



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**

**TESIS DOCTORAL**

**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA LA  
ENSEÑANZA DEL INGLÉS CORRELACIONADA CON LAS  
MATERIAS ACADÉMICAS DEL PLAN DE ESTUDIO PARA LAS  
ESCUELAS MULTIGRADO DEL DISTRITO DE BARÚ, PERÍODO  
2018-2019**

**PRESENTADO POR: GLADISMIR GUERRA A.**

**4-722-1946**

**PROFESOR ASESOR: DR. ELISEO RÍOS**

**PROVINCIA DE CHIRIQUÍ, REPÚBLICA DE PANAMÁ**

**2019**

## HOJA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

Este trabajo de investigación ha sido aprobado por el siguiente Tribunal Evaluador del Programa de Doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Chiriquí.

### MIEMBROS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR



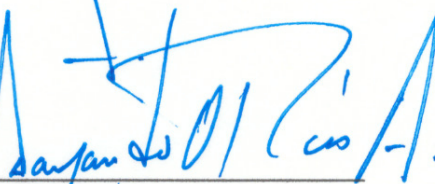
Dr. Eliseo Ríos

Asesor – Jurado 1.



Rodrigo Pittí

Doctor (Jurado 2).



Darmando Ríos

Doctor (Jurado 3).

Dada en el Campus Universitario, ciudad de David, provincia de Chiriquí,  
República de Panamá a los 10 días del mes de octubre de 2019.



## **DEDICATORIA**

En primera instancia voy a dedicar este trabajo con todo mi amor:

A Dios quien me inspiró para la realización de este estudio, por darme la salud y bendiciones para alcanzar mis metas como persona y profesional.

A mi madre, Viodelda Acosta y a mi padre, José M. Guerra por su apoyo incondicional sin ustedes no hubiese podido lograrlo.

A todos mis hermanos, familiares y amigos por brindarme su respaldo emocional y económico a lo largo de mi trayectoria.

A cada uno de ustedes por cada palabra de aliento y por ser esas personas que me motivaron para ser una persona de bien, que Dios me los colme de bendiciones siempre los quiero mucho.

Gladismir Guerra Acosta.

## **AGRADECIMIENTO.**

A Dios por haberme guiado por sendas de amor y paz.

A toda mi familia, a mi padre, a mi madre, a mis hermanos quienes fueron piezas fundamentales para la consecución de esta meta.

A todos los profesores y amigos; por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora.

A mis compañeros del doctorado 2018 porque en esta armonía grupal lo hemos logrado.

A mi asesor de Tesis Doctoral el Doctor, Eliseo Ríos, quien siempre está dispuesto a orientarte y hacer que sus amigos y alumnos cumplan sus sueños.

A la Dra. Katia Acosta, coordinadora del Programa Doctorado en Ciencias de la Educación por motivar y andar pendiente de cada uno de los integrantes de este Programa.

A mis profesores a quienes les debo gran parte de mis conocimientos, por su paciencia, enseñanza.

A la Universidad Autónoma de Chiriquí la cual abrió y abre sus puertas a jóvenes como nosotros, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

Gladismir Acosta



## ÍNDICE GENERAL

Hoja del Tribunal Examinador	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice general	v
Índice de tablas	vii
Índice de gráficas	viii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	xi
CAPÍTULO I. MARCO INTRODUCTORIO	
1.1. Antecedentes de la Investigación	2
1.2. Planteamiento y formulación del problema	5
1.2.1. Formulación del problema	6
1.3. Delimitación o alcance de la investigación	7
1.4. Objetivos	7
1.5. Hipótesis	8
1.6. Limitaciones o restricciones de la investigación	9
1.7. Justificación	9
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1. Fundamento teórico de la investigación	12
2.2. El aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación primaria	17
2.3. Variables que influyen en los aprendices de inglés	22
2.4. Enseñanza del inglés	25
2.5. Actividades lúdicas y recursos en el aula	26
2.6. El uso de juegos en el aula de lenguas extranjeras	27
2.7. El Aprendizaje cooperativo en el aula de lenguas extranjeras	32
2.8. Escuelas Multigrado	33
2.9. Las competencias del perfil docente	34
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Tipo de Investigación	44
3.2. Población de la investigación	46
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información	49
3.4. Variables de Estudio	51
3.5. Validez	51
3.6. Confiabilidad	52

3.7. Técnicas de análisis de datos	54
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS	
4.1. De las encuestas	56
4.2. De los datos cualitativos	72
Conclusiones	85
Recomendaciones	87
CAPÍTULO V. LA PROPUESTA	
Bibliografía	129
Anexos	133



## INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Población docente de las Escuelas Multigrado del Distrito de Barú	47
Tabla 2.	Población por estrato	48
Tabla 3.	Resumen del Procesamiento de los casos	53
Tabla 4.	Estadísticas de fiabilidad	53
Tabla 5.	Anova	53
Tabla 6.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a si es importante el idioma inglés para él.	56
Tabla 7.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué les parece aprender el idioma inglés	58
Tabla 8.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a la frecuencia con que practican el idioma inglés	60
Tabla 9.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a que destrezas del inglés considera más importante	62
Tabla 10.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué estrategias le resultan más fácil para aprender inglés	64
Tabla 11.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué actividades les gustaría realizar durante las clases de inglés	66
Tabla 12.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a cómo les gustaría ser evaluado en las clases de inglés	68
Tabla 13.	Opinión de los sujetos informantes sobre cómo les gustaría que fuera el profesor de inglés	70

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1	Opinión de los sujetos informantes con respecto a si es importante el idioma inglés para él.	57
Gráfica 2.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué les parece aprender el idioma inglés	59
Gráfica 3.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a la frecuencia con que practican el idioma inglés	61
Gráfica 4.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a que destrezas del inglés considera más importante	63
Gráfica 5.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué estrategias le resultan más fácil para aprender inglés	65
Gráfica 6.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué actividades les gustaría realizar durante las clases de inglés	67
Gráfica 7.	Opinión de los sujetos informantes con respecto a cómo les gustaría ser evaluado en las clases de inglés	69
Gráfica 8.	Opinión de los sujetos informantes sobre cómo les gustaría que fuera el profesor de inglés	71



## **RESUMEN**

La investigación denominada **ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS CORRELACIONADA CON LAS MATERIAS ACADÉMICAS DEL PLAN DE ESTUDIO PARA LAS ESCUELAS MULTIGRADO DEL DISTRITO DE BARÚ, PERÍODO 2018-2019** tiene como objetivo principal analizar qué actividades lúdicas utilizan los docentes como estrategias para la enseñanza del inglés en escuelas multigrado correlacionadas con las materias académicas del plan de estudio. Se utilizó como población de estudios a docentes y estudiantes de las Escuelas Multigrado del Distrito de Barú. Se aplicaron dos instrumentos, uno en formato cuestionario y otro en escala utilizando como técnicas de recolección la entrevista y la encuesta. Se valorizan las variables donde se puede connotar la importancia y relevancia que tiene para el aprendizaje de un segundo idioma las actividades lúdicas. Por tal razón, se desarrolla dentro del capítulo de la propuesta una Guía de actividades lúdicas como estrategias para la enseñanza del inglés en escuelas multigrado.

**Palabras claves:** actividades lúdicas, estrategias, enseñanza, multigrado, materias correlacionadas.

## **ABSTRACT**

The research called LUDIC ACTIVITIES AS STRATEGIES FOR THE TEACHING OF ENGLISH CORRELATED WITH THE ACADEMIC MATTERS OF THE STUDY PLAN FOR THE MULTIGRADE SCHOOLS OF THE DISTRICT OF BARÚ, PERIOD 2018-2019 has as main objective to analyze what recreational activities teachers use as teaching strategies of English in multigrade schools correlated with the academic subjects of the curriculum. Teachers and students from the Multigrade Schools of the Barú District were used as a study population. Two instruments were applied, one in questionnaire format and one in scale using the interview and survey techniques as collection techniques. Variables are valued where you can connote the importance and relevance of recreational activities for learning a second language. For this reason, a guide to recreational activities as strategies for teaching English in multigrade schools is developed within the proposal chapter.

Keywords: recreational activities, strategies, teaching, multigrade, correlated subjects.



## INTRODUCCIÓN

Esta investigación doctoral aborda las actividades lúdicas como estrategias para la enseñanza del idioma inglés correlacionada con las materias académicas del plan de estudio para las escuelas multigrado del distrito de Barú. En referencia a la cita, (Clérici, 2012) en la que sostiene que:

El uso de juegos abre una infinidad de posibilidades en el salón de lenguas: prueba de nuevos roles, prueba de diferentes formas de comportarse, reconocimiento de aspectos propios y ajenos, fomento de tolerancia recíproca, trabajo en grupos pequeños, entre otros. Por esta propiedad, el juego promueve la generación de zona de desarrollo próximo, puesto que los estudiantes resuelven situaciones que exceden sus posibilidades individuales a través del trabajo con compañeros más capaces. (p.136)

Para esta autora, el juego y las actividades lúdicas se constituye en un facilitador y mediador del aprendizaje que involucra el conjunto de la personalidad del estudiante y potencia el aprendizaje significativo en el salón de clase. El aprendizaje del idioma inglés es fundamental para generar aprendizajes significativos. El niño manipula, juega, se divierte y hace suyo el idioma inglés de manera creativa, dinámica y muy participativa.

En esta investigación, se toma como sujeto de análisis a 17 escuelas multigrados que conforman el distrito de Barú las cuales están ubicadas en áreas rurales y semiurbana; dichas escuelas cuentan con uno y dos docentes que imparten clases a los seis grados desde

1° hasta 6°, dictando todas las asignaturas que conforman los planes de estudios de Educación Básica General.

Es necesario resaltar que, la forma de enseñar el inglés en las aulas ha ido evolucionando considerablemente cuyo objetivo principal es que los niños puedan dominar este idioma de forma natural, que se debe centrar la atención de nuestros alumnos en sus contenidos significativos, para, así, poder dotar a estudiante de herramientas necesarias. Esto depende de la metodología empleada por el docente y el buen uso de las actividades lúdicas que le permitirá poder lograr los objetivos trazados en la asignatura.

En este sentido, se expondrán las actividades lúdicas como herramientas pedagógicas que busca que el estudiante indague, explore y descubra el entorno que le rodea y ponga en práctica el conocimiento adquirido del idioma inglés. Sabiendo que sobre el tema del aprendizaje del inglés como lengua extranjera se han desarrollado múltiples investigaciones, cada contexto es particular y los esfuerzos que se hagan por comprender un grupo y un programa en específico siempre son importantes.

Para mayor comprensión se ha estructurado de la siguiente manera:

El capítulo I marco de introductorio, están los antecedentes, planteamiento del problema, preguntas de la investigación objetivos generales y específicos, justificación, delimitación y restricciones del estudio.

En el Capítulo II marco teórico, que integra las bases teóricas, el mapa de las variables, entre otros aspectos que le dan validez y que argumentan el trabajo.

En el Capítulo III, marco metodológico, donde se alude al tipo de la investigación, diseño de la investigación, sujetos de la investigación, entre estos la población, muestra y el procedimiento.

El cuarto capítulo Análisis de los Resultados el cual contiene las gráficas y cuadros producto de los hallazgos registrados. La acompañan las conclusiones y las recomendaciones realizadas al trabajo.

En el quinto y último capítulo está la propuesta de mejora a la problemática. Finaliza el trabajo con la presentación de la bibliografía y los anexos.

**CAPÍTULO I**  
**MARCO INTRODUCTORIO**

### 1.1. Antecedentes de la investigación

Dentro de este marco referencial, a través de la revisión documental, principalmente de índole electrónica, se puede conformar un marco teórico pertinente a partir del estudio que antecede a las variables, las actividades lúdicas y la enseñanza del inglés.

Es evidente que, a través del juego se socializa, y se genera diversión siendo esta una manera de expresarse, tal y como lo afirma Montañés (2013): “La palabra lúdica es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es, precisamente, juego como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura”.

Para el autor es cierto que el juego provoca placer, diversión y gozo, por tanto, el autor Leyva (2005) explica que: “La definición etimológica de la palabra lúdica invita a reconocer su significado en la palabra latina: iocus, reconocida como broma, chanza, gracia, juerga, chiste y su forma adjetivada está representada por ludus, ludicrum, ludicus o ludicer, que significan diversión o entretenimiento”.

(p,1)

Por tanto, las actividades lúdicas son de suma importancia en la educación formal de cualquier niño y tiene como objetivo principal divertir y sociabilizar a los estudiantes. Al tener una conceptualización más clara, es pertinente entonces revisar la relevancia que tiene el juego a través de diferentes investigaciones. Por esta misma razón, muchos psicólogos y psicopedagogos ha realizado estudios acerca de este tema haciendo especial referencia a los valores cognitivos, afectivos, sociales y lingüísticos

que se desarrollan con la práctica de esta herramienta didáctica; todos ellos enfatizan la importancia de la introducción de las actividades lúdicas en todas las clases de inglés correlacionándolas con las materias académicas del plan de estudio de básica general.

Tomando como referencia los estudios realizados sobre las estrategias lúdicas aplicadas en la asignatura de inglés, se encontró a nivel internacional, el trabajo titulado “actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de educación básica del pensionado sudamericano en el año lectivo 2012 - 2013”. Realizado por Adriana Maribel Ortega Tigse.

Como único objetivo se estableció analizar la incidencia de la utilización de las actividades lúdicas mediante la práctica de juegos a fin de mejorar el aprendizaje del idioma inglés de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013 en Quito (Ecuador).

Esta investigación surge por la necesidad de lograr un aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de la institución mencionada anteriormente, teniendo en cuenta la recolección de datos, se observó que los docentes no utilizan actividades lúdicas con frecuencia, tornándose las clases monótonas y repetitivas. Por esta razón la autora, tiene como propuesta elaborar un manual, donde se puede encontrar diferentes juegos y en los temas que se pueden aplicar en el aprendizaje del inglés.

Dentro de sus conclusiones los niños y niñas consideran que el juego además de proporcionarles diversión y permitirles relacionarse con sus compañeros posee gran importancia en su desarrollo físico, mental, emocional y social.

Asimismo, Sánchez (2014), presenta una investigación realizada en los niños de educación primaria sobre el uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés. Concluye que la mayoría de los estudiantes lograron resultados favorables después de aplicar las diferentes estrategias propuestas en su trabajo. La implementación de este trabajo consistió en aprovechar la facilidad que posee los niños para aprender un lenguaje, son más flexibles. Comenta que un idioma se aprende es usándolo, de allí que su propuesta está enfocada a desarrollar la comunicación y que no se tenga miedo de hablar en inglés.

Por su parte, García (2007) en Florencia (Caquetá), realiza un estudio sobre la lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en grado 1°, el objetivo de este proyecto era: desarrollar una propuesta pedagógica basadas en estrategias lúdicas-didácticas para el aprendizaje del inglés en los niños y niñas del primer grado. El enfoque seleccionado para esta investigación analítica del objeto de estudio la cual cuenta con un método cualitativo ya que se interesa por estudiar la relación maestro-alumno en el salón de clases. Además, tiene una rama de investigación acción, la cual busca mejorar el análisis de la práctica educativa. Con la implementación de su proyecto de aula “jugando aprendo inglés”, determina que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, sino, también, para el desarrollo de su creatividad. Jugar se convierte en un facilitador del



aprendizaje porque permite la motivación por el proceso enseñanza aprendizaje del inglés.

A nivel local, hasta ahora no se tiene registro de ninguna investigación que incluya las actividades lúdicas como método de enseñanza del inglés en entornos escolares difíciles, en este caso, las escuelas multigrado.

### **1.2.Planteamiento del problema**

Es importante destacar que el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel de las escuelas multigrado tiene sus niveles de dificultad, principalmente, por las características del contexto y por las necesidades o carencias que pueda tener dicho proceso en cuanto a recursos se refiere. Esto es propio debido a que, en la mayoría de los casos, las escuelas multigrado tienen como particularidad aspectos de índole geográfico por su lejanía y su difícil acceso como de infraestructura.

En el territorio panameño existe aproximadamente un 52% de escuelas de tipo multigrado, en donde los docentes, tienen la tarea de impartir todo el plan de estudio, para niños(as) que asisten a la educación básica elemental (1 a 6 grado). Esto conlleva una tarea laboriosa así como comprometedora por parte del docente, al tener que dar un tratamiento lo bastante especial para asumir el reto de correlacionar cada uno de los contenidos de cada materia y de cada nivel, lo que produce que el accionar docente tenga sobredosis de dificultad, creatividad y compromiso con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Bajo este contexto, es donde el problema de estudio surge y se postula para formular toda una serie de interrogantes, producto de la situación del contexto y de lo que representa para el docente el abordaje de los contenidos de la asignatura de inglés con respecto a las demás asignaturas del plan de estudio, así como de qué estrategias y recursos se vale el docente para impartir el conocimiento y cómo los estudiantes permean los mismos y lo convierten en aprendizajes significativo.

### **1.2.1. Formulación del Problema**

Al tenor de lo anteriormente planteado se puede realizar los siguientes planteamientos:

#### **Problema principal**

- ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas que utiliza el docente en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes multigrados, del distrito de Barú y con qué materias académicas las correlaciona?

#### **Subproblemas**

- ¿Qué actividades lúdicas aplican los docentes para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes multigrados y con qué materias académicas la correlaciona?

- ¿Qué recursos utiliza el docente multigrado para la enseñanza del idioma inglés y con qué materias académicas la correlaciona utilizando las actividades lúdicas en los estudiantes multigrados?
- ¿Cuál es la actitud del docente y el estudiante hacia el uso de actividades lúdicas en las clases de inglés y la correlación de las materias académicas?

### **1.3. Delimitación o alcance de la investigación**

Esta investigación se desarrollará en el distrito de Barú, provincia de Chiriquí, en las 17 escuelas primarias multigrado. El tiempo para llevar a cabo este estudio será a partir de marzo 2018 hasta marzo 2019. La población abordada son los niños, niñas y docentes de las 17 escuelas primarias multigrado del distrito de Barú. Éste se centrará dentro de la línea de investigación de educación; ya que bajo esta visión se pretende incentivar la enseñanza del inglés mediante las actividades lúdicas.

### **1.4. Objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo General**

- Analizar la relación que existe entre las actividades lúdicas que utiliza el docente en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes multigrados, del distrito de Barú y con qué materias académicas las correlaciona.

#### **1.4.2. Objetivo Específicos**

- Describir las actividades lúdicas que aplican los docentes para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes multigrados y con qué materias académicas la correlaciona.
- Detallar los recursos que utilizan el docente multigrado para la enseñanza del idioma inglés y con qué materias académicas la correlaciona utilizando las actividades lúdicas en los estudiantes multigrados.
- Evaluar la actitud del docente y el estudiante hacia el uso de actividades lúdicas en las clases de inglés y la correlación de las materias académicas.

#### **1.5. Hipótesis**

H1: Hipótesis de investigación:

Las actividades lúdicas que utilizan los docentes permiten correlacionar con otras materias académicas y elevar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes multigrados del distrito de Barú.

Ho: Hipótesis nula:

Las actividades lúdicas que utilizan los docentes no permiten correlacionar con otras materias académicas y elevar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes multigrados del distrito de Barú.

### **1.6. Limitaciones o restricciones de la investigación**

Se considera como limitante principal el hecho de aplicar el instrumento para recolectar la información, a los estudiantes de primarias ya que, es preciso señalar la falta de comprensión en los aspectos metodológicos acerca del tema que se investiga

### **1.7. Justificación**

Es innegable que dominar el inglés como segunda lengua es una prioridad en el mundo actual, tanto en lo laboral como lo académico. El MEDUCA identifica este hecho como un área básica de formación y tiene el compromiso de que los estudiantes alcancen un nivel básico y que sea eficiente. Sin embargo, a pesar de que el idioma inglés es obligatorio en todo el currículum desde la educación básica hasta nivel medio y superior, muchos estudiantes no alcanzan el nivel requerido.

Debido al bajo dominio en inglés que se presenta, en muchos casos, por parte de los docentes; ya que la mayoría de los profesores en ejercicios de esta área no cuentan con técnicos ni licenciaturas en inglés se ha establecido que hay algunos factores que inciden altamente en el aprendizaje del idioma.

Se considera de vital importancia que, el docente pueda contar con estrategias didácticas que le permitan hacer sus clases más amenas y divertidas para la enseñanza del inglés a estudiantes de Escuelas Multigrado, debido a que dentro de este accionar y muchas veces tomando en cuenta los años de experiencia docente, sean los ingredientes perfectos para contribuir con la educación nacional, y así brindar recursos que permitan desde la formación primaria la integración de la enseñanza del inglés, a través de actividades lúdicas; puesto que se ha comprobado que mediante el

juego el niño adquiere un aprendizaje significativo, por tal motivo, se eligió este tópico de estudio.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**



## **2.1. Fundamento Teórico de la Investigación**

Las teorías como fundamento teórico brindan un recorrido metodológico para apoyar al docente en su accionar académico y dejar claro que postura pedagógica manejan para hacer llegar el saber a los estudiantes y si esta incide en el uso de las actividades lúdicas para la enseñanza del inglés que los discentes llegan alcanzar. Para ello, se mencionan las siguientes.

### **a) Teoría Tradicional**

Este tipo de paradigma, se sustenta en considerar al participante como un depósito el cual, solo se le abona conocimiento el docente propicia únicamente la memorización de conceptos sin permitir el análisis, la concreción, estructuración y divulgación del conocimiento. De allí se disgrega el conocimiento empírico de forma calificada, solo se ve el conocimiento de forma aislada separada de las partes integrativas del ser.

En posición a lo planteado, se hace evidente que este método pedagógico no se considera el más pertinente para la formación académica del estudiante de hoy, ya que no cumple con las necesidades e interese que se describen dentro de las aulas y por ende su evaluación es limitativa ya que solo se busca el resultado y no el proceso del evento a desarrollar para la adquisición del conocimiento.

Sin embargo, es necesario clarificar que hoy en día esta metodología sigue siendo ejercida de forma natural en las aulas de clase y se observa como un método generalizador del aprendizaje trayendo esto como consecuencia apatía por parte de

los estudiantes a la integración de los saberes y satisfacción de los mismos por parte de los educandos.

b) Teoría Conductual

Esta teoría se orienta hacia el control de la conducta del estudiante, sustentándose en los eventos observados los cuales se definen como estímulos respuesta considerándose predecible durante el comportamiento académico del individuo. Es por ello que se expresa que es un método que asociado a estímulos por parte del docente hacia el discente.

Sin embargo, se destaca el aporte que este brinda al ámbito educativo como es la relevancia de controlar y modificar conductas a través del manejo de los hechos que se encuentra en el contexto o entorno, estos cambios son vistos como aprendizajes de habilidades programadas.

Sobre la base de lo planteado, se destaca la postura del docente dentro de este paradigma o modelo educativo el cual se recalca por la modificación de conductas que el docente proporciona como estímulos oportunos hacia el estudiantado. Se considera que este modelo suele ser efectivo si el maestro induce al aprendiz a modificar de forma asertiva, practica el conocimiento de los mismos, en conclusión se determina que el docente modifica conductas de forma positiva o negativa del saber.

Sobre lo planteado, se asume que el docente condiciona el aprendizaje a través del reforzamiento en los participantes es decir que enseña de manera programada o metodológica sobre la base de lo que el docente que pertinente para el desempeño del

estudiante y este método es muy común no solo en el ámbito académico sino profesional y laboral y adaptado como el adoctrinamiento de conductas positivas educativas.

Este método a pesar de brindar aportes significativos al sistema de preparación y capacitación del estudiantado no es el más conveniente de forma pura para la preparación de un ser pensante, innovador y creativo como hoy en día lo demanda el sistema educativo.

c) Teoría Constructivista

Este paradigma maneja la visión sobre la base de la producción del conocimiento y plantea que el estudiante puede construir según sus intereses su propio saber a medida que interactúe con su entorno y con los elementos que lo rodean. Cabe destacar que dentro de este método el estudiante establece su propio ritmo de aprendizaje y el mismo es respetado por el docente.

Sobre lo expuesto se considera pertinente enunciar que el estudiante o participante no necesariamente debe interpretar el constructivismo como descubrimiento, simplemente como la producción de un saber, la divulgación del mismo y la transformación de su conducta o aprendizaje para fortalecer su deber o acción educativa, social, económica entre otras.

