



# **UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.**



---

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

## **FACULTAD DE PEDAGOGÍA**

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER SEMESTRE, GRUPO A, DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR DE LA ESC. GRAL. MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA, UBICADA EN LA COLONIA CENTRO DE LA CIUDAD DE COATZACOALCOS, VERACRUZ”

### **TESIS PROFESIONAL**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

**PAOLA IRENE SANABRIA MIRANDA**

ASESOR DE TESIS:

**LIC. ANIMYLEY IZQUIERDO KANGA**

**COATZACOALCOS, VERACRUZ.**

**MARZO 2018**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**Dedicado a mi Madre.**

Por enseñarme a ser una mujer independiente, apasionada,  
comprometida e íntegra pero, sobre todo, por demostrarme  
que las adversidades de la vida se solucionan con una sonrisa.

¡TE AMO MAMÁ!

## **AGRADECIMIENTOS**

### **A Dios,**

Por las experiencias vividas y la hermosa familia en la que me tocó crecer.

### **A mi mamá Paty,**

Por ser una mujer excepcional y apoyarme a pesar de mis indecisiones.

### **To my little sister Paty,**

Porque su presencia me llena de felicidad, por motivarme a ser mejor, enseñarme algo nuevo cada día y apoyarme a pesar de nuestras diferencias.

### **A Chavita,**

Porque aunque todavía me duele su partida, la misma me enseñó una gran lección de vida.

### **A mi tía Irene,**

Por ser como una segunda madre, hacerme reír con sus ocurrencias e historias y ser mi ejemplo de superación a pesar de las dificultades que nos presenta la vida.

### **A mi tío Pacho (Luis),**

Porque nunca nos deja solas y siempre nos acompaña en todas nuestras aventuras y desventuras.

### **A mi tía Lulú,**

Por consentirme, darme ánimos en todo momento y procurar que nunca me quede sin comer.

### **A mi querida maestra Any,**

Que ha sido parte fundamental de mi formación como pedagoga desde primer semestre y me hizo descubrir mi potencial como docente y lo creativa que puedo llegar a ser.

De igual manera me gustaría agradecer a mi tía **Cecy Sanabria** por el apoyo brindado a pesar de la distancia, a mis mejores amigas **Luu Lozano, Mabel Arce y Dulce Sanabria** por hacer mi trayecto más ameno, soportar mis arranques de locura y apoyarme siempre que lo necesite, también agradezco a mis **Jessica, Cynthia, Ana y Berenice** por compartir tantas experiencias estos cuatro años y brindarme su hermosa amistad, a mis maestras **Ketis, Lulú, Sally y Bety** por su ejemplo de pasión y entrega a lo que hacen; por último, agradezco a los maestros y estudiantes que me brindaron su apoyo durante la realización de mi investigación de campo en la **Esc. “Gral. Miguel Alemán González Mixta”**.

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE  
DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER  
SEMESTRE, GRUPO A, DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR DE LA  
ESCUELA GENERAL MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA,  
UBICADA EN LA COLONIA CENTRO DE LA CIUDAD DE  
COATZACOALCOS, VERACRUZ”**

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	9
<b>CAPÍTULO 1</b>	
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	
<b>1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	12
<b>1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA</b>	14
1.2.1 Justificación del Problema	14
1.2.2 Formulación del Problema	15
<b>1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS</b>	15
1.3.1 Objetivo General	15
1.3.2 Objetivos Particulares	16
1.3.3 Objetivos Específicos	16
<b>1.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS</b>	17
1.4.1 Enunciación de Hipótesis	17
1.4.2 Determinación de Variables	17
1.4.2.1 Variable Independiente	17
1.4.2.1.1 Indicadores de la Variable Independiente	17
1.4.2.2 Variable Dependiente	17
1.4.2.2.1 Indicadores de la Variable Dependiente	18
<b>1.5 DISEÑO METODOLÓGICO</b>	18
1.5.1 Investigación Documental	18
1.5.2 Investigación de Campo	19
1.5.2.1 Delimitación del Universo	19
1.5.2.2 Selección de la Muestra	19
1.5.2.3 Instrumentos de Prueba	19
<b>CAPÍTULO 2</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	

<b>2.1 ACTIVIDADES LÚDICAS.</b>	22
2.1.1 Antecedentes de la lúdica	22
2.1.2 Concepto de actividad lúdica.	23
2.1.3 Características de las actividades lúdicas.	25
2.1.4 La lúdica como estrategia didáctica.	26
2.1.5 Clasificación de las actividades lúdicas según su estructura.	27
2.1.6 Aprender a través del juego.	31
2.1.7 La aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.	34
2.1.8 Beneficios de utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés.	35
<b>2.2 APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.</b>	37
2.2.1 Antecedentes de la enseñanza del idioma inglés.	37
2.2.2 Importancia de aprender inglés.	39
2.2.3 El proceso de aprender inglés	41
2.2.4 Problemáticas para aprender inglés.	43
2.2.5 Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades de lenguaje.	44
2.2.6 Exámenes y niveles comunes de referencia en inglés de manera oficial.	50
2.2.7 El idioma inglés a nivel medio superior en México.	52
2.2.8 Dificultades en los estudiantes para hablar inglés.	54
<b>CAPÍTULO 3</b>	
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	
<b>3.1 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA APLICADA A LOS ESTUDIANTES.</b>	58
<b>3.2 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA INICIAL APLICADA A LOS ESTUDIANTES.</b>	60
<b>3.3 INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA DOCENTE.</b>	66
<b>3.4 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN FINAL APLICADA A LOS ESTUDIANTES.</b>	69

<b>3.5 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA FINAL APLICADA A LOS ESTUDIANTES.</b>	71
<b>3.6 TABLA COMPARATIVA DE LAS EVALUACIONES</b>	81
<b>3.7 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE LA COMPARACIÓN DE PROMEDIOS OBTENIDOS EN LAS EVALUACIONES DIAGNÓSTICA Y FINAL</b>	83
<b>CONCLUSIONES</b>	84
<b>RECOMENDACIONES</b>	86
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	90
<b>ANEXOS</b>	96

## INTRODUCCIÓN

La forma de comunicarse ha cambiado significativamente a comienzos del siglo XXI y ha evolucionado paulatinamente con la invención del internet. Actualmente gracias a la creación de múltiples redes sociales se es posible interactuar con una vasta diversidad de personas pertenecientes a diferentes culturas, sin embargo, no todo es felicidad ya que existe una “barrera” que obstaculiza dicha interacción, el lenguaje.

