



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004**

**Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012**

**Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación**

**Maestría en Ciencias de la Educación.**

**DISEÑO DE UNA PROPUESTA ENMARCADA EN LA LÚDICA Y EL  
JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE  
GRADO TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO  
RICAURTE MAITO, TARQUI HUILA.**

**Autor: Fulvia Lucero Perdomo Rojas**

**Tutor: Próspero José Posada Myer**

**Panamá, mayo, 2018**



**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004**

**Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012**

**Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación**

**Maestría en Ciencias de la Educación.**

**DISEÑO DE UNA PROPUESTA ENMARCADA EN LA LÚDICA Y EL  
JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE  
GRADO TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO  
RICAURTE MAITO, TARQUI HUILA.**

**Trabajo presentado como requisito para optar al grado de Magister en  
Ciencias de la Educación.**

**Autor: Fulvia Lucero Perdomo Rojas**

**Tutor: Próspero José Posada Myer**

**Panamá, mayo, 2018**

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del Director del Trabajo de Grado

Panamá, mayo, 2018

## RESUMEN

El presente trabajo de grado titulado “Diseño de una propuesta enmarcada en la lúdica y el juego en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte Maito, Tarqui Huila”. Esta investigación se realizó con el objetivo de diseñar y presentar una propuesta didáctica pedagógica enmarcada en la lúdica y el juego en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, sede Central del Centro poblado de Maito, municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia. Esta indagación se basó en el diseño y desarrollo de lecciones en el aula, el cual se entiende como una apuesta didáctica, fundamentada en la lúdica y el juego como recursos educativos, para motivar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de transición. Para el presente caso de estudio, se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo transeccional o transversal con diseño descriptivo- exploratoria, la cual tiene como objetivo, conocer el problema e identificar las variables y recursos educativos necesarios para la enseñanza del idioma inglés, que finalmente servirán para llegar a diversas conclusiones dentro de las cuales la lúdica en educación es y seguirá siendo un elemento de gran importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje de todos los establecimientos educativos del país. Al implementar la metodología en los estudiantes de transición se evidencia avances en la comprensión del inglés, gracias a la inclusión de la lúdica y juegos educativos en la metodología de estudio. Finalmente se describen cada una de las lecciones que se desarrollaron y las evidencias del proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Lúdica, Juego, enseñanza, aprendizaje.

## ABSTRACT

The present work of degree titled "Design of a proposal framed in the ludic and the game in the learning of English in the students of transition degree of the Educational Institution Antonio Ricaurte Maito, Tarqui Huila". This research was carried out with the objective of designing and presenting a pedagogical didactic proposal framed in the playful and the game in the learning of English in the students of transition degree of the Educational Institution Antonio Ricaurte, Central headquarters of the populated center of Maito, municipality of Tarqui, department of Huila, Colombia. This inquiry was based on the design and development of lessons in the classroom, which is understood as a didactic bet, based on play and the game as an educational resource, to motivate the learning of the English language in transition students. For the present case study, a research was carried out with a quantitative approach of transectional or transversal type with descriptive-exploratory design, which aims to know the problem and identify the variables and educational resources necessary for teaching the English language, that finally will serve to arrive at diverse conclusions within which the ludic one in education is and will continue being an element of great importance in the processes of education-learning of all the educational establishments of the country. By implementing the methodology in transition students, progress is made in understanding English, thanks to the inclusion of play and educational games in the study methodology. Finally, each of the lessons that were developed and the evidences of the learning process are described.

Keywords: Playful, Game, teaching, learning.

## DEDICATORIA

A mi hija Karen Melisa Bermeo Perdomo el regalo más hermoso que me ha regalado el señor, quien es mi motivación diaria para alcanzar grandes y pequeñas metas.

A mis padres por darme la vida y ser el mejor ejemplo de perseverancia, constancia y amor quienes me han apoyado en la vida para alcanzar cada uno de los propósitos trazados.

Y a la memoria de mi hermano Oscar Fernando Perdomo Rojas, que siempre me apoyo en cada uno de mis proyectos tanto personales como profesionales quien más que un hermano fue un gran amigo.

Y a ustedes mi familia ¡muchas gracias!

***“SI CREES EN TI MISMO, NO HABRÁ NADA QUE ESTÉ FUERA DE TUS  
POSIBILIDADES.”***

Wayne Dyer

## AGRADECIMIENTO

Para llevar a feliz término la presente maestría se contó con la colaboración de diferentes personas que directa o indirectamente se involucraron en el proceso investigativo, por tanto expreso mis agradecimientos por el apoyo brindado.

A Dios, por sus continuas bendiciones y su infinito amor, por darme las capacidades necesarias para poder alcanzar este logro.

A la Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología “UMECIT” que me abrió sus puertas brindándome la confianza por medio de cada uno de los tutores que me orientaron las asignaturas para alcanzar los propósitos.

A los estudiantes de grado transición y padres de familia que siempre estuvieron dispuestos a colaborar en las actividades propuestas.

Por otro lado a la de mi asesor de trabajo de grado, el Doctor Próspero José Posada Myer quien desde sus conocimientos y experiencias acompañó asertivamente el proceso de investigación mil gracias por su dedicación, compromiso, responsabilidad y comprensión.

Al comité de investigaciones y a la Doctora Magdy de las Salas por su colaboración en el proceso de investigación.

Finalmente a mi hija Karen Melisa Bermeo Perdomo por ser la motivación para salir adelante en la vida, a mi familia por su comprensión y el tiempo sacrificado para ver hecho realidad un sueño más que se verá reflejado en el día a día en lo personal y profesional.

## ÍNDICE GENERAL

Resumen .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Índice General .....	viii
Introducción .....	xii
CAPÍTULO I .....	14
1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.....	14
1.1 Descripción de la problemática. ....	14
1.2 Formulación de la pregunta de investigación.....	17
1.3 Objetivos.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.3.1 Objetivo general.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.3.2 Objetivos específicos. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.4 Justificación e impacto.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO II .....	22
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
3.1 Antecedentes de la Investigación. ....	22
3.1.1 A nivel internacional. ....	22
3.1.2 A nivel nacional.....	25
3.1.3 A nivel regional. ....	28
3.2.1 Lúdica Definición. ....	28
2.2.2 Principios de la lúdica.....	31
2.2.3 Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto y su relación con el juego. ....	34
2.2.4 Importancia de la lúdica. ....	37
2.2.5 Beneficios del juego en la labor docente. ....	38
2.2.6 Razones para la utilización del juego en la enseñanza-aprendizaje. ....	39
2.2.7. Definiciones de juego.....	44

2.2.8. Características del Juego.....	49
2.2.9. El juego educativo .....	53
2.2.10 ¿Por qué es importante jugar en la escuela? .....	59
2.2.11 La importancia del inglés. ....	63
2.3 Operacionalización de variables. ....	64
2.3.1 Variable independiente: Lúdica .....	64
2.3.2 Variable dependiente: El aprendizaje y enseñanza del inglés. ....	65
CAPÍTULO III .....	68
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	68
3.1 Enfoque de la investigación.....	68
3.2 Tipo de investigación .....	69
3.3 Diseño de la investigación.....	70
3.4 Población y muestra .....	72
3.4.1 Población. ....	73
La población está conformada por 150 docentes de la Institución Educativa Antonio Ricaurte Maito, Municipio de Tarqui en el Departamento del Huila. ....	73
3.4.2 Muestra .....	73
La muestra es 109 docentes, escogidos en 30 docentes para el caso de estudio .....	73
3.5 Técnicas e instrumentos de investigación.....	73
CAPÍTULO IV .....	77
4. ANALISIS DE RESULTADOS .....	77
4.1 Procesamiento de datos. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.2 Discusión de resultados.....	82
CAPÍTULO V .....	85
5. PROPUESTA.....	85
5.1 Título de la propuesta .....	85
5.2. Objetivos de la propuesta.....	85
5.3. <i>Descripción de la propuesta</i> .....	86

5.4. <i>Fundamentación</i> .....	89
5.5 <i>Metas</i> .....	90
5.6. <i>Beneficiarios</i> .....	91
5.7. <i>Productos</i> .....	92
5.8. <i>Localización</i> .....	94
5.9. <i>Metodología</i> .....	94
5.10. <i>Cronograma</i> .....	95
5.11. <i>Recursos</i> .....	96
5.12. <i>Presupuesto</i> .....	97
5.13. <i>Sistematización de la propuesta</i> .....	97
CONCLUSIONES .....	109
RECOMENDACIONES .....	111
BIBLIOGRAFÍA .....	cxviii
ANEXOS.....	121

## TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 A, B Aprendiendo los números en inglés. ....	131
Ilustración 2 A. Aprendiendo la pronunciación de las figuras geométricas. B. Construyendo las figuras geométricas con lazos. C. Armando dominós de la figura geométrica. ....	132
Ilustración 3 A, B Utilizando aros para aprender la pronunciación de los colores y a la vez al mismo tiempo repasando las figuras geométricas. C. Aprendiendo vocabulario en inglés. ....	133

## TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	66
Tabla 2 tabla de Operacionalización .....	67
Tabla 3 "Cronograma de actividades segundo año lectivo 2018) .....	95
Tabla 4 "Presupuestos utilizados en las lecciones" .....	97

## INTRODUCCIÓN

El marco legal de la educación preescolar en Colombia, contempla la lúdica como uno de los principios fundamentales en el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas, para el cual es necesario disponer de escenarios y espacios adecuados que enriquezcan el aprendizaje en todas las dimensiones, hasta el punto de lograr una formación integral para toda la etapa escolar; teniendo en cuenta que ésta es un aspecto determinante en la vida de un ser humano. Para este caso, el grado transición se considera la base y marca considerablemente el camino a seguir en los demás grados establecidos en la formación de niños, niñas adolescentes y jóvenes.

Atendiendo a lo expuesto anteriormente, cobra importancia el carácter flexible y multidimensional de la educación dado que permite la ejecución de diferentes aspectos los cuales según estudiosos y expertos en el tema son y serán muy favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje, al igual que en la formación para la vida. Uno de esos aspectos es la lúdica y el juego cuyo carácter dinámico, recreativo, y sin duda llamativo ofrecen un conjunto de posibilidades; éstos han ido evolucionando y cobrando protagonismo de manera considerable hasta el punto de convertirse en herramientas utilizadas por docentes de todos los niveles de educación para hacer de su práctica algo agradable, encontrar la aceptación de sus estudiantes y por ende la atención y disposición para aprender, razones suficientes para ser tenidos en cuenta a la hora de la enseñanza de una segunda lengua.

Las instituciones educativas son los escenarios adecuados para la formación integral de los seres humanos, por ello es que en éstas se deben abordar los temas necesarios para que dicha formación cumpla con lo requerido cuando no se acuda más a ellas. Por lo anterior es que se estima conveniente el uso

de la lúdica y el juego como unas de las estrategias más ricas, atendiendo a que en el hogar la labor de los padres es cada vez es menor en cuanto a la formación de sus hijos e hijas, debido a falta de conocimiento en gran parte de las áreas y especialmente en inglés, esto a que un gran porcentaje de ellos no recibieron una preparación sólida, otra razón son las ocupaciones de tipo laboral o del hogar o simplemente por falta de interés dejándola en manos de los docentes quienes además de cumplir con las labores institucionales y de formación deben asumir responsabilidades que los padres delegan sobre ellos.

En relación con lo anterior y teniendo en cuenta la necesidad de transversalizar, mejorar y ejecutar proyectos de manera novedosa para hacer más efectivos los procesos de enseñanza y aprendizaje de niños, niñas e incluso adolescentes; surge este proyecto de investigación en el cual cobra importancia la lúdica y el juego como recursos didácticos para el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado transición.

La educación preescolar es la oportunidad que tienen los docentes para lograr que los estudiantes se enamoren de su proceso de formación, esto se puede lograr con la lúdica y el juego como elementos fundamentales con los que se despierte el deseo de participar en las actividades propuestas y por consiguiente de aprender los contenidos del área de inglés que son en primera medida un factor diferente debido a que se trata de un idioma nuevo del cual tal vez no han tenido la posibilidad de escuchar o de interactuar directamente.

Este proyecto pretende contribuir al proceso de aprendizaje del inglés de los infantes e infantas de manera amena y divertida, diseñando propuestas que permitan insertar la lúdica y el juego en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones dentro y fuera del aula para

alcanzar los objetivos propuestos hasta el punto, que el aprendizaje del inglés sea uno de los aspectos que más disfruten, logrando minimizar y en el mejor de los casos eliminar la apatía que gran número de niños y niñas sienten hacia esta área en grados siguientes.

Por esta razón es indispensable que se opte por una manera didáctica con la cual los educandos se sientan motivados e interesados en producir procesos significativos. Es aquí donde cobran protagonismo estos dos elementos con su función didáctico-educativa.

# CAPÍTULO I

## 1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

### 1.1. Descripción de la problemática.

En la actualidad una de las razones que más preocupa a instituciones educativas y en particular a docentes del área del inglés, son los bajos resultados que se obtienen en las pruebas aplicadas por los entes encargados donde se miden los conocimientos de niños, niñas y jóvenes de los diferentes grados en ésta. Por tal razón los profesionales de la educación deben buscar las estrategias que les permita acercar a sus estudiantes a comprender los contenidos, al igual que mantener conversaciones, leer y comunicarse de manera fluida en el nuevo idioma.

Respecto al tema de la importancia del inglés, la Ley 115 de 1994 o Ley general de Educación, establece en el Artículo 23, que para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional; dentro de estas se encuentran Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros. Por la anterior razón, al igual que la trascendencia de los nuevos retos educativos a los que se somete la educación en la actualidad se hace ineludible la enseñanza de ésta desde el grado transición, puesto que es el inicio de la formación de chicos y chicas al igual que la oportunidad de involucrarlos mediante el juego y la lúdica como factores fundamentales en el proceso de aprendizaje de infantes en edad preescolar y con la clara

convicción que de esta manera los resultados obtenidos en los siguientes grados pueden mejorar considerablemente.

En lo que concierne a la importancia de la lúdica y el juego en la enseñanza del inglés, diferentes autores han realizados investigaciones interesantes, las cuales actúan como soporte de ésta y de futuras en las que se pretenda mostrar que estos dos aspectos pueden utilizarse para facilitar el proceso de enseñanza del inglés en el grado transición, teniendo en cuenta que es uno de los idiomas que más se habla a nivel mundial, al igual que se considera fundamental para desenvolverse en una sociedad donde se miden los conocimientos de esta lengua en pruebas establecidas por los entes evaluadores; y que inevitablemente se ha llegado a considerar como uno de los retos que hoy enfrentan los establecimientos educativos a nivel nacional.

Este proyecto de investigación se llevó a cabo con 30 docentes de la Institución Educativa Antonio Ricaurte sede Central del centro poblado de Maito, municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia, en la cual se identificó el desagrado, falta de interés, bajo rendimiento en el área de inglés por parte de los estudiantes cuando se tratan temas referentes a esta área. Con la intención de modificar esta situación se hace necesaria la implementación de estrategias mediadas por la lúdica y el juego debido a la diversidad de opciones que ofrecen que puede ser puesta en marcha en este nivel que se considera la base de la educación de los individuos.

Por otra parte, al iniciar la enseñanza del inglés desde grado transición se da el primer paso para alcanzar las metas que se proponen desde los entes encargados como es el caso del Marco Común Europeo que estipula claramente los niveles que deben ir alcanzando los estudiantes de los establecimientos educativo a través de la formación brindada en éstos;

atendiendo al propósito de formar una sociedad bilingüe, lo que se puede alcanzar con diferentes herramientas. La lúdica y el juego pueden ser los instrumentos, en vista de que ofrecen un sinnúmero de alternativas, convirtiéndose en recursos educativo por excelencia, además de ser actividades fundamentales en la niñez que pueden ser implementadas en este grado, en vista de que transición se considera el primer paso para dejarse cautivar por los contenidos esenciales para la continuidad en la escuela y donde estas herramientas son protagonistas del proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje.

El propósito de la presente investigación es diseñar y presentar una propuesta enmarcada en la lúdica y el juego en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, sede Central del centro poblado de Maito, municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia, adaptada al contexto y a la edad en la que se encuentran los niños y las niñas con la finalidad de sumergirlos de forma divertida en el aprendizaje de un idioma que puede ser muy útil para su futuro; ese que amerita aprender nuevos idiomas para enfrentar el intercambio de culturas en el que se encuentra la sociedad actual y que se ha convertido en un reto de la formación académica y personal.

Atendiendo a las exigencias de las sociedades actuales, a la relevancia del aprendizaje de una segunda lengua mediante recursos que cautiven a los educandos desde las primeras etapas de escolaridad, al igual que de la premura de los docentes a implementar nuevas estrategias en la enseñanza del inglés en la institución no como un área obligatoria sino como la llave de entrada a nuevas culturas y oportunidades, se pretende resolver el siguiente interrogante:

¿Cómo influye la lúdica y el juego en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, sede Central del Centro poblado de Maito, municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia?

1.2. Formulación de la pregunta de investigación.

¿Cómo influye la lúdica y el juego en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, sede Central del Centro poblado de Maito, municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivo general.

Diseñar y presentar una propuesta enmarcada en la lúdica y el juego en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, sede Central del Centro poblado de Maito, municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia.

1.3.2. Objetivos Específicos.

1.3.2.1. Diagnosticar la teoría situacional y personal en todo el proceso del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte”.

1.3.2.2. Establecer el tipo de actividades lúdicas y el de juegos apropiados para la enseñanza del inglés en los niños y niñas de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte.

1.3.2.3. Diseñar una propuesta pedagógica mediada por el juego y la lúdica para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte.