Es importante señalar, que la teoría conductista se desarrolla a través de una participación activa, por lo que el mismo no es memorístico al contrario fluye a través de los aprendizajes previos o interpretación que le da el estudiante según sus intereses

y necesidades como una suma de saberes para la resolución de problemas que se puedan presentar.

El aporte que brinda esta teoría al ámbito educativo y en especial a esta investigación consiste en la elaboración y diseño de conocimientos nuevos u estratégicos con el fin único de facilitar el proceso de aprendizaje ya que la enseñanza suministrada por el profesor se asimila se interpreta y se fortalece con las experiencias previas del discente. De allí que se cree que utiliza este tipo de modelo para la resolución de problemas de forma coherente, practica y sobre todo significativa y hay que recalcar que es el método que más se usa en las escuelas multigrado donde el estudiante crea su propio aprendizaje y el docente solo es un guía un orientador del aprendizaje.

d) Teoría Significativa

Este paradigma o teoría se sustenta en la construcción a través de las experiencias gratas o no tan gratas que vive el estudiante o el individuo en general. Por lo cual se le sugiere al docente conocer a profundidad la estructura cognitiva del estudiante de forma tal que se pueda brindar las herramientas metacognitivas necesarias para la asimilación y acomodación del conocimiento.

Por lo expuesto, se infiere que el aprendizaje significativo no se brinda a los estudiantes con carácter de imposición, sino de forma contraria este fluye y se desarrolla según los intereses o necesidades del educando. Considerando lo planteado se menciona a (Ausubel, 1968) el cual fue el precursor del aprendizaje significativo y la relevancia de este dentro del sistema educativo para estimular y

transformar el conocimiento personal y académico de los estudiantes que hacen vida dentro de los ambientes de aprendizajes.

Sobre la idea de lo planteado, el aprendizaje significativo se puede entender como la destreza o habilidad de desarrollar algo dentro de una sociedad o de un sistema metodológico de educación, muchos elementos condicionan la asimilación de este método y tiene que ver con la forma o técnica con se lleve a cabo al igual que los contextos que se brinden para propiciar el aprendizaje, esto implica características personales, recursos entre otros que repercuten en el rendimiento académico de los estudiantes.

(Chance, 2001), expresa que la definición de aprendizaje significativo se maneja desde varias visiones, sin embargo, todas coinciden en que una de sus principales funciones es permitir que el estudiante según su experiencia satisfaga su saber y su emprender considerando todo lo aportado de forma sistemática y metodológica por el contexto educativo.

En este sentido, no se puede dejar por fuera la relevancia que brinda (Ganér, 2002), con las teorías múltiples ya que estas muestran como la disposición que tiene el individuo de desarrollarse en diversas áreas y se denota como actividad que permite transformar el accionar del individuo según su asimilación y facilidad para ejecutarlo o desarrollarse dentro de un contexto general hasta llegar a lo más específico.

Es importante destacar que estas teorías brindan aportes sustanciosos al docente, de tal forma, que este puede entender las falencias que se presenta dentro del

aula los estudiantes al hacer uso de las actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza del inglés y la correlación que se dé con las materias académicas del plan de estudio y el rendimiento académico de los estudiantes, dejando entre ver si el mismo surge por la metodología utilizada por el maestro o por factores de aprendizaje externo que repercuten en adquirir un aprendizaje significativo.

## **2.2.El aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria**

Es interesante dar amplitud a la conceptualización del aprendizaje de una lengua extranjera durante la etapa de Educación Primaria ya que es de gran importancia las experiencias, conocimientos y capacidades en los idiomas que los niños conocen para comprender y construir estrategias, significados y estructuras durante su participación en actos de comunicación.

(Ruíz, 2009) afirma que, actualmente, los docentes de lenguas extranjeras procuran emplear enfoques de corte personal para romper la rutina de las clases y acrecentar la motivación de sus estudiantes. Dichos enfoques incorporan el uso de técnicas enfocadas a la vivacidad y la expresión como las canciones, los cuentos, las dramatizaciones, etc. Dentro de este contexto, la lúdica y los juegos cobran vital importancia puesto que favorecen prácticas significativas de las lenguas. En consecuencia, su discusión debe convertirse en un elemento básico del saber pedagógico y didáctico de los profesores de lenguas extranjeras (p. 1).

Apoiados en los argumentos de (Rubio y García, 2013) el cual señala que para la mayoría del alumnado el proceso de aprendizaje del inglés que se sigue en las aulas

escolares es desmotivador. Es por la cual se intenta buscar que los niños puedan usar el lenguaje y desarrollarlo de una forma agradable, divertida y grata. Para llegar a conseguir este objetivo, el empleo de juegos da lugar a una enseñanza del inglés muy natural, ya que el juego ha sido siempre una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia.

Autores como (Calero, 2005) afirma que el juego es una actividad fundamental para los niños y forma parte de su vida. Jugar es una manera de descubrir el mundo que los rodea, una forma de expresión y comunicación. El juego estimula las funciones cognitivas de percepción, atención y memoria; es un factor indispensable para el desarrollo armónico de su pensamiento, lenguaje, cuerpo y personalidad; por lo tanto, debe ser concebido como un medio de aprendizaje. La importancia del juego en la educación es grande y trascendente. La actividad lúdica en el niño pequeño que posee inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción de desarrollo es vital en esta etapa.

Por su parte, (Clérici 2012) sostiene que el uso de juegos abre una infinidad de posibilidades en el salón de lenguas: prueba de nuevos roles, prueba de diferentes formas de comportarse, reconocimiento de aspectos propios y ajenos, fomento de tolerancia recíproca, trabajo en grupos pequeños, etc. Por esta propiedad, el juego promueve la generación de zona de desarrollo próximo, puesto que los estudiantes resuelven situaciones que exceden sus posibilidades individuales a través del trabajo con compañeros más capaces.



Para esta autora, el juego y las actividades lúdicas se constituye en un facilitador y mediador del aprendizaje que involucra el conjunto de la personalidad del estudiante y potencia el aprendizaje significativo en el aula de clase.

Como lo menciona Farreny (1997) “El juego es para los niños una fuente de enseñanza indispensable e insustituible: mediante él expresan sus posibilidades, les ayuda a desarrollar la imaginación, a descubrir su propias capacidades y las posibles utilidades de los objetos”.

Así mismo, el juego ejerce una gran influencia en el lenguaje. La situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo del lenguaje comunicativo; la necesidad de comunicarse con los compañeros estimula y desenvuelve un lenguaje coherente. (Farreny, 1997). Cuando se proporciona juegos a los niños, se debe tener en cuenta que desarrollen lo siguiente:

- La motricidad y la percepción sensorial.
- Las facultades intelectuales y afectivas.
- La adquisición de habilidades orales y motrices.
- La adquisición de hábitos y normas de comportamiento.

Tal como señala (Cuenca, 2000), el juego debe ser concebido como un medio de aprendizaje y no tendría ningún sentido el hecho de destinarle un espacio de tiempo específico en esta etapa, ya que el juego tiene que ser constantemente utilizado por parte del educador en su tarea diaria. Las situaciones lúdicas tienen una

doble vertiente. Por un lado, la referente al proceso de enseñanza por parte del profesor que le permite:

- Descubrir las características psicoevolutivas y sociales de sus alumnos.
- Construir situaciones y contextos adecuados para que los niños desarrollen su capacidad de exploración, investigación y aprendizaje de habilidades diversas. Por otro lado, y relacionado con lo anterior, a través del juego se establecen situaciones que permiten al alumno.
- Asumir progresivamente la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Investigar y reflexionar sobre lo que lo rodea.

(Farreny 1997) señala que el juego, al facilitar el aprendizaje, potencia los distintos aspectos del desarrollo:

- Desarrollo cognitivo-lingüístico

A través del juego el niño potencia diferentes capacidades cognitivas y habilidades que le permitirán alcanzar niveles superiores en su desarrollo intelectual:

- Analizar: Descubrir características diferenciales, relacionar rasgos, asociar.
- Experimentar: Saltar, coger, empujar.
- Observar: Semejanzas, diferencias.
- Explorar: Tocar, oler.
- Aplicar lo aprendido a nuevos problemas.
- Sintetizar: Adquirir modelos lingüísticos adecuados.
- Diversidad expresiva.

También puede adquirir nociones elementales que posibilitan un enriquecimiento intelectual: Cantidad, número, peso, volumen, sucesión, orden.

- Desarrollo socio-afectivo

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño.

Jugando aprende a interactuar con otros niños. Es un medio valioso para:

- Liberar tensiones y ansiedad.
- Afianzar vínculos afectivos.
- Valor terapéutico.
- Fomentar actitudes positivas: tolerancia, respeto, ayuda.
- Interiorizar normas.
- Favorecer la jerarquización de valores socialmente aceptados.

- Desarrollo físico y motriz

Durante el juego, el niño desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos:

- Fuerza muscular.
- Equilibrio postural.
- Coordinación óculo-manual y óculo-motora.
- Dominio de la lateralidad.
- Motricidad fina y gruesa.
- Formación del esquema corporal.

Finalmente, el educador, de acuerdo con todo esto, tiene que organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el juego de tal manera que lleve al niño a conseguir aprendizajes significativos, por lo que es preciso que se tengan en cuenta sus intereses, sus experiencias previas y sus características psicoevolutivas.

El tema principal de este trabajo investigativo se relaciona con el rol de las actividades lúdicas como estrategias para la enseñanza del inglés como lengua extranjera (ILE). El documento hace una aproximación al concepto de juego y las

posiciones que algunos autores han planteado en términos de las dificultades y complejidades de trabajarlo en los salones de lengua extranjera. Concretamente, se discute la importancia de los juegos didácticos para favorecer el diseño y la implementación de contextos dinámicos que permitan el uso ameno del inglés.

La premisa principal de esta tesis es que el uso de las actividades lúdicas puede generar ganancias cognitivas, emocionales y culturales de gran importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En última instancia, el juego posibilita situaciones de aprendizaje, donde aprender involucra no tan sólo la simple recepción de información sino que conlleva la participación activa al comprender y conocer haciendo.

### **2.3. Variables que influyen en los aprendices de inglés**

Los docentes deben tomar conciencia de que no todos los estudiantes se motivan del mismo modo, que no todos sienten atracción por los mismos intereses y que no todos tienen las mismas capacidades, por lo que hay que tener en cuenta las variables que puedan influir sobre los aprendices de una lengua. Según (Cesteros, 2004) “la cuestión no es empezar siempre lo antes posible, porque es necesario un tiempo previo para que el niño adquiera de modo sólido su propia lengua materna”.

Para la autora Cesteros las variables son las siguientes:

- a. La edad: Está claro que los cursos de lengua extranjera comienzan en la Etapa de Educación Primaria, también es verdad que en Educación Inicial se empieza a ir ganando terreno en este ámbito.

b. La aptitud: Se manifiesta en la facilidad para identificar e imitar sonidos de la nueva lengua, inferir reglas, memorizar y otros aspectos. Es evidente que quienes disfrutan de una mayor aptitud lingüística aprenden de modo más rápido y con mayor facilidad.

c. La motivación de los aprendices: Viene a ser el primer aspecto al que todo profesor debe ser sensible. Existen dos tipos de motivación, la integradora, que tiene como fin asimilarse a la cultura meta; y la instrumental, que tiene como objetivo más concreto, por ejemplo, aprobar un examen. Podríamos pensar que la primera motivación es más eficaz, pero si hay una motivación instrumental clara, podemos estar hablando de una enseñanza para fines específicos.

d. La actitud: Puede manifestarse positivamente y negativamente hacia todo lo que se relaciona con el proceso de aprendizaje: el profesor, los compañeros, el aula, los materiales didácticos, etc. Es conveniente detectarla y utilizarla a favor del aprendizaje, aunque lo más frecuente es que vayan ligadas una alta motivación y una actitud positiva.

e. La personalidad: Se podría observar cómo un método de enseñanza puede favorecer a un tipo u otro de personalidad. Por ejemplo, los niños tímidos pueden progresar más en clases muy estructuradas, enfocadas hacia el profesor, que con actividades en grupo. Algunos rasgos que podemos encontrar en las diferentes personalidades son: autoestima, extroversión, ansiedad, tendencia a correr riesgos, sensibilidad, empatía, rechazo, intolerancia a la ambigüedad, entre otros.

f. **El estilo cognitivo:** En cuanto al estilo cognitivo, un buen método sería diversificar la enseñanza al máximo, de tal forma que el estudiante tenga la oportunidad de practicar actividades adecuadas a su modo de aprender. Los estilos pueden adaptarse según sus exigencias y pueden variar con el tiempo, de modo que más que atender a los estilos del estudiante, el profesor debería estimularles para que desarrollen varios de ellos. Las estrategias de aprendizaje, consideradas como herramientas, trucos, procedimientos a los que recurre el aprendiz, le facilitan el estudio de la segunda lengua. Es posible enseñar estrategias, aunque hay que tener en cuenta que los aprendices tardan mucho tiempo en desarrollar la habilidad para emplear determinadas estrategias, porque pueden tener muy arraigadas otras técnicas. Como conclusión, cabe destacar que el aprendiz pasa por un proceso complejo en el que intervienen a un tiempo diversos factores; lo que se espera es que las variables también interactúen.

Aunado a esto, considero necesario destacar las palabras de (Larsen- Freeman y Long, 1992) Para avanzar en la comprensión de la ASL no basta con seguir identificando variables que puedan influir sobre los aprendices de una lengua. Es cierto que hemos asistido al aumento de estas taxonomías durante años y probablemente no queramos continuar añadiendo más a la lista. Y en cambio, no está claro que nos encontremos más cerca ahora que antes de desentrañar los misterios de la ASL. Quizás hoy en nuestro campo convenga más ampliar perspectivas: intentar

dar una explicación de campo convenga más ampliar perspectivas: intentar dar una explicación de la ASL y no conformarnos con describirla.

#### **2.4. Enseñanza del Inglés**

Al respecto, (Alcón, 2002) plantea que:

El desarrollo de las primeras metodologías para la enseñanza de una segunda lengua no estuvo a cargo de pedagogos, sino de intelectuales, diplomáticos o aventureros con un extenso bagaje experiencial y cultural, cuyo interés por la adquisición de otras lenguas surgió de la convivencia en diferentes comunidades. (p. 24)

Según Alcón (2002) la evolución histórica de los métodos de enseñanza muestra una relación entre la tradición gramatical y la conversacional y concluye que, “el conocimiento normativo de una lengua debe partir de la descripción global de ésta, aspecto que la enseñanza tradicional de la gramática no toma en consideración” (p. 24).

Hoy día, la modernidad de los métodos para la enseñanza de una segunda lengua está en función de la práctica oral y comunicativa del idioma y el ejercicio de la gramática; por ello, resulta trascendental el estudio de las normas y principios que regulan la estructura y uso de un lenguaje, así como la gramática, que conlleva a la mejora en la comunicación y a un conocimiento más profundo del segundo idioma.

Es conveniente agregar que, los profesionales que conforman al cuerpo de maestros multigrado del distrito de Barú deben estar conscientes que los tiempos han cambiado: las nuevas generaciones exigen una transformación metodológica que deje

atrás el tradicionalismo educativo y que convierta a las aulas en centros de interacción pedagógica, donde alumnos y docentes aporten y complementen sus conocimientos.

Además, no se puede dejar de lado la importancia que tiene el aprendizaje significativo para la apropiación de conocimientos. En este sentido, es necesario conocer el proceso evolutivo en el que se encuentra el alumno y diseñar estrategias de aprendizaje que favorezcan la adquisición de un segundo idioma, en este caso, el inglés.

Dado que el juego es una actividad inherente del ser humano, se recomienda ampliamente mantener un enfoque lúdico, de manera que; el juego se incluya en las actividades cotidianas que realiza la persona. El aspecto lúdico es la principal vía mediante el cual el ser humano se comunica, explora su entorno, comprende cómo es el mundo y se integra a él. Por regla general, lo asociamos con la diversión, pero sus alcances son mucho mayores.

### **2.5. Actividades lúdicas y recursos en el aula.**

Además de los juegos, se incluirán diferentes recursos y actividades lúdicas que no son propiamente juegos, pero sí le da un enfoque lúdico y se incluye dentro de otros juegos, nos serán de gran utilidad. La palabra lúdica es: “Un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es, precisamente, juego como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura” (Montañés, 2013).



El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues, se refiere a la necesidad del ser humano de: comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento que nos lleva a divertirnos, reír e incluso llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Hay que tomar en cuenta que, la elección de las actividades es un trabajo arduo puesto que junto al currículo oculto, forma parte del proceso enseñanza aprendizaje y, por tanto, de la planificación docente; es decir, lo referido a los niños, lo que ven y este aspecto es importante porque va a ser el punto de unión (junto a la metodología) que desencadenará en el logro de los objetivos planteados para que los discentes logren aprendizajes significativos en el idioma inglés.

## **2.6. El uso de juegos en el aula de lenguas extranjeras**

Basándome en las ideas de (Rubio y García, 2013), he de señalar que muchos psicólogos y psicopedagogos han hecho investigaciones acerca del uso de juegos en el aula y destacan sus valores afectivos sociales, lingüísticos y cognitivos, ya que el juego da lugar a un clima emocional y sobre todo afectivo basado en la seguridad, confianza y aceptación.

Los investigadores han observado un aumento en la atención científica que se les ha dado a los juegos como una de las mejores herramientas para el aprendizaje de la lengua inglesa en Educación Primaria. Los niños disfrutaban con los juegos constructivos. Además de ser motivadores y divertidos, proporcionan una buena

práctica que conlleva la mejora de la pronunciación de las palabras de la lengua inglesa, de la gramática y de las cuatro destrezas de la lengua.

Los juegos son el medio para practicar el vocabulario, formas verbales o para relajarnos en clase después de una prueba, por ejemplo. Además de conseguir que nuestros alumnos deseen realizar estos juegos para pasarlo bien, también aprenderán más rápidamente e intentarán interiorizar rápido y bien los conocimientos que se deban adquirir con la finalidad de jugar de forma correcta con sus demás compañeros. Los juegos pueden aumentar la popularidad de la clase de inglés. Al introducir actividades lúdicas al aula de inglés, dicho idioma se convierte en una regla más que respetar y que emplear correctamente para llevar a un buen término el juego.

Una frase que ha estado siempre presente en los educadores de Educación Primaria es que los niños aprenden a través de los juegos. La naturaleza de los niños es que les gusta jugar y disfrutar jugando.

### **2.5.1. Ventajas y desventajas del uso del juego en el aula de inglés**

Con el propósito de explorar el empleo de juegos en el aula, consideraremos posibles beneficios y posibles desventajas para el aprendizaje de la lengua inglesa. Los beneficios que aporta el aprendizaje lúdico del inglés son los siguientes:

- Mantienen la clase viva e interesante.
- Los estudiantes mantienen su motivación alta durante el aprendizaje.

- Ayudan al profesor a ser más cercano a sus alumnos de una forma agradable. Como resultado, facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Y, por último, creo que es importante destacar que si tanto el alumno como el docente lo pasan bien, es señal de que el maestro también está buscando su propia motivación y, consiguiéndola, será muchísimo más fácil transmitirle a los alumnos cualquier conocimiento.

Las posibles desventajas que deberíamos tener en cuenta a la hora de impartir este tipo de clases podrían ser las siguientes:

- Se pueden presentar situaciones en las cuales los alumnos querrán dar la talla y jugar bien, pero se encontrarán con la posibilidad de fallar. Es normal y se respeta el fallo o el error.
- En el juego, si el alumno está poniendo interés y aun le cuesta, habrá que animarle y prestarle ayuda para que llegue a ese fin que es el aprendizaje.
- Hay unos valores importantes también que inculcar a nuestros alumnos, como es el respeto a los demás.
- Los maestros sabemos que cada alumno tiene una capacidad diferente y por lo tanto no van a aprender todos a la misma vez, y esto deben tenerlo muy claro. Algunas de estas ideas están basadas en (Chacón Garrido, 2009).

### 2.5.2. Características de los juegos

Se puede definir el juego, desde el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras, como una actividad que conlleva a aprender divirtiéndose. Se trata de incorporar al aula juegos que propicien un ambiente relajado en el que el aprendiz comparte con sus compañeros de juego una auténtica experiencia de comunicación; por tanto es importante considerar el juego como una actividad real de comunicación.

El juego relaja al alumno y favorece la participación creativa al plantear una necesidad del uso del inglés. Aunque debemos tener cuidado al plantear una actividad, por ejemplo, una actividad que se ha planteado en el último momento, o que sea de rellenar, perderá todo su potencial. Y para que esto no ocurra debemos dedicar el tiempo necesario y tener siempre presente a la hora de diseñar cualquier actividad, las necesidades y motivación de los estudiantes. El fin de este proceso lleva a captar la atención y despertar el interés del alumno (Cesteros, 2004).

Para un uso consciente de los juegos en el aula, nos basaremos en algunos aspectos que hay que tener en cuenta según (Bello, 1990)

- Cuál es el planteamiento del juego y el modo de agrupación del alumnado para cada actividad (grupal o individual), es decir, la organización de la actividad.
- Tener claro qué material se utilizará para cada tipo de juego y qué lenguaje se utilizará para la interacción en el juego como estructuras básicas que ayuden a empezar, desarrollar y finalizar el juego. Estas estructuras deben ser mostradas y explicadas al alumnado antes de comenzar el juego para

conseguir que se familiaricen con este vocabulario y sepan darle un uso de forma útil y consciente.

- Atender a las distintas modalidades de juego que podrían ser clasificadas atendiendo al objetivo que persigan, como pueden ser: juegos de vocabulario, que consisten en la mayoría de los casos en buscar y encontrar la palabra que falta o escribir la palabra adecuada. Otro tipo de juego es el de las estructuras gramaticales que ayudan a fijar estructuras ya conocidas por el alumno. Y los juegos de creatividad y comunicación que son más amplios y permiten el uso de un vocabulario más amplio y completo. Con este tipo de juegos el desarrollo de la expresión y de la comprensión será mayor.
- Además de estos tipos de juegos, poseemos recursos que aprendimos y aprendemos de experiencias del día a día y que si se le añade un poco de imaginación, podemos acudir a los mismos juegos que hemos aprendido con nuestra lengua materna. También podemos atender a propuestas de los propios alumnos, o bien tomar ideas de programas de televisión culturales, siempre buscando como fin una buena utilidad de juegos para trabajar con nuestros alumnos. Cualquier propuesta que se salga de la enseñanza tradicional valdrá. Al fin y al cabo, pretendemos llamar la máxima atención de los niños en estos tipos de aprendizaje.

## **2.7. El aprendizaje cooperativo en el aula de lengua extranjera**

Un espacio que creo que es necesario atender es la posibilidad de llevar a cabo determinadas actividades independientes o tareas mediante un aprendizaje cooperativo. Con ello aumenta la motivación y el rendimiento de los estudiantes, lo cual también va a facilitar la socialización y el establecimiento de relaciones constructivas en un contexto real.

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2001), existen actividades que están basadas en el enfoque del Aprendizaje Cooperativo, las cuales cumplen doble función al unir al grupo de alumnos, ya que crea una atmósfera de clase basada en el conocimiento mutuo, respetándose unos a otros, a la vez que estamos introduciendo conceptos fundamentales acerca de la unidad que se esté trabajando.

Se encuentran numerosas opciones para trabajar de este modo. Para llegar a esta situación podemos pedirle al estudiante que decidan los compañeros con los que van a trabajar. Ante esta posibilidad puede producirse la situación en la que algún compañero quede sin grupo de trabajo porque nadie quiera trabajar con él.

Otra opción para conseguir un trabajo cooperativo en clase es formar grupos al azar. Por ejemplo, si hay veinticinco alumnos en el aula, el docente repartirá veinticinco papelitos, y repetirá cinco veces una letra en ellos, diferente por cada cinco papelitos. Una vez que cada alumno ha escogido una de las cinco letras, se les pide que se agrupen con aquellos alumnos que tengan la misma letra. Gracias a procesos como estos llevaremos más fácilmente la realización de actividades y tareas y la interacción entre alumno y alumno.