Debido a la cercanía de México con Estados Unidos el idioma inglés se ha convertido en una parte fundamental en la formación académica de los estudiantes de todos los niveles, siendo este idioma una “Lingua Franca” es muy fácil alcanzar a comunicarse en todas partes del mundo e, incluso, con un solo clic acceder a la extensa gama de información que se encuentra en internet.

Es por lo anterior, que las autoridades educativas se han visto en la necesidad de renovar los planes de estudio para la enseñanza del inglés, logrando así, cubrir parte de las demandas y necesidades educativas que exige la sociedad actual y que ayudan a los estudiantes a conseguir un futuro prometedor.

Son muchas las causas necesarias para aprender este idioma, pero en ocasiones no se enseña o se aprende de manera correcta a consecuencia de diversos factores, entre algunos de ellos se encuentra en cómo los docentes de esta asignatura abordan los temas en clase, estos suelen ser aburridos y tradicionalistas, dejando de lado estrategias, actividades, técnicas, etc. que ayuden a reforzar dichos conocimientos.

Es por lo anterior que mediante la realización de esta investigación se pretende dar un giro de 360° a la enseñanza del idioma inglés, esto con la aplicación de actividades lúdicas que permitan a los estudiantes de nivel medio superior reforzar sus conocimientos y experimentar aspectos desconocidos o inciertos que, en muchas ocasiones, ofrece esta

lengua, la elección de este tema nace a partir de la inquietud sobre el futuro académico y profesional de los estudiantes a causa de las exigencias y los altos estándares laborales que se presentan actualmente.

A causa de lo anterior, el presente proyecto de tesis se divide en tres capítulos, fundamentados con una investigación documental y posteriormente de campo. El **primer capítulo** corresponde a la metodología de la investigación y en éste se encuentran aspectos como el planteamiento y enunciación del problema, delimitación de objetivos, formulación de hipótesis y el diseño metodológico, donde se informa acerca de la institución que se eligió para la aplicación de las actividades lúdicas.

El **segundo capítulo** lo conforma el marco teórico, considerado la espina dorsal de esta investigación, ya que en éste se sustentan los antecedentes, características, entre otras descripciones específicas de ambas variables que ayudarán a contextualizar la problemática que se plantea resolver.

El **tercer capítulo** se da a través del análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la investigación de campo, éstos son consecuencia de las actividades e instrumentos aplicados expresados en gráficas.

Posteriormente al último capítulo se desarrollan las conclusiones y recomendaciones donde se detallan observaciones y resultados obtenidos de la experiencia. Del mismo modo, se localiza la bibliografía que fundamenta y respalda el segundo capítulo, así como también se encuentran los anexos, en los cuales se presentan el cronograma de actividades, planes de clase, la estructuración de los juegos utilizados y fotografías que lo evidencian.

**CAPÍTULO 1**  
**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La globalización ha generado la necesidad de hablar otros idiomas que permitan seguir cruzando barreras entre países, pero ninguno ha sido de gran importancia en el ámbito académico y profesional como lo es el idioma inglés, brindando así mejores oportunidades en México y el extranjero.

La enseñanza del idioma inglés tuvo sus inicios con la expansión del intercambio comercial y la colonización del imperio británico a nivel mundial durante el siglo XV, pero fue hasta mediados del siglo XIX que se da la educación formal de dicho idioma.

En México, el inglés se empieza a impartir de manera obligatoria en secundarias públicas desde 1926 y a partir de 1992 algunos estados de la república, bajo su propia iniciativa, deciden implementar programas de inglés para escuelas primarias.

Actualmente, en México se ve un desbalance importante entre el nivel de inglés solicitado y la capacidad de los docentes asignados para enseñarlo profesionalmente. Según la Organización “Mexicanos Primero”, el 14.7 % de los docentes de escuelas públicas asignados para impartir la materia no lo entienden, ya que es posible ser maestro de inglés sin saber el idioma.

En 2015, la Organización Educación Primero (EF por sus siglas en inglés: Education First) realizó un ranking mundial a 70 países acerca de su dominio en el idioma inglés, México ocupó la posición número 40 clasificando en la categoría de nivel bajo y, en el desglose obtenido por provincia, el estado de Veracruz obtuvo un porcentaje del 48.67% posicionándose de igual manera en el nivel bajo.

Durante la infancia, los niños son más receptivos al aprendizaje de otras lenguas, es por eso que varios autores recomiendan que la educación del idioma inglés se de a muy temprana edad, pero la realidad educativa en México es otra y es en el nivel medio superior donde los estudiantes suelen sufrir las consecuencias de no contar con dicha formación.

Por lo tanto, es de vital importancia que las Instituciones de Educación Media Superior implementen métodos y estrategias efectivas que estén encaminadas a la inserción del aprendizaje en lenguas extrajeras con énfasis en inglés, logrando que los estudiantes puedan trascender el mundo que la globalización pone cada día más a su alcance.

La asignatura de inglés puede ser una de las más difíciles de enseñar y, la mayoría de los docentes, siguen implementado la enseñanza tradicional, olvidando que el juego es algo instintivo en el ser humano y que la utilización de éste puede encaminar a despertar interés en los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Partiendo de lo anterior, la aplicación de actividades lúdicas logrará que las clases sean más dinámicas, creativas y entretenidas.

Sin lugar a dudas, aprender inglés se ha convertido en un factor clave a la hora de determinar las posibilidades de inserción laboral, obtención de becas, ingreso a instituciones académicas de prestigio, etc., por tanto, es necesario que los estudiantes de bachillerato refuercen lo aprendido en clase con la utilización de actividades lúdicas.

Aunque la Secretaria de Educación Pública (SEP) ha empezado a desarrollar proyectos sobre la enseñanza del idioma inglés, todavía no se le da la trascendencia debida y la falta de su conocimiento es una situación que puede frenar el avance de la trayectoria académica y profesional de los estudiantes en un futuro no muy lejano.

## **1.2 ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA**

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER SEMESTRE, GRUPO A, DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR DE LA ESC. GRAL. MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA, UBICADA EN LA COLONIA CENTRO DE LA CIUDAD DE COATZACOALCOS, VERACRUZ”

### **1.2.1 Justificación del Problema**

El inglés es considerado un idioma universal de gran importancia, principalmente para los países de habla hispana. El aprendizaje de éste es una manera de dar apertura al conocimiento de otras culturas, al igual que mantener la comunicación en todas partes del mundo.

Para algunos estudiantes puede ser frustrante aprender un nuevo idioma así como no tomarle la importancia adecuada para su formación académica y profesional, siendo éstas unas de las razones más importantes para la realización de esta investigación, que con la implementación de actividades lúdicas en el aula puede generar un mayor interés, logrando así que el aprendizaje de algo desconocido se vuelva divertido y de gran relevancia para sus vidas.