#### 1.4. Justificación e impacto.

En el sector educativo actual se suele hablar de calidad educativa basada en las necesidades e intereses de los niños y niñas, más cuando se trata de estudiantes de grado transición quienes comienzan de manera formal su proceso de formación académica. Éste debe favorecer el aprendizaje a través de experiencias innovadoras con las cuales se logre la adquisición de los conocimientos necesarios para la siguiente etapa, una de las formas de hacerlo es jugando, divirtiéndose e implementando la lúdica y el juego con el ánimo de alcanzar todos los logros propuestos para un desarrollo integral de los participantes, al igual que procesos satisfactorios y por ende enriquecer el quehacer pedagógico.

La lúdica y el juego han sido considerados como una herramienta didáctica para la adquisición, desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y las niñas en edad escolar, en las diferentes áreas del currículo de los sistemas educativos e incluso también en la vida del ser humano; considerando que éstos pueden proporcionar condiciones muy favorables para el desarrollo cognitivo, social, emocional y personal. Existen autores que han expuesto los beneficios de la lúdica y el juego en el campo educativo y en sus diferentes áreas, dado la multiplicidad de características didácticas y pedagógicas que ha mostrado, por ello, para alcanzar las metas propuestas en el proceso de

enseñanza- aprendizaje que hoy día demanda de innovación puesto que se compite con la tecnología y actividades que ocupa gran parte del tiempo de los pequeños, se estima conveniente la innovación y motivación para lograr que el sistema educativo compita a la par, se adapte a los cambios y hacer de estos un factor que facilite los procesos, para que los educandos muestren interés en aprender.

Los procesos de enseñanza aprendizaje se encuentran presentes en todos los campos; éste permear diariamente a los educandos de las diferentes sociedades del mundo. El campo educativo y su rol formador de personas competentes no es ajeno a esta situación dado que muchos niños y niñas acuden desde temprana edad a instituciones educativas de carácter privado o público a adquirir los conocimientos necesarios para desenvolverse día a día en un mundo que evoluciona a un ritmo bastante acelerado, en el cual cada vez son más necesarios los aprendizajes aplicados a la necesidades y requerimientos de la vida cotidiana y global. En la actualidad no es suficiente con tener el conocimiento sobre determinado aspecto, es necesario que se aplique para dar sentido a un sinnúmero de actividades que cobran importancia para las personas, que facilitan su vida diaria, permiten interactuar, conocer y disfrutar e incluso contribuyen enormemente en su formación personal y profesional.

Una de estas situaciones se relaciona considerablemente con el aprendizaje de una segunda lengua: el inglés; una de las más habladas a nivel mundial; de igual manera gran número de los países en donde se habla este idioma son considerados como países desarrollados que influyen en la globalización del mundo. Una razón más de las muchas que existen para aprenderlo. Los centros educativos, siendo los primeros lugares donde los niños y las niñas adquieren conocimientos para su futuro deben velar por que éstos sean de

calidad, al igual que útiles para la vida; por ello es que se vuelve prácticamente obligatorio que los procesos de enseñanza de esta área cumplan con estándares que respondan a los requerimientos de mundo actual.

La formación en inglés desde el grado transición debe ser una necesidad que deben suplir los currículos escolares bajo las mejores condiciones, aunque no es un secreto que existe un gran porcentaje de estudiantes que no se sienten atraídos ni motivados por esta lengua, y aprenden los contenidos de manera automática, memorística y puede decirse que por obligación para alcanzar las calificaciones necesarias para aprobarla, lo que se constituye en un factor que disminuye el rendimiento académico en el área e incluso lleva al docente a pensar que no está realizando una labor significativa; situación que debe cambiar.

El presente proyecto surge debido a los resultados y actitud de los estudiantes de básica primaria de la sede, quienes reconocen su apatía, poca disponibilidad e incluso pereza hacia el aprendizaje de los contenidos del área de inglés; razón por la que se hace necesario un cuestionamiento reflexivo que apunte al hallazgo de la mejor alternativa en pro de darle una solución adecuada a la problemática presentada en el establecimiento educativo. Se plantea que al diseñar una propuesta pedagógica mediadas por la lúdica y el juego puede reducirse y hasta eliminar esta situación, comenzando a implementarla en el grado transición, etapa en la que niños y niñas se encuentran interesados, atentos y dispuestos hacia el aprendizaje de aspectos nuevos, motivo que debe ser aprovechada para cambiar este panorama no solamente en la sede sino en toda la institución, mejorando el rendimiento académico y donde el docente involucre al estudiante en un proceso de aprendizaje activo y divertido donde éste aprenda de diferentes

formas y por ende consiga el objetivo que ha planteado, hasta el punto que el área de inglés sea una de sus favorita.

# CAPÍTULO II

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1. Antecedentes de la Investigación.

En este apartado se citan las tesis internacionales y nacionales que sirvieron de referente a la investigación, las cuales orientan la investigación para fortalecer el marco teórico y los procesos metodológicos en la enseñanza del inglés.

#### 2.1.1. A nivel internacional.

En primera instancia se encuentra la investigación realizada por González, Fernanda. (2008), con su tesis titulada comunicación y educación en la enseñanza del inglés. El uso de los materiales auténticos como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Esta investigación consistió en elaborar un diagnóstico sobre la percepción que tienen los profesores acerca del uso de los materiales auténticos como apoyo didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la clase de inglés de primer grado de educación secundaria. Se planteó como objetivo el identificar los materiales de apoyo que usa el profesor en la clase para posteriormente, conocer la percepción que tienen los docentes y alumnos acerca de los materiales de apoyo.

Una de las conclusiones más importantes es que los docentes manifiestan que existe un uso regular de materiales de apoyo en la clase de inglés, pero que es necesario que el profesorado trabaje en la búsqueda y elaboración de

material, ya que en la clase de inglés es indispensable el uso de diferentes materiales que coadyuven a mejorar la comprensión de los temas en las clases.

Esta investigación es pertinente como apoyo a la presente porque reconoce la importancia de manejar en las clases de inglés estrategias y materiales pedagógicos para convertir la clase más interesante para los estudiantes, los ayuda a comprender mejor los temas y además los motiva a aprender de manera participativa.

En segunda instancia se encuentra la investigación por Rojas, Paola. (2013). Reforzando el aprendizaje del idioma inglés en el aula con el apoyo y uso de las TIC. Este proyecto se enfocó en mostrar cómo es que los recursos web 2.0 (videos, audios y blog) son de gran utilidad para mejorar la habilidad oral en inglés de los alumnos que acuden al centro de idiomas Angloamericano en cuanto a las cualidades de expresión oral: pronunciación, fluidez, coherencia, entre otros, además de promover y enseñar a los alumnos a que interactúen con éstos y así conozcan y obtengan todos los beneficios que brindan las TIC en el aprendizaje de un segundo idioma. La metodología que conlleva este proyecto se basa en la implementación de recursos web 2.0 (videos, audios y blog) en el aula mediante el uso de diferentes actividades educativas con estrategias diseñadas por la docente para aumentar la práctica oral en inglés de los alumnos.

Como conclusión se mencionó que los alumnos necesitan de práctica constante para adquirir de manera exitosa el idioma inglés. Mientras el alumno esté en contacto con éste, ya sea de manera presencial en un salón de clases bajo la supervisión de un docente o por medio del uso de la tecnología,

entonces, el alumno podrá familiarizarse y adentrarse más rápidamente en el ámbito y contexto del idioma.

Este proyecto fortalece las iniciativas de buscar estrategias dinámicas que ayuden a los estudiantes a descubrir recursos que le sirvan para aumentar la participación con los compañeros y los motive a su participación oral en inglés en clase.

En tercera instancia se encuentra la realizada por Mayoral, Pedro. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés a niños de preescolar: el caso de un colegio en Colima, México. Esta tesis aborda el análisis de las prácticas de enseñanza y tiene como objetivo principal: analizar las características de las estrategias didácticas utilizadas en la práctica para enseñar el idioma inglés a niños de cinco a seis años del nivel preescolar. Este abordaje se hace desde el paradigma constructivista, con enfoque cualitativo y desde el método de estudios de caso. Para llevar a cabo la investigación se estudiaron cuatro grupos de último grado de preescolar en un colegio bilingüe de la ciudad de Colima que opera en media jornada, en el turno matutino, y en apego a la inmersión total en el idioma inglés.

Se registraron los eventos y se obtuvieron los datos mediante el uso de múltiples instrumentos y técnicas: 1) un diario de campo, 2) registros videográficos, 3) la observación participativa, y 4) entrevistas. El análisis y la validación se realizó desde la cristalización (múltiples formas de análisis), apoyados en el paquete de computo cualitativo ATLAS.ti®. A partir de este posicionamiento epistemológico se busca responder a la pregunta: ¿Cómo se caracterizan las estrategias didácticas utilizadas en la práctica para enseñar el idioma inglés a niños de cinco a seis años del nivel preescolar?

En sus conclusiones se pudo evidenciar una de las más importantes al uso de estrategias como fue la que se identificaron 11 procesos que pueden ser catalogados como estrategias de acuerdo al concepto establecido para esta investigación (6.3.). Las estrategias se clasificaron en dos grupos según sus usos e implicaciones. Los dos grandes grupos fueron identificados como Estrategias Didácticas para la Enseñanza de Inglés (EDEI) y Estrategias Para la Organización y un Control Cálido del Aula (EPOCCA) (6.3.). En las EDEI se agruparon las siguientes; 1) Modelado adaptativo, claro y explícito. 2) Reproducción lingüística. 3) Producción lingüística. 4) Uso de respuesta física total. 5) Cantos y juegos dirigidos. 6) Diálogos cortos adecuados y significativos para la edad del niño. En las EPOCCA se agruparon las restantes: 7) Inducción cálida y desarrollo de apego. 8) Agenda de objetivos del día, (estructura de la clase). 9) Fomento al orden, atención y disciplina. 10) Acompañamiento cálido y cercano. 11) Promoción de interacciones en un entorno afectivo positivo.

Esta investigación orientó a la presente para tener en cuenta entre las estrategias para la enseñanza del inglés en el grado transición una que se convierta en estrategia que implique la organización, motivación del grupo a participar en las actividades propuestas como la didáctica.

#### 2.2.1. A nivel nacional.

En Colombia también se han realizado varios estudios sobre el impacto que causan diferentes estrategias didácticas en los procesos de enseñanza aprendizaje en varias áreas del conocimiento. Uno de ellos que se tomó como referente para el presente trabajo fue la investigación de Toro, Sandra (2009). Ambientes de aprendizaje y desarrollo de competencias comunicativas:

concepciones y experiencias de los docentes de inglés de los colegios CAFAM e Integrado de Fontibón.

El propósito fundamental de este trabajo de investigación fue describir las concepciones y experiencias de los docentes de inglés de los Colegios Cafam e Integrado de Fontibón, con relación a la construcción de ambientes de aprendizaje para el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes del grado sexto; para ello se combinaron métodos cualitativos que permitieron la triangulación de la información para así dar respuesta a los objetivos de la investigación.

En la investigación se concluyó que las concepciones son determinantes en la actuación del docente dentro y fuera del salón de clases, con relación a la construcción de ambientes de aprendizaje, pues éstas pueden facilitar o por el contrario dificultar el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes.

Esa investigación es pertinente porque orienta al docente de aula en el área de inglés a que identifique, precise y profundice sus concepciones de ambiente de aprendizaje y competencias comunicativas para así construir ambientes que le permitan el desarrollo de las competencias dentro de contextos reales y significativos.

Otra investigación fue la realizada por los estudiantes Salgado, Diana & Beltrán, Jennyfer. (2010). Aprendizaje de la segunda lengua en edad preescolar: estrategias didácticas para la enseñanza en el aula. Esta tesis buscó responder al propósito de determinar cuáles son las estrategias didácticas utilizadas dentro del aula para la enseñanza de una segunda lengua en contextos educativos preescolares bilingües.

Una de las conclusiones más importantes fue que se determinó que el proceso de enseñanza-aprendizaje de una L2 en los niños y niñas preescolares gira en torno a su relación con el maestro y los contenidos. La calidad de aprendizaje de los nuevos conocimientos depende significativamente de la intervención del profesorado para encauzar el proceso y promover la consecución de los logros que a corto, mediano y largo plazo propuso para desarrollar las habilidades básicas de la comunicación oral en L2: escuchar (listening), hablar (speaking), leer (reading) y escribir (Writing).

Esta investigación es pertinente ya que orienta al docente a buscar estrategias en donde haya una mayor interacción con el estudiante con el fin de fortalecer los procesos pedagógicos y desarrollar interactuando con ellos las habilidades básicas del idioma inglés.

Otra tesis relacionada con la investigación fue la de Paredes Ortega y Guevara Rosa (2010, p.55), de la universidad industrial Santander, llamada "Objetos virtuales de aprendizaje para apoyar la enseñanza de la informática en la media vocacional", cuyo objetivo consistió en desarrollar objetos virtuales de aprendizaje para apoyar la enseñanza de la informática en la media vocacional soportado por un sistema de gestión de aprendizaje virtual de distribución libre, con el fin de contribuir a los procesos de aprendizaje.

En conclusión, la tesis determinó la importancia de la inclusión de las TIC en la educación y la necesidad de que los docentes formen parte activa en las actividades de formación y capacitación para que aprovechen los beneficios de la tecnología aplicada a la educación. También resaltó las ventajas de los objetos virtuales de aprendizaje porque son reutilizables, educativos, accesibles y se integran con facilidad en diversas plataformas.

La investigación hace un aporte importante porque pudo establecerse que el uso de las TIC como de estrategias diferentes como la expuesta en la presente investigación en relación a la lúdica, en el aula de clases hace que el estudiante se motive por la diversidad de elementos didácticos que le pueden brindar para que su aprendizaje sea más divertido, interesante y por lo tanto sea significativo.

#### 2.1.2. A nivel regional.

En este nivel no fue posible encontrar investigaciones relacionadas con el aprendizaje del inglés en grado preescolar. Si bien existen personas que han cursado licenciaturas y maestrías infortunadamente no las han publicado para ser utilizadas como referentes.

### 2.2. Bases teóricas.

#### 2.2.1. Lúdica Definición.

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: El término lúdica/o proviene del latín ludus, "Lúdica, dícese de lo perteneciente o relativo al juego, se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

Para ampliar la definición, Dinello (2007):

Es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de

relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia. (p.22)

También Martínez, L. (2008, p.23), considera que: “El elemento principal del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje”.

Para Jiménez, (1998, p.43) La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Tal vez se logre una aproximación de su compleja semántica en la frase: “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad.

Montes y Benítez (2012, p36) en la revista digital Efdeportes exponen lo siguiente “La lúdica no se reduce al juego, como tampoco éste a la infancia. Se expresa en él como una de las manifestaciones más significativas y, de ningún modo, en todo juego se expresa la característica esencial de lo lúdico”.

La biblioteca digital Magisterio en su revista número 19, señala que: En la educación y pedagogía se habla de la escuela lúdica como aquella donde se utiliza el juego como estrategia para ayudar a resolver los problemas de adaptación infantil a través de la ludoterapia. Una escuela lúdica está organizada en ludotecas con escenarios, espacios, actividades, estrategias, proyectos que pueden estructurarse para organizar un programa o proyecto divertido que ayude a motivar a los educandos hacia la escuela y el aprendizaje. La lúdica genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los educandos deseos y pasiones no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido. Quien tiene expectativa por algo, se interesa por ese algo, y quien se interesa en algo endógenamente se motiva por él: quien se motiva centra su atención y quien centra su atención actitudinalmente se dispone a aprender. La lúdica podría considerarse como una rama de la didáctica que tiene como propósito generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje.

Díaz, M (2014, p.45) expone que en las manifestaciones más significantes en el ser humano por la relación existentes entre la acción y el fenómeno que surge de su significado, está presente la lúdica. Lo lúdico produce diversión, placer, alegría que se identifica con la recreación y expresiones culturales como el teatro, danzas, música, competencias deportivas, juegos infantiles, entre otros; estas acciones se viven desde la infancia hasta la etapa de la vejez.

## 2.2.2 Principios de la lúdica

Díaz Mejía (2006, p54) afirma que la interpretación de principios reguladores de la función y las prácticas lúdicas está orientado a comprender y explicar las condiciones de su existencia, sentido y significado. Estos dos términos han sido utilizados a lo largo de este estudio como punto de llegada de la investigación. En el intento por comprender ese sentido y significado de la lúdica en la existencia del ser humano, es posible considerar una diferencia entre esas expresiones lingüísticas, aunque resulte problemático y discutible, pero en rigor el análisis lo exige. El significado de una acción está dado a partir del sentido que el sujeto le atribuye de un modo consciente, el cual es el objeto de estudio del etnógrafo cuando se plantea comprender el significado de las acciones de un grupo social o cultural determinado.

### 1. Principio de acción o fantasía.

La fantasía es necesario comprenderla desde dos planos fundamentales para no caer en el terreno de la pura subjetividad. Uno, desde la actividad del inconsciente, para lo cual el psicoanálisis ofrece los conocimientos necesarios para la interpretación; el otro, desde lo sociológico y lo antropológico para interpretarla desde la actividad sociocultural del sujeto. De este modo la fantasía es comprendida como la fuente para la actividad creadora, que luego se somete a la transformación de los datos extraídos de la realidad externa.

### 2. Principio de alteridad.

Hay en el lenguaje filosófico y artístico un sentido de la alteridad, para significar la condición de ser otro. De este sentido, se deriva y se formaliza el principio de la alteridad para incorporarlo a la estructuración de la función lúdica del sujeto. Este principio expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales.

La relación del sujeto con la realidad social y cultural es conflictiva y problemática debido al condicionamiento de la libertad por los códigos morales y las reglas que regulan las instancias de poder en la vida material. Estas circunstancias crean en el ser humano la necesidad de encontrar otros tiempos y espacios para satisfacer necesidades, emociones y curiosidades que lo son negadas en el mundo material. Esta carencia de posibilidad real se transfiere al plano de la ficción para construir los mundos imaginarios y posibles para encontrar, paradójicamente, la realización de su yo. En el fondo de esta acción subyace el principio de alteridad como fundamento primario de la lúdica.