Es necesario resaltar que las escuelas multigrados se trabaja siempre en grupo de trabajos con diferentes roles tales como: secretario, director, controlador del tiempo, utilitario; estos roles son cambiantes ya que lo que se busca es que el estudiante construya su aprendizaje y el docente sea solo un guía un orientador de sus aprendizajes.

## **2.8. Escuelas Multigrados**

Una escuela multigrado, es una escuela que reúne a alumnos de diferentes edades y niveles en una sola aula, por lo general a cargo de un docente o de dos. Abunda en zonas rurales, escasamente pobladas o donde la población está dispersa.

La escuela multigrado tiene una lógica y una organización distinta a la de la escuela unigrado, y requiere por eso un tratamiento también distinto en todos los ámbitos: administración, currículo, pedagogía, organización y manejo del tiempo, infraestructura, evaluación, etc. Contar con vivienda para el docente es asimismo fundamental si la escuela se asienta en lugares apartados.

Las modernas metodologías diseñadas para el multigrado incluyen trabajo en grupos, aprendizaje auto-dirigido, materiales auto-instruccionales, aprendizaje entre pares, alumnos tutores, entre otros. Para poder atender a un grupo de alumnos de diversas edades y niveles, también el maestro necesita una formación específica, que enfatice el manejo de grupos heterogéneos.

La escuela multigrado no tiene por qué ser una escuela de segunda. Bien planificada, organizada y dotada, puede ser una alternativa pedagógica altamente innovadora que ofrece muchas ventajas. De hecho, en el contexto actual, aspectos propios de la escuela multigrado vienen promoviéndose como estrategias pedagógicas renovadoras de la vieja pedagogía frontal y monologal, centrada en el maestro.

Entre las fortalezas de la escuela multigrado se mencionan: cercanía a la escuela, grupos pequeños, diversidad de edades como recurso antes que como problema, enseñanza personalizada, trabajo en equipo, aprendizaje colaborativo, aprendizaje entre pares, mayor autonomía en el aprendizaje, aprendizaje al ritmo de cada alumno, flexibilidad en todo sentido, eliminación de la repetición escolar, mayor contacto de la escuela con la familia y de integración a la comunidad.

Dos factores son claves en la calidad de un sistema multigrado: la formación docente y la disponibilidad de materiales adecuados para la enseñanza y el aprendizaje en este tipo de entorno. El profesor tiene el rol de un facilitador que debe repartirse entre todos los alumnos, orientando y resolviendo preguntas. Los alumnos deben trabajar solos y en grupo, con la ayuda de otros alumnos.

## **2.9. Las Competencias del perfil docente**

Es interesante dar amplitud a la conceptualización de competencias ya que estas se definen como la asimilación de saberes y acomodación de los mismos para llegar a buscar la integralidad de un todo, permitiendo así potencializar la práctica en



el hacer diario de cualquier labor. De allí que, las competencias para (Tobón, 2006), es la consecuencia de un sumario global de diversos conocimientos que al practicarlos diariamente se desencadena en habilidades que subyacen la complejidad de un todo.

Por lo cual, es de destacar la relevancia que manifiesta el individuo al adquirir una competencia ya que esta puede manifestarse a través de la unificación habitual del aprendizaje y el desarrollo del mismo, dejando de ser una simple habilidad para transformarse en una competencia o cumulo de conocimiento que se expresan en un accionar cotidiano.

Los docentes en general deben desarrollar habilidades específicas para el cumplimiento específico de su función o ejercicio, en este sentido esta acción debe estar relacionada con el saber teórico y el saber práctico. Es decir con el saber hacer y el saber emprender, de forma que se pueda cumplir de forma exitosa la socialización del saber con los educandos.

Por consiguiente, es necesario develar diversas competencias específicas que debe manejar todo docente, de allí que para el caso concreto de esta investigación se estudia aquellas competencias pertinentes para el manejo del docente de primaria de forma que se pueda apoyar a desarrollar con eficacia y eficiencia su labor docente.

Del mismo modo (Zabalsa, 2006), considera que el docente debe tener claro la planificación como primer lugar dentro de sus competencias específicas, así como el saber enseñar para que la demanda educativa sea productiva al sistema y a la sociedad. En este sentido se destacan las competencias que se consideran las pertinentes para el desarrollo efectivo de la labor docente:

#### a. Competencias Comunicativas

Esta competencia, se devela como esencial para la labor educativa, asimilándola como la habilidad de asimilar a través del escuchar y poder darse a entender a través la transmisión, esto se puede generar manejando preguntas, conceptos e ideas diversas. Del mismo modo la competencia comunicativa se destaca por la habilidad que se posee para llevar a cabo un discurso de forma eficaz y efectiva haciendo uso de la comunicación asertiva.

(Zabala y Arnau, 2007), el docente que conozca el uso de la comunicación verbal es un favorecedor de la inclusión de los estudiantes. De allí que los autores expresan que la competencia comunicativa tal como lo aprecian los docentes en ejercicio se está estigmatizado solo porque estos consideran que ser comunicativo es brindar lineamientos a los estudiantes.

Es entonces, que se devela que a pesar de hablar de la construcción del conocimiento así como el discurso de la innovación, se continúa ejerciendo bajo un enfoque o modelo educativo tradicional, desde el discurso ya que los docentes brindan directrices y los estudiantes solo repiten o manifiestan ideas cuando se les permite. Y a eso se le llama competencia comunicacional.

Sobre lo planteado, es necesario que el docente entienda que el proceso comunicacional fluya y se destaque como competencia debe sustentarse en un marco de diálogo y negociación de ambas partes. Por lo que el aprendizaje se puede generar

de forma divergente y se propicia la construcción del conocimiento y generador de ideas a través del discurso oral o escrito.

Del mismo modo, se señala que la comunicación asertiva o la competencia lingüística propicia la configuración y consolidación de una triada dada que esta incorpora la familia, la comunidad educativa y la comunidad estudiantil. Proyectándose así un compendio de ideas que fluyen de forma sistemática, armónica y fluida cuando la comunicación se brinda como el proceso participativo.

Sobre lo planteado, se infiere que la competencia comunicativa está estrechamente relacionada con la competencia cognitiva, ya que esta funciona de forma sinérgica. De allí que el lenguaje se define como sistemas de signos que se intercambian en la comunicación y el pensamiento. Este saber comunicacional es una perspectiva social que engloba lo sociocognitivo, discursivo y social.

#### b. Competencias de liderazgo pedagógico

Las competencias de liderazgo pedagógico, se consideran una herramienta primordial dentro del contexto educativo ya que esta permite que la actividad educativa fluya de manera armónica y con el toque de creatividad e innovación necesaria para la adquisición del aprendizaje significativo y su efecto en los educandos.

La formación del docente para ampliar su liderazgo participativo, activo y pedagógico dentro de las aulas de clase debe sustentarse en la creatividad. De allí que

se construye el uso de las actividades lúdicas para impartir sus clases de inglés y la correlación que se dé con otras materias del plan de estudio. De manera que el docente pueda apoyarse en estas actividades para activar la pedagogía tradicional y enmarcarla dentro de la modernización e interés colectivo de los estudiantes.

Según (Coll & Bustos, 2008), afirman que el papel de un líder educativo que contemple la tecnología como parte de sus estrategias pedagógicas es beneficioso para el proceso educativo. Es de allí que los autores hablan de los líderes proactivos con visión al cambio y a los paradigmas pedagógicos innovadores a través de las aulas virtuales y sus diversos materiales.

Estas estrategias innovadoras como lo son las actividades lúdicas buscan la construcción del conocimiento, permitiéndole al líder de aula ejercer su función pedagógica de forma amena, innovadora y creativa develando así otras fuentes de aprendizaje y de retroalimentación educativa. Es por ello que la vida del docente se sustenta en la producción de métodos de enseñanza que estimules el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

De allí, que para (Padilla & otros, 2013), en su artículo citan a (Daura, 2011), el cual manifiesta de forma textual que " es importante que el sujeto que aprende se esfuerce por ser estratégico, también lo es la estimulación que puede efectuar el agente de enseñanza por medio de las acciones que lleve a cabo" .

Por lo cual, es necesario que el docente líder desarrolle dinámicas de acción que permitan integrar de forma divertida, recreativa, dinámica, innovadora,

tecnológica el saber, de tal forma que los estudiantes se sientan motivado con el contenido que se les brinda en los periodos de clases, así como el uso de las actividades lúdicas como herramienta de apoyo para la adquisición de los saberes.

En este sentido para (López y Chávez, 2013), el docente líder debe hacer uso de su pedagogía dentro del aula de clase teniendo como norte el uso de las Tics y para ello por lo mínimo debe poseer conocimientos 3 áreas las cuales se destacan en :

- Conocimiento teórico pedagógico sobre las principales corrientes educativas, sus características, alcances y posibilidades.
- Conocimiento metodológico y didáctico para la integración adecuada de la tecnología a través de estrategias de enseñanza específicas.
- Conocimiento tecnológico básico, que no especializado, para identificar el alcance de las aplicaciones elementales y sus posibilidades de integración en los planes y programas de estudio.

Considerando lo planteado el líder pedagógico debe centrar sus prácticas en la enseñanza creativa y satisfaciendo las necesidades del estudiantado a través de la innovación y formación de nuevas estrategias. Del mismo modo se debe incorporar o ampliar la diversidad a través del uso de las actividades lúdicas vías haciendo extensivo las habilidades y conocimientos educativos.

Por tanto, las competencias de liderazgo pedagógico son elementos necesarios para la adquisición efectiva del aprendizaje y es de relevancia para el diseño de los

ambientes de aprendizaje y su efectúese dentro de los espacios académicos del nivel de primaria.

**c. Competencias Cognitivas.**

El concepto competencia en términos de desempeño hace referencia a las competencias como características personales subyacentes, que soportan el desempeño superior. La competencia se concibe asociada al desempeño idóneo de un rol.

En este sentido, una ocupación (cargo u oficio) se despliega en un conjunto de roles, tales como administrador, líder, motivador, negociador, planificador, diseñador, entre otros. El desempeño idóneo de cada rol está asociado a una o más competencias, tales como pensamiento analítico, pensamiento estratégico, capacidad de negociación, impacto e influencia, pensamiento creativo, entre otros. Vemos entonces a la competencia como unidad diferenciada del desempeño o como características personales subyacentes.

La evaluación de las competencias son necesarias puesto que esto permite evidenciar si se está brindado de forma correcta la ejecución de las misma, del mismo modo se está buscando la complementariedad y multidisciplinareidad de forma funcional de una competencia que va a ser accionada por un individuo que ha concretado dentro de sus metas la habilidad y la destreza de un saber.

(Cubeiro y Fernández, 1998), define la evaluación de competencia como un proceso de recolección de evidencias sobre el desempeño profesional de una persona con el propósito de formarse un juicio sobre su competencia en relación con un perfil

profesional e identificar aquellas áreas de desempeño que deban ser fortalecidas, utilizando la formación u otros medios, para llegar al nivel de competencia requerido.

De allí, que la competencia cognitiva se observa como un recurso metodológico complementario en la valoración de la habilidad permitiendo calificar cada competencia asociada a un cargo según su impacto sobre los propósitos y metas establecidas que el mismo debe lograr, como “importante” y “complementaria”. De esta manera, el diagnóstico resulta más preciso, porque no es lo mismo una abertura considerable en una competencia importante para el cargo, que en una competencia complementaria.

En cuanto a la evaluación de la competencia cognitiva, según (Santos, 2000), requiere de recursos y estrategias más complejas como pueden ser, entre otras, resolución de casos, simulaciones, entrevistas, debates, informes, ensayos, puesta en práctica de lo aprendido en situaciones reales.

Considerar, además del producto, el proceso interior del aprendizaje en el cual tiene lugar la apropiación del conocimiento, proceso que requiere de la creatividad y de la racionalidad reflexiva ya que se establecen relaciones entre los nuevos conocimientos y los saberes anteriores que el estudiante posee.

Se trata del aprendizaje significativo en tanto el estudiante atribuye significados a lo que debe aprender a partir de lo que ya conoce. Para evaluar este tipo de competencias es necesario tener en cuenta los siguientes elementos de evaluación, criterios, calificaciones y programas de formación.

Por lo cual la competencia cognitiva en la vida docente se hace indispensable como factor primordial de cambio. De allí que se debe considerar necesario el ejecútese de la misma a través de su práctica y desarrollo rutinario que debe incorporar el docente dentro o fueras de las aulas de clase con el fin de formar seres creativos, innovadores y con orientación al cambio.



**CAPÍTULO III.**  
**MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Tipo de investigación**

La metodología de trabajo propuesta para la siguiente investigación tiene dos componentes: uno cuantitativo y uno cualitativo. Se tomó información de diferentes fuentes que permitieron enfocar y lograr los objetivos propuestos. Se trabajó con datos generales de los docentes que actualmente laboran en las escuelas multigrado del distrito de Barú, la cual está conformada por 26 docentes.

Estos datos permitieron hacer una caracterización general de los docentes, así como conocer algunos aspectos metodológicos para impartir sus clases, específicamente, del idioma inglés. También, se recolectaron datos cualitativos y cuantitativos; los cuantitativos a través de la encuesta individual a 194 estudiantes, para analizar el interés o apego al idioma inglés y cualitativos a través de entrevistas individuales con veintiséis docentes, para analizar la metodología y actividades que utilizan para la enseñanza del inglés, las cuales están encaminadas a conocer la motivación, enseñanza del inglés a través del juego y estrategias de aprendizaje implementadas por el docente para enseñanza de una segunda lengua.

#### **Enfoque:**

Cabe destacar que, este trabajo de investigación tiene un enfoque mixto, ya que involucra los dos tipos de investigación cualitativo y cuantitativo. Se toma como referencia la obra de Hernández Sampieri, Fernández-Collado & Baptista Lucio (2006), quienes aluden al enfoque mixto considerando la libertad de método que debe primar en la investigación y se plantea que cada aspecto particular de investigación dirá al investigador si se debe utilizar un método u otro, o ambos.

Igualmente, estos autores señalan que; el enfoque mixto va más allá de la simple recolección de datos de diferentes modos sobre el mismo fenómeno; ya que implica desde el planteamiento del problema, mezclar la lógica inductiva y la deductiva, por lo que un estudio mixto debe serlo en el planteamiento del problema, la recolección y análisis de los datos y en el reporte del estudio.

**Alcance:**

Su alcance es descriptivo y correlacional. Según Sampieri (2003) estudios de alcance descriptivos: buscan especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

Estudios de alcance correlacional, según Sampieri (2003) este tipo de estudios tienen como propósito medir el grado de relación que exista entre dos o más conceptos o variables, miden cada una de ellas y después, cuantifican y analizan la vinculación. Tales correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba.

**Diseño de la investigación:**

De acuerdo con la estrategia aplicada para recopilar los datos, se tipifica de campo, dado que la investigación se realiza en los contextos educativos en los cuales se manifiesta la problemática objeto de estudio. Atendiendo al criterio de Sampieri (2003), el término diseño se refiere al plano o estrategia concebida para obtener la información que se desee. Por otra parte, Hernández (2003) clasifica al diseño de investigación en experimental y no experimental. Por lo antes descrito, el propósito

del estudio se clasifica como no experimental transversal. Para Hernández (2003), el diseño no experimental se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

Para Sampieri (2003), el diseño no experimental se divide tomando en cuenta el tiempo durante se recolectan los datos, estos son: diseño transversal, donde se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado.

Para fines de estudio se ocupará el diseño no experimental transversal, debido a que se recolectarán datos en un tiempo determinado sin intervenir en el ambiente en que se desarrollan las escuelas multigrado del distrito de Barú, por lo que no habrá manipulación de variables.

### **3.2. Población de la investigación**

Para Hernández Sampieri, "una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones". Es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

Para los efectos de esta investigación, se tomó como población 26 sujetos que conforman el personal docente de las escuelas multigrado del distrito de Barú, los cuales se convirtieron en la principal fuente de información para dar respuesta a las interrogantes y objetivos planteados al inicio.

En cuanto al estamento docente de las escuelas multigrados del distrito de Barú se muestran en el siguiente cuadro.

Tabla 1. Población docente de las Escuelas Multigrado del distrito de Barú

<i>Nombre de la Escuela</i>	<i>Docentes</i>
<i>Brisas del mar</i>	<i>1</i>
<i>Las Mellicitas</i>	<i>1</i>
<i>Caña Blanca</i>	<i>1</i>
<i>Punta Burica</i>	<i>2</i>
<i>Puerto Balsa</i>	<i>1</i>
<i>Quebrada de Tallo</i>	<i>2</i>
<i>Bella Vista</i>	<i>2</i>
<i>Márgenes de Corotú</i>	<i>1</i>
<i>Tres Brazos</i>	<i>1</i>
<i>Los Planes</i>	<i>1</i>
<i>Los Plancitos</i>	<i>1</i>
<i>San Bartolo Limite</i>	<i>1</i>
<i>Monte Verde</i>	<i>2</i>
<i>Agua Buena</i>	<i>2</i>
<i>Malagueto</i>	<i>2</i>
<i>Manaca Norte</i>	<i>2</i>
<i>Palmar Sur</i>	<i>3</i>
<i>Totales</i>	<i>26</i>

Fuente: MEDUCA Escuelas Multigrado, distrito de Barú.

Elaborado por Guerra, G. (2018)

En cuanto a la población estudiantil, se aplicará un muestreo estratificado por salón, es decir, de 1° a 6° grado en las escuelas multigrado del distrito de Barú, que cuenta con una matrícula de 222 varones y 170 niñas haciendo un total de 392 para así seleccionar la población estudiantil a través de un muestreo estratificado. Esta es una técnica de muestreo probabilístico en donde el investigador divide a toda la población en diferentes subgrupos o estratos. Luego, selecciona aleatoriamente a los sujetos finales de los diferentes estratos en forma proporcional.

Tabla 2  
*Población por estrato*

Estrato	Cantidad
Varones	222
Niñas	170
TOTAL	392

Fuente: Guerra, G. (2018).

Para la elección de la muestra en los estratos de los estudiantes multigrados del distrito de Barú que conforman la población se utilizará un muestreo probabilístico indicado por un muestreo aleatorio simple. El cual se establece a través del empleo de la siguiente fórmula:  $n = \frac{NZ^2pq}{E^2(N-1) + Z^2pq}$

$$E^2(N-1) + Z^2pq$$

Reemplazando los valores correspondientes, se tienen:

$$n = \frac{Z^2pqN}{(N-1)E^2 + Z^2pq}$$

$$n = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)(392)}{(392-1)(0.05)^2 + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{376.4768}{0.9775 + 0.9604}$$

$$n = \frac{376.4768}{1.9379}$$

$$n = 194.27$$

$$n \approx 194$$

Según la fórmula, la muestra seleccionada para el estudio es de 194 sujetos informantes.

Se considera que este grupo de estrato es uno de los más utilizados por los investigadores; ya que permite clasificar los grupos por muestras y nos facilita dicha investigación.

### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información**

Para realizar el presente estudio, se utilizará en el proceso de recolección de información la técnica de la entrevista semi estructurada. Al respecto, Sabino (1992) comenta que:

La entrevista, desde el punto de vista del método es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación. El investigador formula preguntas a las personas capaces de aportarle datos de interés, estableciendo un diálogo peculiar, asimétrico, donde una de las partes busca recoger informaciones y la otra es la fuente de esas informaciones. Por razones obvias sólo se emplea, salvo raras excepciones, en las ciencias humanas. (p.116)

Para llevar a cabo la investigación se diseñó un cuestionario, dirigido al personal docente, estructurado con 6 preguntas por medio de la técnica entrevista semi estructurada. (Ver anexo, instrumento 1).

La ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, que por su misma naturaleza es casi imposible de observar desde afuera. Nadie mejor que la misma persona involucrada para hablar acerca de todo aquello que piensa y siente de lo que ha experimentado o proyecta hacer.

Para el aspecto cualitativo se aplicaron las entrevistas semi estructuradas para obtener información que pueda ser analizada cualitativamente. Éstas se basan en una guía de preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre temas deseados Hernández, (2003).

Para el aspecto cuantitativo, el instrumento a utilizar será el cuestionario. Según Chávez (2004), son medios utilizados por el investigador para medir el comportamiento o atributos de una variable. En este sentido, agrega el referido autor que, los cuestionarios de preguntas categorizadas, incluyen varias opciones de respuestas múltiples con relación a los reactivos a medir, ofreciendo la oportunidad al entrevistado de seleccionar una alternativa entre varias posibilidades, manifestando su posición ante situaciones presentadas previamente.

De igual forma, se dirigió a los estudiantes un cuestionario estructurado en 8 ítems con valores que van de 1 a 5 utilizando la técnica de la encuesta.

Este cuestionario, presentará alternativas múltiples de respuestas: orientadas a medir el comportamiento de las variables, tendrá un valor de 5 totalmente de acuerdo; 4 de acuerdo; 3 ni de acuerdo ni en desacuerdo; 2 en desacuerdo y 1 totalmente en desacuerdo.

En este caso, la aplicación de este instrumento se considera ajustada a los fines de la investigación, dado que permite discriminar las opiniones de los sujetos involucrados en el estudio para responder a las interrogantes planteadas en la investigación. De allí que, los valores resultantes de su aplicación serán de gran



utilidad para que las repuestas obtenidas puedan cuantificarse e interpretarse a la luz de los objetivos de la investigación.

### **3.4. Variables**

Dentro del cuerpo de variables de estudio se pueden identificar las siguientes:

- Variable: Actividades Lúdicas como estrategia
- Variable: Enseñanza del Inglés en escuelas multigrado

### **3.5. Validez**

Una vez diseñado el instrumento, será sometido a un estudio técnico para determinar su validez y confiabilidad. Según Hernández y Fernández y Baptista (2006), la validez representa el grado en el cual un instrumento mide la variable en estudio; mientras que la confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación repetida a sujetos en condiciones similares produce los mismos resultados.

En este contexto, la validez de los instrumentos se obtendrá mediante la evaluación de expertos en el área, quienes revisarán la pertinencia de los ítems con la variable, a fin de verificar la recolección con las dimensiones e indicadores. Para llevar a cabo este procedimiento se diseñará un formato de validación, en el cual se presenta un conjunto de instrucciones para guiar a los expertos en la evaluación de los instrumentos y obtener sus opiniones sobre los aspectos de interés del presente estudio.

### **3.6.Confiabilidad**

Posteriormente, de validar el cuestionario en su contenido, se estimará su confiabilidad, a través de la fórmula de Alfa de Cronbach, la cual según el criterio de Chávez (2004), se aplica para calcular la confiabilidad en cuestionarios con preguntas y alternativas múltiples.

Para los efectos del resultado del estudio, la confiabilidad del instrumento será determinada a través de la realización de una prueba piloto aplicada en instituciones educativas con características similares a las abordadas en el presente estudio.

Los datos obtenidos como resultado de la prueba piloto, serán procesados a través del programa SPSS, en una matriz de doble entrada, para estimar el coeficiente de confiabilidad de los instrumentos para, posteriormente, aplicarlos a la población objeto de estudio. Estos resultados se analizarán a través de la siguiente fórmula de Alfa de Cronbach, sugerido en Chávez (2004). A tal efecto, se tabularán los valores recogidos para confirmar que; el instrumento es confiable en gran medida, lo cual permitirá aplicarlo a la población en estudio.

#### **Análisis de fiabilidad**

Escala: todas las variables

Tabla 3  
Resumen del procesamiento de los casos

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	15	100.0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	.0
	Total	15	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 4  
Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.925	17

Tabla 5  
Anova

		ANOVA				
		Suma de cuadrados	de gl	Media cuadrática	F	Sig.
Inter-personas		27.490	14	1.964		
Intra- personas	Inter-elementos	75.796	16	4.737	32.244	.000
	Residual	32.910	224	.147		
	Total	108.706	240	.453		
Total		136.196	254	.536		

Media global = 1.86

### 3.7. Técnica de análisis de los datos

Una vez obtenidos los datos suministrados por los instrumentos de investigación, se procedió a su respectiva codificación y tabulación. Sabino (2004), indica que, la codificación es un procedimiento aplicado para agrupar numéricamente los datos a fin de poder integrarlos, facilitando su estudio e interpretación. Por su parte, Tamayo y Tamayo (2004), indica que; una vez conocidas las categorías o códigos en los cuales van a agruparse los datos, es necesaria la tabulación como parte del proceso de análisis de éstos.