Las actividades lúdicas es un tema novedoso que ha trascendido en los últimos años pero, al igual que el inglés, no se ha priorizado en el sistema educativo mexicano, sobre todo en el nivel medio superior donde existe un acercamiento al mundo laboral.

Por tal razón, la presente investigación se enfocará en comprobar que la utilización de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en el nivel medio superior reforzará lo aprendido en clases o en otros niveles educativos, ya que la utilización del juego durante el proceso de enseñanza - aprendizaje es una estrategia que conlleva a diferentes beneficios para los estudiantes.

Con la realización de esta investigación también se pretende que los estudiantes descubran la importancia del inglés en el marco de la globalización y que aprender inglés con la utilización de diversas actividades lúdicas logrará potencializar sus habilidades, desarrollar su creatividad e incrementar la sociabilidad con sus compañeros de clase.

## **1.2.2 Formulación del Problema**

¿Será que si se aplican actividades lúdicas a los estudiantes de tercer semestre grupo “A”, en nivel medio superior de la Esc. Gral. Miguel Alemán González Mixta se reforzará el aprendizaje del idioma inglés?

## **1.3 DELIMITACIÓN DE OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo General**

Comprobar que la aplicación de actividades lúdicas reforzará el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de tercer semestre grupo “A”, de la Esc.Gral. Miguel Alemán González Mixta del nivel medio superior.

### **1.3.2 Objetivos Particulares**

- Analizar la importancia del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 3° semestre del nivel medio superior.
- Precisar los beneficios que conlleva utilizar actividades lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de 3° semestre del nivel medio superior.
- Determinar las actividades lúdicas para el reforzamiento del idioma inglés en estudiantes de nivel medio superior mediante una investigación de campo.

### **1.3.3 Objetivos Específicos**

- Estimar cuáles son las dificultades que se presentan en los estudiantes al aprender inglés a través de un examen diagnóstico.
- Valorar si el docente conoce o emplea las actividades lúdicas para la enseñanza del idioma inglés por medio de una encuesta.
- Determinar si los estudiantes son conscientes de la importancia de aprender el idioma inglés con la realización de una encuesta.
- Explicar a los estudiantes la importancia del aprendizaje del idioma inglés en el nivel medio superior mediante una infografía.
- Elaborar diversas actividades lúdicas para los estudiantes de nivel medio superior.
- Aplicar diversas actividades lúdicas a los estudiantes de nivel medio superior.
- Calificar los conocimientos obtenidos por los estudiantes mediante un examen final.
- Estimar si agrado la utilización de actividades lúdicas en los estudiantes por medio de una encuesta final.
- Comparar los resultados obtenidos en el examen diagnóstico y el examen final a través de una gráfica de barras.

## **1.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

### **1.4.1 Enunciación de Hipótesis**

Si se aplican actividades lúdicas entonces se reforzará el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de tercer semestre, grupo A, de nivel medio superior en la Esc. Gral. Miguel Alemán González.

### **1.4.2 DETERMINACIÓN DE VARIABLES**

#### **1.4.2.1 Variable Independiente**

Actividades lúdicas.

##### **1.4.2.1.1 Indicadores de la Variable Independiente**

- Antecedentes de la lúdica.
- Concepto de actividad lúdica.
- Características de las actividades lúdicas.
- Clasificación de las actividades lúdicas según su estructura.
- La lúdica como estrategia didáctica.
- Aprender a través del juego.
- Aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés.
- Beneficios de utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés.

#### **1.4.2.2 Variable Dependiente**

Aprendizaje del idioma inglés.

##### **1.4.2.2.1 Indicadores de la Variable Dependiente**

- Antecedentes de la enseñanza del idioma inglés.
- Importancia de aprender inglés.
- El proceso de aprender inglés.
- Problemáticas para aprender inglés.
- Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades del lenguaje.
- Exámenes y niveles de inglés.
- El idioma inglés a nivel medio superior en México.
- Dificultades en los estudiantes.

## **1.5 DISEÑO METODOLÓGICO.**

### **1.5.1 Investigación Documental.**

La presente investigación es, por una parte, de carácter documental ya que para alcanzar un análisis profundo del tema fue necesario basarse en fuentes bibliográficas como: libros, PDF, revistas virtuales, páginas electrónicas, entre otros. Es importante destacar que todos los recursos bibliográficos utilizados son ediciones actuales relacionadas con el tema abordado y que le dan mayor relevancia y profundidad.

### **1.5.2 Investigación de Campo.**

#### **1.5.2.1 Delimitación del Universo.**

La realización de la presente investigación se decidió realizar en la Escuela de Bachilleres “Gral. Miguel Alemán González Mixta” ubicada en:  
Calle: 16 de septiembre esquina con Fco. I. Madero #1001.

Colonia: Centro.

Clave: 30EBH0416D.

Turno: Sabatino.

Municipio: Coatzacoalcos.

Directora: Patricia Miranda Chiñas.

### **1.5.2.2 Selección de la Muestra.**

En la Escuela de Bachilleres “Gral. Miguel Alemán González Mixta” la población total de alumnos es de 204, distribuidos en 12 grupos. El grupo seleccionado para trabajar esta investigación fue el tercer semestre, grupo “A”, conformado por 27 alumnos que representan el 13% del total de estudiantes de la institución. Los docentes del turno sabatino en total son 13 y se encuestó sólo al maestro que imparte la asignatura de inglés.

### **1.5.2.3 Instrumentos de Prueba.**

- Evaluación diagnóstica aplicada a los estudiantes de tercer semestre de nivel medio superior con el objetivo de evaluar su conocimiento en inglés.
- Encuesta a maestro sobre el uso de actividades lúdicas y la importancia de su aplicación como reforzamiento de la materia de inglés.
- Encuesta inicial a alumnos aplicada para conocer si éstos son conscientes de la importancia del inglés.

- Evaluación final aplicada para comparar el aprendizaje aprendido durante las clases.
- Encuesta final a alumnos para conocer si la aplicación de actividades lúdicas se realizó de manera satisfactoria y si fue de su agrado.

**CAPÍTULO 2**  
**MARCO TEÓRICO**

## **2.1 ACTIVIDADES LÚDICAS**

### **2.1.1 Antecedentes de la lúdica**

El juego ha desempeñado un papel muy importante en el desarrollo físico, cultural y social del ser humano, existen testimonios gráficos y monumentales desde los comienzos de la prehistoria en donde se refleja la importancia de éste en distintas civilizaciones.