El sujeto al construir los mundos imaginarios y recrearlos en diferentes formas culturales lo hace a partir de representaciones simbólicas, construidas sobre el mundo de la vida y las incorpora sobre sí mismo incorporándose en actor de las situaciones, asume roles con ellas y actúa como sí. Es el juego de transformar su yo, prisionero de la vida social y material, en el otro yo libre en el mundo de la ficción.

### 3. Principio del placer.

El placer ha sido el concepto más utilizado por los especialistas para interpretar el sentido del juego. Sin embargo, este principio por sí mismo no explica la existencia de muchas prácticas lúdicas.

A partir del placer, no se puede explicar por qué existe el teatro, o la danza, o las fiestas populares; aunque en todas ellas se contiene y no sería posible admitir una práctica lúdica al margen de ella; el placer es un principio fundamental y es condición para comprender el sentido de la lúdica en interacción con la ficción y el principio de alteridad. La relación de la lúdica y el placer permite comprender la función que finalmente cumple la experiencia lúdica en el sujeto.

El placer es acto de sublimación con el cual el sujeto satisface deseos y emociones. Lo significativo desde una perspectiva sociológica, se halla presente en una situación particularmente relacionada con el juego y la competencia. En todas las prácticas lúdicas cuando hay competencia entre los actores, de una u otra forma se confronta simbólicamente el poder y la eliminación del otro, aparentemente es un acto de violencia, pero está puesto en el plano de lo simbólico y tiene un sentido y razón de ser.

#### 4. Principio de identidad.

Finalmente, a los anteriores principios subyace la identidad personal y la identidad colectiva. La identidad personal o identidad del yo, es la condición última de la función lúdica; sin este principio el sentido de la lúdica quedaría desarraigado de la experiencia del sujeto, pues finalmente este satisface las necesidades, emociones y deseos. El sentido de identidad implica el reconocimiento de sí mismo del yo frente al otro.

Esta búsqueda permanente no solo es una condición manifiesta en la función lúdica del sujeto, también está presente en todas las acciones. La identidad colectiva es un estado de conciencia y un sentimiento más o menos explícito de pertenecer a un grupo o categoría de personas y formar parte de una

comunidad. Este sentimiento de pertenencia o comunión, emerge de una cierta unidad de intereses y condición; afianzada en un movimiento reflexivo del yo al otro, al exponerse en un nosotros frente a ellos.

### 2.2.3 Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto y su relación con el juego.

Para Díaz M (2006, p.35). En el juego, como la manifestación más elemental y primaria de la lúdica, podemos comprender esta naturaleza simbólica. Cuando los niños y niñas juegan a representar personajes y actúan como otros, expresan sus afectos y desafectos, imaginan situaciones y las personifican, se están expresando simbólicamente.

La función simbólica de la lúdica se puede entender como la capacidad de la persona para construir o producir un símbolo que le sirva para representar o evocar aquellos que la persona conoce y que no está presente. La consecuencia de pensar la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones, sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión lúdica.

La acción lúdica en el hombre representa significados simbólicos, donde se puede retomar desde el sentido de espiritualidad, sustentada en la ficción y la fantasía que llevan a representar realidades dependiendo de los contextos sociales y culturales; distinguimos unas formas lúdicas como: el juego, las manifestaciones artísticas y folclóricas, competencias, mascaradas y rituales. De estas formas se pueden identificar estructuras, características, clasificaciones, relaciones con el contexto y su desarrollo.

La lúdica debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ésta. A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.

En la búsqueda de querer entender el sentido de la lúdica no es posible comprenderlo desde las formas, pero estas responden a unas manifestaciones del sujeto lúdico.

¿Existe entonces una función lúdica? ¿Cómo se da en el hombre? Si existe, se da partiendo de la función simbólica que es la capacidad del sujeto de representar las cosas a través de signos y símbolos, entonces:

- a) La relación entre formas lúdicas y sujeto lúdico es simbólico.
- b) La función lúdica en el hombre se da en el sentido lúdico ya que la acción simbólica es la manifestación más elemental y primaria (juego).
- c) La lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano.

El sentido de lo lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.

Según Enrique Velásquez (2017, p22), en el período comprendido entre los 7 a los 12 años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La última prima sobre lo imaginario, sin que éste desaparezca. A través de la experiencia de aceptar libremente la norma, reformarla o formularla para que el juego pueda ocurrir, los niños aprenden a comportarse en relación con la realidad de las instituciones. Aprender a usar la regla a través del juego es muy distinto a someterse a ella mediante la presión adulta y la represión.

En la medida que el niño va creciendo el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a penetrarse en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia.

En síntesis, tanto para Mujina (2016, p.48) como para Vigotsky, no existen juegos sin reglas; mientras que para Winnicott si pueden existir, -en la tercera zona que no es interna, ni externa, como ya lo habíamos analizado en capítulos anteriores. En lo relacionado con el juego desde el punto de vista externo (psicologías conductivas, neo-conductista y algunas psicologías cognitivas), sólo ven al juego en términos funcionales o didácticos para potenciar comportamientos y conductas humanas.

Ahora, si aceptamos parcialmente las teorías de Vigotsky, sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo próxima, la cual "No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz", el sentido de la didáctica del juego cambia.

De acuerdo con los planteamientos anteriores, el juego podría facilitar la zona de desarrollo proximal para aquellas funciones del desarrollo humano que no han madurado y que, según este autor, se encuentran en estado embrionario como "capullos" o "flores del desarrollo" en lugar de frutos del desarrollo; lo importante no es cómo llega el niño a ser lo que es, sino cómo puede llegar a ser lo que aún no es; ésta es en síntesis la diferencia fundamental entre la psicología norteamericana y la psicología soviética (Vigotsky - Luria - Leontiev - Elkonin - Liublinskaia .

La función de la escuela, retomando las teorías de Vigotsky, en lo relacionado con la zona de desarrollo proximal, debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano; es decir, adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer. En relación con esto Vigotsky, afirma: "La zona de desarrollo próximo proporciona a los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. Utilizando este método podemos tomar en consideración no sólo los ciclos y procesos de maduración, que ya se han completado, sino también aquellos que se haya en estado de formación que están comenzando a madurar y a desarrollarse. Así pues, la zona de desarrollo próximo nos permite trazar el futuro inmediato del niño".

Las teorías de Vigotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado del significado real de los objetos; los cuales surgen a partir de las ideas imaginarias, más que de las cosas, sin dejar de tener en cuenta el significado del objeto en contexto del juego: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

#### 2.2.4 Importancia de la lúdica.

Sheines (1981) citada en Malajovic (2000, p. 36), señala que toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano (p14)

#### 2.2.5 Beneficios del juego en la labor docente.

Según Loor E y Mariscal M (2013, p.54) siempre es preciso establecer que este campo ofrece grandes beneficios, pero a la labor docente le da una especie de ayuda enriqueciéndolos, haciendo que crezca en el uso de una metodología didáctica provechosa con los que puede enlazar a los juegos didácticos con los objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Para precisar aún más los múltiples beneficios se debe en primer lugar destacar que posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, permite que exista correspondencia con los avances científicos y técnicos, así con la edad del alumno, a la formación de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido o a la rigidez, da origen a enlazar los lazos entre el maestro-estudiante. Además, es una vía

para manipular materiales y tecnología elemental acorde al desarrollo científico técnico actual.

Esto permite determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los educandos, en forma, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, psicofisiológicas y psicológicas. Este último recubre especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de motivación y desarrollo intelectual del alumno, así como de la estimulación intrínseca hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

En consecuencia la lúdica en el proceso educativo favorece en una perspectiva interdisciplinaria en el que intervienen tanto los estudiantes como los profesores y elimina así una interrelación vacía entre las diversas áreas. Es necesario concebir las participaciones para aumentar la integración del equipo de aula, para eliminar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el desarrollo y el aprendizaje.

#### 2.2.6 Razones para la utilización del juego en la enseñanza-aprendizaje.

Según el portal de internet Elige Educar (2014, p26), en uno de sus artículos menciona que: No hay nada más serio que un juego: no existe otra actividad humana que esté tan estructurada y que tenga tantas reglas, contenidos, procedimientos, objetivos, límites de tiempo e incentivos como un juego. De hecho, la única manera de que funcione es que todos sus participantes “se lo tomen en serio”, comprendan y respeten las instrucciones y procedimientos, piensen y discutan sobre un tema y no hagan trampa. Así, jugar no sólo

fomenta la unión de lo cognitivo con lo emocional, sino que necesita de esa unidad como condición de posibilidad.

De igual manera señala las 15 razones por las que los docentes usan los juegos como una de las mejores estrategias de enseñanza-aprendizaje, expuestas a continuación

1. Una opción inteligente: las personas tienen una inteligencia analítica y una práctica, la primera permite reflexionar lógicamente y teóricamente y la segunda, ejecutar acciones y tomar decisiones intuitivamente. Además, existe el pensamiento convergente y el divergente, el primero sintetiza la solución a un problema y el otro, imagina diferentes ideas y posibilidades. Los enfoques tradicionales de formación consideran sólo la inteligencia analítica y el pensamiento convergente, mientras que el aprendizaje a través de juegos y simulaciones toma en cuenta también la inteligencia práctica y el pensamiento divergente. Los juegos requieren ejecutar acciones prácticas, así como idear nuevas formas de resolver un desafío, además de plantear espacios de metacognición y apuntar a un consenso en ciertos puntos.

2. Integran y valoran la diversidad dentro de un grupo: los cursos se han vuelto mucho más diversos, tanto por el nivel de conocimientos previos como por los niveles sociales, culturales, étnicos y/o generacionales de los cuales provienen sus integrantes. La formación a través de juegos se preocupa de atender y considerar los diferentes estilos de aprendizajes dado ese escenario. Jugar es un método que se adapta a las diferencias entre los participantes, especialmente a sus diferencias de ritmos y estilos de aprendizaje.

3. Promueven las ventajas del aprendizaje activo: se ha comprobado que las estrategias pasivas no producen resultados efectivos en el aprendizaje de los

alumnos. La investigación actual sugiere que cualquier cosa que se puede -y se debe- enseñar, es recomendable hacerlo a través de métodos que requieran necesariamente un involucramiento activo de los estudiantes para que ellos descubran el sentido que tiene aprender eso.

4. Facilitan la participación de estudiantes introvertidos: los alumnos más introvertidos suelen sentirse amenazados cuando están obligados a participar respondiendo una pregunta o resolviendo un ejercicio delante del resto de sus compañeros, lo que genera un bloqueo emocional y la consecuente pérdida en su potencial de aprendizaje. Por lo mismo, los juegos permiten a todos los estudiantes integrarse e involucrarse al poder participar en grupos pequeños que evitan el verse expuestos frente a todo el curso, a diferencia de los sistemas tradicionales que, en definitiva, sólo se concentran en aquellos estudiantes con más personalidad o seguros de sí mismos para participar.

5. Vinculan la educación con el entretenimiento: hoy más que nunca los estudiantes quieren pasarlo bien y tener una experiencia gratificante mientras aprenden nuevas habilidades y conocimientos. Dado el desarrollo de las nuevas tecnologías, los procesos de formación se encuentran en una seria desventaja a la hora de captar la atención de los estudiantes y de focalizarlos en una tarea. Por lo mismo, es necesario ofrecer recursos y actividades que sean atractivos y que integren una diversidad de estímulos, un mayor dinamismo y una activa participación de los alumnos.

6. Fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo: una estrategia probada para un aprendizaje eficaz es alentar a los participantes a aprender unos de otros, es decir, potenciar el aprendizaje colaborativo entre pares. Muchos juegos apuntan a éste y permiten desarrollar una amplia gama de competencias y habilidades personales y sociales: cuando un participante

avanzado enseña a un principiante, ambos ganan en su dominio de nuevas habilidades y conocimientos, tales como la capacidad de diálogo, tolerancia a distintos puntos de vista, empatía y trabajo en equipo entre muchas otras, además de aumentar la complejidad del razonamiento y la profundidad de la comprensión, puesto que la reconstrucción intrapsíquica de lo vivenciado intersíquicamente se ve enormemente enriquecida con distintas percepciones y opiniones.

7. Ayudan a aprovechar el tiempo libre: un juego es una alternativa eficaz para modelar las conductas de los estudiantes hacia la práctica de dinámicas activas en reemplazo de acciones pasivas como ver televisión o jugar videojuegos, lo que conlleva una serie de ventajas como mejorar la salud física, mental y social del jugador.

8. Permiten adaptar con rapidez los cambios en los contenidos: muchos juegos utilizan plantillas, folletos, videos, grabaciones, papelógrafos, tableros, etc. para las distintas actividades, recursos que se pueden adaptar y actualizar fácilmente de acuerdo a los cambios en los contenidos.

En ese sentido, es posible mantener la estructura del juego intacta y actualizar el contenido para proporcionar la información más reciente. Además, esto facilita bastante el diseño y planificación de una clase para distintos cursos y niveles de aprendizaje.

9. Proporcionan una evaluación periódica y sistemática de aprendizajes: a través de juegos como crucigramas, competencias por equipos, bingos, etc., es posible evaluar efectiva y concretamente el impacto de la enseñanza en el aprendizaje de los alumnos, fomentando la participación e involucramiento de todos. En ese sentido, permiten comprobar periódicamente el dominio de

contenidos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, y así contar con un diagnóstico efectivo para planificar las clases siguientes.

10. Ofrecen instancias para aplicar contenidos: la participación en un juego requiere que los aprendices tomen con frecuencia decisiones y ejecuten determinadas actividades, aplicando de distintas maneras y en distintos contextos los contenidos, y haciendo un fuerte hincapié en el rol activo de los alumnos.

11. Permiten una participación a gran escala: muchos juegos hacen posible que grupos grandes participen activamente en una clase, interactuando entre los diversos integrantes sin importar la cantidad. De esta forma, facilitan la organización y estructuración de una clase dirigida a muchos alumnos y permiten que todos se puedan involucrar y aprender activamente

12. Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor: a través de las dinámicas lúdicas el profesor debe preferentemente adoptar una actitud de guía u orientador en lugar de un sabelotodo que prescribe una única respuesta correcta. Esto permite que puedan llevar a cabo clases más dinámicas, interactivas y dialogantes con los participantes, pudiendo compartir distintos puntos de vista, creando vínculos afectivos más cercanos y, en definitiva, alcanzando aprendizajes más significativos y duraderos en los alumnos.

13. Potencian el trabajo en equipo y sus habilidades asociadas: en el mundo actual, las denominadas “habilidades blandas” o “habilidades no cognitivas” tales como empatía, comunicación asertiva, tolerancia, apertura a la experiencia, resolución pacífica de conflictos, etc., son fundamentales para desempeñarse adecuadamente dentro de organizaciones cada vez más complejas y cambiantes. La mayor parte del trabajo hoy se lleva a cabo en

equipos que exigen la integración de diversas perspectivas, experiencias y profesiones, a partir de un enfoque multidisciplinario. Una gran ventaja de los juegos colectivos es que, entre otras cosas, apuntan precisamente al desarrollo de esas habilidades y son una poderosa instancia de trabajo en equipo.

14. “Los seres humanos son la especie más ‘juguetona’ de todas”: además de otros aspectos esenciales, una de las características que más nos diferencia del resto de los animales es que somos la especie que más juega y se divierte lúdicamente, por lo que jugar constituye una actividad central dentro de la vida humana. Tanto es así, que el filósofo e historiador holandés Johan Huizinga bautizó a la especie humana como Homo Ludens u “hombre jugador”, lo que apoya aún más el uso de juegos para la enseñanza y formación de los seres humanos. Asimismo, se ha comprobado que el juego estimula la actividad cerebral y activa redes neuronales esenciales, generando un estado emocional óptimo para aprender.

15. Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada: la mejor manera de adquirir el dominio fluido de la mayoría de las habilidades es practicar repetidamente conductas apropiadas y recibir una retroalimentación o feedback inmediato que permita identificar las fortalezas y aspectos a mejorar. El principal objetivo de los juegos es poner en práctica, mediante actividades entretenidas y motivantes, contenidos y habilidades que se asocian directamente con el fortalecimiento de los aprendizajes, lo que posibilita obtener una retroalimentación al instante tanto para el profesor y la efectividad de sus métodos de enseñanza como para el alumno y su nivel de aprendizaje.

#### 2.2.7. Definiciones de juego.

Domènech et al. (2008) afirma que: el juego es un instrumento de expresión corporal que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental. El juego aumenta los sentimientos de autoaceptación, el autoconcepto-autoestima, la empatía, la emocionalidad positiva. (p.18).

De acuerdo a lo anterior, se puede inferir que el juego abarca todo lo concerniente al desarrollo integral del niño, permitiendo de esta manera que se integre a su realidad, dentro de un ámbito social saludable que le brinda la seguridad y estabilidad propia a su edad, dentro de los distintos ámbitos en los que este se desenvuelve.

Así mismo y citando a Castillo Gervilla, A. (2006) que en su libro Didáctica básica de la educación infantil afirma que el juego necesita ser cambiante, variado y dinámico. El niño necesita movilidad y libertad de movimiento. Es un error pedagógico querer mantener la atención más allá de lo que es capaz el niño; por eso el juego puede y debe cumplir una función. Desarrollar la sociabilidad del niño. Mediante el juego se integra al grupo y entra en contacto con los compañeros. Las actividades iniciadas lúdicamente se transforman en actividades de cooperación y facilitarán que el alumno aprenda a realizar la tarea escolar en equipo. (p.69)

Para Johan Huizinga, citado por Dinello (2007, p. 21), “los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica”.

Indudablemente el juego para el aprendizaje y el desarrollo de los niños juegan un rol trascendental, por ello, este debe ser implementado como una herramienta básica en la realización de tareas y actividades diarias, puesto que le permite integrarse, socializar y realizar trabajos en equipo de una forma

más divertida. También es necesario prestar atención a lo que menciona el autor en cuanto a que, no se puede pretender que los niños se conformen, o se concentren en una sola actividad por un tiempo prolongado. De ahí que el docente debe contar con múltiples alternativas en cuanto a juegos se refiere, en donde los niños se diviertan, pero a la vez, aprendan.

