e iniciativa en el aprendizaje informal. *Revista Electrónica Sinéctica*, 12-21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99815914003>
- Parra K. N. (2010). El docente de aula y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 117-143.
- Pedrosa, F. R. (2011). La motivación y aprendizaje. *Innovación y experiencias*, 1-8.
- Pérez, G. (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid: La muralla, S. A.
- Pila, J. E. (2012). La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes de 1 y 2 nivel de inglés del Convenio Héroes del Cenepa-Espe de la ciudad de Quito en el año 2012. *Tesis de maestría*, 1-269.
- Ramos, B. N., Vargas, M. G. & Hernández, S. (sin fecha). *Instrumentos para la evaluación de competencias en el nivel superior*. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Colima.
- Ribes-Iñesta, E. (2007). Lenguaje, aprendizaje y conocimiento. *Revista Mexicana de Psicología*, 7-14. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243020635002>
- Rivas, C. (2007). Organización del conocimiento para un aprendizaje significativo. *saber*, 210-219. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739433012>
- Rivera, D. (2000). ¿Cuán importantes son los conocimientos previos, como punto de partida para el aprendizaje de habilidades psicomotrices en el subsector de educación tecnológica. *Horizontes Educativos*, 75-80. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97917880010>

Rocillo, C. (2014). *El uso de elementos audiovisuales en la enseñanza del inglés*.

Universidad de Valladolid. Tesis de maestría, 1- 56.

Rodríguez, J. C. (2010). Consideraciones teóricas sobre la expresión oral profesional pedagógica en inglés. *Ciencias Holguín*, 1-12. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181520804016>

Rodríguez, M. L. (2015). *El niño en el medio rural: su aprendizaje cotidiano y su incidencia en el aprendizaje escolar*. Uruguay: Facultad de Psicología.

Roux, R. & Mendoza, J. L. (2014). *Desarrollo profesional continuo de los docentes: Teoría, investigación y práctica*. Victoria Tamaulipas: El Colegio de Tamaulipas.

Rubio, A. D. (2012). *El uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras*. Alicante, Homónima, España.

Rubio, A. D. & García, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 169-185. Recuperado de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf

Salvat, I., González, A. P., Monterde, S., Montull, S. & Miralles, I. (2010). Utilización del video para presentar los casos en el aprendizaje basado en problemas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 171-183. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36815118014>

Sánchez, M. T. (2009). El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés. *Innovación y experiencias*, 1-9.

Sánchez, S. M. (2011). Cómo mejorar la motivación del alumnado. *Innovación y experiencias*, 1-8.

- Sansevero, I., Lúquez, I. & Fernández, O. (2006). Estrategias de aprendizaje significativo para la interiorización de valores de identidad nacional en la educación básica. *Laurus*, 273-300. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102215>
- Secretaría de Educación Pública. (2011^a). *Programa Nacional de Inglés en Educación Básica*. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública. (2011^b). *Plan de Estudios 2011*. México: SEP.
- Soler, R. (2007). Nuevo enfoque metodológico a través de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Estrategias de aprendizaje en el entorno virtual. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 183-196. Recuperado de http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1211954654.pdf
- Solovieva, Y. & Quintanar, L. (2010). El desarrollo del niño y los métodos de enseñanza. *Elementos: Ciencia y cultura*, 9-13. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=29411989002>
- Torrelles, C., Coiduras, J., Isus, S., Carrera, X., Paris, G., & Cela, J. M. (2011). Competencia de trabajo en equipo: definición y categorización. *Profesorado*, 329-344. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56722230020>
- Torres, M. I. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. *Revista Electrónica Educare*, 131-142. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36815128011>
- Torres, J. J. & Perera, V. H. (2010). La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 141-149. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/368/36815128011.pdf>

Apéndice A

Diseño de la estrategia

“The trunk of the games” (El baúl de los juegos)

Datos generales de la institución	
Escuela primaria ubicada en una zona escolar: Rural	
Fecha de inicio: 04/01/2016	fecha probable de cierre: 01/03/2016
Asignatura: Inglés	Bloque: 3