En el caso del presente estudio, se realizará un tratamiento estadístico descriptivo de análisis de frecuencia, tendencia central y de dispersión, para el análisis de los resultados.

Este tipo de tratamiento estadístico es aquel que permite describir y analizar un grupo de datos utilizando datos numéricos y gráficos, los cuales resumen la información contenida en ellos.

Cabe destacar que, para determinar la relación entre el uso de las actividades lúdicas para la enseñanza del inglés, se aplicó el coeficiente de correlación de chi cuadrado de Pearson con el fin de alcanzar el objetivo general del estudio. Según Hernández y otros (2006), el coeficiente de Pearson es una prueba estadística que permite analizar la relación cuantitativa entre variables, medidas en un nivel por intervalo de razón.

**CAPÍTULO IV**  
**ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### 4.1. De las encuestas

**Tabla 6. Opinión de los sujetos informantes con respecto a si es importante el idioma inglés para él.**

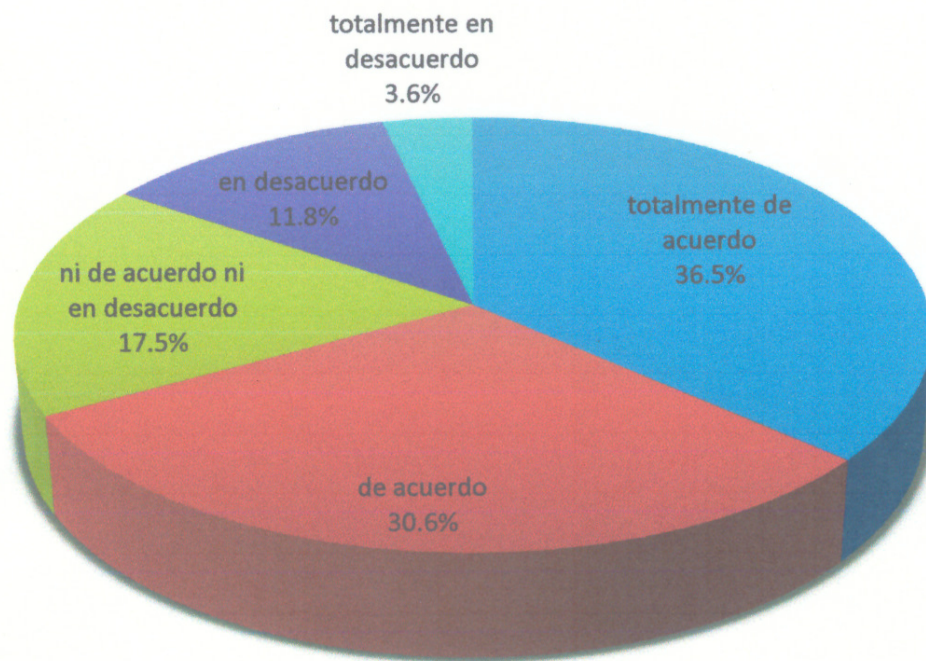
Crterios	Fa	Fr
Totalmente de acuerdo	71	36.5
De acuerdo	59	30.6
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	34	17.5
En desacuerdo	23	11.8
Totalmente en desacuerdo	7	3.6
Total	194	100.0

Fuente: Guerra, G. (2019)

Se obtuvo el siguiente resultado al primer cuestionamiento, 71 informantes que equivale al 36.5 % respondió que **totalmente de acuerdo**, el 30.6 % que corresponde a 59 encuestados contestaron **de acuerdo**; no obstante, el 17.5 % que corresponde a 34 informantes dijo que en **ni de acuerdo ni en desacuerdo**, 23 que equivale al 11.8 % respondió que **en desacuerdo** y el otro 3.6% correspondiente a 7 informantes dijo que **totalmente en desacuerdo**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en **totalmente de acuerdo y de acuerdo** que sumadas dan a **66%**. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.

**Gráfica 1. Opinión de los sujetos informantes con respecto a si es importante el idioma inglés para él.**



Fuente: Guerra, G. (2019)

**Tabla 7. Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué les parece aprender el idioma inglés**

	<b>Fa</b>	<b>Fr</b>
Muy importante	80	41.2
Importante	50	25.7
Moderadamente importante	32	16.4
De poca importancia	20	10.3
Sin importancia	12	6.4
<b>Total</b>	<b>194</b>	<b>100.0</b>

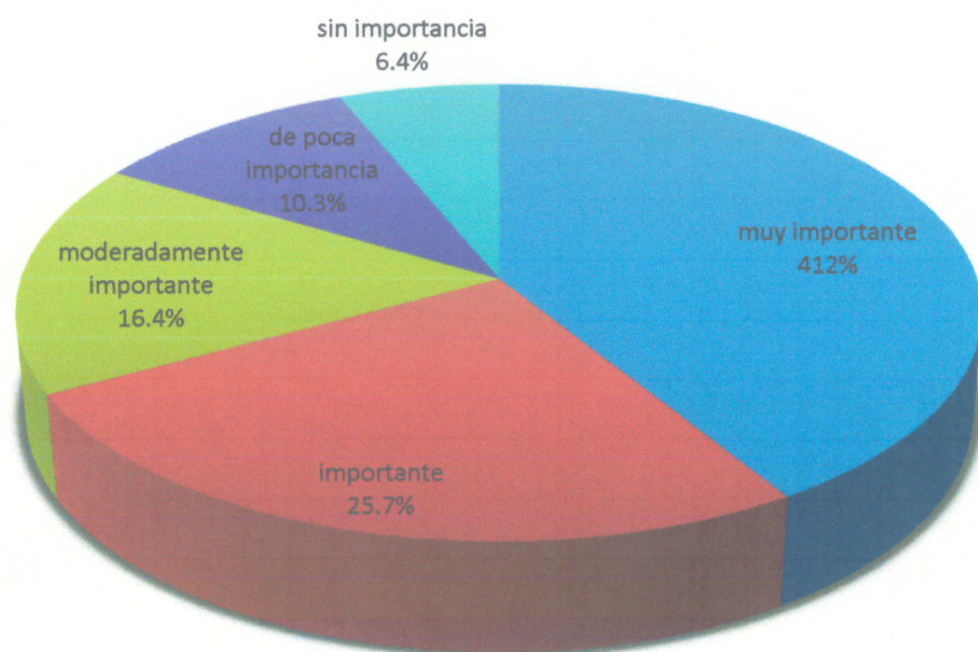
Fuente: Guerra, G. (2019)

En relación a este ítem. **Aprender el idioma inglés le parece** se obtuvo el siguiente resultado, 80 informantes que equivale al 41.2 % respondió que **muy importante**, el 25.7 % que corresponde a 50 encuestados contestaron **importante**; no obstante, el 16.4 % que corresponde a 32 informantes dijo que **moderadamente importante**, 20 que equivale a 10.3 % respondió que **de poca importancia** y el otro 6.4% correspondiente a 12 informantes dijo que **sin importancia**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en **muy importante e importante** que sumadas dan a **66%**. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.



**Gráfica 2. Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué les parece aprender el idioma inglés**



Fuente: Guerra, G. (2019)

**Tabla 8. Opinión de los sujetos informantes con respecto a la frecuencia con que practican el idioma inglés**

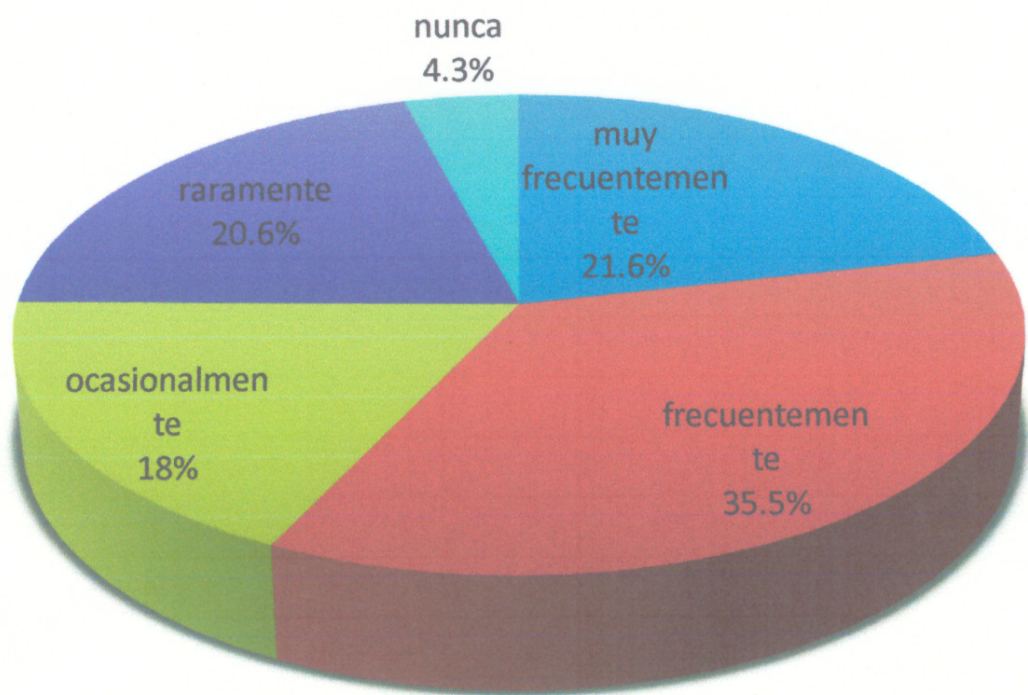
	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy frecuentemente	42	21.6
Frecuentemente	69	35.5
Ocasionalmente	35	18.0
Raramente	40	20.6
Nunca	8	4.3
<b>Total</b>	<b>194</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Guerra, G. (2019)

Con respecto a este ítem **¿Con qué frecuencia practica el idioma inglés?** Se obtuvo el siguiente resultado, 42 informantes que equivale al 21.6 % respondió que **muy frecuentemente**, el 35.5 % que corresponde a 69 encuestados contestaron **frecuentemente**; no obstante, el 18.0 % que corresponde a 35 informantes dijo que **ocasionalmente**, 40 que equivale al 20.6 % respondió que **raramente** y el otro 4.3% correspondiente a 8 informantes dijo que **nunca**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron **muy frecuentemente y frecuentemente** que sumadas dan a **56%**. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.

**Gráfica 3. Opinión de los sujetos informantes con respecto a la frecuencia con que practican el idioma inglés**



Fuente: Guerra, G. (2019)

**Tabla 9. Opinión de los sujetos informantes con respecto a que destrezas del inglés considera más importante**

	<b>Fa</b>	<b>Fr</b>
Gramática	48	25.0
Hablar	58	29.8
Leer	25	12.8
Escribir	25	12.8
Escuchar	38	19.6
<b>Total</b>	<b>194</b>	<b>100.0</b>

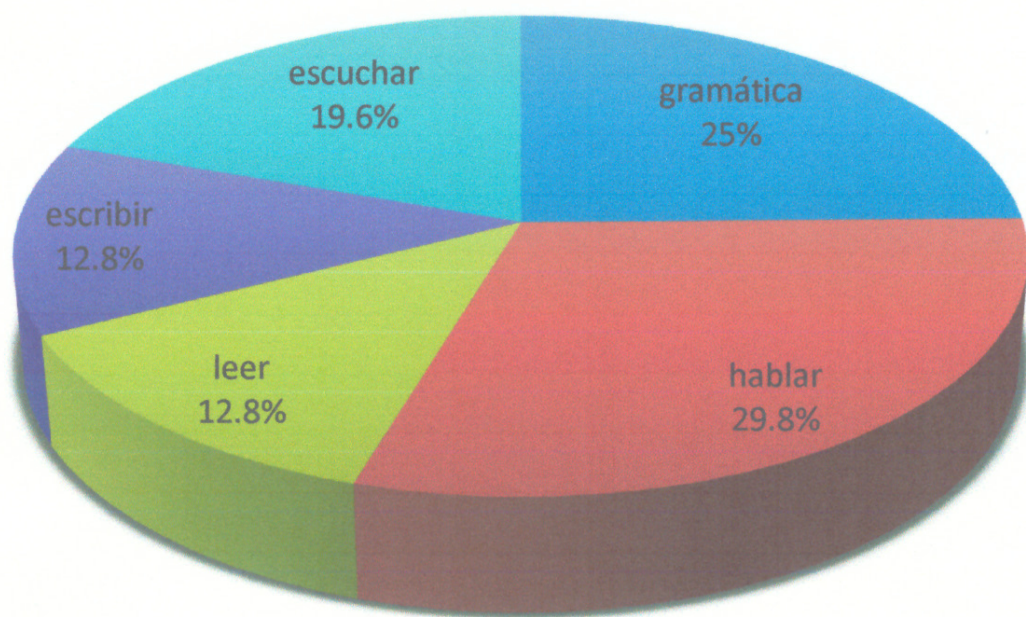
Fuente: Guerra, G. (2019)

En relación a este ítem **¿Qué destrezas del inglés considera usted más importante?** Se obtuvo el siguiente resultado, 48 informantes que equivale al 25.0 % respondió que **gramática**, el 29.8 % que corresponde a 58 encuestados contestaron **hablar**; no obstante, el 12.8 % que corresponde a 25 informantes dijo que **leer**, 25 que equivale al 12.8 % respondió que **escribir** y el otro 19.6% correspondiente a 38 informantes dijo que **escuchar**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en **gramática y hablar** que sumadas dan a **54%**. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.



**Gráfica 4. Opinión de los sujetos informantes con respecto a que destrezas del inglés considera más importante**



Fuente: Guerra, G. (2019)

**Tabla 1.10. Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué estrategias le resultan más fácil para aprender inglés**

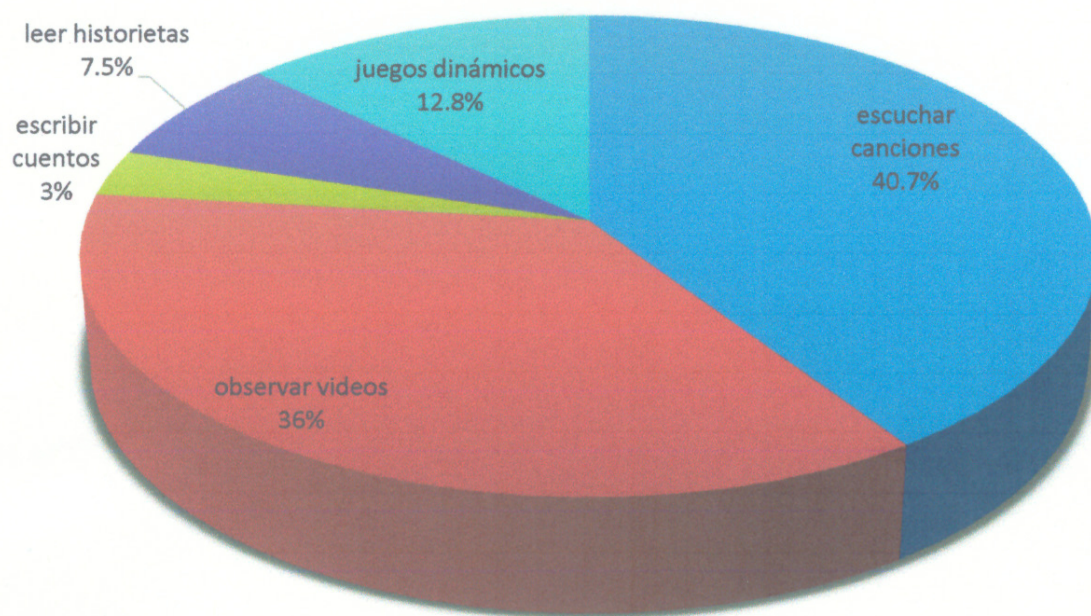
	<b>Fa</b>	<b>Fr</b>
Escuchar canciones	79	40.7
Observar videos	70	36.0
Escribir cuentos	6	3.0
Leer historietas	14	7.5
Juegos dinámicos	25	12.8
<b>Total</b>	<b>194</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Guerra, G. (2019)

Con respecto a este ítem **¿Qué estrategias te resultan más fácil para aprender inglés?** Se obtuvo el siguiente resultado, 79 informantes que equivale al 40.7 % respondió que **escuchar canciones**, el 36.0 % que corresponde a 70 encuestados contestaron **observar videos**; no obstante, el 3.0 % que corresponde a 6 informantes dijo que **escribir cuentos**, 14 que equivale al 7.5 % respondió que **leer historias** y el otro 12.8% correspondiente a 25 informantes dijo que **juegos dinámicos**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en **escuchar canciones y observar videos** que sumadas dan a 76%. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.

**Gráfica 5. Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué estrategias le resultan más fácil para aprender inglés**



Fuente: Guerra, G. (2019)



**Tabla 11. Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué actividades les gustaría realizar durante las clases de inglés**

	<b>Fa</b>	<b>Fr</b>
Actividades para trabajar en grupo	65	33.5
Actividades para realizar en casa (tareas)	56	28.8
Actividades para realizar en parejas	34	17.5
Actividades dirigidas	23	11.8
Actividades individuales	16	8.4
<b>Total</b>	<b>194</b>	<b>100.0</b>

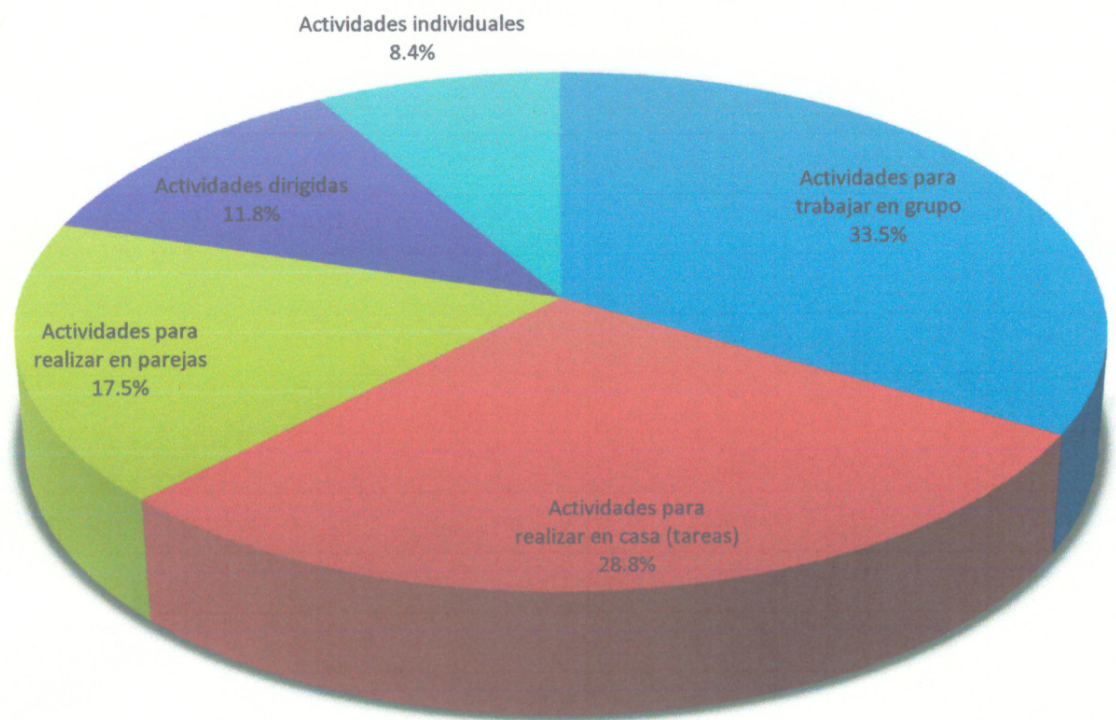
Fuente: Guerra, G. (2019)

Con relación a este ítem **¿Qué actividades le gustaría realizar durante las clases de inglés?** Se obtuvo el siguiente resultado, 65 informantes que equivale al 33.5 % respondió que **actividades para trabajar en grupo**, el 28.8 % que corresponde a 56 encuestados contestaron que **actividades para realizar en casa**; no obstante, el 17.5 % que corresponde a 34 informantes dijo que **actividades para realizar en parejas**, 23 que equivale al 11.8 % respondió que **actividades dirigidas** y el otro 8.4% correspondiente a 16 informantes dijo que **juegos actividades individuales**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en **actividades para trabajar en grupo y actividades para realizar en casa** que sumadas dan a 61%. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.



**Gráfica 6. Opinión de los sujetos informantes con respecto a qué actividades les gustaría realizar durante las clases de inglés**



Fuente: Guerra, G. (2019)

**Tabla 12. Opinión de los sujetos informantes con respecto a cómo les gustaría ser evaluado en las clases de inglés**

	<b>Fa</b>	<b>Fr.</b>
Actividades extra clases	73	37.6
Actividades orales	39	20.1
Exposiciones	33	17.0
Quizes	37	19.0
Examen	12	6.3
<b>Total</b>	<b>194</b>	<b>100.0</b>

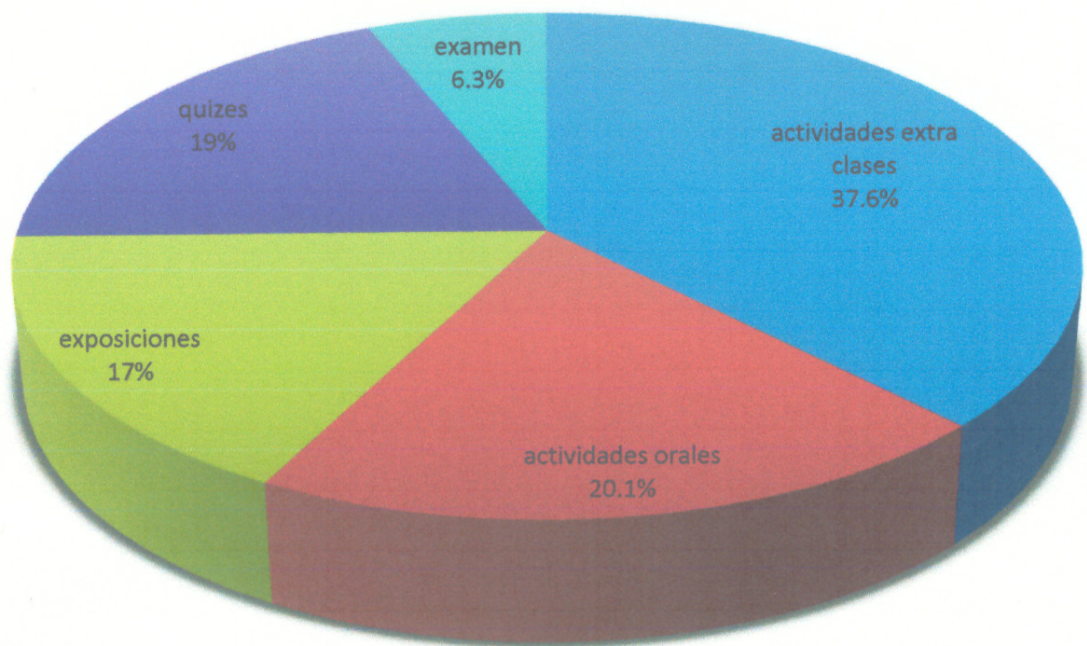
Fuente: Guerra, G. (2019)

Con respecto a este ítem **¿Cómo te gustaría ser evaluado en las clases de inglés?** Se obtuvo el siguiente resultado, 73 informantes que equivale al 73.6 % respondió que actividades extra clases, el 20.1 % que corresponde a 39 encuestados contestaron que **actividades orales**; no obstante, el 17.0 % que corresponde a 33 informantes dijo que **exposiciones**, 37 que equivale al 19.0 % respondió que **quizes** y el otro 6.3% correspondiente a 12 informantes dijo que **examen**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en **actividades extra clases y actividades orales** que sumadas dan a **57%**. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.