#### 2.2.7.1 El origen y evolución del juego.

No ha existido ni existe sociedad que históricamente no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura. El uso variado de este concepto ha contribuido al desarrollo de innumerables acepciones y manifestaciones de esta actividad, que se han ido planteando a lo largo de la historia. Para comprender la importancia del juego en el ser humano debemos hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común, los cuales le atribuyen diversas definiciones. En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín *iocus*, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín *iocari*, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

El significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio.

Posterior a la época, la palabra juego, en todas las lenguas (jogo, play, joc, game, spiel, jeu, gioco, urpa, giuoco, jolas, joko, etc.) empezó a ser sinónimo de alegría, satisfacción, diversión, que se ocupa tanto en la infancia como en los tiempos de ocio y recreo en la adultez. Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida.

Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo. Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Además, en su libro IV de la Ética se recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso. Otros autores clásicos del periodo, destacan la función del juego en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Así lo registra Aristóteles en su libro VIII de la Política, en donde menciona la función de los juegos en la educación de los ciudadanos. Con el transcurso del tiempo, bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia.

A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica. Importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. Friedrich Fröbel, quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señaló que “la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social” Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Sigmund Freud, señala que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja. El juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky, quien señala que, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su

imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

#### 2.2.8. Características del Juego.

Características que nos facilitan la diferenciación de conductas y comportamientos que son parte del juego, con el objeto de lograr una diferenciación del mismo. Entre estas características podemos señalar:

1. Ausencia de finalidad (producto): el juego es fin en sí mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma.

2. Juguetes-objetos no imprescindibles: esta característica nos señala que la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice, “los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad, pero en ningún caso la determinan”. En este sentido Martínez Criado afirma que “en realidad no nos deberíamos preocupar excesivamente, un niño que quiere jugar siempre encontrará un tema de juego”. Ahora bien, si se proporciona un objeto de juego al niño o niña éste debe ser de complejidad moderada que potencien su creatividad e imaginación. Al respecto Delval señala “los juguetes, en algunos casos, pueden interferir con la función lúdica del juego debido bien a que su nivel de complejidad excede las competencias del niño o porque no llegue a las mismas”.

3. Motivación intrínseca y voluntariedad: el juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende

a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se gatillen sus propias motivaciones.

4. Libertad y arbitrariedad: el juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite. (Garaigordobil, 1992, p.65)

5. Diferentes grados de estructuración: el juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. “Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol”

6. Ficción: la ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. (Garaigordobil, 1992, p.24).

“Bajo y Beltrán (1998) afirman que el juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez que afirman que, a través del juego, el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los

grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes, pero también como si ese mundo creado por él fuera real”.

- Efecto catártico: esta característica se refiere a que el niño/a puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, “el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real”. Desde un enfoque psicoanalítico “el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros”

- Seriedad: para el niño el juego es una actividad seria. En el niño, el juego es una actividad seria porque en ella “pone en juego” todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, “los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales”, absorbiéndolos y “comprometiéndolos en toda su globalidad (nivel corporal, intelectual, afectivo)”.

-Placer: las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. “Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación”.

-No agotamiento físico y psicológico: otra de las características que distingue el juego es que el tiempo que esta actividad implica suele ser mayor al involucrado en otras actividades. Al respecto, Martínez Criado señala que “los niños mantienen durante intervalos prolongados de tiempo su actividad lúdica, o al menos lo hacen durante más tiempo que cualquier otra actividad, ya que el juego es prácticamente incompatible con los estados de agotamiento físico y psicológico”.

- Espacio y tiempo: el juego tiene un espacio y un tiempo determinado “lugar sagrado”.

-Carácter innato: otra de las cualidades que diferencian al juego de otras actividades es aquella referida al carácter innato de las conductas que lo componen, “así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador”. “El juego es siempre expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo”. “El juego es la primera expresión del niño, la más pura y espontánea, luego entonces la más natural”.

El juego es una “actividad que implica acción y participación, ya que jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador, movilizándole a la acción. La activación lúdica tiene motivaciones intrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego”.

A las características anteriores, y basándonos en Garaigordobil (1992, p.24), podemos señalar que el juego también es interacción y comunicación, ya que promueve la relación y participación con los “otros” y, además, es imitación y creación convirtiéndose en “fuente de las actividades superiores del hombre, que conduce al trabajo, a la ciencia, al arte, etc.”

### 2.2.9. El juego educativo

García, A. & Llull, J. (2009) en el libro el juego infantil y su metodología, expresa que la idea de juego educativo se atribuye a Decroly. Su intención era presentar las actividades, las tareas que se deben realizar, de una manera atractiva, en forma de juego, para así despertar el interés de niños y mayores. Los juegos educativos tienden a desarrollar funciones mentales (atención, memoria, comprensión), son juegos de interior (en su mayoría individuales, pero a veces colectivos), utilizan materiales sencillos que permiten llegar a conocimientos más abstractos y su objeto principal es el desarrollo de competencias y capacidades (razonamiento, deducción, inducción, etc.). (p.92)

El juego se convierte así, en herramienta fundamental en la formación integral de los niños y niñas, este involucra aspectos importantes que a simple vista no se perciben o no se comprenden, pues siempre se ha tenido la idea de que el juego es simplemente eso, solo juego, y que no implica mayor cosa que divertir y entretener a quienes lo practican.

Esta concepción errónea es preciso eliminarla del pensar y actuar de los docentes y sobre todo de los padres de familia, y cambiarla por la idea de que aprender jugando es mucho más rentable, que de esta manera se le brindan miles de oportunidades a los estudiantes primero, en la apropiación de conceptos relacionados con las áreas del conocimiento importantes para su formación intelectual y segundo, el desarrollo de habilidades y destrezas motoras indispensables para su crecimiento y desarrollo físico.

### 2.2.9.1 El juego cooperativo.

García, et al. (2009), en el libro el juego infantil y su metodología, aporta como en el juego cooperativo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. En los juegos cooperativos todos ganan y nadie pierde. Se juega por el placer de jugar, se favorece la participación, la empatía, la superación de sí mismo y del propio grupo. Se potencia el trabajo en grupo y el descubrimiento en común. (p.94)

Los juegos cooperativos están directamente relacionados con la comunicación, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. Este tipo de juegos brinda a los niños la oportunidad de relacionarse con sus pares de manera más agradable, estos aprenden a establecer y conseguir objetivos comunes, ayudar y a recibir ayuda, en estos se aprende que todos los miembros del grupo pueden aportar algo al esfuerzo común, que hay intercambio de conocimientos cuando se escuchan unos a otros, respetando los aportes de cada integrante y fortaleciendo las relaciones de grupo, para que a partir de la construcción de conceptos e ideas se logre un verdadero aprendizaje y se fortalezcan los lazos de amistad.

Al utilizar el juego cooperativo como herramienta pedagógica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, se busca que estos, se involucren de manera directa en la identificación y la solución de problemáticas presentes en su entorno, que se fortalezca y fomente situaciones en las que se compartan inquietudes, ideas e interés frente a las mismas, que se complementen a través del trabajo grupal y, de esta manera, se logre un mayor y mejor aprendizaje partiendo de la cooperación y el esfuerzo de todos. Así mismo, el juego cooperativo permite que se fortalezcan

las relaciones interpersonales y se generen espacios y momentos de placer que favorecen el desarrollo físico, psicológico y cognitivo de los niños y niñas.

#### 1. Juegos de mesa.

Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). El juego y específicamente los juegos de mesa didácticos como loterías, dominós, escaleras, entre otros, son actividades lúdicas, por medio de las cuales los niños se integran, aprenden conocimientos, valores y formas de expresarse con sus compañeros de grupo escolar y desarrollan competencias básicas de lectura, escritura, matemáticas, ciencias naturales y formación en valores y desarrollo moral. (p.40)

Así mismo, Jiménez. E, (2006) en su artículo investigación y educación, menciona que los juegos de mesa contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico ya que interpretan la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de los jugadores, conecta con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y el progreso cognitivo. (p.20)

Como se puede apreciar el uso de los juegos de mesa es fundamental como herramienta lúdica, propicia para fortalecer una relación directa entre el alumno, su entorno próximo y los temas de la educación. El uso de este tipo de juegos favorece un ambiente de aprendizaje a nivel cognitivo, afectivo, social, cultural y emocional; y mientras los alumnos aprenden, también fortalecen vínculos entre ellos de una manera divertida.

Este tipo de juegos son apropiados para estimular el pensamiento lógico-matemático de los estudiantes, proporcionando así un ambiente para explorar y a la vez divertirse, por lo que son una excelente estrategia para el desarrollo de programas en el ámbito de la educación.

Lo que se pretende con estos juegos, es que tomando una temática determinada a trabajar, junto a esta, se puedan tratar o estimular distintas habilidades necesarias para el aprendizaje integral de los niños y niñas dentro de su proceso de formación escolar.

Es así, como se puede ver que en el ámbito de la educación son muchas las herramientas pedagógicas a las que se puede acceder para hacer de este, un proceso más completo y eficaz. Y considerando estas herramientas, no se puede dejar de lado los juegos más divertidos para los niños y niñas, aquellos que les permiten correr, saltar, asumir roles, competir y desarrollar al máximo su capacidad motriz como lo son los juegos al aire libre los cuales se describen a continuación.

## 2. Juegos en espacios abiertos.

García, et al. (2009. p. 101), en el libro el juego infantil y su metodología menciona que:

Los juegos para espacios abiertos se denominan también juegos de exterior. Tienen la particularidad de que se juegan al aire libre, en plena naturaleza, en el parque, en la plaza, en el patio escolar o en una cancha deportiva, por consiguiente, apenas presentan limitaciones de espacio. En general, los juegos de exterior implican mayores dosis de movimiento que los de interior y

pueden ser de muchos tipos: cortos, largos, deportivos, pre-deportivos, de scouting o exploración, de orientación en la naturaleza, de stalking o asecho, de pruebas (gincanas), de noche, acuáticos, etc.

A la hora de planificar y llevar a la práctica estos juegos, debemos tener en cuenta algunos aspectos básicos que ya hemos comentado con anterioridad, como su duración y el tiempo de que disponemos, una cierta acotación del espacio de juego, los materiales lúdicos o deportivos que sean necesarios, el número de educadores, etc. Pero sobretodo, hay que adoptar cada tipo de actividad a las posibilidades físico-motoras de los niños y niñas destinatarios.

De esta manera, el juego al aire libre implica miles de posibilidades, da vía libre a la imaginación, a la diversión, la exploración y la creatividad, fomenta los valores de grandes y chicos, por ende, contribuye con el aprendizaje en general.

Al vincular los juegos de exterior, o el juego en general como herramienta de aprendizaje, se asegura la consecución de objetivos claros, precisos y permanentes que facilitan el proceso de formación de los niños y niñas, ya que estos son más receptivos ante el juego y la diversión frente a las clases tradicionales a las que no terminan por acostumbrarse y con las que al final no se logran los objetivos planteados para el sistema educativo.

2.2.9.2 Las rondas infantiles Orozco, J., Navia, G., Zúñiga, G. & Pardo, O. (1993), en su artículo ronda, pedagogía y lenguaje definen: La ronda es un instrumento pedagógico y didáctico que aporta elementos para la formación del niño, ya que en él se puede observar un trabajo, por su ejercicio, la creación, acción y disciplina que lo introduce en su propio mundo y hace que se alimente de las experiencias de otros. Lo más importante, la reflexión, pues además de escuchar, relaciona y crea, expresa espontáneamente todo un mundo de movimientos, gestos, signos, mímicas, para hacer posible la integración dentro de su contexto social y cultural sin restricciones. (p. 55)

Las rondas infantiles se constituyen como un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo que favorece efectivamente al desarrollo integral de los niños y niñas en edad escolar, ya que por medio de ellas se desarrollan aspectos cognitivos, afectivos, psicomotriz, entre otros. Es así como estas le permiten al docente, aumentar la visión sobre la práctica dentro y fuera del aula, de una manera más creativa y eficaz, dando la oportunidad de que el niño desarrolle la imaginación, la creatividad y la expresión corporal propia para la adquisición e interiorización de aprendizajes significativos. Permiten la participación activa de los estudiantes de forma espontánea, mejorando su formación integral como tal, además de que estimula su desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las relaciones normales entre los niños en los diferentes ámbitos que estos se desarrollan.

### 2.2.10 ¿Por qué es importante jugar en la escuela?

Leone, Rimoli et al, (2008), en su libro *El juego en la Educación Infantil: crecer jugando y aprendiendo* parten del supuesto de que el juego no solo es una forma de expresarse, canalizar energías o relacionarse con otros. En el juego, los niños operan con sus representaciones mentales o conocimientos y crean, a partir de sus propias intenciones, una nueva situación o un cambio en lo que están experimentando. Por este motivo, creemos que el juego, lejos de estar dissociado de las situaciones de enseñanza, puede transformarse en sí mismo en una de ellas. (p. 21).

La escuela es uno de los ámbitos sociales más significativo para los niños y niñas en edad escolar, es aquí donde encuentra las herramientas para formar las bases de su desarrollo, por tanto, la lúdica juega un papel muy importante a la hora en que el profesor decide involucrar a sus estudiantes en este proceso, ya que estos están en un momento ideal de su infancia para expresar, crear, imaginar, explorar y experimentar con todo cuanto encuentra a su alrededor.

Para aprovechar al máximo toda esta potencialidad es preciso que el docente en su quehacer pedagógico se valga de esta herramienta para centrar la atención de sus estudiantes, logrando con ello una relación más afectiva entre docente-estudiante que conlleve a la construcción no solo de conceptos e ideas, sino, al fortalecimiento de sentimientos y actitudes positivas que generen un ambiente de confianza, respeto y cariño hacia el otro.

## 1. El juego y el aprendizaje.

Las características del juego hacen que éste sea un vehículo de aprendizaje y comunicación ideal para el desarrollo de la personalidad y de la inteligencia emocional del niño. “Divertirse a la vez que aprender, sentir y gozar en el aprendizaje hacen que el niño crezca, cambie y se convierta en lo más importante del proceso educativo”. En este sentido, “la enseñanza debe caminar hacia una participación más activa por parte del niño en el proceso educativo. Se debe estimular las actividades lúdicas como medio pedagógico, que junto con otras actividades como las artísticas y las musicales ayudan a enriquecer la personalidad creadora, necesaria para afrontar los retos en la vida”.

Al respecto, Lanuza, Pérez y Ferrando (1980, p.88), ajustándose a las definiciones más actuales sobre el juego y las teorías del desarrollo evolutivo y de la educación, han indicado, como aspectos pedagógicos del juego, la socialización, el desarrollo del lenguaje, la relación entre adultos y niños, la actuación al aire libre, la adecuación a la psicomotricidad. Esto da cuenta que la pedagogía moderna entiende que el juego “desempeña una función educadora importante y peculiar. El lema de aprender jugando se ha convertido en un lugar común”.

Lo anteriormente señalado, da cuenta que el juego tiene gran importancia en el desarrollo integral del niño y de la niña pues, a través de él, es posible desplegar aspectos motores, intelectuales, afectivos y sociales. Al respecto, Marín (1995) señala que “el juego en la infancia tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, afectividad, creatividad y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje”. A lo anterior Molina (1990) agrega que

el juego “es fundamentalmente un medio de aprendizaje pues a partir del juego se pueden hacer llegar al niño aprendizajes que de otro modo no serían interesantes para él, ya que el juego es una actividad que le produce placer y, por tanto, estará dispuesto a aprender todo lo que sea necesario para tener éxito en sus juegos” Ahora bien, si el niño y la niña disfrutan del juego sin manifestar cansancio en la actividad lúdica y ésta, además, se manifiesta como una fuerza motivadora natural, ¿por qué debemos pensar en el juego sólo como una actividad de placer con un fin en sí mismo, por qué no atrevemos y dar a esta actividad un potencial pedagógico y pensar en él como un medio que favorezca la construcción de aprendizajes?

Al respecto, Medina señala que “si a ese procedimiento placentero y natural, al que el niño responde espontáneamente, le agregamos la intención lúdica y el objetivo claro del docente, el perfeccionamiento humano se dará más placenteramente porque habríamos adaptado un método de trabajo que es propio a la vida infantil: el juego”.

En este sentido, “el juego educativo, como medio globalizador, se ha tratado como una actividad que posee las características del juego y las mismas propiedades, pero que no procede espontáneamente del niño.

“El juego educativo es propuesto por el adulto con una intención dirigida selectivamente hacia uno o varios factores que se sitúa en el terreno afectivo, cognoscitivo, social o motor; preparación para la vida personal y social.”. A lo anterior se agrega que, este tipo de juego, “además de la satisfacción de los jugadores, deja un resto que se va acumulando en forma de enseñanzas, que van interiorizando los participantes y que a su debido tiempo serán rentables (Echevarría, 1980)”

Asimismo, la escuela, como instancia de socialización, favorece la realización de juegos sociales y en este sentido, al entender el juego como medio educativo a través del cual pueden llevarse a cabo los objetivos pretendidos, debe favorecer los juegos de tipo cooperativo que reporten aprendizajes sociales a los educandos. Al respecto, Gallardo y Toro agregan que “aquellos niños que no practican juegos cooperativos tienen una menor autoestima, una infravaloración de su destreza deportiva y percepciones más negativas de sus cuerpos”. Pero no sólo los juegos cooperativos y creativos serán favorables, pues, contrariamente a lo que se piensa, un juego competitivo orientado pedagógicamente puede tener resultados positivos.

Al respecto Knapp (1981, p.77) señala: “las situaciones competitivas aumentan la motivación de los participantes, por lo que, si son tratadas de forma educativa, resultarán muy adecuadas”. De este modo “los juegos van a favorecer la creatividad, la identidad personal, la cooperación, la homogeneidad de los equipos, la participación del profesor, el uso de material creativo y se ha de evitar mediante su uso la eliminación, la monotonía, la discriminación sexual, la dirección autoritaria y la diferenciación por edad”

De lo anterior podemos afirmar que el juego no sólo es un medio de diversión y gratificación para el educando sino que también es un medio de conocimiento de sí y del mundo que le rodea.