Ejemplos de lo anterior son los gráficos de las dinastías egipcias donde se muestran indicios de los primeros juegos de mesa como el ajedrez o las damas, en las civilizaciones mesoamericanas destaca el juego de pelota, el origen de los juegos olímpicos en la antigua Grecia, etc.

Por lo tanto, es de considerarse que esta actividad se ha hecho una característica innata del hombre que se manifiesta durante la infancia aunque su representación varíe a las influencias culturales que los diversos grupos sociales ejercen, continuando así durante toda la vida.

Diversos autores han expuesto que el juego es una parte importante en el crecimiento del niño, tal es el caso de J. Amós Comenio, J. Jacobo Rousseau, G. Pestalozzi y, especialmente, F. Fröebel quien reconoce la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia. Por consiguiente, el juego ha tenido una presencia significativa en la pedagogía a lo largo de la historia.

Así como lo señala Francisco Moreno (2013):

Existe en pedagogía una vieja regla de oro, nacida de la experiencia, que aconseja enseñar divirtiendo. El hombre, desde la Antigüedad, ha utilizado el juego en la educación, consciente de su gran importancia como factor de motivación en el proceso formativo del individuo. Las diferentes teorías de aprendizaje, desde el Conductismo, pasando por el Cognitivismo, hasta el Constructivismo, y -más recientemente- el Conectivismo de Siemens (una teoría emergente de aprendizaje para la era digital), reconocen el rol que juega la actividad

lúdica en la adquisición del conocimiento. Los psicólogos de la escuela cognitiva, por ejemplo, destacan el papel del juego en el desarrollo psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico del niño (p. 6).

A principios del siglo XX se empieza a considerar al juego como una herramienta educativa, una opción viable para que los niños puedan conocer su entorno de forma libre. Esta libertad llega a impactar en la vida de los individuos ya que el objetivo de la educación no puede circunscribirse a preparar para la vida adulta, dependerá del docente y la relevancia que éste de al juego en la educación, así como también lo destacan Ma. Montessori y J. Dewey en sus importantes aportaciones a la educación.

Por consiguiente, es preciso que en las instituciones educativas se utilice el juego como una estrategia didáctica, así los docentes transformarán el contenido académico en actividades lúdicas, las cuales lograrán captar el interés de los estudiantes a través de juegos divertidos que ayuden a la comprensión de un tema en específico.

### **2.1.2 Concepto de actividad lúdica**

Para comprender el concepto de actividad lúdica se dividirá en dos términos, en primer lugar, qué es una actividad, después, se definirá qué es lúdica y, por último, se armonizarán ambos términos.

¿Qué es una actividad? Es un estado activo en el que un individuo ejerce tareas o labores diariamente, esta palabra tiene su origen del latín “Activitas” que significa “Actuar”. Existen diferentes tipos de actividades, están las laborales, educativas, recreativas, físicas, etc.

A esta investigación le concierne priorizar las actividades educativas, que son aquellas tareas programadas por los docentes y estudiantes, de manera individual o grupal y

las cuales se pueden realizar dentro o fuera del aula de clases con el fin de lograr los objetivos de la materia.

Definir el concepto de lúdica en el contexto educativo puede parecer una tarea fácil, pero no lo es. Etimológicamente la palabra lúdica proviene del latín “Ludo” y se traduce como juego. Frecuentemente se asocia esta palabra con diversión, alegría, entretenimiento, compañerismo, etc., pero esta asociación de palabras queda carente de significado cuando el juego es utilizado como una estrategia didáctica.

El juego es una actividad muy compleja, aunque muchas personas pueden considerarlo sólo un asunto de niños, éste es de gran relevancia para el ser humano, ya que es una actividad que realiza o debería realizar durante toda su vida.

Según Paula Chacón (2008):

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza - aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas (p.2).

El uso de estas actividades es muy poco utilizado por los docentes ya que éstos desconocen las múltiples ventajas que conlleva su utilización, por lo tanto, las actividades lúdicas en el aula de clases deberían considerarse la primera opción para la enseñanza de materias que resultan tediosas o aburridas para los estudiantes, logrando que su implementación permita potencializar su desarrollo académico y los múltiples beneficios que implica su uso.

### **2.1.3 Características de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas poseen ciertas características que permiten ser integradas en el ámbito educativo, éstas cumplen una función muy importante en el desarrollo de los estudiantes. A continuación se presentarán algunas de ellas en forma de lista, basadas en las afirmaciones de algunos autores.

- Mantienen una intención didáctica.
- Tienen un objetivo didáctico.
- Activan los sentidos.
- Ejercen energía física y mental.
- Deben ser divertidas.
- Deben tener reglas, limitaciones y condiciones.
- Especifican la edad.
- Especifican el número de jugadores.
- Trabajo en equipo.
- Competición.
- Desarrollan una percepción de sí mismo, de otras personas y del mundo que los rodea.
- Deben ser útiles para la enseñanza, la motivación intrínseca, la simbolización y la relación medios - fines.
- Fomentan la “Educación Integral”, destacando los aspectos emocionales, afectivos, espirituales, físicos y psicomotores.
- Permite el desarrollo físico, moral y de la personalidad.

- Se busca mejorar los comportamientos y actitudes sociales de los individuos.
- Favorecen diversos aprendizajes, permitiendo el desarrollo de:
- Habilidades sociales.
- Inteligencia emocional.
- Inteligencia racional.
- La personalidad.
- Toma de decisiones.
- Solución de problemas.

#### **2.1.4 La lúdica como estrategia didáctica**

El juego como generador de conocimiento innato debe ser aprovechado como estrategia didáctica ya que es una forma de comunicar, comprender, construir, potenciar el desarrollo personal, emocional y cognitivo de los estudiantes.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden limitar a la utilización de métodos expositivos e ilustrativos porque no son garantía de la comprensión de los contenidos, los estudiantes deben estar preparados para la resolución de problemas, lograr alcanzar un pensamiento crítico, desarrollar la independencia cognoscitiva, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y a conocer.

El valor que tiene la lúdica en la enseñanza es muy grande puesto que es necesario que éste se desarrolle de forma constructivista e investigadora para que ambas partes (docente-alumno) se vean implicados en la búsqueda de la optimización del aprendizaje.

“El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza - Aprendizaje.” (Velasco, M. y Mosquera, F. 2010. p.2). Cuando se habla de actividades lúdicas como estrategia se debe

tener en consideración que, a través de ésta, se puede dar un aprendizaje formal e informal, para así contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

Las estrategias se dan de dos formas que son de enseñanza o aprendizaje, las primeras son consideradas por el docente para alcanzar las metas académicas planteadas en la planeación y, las segundas, son aquellas tomadas en consideración por el estudiante para acrecentar su conocimiento sobre un tema de interés.