Bloque: 3
Tema 1: “Rompecabezas de ahorcado” (Hangman puzzle)
Propósito o competencia de la actividad: Que los alumnos conozcan un amplio repertorio de palabras escritas en inglés para utilizarlas en oraciones y clasificarlas por cantidad de sílabas, así como aprender a pronunciar correctamente algunos sustantivos básicos en este idioma. Aprendizajes esperados: - Lee en voz alta y pronuncia correctamente palabras escritas en inglés. - Identifica significados y acentuaciones de palabras en inglés y español. - Identifica palabras cognados observando su escritura y escuchando su pronunciación mediante juegos y canciones en inglés. - Escribe correctamente en inglés sustantivos, y los utiliza en oraciones completas. - Desarrolla la habilidad del pensamiento para buscar y seleccionar material didáctico. - Desarrolla la habilidad del pensamiento para diseñar productos compartiendo ideas con sus compañeros. - Pone en práctica el debate y discierne con los demás argumentando ideas propias.

Secuencia didáctica:

Actividades de inicio:	Actividades de desarrollo:	Actividades de cierre:
Observa los siguientes videos e identifica algunas reglas básicas del juego “ahorcado”, y observa algunos ejemplos de sustantivos).	-Enuncia a través de un listado los sustantivos que identificaste en el video. -Busca en el diccionario el significado de los sustantivos identificados. -Repite después del profesor	-Con la ayuda del profesor, en un pedazo de madera o cartón de 30 x 30cm, dibujen la base o esqueleto del ahorcado. -Recorten en pedacitos de cartón, las partes que forman el mono del ahorcado

	la pronunciación de cada uno de los sustantivos, haciendo énfasis en la sílaba con mayor acentuación. -Utiliza estos sustantivos para escribir oraciones completas. -Trabaja en equipos de cinco, máximo seis para elaborar el ABC inglés en pequeños cuadritos de cartón. -Debate con tus compañeros sobre la importancia de aprender el alfabeto inglés para la construcción de oraciones orales y escritas.	-Elige cuantos temas tu conozcas al inicio de la semana, tales como frutas, animales o alimentos, y elige otros diferentes al final de la actividad. -Juega hangman con el ABC elaborado anteriormente, y comparte el juego con el resto de tus compañeros. -Pronuncia y utiliza en una oración completa las palabras identificadas anteriormente. -Coloquen el “hangman” en el baúl de los juegos visible y disponible para el resto del grupo.
Participantes: Docente y alumnos de 6°		Tiempos: Inicia: 07/01/2016 Termina: 15/01/2016

Recursos y materiales: - Projector - Videos: https://www.youtube.com/watch?v=c292_2_W-hc https://www.youtube.com/watch?v=ufw7wr_ZyKc - Pencil - Colors/markers - GlueWood - Big cardboard box - Scissors - Sheets - Silicone gun - Tape Producto: “Hangman puzzle” (Rompecabezas de ahorcado) Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación participativa, lista de cotejo y bitácora
--

Observaciones y adecuaciones:

Tema 2: “Snakes and Ladders” (Serpientes y Escaleras)
Propósito o competencia de la actividad: Que los alumnos aprendan en forma oral, los números cardinales y ordinales, así como su correcta escritura y pronunciación en inglés. Aprendizajes esperados: - Elabora productos con material reciclable con fines de aprendizaje significativo. - Identifica diferencias entre los números cardinales y ordinales en inglés. - Pone en práctica la expresión oral y escrita utilizando números y sustantivos en inglés. - Interactúa con otros enriqueciendo debilidades y compartiendo fortalezas. - Desarrolla la habilidad del pensamiento analítico al identificar diferencias en números cardinales y ordinales en inglés, además de que adecua su uso y función.

Secuencia didáctica

Actividades de inicio:	Actividades de desarrollo:	Actividades de cierre:
El profesor explica a los alumnos, las diferencias entre los números cardinales y ordinales en inglés mediante videos e ilustraciones.	-Elabora en tu cuaderno un cuadro comparativo donde clasifiques en una columna los números cardinales en inglés y en la otra, los ordinales, identificando sus diferencias ortográficas y de pronunciación (Del 1 al 40 y después de diez en diez hasta el 100). -Trabajen en parejas donde cada alumno elija una columna y practiquen la pronunciación en inglés de los números cardinales, y su compañero responde con el mismo número pero en ordinal. -Elijan al menos 10 sustantivos contables para indicar cantidades, utilizando los números cardinales y ordinales. -Reflexionen y compartan	-En equipos de seis, elaboren 100 tarjetas ilustradas con los números del 1 al 100. -Cada alumno de cada equipo elabore cierta cantidad de tarjetas de manera que al juntarlas sumen cien. -En la parte superior de cada tarjeta, escriban el número cardinal en inglés. -En la parte inferior de la tarjeta escriban el número ordinal en inglés. -En un tablero cuadrado con las medidas 50 x 50cm (madera/cartón), peguen las cien tarjetas. -Elaboren dos dados de cartón y una ficha de diferente color para cada alumno. -Jueguen “Snakes and Ladders”, de acuerdo a las reglas que establezcan entre profesor y alumnos.