Ahora bien, como educadoras y educadores, es necesario considerar, al momento de planificar nuestras actividades educativas y organizar nuestros recursos, esta tendencia natural del niño y la niña y potenciarla al máximo en pro de los objetivos educativos pues, “toda práctica didáctica que intente centrarse en el niño, que contemple los intereses de los alumnos, que quiera

ser activa y participativa, creativa y gozosa, tendrá que considerar el juego como elemento pedagógico de primordial importancia”

Finalmente, y considerando lo anteriormente señalado, podemos concluir que “la educación es mucho más que juego, pero muy poco sin él”.

#### 2.2.11 La importancia del inglés.

La ley general de Educación contempla en el artículo 23 Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Dentro de estas se encuentra Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas extranjeros.

El inglés como uno de los idiomas más hablados a nivel mundial, cobra importancia en los currículos de las instituciones educativas de muchos países a nivel mundial, ya que es una posibilidad de comunicarse con personas en todo el planeta.

Por lo anterior cobra importancia lo expuesto por Vygotsky (1989, p.65) la adquisición y perfeccionamiento de la lengua materna del niño le ayuda a aprender el idioma inglés porque no interfiere en este proceso. Cuando las dos lenguas (la primera o materna y la segunda) tienen valores afectivos, culturales y sociales, los niños construyen sus aprendizajes y desarrollan habilidades de comprensión en el diario vivir del aula, donde interactúan e intercambian experiencias y juicios. La determinación del desarrollo cognitivo, según este autor, proviene de la relación entre el estudiante y su pensamiento

## 2.3 Operacionalización de variables.

### 2.3.1 Variable independiente: Lúdica

#### Conceptual

Para Dinello (2007, p. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia

#### Operacional

Herramienta que le permite al individuo explorar, crear experimentar, disfrutar, ésta puede ser implementada en el campo de la educación debido a su diversidad de posibilidades y opciones con la intención de cambiar y renovar las prácticas pedagógicas en pro del alcance de objetivos propuestos desde cualquier área del conocimiento, para lograr un aprendizaje significativo desde los primeros niveles de escolaridad.

### 2.3.2 Variable dependiente: El aprendizaje y enseñanza del inglés.

#### Conceptual

El Estado Colombiano, en su Ley General de Educación plantea la enseñanza de una lengua extranjera desde la primaria. Los documentos oficiales como los lineamientos en lenguas extranjeras y estándares básicos de competencias están centrados principalmente en la enseñanza del inglés en la escuela pública. En dichos documentos, se propone que los estudiantes logren comunicarse en esta lengua extranjera una vez estén en los grados de secundaria (MEN, 2006 p.6).

#### Operacional

Procesos en los cuales se vincula a estudiantes desde los primeros niveles de escolaridad, con el ánimo de alcanzar los objetivos del Marco Común Europeo, en vista de que se considera importante debido a que el aprendizaje de una segunda lengua se hace necesario para las generaciones de estudiantes del presente y futuro, para desenvolverse en una sociedad globalizada y multicultural.

### 3. Operacionalización de las variables

La presente investigación es de tipo transeccional o transversal la cual tiene como propósito describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

## OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>DEFINICION CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>
Lúdica	<p>Actividades que se realizaron fueron:</p> <p>Aprender canciones en inglés, comandos, la pronunciación de los números, algunos animales de la granja, figuras geométricas, los colores, las partes de la cara, miembros de la familia y una oración, vocabulario</p>	Permite que los aprendizajes se logren de una manera motivante, agradable y divertida
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DEFINICION CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICION OPERACIONAL</b>
El aprendizaje y enseñanza del inglés.	<p>Cada una de las actividades o lecciones mencionadas en el cuadro anterior se realizaron por medio de procesos y práctica del juego y la lúdica en el aula y entorno educativo. Desarrollando las habilidades básicas como son el listening y speaking con el fin de que los niños ingresen al maravilloso mundo del inglés de una manera divertida.</p>	El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés es de vital importancia en un mundo globalizado, apoyado en el juego y actividades lúdicas que motiven al estudiante para lograr aprendizajes significativos en el entorno

Tabla 1 Operacionalización de las variables

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Lúdica	Motivación hacia el idioma inglés.	Ver Videos. Participar en los juegos de mesa. Escuchar canciones en inglés. Juegos cooperativos. Jugos Cognitivos. Actividades pedagógicas.	Bitácora de las diferentes actividades que se realizan en cada clase. .
El aprendizaje y enseñanza del inglés.	Desarrollar las diferentes lecciones y seguimiento de procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés tanto dentro como fuera del aula.	Lecciones de speaking. Lecciones de listening. Lecciones de Reading. Lecciones de writing.	Bitácora de la implementación de cada una de las lecciones practicadas en clase

*Tabla 2 tabla de Operacionalización*

# CAPÍTULO III

## 3. ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se enuncia el tipo y diseño de la investigación que se llevó a cabo, se plantean los métodos, técnicas y procedimientos de la misma, así como la población y la muestra.

En este capítulo se abordan los aspectos metodológicos de la presente investigación, en los que se describe el enfoque, el tipo de investigación elegida, el diseño, el contexto, las categorías de análisis y los instrumentos utilizados para la recolección de los datos. Finalmente, se explica el procedimiento seguido para el análisis de la información.

### 3.1. Enfoque de la investigación.

La presente investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo ya que los planteamientos a investigar son específicos y delimitados desde el inicio de estudio de la investigación. La recolección de los datos se fundamenta en la medición y el análisis de procedimientos estadísticos.

La investigación cuantitativa permite la caracterización de los datos obtenidos a través de la aplicación de una encuesta dirigida a profesores de primaria de la Institución Educativa Antonio Ricaurte y a través del análisis estadístico descriptivo, se podrá elaborar inferencias conducentes a analizar y explicar la metodología y recursos necesarios en el aprendizaje del idioma inglés.

En el abordaje cuantitativo se utiliza un diseño descriptivo-exploratorio que permita dar respuestas a los objetivos planteados, así como, abordar las necesidades en cuanto a la influencia e importancia de la lúdica y el juego en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte Maito, Municipio de Tarqui.

Con el fin de evaluar lo anteriormente planteado, se realizará una ENCUESTA donde se tendrán en cuenta las siguientes variables:

- Recursos necesarios en el desarrollo de lúdicas y juegos en el aprendizaje del idioma inglés.
- Número de estudiantes de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte”
- Profesores educación básica primaria Institución Educativa Antonio Ricaurte

### 3.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación es transeccional o transversal. Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único (Liu, 2008 y Tucker, 2004). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como “tomar una fotografía” de algo que sucede.

Para ello se realizará una encuesta a los docentes de la Institución donde se analizará la influencia de la lúdica y los juegos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte.

### 3.3. Diseño de la investigación.

La presente investigación tiene un diseño DESCRIPTIVO- EXPLORATORIO, la cual tiene como objetivo, conocer el problema e identificar las variables y recursos educativos necesarios para la enseñanza del idioma inglés.

Para determinar el tamaño de la muestra se utilizó un Muestreo Aleatorio Simple, es decir al azar; en el cual todos los elementos de la población seleccionada tienen igual posibilidad de ser encuestados.

El mercado objeto para el proyecto son los profesores de la Institución Educativa Antonio Ricaurte de Maito – Tarqui, la cual cuenta con 50 docentes; el tamaño de la muestra para la realización del estudio será:

Este tamaño se determina mediante la siguiente fórmula:

$$n = \frac{\sigma^2 NPQ}{E^2(N - 1) + \sigma^2 PQ}$$

N: tamaño población

P: Probabilidad ocurrencia

Q: Probabilidad de no ocurrencia

E: Margen de Error

$$N = \frac{(2)^2 (150) (50) (50)}{(5)^2 (150-1) + (2)^2 (50) (50)}$$

**n = 45 Profesores**

Para la recolección de la información sobre la influencia que tiene las lúdicas y el juego en el aprendizaje del idioma inglés y los recursos necesarios para aplicarlo dentro de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, se elaboró una encuesta de 8 preguntas concretas respecto a los temas anteriormente mencionados.

La encuesta fue tabulada, y los datos obtenidos fueron graficados para un mayor entendimiento. Aunque la muestra correcta para realizar un análisis válido es de 50 docentes, por las limitaciones del tiempo, la muestra se redujo a sólo 30, que son suficientes para el caso de estudio.

A continuación se presenta el formato de la encuesta utilizado para la recolección de datos.

**ENCUESTA A LAS DOCENTES DE BASICA PRIMARIA DE LA  
INSTITUCION EDUCATIVA ANTONIO RICAURTE**

DOCENTE: \_\_\_\_\_

GRADO QUE ORIENTA: \_\_\_\_\_

1. ¿Para usted como docente como cree que influye el juego en la enseñanza del inglés en los niños de básica primaria?
2. ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?
3. ¿Qué opinas con respecto a la enseñanza del inglés desde los primeros años de escolaridad?
4. ¿De acuerdo al contexto socio cultural crees importante la enseñanza del inglés y por qué?
5. ¿Qué Metodologías utilizas en la enseñanza del inglés en el aula de clase?
6. ¿Qué recursos utilizas para orientar las clases de inglés?
7. ¿Cuáles serían las condiciones necesarias para elevar el nivel de lengua de docentes y estudiantes?
8. Crees que aprender un segundo idioma tiene efectos positivos en la inteligencia y en la vida de un niño?

### 3.4. Población y muestra

#### 3.4.1 Población.

La población está conformada por 50 profesores de la Institución Educativa Antonio Ricaurte del Centro poblado de Maito, Municipio de Tarqui en el Departamento del Huila.

#### 3.4.2 Muestra

La muestra es de 45 profesores, los cuales se escogerán al azar. Por cuestiones de tiempo la muestra se reduce a 30 docentes por cuestiones de tiempo, los cuales son serán suficientes para el caso de estudio

### 3.4. Técnicas e instrumentos de investigación.

Las técnicas e instrumentos, que se emplearon para la recolección de datos de esta investigación fueron:

#### 3.4.1. Observación.

La observación, es la estrategia fundamental del método científico. “Observar supone una conducta deliberada del observador, cuyos objetivos van en la línea de recoger datos en base a los cuales se puede formular o verificar hipótesis” (Fernández- Ballesteros, 1980, Pág. 135).

### 3.4.2. Encuestas.

Es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica. Según varios autores como Stanton, Etzel y Walker, (2004, pág. 212) una encuesta consiste en reunir datos entrevistando a la gente; Sandhusen I. Richard, (2002, Pág. 229) las encuestas obtienen información sistemáticamente de los encuestados a través de preguntas, ya sea personales, telefónicas o por correo.

Técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población.

La encuesta es una técnica de recolección de información presencial con la ayuda de un formulario orientado al uso de una serie de preguntas precisas y en ocasiones limitadas a respuestas específicas (preguntas abiertas). Las preguntas se diseñaron para conocer las opiniones, actitudes y conocimientos en el proceso de enseñanza de Institución Educativa Antonio Ricaurte, del Municipio de Tarqui, departamento del Huila. Para su validación se utilizó un panel de expertos en la materia, los cuales ajustaran las preguntas haciendo modificaciones pertinentes al propósito de la investigación.

### 3.5. Instrumentos.

Según Becerra (2012), un instrumento de recolección de datos e información es un recurso metodológico que se materializa mediante un dispositivo o formato que se utiliza para obtener, registrar o almacenar los aspectos relevantes del estudio o investigación recabados de las fuentes indagadas.

### 3.5.1. Ficha de observación

Consiste en listar la serie de eventos, procesos, hechos o situaciones a ser observados, su ocurrencia y características. Se asocia generalmente con las interrogantes u objetivos específicos del estudio. (Ver anexo C, evidencias fotográficas)

#### b) Cuestionario para la encuesta

La guía de encuesta es un instrumento que permite responder a interrogantes relacionados con una problemática en particular y permite la recolección de información de manera escrita, esta recopila las respuestas a diferentes interrogantes planteados por el investigador

La encuesta es un listado de preguntas escritas, abiertas o cerradas, llamadas cuestionarios que se usan para recoger las opiniones de varias personas (profesores o alumnos), generalmente de forma anónima, sobre muchos temas diferentes. Permiten recopilar mucha información en poco tiempo. El mayor inconveniente es el riesgo de fiabilidad por falta de sinceridad en las respuestas o falta de comprensión de las preguntas. En esta investigación se realiza una encuesta estructurada permitiendo conocer los puntos de vista de los profesores, frente a la influencia de las lúdicas y juegos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte. (Ver anexo 2).

### 3.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El concepto de validez y confiabilidad del instrumento según (Escobar 2008), es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones”.

Cuando se somete un instrumento de cotejo a la consulta y al juicio de expertos, según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.235), “todo instrumento de recolección de datos debe reunir dos requisitos esenciales, entre ellos la validez y confiabilidad”.

De acuerdo a lo antes mencionado, la investigación contó con el juicio de cinco docentes expertos en el tema en cada una de las variables de estudio.

La validación del instrumento se obtuvo a través del juicio de expertos, la cual es una de las técnicas utilizadas para calcular el índice de validez de constructo. Se basa en la correspondencia teórica entre los ítems del instrumento y los conceptos del evento. Busca corroborar el consenso entre el investigador y los expertos con respecto a la pertinencia de cada ítem a las respectivas sinergias del evento y, de esta manera, apoyar la definición de la cual se parte. (Hurtado, 2012, p. 792)

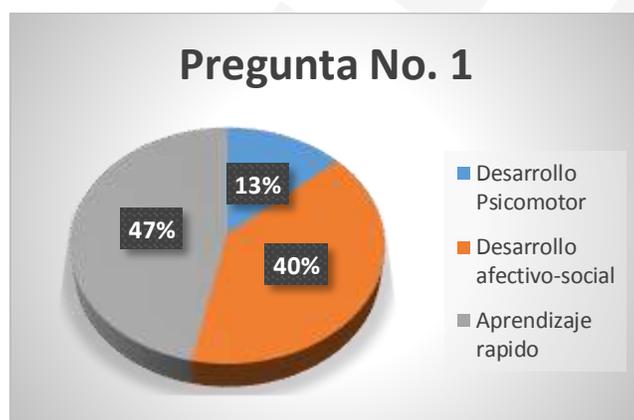
## CAPÍTULO IV

### 4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Interpretación de los datos recolectados.

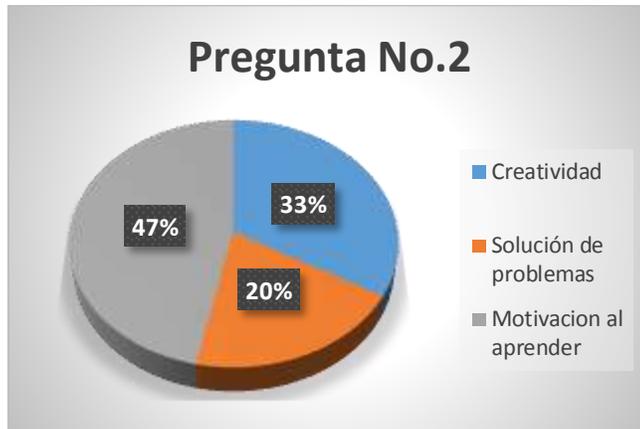
Los resultados obtenidos con la aplicación de la entrevista se relacionaron las respuestas de los 30 profesores, seguidamente se relaciona las preguntas orientadoras y se realiza el análisis relacionando los hallazgos y su reflexión.

Grafica No. 1 ¿Cómo influye el juego en la enseñanza del inglés en los niños de básica primaria?



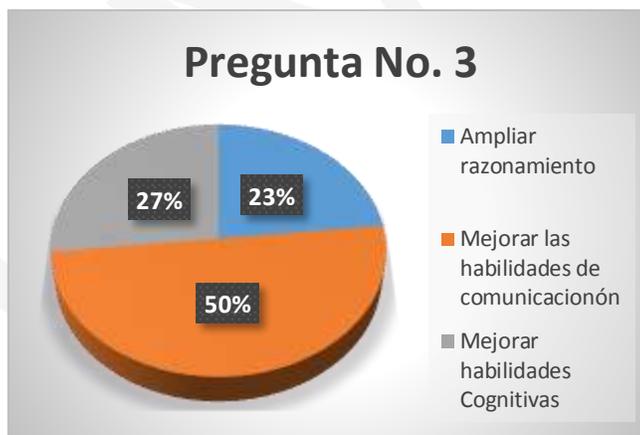
Podemos ver que a través del juego en la enseñanza del idioma inglés en los niños de básica primaria se puede desarrollar en ellos un aprendizaje mucho más rápido, un desarrollo psicomotor y afectivo social.

Grafica N. 2 ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje?



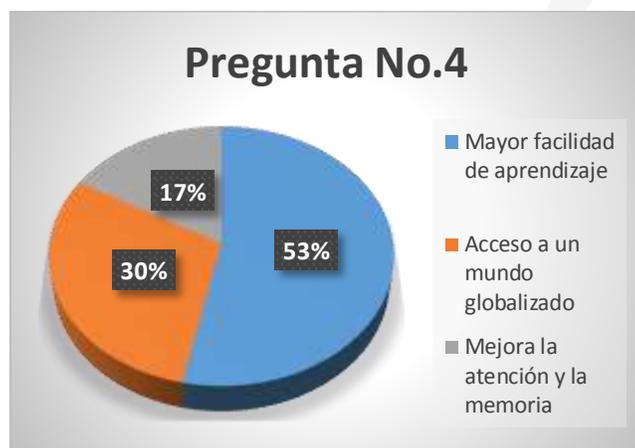
En el estudio realizado mediante las encuestas se refleja que la una de actitudes de los estudiantes al incluir las lúdicas dentro de la metodología de estudio genera más motivación al aprender las diferentes lecciones, aumenta la creatividad y permite que soluciones problemas de forma más sencilla y rápida.