La lúdica es considerada estrategia de trabajo complejo, donde el papel principal es del alumno, es una actividad organizada, planeada, ejecutada y evaluada por el docente, aunque se puede prestar a la improvisación, ésta no es una característica esencial de las actividades lúdicas, siempre se debe contar con una planeación.

Los docentes suelen justificar el uso nulo de estrategias con la falta de tiempo, sin embargo, esta excusa retrasa el aprendizaje de manera significativa, los estudiantes buscan estar en contacto con el conocimiento, por ello la importancia de lograr generar interés con actividades lúdicas.

Por lo cual, para Sara M. Yáñez (2013):

La escuela no es un escenario que esté dispuesto a incentivar la independencia intelectual de los estudiantes; pareciera ser que se esfuerza por hacer exactamente lo contrario. ¿Por qué en la excepción, en el tiempo libre, el juego, la televisión, los juegos cibernéticos, atrapan la atención de los niños, de los jóvenes, de los adultos? ¿Por qué la escuela no lo ha logrado? (p.7).

Todo docente debe estar abierto al cambio, dejar que el estudiante fluya con el conocimiento, que la enseñanza sea motivo de diversión, que tanto maestro como alumno disfruten de enseñar como de aprender y así se logre la armonía necesaria entre educación y lúdica que, aunque no están alejadas, se han alejado por los enfoques inadecuados.

### **2.1.5 Clasificación de las actividades lúdicas según su estructura**

Existen diferentes tipos y clasificaciones de juegos, pueden ser dependiendo del número de jugadores por si se da de manera individual o en equipo, si el juego se realiza de manera dirigida o es libre, según la edad, o si son de razonamiento lógico, de azar, de acción, etc.

Antes de conocer la clasificación se presenta un formato elaborado por la Prof. Paula Chacón (2007), en el cual se hace distinción de un juego de entretenimiento a un juego con fines didácticos.

### **Formato del Juego Didáctico.**

**Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado.

**Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.

**Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

**Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que correspondan con el área de conocimiento.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Por ejemplo el dominó, memorama, etc. De lo contrario, se explicará la estructura diseñada.

**Audiencia a la cual va dirigido:** Población y edades.

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

**Duración:** Tiempo.

**Materiales utilizados:** Lista de materiales.

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

Este formato hace referencia a que los juegos aplicados en clases deben contar con un objetivo de aprendizaje y, sobre todo, que el desarrollo de las actividades lúdicas no deben ser aplicadas diariamente ya que se puede perder el factor sorpresa o la novedad.

Un aspecto que no se puede descuidar es el referido a quién gana. La existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial de las actividades lúdicas pero, de igual manera, es importante incentivar a los estudiantes por su participación.

Como se mencionó anteriormente, en este indicador se analizará la clasificación de las actividades lúdicas según su estructura:

#### A. Juegos de mesa.

Éstos son los más utilizados por los docentes al querer que los estudiantes puedan recordar, identificar, distinguir, etc. ciertos aspectos de un tema, la mayoría de estos juegos requieren ser adaptados por el docente. Ejemplos de algunos juegos de mesa muy conocidos son:

- La lotería o bingo.
- Memorama.
- Scrabble.
- El dominó.
- Serpientes y escaleras.

#### B. Juegos tradicionales.

Se trata de los juegos que se han jugado de niños o que los adultos juegan en sus ratos de ocio, también requieren ciertas adaptaciones. Por ejemplo:

- El veo veo.
- El ahorcado.
- Los crucigramas.
- Las adivinanzas.

- Trabalenguas.

#### C. Juegos de destrezas y despliegue físico.

La mayoría de estos juegos se realizan al aire libre ya que la propuesta no se limita al aula sino a todos los espacios donde los estudiantes puedan realizar actividades físicas, este tipo de actividades suelen hacer más presencia en los niños, lo que permite que los diversos desafíos que se presentan ayuden al dominio de su cuerpo y sus movimientos.

#### D. Juegos dramáticos.

Este tipo de juegos se dan en escenarios al aire libre o en el salón de clases, las temáticas que se presentan en escena son decisiones predeterminadas por el docente, vinculando temáticas que sean conocidas y del gusto de los estudiantes.

En estas actividades los estudiantes adquieren roles sociales, encarnando a personajes famosos o desarrollando situaciones dramáticas con muñecos que les permitan realizar acciones pertinentes a los temas abordados en clase, en la interacción lúdica se va construyendo la trama que sostiene la línea argumental ya que no existen argumentos prefijados antes de comenzar el juego, lo que limita al rol del docente a la demarcación de pautas de orden y a la colaboración en situaciones de conflicto.

Los juegos dramáticos se dividen en dos:

1. Juegos de representación mediada o terciarizada por objetos o muñecos.
2. Juegos de representación directa (los estudiantes asumen roles).

#### E. Juegos creados por el docente.

Los juegos elaborados por el docente deben basarse en las necesidades y objetivos de los estudiantes, también es importante considerar ciertos aspectos para la elaboración de una actividad lúdica a implementar en el aula de clases. En primer lugar el perfil de los estudiantes, ya que el proceso de enseñanza - aprendizaje gira en torno a ellos con la finalidad de adquirir los conocimientos de una forma más amena y natural, logrando así alcanzar los objetivos propuestos. Por lo tanto, es necesario que se tengan presentes los gustos y preferencias, no sólo sus necesidades.

En segundo lugar, no se debe jugar por jugar, las actividades lúdicas deben tener una razón válida de su utilidad, con estas actividades se pretende motivar al estudiante en su aprendizaje y éstos deben ser conscientes de que si se está jugando en clases no es sólo por entretenimiento, si este es el caso, se puede llegar a desmotivar al grupo. Cada profesor tiene sus características propias y su forma de reflejar en los juegos lo que busca y lo que quiere hacerles llegar a sus alumnos.

Los materiales que comúnmente se utilizan para la creación de los juegos pueden ser los siguientes: foami, cartulina, cartón, madera, balsa, pinturas, pinceles, materiales reciclados, sellador, plantillas, papel contact, papel carbón, tijeras de formas, marcadores, colores, silicon frío y caliente, tijeras, etc.; no todos los materiales deben ser costeados por el docente, las actividades lúdicas pueden realizarlas los estudiantes en equipos, logrando así que se de un aprendizaje más completo y significativo.