	ideas que pudieran mejorar el trabajo con el resto del grupo.	-Coloquen el juego en el baúl visible y disponible para el resto del grupo en el salón de clase.
Participantes: Docentes y alumnos de 6°		Tiempos: Inicia: 18/01/2016 Termina: 29/01/2016

Recursos y materiales: - Videos: https://www.youtube.com/watch?v=EdavzGGb-P8 https://www.youtube.com/watch?v=h_3AI-qNBIE https://www.youtube.com/watch?v=MupV5x2jRzk - Pencil - Scissors - Colors/markers - Sheets - Notebook - Silicone gun, projector, glue, cardboard Producto “Snakes and Ladders” (Serpientes y Escaleras) Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación participativa, escala estimativa y bitácora
--

Observaciones y adecuaciones:

Tema 3: “Memory game” (Juego de memoria)
Propósito o competencia de la actividad: Que los alumnos identifiquen el significado de diversas palabras escritas en inglés mediante ilustraciones, y que a su vez, pongan en práctica la habilidad de recordar imágenes y conceptos utilizando la destreza visual. Aprendizajes esperados: - Elabora e interpreta en inglés tarjetas con ilustraciones y conceptos. - Identifica sustantivos, adjetivos y verbos en inglés. - Lee conceptos en inglés y los pronuncia correctamente. - Utiliza conceptos para formular oraciones completas en inglés de forma oral y escrita. - Elabora productos de aprendizaje utilizando material reciclable. - Desarrolla la habilidad del pensamiento para relacionar imagen y concepto tratando de acertar en su significado sin la ayuda del profesor o diccionario.

Secuencia didáctica

Actividades de Inicio: -Los alumnos observan algunos ejemplos de “Memory games” mediante imágenes proyectadas por el profesor para que se familiaricen con el tema siguiente. -El profesor explica las diferentes categorías en este juego, ya sea de imágenes o de imagen y palabra escrita.	Actividades de desarrollo: -Los alumnos elaboran en su cuaderno un cuadro de triple entrada donde clasifiquen sustantivos, adjetivos y verbos en inglés. -Posteriormente, seleccionan cierta cantidad de palabras de cada categoría para la construcción de oraciones completas utilizando el sustantivo, adjetivo o verbo seleccionado. -Finalmente los alumnos se forman en parejas para practicar las oraciones en inglés de forma oral.	Actividades de cierre: -Trabajo en equipos: En un cuadrado de cartón de aproximadamente 50x50cm, traza y recorta 30 tarjetas. En 15 de ellas, recorta y pega (o) dibuja imágenes con sustantivos, adjetivos y acciones (verbos), y en las otras 15 sus significados escritos e inglés. -Utiliza otro cuadrado de la misma medida el cual servirá de tablero para realizar el juego de memoria. -Especifiquen reglas y turnos de los integrantes y jueguen “Memory game” en el salón de clase. Cada que se obtengan los pares, el alumno deberá decir el significado de
--	---	--

		la palabra, así como pronunciarla y decir por lo menos una oración en inglés con la misma. -Coloquen el juego en el baúl visible y disponible para el resto del grupo en el salón de clase.
Participantes: Docentes y alumnos de 6°		Tiempos: Inicia: 01/02/2016 Termina: 12/02/2016

Recursos y materiales: - Cardboard - Pencil - Scissors - Colors/markers - Sheets - Notebook - Silicone gun, projector. - Memory game potos and PDF Producto “Memory game” (Juego de memoria) Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación participativa, escala estimativa y bitácora
--

Observaciones y adecuaciones:

Tema 4: “Alphabet ball toss”

(Lanzamiento de pelota alfabeto)

Propósito o competencia de la actividad:

Que los alumnos adquieran un amplio repertorio de conceptos y aprendan el alfabeto inglés mediante juegos y dinámicas que involucren al resto del grupo, e interactúen mediante su desarrollo.