Grafica No. 3 ¿Qué opinas con respecto a la enseñanza del inglés desde los primeros años de escolaridad?



Sin lugar a duda uno de los beneficios de la enseñanza del inglés a edad muy temprana de escolaridad, permite que los niños mejoren sus habilidades de comunicación y consigo el mejoramiento de las habilidades cognitivas y ampliación de su razonamiento.

Grafica No. 4. ¿De acuerdo al contexto socio cultural crees importante la enseñanza del inglés y por qué?



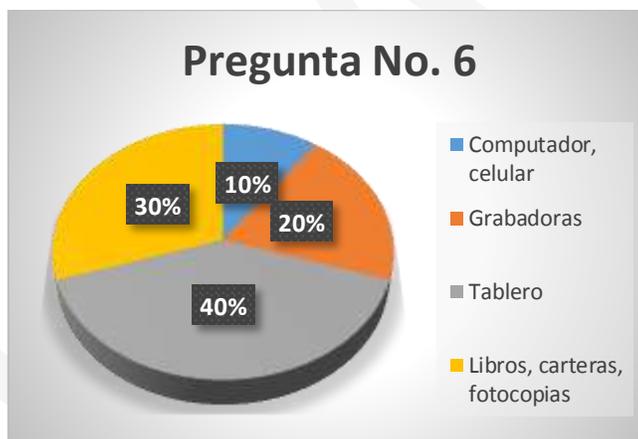
Podemos ver que el contexto sociocultural genera una mayor facilidad de aprendizaje en los niños, permitiéndoles acceder a un mundo más globalizado y por ende mejorar la atención y la memoria.

Grafica No. 5 ¿Qué metodología utilizas en la enseñanza del inglés en el aula de clase?



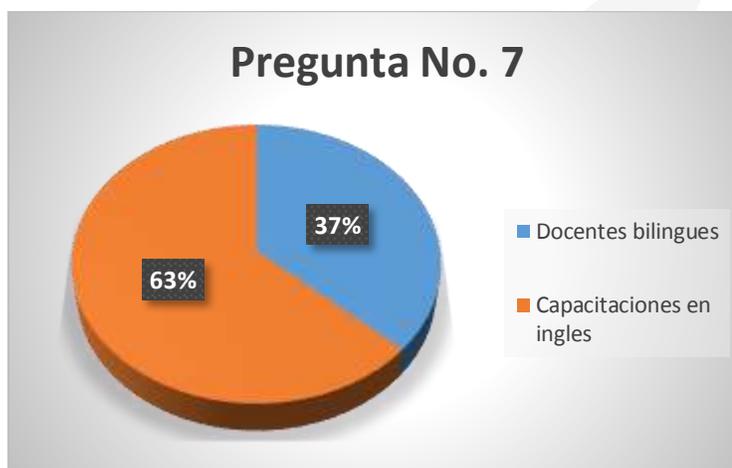
Podemos ver que las principales metodologías que utilizan los docentes de básica primaria de la Institución Educativa Antonio Ricaurte son las lúdicas, a ello se le suma juegos de mesa, listening a través de videos y canciones y por ultimo utilizan las carteleras para fortalecer el lenguaje visual de sus estudiante.

Grafica No. 6 ¿Qué recursos utilizas para orientar las clases de inglés?



Se puede evidenciar que los recursos más utilizados por los profesores de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, es el tablero, seguido de los libros, carteleras, fotocopias, grabadoras y por último recurso el computador o celular.

Grafica No. 7 ¿Cuáles serían las condiciones necesarias para elevar el nivel del inglés en docentes y estudiantes?



Al encuestar a los docentes, la mayoría mencionan que para que el nivel de inglés se mejore en la institución deben existir capacitaciones que les permita aprender la segunda lengua mundial, como también que los docentes bilingües, también contribuirían en gran proporción a mejorar el idioma inglés entre los estudiantes y docentes.

Grafica No. 8 ¿Crees que aprender un segundo idioma tiene efectos positivos en la inteligencia y vida de un niño?



Sin lugar a dudas un segundo idioma trae muchos efectos positivos en los niños y más si se enseña a edad temprana.

#### 4.2. Discusión de resultados.

Respecto a la primera categoría se observó que la lúdica es y seguirá siendo un elemento de gran importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje de todos los establecimientos educativos del país, debido al sinfín de recursos que posee y que la hacen ajustable en todos los niveles de enseñanza y en todas las asignaturas de los currículos; razón que la concibe aplicable en el que hacer docente, más aún en la actualidad donde los profesionales de la educación se encuentran en una competencia bastante reñida con la televisión y el internet los cuales ocupan gran parte del tiempo libre de los niños y las niñas en edad escolar, puesto que ellos hacen parte de la generación denominada centenia, donde uno de los protagonistas es la tecnología y sus diferentes aplicaciones, las cuales ofrecen diversidad de actividades entretenidas que captan la atención fácilmente. Por ello es que desde la escuela se debe procurar ofrecer herramientas llamativas e innovadoras que logren despertar el interés, la motivación y las ganas de aprender relegándolos a un segundo plano o haciendo alianzas para alcanzar

el mayor beneficio posible, acudiendo a la televisión y en especial al internet como excelentes y valiosos recursos para el aprendizaje, sin llegar a ser los únicos; dado que al proyectar la propuesta a nivel departamental es necesario mencionar que existen sedes donde no es posible el acceso a internet por la ubicación geográfica e incluso no se cuenta con conexión a redes de servicio de televisión, por lo tanto se considera pertinente acudir a recursos que no exijan un grado de tecnología muy alto y acceso a la red. Es en esta clase de situaciones donde los docentes y en particular cuando se trata de escuelas unitarias acuden a propuestas mediadas por el juego, la lúdica y otras herramientas para cumplir a cabalidad con la tarea de formar estudiantes competentes a pesar de las dificultades a las que se enfrentan.

Lo mencionado anteriormente en torno a la lúdica y sus aportes se corrobora con las respuestas obtenidas en las encuesta aplicadas a los treinta docentes que hacen parte del equipo de trabajo de la sede central de la institución donde se llevó a cabo la investigación, las cuales de ahora en adelante serán mencionadas como docente 1 al 30 teniendo en cuenta que el número representa el grado en el que ejercen su labor formativa.

En lo referente a la implementación de la propuesta se observó que los niños y niñas al comenzar la correspondiente ejecución no poseían conocimientos previos en el área del inglés, esto debido en gran parte a que la zona donde se encuentra ubicada la institución educativa es rural, el acceso a internet es limitado y gran porcentaje de los padres de familia no poseen preparación del tema, razones que aumentaron más el interés por la implementación de una propuesta novedosa que facilite el aprendizaje de este idioma tan importante. Un factor fundamental fue la disposición de los niños y niñas quienes se vieron motivados y atentos ante esta nueva experiencia de aprendizaje, no se puede negar que algunos mostraban su confusión e incluso su desinterés, pero a medida que transcurrían los días los resultados se iban haciendo muy

positivos y satisfactorios, puesto que las actividades propuestas lograban captar su atención y disponibilidad para instruirse; igualmente se observa que en la actualidad sienten agrado cuando se da comienzo al tiempo establecido para la clase de inglés y los resultados se evidencian en la pronunciación (speaking) que día a día ha mejorado favorablemente hasta el punto de aprender una oración, una canción sobre las figuras geométricas y otra sobre números, saludos, un conjunto de palabras de un vocabulario y algunos comandos a los que responden como si los escucharan en español. Además, indiscutiblemente la motivación con la que se llega a la clase permite que los pequeños se convierten en personajes activos de cada una de las actividades planteadas, razón que los hace protagonistas para aprender jugando como uno de los pilares de esta edad y etapa escolar.

La encuesta aplicada e implementación de la propuesta permitió que las docentes replantearan su forma de enseñar un segundo idioma, dado que se sembró la semilla de la curiosidad por los beneficios de aprender una segunda lengua desde grado transición utilizando la lúdica y el juego con la intención de contrarrestar los resultados poco positivos de la sede en este aspecto: igualmente manifestaron la disponibilidad para establecer un espacio donde la docente investigadora ofreciera un tiempo para una socialización completa de la implementación de la propuesta y de los resultados obtenidos, atendiendo a que es la única cuyo título universitario tiene énfasis en inglés.

Por lo anteriormente mencionado, además de ser una investigación es una invitación especialmente a docentes de preescolar y básica primaria a despojarse de todos los temores frente a la enseñanza del inglés, a hacer aportes desde la experiencia en pro de mejorar esta situación que afecta

considerablemente a la población estudiantil de todo el país, ya que al comenzar desde estas etapas puede ser más beneficioso considerando que éstas son el periodo en el que el niño, niña o joven da comienzo a la adquisición de conocimientos, actitudes y aptitudes que perduran toda la vida y que cada una de las experiencias de las que se haga participe será determinante en el proceso de crecimiento y desarrollo personal.

## **CAPÍTULO V**

### **5. PROPUESTA**

#### 5.1. Título de la propuesta

PLAYING LEARN ENGLISH

#### 5.2. Objetivos de la propuesta

##### 5.2.1. Objetivo General de la propuesta

Precisar la relación de la lúdica, el juego y diferentes tipos de recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua en el nivel de transición en la sede central de la Institución Educativa Antonio Ricaurte del Centro poblado de Maito, Tarqui Huila, Colombia.

### 5.2.2. Objetivos específicos de la propuesta

- a) Fortalecer el proceso de aprendizaje de una segunda lengua en los niños y niñas de grado transición de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte. Mediante la propuesta pedagógica PLAYING LEARN ENGLISH enmarcada en la lúdica y el juego.
- b) Optimizar las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula para favorecer el proceso de aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado transición de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte.
- c) Ofrecer a los educandos de grado transición de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte, diversidad de escenarios donde la lúdica y el juego contribuyan a acceder al conocimiento básico de una segunda lengua.

### 5.3. Descripción de la propuesta

La presente propuesta hace referencia a la implementación en el aula de grado transición la lúdica y el juego como estrategias didáctico-pedagógicas garantizando en su implementación el goce, el placer y el disfrute de aprender, apoyadas por un conjunto de diferente tipo de recursos. Surge como respuesta a la problemática de la institución educativa, donde se evidencian escenarios en los cuales la apatía, la desmotivación, el bajo rendimiento en el área de inglés e incluso los bajos resultados en las pruebas que se le aplican a los estudiantes de los niveles de básica primaria y que infortunadamente trascienden a los de secundaria, panorama poco favorable a la hora de alcanzar las metas trazadas en cuanto al aprendizaje de un nuevo idioma y la

finalidad de los nuevos retos de la educación colombiana y los parámetros estipulados en el Marco Común Europeo; aquellos que no menciona el grado transición, sin embargo este nivel es el propicio para enamorar a los niños y niñas hacia el gusto por este idioma que tal vez a futuro puede incluso permitirle acceso a becas fuera del país.

Dicha situación problema identificada mediante ejercicio de observación en la presente investigación, luego de haber realizado un diagnóstico de las dificultades, disposición y poco interés que presentan los estudiantes de los grados primero a quinto hacia el aprendizaje del inglés, debido a falta de actividades llamativas y novedosas desde el grado transición que se considera la base de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños y las niñas que acuden a la escuela.

De ahí que esté orientada a constituirse en apoyo para las docentes en ejercicio de toda la institución. Esta propuesta incluye variedad de actividades para el aprendizaje de una segunda lengua mediadas por la lúdica, el juego y el apoyo de diferente clase de recursos dentro de los que se encuentran los didácticos, tecnológicos, humano, y de los elementos con los que cuenta el kiosco vive digital, ubicado en el establecimiento educativo, en pro del fortalecimiento de las habilidades lingüísticas la adquisición de vocabulario y por consiguiente del aprendizaje de un nuevo idioma. Utilizando para ello actividades lúdicas, juegos de diferente tipo, como juegos de mesa, en espacios abiertos, colaborativos, rondas infantiles, juegos propuestos por los educandos, favoreciendo también de esta manera el pensamiento creativo, las habilidades de coordinación, manejo espacial, la memoria, la concentración, la imaginación como una forma de aprender, explorar, expresar, al vivenciar

diferentes procesos de socialización, que permite el afianzamiento de actitudes como la colaboración y el trabajo individual y en equipo.

#### 5.4. Fundamentación

La presente propuesta didáctico-pedagógica fue pensada y diseñada debido a que en la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte, se identificó una situación problema donde un alto porcentaje de niños y niñas que ingresaron para el presente año lectivo para el grado de transición no poseían conocimientos previos en torno al tema del inglés, escenario que se evidenció con la aplicación de una sencilla prueba de diagnóstico aplicada por la docente encargada del nivel mencionado, de igual manera en los grados siguientes (primero a quinto) mostraban su descontento, aburrimiento y poco interés para la clase de inglés, situación que llevaba a un bajo rendimiento académico en el área, insuficiente comprensión y escaso desarrollo de la competencia comunicativa y competencias lingüísticas. Otra razón está referida a las prácticas de la enseñanza del idioma, dado que las docentes titulares de grado primero hasta quinto utilizan una metodología monótona, donde los escenarios y métodos son siempre los mismos, acompañados de recursos de diferente tipos que no arroja los resultados esperados: nivel superior de desempeño en el área, gusto por el aprendizaje del nuevo idioma, rendimiento académico acorde a las exigencias de los entes supervisores, aumento en el interés sobre la segunda lengua en los educandos de la sede central. Fue pensada y diseñada para el grado transición atendiendo la trascendencia de este nivel como la etapa donde los conocimientos que se imparten a los niños y a las niñas son decisivos y pueden ser útiles para toda la vida tanto en el plano académico como en el personal, e inclusive repercutir en lo laboral, en pro de reducir los bajos índices de formación en inglés de la comunidad estudiantil tanto de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte y establecimientos educativos del municipio y de ser posible del departamento; contribuyendo a reducir una problemática educativa de orden nacional.

### 5.5 Metas.

En el primer periodo del año 2018 se espera alcanzar las siguientes metas:

- a) La docente investigadora podrá realizar un análisis de los conocimientos previos en torno al inglés en los estudiantes que tiene a cargo.
- b) Podrá establecer la clase de actividades lúdicas, los juegos y los recursos necesarios para diseñar la propuesta de intervención, con la que pretende minimizar la situación problema.
- c) Los educandos de grado transición comienzan la etapa formativa formal en un segundo idioma.
- d) Inicia la implementación de desarrollo de la habilidad lingüística de la escucha.

En el segundo periodo del año lectivo los estudiantes de grado transición de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte tendrán la capacidad de:

- a) Identificar de los números del 1 al 5 en un escenario donde éstos se encuentren expuestos de manera gráfica al escuchar su pronunciación.
- b) Asimilar y ejecutar diferentes comandos que la docente titular pronuncia durante la ejecución de las clases.
- c) Recordar algunas frases cortas de oraciones y canciones sencillas y cortas.

En el tercer periodo del año lectivo los estudiantes de grado transición de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte tendrán la capacidad de:

- a) Reconocimiento de diferentes animales asociados a imágenes.
- b) Identificar auditivamente los, números, animales y figuras geométricas.

En el último periodo del año lectivo los estudiantes de grado transición de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte tendrán la capacidad de:

- a) Identificar los números del 1 al 6, algunos animales, colores figuras geométricas, miembros de la familia, partes de la cara, cantar y orar en inglés con algunas dificultades en la pronunciación.
- b) Desarrollo de la segunda habilidad lingüística el habla (speaking), asociada a
- c) Sonidos o imágenes.
- d) Motivación y ambientes de disposición hacia el aprendizaje del inglés.
- e) Generar espacios donde el aprendizaje sea significativo.

#### 5.6. Beneficiarios.

- a) 29 estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, sede Central del Centro poblado de Maito, municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia, generando espacios de motivación y aumentando su disponibilidad para potenciar el aprendizaje del idioma inglés.

b) 30 docentes titulares de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte, quienes podrán implementarla para mejorar sus prácticas de enseñanza de una segunda lengua.

c) La Institución Educativa Antonio Ricaurte podrá contar con estudiantes y docentes motivados, activos y comprometidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

#### 5.7. Productos.

1. 10 lecciones que se implementan acorde a lo establecido en el horario y en los espacios que se presten para tal fin, enmarcadas en la lúdica, el juego articulado con recursos tecnológicos, didácticos, humanos, y del medio, los cuales fortalecerán el proceso del aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado transición.

Objetivo: Generar espacios donde los educandos del grado transición disfruten y sean protagonistas de su proceso de formación en el área de inglés, desde uno de los principios básicos de la educación preescolar.

2. Taller de socialización de la propuesta dirigida a las docentes que conforman el equipo de trabajo de la sede central, posteriormente con los de la institución Antonio Ricaurte

Objetivo: Promover espacios de reflexión en pro de ejecutar cambios sobre las actuales metodologías de enseñanza del inglés en la sede central de la institución.

3. Cambios trascendentales en la manera de enseñar inglés en transición y básica primaria tanto en la sede central como en las demás sedes que conforman la institución educativa Antonio Ricaurte.

Objetivo: Concientizar a las docentes de la sede sobre la urgencia de llevar a cabo cambios significativos en las prácticas pedagógicas en la enseñanza de una segunda lengua.

### 5.8. Localización.

Institución Educativa Antonio Ricaurte del Centro poblado de Maito, en el municipio de Tarqui, departamento del Huila, Colombia.

### 5.9. Metodología.

Para la implementación de la propuesta se tiene en cuenta una metodología activo-participativa donde los estudiantes le den un sentido a su proceso de aprendizaje, mediante la ejecución de actividades atractivas y acordes a la edad en la que se encuentran, igualmente se pretende que los resultados que se consigan contribuya a un aprendizaje significativo en pro de mejorar los resultados actuales.

### 5.10. Cronograma.

Durante el primer semestre del año lectivo.