Para la aplicación de este proyecto de investigación se van a utilizar la lotería, el memorama y ¡ve a pescar! en la categoría de juegos de mesa y la realización de una sopa de letras en la categoría de juegos tradicionales, para la categoría de juegos dramáticos específicamente en asumir un rol jugaran find someone who y en los de destrezas y

despliegue físico se aplicará running dictation. Los formatos de estos juegos se podrán encontrar en la parte de anexos.

### **2.1.6 Aprender a través del juego**

En cada una de las etapas en la que el hombre se desarrolla presenta intereses y necesidades primordiales, durante la etapa escolar el juego se hace esencial para cubrir sus necesidades físicas, intelectuales y afectivas, considerándose el lenguaje infantil por excelencia.

En el campo de la pedagogía y en psicología el juego toma un papel muy interesante, es a través de éste que los infantes logran tener contacto con el mundo que los rodea y generar experiencias significativas. “Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto”. (Crespillo, E., 2010, p. 68).

Aunque la mayoría de las recomendaciones del juego se aplica por lo general a niños, el uso de actividades lúdicas se puede hacer presente en cada uno de los niveles educativos, el docente debe ser capaz de ir adaptando los juegos a las diferentes edades en las que se desea aplicar esta estrategia.

La utilización del juego en el ámbito educativo es un tema reciente, aunque éste existe desde hace miles de años, su aplicación en el salón de clases no es muy común, por como ya se ha mencionado anteriormente, es considerado un pasatiempo o mero entretenimiento.

El papel del docente durante las actividades lúdicas es de suma importancia, éste se convierte en animador e, incluso, en un jugador más, esto logrará que exista un vínculo de

comunicación más amplia con los estudiantes, el maestro debe estar en la total disposición de hacer lo mismo que los demás jugadores, sin olvidar su papel de moderador-observador, sin llegar a convertirse en dictador dentro del juego.

Las actividades lúdicas realizan un papel esencialmente simbólico para los estudiantes, sobre todo cuando lo que se pretende enseñar es un tema desconocido para ellos, favoreciendo el desarrollo de la atención y la memoria, así también, la comunicación entre compañeros de clase, que en muchas ocasiones se da de manera distante, se enriquecerá, logrando que el aprendizaje tenga un mayor significado.

Privar a la educación del juego, sería arrebatarle uno de sus instrumentos más eficaces, por lo tanto el docente debe asegurarse de que la lúdica sea utilizada en bien del aprendizaje y desarrollo de los estudiantes, mediante su experimentación, se pueden expresar sus motivaciones o necesidades.

La motivación es un punto esencial para las actividades lúdicas, ya que esta consiste en un conjunto de razones que impulsan a una persona a aprender nuevos conocimientos. Durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, se debe despertar la curiosidad, de esta manera los estudiantes se interesaran y se crearan expectativas, ya que si se logra motivar correctamente, los alumnos trabajarán de manera más efectiva y podrán adquirir los contenidos fijados mucho más rápido. “El tema de la motivación en una clase es muy delicado puesto que motivar no sólo es invitar al estudiante a una predisposición al aprendizaje, sino es mostrarle el gusto por la materia que se enseña” (Ortega, A., 2012, p.15).

Aprender a través de actividades lúdicas es una tendencia que se va dando poco a poco en el ámbito educativo, no se debe tener miedo a experimentar estrategias que permitan mejorar la comprensión del contenido, como se mencionada con anterioridad, el juego es algo innato en el ser humano, entonces si el juego da sentido de libertad, ¿por qué no utilizarlo en el aula de clases? el docente debe atreverse a crear y que los estudiantes creen actividades lúdicas para su propio beneficio.

**Ya lo decía Schiller, un poeta y educador alemán, “que el hombre es hombre completo sólo cuando juega”.**

### **2.1.7 La aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés**

Las actividades lúdicas son una herramienta de gran relevancia para la enseñanza de un idioma, éstas permiten que el proceso de enseñanza - aprendizaje se agilice sin perder el rumbo de los objetivos de aprender un idioma como lo es el inglés.

Las clases de inglés no deben basarse en actividades lúdicas, éstas sólo son un soporte para el docente, la planeación de una clase debe considerar que la teoría es muy importante para el conocimiento de los estudiantes, así el juego sólo ayudará a reforzar lo aprendido y no será sólo una actividad exclusiva para el aprendizaje.

Cuando se empieza a aprender un idioma, el docente se enfoca en cuatro destrezas que deben ser dominadas por los estudiantes: escuchar, hablar, escribir y leer. Aunado a estas destrezas el acercamiento a la cultura de la lengua que se pretende aprender será un factor que influirá de manera significativa.

Las actividades lúdicas requieren de comunicación, provocan y activan las destrezas de aprendizaje. Aunque el objetivo del docente sea uno, el estudiante objetivará las actividades de una manera diferente, ellos buscarán divertirse y/o ganar el juego pero, independientemente de lo ocurrido, éstos desarrollarán los objetivos establecidos en la materia sin darse cuenta.

La mayoría de los juegos utilizados por los docentes son adaptaciones ya conocidas por los estudiantes, el docente pone las reglas e, incluso, motiva a los estudiantes con

premios, sin olvidar que ganar no es el objetivo del juego. Todo esto genera un ambiente lúdico permitiendo que, a través del juego, los estudiantes vayan identificando sus áreas de oportunidad para mejorar su aprendizaje.

Patricia Varela (2010) menciona cuatro motivos para utilizar las actividades lúdicas en clases de lenguas extranjeras.

- El juego como mecanismo activador de la cultura: Cuando se inicia el aprendizaje de una lengua extranjera, es importante que el docente involucre a los estudiantes a conocer parte de la cultura en el que se desarrolla dicho idioma, esto permite que el estudiante se sienta identificado a la cultura de la que está aprendiendo.
- Como agente social: El aprendizaje de una lengua muy importante como el inglés permite trascender barreras de socialización, lo que hace más accesible el hecho de comunicarse e interactuar con personas de diferentes culturas.
- Como hablante intercultural: Los estudiantes serán capaces de identificar características propias de la nueva cultura a la que accede y las hará suyas, estableciendo una unión entre ambas culturas.
- Como aprendizaje autónomo: Los estudiantes se hacen responsables de su propio aprendizaje y, al mismo tiempo, se hacen conscientes de la importancia de que el aprendizaje es para toda la vida.

La utilización del juego genera un mayor interés y, sobre todo, que el aprendizaje de algo desconocido se vuelva divertido y fácil de entender.