Aprendizajes esperados:

- Conoce un amplio repertorio de conceptos mediante el juego
- Define sílabas tónicas en conceptos escritos en inglés y los pronuncia en voz alta
- Identifica errores ortográficos y se enriquece a sí mismo y enriquece la escritura de los demás.
- Identifica cantidad de sílabas en palabras escritas en inglés.
- Desarrolla la habilidad del pensamiento reflexivo al identificar errores gramaticales en las oraciones y toma decisiones al corregir los mismos.

Secuencia didáctica

Actividades de inicio: -Los alumnos observan un video con el ABC inglés en el cual el profesor les pide a vayan repitiendo cada letra mientras se reproduce el video.	Actividades de desarrollo: -Con la ayuda del video anterior, los alumnos clasifican conceptos en inglés utilizando cada letra del alfabeto como inicio de cada palabra. -Elaboren un listado en su cuaderno con palabras de una, dos, tres y cuatro sílabas y con un color marquen la sílaba tónica de cada concepto. -Elaboren un listado de palabras con errores de ortografía con el fin de intercambiar su cuaderno y que un compañero detecte por sí solo el error ortográfico y que además deba escribir al final de cada palabra la cantidad de sílabas de la misma.	Actividades de cierre: -Trabajo en equipo: Formen grupos de 6 alumnos y cada equipo elabore una pelota de papel periódico u hoja de máquina. -Cada equipo forme un círculo sentados o parados y definan quien será el primero en lanzar la bola. -El primer lanzador dice la primera letra del alfabeto y un concepto que inicie con tal letra, y lanza la bola a un compañero quien dirá la segunda letra del ABC, y así sucesivamente. -Al finalizar, coloquen la bola en el baúl visible y disponible para el resto del grupo en el salón de clase.
Participantes:	Tiempos:	

Docentes y alumnos 6°	Inicia: 15/02/2016 Termina: 29/02/2016
-----------------------	---

Recursos y materiales:

- <https://www.youtube.com/watch?v=zAlX1V3lK5s>
- Pencil
- Scissors
- Colors/markers
- Sheets
- Notebook
- Newspaper
- Tape

Producto

“Alphabet ball toss”
(Lanzaiento de bola alfabeto)

Técnicas e instrumentos de evaluación:

Observación participativa, lista de cotejo y bitácora

Observaciones y adecuaciones:

Tema 5:

“Bingo”
(Bingo/Lotería)

Propósito o competencia de la actividad:

Que los alumnos comprendan y clasifiquen por grupos diferentes categorías conceptuales en inglés, y a su vez, utilicen el juego para su aprendizaje y uso de forma oral y escrita.

Aprendizajes esperados:

- Conoce términos clasificados en grupos como lo son, <i>animals, food, drinks, fruits and vegetables</i>. - Pone en práctica la interacción mediante el juego con el resto del grupo. - Sabe diferenciar conceptos mediante ilustraciones. - Pronuncia correctamente sustantivos en inglés.

Secuencia didáctica

Actividades de inicio:	Actividades de desarrollo:	Actividades de cierre:
-El profesor reproduce algunos videos en cuanto al tema de <i>animals, food, drinks, fruits y vegetables</i>. -Los alumnos ponen atención y observan las ilustraciones y conceptos, y escuchan su pronunciación y la escritura de cada sustantivo.	-Los alumnos elaboran en su cuaderno un cuadro con cinco columnas donde clasifiquen <i>animals, food, drinks, fruits and vegetables</i>, por escrito. -Posteriormente, buscan recortes de cada categoría y elaboran tarjetas donde pongan una imagen y por la parte de atrás su nombre en inglés y español. -Una vez elaboradas las tarjetas, el profesor ayuda a los alumnos a pronunciar correctamente cada una. -Los alumnos colocan sus tarjetas en sus portafolios.	-Trabajo en equipos: En un cuadrado con material de cartón reciclable con medidas 30x30cm, cada integrante del equipo pega 25 ilustraciones (5 <i>animals</i>, 5 <i>food</i>, 5 <i>drinks</i>, 5 <i>fruits</i> y 5 <i>vegetables</i>) Intercalando las imágenes a modo de que no queden de la misma categoría en una sola línea. En cada ilustración deberá llevar nombre en inglés y español, así como una pronunciación por escrito aproximada, ejemplo: Apple [apol] -En seguida, cada equipo elabora 25 tarjetas con las mismas ilustraciones que colocaron en las tablas. Estas servirán para llevar a cabo el bingo. -Cada que un alumno pase una tarjeta, todos a una sola voz deberán pronunciarla. -Jueguen “Bingo” en el salón de clase interactuando y compartiendo ideas con el resto del grupo. -Finalmente, coloquen el Bingo dentro del baúl de los juegos visible y disponible para el resto del grupo.
Participantes:		Tiempos:

Docente y alumnos de 6°	Inicia: 01/03/2016 Termina: 11/03/2016
-------------------------	---

Recursos y materiales: - https://www.youtube.com/watch?v=vEo811Pq7w8 - https://www.youtube.com/watch?v=QY2vGhltqk4 - https://www.youtube.com/watch?v=bHJXsHf4Q6E - https://www.youtube.com/watch?v=Zupeyg7u6EA - https://www.youtube.com/watch?v=F33S26flwnw - Pencil - Scissors - Colors/markers - Sheets - Notebook - Cardboard - Silicone gun Producto: “Bingo” (Bingo/Lotería) Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación participativa, escala estimativa y bitácora
--

Observaciones y adecuaciones:
Producto final: (Final product) “The Trunk of the Games” (El Baúl de los Juegos)
Propósito o competencia de la actividad: Que los alumnos gusten del idioma manipulando material lúdico e interactuando en grupos para compartir ideas, críticas y soluciones a problemas encontrados durante la elaboración de un producto. Aprendizajes esperados:

- Pone en práctica la habilidad matemática vinculándola al trabajo en actividades del idioma inglés al momento de manipular algunos materiales didácticos. - Interactúa grupalmente y comparte ideas creativas con los demás. - Pone en práctica la habilidad del pensamiento en el diseño de productos que pide el profesor. - Socializa y pone en práctica el trabajo colaborativo con el resto de sus compañeros. - Busca, selecciona y utiliza información de revistas, libros para la elaboración de un producto. - Se autoevalúa y toma decisiones de última hora para mejorar su trabajo.

Secuencia didáctica

Actividades de inicio:	Actividades de desarrollo:	Actividades de cierre:
-Los alumnos se forman en equipos de 6 integrantes cada uno. -El profesor les pide una caja grande de cartón por cada equipo y 3 metros de papel japonés para la siguiente clase.	-El profesor da las instrucciones para elaborar “The trunk of the game” (El baúl de los juegos: 1. Formados en equipos de 6, los alumnos toman medidas a las cajas para posteriormente forrarla con papel japonés. 2. Los alumnos anotan las medidas en sus cuadernos y proceden a forrar el baúl de los juegos. 3. Durante su desarrollo, los alumnos comparten ideas para el diseño del producto. 4. Los alumnos evalúan su propio trabajo y hacen modificaciones en el mismo para mejorarlo.	-El profesor proporciona material recortable para iniciar el cierre de la actividad anterior. -Los alumnos buscan recortes relacionados con juegos de lenguaje, juegos deportivos, de memoria, entre otros. (Serpientes y escaleras, sopa de letras, ahorcados, memory games, domino, bingos, ABC) -Posteriormente, proceden a pegar cada recorte por la parte de afuera del baúl el cual se designará para recopilar todos los productos elaborados anteriormente. -Finalmente, los alumnos forran el baúl con un plástico transparente auto-adherible y dentro del mismo colocan todos los productos elaborados durante este proyecto de intervención para estarlos utilizando constantemente en el salón de clases. -Los alumnos colocan los baúles a disposición del resto del grupo en un lugar visible en el aula.
Participantes:	Tiempos:	

Docente y alumnos de 6°	Inicia: 14/03/2016 Termina: 18/03/2016
-------------------------	---

Recursos y materiales: - Pencil - Ruler - Scissors - Glue - Cardboard - Magazines and books - 3 Big boxes - Contac - Notebook - Meter - Sillicone gun Producto: “The trunk of the games” (El baúl de los juegos) Técnicas e instrumentos de evaluación: Observación participativa, rúbrica y bitácora

Observaciones y adecuaciones:

Vínculo del proyecto con otras asignaturas

Disciplina:	Competencia específica:	Indicadores:
Español	Escribe con claridad y precisión diversos escritos relacionados con su destinatario y situación de	• Reconocer que en inglés no existen tildes como en español, sino sílabas tónicas en cada acentuación.