**Gráfica 7. Opinión de los sujetos informantes con respecto a cómo les gustaría ser evaluado en las clases de inglés**



Fuente: Guerra, G. (2019)

**Tabla 13. Opinión de los sujetos informantes sobre cómo les gustaría que fuera el profesor de inglés**

	<b>Fa</b>	<b>Fr</b>
Dinámico	39	20.1
Creativo	45	23.3
Motivador	69	35.5
Entusiasta	13	6.7
Orientador	28	14.4
Total	194	100.0

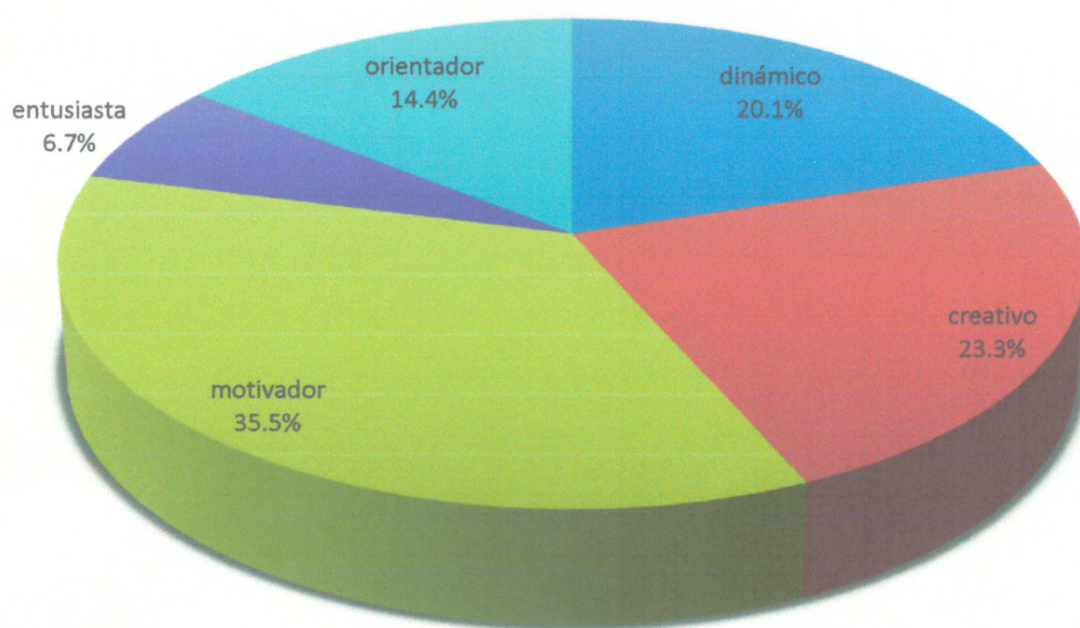
Fuente: Guerra, G. (2019)

Con relación a este ítem **¿Cómo le gustaría que fuera su profesor de inglés?** Se obtuvo el siguiente resultado, 39 informantes que equivale al 20.1 % respondió que **dinámico**, el 23.3 % que corresponde a 45 encuestados contestaron que **creativo**; no obstante, el 35.5 % que corresponde a 69 informantes dijo que **motivador**, 13 que equivale al 6.7 % respondió que **entusiasta** y el otro 14.4 % correspondiente a 28 informantes dijo que **orientador**.

Se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en **creativo y motivador** que sumadas dan a **58 %**. Dichos resultados son favorables para la investigación que se lleva a cabo.



**Gráfica 8. Opinión de los sujetos informantes sobre cómo les gustaría que fuera el profesor de inglés**



Fuente: Guerra, G. (2019)

#### **4.2. Análisis e interpretación de datos cualitativos**

Para el análisis e interpretación de los datos cualitativos del cuestionario dirigido a docentes que imparten clases de inglés en las escuelas multigrado del distrito de Barú, cuyo objetivo fue determinar las actividades lúdicas que brindan los docentes para la enseñanza de la asignatura de inglés y con qué materias las correlacionan, se escogieron diferentes categorías atendiendo los tres temas principales planteados en la investigación: Modelo educativo para planificar sus clases de inglés, estrategias para la enseñanza del idioma inglés, las actividades lúdicas y la correlación que hay con las materias académicas. En cada categoría se discriminaron una serie de subcategorías respondiendo a indicadores aportados por los distintos informantes y vinculados directamente con los temas principales seleccionados de antemano, tal como se detallan en la Tabla 15, lo cual nos permitió hacer manejable el cúmulo de información recogida durante la investigación y presentar los resultados en función de los objetivos propuestos.

Tabla 14. Sistema de categorías y subcategorías

<b>Categorías</b>	<b>Código</b>	<b>Subcategorías</b>
1. Modelo educativo	ME	Modelo constructivista
		Modelo tradicional
		Modelo deductivo
2. Dinámicas	DINAM	Cantos
		Juegos
		Audio
		Videos
		Diálogos
		Varias
3. Metodologías	MET	Domine la escritura
		En los contenidos
		organiza ideas y las comprenda
		Lectura y escritura
		Motivación
		Que el niño comprenda
		Comunicación espontánea y natural
		Utilización de vocabulario
		En la necesidad del niño
		En la imaginación de los estudiantes
		Se centra en la vida real
		temas del plan de estudios
Confección del propio aprendizaje		
4. Estrategias de enseñanza	EST_ENS	Estrategia de vocabulario
		Estrategia de juegos y cantos
		Estrategias de trabajo en grupos
		Estrategia de videos
		Estrategia de diálogos
		Estrategias de exposiciones
		Estrategia de confección de recursos didácticos
5. Dominio del inglés	DOM_ING	Dominio de lectura
		Dominio de hablarlo
		Dominio de escribir y comprender
		Dominio de hablar y comprender
		Dominio de todos los aspectos
6. Actividades lúdicas	ACT_LUD	Motivación Complemento Creatividad

#### 4.2.1. Definiciones de las subcategorías

En lo que respecta a la presentación de los resultados e interpretación de la entrevista, haremos el análisis desde la perspectiva de las diferentes categorías adentrándonos en las respectivas subcategorías definidas tal como se especifican a continuación.

##### *Definición de las subcategorías*

1. Modelo educativo (ME)	
Subcategoría	Definición
<b>Modelo constructivista</b>	Postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo. El constructivismo considera holísticamente al ser humano.
<b>Modelo tradicional</b>	concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno; el estudiante es visto como una página en blanco
<b>Modelo deductivo</b>	Es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios. En este sentido, es un proceso de pensamiento que va de lo general (leyes o principios) a lo particular (fenómenos o hechos concretos).



2. Dinámicas (DINAM)	
Subcategoría	Definición
<b>Cantos</b>	Es la emisión controlada de sonidos del aparato fonador humano (voz), siguiendo una composición musical. El canto también ocupa un lugar importante dentro de la música, porque es el único medio musical que puede integrar texto a la línea musical.
<b>Juegos</b>	Es todas aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.
<b>Audio</b>	Se emplea para nombrar a la técnica que permite grabar, transmitir y reproducir sonidos.
<b>Videos</b>	Es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética. Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de una serie de fotografías (en este contexto llamadas "fotogramas") que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original.
<b>Diálogos</b>	Es una conversación entre dos o más individuos, que exponen sus ideas o afectos de modo alternativo para intercambiar posturas.
<b>Varias</b>	Sección en las que se incluyen elementos heterogéneos que no se pueden incluir en otra sección.

3. Metodología (MET)	
Subcategoría	Definición
<b>Dominio de escritura</b>	Significa encontrar pasajes de las escrituras, entender su mensaje y aplicarlos a nuestras vidas.
<b>En los contenidos</b>	Son las mejores herramientas de comprensión y de acción. Tanta importancia tiene la definición de contenidos como la estructura de su organización y la metodología de enseñanza y evaluación.
<b>Organiza ideas y las comprenda</b>	Lo que interesa es que el lector comprenda a la perfección su sentido lógico y, para ello, es conveniente dividir el texto en párrafos con el fin de organizar mejor las ideas.
<b>Lectura y escritura</b>	Son experiencias que marcan la vida del niño; de ahí la importancia de que pueda acceder a ellas de una forma natural y tranquila. Leer y escribir se convierte en interacciones divertidas y placenteras, en las que el niño puede disfrutar de sus logros y aprender de sus equivocaciones.
<b>Motivación</b>	Se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas.
<b>Que el niño comprenda</b>	Ofrézcale al niño experiencias nuevas siempre que pueda. Llévelo a conocer personas, a distintos lugares o a ver cosas nuevas. Hablen sobre lo que vean y hagan. Amplíe las experiencias de su pequeño para que pueda utilizar este conocimiento cuando lea y pueda comprender lo que le rodea.

<b>Comunicación espontánea y natural</b>	La comunicación espontánea es la que se produce sin una planificación previa. Esta puede darse en: Situaciones informales: con los amigos o con la familia; en las que el hablante emplea un registro coloquial (pronunciación relajada, léxico familiar, etc.).
<b>Utilización de vocabulario</b>	Es la utilización de un conjunto de palabras que forman parte de un idioma o lenguaje específico, conocidas por una persona u otra entidad y el individuo es capaz de utilizar autónomamente.
<b>En la necesidad del niño</b>	Cada niño tiene un carácter y un temperamento único. Cada niño es un ser individual que debería ser tratado de ese modo. Adecuar las experiencias a la naturaleza individual de cada niño evita problemas de aprendizaje y de conducta y permite a cada niño desarrollar su potencial. Por eso se recomienda que las personas que eduquen a los niños tengan en cuenta que los sistemas estandarizados (como la educación reglada de los colegios, al menos hasta ahora) debería ser más flexible y que los padres deberíamos evitar comparar a nuestros hijos entre ellos y compararlos con otros niños, evitar las etiquetas y no pensar en lo que "debería ser" o "nos gustaría que fuera".
<b>En la imaginación de los estudiantes</b>	Se ha dicho que la imaginación es vital para el desarrollo del pensamiento y de la creatividad, sin embargo, deja de ser una prioridad cuando los niños crecen. En un estudio realizado con profesores, ellos afirmaron que creían que los estudiantes debían enfocarse en memorizar la respuesta correcta, en lugar de pensar a través de la imaginación.
<b>Se centra en la vida real</b>	De nada sirve hacer cálculos de memoria y repetir textos que jamás podrán ser aplicados a la vida cotidiana", se considera fundamental que la meta de los profesores sea crear pensadores

	críticos, que puedan resolver problemas de la vida real y no sólo dentro del aula.
<b>Temas del plan de estudio</b>	Existe una preocupación cada vez mayor entre estudiantes, padres, profesores, gestores, gobiernos y empresarios: La recuperación de la inversión en educación debe mejorarse y para lograrlo, hace falta disponer de una perspectiva moderna, nuevas estrategias y nuevas maneras de medir el éxito de los estudiantes.
<b>Confección del propio aprendizaje</b>	La teoría del aprendizaje centrado en el estudiante y su práctica está basada en la teoría de aprendizaje constructivista que enfatiza la función crítica del estudiante en construir significado de información nueva y experiencia previa.

4. Estrategias de enseñanza (EST-ENS)	
Subcategoría	Definición
<b>Estrategia de vocabulario</b>	Son las actividades o estratagemas que utilizan los estudiantes para conocer el significado de nuevas palabras, para recordarlas y aprenderlas, para recuperarlas en la comprensión y usarlas en la producción comunicativa.
<b>Estrategias de juegos y cantos</b>	Consiste en el uso de canciones o juegos pensados con objetivos pedagógicos específicos. Los cantos pueden ser presentados en formato de audio o videos y los juegos dirigidos, pueden ser de competencias o para entretenimiento, ambos tienen en común que están incluidos en el plan de clase, ya sea para facilitar la enseñanza de nuevos conceptos o para revisar los ya vistos con anterioridad.
<b>Estrategias de trabajo en grupos</b>	Trabajar en equipo no nos puede faltar la comunicación. Esta es la base de una buena relación entre compañeros de

	<p>trabajo. Si no existe entendimiento, si la información no está disponible para todos los miembros y en todo momento, podrán sentirse fuera del círculo, excluidos o diferentes. Contar con unos protocolos de comunicación bien establecidos nos ayudará, no solo a que los miembros se sientan más integrados, sino también a que todo marche a una velocidad mayor. Si cada miembro sabe cómo está estructurado el trabajo asignado y qué tipo de decisiones toma cada miembro, el flujo de comunicación será mucho más fluido.</p>
<b>Estrategias de videos</b>	<p>El video como herramienta de enseñanza es efectivo debido a que expone a lugares, personas y eventos que otros recursos no lo permitirían. Además se suma a esto el hecho de que los estudiantes quieren producir videos y por qué no, ser los próximos "youtube stars". Sumir a los alumnos a un soporífero ambiente contraproducente al aprendizaje. Hoy día las computadoras y proyectores han facilitado la tarea.</p>
<b>Estrategias de diálogos</b>	<p>El diálogo es el medio más rápido y efectivo para lograr acuerdos, establecer compromisos y regular su cumplimiento en tanto las palabras y gestos no verbales permiten empatizar con el otro y apuntar a una solución.</p>
<b>Estrategias de exposiciones</b>	<p>La Exposición, es una, actividad, técnica y estrategia didáctica muy utilizada en el aula; aunque también es una de las más criticadas por alumnos, docentes y padres de familia debido a las prácticas poco ortodoxas e ineficaces que se realizan de ésta.</p>
<b>Estrategias de confección de recursos didácticos</b>	<p>Los recursos didácticos son una herramienta eficaz para impartir las clases de manera amena y divertida. Son Materiales diversos que ayuda a facilitar la enseñanza con el propósito de dar información al alumno. Pretenden</p>

	acercar a los estudiantes a la asimilación de contenidos a través de experiencias sensoriales. Los estudiantes desarrollan habilidades, destrezas y la formación de actitudes y valores mediante el uso apropiado de recursos didácticos y la implementación de actividades que promuevan la creatividad.
--	---

5. Dominio del inglés (DOM-ING)	
Subcategoría	Definición
<b>Dominio de lectura</b>	La lectura permite a niños y adultos desarrollar su creatividad e imaginación, al tiempo que nos permite mejorar nuestra capacidad para comunicarnos tanto oralmente como por escrito. Estas bondades las aplicamos al aprendizaje de una lengua distinta a la lengua materna, en nuestro caso el inglés.
<b>Dominio de hablarlo</b>	Hablar en inglés nos permite aprender más sobre la cultura inglesa, nos proporciona una cantidad de beneficios, tanto en el ámbito de trabajo como social y nos facilita la comunicación con las personas alrededor del mundo. Sin embargo, lograr expresarnos con éxito en este idioma puede llegar a ser un reto.
<b>Dominio de escribir y comprender</b>	Para lograr escribir bien en inglés, lo primero que debes hacer es olvidarte de las estructuras del español, ya que estas son las que se nos vienen a la mente en el momento en que queremos comenzar a escribir. Esto se puede lograr leyendo en inglés. Leer en este idioma te permite aprender nuevas estructuras gramaticales, palabras y expresiones, además de ayudarte a ir sustituyendo la sintaxis del español por la del inglés. Mientras más leas, el idioma se tornará cada vez más familiar y podrás escribir en inglés de manera más fácil.

<b>Dominio de hablar y comprender</b>	<p>Saber cómo hablar no lo es todo cuando aprendes inglés. Una parte fundamental de ello es comprender lo que te dicen. Considera nuestros consejos para entender más rápido. Cuando aprendes un idioma, uno de los obstáculos más grandes es entender cuando alguien nativo habla. Es que, aunque muchas veces repasamos los sonidos y significados de las palabras, oírlos por primera vez se hace algo complejo.</p> <p>Como en todas las lenguas, existen diversos países que hablan inglés y cada uno presenta sus rasgos propios que se trasladan a la escritura y el habla.</p>
<b>Dominio de todos los aspectos</b>	<p>El inglés es tu mejor compañero de aventuras. Tienes que dedicarle tiempo y esfuerzo, pero a cambio te garantiza mejores condiciones de vida y te permite desarrollarte a un nivel superior.</p>

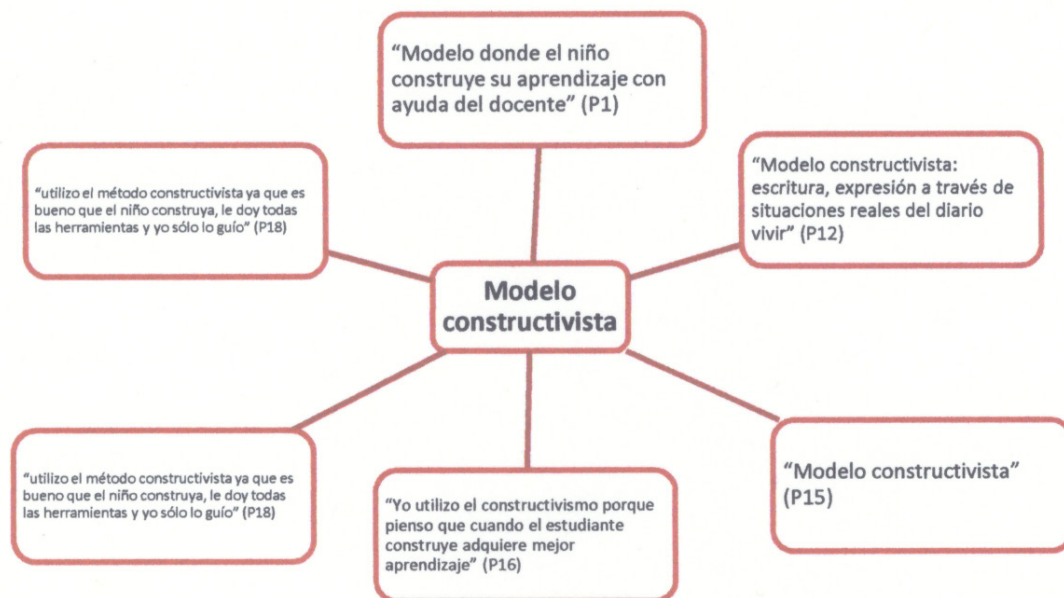
6. Actividades lúdicas (ACT-LUD)	
<b>Subcategoría</b>	<b>Definición</b>
<b>Motivación</b>	<p>La motivación es la acción y efecto de motivar. Es el motivo o la razón que provoca la realización o la omisión de una acción. Se trata de un componente psicológico que orienta, mantiene y determina la conducta de una persona.</p>
<b>Complemento</b>	<p>Cuando se habla de complemento se está haciendo referencia a todo aquel elemento, objeto, individuo o fenómeno que se caracteriza por unirse a otro elemento para completarlo y, en lo posible, mejorarlo. El término complemento proviene del verbo complementar, que es la acción justamente de llenar aquel espacio que está vacío o mejorar aquello que no está</p>

	todavía del todo completo.
<b>Creatividad</b>	La creatividad es la producción de una idea o un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.



#### 4.2.2. . Análisis e interpretación según las categorías

##### Modelo educativo



**Figura 1. Opiniones de algunos docentes sobre el modelo educativo empleado para planificar las clases de inglés**

Según lo que dicen los docentes al respecto, en cuanto a ¿Qué modelo educativo emplea usted para planificar sus clases de inglés? conseguimos manifestaciones como las que siguen al preguntarles sobre lo que de ellas conocen:

- ✓ "Modelo donde el niño construye su aprendizaje con ayuda del docente" (P1)
- ✓ "Modelo constructivista: escritura, expresión a través de situaciones reales del diario vivir" (P12)
- ✓ "Modelo constructivista" (P15)

- ✓ “Yo utilizo el constructivismo porque pienso que cuando el estudiante construye adquiere mejor aprendizaje” (P16)
- ✓ “utilizo el método constructivista ya que es bueno que el niño construya, le doy todas las herramientas y yo sólo lo guío” (P18)
- ✓ “El enfoque constructivista en donde el estudiante es capaz de construir su propio aprendizaje” (P21)

## CONCLUSIONES

Al culminar esta investigación denominada: **Actividades Lúdicas Como Estrategias para la enseñanza del inglés correlacionada con las materias académicas del plan de estudio para las escuelas multigrado del distrito de Barú** y analizando resultados, de los objetivos, se procede a las siguientes conclusiones y recomendaciones.

Con respecto a uno de los objetivos: Describir las actividades lúdicas que aplican los docentes para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes multigrados y con qué materias académicas la correlaciona, se obtuvo que la mayoría de los docentes enseñan el Inglés a través de los cantos, se puede evidenciar que, los resultados con mayor porcentaje se inclinaron en muy importante y frecuentemente. Dichos resultados son beneficioso para la investigación que se lleva a cabo.

De igual forma, en la estrategia de aprender el inglés de una manera fácil, los indicadores de esta estrategia demuestran que a pesar de que los resultados con mayor porcentaje, se logra mediante el uso del canto el cual indican que este aspecto debe ser fortalecido, sin embargo constituye un acierto para esta investigación.

Cabe destacar que los indicadores de cómo le parece aprender el inglés mostraron resultados de muy importante e importante, lo cual es beneficioso para esta investigación en nuestra para los estudiantes de las escuelas multigrado, ya que los estudiantes son capaces de correlacionarlas con las materias académicas del plan de

estudio y el docente se vale de la utilización de estrategias empleadas en el aprendizaje del idioma utilizando las actividades lúdicas.

Referente a la utilización de las actividades lúdicas como lo son el uso de cantos, dinámicas, hacer palmadas, rompecabezas, ver videos y otros los indicadores muestran un alto porcentaje, favorable. Esto indica que los docentes aplican estas estrategias, al comprender la información suministrada, repasarla y más aún, producir nueva información referente al tema de estudio. Además de enfocarse en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de las escuelas multigrado esto le permite realizar tareas de manera exitosa.

Considerando la interrogante ¿Qué actividades lúdicas aplican los docentes en la enseñanza del idioma inglés en las escuelas multigrados y con qué materias las correlacionan?; se obtuvo aquí, diversidad, tales como: uso de cantos, ver videos, dinámicas, crucigramas, rompecabezas que se busca obtener nuestros estudiantes un aprendizaje significativo.

## RECOMENDACIONES

Se requiere darle mayor énfasis a la aplicación de las estrategias lúdicas en la enseñanza del inglés, así como en las que reflejaron porcentajes menores, para lograr que el estudiante pueda alcanzar el dominio requerido del dominio del inglés.

Es propicio que el docente multigrado haga buen uso de las actividades lúdicas, para que de forma sustancial optimice sus clases, en términos de elevar la comprensión y correlacionan de las materias, siempre y cuando observe con atención las necesidades de aprendizaje y el nivel de adquisición del idioma de los estudiantes; de igual manera, para lograrlo debe estar impregnada de una alta dosis de motivación.

Sugerimos que el docente multigrado se apropie de sus clases de inglés, en lo que respecta a la aplicación de diversas actividades lúdicas no solamente basándose como estrategias para adquirir un dominio de forma natural de esta lengua en los estudiantes de las escuelas multigrado del distrito de Barú.

Es recomendable tomar en cuenta la guía presentada como propuesta dentro de este trabajo de investigación doctoral, ya que el mismo, permite elevar los niveles de competencia de los estudiantes al manejo de un segundo idioma, en aulas multigrado.

**CAPÍTULO V**  
**PROPUESTA**

### 5.1. Introducción

Esta guía se basa en fundamentos prácticos, se ha planteado por la necesidad que existe de aprender un segundo idioma, en este caso el inglés, en las escuelas multigrado del distrito de Barú. La realidad que enfrenta el docente en estas áreas es muy difícil por no contar con especialistas que impartan dicha asignatura; por esta razón el maestro debe plantearse qué estrategias va a utilizar, los materiales y recursos necesarios que motiven al niño a expresarse en el idioma inglés, empleando las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lengua en un ambiente natural.

Dicho esto, mi propuesta didáctica va dirigida a la implementación de diversas técnicas de trabajo en las clases de inglés y en el alumnado para que adquieran un aprendizaje significativo de los contenidos. Con esta propuesta intento diseñar talleres para aprendizajes divertidos e imaginativos dirigidos hacia las escuelas multigrado, dándole la mayor importancia a los estudiantes de los primeros grados que se encuentran en las edades de entre cinco y siete años, etapa en la cual deben desarrollar al máximo las destrezas de esta materia.