### **2.1.8 Beneficios de utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés**

Como se explicó anteriormente, existen diferentes clasificaciones para las actividades lúdicas y en todas éstas se obtienen múltiples beneficios para los estudiantes. El juego tiene como propósito el entretenimiento, sin embargo, el juego aplicado en el ámbito educativo conlleva a lo siguiente:

- Las actividades lúdicas implican creación, imaginación, exploración y fantasía.
- El juego favorece el desarrollo intelectual.
- Se agiliza la concentración, la memorización, el razonamiento, etc.
- A través del juego el pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.
- Ayuda al desarrollo de capacidades motoras.
- Facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás.
- Al relacionarse con los compañeros mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje.
- La actividad mental en el juego es continua.
- El juego es muy enriquecedor como transmisor de valores.
- Se da un reencuentro con la cultura popular de los juegos en la escuela.
- Favorecen la adquisición de esquemas afectivos, sociales, cognitivos, lingüísticos y musicales.
- Genera el respeto a las reglas que hacen posible la convivencia.
- Se da el desarrollo creativo.
- Favorece el trabajo colaborativo.
- Ayuda a adoptar otros roles, generando empatía.
- Las clases se tornan relajadas y amenas.
- Generan energía antes de comenzar un aprendizaje más formal.
- Motivan la participación y eliminan las inhibiciones de los que se sienten intimidados.
- Incrementa la comunicación entre estudiantes.

- Se reduce la dominación del docente en el aula.
- Ayuda a la expresión espontánea.
- Las actividades pueden ser adaptadas a los diferentes niveles del idioma.
- Enfoca su atención en normas gramaticales específicas y vocabulario.
- Activa todas las destrezas del idioma.
- Introduce, enriquece, refuerza y pone en práctica cualquier contenido del idioma.
- Contribuye a crear una atmósfera de sana competición, si está debidamente conducido.
- Aumenta la variedad de diversas situaciones de aprendizaje.
- Promueve la cooperación entre jugadores.
- Actúan como un mecanismo de evaluación.
- Permite la experimentación libre e informal del aprendizaje.

## **2.2 APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

### **2.2.1 Antecedentes de la enseñanza del idioma inglés**

La enseñanza del inglés tuvo sus inicios en el siglo XV, los ingleses diseñaron programas para enseñar inglés a sus colonos, así como a las personas con las cuales llevaban a cabo intercambios comerciales. La expansión del comercio se empezó a dar a nivel mundial, lo que dio la necesidad de aprender inglés para el intercambio comercial.

Sin embargo, durante los años en que los británicos querían imponer su idioma y sus costumbres, se dieron cuenta que los nativos no querían cambiar su forma de vida, así que, iniciaron el sistema educativo conocido como “educación bilingüe”. Esto dio apertura a que el inglés fuera utilizado como lengua adicional de otras culturas, ayudando a enriquecer el léxico del idioma inglés, aunque la educación en dicho idioma se desarrolló hasta el siglo XIX.

Durante la década de los 90, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) han impulsado distintas acciones para promover la enseñanza de las lenguas en el mundo.

En el 2003, la UNESCO se ha centrado en promover la educación plurilingüe en el mundo y en 2007 la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó al 2008 Año Internacional de los Idiomas.

Por otra parte, la OCDE investiga sobre la enseñanza y el aprendizaje de lenguas no nativas con el propósito de identificar el impacto de la diversidad lingüística en la educación y conocer cómo los sistemas educativos responden a los cambios sociales actuales.

Partiendo de lo anterior, existen políticas lingüísticas a nivel internacional encargadas de fomentar el aprendizaje de lenguas en el mundo por considerarlas una competencia necesaria para el logro de un mejor puesto laboral en un mundo global.

En México, la enseñanza del idioma inglés comienza en el año de 1926 pero, por ideologías políticas es suspendida y, es hasta el año de 1941, cuando se retoma la enseñanza del inglés en secundarias públicas, siendo ésta obligatoria. A partir de 1992, se empiezan a desarrollar proyectos (de iniciativa propia) en diversos estados de la república con la finalidad de acrecentar la enseñanza del idioma inglés.

En el 2009 se creó el Programa Nacional de Inglés en Educación Básica y ya en 2011 se integró al plan de estudios oficial, pero este gran salto no duró mucho y actualmente se puede observar el continuo descenso de la educación bilingüe en México.

Las reformas aplicadas a la educación no han desarrollado programas óptimos para el aprendizaje del idioma inglés en todos los niveles educativos, siendo la educación pública el pilar educativo de la sociedad actual. En México sólo 50 mil maestros están “capacitados” para impartir clases, existiendo 236 mil escuelas, lo cual representa un gran reto para la Secretaría de Educación Pública (SEP).

El inglés es, sin lugar a duda, la lengua de comunicación más expandida con más de un billón de hablantes (UNESCO 2007), debido a esto el idioma inglés es una herramienta necesaria para el desarrollo educativo y profesional de los estudiantes desde el nivel básico hasta el superior, es una labor que en parte le compete al gobierno, pero sobre todo que la sociedad vea la educación del inglés cómo una necesidad y es ahí donde se halla su importancia.

### **2.2.2 Importancia de aprender inglés**

El aprendizaje de una lengua adicional a la propia erróneamente se ha considerado un privilegio para todas aquellas personas con alto ingreso económico o capaces de poder costear una educación bilingüe adicional a la que se debe recibir en las escuelas públicas, alejando el conocimiento de que, el aprendizaje de una “Lingua Franca”, como lo es el inglés es una necesidad y una realidad con los cambios que conlleva la globalización.

Se entiende por “Lingua Franca” como el acercamiento e interacción lingüística que se da con otras personas de diferentes culturas y, por lo tanto, que dominan el idioma inglés, adicional a su lengua materna, para comunicarse sin que existan barreras de entendimiento, razón por la cual es de suma importancia.

La globalización trae consigo avances tecnológicos y acceso a la información a través de internet, el manejo de éste para la investigación y documentación académica es de mayor consulta, el 80% de la información confiable que se encuentra en internet está en inglés, superando al español con sólo 4%.

Otra razón de su importancia es que permite la participación plena con el mundo, ya que el desarrollo de competencias lingüísticas da paso a actuar en el mundo y con el mundo. Hablar inglés facilita la comunicación, la expresión y establece dinámicas de respeto, tolerancia y colaboración con otras personas que hablan el mismo idioma.

El dominio de la lengua inglesa tiene una estrecha vinculación con la prosperidad individual y colectiva, actualmente su conocimiento es un requisito indispensable para lograr conseguir altos puestos laborales, para la admisión en universidades de prestigio, la obtención de becas, para poder titularse, poder estudiar posgrados, etc.