Matemáticas	la vida real. Pone en práctica la habilidad matemática identificando y utilizando medidas en diferentes áreas de algún objeto para utilizarlas en su elaboración.	• Poner en práctica la escritura mediante textos en inglés y español. • Comparar y comprender las reglas gramaticales de ambos idiomas. • Traducir textos escritos en inglés y redactarlos en español. • Identificar errores de gramática en inglés y español. • Construir y escribir oraciones en ambos idiomas. • Calcular las medidas de materiales con los que se trabajará en el proyecto. • Designar cantidades de tarjetas ilustradas por equipo hasta sumar 100. • Definir las medidas de cuadrados para la elaboración de un producto. • Dividir cantidades para clasificar ilustraciones por categorías.
Formación Cívica y Ética	Fomenta el valor del respeto y compañerismo al recibir y dar ayuda a los demás en una situación específica, y a su vez muestra una actitud colaborativa ante sus compañeros.	• Dar y recibir indicaciones de manera respetuosa para la elaboración de un producto. • Interactuar con los demás para compartir ideas de trabajo. • Esperar turnos de

		participación y dar oportunidad a lo demás de intervenir de manera respetuosa.
Historia	Identifica y reconoce los avances tecnológicos en los juegos interactivos y compara los mismos con los de épocas pasadas, así como a sus inventores y los años en que fueron evolucionando.	• Realizar una línea del tiempo con imágenes de juegos educativos de hace siglos hasta llegar a los actuales.

Apéndice B

RÚBRICAS, LISTAS DE COTEJO Y ESCALAS ESTIMATIVAS PARA EVALUAR LOS PRODUCTOS DEL PLAN DE ACCIÓN

ESCALA ESTIMATIVA PARA EVALUAR EL PRODUCTO:

“Hangman puzzle”

Aspectos a evaluar	SI	NO
Utiliza el diccionario adecuadamente		
Pone atención a las indicaciones del profesor y no se distrae		
Repite después del profesor y pronuncia correctamente las palabras que escucha		
Se incorpora al equipo y colabora con todos		
Elabora el ABC inglés con el material que se le indica		
Utiliza correctamente los sustantivos escribiendo oraciones completas en inglés.		
Elabora en un cuadrado de madera el esqueleto del juego		
Recorta en trozos de cartón las partes que conforman el “hangman”		
Elabora “hangman puzzle” y juega con todos sus compañeros implementando la interacción y el buen ambiente de clase.		
Coloca el juego en el baúl visible y lo dispone al resto de sus compañeros.		
TOTAL:		

Observaciones:
Nombre de quien revisó:

ESCALA ESTIMATIVA PARA EVALUAR EL PRODUCTO:

“Snakes and Ladders”

		EVALUACIÓN				
		I	R	B	MB	E
Nº	INDICADORES					
1	Elabora la cantidad requerida de tarjetas ilustradas con los números cardinales y ordinales en inglés.					
2	Identifica diferencias entre los números cardinales y ordinales en inglés.					
3	Utiliza el idioma de forma oral y escrita acorde al tema					
4	Pone en práctica la interacción con otros utilizando los números cardinales y ordinales en inglés.					
5	Pone atención a la explicación del profesor y no se distrae con otros asuntos.					
6	Elabora cuadro comparativo clasificando en inglés los números cardinales y ordinales.					
7	Se incorpora tanto en el trabajo por equipos, así como en trabajo en parejas sin problema alguno.					
8	Elabora tablero con las medidas requeridas y el material que se le pide.					
9	Elabora fichas de turno con el material requerido					
10	Elabora dados de puntaje con el material requerido					
11	Utiliza el producto elaborado para jugar y aprender en el salón de clase.					
12	Coloca el juego en un lugar visible y disponible para el resto del grupo en el salón de clase.					

Puntaje parcial:					
------------------	--	--	--	--	--

Sugerencias:_____

Evaluador:_____ Evaluado:_____

ESCALA ESTIMATIVA PARA EVALUAR EL PRODUCTO:

“Memory game”