Los niños disfrutan del lenguaje con placer al sentirse motivados y cada palabra nueva, cada sonido diferente es una curiosidad nueva para ellos y la repetirán mil veces hasta aprenderla. A esto podemos hacer una referencia general a algunas teorías sobre el aprendizaje del lenguaje del niño: El lenguaje es un hecho social que, como tal, se desarrolla a través de las interacciones dentro de una comunidad. Según Lev Vygotsky, psicólogo soviético del siglo XX, la adquisición del lenguaje implica no solo la exposición del niño a las palabras, sino también un proceso interdependiente de crecimiento entre el pensamiento y el lenguaje. La influyente teoría de Vygotsky sobre la “zona de desarrollo

próximo” afirma que los profesores deberían tomar en consideración el potencial de aprendizaje futuro del niño antes de intentar ampliar sus conocimientos.

Piaget (como se citó en Carvajal, 2015):

Destaca la prominencia racional del lenguaje y lo asume como uno de los diversos aspectos que integran la superestructura de la mente humana. El lenguaje es visto como un instrumento de la capacidad cognoscitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento lingüístico que el niño posee depende de su conocimiento del mundo. (p. 44)

Su estudio y sus teorías se basan en las funciones que tendría el lenguaje en el niño. De esta forma la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés se va a enfocar únicamente en dos habilidades que considero más destacables a la hora de que el alumnado comience a aprender y a interiorizar la nueva lengua, para que pueda resultar más motivante y eficaz. Estas destrezas son la expresión oral y la comprensión oral.

He decidido enfocar esta propuesta en mayor medida en el desarrollo de las destrezas de la comprensión y expresión orales, ya que debemos tener en cuenta que mientras mayor sea la capacidad del estudiante en entender el idioma, mejor será su capacidad para comunicarse y finalmente poder desarrollar con mayor facilidad el resto de las destrezas lingüísticas. Gracias al desarrollo de la destreza de expresión oral se beneficia el desarrollo de las demás destrezas.

Es necesario resaltar que el lenguaje es una acción comunicativa, y este nivel de aprendizaje de nuevo idioma es un momento para disfrutar, hablar y escuchar en esta edad en la que le niño está aprendiendo; así también el maestro juega un papel importante para crear junto con el alumno el ambiente propicio, los recursos, las herramientas y todas las estrategias necesarias para la enseñanza del inglés de una forma amena y divertida.



Esta propuesta se enfoca a los desafíos que enfrenta el maestro multigrado en la enseñanza de una lengua extranjera y utilizar diferentes recursos con el fin de motivar al alumno a expresarse en el idioma inglés. En el mismo encontraras un cúmulo de juegos, cantos, rompecabezas, dinámicas y más que le permiten a los docentes correlacionarla con materias académicas del plan de estudio de básica general.

### **5.2. Justificación**

El propósito de esta guía es el de presentar una instrumento didáctica, para los docentes de las escuelas multigrado que busquen la práctica de estrategias participativas orientadas al desarrollo de preparar a los niños y a los jóvenes para desempeñarse en su vida presente y futura. Esta idea, que se conoce con el nombre de “formar en habilidades o competencia para la vida”, es fundamental en el área del lenguaje inglés

### **5.3. Objetivo general**

- Analizar las actividades lúdicas que utiliza los docente en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes multigrados y como la correlacionan con las materias académicas de la zonas escolares del distrito de Barú.

### **5.4. Objetivos específicos**

- Mejorar la enseñanza del inglés en edades tempranas correlacionando con las materias académicas del plan de estudio.

- Hacer que los alumnos muestren interés y se familiaricen con esta lengua y correlacionarla con las materias académicas del plan de estudio.
- Fomentar una actitud de curiosidad hacia el aprendizaje del inglés y su uso en el desarrollo de los juegos.
- Disfrutar jugando en inglés.
- Reconocer y aprender el valor comunicativo del inglés y la correlación con las materias académicas del plan de estudio.

## 5.5. Fundamentación Teórica

### 5.5.1. Importancia del uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés

Es evidente que el juego constituye una parte indispensable de la cultura de cada lugar ya que forma parte de nuestras vidas desde que nacemos. Es nuestra salida y ayuda a la hora de comenzar a socializarnos, es nuestra forma de divertirnos, una manera de expresarse. Tal y como afirma Fred Genesee (1994), un conocido profesor de psicología y especialista en la adquisición de segundas lenguas:

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico. (p. 264)

El juego se ha considerado como una actividad recreativa, utilizada en el tiempo libre, es una actividad relativamente nueva. Es por ello, que un porcentaje significativo de docentes no creen que este tipo de estrategias sea eficaz. Por ello, no aprovechan su valor

pedagógico, que ejercita las capacidades físicas e intelectuales de los alumnos mientras favorecen su proceso de maduración.

Numerosos psicólogos y psicopedagogos han realizado estudios acerca de este tema haciendo especial referencia a los valores cognitivos, afectivos, sociales y lingüísticos que se desarrollan con la práctica de esta herramienta didáctica; todos ellos destacan la importancia de la introducción de las actividades lúdicas en las clases de lengua extranjera, sobre todo durante los primeros años de Educación Inicial y Primaria, donde posiblemente los alumnos aún no conocen a sus compañeros, tengan que aprender los primeros conocimientos y adquieran la idea de expresarse con naturalidad.

Se ha de tener en cuenta que seguimos hablando de niños, y cualquier tema que esté planteado como un juego, hará que todos quieran colaborar y muestren entusiasmo por realizar la actividad.

### **5.5.2. Importancia del papel del profesor en el juego**

Es fundamental que a la hora de plantear una actividad, cada docente debe partir del objetivo didáctico que pretende conseguir, así como prever los diferentes aspectos educativos o no, que intervienen también dentro de la propia actividad. Se da por hecho entonces, que el juego realizado en la escuela tendría un sentido totalmente diferente en otros contextos; no es “jugar por jugar”, sino que estaríamos hablando de un “jugar para”. A la hora de presentar el juego en clase, deberán estar establecidas con anterioridad ciertas cuestiones que más tarde, en este mismo trabajo se detallarán. Una vez planteado y explicado correctamente en el aula, es necesario que todos los alumnos entiendan las reglas, y que una de ellas siempre sea utilizar el inglés como medio de comunicación. De

esta forma, los alumnos no se sienten intimidados con la lengua extranjera, sino que, mediante el juego y la confianza y diversión que éste otorga, se conseguirá uno de los objetivos más importantes que cada docente se debe proponer conseguir: una enseñanza dinámica en la que los alumnos disfruten aprendiendo.

Siguiendo con la idea de que los alumnos no pierdan la motivación y la seguridad en ellos mismos, Maria Toth (1995), en su obra defiende que “un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión” (p.48). Así pues, hay que tratar el juego como lo que es: un juego en el que los niños no tienen miedo de cometer errores. Según Carvajal (2015) aduce:

Es necesario hacer hincapié en que uno de los objetivos principales de la asignatura de lengua extranjera es conseguir que los alumnos utilicen la segunda lengua de forma natural; por lo que se antepone el éxito de la comunicación en inglés a la corrección de errores (p. 7).

Por otro lado, facilitar el material de juego e intervenir solo si los niños lo requieren, es la actitud más frecuente en los maestros. El educador explica el juego y da por hecho que los niños van a saber jugar, no se involucra y respeta la libertad del jugador. Se cree que su función es entregar los materiales, explicar, pautar los tiempos del juego y evaluar el modo en el que los niños han jugado. La mayoría de las veces, la dificultad está en el momento del desarrollo, cuando no se sabe hasta qué punto hay que participar dentro del juego como guías o jugadores. El modo de actuar de los participantes (tanto maestros como alumnos), dependerá del contexto escolar y de la situación en la que se encuentran realizando la actividad. Por ello, la intervención del profesor no siempre es la misma,

dependerá del momento en el que el juego se propone, del tipo de juego y de la estructura de la actividad.

Al hablar de actividades mucho más dinámicas que a lo que está acostumbrada la educación formal, es necesario que el orden impere durante la consecución de las mismas, ya que la pequeña diferencia que hay entre el ruido y el caos, puede hacer de una actividad que parecía interesante y atractiva, un auténtico recreo. Para que eso no ocurra la participación del profesor es primordial, su función durante el desarrollo del juego no puede ser la de mero observador, sino que debe intervenir constantemente, repetir en diferentes momentos lo que ya se dijo antes de empezar (meta, reglas...) e incluso ser un jugador más.

### **5.5.3. Aspectos a tener en cuenta a la hora de plantear un juego**

Para concretar qué tipo de actividades les pueden interesar a los niños de una clase determinada, el profesor deberá tener en cuenta, tanto las características psicoevolutivas, como los intereses de sus alumnos. De esta forma, se podrá efectuar un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo. Aplicar una metodología acorde a las características del alumnado y utilizar las actividades lúdicas como elementos básicos de la educación formal, potenciará la asimilación de conceptos de una forma mucho más amena que la convencional.

El juego es el mejor método para aprender un idioma a estas edades, ya que se presenta un contexto real y hay una razón inmediata para utilizar el inglés. Es un vehículo de comunicación con un propósito lúdico y didáctico.

Uno de los aspectos más importantes para no perder la función pedagógica del juego, es introducirlo en las aulas en todas las unidades didácticas como una actividad más a realizar. Es un error utilizar el juego de forma improvisada como complemento de una mala programación de la sesión. Toda actividad lúdica que se quiera llevar a cabo en una clase, deberá haber sido minuciosamente pensada y diseñada para alcanzar los objetivos deseados. Así pues, los aspectos a tener en cuenta en un juego son: el planteamiento del mismo, el material necesario, el lenguaje que se va a utilizar y el tipo de juego dependiendo de su finalidad.

Planteamiento del juego: cada profesor debe ser consciente de la realidad de su clase y saber cómo agrupar a los alumnos para garantizar una buena comunicación entre ellos.

Actividad individual: Si la interacción se realiza entre el alumno y el profesor es recomendable realizarla con grupos reducidos para que todos los alumnos puedan participar y no se aburran. En este tipo de juegos, el profesor es guía y controlador de la actividad. En el supuesto de que cada alumno se tenga que relacionar con el resto del grupo, ellos mismos son los protagonistas y del profesor tan solo es un apoyo y mediador si fuera necesario. Actividad por parejas Todo el grupo trabaja por parejas haciéndose preguntas del tema que se haya propuesto de forma que se puedan ayudar entre ellos si es un tema relacionado con la teoría de la unidad didáctica, o conocerse un poco más sobre su vida personal. El profesor tendrá el papel de supervisor y deberá evaluar la expresión, comprensión y pronunciación de sus alumnos mientras supervisa todas las parejas.

### Actividad en grupos

La división en grupos de cuatro o cinco personas es una de las actividades más motivadoras ya que dinamizan la clase y todos los alumnos participan y se relacionan con el resto del grupo.

Uno de los problemas que este juego puede llegar a ocasionar, es que los alumnos se comuniquen en español en vez de en inglés, pero para ello el profesor puede nombrar a un responsable del grupo que haga que se cumpla dicha función. Además el profesor deberá supervisar todos los grupos y hacer las variantes que vea pertinentes, como hacer un concurso para motivar a los alumnos, o llegar a un objetivo concreto para finalizar la tarea.

### Tipos de actividades según la agrupación.

El material: es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos antes de realizar la actividad. Son herramientas fundamentales para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. No todas las actividades lúdicas necesitan materiales, pero todos los materiales sí que necesitan tener un enfoque didáctico; convertirlos o que conformen una herramienta lúdica de aprendizaje para que puedan influir de forma óptima en el desarrollo o la formación de los niños.

Hay una gran diversidad de materiales: pueden ser realizados por las editoriales, por los propios alumnos e incluso aquellos que, con la experiencia, cada docente llega a confeccionar para sus diferentes clases. En un estudio sobre la didáctica de las segundas lenguas (P. Bello Estévez, 1998), se afirma que uno de los recursos y materiales más prácticos son las cartas plastificadas que contengan dibujos sencillos y que aludan a

diferentes temas, con las que se puedan hacer numerosas variantes, tales como los animales, las partes del cuerpo, oficios, ropa, alimentos...

- El lenguaje que se debe utilizar a la hora de poner en práctica una actividad lúdica dentro del aula ha de ser conocido por los alumnos de antemano para que la actividad sea dinámica y no haya que explicar más de lo necesario.

Esta forma de dirigirse a los alumnos hace referencia a estructuras de comienzo del juego, de su desarrollo y su finalización. Ejemplos

Principio de la actividad "Let's get started!" "Close your eyes and listen..." "Does everyone know the rules?" "One, two, three, listen to me!"

Desarrollo de la actividad "Now, it's the turn of..." "To continue you have to answer all the questions!" "Come on! Time flies, pupils!"

Final de la actividad "Who is the winner?" "Stop! The time has expired" "Your team has got 20 points" "Have you finished"?

Propuesta de lenguaje a utilizar en el desarrollo de una actividad lúdica

Clases de juegos: dentro de este apartado se pretenden explicar los tipos de actividades lúdicas que hay para la adquisición de vocabulario en inglés. Las actividades que se proponen a continuación, se basan en la dramatización de palabras o escenas, simulaciones y juegos de personaje. Como es de esperar, con este tipo de actividades el alumno no solo se siente animado a seguir con el proceso de aprendizaje, sino que también se promueve la integración del alumnado dentro del aula, el trabajo cooperativo y las ganas de aprender más sobre este idioma. Como ya se ha dicho a lo largo de este trabajo, los niños de inicial aprenden a través de experiencia personales, y con estas simulaciones se consigue llevar



al aula realidades vivas del inglés y conseguir contextualizar su uso mediante la interpretación.

Teorías sobre la adquisición y el aprendizaje de segundas lenguas: Uno de los mayores retos de las ciencias del lenguaje ha sido explicar los complejos procesos que permiten que niños, en sus primeros años de vida, consigan dominar un código tan complejo como es una lengua y de formular teorías coherentes que den cuenta de los mecanismos de apropiación que los aprendices de segundas lenguas o lenguas extranjeras utilizan en su aprendizaje. En esta sección se intentarán exponer con brevedad las teorías de adquisición de segundas lenguas que más impacto han tenido sobre la práctica docente en los últimos sesenta años.

1. El conductismo Los conductistas (Skinner, 1957; Lado, 1964) entienden que todo aprendizaje tiene lugar mediante un proceso de formación de hábitos de conducta a partir el mecanismo de estímulo - respuesta - refuerzo. En el aprendizaje de una lengua, el estímulo es la lengua a la que el aprendiz está expuesto; la respuesta es la producción del aprendiz y el refuerzo puede presentarse en forma de elogio o de corrección por parte del interlocutor (adulto, hablante nativo o profesor), o de éxito o fracaso en la comunicación. Para los conductistas, el dominio de una lengua extranjera consiste en el aprendizaje de un conjunto de hábitos lingüísticos nuevos que pueden entrar en colisión con los hábitos lingüísticos correspondientes a la lengua materna, previamente adquiridos. Los nuevos hábitos se crean mediante la repetición y la práctica de modelos lingüísticos correspondientes a la lengua meta hasta que estos modelos han sido sobre aprendidos y pueden ser producidos por el alumno de forma automática, sin detenerse a pensar en ellos. Para el conductismo los errores son la consecuencia de la interferencia que la lengua

materna ocasiona sobre la lengua meta, y deben ser evitados a toda costa ya que podrían dar lugar a la formación de malos hábitos. Esto se logra mediante la identificación de estructuras problemáticas, la práctica mecánica de dichas estructuras y el refuerzo. El proceso funciona de la siguiente forma: en primer lugar se realiza un análisis contrastivo entre la L1 y la L2 como forma de determinar qué estructuras son diferentes en ambas lenguas y consecuentemente, según predice la teoría, darán ocasión a errores. Una vez identificadas las estructuras meta, es tarea del programador elaborar una batería de ejercicios de práctica de cada una de las estructuras aisladas y cuidadosamente ordenadas por orden de una supuesta dificultad, de forma que el alumno pueda responder siempre de forma correcta. Si esto sucede, el alumno recibe un elogio, con lo cual la conducta deseada queda reforzada. Si por el contrario, se comete un error, el aprendiz debe recibir automáticamente un refuerzo negativo o corrección, que evite que el error se afiance.

El modelo conductista ofreció un marco teórico a los métodos audios lingüísticos, que tuvieron gran impacto en las aulas a partir de la segunda guerra mundial hasta los años 70. Con el tiempo la investigación puso de manifiesto que el aprendizaje de la lengua extranjera es, en realidad, un fenómeno mucho más complejo que lo que la teoría conductista había descrito. Así, los estudios sobre errores revelaron que no todos los errores predichos por el análisis contrastivo tenían lugar, y a su vez, que muchos de los errores que los alumnos cometían no podían ser explicados por la interferencia de la lengua materna. Así mismo, se constató que aprendices con lenguas maternas muy distantes cometían errores similares en lengua meta. Estos hallazgos dieron lugar a la formulación de nuevas teorías, que intentaron explicar el aprendizaje de las lenguas extranjeras desde otras perspectivas.

## 2. El mentalismo de Chomsky

A principios de los años 60 el lingüista Noam Chomsky formuló una nueva teoría sobre adquisición de lenguas basada en los postulados de la gramática generativa que chocaba fuertemente con la perspectiva conductista. Chomsky argumentó que la única explicación plausible de la eficiencia con que los niños adquieren la lengua materna es que los niños nacen con una capacidad innata para el aprendizaje de la lengua, de la misma forma que viene al mundo con la capacidad innata de aprender, por ejemplo, a caminar. Es decir, que los niños poseen una habilidad especial para descubrir las reglas gramaticales que rigen el lenguaje a partir del input lingüístico al que están expuestos, aunque dicho input esté lejos de constituir un catálogo completo y organizado de las formas de la lengua meta. Esta capacidad se denominó dispositivo de adquisición de lenguas (DAL). El proceso funciona de la siguiente forma: los adultos hablan con el niño, lo que constituye los datos lingüísticos primarios o input que el niño recibe. El input es procesado por el DAL, lo cual da lugar a la generación de hipótesis sobre el funcionamiento de la lengua y la formulación de reglas gramaticales. Finalmente el niño, cuando habla, pone en funcionamiento las reglas gramaticales. Los fundamentos de las teorías Chomskianas, inicialmente propuestos para explicar la adquisición de la lengua materna, fueron extendidos al aprendizaje de segundas lenguas por Krashen en su modelo del monitor.

## 3. El modelo del monitor de Krashen

Stephen Krashen, siguiendo las teorías mentalistas de Chomsky concibe la adquisición como un proceso de evolución mental, personal e interior en el que los aprendices no necesitan hablar o escribir para aprender. Según este modelo, el aprendizaje tiene lugar automáticamente cuando los aprendices escuchan o leen y comprenden fragmentos de la

lengua meta. La lengua que los alumnos producen al hablar o escribir es el resultado del aprendizaje y no la causa del mismo. Krashen desarrolló su modelo en las siguientes cinco hipótesis:

a) La hipótesis de la adquisición frente al aprendizaje señala que los aprendices tienen dos formas diferentes de desarrollar su competencia en la lengua meta: una es la adquisición, que tiene lugar al utilizar la lengua para comunicarse. La segunda es el aprendizaje, que ocurre cuando se reflexiona sobre la lengua. La adquisición es descrita como un proceso inconsciente similar al que desarrollan los niños al aprender su lengua materna y por tanto es considerada por Krashen como la forma natural de desarrollar las habilidades lingüísticas. Por el contrario el aprendizaje se refiere al conocimiento explícito de las reglas formales de la lengua y a la capacidad de verbalizarlas. Krashen opina que sólo la lengua que es adquirida resulta útil para una comunicación natural fluida.

b) La hipótesis del orden natural de adquisición afirma que las estructuras de la lengua son adquiridas en un orden predecible, incluso por hablantes con diferentes lenguas maternas. Es decir, que hay ciertas estructuras que tienden a ser adquiridas en los momentos iniciales de la adquisición de una lengua, mientras que otras estructuras, incluyendo algunas aparentemente sencillas, no son adquiridas hasta que el aprendiz se sitúa en estadios avanzados.

c) La hipótesis del monitor establece que el aprendizaje consciente juega una función muy limitada en la actuación lingüística del aprendiz ya que sólo puede ser utilizado como monitor o corrector de las producciones iniciadas por el sistema adquirido y esto sólo puede ocurrir si se dan ciertas condiciones:

1. El hablante debe tener tiempo suficiente para reflexionar;

2. El hablante debe estar centrado en la forma;

3. El hablante debe conocer la regla. Estas condiciones ocurren más fácilmente en la lengua escrita o en discursos preparados que en la conversación informal, es decir la lengua aprendida podría ser de alguna utilidad al escribir pero no al hablar.

d) La cuarta hipótesis es la del input comprensible. Esta hipótesis estipula que se adquiere (no se aprende) una lengua mediante la comprensión de mensajes que están ligeramente por encima del nivel actual de competencia adquirida que posee el adquirente, el llamado "input + uno" (I+1).

e) Por último, la hipótesis del filtro emocional afirma que los alumnos motivados, seguros de sí mismos y con bajos niveles de ansiedad obtienen mejores resultados en el aprendizaje de lenguas. Esto se explicaría porque los aprendices que presentan estas características están más abiertos al input que reciben y éste puede calar más profundamente, mientras que los aprendices inseguros, tensos o desmotivados crean una barrera o filtro emocional que impide que el input penetre. Además los alumnos motivados buscan de forma natural más ocasiones de contacto con la lengua, lo cual redundaría en un mayor acceso a input comprensible. Basándose en estas cinco hipótesis Krashen y Terrell (1983) formularon una propuesta de trabajo en las aulas denominada el "Enfoque Natural", del que se hablará más adelante en este mismo capítulo. El atractivo de las opiniones de Krashen y su indudable carisma para divulgarlas hizo que llegaran a tener una potente influencia en las aulas. Sin embargo, el modelo del monitor presenta puntos débiles que el examen teórico y la práctica docente han puesto en evidencia. Así, diversos estudios han demostrado la capacidad de los hablantes pueden centrar su atención de forma alternativa o simultánea sobre el contenido de los mensajes y sobre las formas

lingüísticas empleadas, lo cual entra en contradicción con la división tajante entre adquisición (proceso inconsciente, centrado en el significado) y aprendizaje (proceso consciente, centrado en las formas). Finalmente, aunque ningún investigador deniega hoy en día la importancia esencial que el input comprensible juega en el aprendizaje de la lengua, la experiencia de aula ha demostrado que el input por sí mismo, sin estar acompañado de actividades de producción de lengua es claramente insuficiente en la formación de hablantes competentes en las cuatro destrezas.

4. La teoría de la interlengua (Selinker, 1972) posee también una fuerte carga mentalista. Dicha teoría afirma que los conocimientos que los aprendices poseen sobre una segunda lengua forman un sistema organizado con reglas propias, independientes tanto de la primera lengua como de la lengua meta. Este sistema es observable en la producción del aprendiz, cuando intenta expresarse en lengua meta. La interlengua es un sistema dinámico en continua evolución, al que por esta razón también se otorgó el nombre de continuo en reestructuración. Otro concepto clave en la teoría es el de fosilización. Selinker se percató de que una gran mayoría de aprendices (hasta un 95%) nunca llegan a alcanzar un dominio total de la segunda lengua, puesto que dejan de aprender cuando su interlengua aún contiene reglas que no pertenecen a la lengua meta. Las fosilizaciones pueden ocurrir a cualquier edad y son impermeables a la instrucción. Selinker enumeró cinco procesos fundamentales que operan en la formación y transformación de la interlengua y en la fosilización:

- 1) la transferencia de formas lingüísticas de la L1 a la L2;
- 2) la instrucción sobre la lengua meta;
- 3) las estrategias que los aprendices utilizan para aprender la lengua meta;

4) las estrategias que los aprendices utilizan para comunicarse en la lengua meta;

5) la sobregeneralización de una regla a contextos donde esta no es aplicable. (Por ejemplo, cuando un alumno dice *The Titanic sinked*, sobregeneraliza la regla de formación del pasado a un contexto donde no es aplicable: un verbo irregular.)

La teoría de la Interlengua no ha tenido una aplicación práctica directa en la enseñanza de lenguas extranjeras, no obstante, ha contribuido a la reflexión pedagógica porque aporta elementos nuevos como el tratamiento del error (véase capítulo XXX), tiene presente operaciones cognitivas y estrategias de comunicación, admite la participación activa del aprendiz en el proceso de enseñanza e introduce la noción de fosilización.