Actividad		Año 2018				
		Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
1	Presentación de la propuesta	X				
2	Información general	X				
3	Elaboración del material a utilizar		X	X	X	X
4	Implementación de las lecciones		X	X	X	X
5	Socialización a docentes de la sede.	X				
6	Evaluación		X	X	X	X

*Tabla 3 "Cronograma de actividades primer periodo del año lectivo 2018)*

Nota: Aunque el diseño y la aplicación de la propuesta se ejecutó durante el primer y segundo periodo, la intención es dar continuidad a los procesos durante el tercer y cuarto teniendo en cuenta los resultados obtenidos y el tiempo a fin de concluir exitosamente el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés apoyado en la presente propuesta.

### 5.11. Recursos

Se ejecutará con recursos de la institución como:

#### a) Recursos tecnológicos

-Televisores

-Video Beam.

-Grabadoras

-Computadores

#### b) Recursos del medio.

#### c) Recursos humanos

#### d) Recursos didácticos elaborados por la investigadora

-Láminas

-Títeres

-Fichas

#### e) Recursos del kiosco vive digital.

-Televisor

-Computador

### 5.12. Presupuesto

Se considera que el presupuesto es bajo, dado que la docente cuenta con un porcentaje de materiales para elaboración del material que se utiliza en las lecciones. Sin embargo, deben tenerse en cuenta algunos costos dentro de los que se encuentra:

<b>Descripción</b>	<b>Costo</b>
Elaboración de material didáctico	\$50.000,00
Material con el que no se cuenta en la sede	\$30.000,00
Material para la socialización a docentes de la sede	\$20.000,00
Imprevistos	\$20.000,00
<b>Total</b>	<b>\$120.000</b>

*Tabla 4 "Presupuestos utilizados en las lecciones"*

### 5.13. Sistematización de la propuesta.

Para llevar a cabo este aparte es necesario mencionar que para el logro de los objetivos propuestos se plantean 10 lecciones con diversidad de actividades relacionadas con los temas tratados en el área de inglés con los estudiantes de grado transición.

## **LESSON 1: LEARNING A SONG IN ENGLISH.**

Objetivo: Iniciar el desarrollo de la primer habilidad lingüística con los estudiantes en el proceso del aprendizaje del inglés.

Recursos: Cartulina, vinilos de colores o lápices de colores hilo elástico, molde de las orejas elaborado en cartón.

Esta actividad consiste en que la educadora debe motivar a los pequeños a jugar a conejos y madrigueras o alguno que conozca donde se involucren los conejos, para resaltar la característica de las orejas largas, debe mencionar que éstas son las que permiten escuchar atentamente. La docente orientadora canta una canción donde saluda a sus estudiantes, una y otra vez, con la intención en primera medida de captar su atención, seguidamente entrega a cada participante una diadema con orejas ( las cuales han sido diseñadas con anterioridad) pide a los niños y las niñas que la escuchen después la reproduce en la grabadora, posteriormente pide que se ubiquen formando una circunferencia, cerrando los ojos y acostados sobre el piso, activando las orejas que tiene cada uno para escuchar la canción nuevamente, durante las veces que la docente considere necesario para que los educandos se familiaricen con ella. Finalmente se entabla una pequeña conversación donde se indaga sobre el posible contenido de la canción escuchada para conocer los aportes de los partícipes, atendiendo a que se exploran los conocimientos previos y los aportes sobre el nuevo idioma.

## LESSON 2. LISTENING AND LEARNING COMMANDS.

**Objetivo:** Incentivar la continuidad de la habilidad del listening con los estudiantes de transición en su proceso de aprendizaje del inglés.

**Recursos:** Imágenes de la cara del elefante, lápices de colores, láminas diseñadas con cada uno de los comandos.

Para esta actividad se invita a jugar al zoológico permitiendo que ellos propongan los animales que habitan en este lugar, cuando alguno de los alumnos mencione al elefante se enfatiza en sus características para hablar nuevamente de las orejas, las que le permiten escuchar con atención. Previamente la docente ha impreso la imagen de la cara de un elefante para diseñar una máscara, al terminar de colorear y decorar invita a los niños y niñas a colocársela y escuchar atentamente lo que ella va a decir. Se trata de cinco comandos:

- 1- Siéntense (Sit down)
- 2- Levántense (Stand up)
- 3- Silencio (Silence please)
- 4- Vamos (Let go)
- 5- Presten atención, por favor (Pay attention, please)

Para mencionar cada uno de los comandos la docente debe acompañar de gestos y movimientos que indiquen las acciones a realizar, de igual manera debe señalar las láminas ubicadas alrededor del salón de clase donde se encuentra de manera gráfica cada uno de los comandos mencionados.

### **LESSON 3 LEARNING THE NUMBERS.**

**Objetivo:** Involucrar gradualmente a los estudiantes en el aprendizaje de nuevas palabras en inglés.

**Recursos:** Dado elaborado en cartón o en un material resistente y manipulable.

Para realizar esta actividad la docente debe con anterioridad diseñar un dado de tamaño considerable el cual pueda ser manipulado por los participantes. Se invita a los niños y las niñas a que se ubiquen en un círculo de tal manera que la docente pueda observarlos a todos, al instante muestran el dado y nombra los números correspondientes de 1 a 6 primero en español y luego en inglés. Invita a sus estudiantes a repetir después de ella. Cuando se percate de que gran parte del grupo a identificado los números invita a un estudiante a que pase al centro y lance el dado, cuando éste caiga el invitado debe mencionar el número correspondiente en inglés, este ejercicio se repite hasta que todos los miembros del grado participen.

#### **LESSON 4: THE NUMBERS SONG.**

**Objetivo:** Reconocer los números del 1 al 6 dentro de un contexto de lúdica y juego.

**Recursos:** Pañuelos o pañoletas, televisor, USB, tiza o marcadores

En primer lugar, la docente debe cantar una canción relacionada con los números (Five Little monkey), para relacionar la actividad anterior con la que va a presentar, seguidamente se invita a los educandos a dirigirse al kiosco digital donde se ubican de tal manera que puedan observar al televisor, a cada uno de los niños se le entrega un pañuelo o pañoleta que han llevado para la clase, cada uno se cubre los ojos con ésta. Se reproduce el video de los números durante un corto tiempo. Se les pide a los pequeños que descubran sus ojos y observen con atención el video relacionado con los números. Finalmente se les solicita desplazarse al pasillo donde se dibujan los números del 1 al 6; la docente debe invitar a los niños y las niñas a ubicarse en cada uno de éstos mencionándolos en inglés (Ubíquense en el one, two, three, four, five y six) en cada uno de estos deben encontrarse dibujados el número de elementos correspondiente al número (En el número cuatro pueden dibujarse balones, en el seis colombinas, en el cinco estrellas, en el 2 flores, en el tres árboles en el uno el sol). Para propiciar la participación de los pequeños pueden ser ellos quienes digan que se puede dibujar.

## LESSON 5. LEARNING SOME ANIMALS OF THE FARM.

**Objetivo:** Reconocer la pronunciación de animales del contexto para ampliar el vocabulario en inglés.

**Recursos:** Imágenes de los animales correspondientes de tamaño mediano, grabadora, USB, rompecabezas con imágenes de los animales.

En primer lugar deben establecerse equipos de trabajo acorde al número de estudiantes del grado correspondiente, a cada equipo se le asigna un animal el cual va a ser el que los va a identificar, cuando se conformen los grupos cada uno debe ubicarse en el sitio donde se encuentra la imagen del animal que les corresponde, para esta actividad se trabaja con seis animales (perro, gato, gallina, caballo, pollo, cerdo; con la intención de darle una secuencia a la actividad del dado teniendo en cuenta que este elemento tiene seis caras donde se ubica el número de 1 a 6). Seguidamente se les pregunta a los infantes cual es el sonido que caracteriza al animal que representan, cuando se escuchan todos y se tenga la certeza de los sonidos se les presenta un audio con los sonidos correspondientes al nombre de cada animal. Después se les pide a todos que se ubiquen en el centro de la cancha y se reproducen los sonidos solicitando que los escuchen y los reconozcan, igualmente se les pide que repitan el nombre de cada animal en inglés, Para complementar la actividad se les pide que escuchen el audio y se desplacen al lugar donde se encuentra cada lámina con la imagen del animal que se escucha. Esta se repite cuantas veces sea necesario. Finalmente se vuelven a ubicar en el lugar del animal propio y armar un rompecabezas, cuando el grupo lo haga debe mencionar el animal e inglés. Se propone realizar esta actividad rotado los equipos para que todos los miembros del curso pasen por todos los animales.

## **LESSON 6 LEARNING THE GEOMETRICS FIGURES.**

**Objetivo:** Distinguir algunas figuras geométricas utilizando juego de mesa.

**Recursos:** Marcadores, sogas, loterías de las figuras geométricas.

Inicialmente la educadora o conductora de la actividad, ubica a los estudiantes para cantar la canción de las figuras geométricas, luego las dibuja sobre el tablero y las va nombrando una a una (cuadrado, círculo y triángulo), invita a los estudiantes a repetir después de ella en varias ocasiones. A continuación, con ayuda de sogas las diseña sobre el piso y comienza el juego de ubicarse dentro de la figura que la docente menciona, ejemplo ubíquense dentro del triángulo, ubíquense dentro de círculo, ubíquense dentro del cuadrado, posteriormente se conforman equipos de trabajo acorde al número de estudiantes de tal manera que a cada equipo se le haga entrega de una lotería de seis imágenes con sus respectivas fichas para que cada equipo juegue y comparta. En último lugar la docente divide el curso en tres equipos de acuerdo al número de partícipes, los invita a tomarse de las manos sobre las sogas donde se encuentran las figuras correspondientes, pasa por cada grupo mientras menciona el nombre, los equipos deben rotar por las tres figuras establecidas.

## **LESSON 7 LEARNING THE COLORS.**

**Objetivo:** Ampliar el vocabulario de los estudiantes de grado transición, a través de actividades en diferentes espacios.

**Recursos:** Círculos de plástico de colores, pliegos de papel bond, marcadores, vinilos o temperas, cinta adhesiva.

En primer lugar, se invita a los niños y las niñas a asistir al patio de la sede, la maestra les pide que mencionen los colores que se ven en el entorno, en seguida se coloca círculos de plástico de tamaño considerable por el alrededor. La docente explica que después de que ella nombre el color deben ir corriendo y ubicarse cerca al círculo del color mencionado. Posteriormente se dibuja un arcoíris que cuatro colores el cual debe ser pintado usando vinilos o témperas con las huellas de las manos o de los pies de cada uno de los educandos, según la facilidad, el criterio personal y el espacio establecido para el desarrollo de la actividad mientras se está pintando la docente debe ir nombrando y preguntando a los pequeños el color con el cual se está coloreando el arcoíris. Al finalizar la actividad el arcoíris elaborado se pega sobre una de las paredes del salón de clase para recordarlos. Para esta actividad se debe utilizar el color amarillo, azul, rojo y verde.

## **LESSON 8 LEARNING THE PARTS OF MY FACE.**

**Objetivo:** Reconocer la correcta pronunciación de las partes de la cara.

**Recursos:** Televisor, títere, peluche o marioneta, USB, revistas, tijeras, pegante o lápiz.

La educadora da comienzo a la actividad invitando a los niños y niñas ubicándose sobre el piso del salón de clase formando un círculo, continua ésta cantando en español la canción Mi carita, para luego verla en el televisor, esto con la intención de relacionar la lengua materna con la segunda lengua pide a los niños que la repitan, inmediatamente la docente saca un personaje que puede ser un títere, peluche o marioneta el cual se le presenta a los chicos y chicas como un nuevo amigo que viene a preguntar sobre las partes de la cara, la docente debe entablar un diálogo entre los educandos y el personaje

formulando preguntas como: ¿Niños ustedes tienen cara? ¿Tienen ojos, nariz, boca orejas y cejas?, para continuar con la actividad formula la pregunta ¿Les gustaría saber cómo se dicen las partes de la cara en inglés? y comienza a nombrarlas mientras las va señalando, pide a los niños que las señalen en su cara y las repitan en varias ocasiones. Al término de la conversación la docente invita a los niños y niñas al quiosco de la sede para observar un video concerniente al tema, donde refuerza el vocabulario de las partes de la cara. Para terminar o como actividad complementaria entrega la cara de un niño o niña según corresponda, revistas tijera y pegante para que cada uno encuentre las partes y arme la cara correspondiente. Opcional si no se dispone de revista, pegante y tijeras puede cambiar por dibujos.

## **LESSON 9 LEARNING MEMBERS OF THE FAMILY.**

**Objetivo:** Identificar algunos miembros de la familia utilizando juego de roles, y otras actividades recreativas.

**Recursos:** Objetos para caracterizar los personajes, tarjetas con imágenes de cada miembro de la familia.

En primera instancia la directora de la actividad invita a sus educandos a escoger un personaje que puede ser abuelo, abuela, mamá, papá, hijo e hija, seguidamente a escuchar la ronda de “Juguemos en el bosque” (Playing in the forest). Para esta ronda se debe hacer una variación donde el lobo sale a agarrar a cada personaje de la familia, por ejemplo el niño o niña que hace el papel del lobo dice: Voy a salir a capturar a los abuelitos, los niños y niñas que eligieron este personaje sale corriendo mientras los demás los esperan hasta

que hayan salido a participar los diferentes miembros de la familia, cada vez que sale un grupo de niños y niñas la docente debe ir mencionando la palabra en inglés y solicitar que la digan después de ella. De regreso al salón de clases la profesora ubica algunos objetos correspondientes a los miembros de la familia, por ejemplo, para caracterizar al papá puede utilizar ropa para hombre, sombreros e incluso un bigote artificial, para la mamá zapatos, vestuario, y así por cada miembro de la familia, teniendo en cuenta que se va a hablar de seis miembros (abuelo, abuela, mamá, papá, hijo e hija), igualmente puede hacer uso de los recursos con los que cuente la sede, donde los niños y las niñas puedan llevar a cabo el juego de roles según lo que el personaje que más les llame la atención. Luego se invita a observar algunas tarjetas (flashcard) distribuidas en el salón de clase a manera de estaciones, donde los educandos identifiquen cada miembro de la familia mencionado en la actividad anterior; la orientadora invita a sus alumnos a desplazarse por cada una mientras menciona cada miembro e invita a que ellos repitan en varias ocasiones. Finalmente canta la canción The family fingers en repetidas ocasiones hasta conseguir una asimilación del contenido auditivo.

## **LESSON 10 LEARNING A SONG TO PRAY.**

**Objetivo:** Fortalecer mediante actividades lúdicas el aprendizaje del vocabulario presentado a los niños y niñas con la implementación de diferentes actividades enmarcadas en la lúdica y el juego con apoyo de recursos tecnológicos.

**Recursos:** Del medio, orejas de conejo, grabadora, televisor o reproductor de música, USB.

En esta actividad se busca agrupar las nueve actividades anteriores, de tal manera que se lleve a cabo un ejercicio donde se pueda evidenciar el avance de cada uno de los alumnos en el aprendizaje de los contenidos de cada tema mencionados en dichas actividades, de tal manera que se puedan emitir juicios de valor sobre las fortalezas y debilidades al igual que de los aspectos a corregir y mejorar tanto en cada niño y niña como en la metodología.

Para iniciar la maestra invita a los infantes e infantas a salir del salón de clase hacia un sitio cómodo donde puedan observar los alrededores, el cielo y si existen árboles y flores (si la sede o institución cuenta con una zona verde ésta es un excelente espacio) se considera oportuno iniciar con un juego de comandos donde ellos se levanten, se sienten, escuchen. Para continuar, se invita a sentarse en triángulo en cuadrado y finalmente en círculo para continuar con las canciones escuchadas en las diferentes actividades. La maestra invita a acariciar la cara y sus partes mencionado las orejas en el último lugar mientras les indica que saquen las orejas de conejo elaboradas en una de las clases anteriores para escuchar algunos sonidos. Cuando la docente emita los diferentes sonidos de los animales mencionados los estudiantes deben decir el nombre de cada uno. Al terminar esta actividad la orientadora solicita observar hacia arriba y decir el color del sol, el cielo, los árboles y de algún objeto con el que cuente que sea de color rojo.

Finalmente, la docente comenta que son muchos los aspectos por los que se le debe agradecer a Dios, por lo que se debe orar, invita a los pequeños y pequeñas a juntar sus manos y repetir la siguiente oración:

Thanks you for the world so sweet

Thanks you for the food that we it.

Thanks you for my family

Thank you for my face.

Thanks you God for every things

Amen

En esta oración se pude agregar cada una de las palabras que hacen parte del vocabulario de cada uno de los temas.

En esta etapa del proceso cuando el desarrollo de la habilidad de listening y speaking se puede plantear estrategias para que los niños tomen apuntes.

## CONCLUSIONES

1. Al realizar el diagnóstico de la problemática encontrada dentro de la institución educativa Antonio Ricaurte se pudo evidenciar la importancia de la lúdica y el juego y como éstas influyen de manera positiva en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado transición dada la diversidad de opciones que despliega el docente para la presentación de los contenidos y el desarrollo de habilidades lingüísticas, el aumento del vocabulario en pro de aprender un nuevo idioma con los resultados esperados.
2. Las actividades lúdicas y juegos, deben ser apoyadas en recursos de diferentes tipos para la enseñanza de una segunda lengua. Para ello se escogieron acorde a la edad y contexto de los participantes, dado que su implementación depende en gran medida el éxito de éstas en el alcance de los objetivos de aprendizaje de los estudiantes. Gracias al uso de juegos de mesa, cognitivos, recursos visuales, auditivos, videos didácticos, audios, recursos tecnológicos e internet; se refleja en los alumnos de transición de la Institución Educativa Antonio Ricaurte, una mejora significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, de acuerdo al manejo y al uso de éstos, los cuales le permitieron una mejor comprensión del vocabulario evaluado en cada una de las lecciones.
3. El diseño de la propuesta pedagógica se basó en la lúdica y en los juegos de mesa, cognitivos, emocionales y psicomotores donde se

integraron los principales componentes del aprendizaje de la lengua inglesa como son el listening y el speaking.

## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a docentes orientadores del área de inglés de la institución educativa Antonio Ricaurte, implementar la lúdica y el juego como herramientas muy favorables para los procesos de enseñanza y aprendizaje del nuevo idioma en los niños y niñas de grado transición, y de los demás de educación básica primaria, dada la diversidad de opciones y recursos propicios para la etapa y la edad donde es posible aprender jugando.
2. Para los procesos de enseñanza se requiere de la planeación previa de los contenidos, la elección de recursos más apropiados para atraer la atención de los aprendices, la disposición del tiempo y el espacio de la clase y de los sitios con los que se cuenta, la selección de las estrategias didácticas más acordes para abordar en su totalidad la temática y la participación mutua del maestro y sus estudiantes.
3. La institución educativa Antonio Ricaurte debe velar para que sus planes de estudio, currículo y estrategias utilizadas en la enseñanza de una segunda lengua contemple el logro de los estándares establecidos por el MEN, articulados al Proyecto Educativo Institucional, donde se promuevan diferentes escenarios y oportunidades para aprender inglés.
4. El equipo de docentes de la sede central de la institución educativa Antonio Ricaurte debe implementar algunos cambios que conlleven a ofrecer una formación en inglés más dinámica activa y productiva que

reduzca el panorama de percibir el inglés como una de las áreas aburridas y difíciles de aprender, en pro de mejorar los resultados en el rendimiento académico.

5. Aprovechar el periodo del preescolar como una de las etapas más importantes en la formación académica de una persona, dado que en ésta son más evidentes algunos procesos cognoscitivos que trascienden a lo largo de la vida, es recomendable llevar a cabo las acciones necesarias hacia el aprendizaje del inglés, teniendo en cuenta que las mentes de los niños crecen y se desarrollan intelectualmente a medida que transcurre el tiempo.
6. Actualmente existen diversas metodologías para la enseñanza de un nuevo idioma: (Enseñanza comunicativa de lenguas, Método natural, Respuesta física total-TPR, Aprendizaje basado en tareas y proyectos), es cuestión de adoptar el que se acomode a las necesidades y el contexto del grupo de educandos a cargo para sacar el máximo provecho al aprendizaje de una nueva lengua.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bonilla Bolívar, Carlos. Una aproximación al concepto de lúdica, Kinesis N. 22, 1997.
- De Borja I Sole. El juego como elemento de renovación pedagógica. Universidad de Barcelona. Ludica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco José de Caldas. P. 57
- De Borja I Sole, M. (1980). El juego infantil organización de las ludotecas. Barcelona: Oikos- Tau.
- Díaz M. Héctor Ángel. (2006). La función lúdica del sujeto. Editorial Magisterio p. 16
- Díaz M, Héctor Ángel (2006). La Función lúdica del sujeto. Es una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas.
- Dinello, R. (1992). Pedagogía de la expresión. Editorial Grupo Magro.
- (2007). Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo. Editorial Grupo Magro.
- Gervilla, A. (2006). Currículo de la educación infantil: aspectos básicos. NARCEA, S.A. De EDICIONES. Madrid España. Recuperado de <http://goo.gl/TX2nBW>
- Grandola Leticia. Lúdica y expresión corporal enfoque didáctico. Editorial Nuevo extremo. Buenos Aires. 1993 p 48.
- <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Jiménez, C.A. (2003) Neuropedagogía, Lúdica y competencias
- Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Guadalajara, México.
- Nunes, P, (2002). Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos. Ediciones San Pablo. Bogotá. Recuperado de <http://goo.gl/pGh8AI>

Nunez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Editorial Loyola.

Orozco J., Navia G., Zúñiga G. & Pardo L. (1993). Ronda pedagogía y lenguaje. Bogotá. Recuperado de <http://goo.gl/WBzycq>

Sheines (1981) citada en Malajovic (2000). Recorridos didácticos en la educación inicial. Buenos Aires: Editorial Paidós

## ANEXOS

### ANEXO A. GUÍA PARA LA OBSERVACION

**ESTABLECIMIENTO:** Institución Educativa Antonio Ricaurte

**GRADO OBSERVADO:** Primero

**PERÍODO DE OBSERVACIÓN:** A partir de 16 de enero al 23 de marzo

**DOCENTE:** María Ruth Rojas Barrera.

### LA LÚDICA Y EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

- 1. USO DE LA LÚDICA Y EL JUEGO**

Utiliza canciones, fichas con palabras en inglés.
- 2. RECURSOS**

Fotocopias, fichas, grabadora, textos, el tablero, láminas y otros.
- 3. EVIDENCIAS APRENDIZAJE**

Al observar las clases que orienta la profesora se puede analizar que algunos niños están motivados con el material o recursos que utiliza y otros no ya que no todos prestan atención o desarrollan la actividad con el mismo entusiasmo.

## GUÍA PARA LA OBSERVACIÓN

**ESTABLECIMIENTO:** Institución Educativa Antonio Ricaurte

**GRADO OBSERVADO:** Segundo

**PERÍODO DE OBSERVACIÓN:** A partir de 16 de enero al 23 de marzo

**DOCENTE:** Flor Marina Castaño Montoya.

### LA LÚDICA Y EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

- Escuchan la pronunciación de las palabras a la vez que observan laminas al igual que ellos también pronuncian.
- 4. USO DE LA LÚDICA Y EL JUEGO**
- Desarrollo de actividades en forma grupal donde observan imágenes y a la vez van completando las partes para formar rompecabezas.
- Utiliza en ocasiones canciones en inglés.
- 5. RECURSOS**
- Cartelera, grabadora, escribir en el tablero, dibujar en el cuaderno.
- 6. EVIDENCIAS APRENDIZAJE**
- DE** Se puede evidenciar que la docente emplea mucho el speaking y el Listen durante sus clases, esto les agrada mucho a los niños ya que les gusta pronunciar palabras, pero falta el uso de otros juegos que hagan de las clases más motivantes por su edad.

## GUÍA PARA LA OBSERVACIÓN

**ESTABLECIMIENTO:** Institución Educativa Antonio Ricaurte

**GRADO OBSERVADO:** Tercero

**PERÍODO DE OBSERVACIÓN:** A partir de 16 de enero al 23 de marzo

**DOCENTE:** Bárbara Vargas Méndez.

### LA LÚDICA Y EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

- Rótulos con las imágenes y las palabras pegadas alrededor del aula de clase.
7. **USO DE LA LUDICA Y EL JUEGO**
  8. **RECURSOS**

Investigaciones de material actualizado para las clases de inglés, textos cortos, láminas, cartillas, fichas con vocabulario e imágenes.
  9. **EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Se muestra una metodología tradicional donde los niños trabajan en forma individual no colectiva, algunos niños participan en las clases y se encuentran motivados u otros no.

## GUÍA PARA LA OBSERVACIÓN

**ESTABLECIMIENTO:** Institución Educativa Antonio Ricaurte

**GRADO OBSERVADO:** Cuarto

**PERÍODO DE OBSERVACIÓN:** A partir de 16 de enero al 23 de marzo

**DOCENTE:** Ligia Castro Rojas.

### LA LÚDICA Y EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

### OBSERVACIONES

**10. USO DE LA  
LUDICA Y EL  
JUEGO**

Habla, escucha, videos alusivos al tema, dibujos, escritura, aprendizaje de vocabulario, canciones.

**11. RECURSOS**

Computador, fotocopias, tablero, diferentes textos, diccionario, revistas, video beam.

**12. EVIDENCIAS DE  
APRENDIZAJE**

Se observan los niños motivados principalmente con el uso de las Tics en el aula, mirando los videos y cantando a la vez, se puede evidenciar que los niños participan y se hace más amena la clase.

También utiliza en sus clases con frecuencia el aprendizaje de canciones en inglés para trabajar los diferentes temas.

## GUÍA PARA LA OBSERVACIÓN

**ESTABLECIMIENTO:** Institución Educativa Antonio Ricaurte

**GRADO OBSERVADO:** Quinto

**PERÍODO DE OBSERVACIÓN:** A partir de 16 de enero al 23 de marzo

**DOCENTE:** Raquel Meneses Escalante.

### LA LÚDICA Y EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

### OBSERVACIONES

- Mediante trabajo colectivo los estudiantes desarrollan diferentes actividades que se bajan por internet para desarrollar en clase, también uso de láminas y dibujo para el aprendizaje de vocabulario
- 13. USO DE LA LÚDICA Y EL JUEGO**
- Recursos del medio, cartillas, fotocopias, investigación por internet de actividades especiales para ellos.
- 14. RECURSOS**
- Se puede resaltar el trabajo responsable de algunos niños en el salón de clases, pero algunos no se miran tan motivados con esta clase de actividades.
- 15. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**
- Utiliza en ocasiones dibujar, traducción de textos cortos, se evidencia poca pronunciación durante las clases.

## ANEXO B. ENTREVISTAS A DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA SEDE

ENTREVISTA A LAS DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ANTONIO RICAURTE MAITO.

DOCENTE: María Ruth Rojas Barrera

GRADO QUE ORIENTA: Primero

- ¿Para usted como docente como cree que influye el juego en la enseñanza del inglés en los niños de básica primaria?  
De manera significativa porque los niños aprenden más jugando.
- ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?  
Porque los motiva de manera positiva en el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- ¿Qué opinas con respecto a la enseñanza del inglés desde los primeros años de escolaridad?  
Es muy importante que desde temprana edad conozcan y aprendan otros idiomas.
- ¿De acuerdo al contexto socio cultural crees importante la enseñanza del inglés y por qué?  
Es importante porque con el aprendizaje del inglés pueden formarse otras expectativas en la vida.
- ¿Qué Metodologías utilizas en la enseñanza del inglés en el aula de clase?  
De forma (tradicional) lúdica con canciones, juego de palabras con fichas etc...
- ¿Qué recursos utilizas para orientar las clases de inglés?  
El tablero, el celular, gravadora, textos, fotocopias, fichas, laminas etc...
- ¿Cuáles serían las condiciones necesarias para elevar el nivel de lengua de docentes y estudiantes?  
Que haya especialistas en inglés para la enseñanza de este idioma.
- ¿Crees que aprender un segundo idioma tiene efectos positivos en la inteligencia y en la vida de un niño?  
Tiene efectos muy positivos desde todo punto de vista porque ayuda mucho a la memoria.

## ENTREVISTA A LAS DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RICAURTE MAITO.

DOCENTE: Flore Marina CastañoGRADO QUE ORIENTA: Segundo

1. ¿Para usted como docente como cree que influye el juego en la enseñanza del inglés en los niños de básica primaria?

se aumenta el interés por el aprendizaje y la participación de dicho idioma.

2. ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Hace más amena el proceso enseñanza-aprendizaje.

3. ¿Qué opinas con respecto a la enseñanza del inglés desde los primeros años de escolaridad?

Es muy importante porque son los primeros años en donde el niño o niña memoriza con mayor facilidad y se hace más exitoso el proceso de aprendizaje.

4. ¿De acuerdo al contexto socio cultural crees importante la enseñanza del inglés y por qué?

Claro es muy importante porque el mundo está globalizado y el conocimiento del idioma inglés es fundamental.

5. ¿Qué Metodologías utilizas en la enseñanza del inglés en el aula de clase?

Escuchar - escribir - decir o pronunciar y leer

6. ¿Qué recursos utilizas para orientar las clases de inglés?

Carteleros - grabadora - escribir en el tablero - Dibujar en el cuaderno - etc.

7. ¿Cuáles serían las condiciones necesarias para elevar el nivel de lengua de docentes y estudiantes?

Capacitaciones - Orientaciones pedagógicas, profesional en la área para niños de esta escolaridad.

8. Crees que aprender un segundo idioma tiene efectos positivos en la inteligencia y en la vida de un niño?

Si creo porque está comprobado que el aprender un segundo idioma ayuda a desarrollar la capacidad intelectual y hace exitoso a las personas.

## ENTREVISTA A LAS DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RICAURTE MAITO.

DOCENTE: Barbara VargasGRADO QUE ORIENTA: Tercero

1. ¿Para usted como docente como cree que influye el juego en la enseñanza del inglés en los niños de básica primaria?  
Como objetivo principal de este trabajo se centra en mostrar que cualquier enseñanza en inglés puede convertirse en juego o en una situación en la que la motivación sea el foco principal de aprendizaje. Mantener la motivación alta desde el inicio hasta el final del aprendizaje.
2. ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?  
La lúdica es un elemento indispensable dentro del salón ya que esta permite que el aprendizaje sea divertido y natural, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo.
3. ¿Qué opinas con respecto a la enseñanza del inglés desde los primeros años de escolaridad?  
Aprender otra lengua desde la infancia reditúa beneficios en la persona. Todos sabemos la importancia de enseñar un segundo idioma a nuestros alumnos. Creemos que este segundo idioma les ayudará en su desenvolvimiento como profesionales.
4. ¿De acuerdo al contexto socio cultural crees importante la enseñanza del inglés y por qué?  
Sí, el inglés es muy importante en toda persona, porque el inglés es el idioma predominante en el mundo actual, es por eso que principalmente enseñar inglés en la educación pública o privada es muy primordial.
5. ¿Qué Metodologías utilizas en la enseñanza del inglés en el aula de clase?  
por medio del juego, carteles, dibujos, recortando, cantando. En el aula se utiliza muchos métodos para tener las clases exitosas y apropiadas.
6. ¿Qué recursos utilizas para orientar las clases de inglés?  
Investigar, leer, escuchar, aplicar nuevas estrategias, para alcanzar un aprendizaje significativo o de mayor calidad, en nuestros alumnos debe ser una meta que nos motive a leer, escribir o escudriñar nuevas investigaciones.
7. ¿Cuáles serían las condiciones necesarias para elevar el nivel de lengua de docentes y estudiantes?  
La formación docente debe ser tónica cada año, solicitando actualizaciones. Los alumnos, por su parte también exigen cada vez más de los docentes.
8. Crees que aprender un segundo idioma tiene efectos positivos en la inteligencia y en la vida de un niño?  
Sí, porque aprender una lengua más desde muy pequeños nos ayuda mucho en el futuro de cada persona y gracias a ello muchas personas salen adelante.

## ENTREVISTA A LAS DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RICAURTE MAITO.

DOCENTE: Ligia CastroGRADO QUE ORIENTA: Cuarto

1. ¿Para usted como docente como cree que influye el juego en la enseñanza del inglés en los niños de básica primaria?

Es una motivación grande, porque el interés del niño es el juego.

2. ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

El aprende jugando y es algo que no duda fácil

3. ¿Qué opinas con respecto a la enseñanza del inglés desde los primeros años de escolaridad?

Es muy importante porque un idioma se aprende desde que el niño aprende a pronunciar las primeras palabras y si se le enseña otro idioma diferente al nuestro va a ser un éxito

4. ¿De acuerdo al contexto socio cultural crees importante la enseñanza del inglés y por qué?

Es importante debido a que el inglés es el segundo idioma que deben aprender los niños no importa en que medio este.

5. ¿Qué Metodologías utilizas en la enseñanza del inglés en el aula de clase?

Habla escucha utilizando diferentes medias como videos audiovisivos al tema para aprender pronunciación, y a la vez escritura, dibujos, vocabulario, en diferentes contextos.

6. ¿Qué recursos utilizas para orientar las clases de inglés?

Computador, fotocopias, tablero, diferentes libros, diccionario revista etc.

7. ¿Cuáles serían las condiciones necesarias para elevar el nivel de lengua de docentes y estudiantes?

Prepararse y tener mucha dedicación para hacerlo.

8. Crees que aprender un segundo idioma tiene efectos positivos en la inteligencia y en la vida de un niño?

Claro que si, porque estimula al cerebro a aprender algo que no esta tan ligado a su cultura, y desarrolla nuevos saberes.

## ENTREVISTA A LAS DOCENTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIO RICAURTE MAITO.

DOCENTE: Raquel Henao EscalanteGRADO QUE ORIENTA: Quinto

1. ¿Para usted como docente como cree que influye el juego en la enseñanza del inglés en los niños de básica primaria?

Si en el aprendizaje incluimos el juego, los niños van a aprender más fácil y de una manera agradable.

2. ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

La lúdica es fundamental en el aprendizaje de los niños.

3. ¿Qué opinas con respecto a la enseñanza del inglés desde los primeros años de escolaridad?

Es muy bueno porque los niños aprenden fácilmente en sus primeros años de escolaridad.

4. ¿De acuerdo al contexto socio cultural crees importante la enseñanza del inglés y por qué?

Muy importante porque el inglés es muy im. portante en el aprendizaje de los niños.

5. ¿Qué Metodologías utilizas en la enseñanza del inglés en el aula de clase?

Busco Actividades lúdicas por internet las imprimo y se las doy a cada niño en carpetas el método es muy dinámico.

6. ¿Qué recursos utilizas para orientar las clases de inglés?

- Recursos del medio
- Cartillas
- fotocopias

7. ¿Cuáles serían las condiciones necesarias para elevar el nivel de lengua de docentes y estudiantes?

- Sería bueno que nos dieran capacitaciones a los docentes de esta área para poder desempeñarnos mejor.

8. Crees que aprender un segundo idioma tiene efectos positivos en la inteligencia y en la vida de un niño?

Claro que si es muy bueno que los niños aprendan una segunda lengua para su vida y para su nivel académico.

ANEXO C. EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

LECCION NO. 3



A



B

Ilustración 1 **A, B** Aprendiendo los números en inglés.

## LECCION N0. 6



A



B



C

Ilustración 2 **A.** Aprendiendo la pronunciación de las figuras geométricas. **B.** Construyendo las figuras geométricas con lazos. **C.** Armando dominós de la figura geométrica.

## LECCION N0. 7



A



B



C

Ilustración 3 **A, B** Utilizando aros para aprender la pronunciación de los colores y a la vez repasando las figuras geométricas. **C.** Aprendiendo vocabulario en inglés.