		EVALUACIÓN				
		I	R	B	MB	E
Nº	INDICADORES					
1	Elabora e interpreta en ingles tarjetas con ilustraciones y conceptos.					
2	Identifica sustantivos, adjetivos y verbos en inglés.					
3	Lee conceptos en inglés y los pronuncia correctamente.					
4	Utiliza conceptos para formular oraciones completas en inglés de forma oral y escrita.					
5	Elabora cuadro de triple entrada clasificando sustantivos, adjetivos y verbos en inglés.					
6	Construye, escribe y habla oraciones completas utilizando sustantivos, adjetivos y verbos en inglés.					
7	Se incorpora en el equipo e interactúa con otros sin problemas de adaptación o asuntos personales.					
8	Se incorpora en parejas y practica el idioma acorde al tema con su compañero sin problema alguno.					
9	Traza y recorta tarjetas con ilustraciones y conceptos					
10	Elabora tablero de cartón para realizar el juego					
11	Juega con sus compañeros en un ambiente de armonía y sin dificultades.					
12	Coloca el “Memory game” en el baúl visible y disponible para el resto del grupo en el aula.					

Puntaje parcial:					
------------------	--	--	--	--	--

Sugerencias: _____

Evaluador: _____ Evaluado: _____

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL PRODUCTO:

“Alphabet ball toss”

Aspectos a evaluar	SI	NO
Conoce un amplio repertorio de conceptos mediante el juego		
Define sílabas tónicas en conceptos escritos en inglés y los pronuncia en voz alta.		
Identifica errores ortográficos y se enriquece a si mismo y enriquece la escritura de los demás.		
Se incorpora al equipo y colabora con todos		
Identifica cantidad de sílabas en palabras escritas en inglés		
Clasifica palabras en inglés utilizando por cantidad de sílabas		
Elabora un listado de conceptos utilizando la primera letra del alfabeto inglés y posteriormente el resto de las mismas.		
Juega con sus compañeros creando un ambiente de armonía y aprendizaje significativo sin problema alguno.		
Comparte el juego en un lugar visible del salón de clase.		
TOTAL:		

Observaciones:
Nombre de quien revisó:

ESCALA ESTIMATIVA PARA EVALUAR EL PRODUCTO:

“Bingo”

		EVALUACIÓN				
		I	R	B	MB	E
Nº	INDICADORES					
1	Conoce términos clasificados en grupos como lo son; <i>animals, food, drinks, fruits and vegetables</i> .					
2	Pone en práctica la interacción mediante el juego con el resto del grupo.					
3	Sabe diferenciar conceptos mediante ilustraciones.					
4	Pronuncia correctamente sustantivos en inglés.					
5	Elabora cuadro con cinco categorías clasificadas en <i>animals, food, drinks, fruits</i> y <i>vegetables</i> .					
6	Elabora tarjetas con ilustraciones de acuerdo al tema, con sus conceptos en inglés y español.					
7	Elabora tablas de cartón reciclable con ilustraciones y sus nombres en inglés y español, así como pronunciación.					
8	Elabora 25 tarjetas para utilizarlas en el Bingo.					
9	Juega Bingo en el salón de clase con el resto del grupo y va pronunciando cada tarjeta.					
10	Coloca el juego en el baúl en un lugar visible y lo dispone para el resto del grupo.					

Puntaje parcial:					
------------------	--	--	--	--	--

Sugerencias:_____

Evaluator:_____

Evaluated:_____

RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DEL PRODUCTO FINAL:
“The trunk of the games”

REPRESENTANTE DEL EQUIPO:

TEMA: _____

PRODUCTO: _____

Criterio	Muy Satisfactorio 4 – 5 puntos	Aceptable 2 – 3	No Aceptable 0 – 1	Puntuación
Trabajo en equipo	Es muy notorio el trabajo en equipo realizado por todos los integrantes.	Se nota un distanciamiento entre algunos integrantes del equipo.	Los integrantes del equipo ha trabajado por separado y eso se nota en su producto	
Presentación del baúl de los juegos.	Presenta baúl excelente.	Presenta baúl muy bueno.	Presenta baúl en malas condiciones y muy poca información.	
Contenido del baúl	Presenta baúl con todos los productos elaborados durante el proyecto	Presenta baúl solamente con algunos de los productos.	El baúl no cuenta con los productos que se le pidieron.	
Exposición del baúl y su contenido.	Brinda una explicación completa y muy clara de su producto a sus compañeros.	Brinda una explicación poco clara de su producto a sus compañeros.	La explicación de sus productos es confusa.	
Distribución del baúl.	Comparte y distribuye baúl a todos sus compañeros.	Comparte y distribuye baúl solo a algunos compañeros.	No comparte ni pone en un lugar visible el baúl con sus productos.	
TOTAL DE PUNTOS				
CALIFICACIÓN				