5. Las aportaciones de la psicología cognitiva Sin negar que el individuo esté dotado de algún equipamiento biológico o LAD que le permita apropiarse de las lenguas, la psicología cognitiva sostiene que la actividad mental del individuo es esencial para el aprendizaje de lenguas. A continuación, se examinarán someramente las principales corrientes basadas en el cognitivismo: el constructivismo y las teorías del procesamiento de la información.

A. El constructivismo Piaget y sus seguidores sostienen que el organismo posee capacidades para, por un lado, organizar datos del entorno dentro de esquemas de conocimiento y, por otro, acomodar a los esquemas disponibles en un momento dado a nuevos datos para crear otros esquemas o modificar los existentes. Así el individuo se encuentra en proceso de constante contraste entre lo que sabe y los datos que le ofrece el entorno para asimilarlos y acomodarlos a su pensamiento. La función básica del pensamiento será la construcción de estructuras de conocimiento progresivas que pasan por distintos estadios y acumulan, mediante ajustes sucesivos, los conocimientos

adquiridos en estadios precedentes. Esta noción de estadio podría explicar los sistemas sucesivos (conjunto de reglas estructuradas) por los que pasa el desarrollo de la lengua primera y el aprendizaje de una segunda lengua o una lengua extranjera como, por ejemplo, la organización sintáctica de la frase o el paso de formas lexicalizadas ("niño querer salir") a formas flexionadas ("yo quiero salir").

### 5.5. ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO EN UNA CLASE DE INGLÉS

Entendiendo de forma general que el vocabulario es un conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, podríamos definir como vocabulario de cada persona, el conjunto de palabras conocidas o utilizadas por esa misma persona en ese idioma. Es indispensable la correcta utilización del vocabulario a la hora de comunicarse en una lengua; además de que aprender vocabulario enriquece el aprendizaje, también ayuda en la adquisición de habilidades sociales propias del idioma en cuestión. El proceso de adquisición de vocabulario en lengua inglesa es muy complejo y por lo general nada atractivo para los niños, por ello se debe presentar de una forma atractiva con la que se sientan animados para querer aprender: jugando.

#### Nuevo vocabulario

A la hora de enseñar nuevo vocabulario, es necesario captar la atención de toda la clase para que ninguno de los alumnos pierda la oportunidad de añadir esa nueva palabra a sus propios conocimientos. Aunque este aprendizaje dependa mucho de las capacidades y características del alumnado, al enseñar una nueva palabra, los docentes han de tener en cuenta varios aspectos:



- Forma: los alumnos deben entender la pronunciación y ortografía desde el primer momento para que no lo aprendan incorrectamente y sea más difícil corregir el error.

- Significado: es tan importante como el punto anterior, se debe dejar claro cuál es el significado del nuevo vocablo, su uso y también una buena idea es aprovechar para recordar conocimientos previos sobre palabras que signifiquen lo mismo, o que estén relacionadas, que formen parte del mismo grupo semántico... todo ello, como se verá en las actividades propuestas, será mucho más significativo si se presenta en forma de juego. Al tratarse de niños tan pequeños y que aún no han adquirido los conocimientos y habilidades necesarias en este idioma, puede ser contraproducente explicar más de lo dicho anteriormente. Lo más importante a estas edades es comprender y utilizar la nueva palabra en cualquiera de las cuatro habilidades del inglés (lectura, escritura, comprensión auditiva y oral).

Como ya se ha indicado a lo largo de este trabajo, el aprendizaje del vocabulario de una segunda lengua no está determinado únicamente por los aspectos académicos del alumno, sino que también influyen en él la motivación, la actitud y la memoria, entre otros. A la hora de hablar de vocabulario, hay que hacer especial hincapié en la memoria, capacidad que está estrechamente ligada al proceso de aprender una lengua.

El psicólogo Loward (1990) relaciona la memoria directamente con las tres etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje: recepción de las impresiones sensibles, asimilación de las mismas mediante la organización y utilización de lo adquirido. No solo son importantes los procesos de la memoria, también existen diferentes tipos de memoria que nos ayudarán a asimilar mejor o no el nuevo vocabulario. Richard Atkinson y Richard Shiffrin (1968) en su teoría de la memoria humana dividen la memoria en tres tipos: la

memoria sensorial, la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo. La memoria sensorial es la que procesa tan solo unos segundos la información recibida debido a las limitaciones de la propia memoria y solo si se muestra interés, dicha información pasará a la segunda fase. En la memoria de corto plazo la información recibida se absorbe el tiempo suficiente como para poder ser utilizada. Este tipo de memoria procesa los datos siguiendo los pasos de comprensión, organización y utilización. Pasado un corto periodo de tiempo, la información se perderá o pasará a formar parte de la memoria a largo plazo. La memoria a largo plazo es ilimitada y puede durar toda una vida. Dicha memoria es en la que, como docentes, tenemos que conseguir que los alumnos almacenen el nuevo vocabulario mediante las estrategias que vayamos proponiendo.

#### Pautas para la adquisición de nuevo vocabulario

Para que el aprendizaje sea significativo, se deben tener en cuenta la atención de los alumnos, el objeto de aprendizaje, la motivación, asociación y repetición.

<p>ATENCIÓN</p>	<p>Como docentes intentaremos que el nuevo vocabulario llegue a la memoria de largo plazo; cuanto mayor sea la atención, mayor será la concentración y la cantidad de información capaz de procesar.</p> <p>Una de las técnicas más empleadas es enseñar la palabra desde varios puntos de vista mediante preguntas. De esta forma también se repasa vocabulario ya aprendido. Por ejemplo, si se está enseñando la palabra "dog", se puede preguntar "what is the color of this animal?", "Is it a domestic or a wild animal?", "where does dog live?", "Can you describe it?"...</p>
-----------------	--

OBJETO DE APRENDIZAJE	<p>La memoria trabaja sobre un nuevo vocablo a través de la experiencia previa que se tenga sobre éste, por lo que si ya es conocido en la lengua materna, más fácil de asimilar será en inglés.</p> <p>Por otro lado, el aprendizaje será más efectivo si se presenta dentro de un contexto determinado.</p> <p>Ejemplo: "Dogs eat hens".</p>
MOTIVACIÓN	<p>La motivación es uno de los aspectos que determina el aprendizaje dentro del aula, ya que todo aquello que nos interesa capta nuestra atención y por tanto lo asimilamos más fácilmente.</p> <p>En definitiva, debemos mantener la motivación y el interés del alumnado para que no disminuya el grado de aprendizaje mediante técnicas tales como relacionar el nuevo vocabulario con temas que les gusten, o enmarcarlo directamente en un contexto que les sea familiar.</p>
ASOCIACIÓN	<p>La asociación de ideas, imágenes o palabras con la información almacenada anteriormente en la memoria a largo plazo juega un importante papel proceso de aprendizaje.</p> <p>En numerosos estudios se ha demostrado el poder de la memoria fotográfica, por lo que si no se disponen de medios para mostrar la imagen del nuevo vocablo, pediremos a los alumnos que la visualicen o la dibujen.</p>
REPETICIÓN	<p>La repetición sistemática de aquellas palabras nuevas no garantiza la memorización o el aprendizaje pero sí que ayuda a asimilarlas.</p> <p>Partiendo de la base de motivar al alumnado para favorecer el proceso de memorización, la repetición se realizará a través de diferentes juegos en los que tenga que ordenar o clasificar los nuevos vocablos.</p> <p>Dado que hablamos de niños de entre cinco y siete años, el docente no debe</p>

	plantear muchas palabras de una vez, sino ir aumentando la lista progresivamente de manera que se aprendan nuevos conocimientos y se repasen los anteriores.
--	--

#### Pautas para la adquisición de nuevo vocabulario.

Estas pautas a seguir a la hora de enseñar nuevo vocabulario en inglés serán afianzadas con el repaso sistemático de las mismas, ya que, como el psicólogo alemán Hermann Ebbinghaus expuso en su libro *Sobre la memoria* (1885) “La curva de la memoria”, cuanto más intenso es un recuerdo, más tiempo se mantiene; sin embargo, si no se repasa lo aprendido, en unos días se pierde la mitad de la información almacenada.

#### Las tics en la adquisición de vocabulario en inglés

El aprendizaje activo favorece el proceso de desarrollo de la autonomía y por tanto, la calidad de la experiencia de aprendizaje. De la misma forma, Jonassen (1999) afirma también que el aprendizaje significativo por ordenador es activo, auténtico y cooperativo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación dan la oportunidad de utilizar el nuevo vocabulario en contextos auténticos.

A través del uso de elementos multimedia y visuales el alumnado puede procesar mucho mejor la información ya que, por ejemplo, un texto combinado con imágenes en movimiento es mucho más efectivo que uno tradicional con imágenes estáticas; en este tipo de recursos hay que evitar que la animación presente demasiada información o elementos atractivos porque este hecho podría despistar al alumno y debilitar el proceso de adquisición de vocabulario.

Por otro lado, la dedicación del docente es imprescindible ya que estas actividades necesitan una organización y selección previa. Además, gracias a las herramientas de las TIC y a los recursos educativos disponibles, los profesores pueden ofrecer una orientación individual y personalizada a sus estudiantes, de modo que aquellos que tengan alguna problemática particular cuenten con una gran ayuda.

### **5.6. Metodología**

Para la realización de esta guía, se han llevado a cabo diferentes estrategias de búsqueda y consulta bibliográfica para la elaboración del marco teórico relacionado con “El uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés”. En primer lugar se consultaron varios libros, especializados en didáctica, pedagogía, psicología infantil y lengua inglesa, con la finalidad de definir el propósito del trabajo y su contenido. Seguidamente, se han realizado búsquedas bibliográficas en Internet mediante la utilización de las palabras clave combinadas entre sí para identificar los artículos más acordes con la temática del trabajo seleccionando aquellos referidos a experiencias prácticas, conceptos teóricos y conocer a alguna de las personas más relevantes sobre el tema, que se citan a lo largo de este trabajo.

Una vez establecido el marco teórico, se ha programado una propuesta didáctica en base al mismo estructurada en las siguientes partes:

- Contextualización: se describen las características a tener en cuenta para la puesta en práctica de las diferentes actividades.
- Justificación y objetivos: se han ordenado en una tabla tanto los objetivos a conseguir, como los recursos necesarios. De esta manera, visualmente, también se pueden consultar las expectativas que debe tener un docente

antes del desarrollo de esta unidad didáctica; así como el lenguaje en inglés que los alumnos deberán practicar.

- Sesiones: en esta última parte se ha realizado la propuesta práctica de seis sesiones por tablas en las que se incluyen: objetivos, resultados del aprendizaje, el vocabulario previo y el nuevo vocabulario, la correlación con las materias académicas, una breve descripción del desarrollo de la sesión, la explicación de la actividad lúdica, temporalización y criterios de evaluación.

Finalmente se ha realizado una conclusión general sobre el trabajo, relacionando a modo de resumen la justificación y la importancia del mismo; la recopilación de la bibliografía consultada y los anexos pertinentes para la consecución de las actividades.

## PROPUESTA DIDÁCTICA

### INTRODUCCIÓN

A lo largo de todo el trabajo, se ha defendido que las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés son imprescindibles en el proceso de adquisición del lenguaje en general y del vocabulario en particular, pero debemos ser conscientes de que todo exceso es malo, por lo que a la hora de programar los contenidos a impartir, hay que buscar un equilibrio con el que se puedan utilizar diferentes metodologías. Si todas las sesiones se basaran en actividades lúdicas, éstas acabarían perdiendo la mayoría de los beneficios que se han ido detallando anteriormente. Debido a esto, a continuación, se propondrán una serie de actividades lúdicas que se irán poniendo en práctica en el inicio o final de cada sesión de la unidad didáctica "Animals".

### CONTEXTUALIZACIÓN

Actualmente, la enseñanza del inglés de forma natural desde Educación Inicial está siendo aplicada en todos los centros educativos, por lo que esta unidad didáctica va dirigida a niños de escuelas multigrados en el distrito de Barú para que ya tengan cierto manejo del inglés a la hora de comunicarse. Se han planificado un total de seis sesiones para una clase de veinte o veinticinco alumnos aproximadamente.

## JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

La elección del tema de esta unidad didáctica se basa en la “pautas para la adquisición de vocabulario”, haciendo especial referencia a la motivación ya que el tema de los saludos, la familia, los sentimientos, las partes del cuerpo y la escuela son temas muy atractivo para los niños y despierta el interés de la mayoría de la clase. A lo largo de la unidad didáctica se expondrán las actividades siguiendo los criterios que se han explicado hasta el momento. En la siguiente tabla se puede observar los recursos necesarios, los objetivos generales y el lenguaje utilizado.

## UNIDAD DIDÁCTICA:

Greetings, Family, Feelings, Parts of the Bodys, the animals and School.

<p>A través de esta unidad didáctica los niños aprenderán acerca de los saludos, familia, sentimientos, las partes del cuerpo y la escuela explorarán el mundo que les rodea mediante unos contenidos fijados, y un trabajo experimental y de investigación. Esta unidad didáctica será aproximadamente de seis sesiones. En esta unidad didáctica se estudiarán los principales saludos, los miembros de la familia, sentimientos, animales y partes de la escuela.</p>
--

## SESIONES

En cada sesión se detallan los objetivos de la misma, una breve explicación de su desarrollo y el contenido de la actividad lúdica propuesta. Son un total de seis sesiones y una actividad lúdica por clase.

Algunas de las actividades propuestas han sido puestas en práctica durante mi experiencia profesional y he creído conveniente utilizarlas por el éxito de las mismas con niños de escuelas multigrado.





## LANGUAGE SKILLS

- Listening      - Speaking      - Reading      - Writing

COMPETENCES C.M.T    M.C.S.T.    L.L      C.A.E C.F.L    D.C.      S.C.C.    S.I.E

## Lesson 1: The Greetings.

Objetivos	Resultados del aprendizaje
Identificar los saludos. Comprender las diferencias entre los saludos formales y no formales.	Recordar vocabulario aprendido anteriormente respecto a los saludos. Razonar las diferencias entre los saludos. Crear diálogos y juegos de rol.

Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
Good morning. Good afternoon Good night. God bye. Hello. Hi.	Excúseme Please So long See you tomorrow See you later

## Desarrollo de la sesión

Tras haber hecho una revisión de los conocimientos previos a través de preguntas y flashcards, los alumnos verán un vídeo explicativo en el que se introduzca la unidad didáctica y puedan comprender el significado de los saludos entre otros conceptos de igual forma la correlacionamos con Español.
--

Actividad lúdica	Explicación
<p>Temporalización: 20 minutos antes del final de la clase.</p> <p>Agrupación: Grupo entero y por parejas.</p> <p>Recursos: Flashcards, pinturas.</p>	<p>Se reparte una tarjeta por alumno en la que aparezca la silueta de saludos. Cada alumno deberá pintar la silueta además de escribir su nombre de la expresión. Tras cinco minutos para que realicen lo anterior, todos se pondrán de pie y tendrán que buscar entre sus compañeros, quién tiene la misma tarjeta. Una vez encontrados, hablarán primero entre ellos y después nos explicarán a toda la clase la expresión frases de cortesía como "Hello. Is similar a Good mornig". Cada alumno deberá hacer una tabla en su cuaderno en la que diga frases similares en los saludos". Conforme vayan saliendo los saludos, los alumnos tendrán que</p>

	apuntarlos en la columna correcta. De esta forma también se trabaja la comprensión escrita. El hecho de que marquen las frases similares se habrá visto en el vídeo y es muy buena idea que visualicen este concepto, por ejemplo, tocando la de su propio compañero para que se asimile y pase a formar parte de la memoria a largo plazo.
--	---

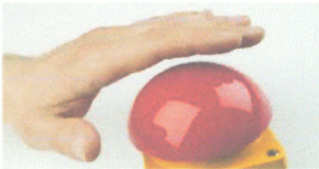
## Criterios de evaluación

Contestar respuestas sencillas a preguntas sobre los saludos; copiar una tabla en el cuaderno y clasificar correctamente los saludos similares; participar en situaciones comunicativas y saber hacer razonamientos simples.
--

## LESSON 2

## OBJECTIVES

- To identify the members of the family

Learning Objectives Objetivo de Aprendizaje	Contents Contenidos	Playful Activities Actividades Lúdicas	Correlated Matters Materias Correlacionadas
Describing members of the family, créate a family tree,	- The Family.	<p>Use the technique. <b><u>Buzzer- Zumbador</u></b></p>  <p><b>Materiales:</b> <b>2 objetos planos, 2 sobres/bolsas, tarjetas rayadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divide la clase en dos grupos.</li> <li>• Cada grupo tiene un escritorio con un libro de trabajo o cualquier objeto plano. Ese objeto se llamará</li> </ul>	<p>En Ciencias Sociales La familia. Español: La descripción o narración.</p>

		<p>"zumbador." Cada grupo tiene una bolsa de tarjetas de vocabulario u objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada grupo selecciona un estudiante para ir primero.</li><li>• El maestro pronuncia una palabra de vocabulario y el primer alumno de cada grupo debe encontrarla y colocarla en el "zumbador" del escritorio.</li><li>• El primer grupo para colocar el objeto en el "zumbador" obtiene un punto. Continúa hasta que cada estudiante se haya ido o las palabras hayan sido dominadas.</li></ul>	
--	--	---	--



## LANGUAGE SKILLS

- Listening      - Speaking      - Reading      - Writing

COMPETENCES C.M.T    M.C.S.T.    L.L      C.A.E C.F.L    D.C.      S.C.C.  
S.I.E

## Lesson 2: the Members of the family

Objetivos	Resultados del aprendizaje
Identificar los miembros de la familia en el orden cronológico.	Expresar en orden cronológico los miembros de la familia.

Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
Good morning mother Good afternoon father Hello mother Hi father	Grandmother, grndfather, aunt, uncle, brother, sister, son daughter, cousin grandson granddaughter, niece, nephew, Godmother, Godfather.

## Desarrollo de la sesión

En esta sesión se pretende enseñar la teoría a través de una presentación de PowerPoint muy animada para que tanto vocabulario nuevo y desconocido, no suponga una ralentización del aprendizaje y la pérdida de interés por parte del alumno. Así pues, se realizará un breve repaso de 5 minutos al comienzo de la sesión para recordar "Los miembros de la Familia", se procederá a la explicación de la teoría siempre interactuando con el alumno, y finalmente se pondrá en práctica la actividad lúdica que afiance el contenido de dicha sesión.

Actividad lúdica	Explicación
Temporalidad: 20 minutos antes del final de la sesión.  Agrupación: Grupos de 5.	Se divide la clase en grupos de cinco. Dentro de cada grupo tiene que haber un ejemplo de un miembro de la familia: padre, madre, abuelo, abuela e hijo (a); los alumnos de un mismo grupo de familia se tienen que poner de acuerdo para que no haya repeticiones. Tras haber elegido cada participante qué miembro de la familia quiere ser, se escenificará con las características aprendidas hasta ahora al resto de la clase. Conforme un alumno hace una escenificación y otro la adivina, deberá decir el vocabulario relacionado con ésta para que sea válido. Por ejemplo: si se hace el gesto de un señor con bastón, se debe decir "grandfather". Esta actividad hará que todos los alumnos estén atentos a lo que hagan sus compañeros, de manera que también vayan relacionando ciertos gestos con el nuevo vocabulario. Por otro lado también se trabaja la

	cohesión de grupo, el trabajo en equipo y la dinamización del ambiente ya que esta actividad es un claro ejemplo de aprender divirtiéndose.
--	---


## Criterios de evaluación

Participar en conversaciones orales sobre la familia; asimilar gestos que se relacionen directamente con el vocabulario aprendido; conocer los miembros de la familia. Por ejemplo My mother Name is Ana.
--

## LESSON 3

## OBJECTIVES

- To recognize people feeling.

Learning Objectives Objetivo de Aprendizaje	Contents Contenidos	Playful Activities Actividades Lúdicas	Correlated Matters Materias Correlacionadas
Dramatize a scene to illustrate feeling	- The Feeling.	Use the technique. <b><u>Charades</u></b>  <b>Materiales: tarjetas rayadas y marcadores</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un estudiante selecciona una tarjeta con un mandato o acción (palabras o imágenes).</li> <li>• Ese estudiante debe representar la palabra, frase o imagen.</li> <li>• En equipos o toda la clase adivina qué mandato o acción está haciendo el estudiante.</li> </ul>	- Español: El sustantivo. Expresiones Artísticas Dibujo sugeridos de las emociones

## LANGUAGE SKILLS

- Listening      - Speaking      - Reading      - Writing

COMPETENCES C.M.T    M.C.S.T.    L.L      C.A.E C.F.L    D.C.      S.C.C.  
S.I.E

## Lesson 3 The Feeling

Objetivos	Resultados del aprendizaje
Observar imágenes sobre diferentes estados de ánimos; contestar a preguntas sencillas sobre los sentimientos; identificar las diferencias entre los estados de ánimos; aprender vocabulario relacionado con los estados de ánimos (los sentimientos.)	Completar oraciones y diagramas con la información que los alumnos han aprendido respecto a los sentimientos.

Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
My father is happy. My mother is sad	Tired, hot, cold, sick, sleep, full, surprised, bored, worried.

## Desarrollo de la sesión

En esta sesión la parte de teoría también se realizará a través de una presentación de PowerPoint al igual que en la anterior sesión. En esta unidad didáctica no se utiliza el libro del estudiante porque a la hora de planificarla se consideró que sería mejor hacer un soporte teórico independiente, con imágenes y animaciones que capten la atención de los niños. Una de las actividades lúdicas que se proponen en esta sesión está al comienzo de la misma y servirá de repaso del vocabulario aprendido para poder asimilar el nuevo y que los alumnos vayan organizando en su memoria todos los vocablos nuevos para que pasen a formar parte de su competencia lingüística.

Actividad lúdica	Explicación
Temporalización: 15 minutos en el comienzo de la sesión  Agrupación: Por parejas y después grupo completo.	Se divide la clase por parejas y a cada una se le reparte una tarjeta que contiene una imagen. Los alumnos tienen que hablar con su compañero e imitar lo de la imagen razonándola correctamente. Tras un tiempo destinado a que los alumnos se comuniquen con su pareja, el profesor irá pareja por pareja preguntando la imagen de la tarjeta. Acto seguido, los alumnos hayan imitado la emoción luego deben ir trabajando en una pregunta que harán al público su razonamiento al resto de la clase. Ejemplo: "What do you feel? I am very happy". Esta actividad favorece que los alumnos se concentren desde el comienzo de la sesión y



	muestren interés por el resto de preguntas ya que el profesor da la opción de levantar la mano si se conoce la respuesta.
--	---


## Criterios de evaluación

Participar en conversaciones orales sobre los sentimientos; happy, sad, cold, hot, furious, disgusted, worried, bored, full; realizar preguntas y respuestas con un modelo relacionadas con los sentimientos; dar ejemplos de los diferentes estados de ánimos.

## LESSON 4

## OBJECTIVES

- To identifying The different parts of the body

Learning Objectives Objetivo de Aprendizaje	Contents Contenidos	Playful Activities Actividades Lúdicas	Correlated Matters Materias Correlacionadas
Draw the human body.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- The parts of the body.</li> </ul> <p>Habla de body y la ilustración es de tiempo.</p>	<p>Use the technique.</p> <p><b>BINGO</b></p> <p><b>Materiales: papel,</b></p>  <p><b>lápices o marcadores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aliente a los estudiantes a crear un tablero de bingo en una hoja de papel.</li> <li>• Los estudiantes pueden crear sus propios tableros de bingo colocando las palabras del vocabulario en cualquier lugar que elijan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matemáticas.</li> <li>-Las operaciones de números naturales.</li> <li>- Ciencias Naturales</li> </ul> <p>Los sistemas y los sentidos.</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes gritan Bingo cuando oigan 3 en una fila.</li> <li>• Los maestros pueden hacerlo más desafiante agregando más filas y columnas a la pizarra.</li> </ul>	
--	--	---	--

## LANGUAGE SKILLS

- Listening      - Speaking      - Reading      - Writing  
 COMPETENCES C.M.T   M.C.S.T.   L.L      C.A.E C.F.L      D.C.      S.C.C.   S.I.E

## Lesson 4 The parts of the body

Objetivos	Resultados del aprendizaje
Identificar las partes del cuerpo.	Reconocer cada una de las partes del cuerpo en inglés e identificarla mediante el canto "head and showlder".

Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
Face Eyes Nose Mouth	Hair, ear, foot, knee, showlder, leg, toes, neck, hand, fingers, arm, elbow, back, head, nail.

## Desarrollo de la sesión

En esta sesión se pretende enseñar la teoría a través de un canto head and showlder muy animada para que tanto vocabulario nuevo no se pierda el interés por parte del alumno. Así pues, se realizará un breve repaso de 5 minutos al comienzo de la sesión para recordar "Las partes del cuerpo", se procederá a la explicación de la teoría siempre interactuando con el alumno, y finalmente se pondrá en práctica la actividad lúdica que afiance el contenido de dicha sesión.

Actividad lúdica	Explicación
Temporalidad: 20 minutos antes del final de la sesión.  Agrupación: 2 grupos.	Se divide la clase en dos grupos. Cada grupo cantara la canción y señalara sus partes mientras canta. Conforme un alumno hace una escenificación y otro la adivina, deberá decir el vocabulario relacionado con ésta para que sea válido. Por ejemplo: si se señala la rodilla el grupo debe de menciones "knee". Esta actividad hará que todos los alumnos estén atentos a lo

	que hagan sus compañeros, de manera que también vayan relacionando ciertos gestos con el nuevo vocabulario. Por otro lado también se trabaja la cohesión de grupo, el trabajo en equipo y la dinamización del ambiente ya que esta actividad es un claro ejemplo de aprender divirtiéndose.
--	---


Criterios de evaluación

Participar en conversaciones orales sobre las partes del cuerpo; asimilar gestos que se relacionen directamente con el vocabulario aprendido; conocer las partes del cuerpo. Por ejemplo My eyes are Green.
---

LESSON 5

OBJECTIVES

- To investigate and illustrate the building of their school.

Learning Objectives Objetivo de Aprendizaje	Contents Contenidos	Playful Activities Actividades Lúdicas	Correlated Matters Materias Correlacionadas
Describe characteristics of school.	- The school.	Use the technique. <b><u>Kaboom!</u></b>  <b>Materiales:</b> <b>paletas o tarjetas rayadas, marcadores</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se sientan en un círculo.</li> <li>• Los estudiantes se turnan para seleccionar</li> </ul>	Español: Los pronombres y adjetivos. Ciencias Sociales la Escuela.

		<p>una tarjeta o paleta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si el estudiante dice la palabra en la tarjeta o paleta correcta, puede quedarse con la tarjeta y volver a seleccionar.</li> <li>• Los estudiantes pueden continuar hasta que encuentren una palabra que no conocen.</li> <li>• Si encuentran una tarjeta o paleta que dice "¡Kaboom!", deben devolver todas sus tarjetas anteriores.</li> </ul>	
--	--	--	--

## LANGUAGE SKILLS

- Listening      - Speaking      - Reading      - Writing

COMPETENCES C.M.T    M.C.S.T.    L.L    C.A.E.C.F.L    D.C.    S.C.C.    S.I.E

## Lesson 5 The School.

Objetivos	Resultados del aprendizaje
Aprender la canción Mi Escuela. Identificar las partes de la escuela	Dominio del vocabulario de las partes de la escuela.

Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
Good morning, father, mother, happy hot cold.	Teacher, student, chair, book, notebook, pen, pencil, glue, Scissors, paper, clock, ruler, desk.

## Desarrollo de la sesión

La sesión será utilizada para el aprendizaje de una canción relacionada con el tema, la cual he realizado yo para que los alumnos puedan contextualizar el nuevo vocabulario para aumentar el grado de aprendizaje. Pero una canción se debe trabajar con toda la clase para que cumpla su función, de modo que tras ser cantada, por estrofas, una primera vez por la profesora y varias veces todos juntos, se irán haciendo gestos para su dramatización (sería una buena idea recurrir a los gestos realizados en la segunda sesión para recordarlos). Así pues, se cantará una última vez (con el ritmo de la canción "My school. Everyday in hot and cool ,I dayli go to my school ") y se procederá a que todos los alumnos elijan por parejas una de las estrofas, la escriban en un papel y dibujen lo que la estrofa dice. Es preferible realizar esta actividad cuando el vocabulario está en proceso de asimilación, porque si se presenta al comienzo de la unidad, los alumnos no entenderán la mayoría de las palabras y al final de la unidad didáctica, perdería el poder de contextualizar los términos ya que se da por hecho que ya se han aprendido.

Actividad lúdica	Explicación
<p>Temporalidad: 20 minutos antes del final de la sesión.</p> <p>Agrupación: 5 grupos.</p>	<p>Se divide la clase en cinco grupos. Cada grupo cantara la canción y la imitará. Esta actividad hará que todos los alumnos estén atentos a lo que hagan sus compañeros, de manera que también vayan relacionando ciertos gestos con el nuevo vocabulario. Por otro lado también, trabaja en equipo y la dinamización del ambiente ya que esta actividad es un claro ejemplo se aprende divirtiéndose.</p>

## Criterios de evaluación

Participar en conversaciones orales sobre los objetos de la escuela; asimilando pequeños diálogos o collage donde describen lo que tiene su escuela, que se relacionen directamente con el vocabulario aprendido; conocer las partes del cuerpo.  
 Por ejemplo: It is my school there are a lot off students.


## LESSON 6

## OBJECTIVES

- Recognize farm animals and pets.

Learning Objectives Objetivo de Aprendizaje	Contents Contenidos	Playful Activities Actividades Lúdicas	Correlated Matters Materias Correlacionadas
Identifying vocabulary related to	- The Animals.	<b>Materiales: Nada</b>	Ciencias Naturales: Clasificación



domestic animals.		 <ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro pre-enseña mandatos y palabras de acción.</li> <li>• Cuando el maestro dice "Simón dice" y da una orden, los estudiantes deben hacerlo correctamente.</li> <li>• Cuando el maestro no dice "Simón dice" antes del mandato, los estudiantes no deben hacerlo.</li> <li>• El maestro debería permitir que los estudiantes sean Simón: los estudiantes pueden seleccionar de una pila de tarjetas con mandatos y palabras de acción.</li> </ul>	de los Animales. Ciencias Sociales: la Fauna.
-------------------	--	---	---

## LANGUAGE SKILLS

- Listening    - Speaking    - Reading    - Writing

COMPETENCES C.M.T    M.C.S.T.    LL    C.A.E.C.F.L    D.C.    S.C.C.    S.I.E

## Lesson 6: The Animals

Objetivos	Resultados del aprendizaje
Identificar los animales por sus sonidos. Comprender las diferencias entre los sonidos ocasionados por animales.	Razonar las diferencias entre los animales y mascotas. Crear diálogos y juegos de rol.
Vocabulario previo	Nuevo vocabulario
Cat Dog	Horse, rabbit, mouse, pig, fox, spider, snake, hen, chicken, cow, bat, fish, bird, duck, butterfly.

### Desarrollo de la sesión

Tras haber hecho una revisión de los conocimientos previos a través de preguntas exploratorias, los alumnos verán un vídeo explicativo en el que se introduzca la unidad didáctica y puedan identificar el sonido de algunos animales entre otros conceptos de igual forma la correlacionamos con algunas materias académicas.

Actividad lúdica	Explicación
<p>Temporalización: 20 minutos antes del final de la clase.</p> <p>Agrupación: Grupo entero y por parejas.</p> <p>Recursos: computadora, video, Flashcards, pinturas.</p>	<p>Se reparte una tarjeta por alumno en la que aparezcan diferentes animales. Cada alumno deberá imitar su animal además de escribir su nombre de la tarjeta. Tras cinco minutos para que realicen lo anterior, todos se pondrán de pie y tendrán que buscar entre sus compañeros, quién tiene la misma tarjeta. Una vez encontrados, hablarán primero entre ellos y después nos explicarán a toda la clase la expresión como "What is your favorite animal?". "What color it is? Cada alumno deberá contesta su pregunta como My favorite animal is dog. Or the dog is the color White. De esta forma también se trabaja la forma oral.</p>

### Criterios de evaluación

Contestar respuestas sencillas a preguntas sobre los animales; copiar una tabla en el cuaderno y copiar correctamente los animales; participar en situaciones comunicativas ya sean orales o escritas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alcón, S. (2002). *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*. Castellón de la Plana, Universitat Jaume I.
- Ausubel, Y Otros (1968). *Aprendizaje Significativo*. Editorial Trillas Mexico.
- Ballesteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas*. Colombia: tesis de maestría.
- Baro, A. (2011). "Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento" *Innovación y Experiencias Educativas*. Recuperado el 29 de enero de 2019
- Barrón, T.( 2005) Concepción Criterios Para La Evaluación De Competencias En El Aula. Una Experiencia Mexicana Perspectiva Educacional, Formación De Profesores, Núm. 45, 2005, Pp. 104-121 Pontificia Universidad Católica De Valparaíso Viña Del Mar, Chile Disponible.
- Bernal, I. (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera*. Bogotá.
- Chiavenato, I. (2006). *Administración de Recursos Humanos*. Bogotá: Mc Graw Hill.
- Clérici. (2012). *El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior*.  
Revista diálogos pedagógicos.
- David, M. (2002). *Construyendo tu grandeza, valores y virtudes*. México: Ediciones Z S.R.L.
- Fernández Batanero, José María. (2013). Competencias docentes y educación inclusiva. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(2), 82-99.
- Flores, R. (2002). *Evaluación Pedagógica y Cognición*. Colombia: Mc Graw Hill.

- Gardner (2002). *Habilidades del pensamiento*. México: Colección Hiper-COL, Universidad Veracruzana.
- Goleman, D. (2002). *Inteligencia Emocional*. Barcelona, España: Cairos.
- Harmer, J. (2001). *English language teaching*. England: Pearson education limited.
- Leyva, R. (2005). El juego es cosa de niños. *Revista Invexa*, 10. Recuperado el 28 de enero de 2019, de [www.zona-bajio.com/EL\\_Juego.pdf](http://www.zona-bajio.com/EL_Juego.pdf)
- Montañés, C. (2013). La lúdica como estrategia didáctica. *Ponencia presentada en el Primer Encuentro de Experiencias Innovadoras en Educación intercultural y Bilingüe*. Colima.
- Montenegro, I. (2003). *Evaluación del desempeño docente. Fundamentos, modelos e Instrumentos*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Pérez Gómez, Ángel Ignacio (2007). *La naturaleza de las competencias básicas y sus implicaciones pedagógicas*. Consejería de Educación de Cantabria. Santander <http://www.redes->
- Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford: Heinemann Publishers.
- C. Richards, Jack; Lockhart, Charles. (1996) "Reflective teaching in Second language classrooms". New York: Cambridge University Press.
- Alcón Soler, Eva (2002), *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*, Castellón de la Plana, Universitat Jaume I.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. (3ª. Ed.). México: McGraw Hill.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ª. ed.). México: McGraw Hill.



- Florez, (1999). Enfoques de la investigación científica. Buenos Aires: Pegasso.
- Carvajal, (2015). Guía para el docente de la enseñanza del inglés como segunda lengua. Revista realidad y reflexión. Enero –junio 2015. San salvador, El Salvador.  
Recuperado de: <https://www.lamjol.info/index.php/RyR/article/view/2757>
- Genesee, F. (1994). Educating Second Language Children. Cambridge: Cambridge University Press
- Hellriegel, D. y Slocum, J. y Woodman. (2004). Comportamiento Organizacional. México:Thompson.  
Recuperado de: [http://ayudatec.cl/2012/08/15/juegos-online-para-nins-con-actividades -lúdicas/](http://ayudatec.cl/2012/08/15/juegos-online-para-nins-con-actividades-lúdicas/)Palmer, A. y Rodgers, T.S. (1983). Games in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1965). The rules of the game of marbles. London: Penguin.
- Sánchez Megolla, M., (2009). “El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés”. Octubre libro digital.
- Sabino, C. (2004). El proceso de investigación. Una Introducción Teórico – Práctica. Caracas. Panapo.
- Tamayo, O. y Tamayo, O. (2004). El Proceso de investigación. México: Limusa.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, P. (2006). Metodología de la Investigación. (4ª. ed.) México: McGraw Hill.
- Auerbach S. (2006).Dr. Toy's Smart Play –Smart Toys: How to Raise a Child with a High PQ (Play Quotient). Nueva York: St. Martin's Griffin.

- Bello Estévez, P. (1998). *Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos*. Madrid: Aula XXI-Santillana.
- Egan, K. (1994). *Fantasia, imaginación y su poder en la enseñanza*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Fingermann, J. G. (1970). *El Juego y sus Proyecciones Sociales*. Buenos Aires: Ateneo.
- García Flores, M. (2009). *Adquisición de vocabulario en inglés*. Recuperado de: [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_18/SALU\\_D\\_M\\_GARCIA\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_18/SALU_D_M_GARCIA_1.pdf)
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jack, C. Richards and Theodore S. Rodgers (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. (2nd edition). New York: Cambridge University Press.
- Juan Rubio A.D y García Conesa , I.M. (2013). *El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria*. Recuperado de: [http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](http://webs.uvigo.es/refiedu/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)
- M. Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford: Heinemann Publishers.

# ANEXOS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ  
PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN  
INSTRUMENTO 1: CUESTIONARIO  
TÉCNICA: ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA



Dirigido a: Docentes que imparten clases de inglés en las Escuelas Multigrado del distrito de Barú.

Objetivo:

Determinar las actividades lúdicas que brindan los docentes para la enseñanza de la asignatura de inglés y con qué materias las correlaciona en las escuelas multigradas del distrito de Barú.

Datos Generales

Edad \_\_\_\_\_

Último nivel académico \_\_\_\_\_

Años de Experiencia Docente \_\_\_\_\_

¿Qué modelo educativo emplea usted para planificar sus clases de inglés? \_\_\_\_\_

---

---

---

¿Qué dinámicas utiliza para la enseñanza del inglés?

---

---

---

¿La metodología de enseñanza del inglés utilizada por usted en que se centra y con materias la correlaciona?

---

---

---

¿Qué estrategias de enseñanza del inglés utiliza en el aula con sus estudiantes?

---

---

---

---

---

¿Cuál considera usted debe ser el dominio en inglés que debe tener sus estudiantes al finalizar el curso? (leerlo, escribirlo, hablarlo y comprenderlo)

---

---

---

---

¿Qué opina sobre el uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés y con la correlación de las materias académicas?

¡Gracias por su colaboración!







UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIRIQUÍ  
PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN  
INSTRUMENTO 2: CUESTIONARIO  
TÉCNICA: ENCUESTA



Dirigido a: Estudiantes de las Escuelas Multigrado del distrito de Barú.

**Objetivo:** Establecer si los juegos y las dinámicas para la enseñanza del inglés son efectivas en el quehacer educativo de los docentes en servicio.

La información contenida en este instrumento de confidencial y será usada en la investigación denominada: Las actividades lúdicas como estrategias para la enseñanza del inglés correlacionada con las materias académicas del plan de estudio para las escuelas multigrado del distrito de Barú, República de Panamá. Período 2018-2019.

Indicaciones: Marque con una equis (X) la casilla de su preferencia, de acuerdo con la siguiente Escala: Totalmente de acuerdo (5), De acuerdo (4), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), En desacuerdo (2), Totalmente en desacuerdo (1)

	5	4	3	2	1
¿Es para usted importante el idioma del inglés?	Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia
Aprender el idioma inglés le parece:	Muy frecuente	Frecuente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
¿Con qué frecuencia practica el idioma inglés?	Gramática	Hablar	Leer	Escribir	Escuchar
¿Qué destrezas del inglés considera usted más importante?	Escuchar canciones	Observar videos	Escribir cuentos	Leer historietas	Juegos dinámicos

Qué estrategias te resultan más fáciles para aprender inglés:

Actividades para trabajar en grupo	Actividades para realizar en casa (tareas)	Actividades para realizar en parejas	Actividades dirigidas	Actividades individuales
------------------------------------	--	--------------------------------------	-----------------------	--------------------------

¿Qué actividades le gustaría realizar durante las clases de inglés?

Actividades extra clase	Actividades orales	Exposiciones	Quizes	Examen
-------------------------	--------------------	--------------	--------	--------

¿Cómo te gustaría ser evaluado en las clases de inglés?

Dinámico	Creativo	Motivador	Entusiasta	orientador
----------	----------	-----------	------------	------------

¿Cómo le gustaría que su profesor de inglés fuera?



## OTRAS ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR EN EL AULA

### MULTIGRADO

#### **Tema 1: Las partes del cuerpo.**

Para intentar a aprender-enseñar las partes del cuerpo, sería útil comenzar por nombrar cada parte del cuerpo que deseamos aprender y el estudiante hace una repetición de cada palabra en inglés e ir escribiéndolas en el tablero. Seguidamente, se pondrían por grupos de trabajos y pondremos en clase una canción en inglés head and showlder que trata que los estudiantes vayan cantando y señalándose las partes del cuerpo. La pareja deberá seguir cada movimiento que vaya dirigiendo la canción. Otra actividad muy motivante podría ser dibujarse uno al otro en cartulina y uno pronuncia en ingles una parte del cuerpo y el otro la va escribiendo en la parte correspondiente, se pintara de diferentes colores su cuerpo ya que cada parte llevara un color diferente. Lo que se busca es que el estudiante pueda producir estructuras, ya que aprender vocabulario es esencial, pero sería necesario saber expresarlo con la construcción de frases, aunque fuesen muy básicas. Aprovechando que han elaborado su propio cuerpo, podremos realizar un nuevo juego para seguir practicando el vocabulario del cuerpo humano y construcción de frases. Cada estudiante irá al tablero con su dibujo del cuerpo en la mano, enseñándola al resto de compañeros. Los compañeros le harán preguntas acerca de las características de su cuerpo con la siguiente estructura: "Have you got..... (three hands/ a big mouth/....?)"

**Tema 2: Los sentimientos.**

Para introducir este tema, sería muy útil que el alumnado también fuese el protagonista a la hora de empezar con el vocabulario nuevo. Para este tema, por ejemplo, el docente, escribe en el tablero los tres estados de ánimo más básicos (happy, sad and angry). A continuación de uno en uno, los estudiantes van a ir al tablero, deberá expresar con la cara una de estas tres emociones, y el resto intenta adivinar de cuál de los tres estados se trata, utilizando unas estructuras de frases básicas practicadas anteriormente.

Otra actividad sería el

Quiz-Quiz-Trade: Preguntar-Preguntar-Intercambiar

Materiales: tarjetas rayadas, marcadores

- Cada estudiante recibe una tarjeta con una palabra en inglés y la misma palabra traducida en español.
- Estudiantes deben caminar por el salón mientras están escuchando música, y cuando para la música, necesitan encontrar una pareja rápidamente.
- En parejas, cada estudiante lee la palabra en inglés de su tarjeta a su pareja, y la pareja tiene que decir la palabra en español. Si responde mal, se puede decir la respuesta correcta.
- Después de responder bien, la pareja hace lo mismo.
- Después, se cambian tarjetas, buscan otra pareja, y repiten el proceso con una palabra nueva.

### **Tema 3: La frutas y vegetales.**

Esta es una de las unidades en las que sería necesario hacer una clasificación, para que el vocabulario no sea tan monótono por parte del alumnado. Para relacionar este método con el tema de "pyramid food" sería una buena forma aplicando dos columnas para comenzar la clasificación. Cada estudiante se levanta y busca la flashcard que el profesor ha pronunciado y la pega en la columna a la que pertenece. Otra dinámica para enseñar esta lección sería esta:

#### **Buzzer- Zumbador**

**Materiales:** 2 objetos planos, 2 sobres/bolsas, tarjetas rayadas

- Divide la clase en dos grupos.
- Cada grupo tiene un escritorio con un libro de trabajo o cualquier objeto plano. Ese objeto se llamará "zumbador." Cada grupo tiene una bolsa de tarjetas de vocabulario u objetos.
- Cada grupo selecciona un estudiante para ir primero.
- El maestro pronuncia una palabra de vocabulario y el primer alumno de cada grupo debe encontrarla y colocarla en el "zumbador" del escritorio.
- El primer grupo para colocar el objeto en el "zumbador" obtiene un punto. Continúa hasta que cada estudiante se haya ido o las palabras hayan sido dominadas.

**Tema 4: Las plantas y animales.**

En este tema es bueno tratar las necesidades y componentes más característicos de las plantas y de los animales, para que diferencien y vean la parte similar de ambos. Para ello vamos a desarrollar el método de Diagrama de Venn. Para estudiar los tipos de plantas, que están clasificadas en “trees, bushes and grass”, se debe introducir con una estructura como esta “In my school, there are.” y elaborarán un informe en el que aparecen tres columnas con cada tipo de planta que están estudiando.

En cada columna irán anotando cruces por cada planta que vayan viendo, para al finalizar la tarea poner en común cuantos árboles, por ejemplo, había en el patio. Cuando han interiorizado la frase en inglés, el alumnado hará una visita guiada por el docente al patio de la escuela, en la cual van a observar, escuchar al docente, y a practicar este vocabulario. Primero observan cada planta que hay en el patio, y anotan las cruces correspondientes, seguidamente se forman parejas y van paseando por el patio acercándose a cada planta y dialogan con frases como... “This is a tree.”

Otra actividad que se puede implementar es:

**Tema 5: Libre elección de lecturas en inglés.**

Esta actividad va muy enfocada a la lectura. Uno de los muchos caminos que he elegido para desarrollar esta actividad es la recomendación de una antología de cuentos en inglés. Cada alumno trabajaría uno distinto, partiendo de un único y mismo patrón para

todos los estudiantes, es decir, que haya similitud a la hora de analizar los rasgos principales de cada libro, de forma que después pueda hacerse una puesta en común entre todos, ya que cada alumno aportará su idea y su experiencia ante la lectura que haya hecho. Basándome en (Cesteros, 2004), estos son algunos de los criterios a seguir a la hora de seleccionar textos literarios:

- Conseguir que el texto sea adecuado al nivel de los alumnos.
- Escoger un tipo de discurso que no obstaculice la comprensión del texto.
- La obra literaria debe estar en coherencia con la programación del curso para que a la vez que lean historias estén adquiriendo también conocimientos. En conclusión, intentar todo lo posible para que la obra literaria esté relacionada con el tema de la unidad que se esté trabajando o que ya hayan estudiado los alumnos.
- En cuarto lugar, el texto literario escogido debe estar relacionado con los intereses y gustos del alumnado.
- Y finalmente, en quinto lugar estas lecturas deben reflejar una imagen, un sentimiento, algún conflicto con uno o varios personajes para llamar la atención del alumno. Para darle un buen sentido y un buen enfoque a esta actividad, es recomendable aplicar cada uno de estos pasos. (p 251)

### **Tema 6: Trabajar con expresión oral: “viñetas”**

Esta actividad puede ser utilizada para diferentes temas o unidades de la asignatura de inglés y podría llamarse “viñetas”. Empezamos por repartir a los alumnos viñetas aisladas de cómics. Los alumnos deberán buscar y encontrar a tres compañeros que tengan viñetas relacionadas con la suya para formar una tira de cómic de cuatro viñetas. Para el desarrollo de esta actividad, es necesario establecer como norma principal el uso de la lengua extranjera para interactuar con los demás y describir las historias que le han tocado, además de lograr entender lo que relatan los demás compañeros.

**Tema 7: Tipos de material para el uso de las canciones.**

Según (Chacón Garrido 2009) “Las canciones, rimas y poemas llevan consigo la comprensión, análisis y construcción del mensaje. Se trata de comprender la canción, la rima o el poema, analizarlo y construirlo” (p. 11-12)

El objetivo es escuchar, entender y practicar rimas a partir del vocabulario básico que aprende el niño, donde es capaz de cantar, recitar, dramatizar, admirar lo bello, sentir la música etc. Existen multitud de opciones para crear actividades de aprendizajes de contenidos en inglés con el uso de la canción. Entre estas voy a nombrar algunas que pueden ser bastante divertidas en el aula, como son: las grabaciones en cintas, diapositivas, películas, canciones, cómics, folletos de periódicos y revistas. Algunas canciones que pueden ser utilizadas en nuestra clase de inglés son:

If you're happy and you know it.

Old Mac Donald had a farm.

There are seven days.

Head and shoulder.

Otros juegos útiles para trabajarlos en clase son: Bingo fonético de palabras

Dominó de vocabulario.