En términos de productividad-país, la riqueza económica se alcanza con mayor preparación académica, en México los campos laborales que se encuentran estancados por la falta de profesionales con el dominio del inglés son la biotecnología o la industria aeroespacial (por mencionar algunos) y empresas o escuelas especializadas, tienden acudir a personal extranjero para continuar con sus investigaciones.

Según David Calderón (2015):

Una razón adicional, de la que cada vez tenemos más y más evidencias, es el impacto positivo que tiene hablar una segunda lengua sobre el desarrollo neurológico. Aprender una segunda lengua nos da mejor comprensión, memoria más efectiva, capacidad ampliada de interpretar, flexibilidad; enriquece también el aprendizaje de otros dominios, aparentemente no relacionados, como pasa con las habilidades matemáticas e, incluso, tiene un papel preventivo y correctivo en algunos males como la falta de atención suficiente o el Alzheimer...es un gran ejercicio para nuestros cerebros (p. 3).

Actualmente no existe una equidad laboral ya que no todos tienen acceso a las mismas oportunidades de prepararse para el futuro profesional, por eso es necesario que la implementación de proyectos en idiomas sean puestos en marcha por la SEP, que los docentes se preparen más y, sobre todo, que se borren los pensamientos pesimistas y conservadores sobre su aprendizaje.

El poder aprender inglés debería ser un derecho para todos los mexicanos, la cercanía con una de las mayores potencias mundiales como lo es Estados Unidos debería ser una razón para que México se encuentre en la alza económica y educativa, pero pasa todo lo contrario, cada vez hay más fuga de cerebros por la falta de oportunidades y aquellos que son capaces de comunicarse con el mundo escapan, puesto que nadie quiere vivir en un país donde las oportunidades sólo son para una minoría.

Es de considerarse que la gran importancia de aprender inglés es la motivación más grande para la realización de este proyecto de investigación, sobre todo con la utilización de una estrategia infalible como lo es la lúdica y así lograr la optimización de su

aprendizaje en los alumnos de nivel medio superior los cuales están a un paso de adentrarse al proceso de elección de carrera e, incluso, a su interacción con el ámbito laboral.

### 2.2.3 El proceso de aprender inglés

Durante el proceso de aprender inglés se deben tener en cuenta ciertas condiciones como el compromiso del estudiante para aprender el idioma, si existe un conocimiento previo del idioma, edad, situación social, etc.

Autores como Arsenio Moya y María Jiménez destacan tres partes fundamentales del proceso de aprender inglés:

1. A comparación con la **adquisición de la lengua materna**, el idioma inglés suele aprenderse dentro de un aula de clases en un ambiente cerrado de forma consciente y gradual.

Todo ser humano tiene contacto con su lengua materna desde que está en el vientre de la madre, los bebés aprenden a reconocer la voz de los padres y a identificar los diferentes sonidos que los rodean, así van aprendiendo la lengua materna de manera inconsciente, ya que es algo natural escuchar lo que le rodea sin percatarse el por qué de dichos sonidos, a diferencia del aprendizaje de un nuevo idioma, en donde el estudiante está consciente de lo que está aprendiendo, aunque se le dificulte el hecho de obviar las cuestiones gramaticales que maneja cotidianamente.

2. **La lengua materna y el inglés** necesitan que los estudiantes interactúen constantemente en un contexto de comunicación, éstos son adquiridos en situaciones concretas de comunicación en donde las personas primero escuchan y entienden el idioma y después producen los sonidos con intención de comunicarse.

La lengua materna es un factor que predispone el aprendizaje de un nuevo idioma debido a que mentalmente el cerebro está preparado para relacionar todo lo nuevo del idioma con lo que ya conoce, el aprendiz va pasando por una serie de etapas que comienzan con el entendimiento de su propia lengua para lograr ser más competente y lograr la fluidez de la nueva lengua. Es importante que el estudiante se rodee de un ambiente cultural referente al idioma nuevo, así logrará identificar aspectos de la vida cotidiana con aquello que está aprendiendo.

**3. El alumno de lenguas extranjeras** posee un comportamiento lingüístico sistemático, esto es, un interlenguaje que va evolucionando a medida que se va adquiriendo más competencia en el segundo idioma.

La práctica y la constancia serán necesarias para lograr un óptimo aprendizaje, la motivación también es otro factor muy importante para tomarle gusto a un idioma desconocido para muchos, aquí es donde el docente interviene con estrategias que fomenten el espíritu y se logre dar un intercambio cultural de manera efectiva.

Este proceso se puede prolongar de manera indefinida, la mayoría de los cursos de inglés consideran un cierto tiempo de aprendizaje que va del año y medio hasta tres años, pero el tiempo de aprendizaje en gran parte no depende del docente, sino de la dedicación por parte de los estudiantes, entre más interacción haya con el idioma el dominio de éste incrementará paulatinamente.

El proceso durante todos los niveles de educación pública se va dando poco a poco, el tiempo de la asignatura es muy corto y, en muchas ocasiones, el docente no está totalmente capacitado para impartir la materia, por lo tanto, es recomendable que los maestros utilicen las estrategias correctas para incentivar a los alumnos al aprendizaje autodidacta y, sobre todo, que en clases exploten su potencial académico.

## **2.2.4 Problemáticas para aprender inglés**

En México, han existido una serie de complicaciones debido a la inestabilidad de los programas educativos, proyectos de mejoras y reformas que dan como resultado el nulo interés por acrecentar el dominio de una lengua adicional al español, siendo el aprendizaje del idioma inglés la primera opción por la SEP.

La SEP considera dos problemáticas principales para el deterioro del aprendizaje de una segunda lengua, el primero es el nivel de dominio del idioma por parte de los docentes junto con la falta de pruebas diagnósticas para medir el nivel mínimo que deberían alcanzar los estudiantes, como ya se ha mencionado con anterioridad, hay muy pocos maestros capacitados al 100% para impartir la materia y, por lo tanto, no hay un conocimiento específico del nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Como segundo punto se encuentran las estrategias de enseñanza que no han cambiado desde 1992, cuando se da comienzo la enseñanza de la lengua inglés como materia en el nivel básico, donde la repetición en coro, las extensas listas de vocabulario, la traducción sin sentido, entre otras, permanecen igual retrasando el aprendizaje del idioma.

Aunque el inglés es un idioma solicitado, es la asignatura que más maestros necesita. Las dos situaciones anteriores conllevan a darle seguimiento a las decisiones que tome la SEP respecto a su enseñanza, como la importancia del desarrollo de habilidades, conocimientos y competencias por parte de los docentes, también la vinculación del aprendizaje de las lenguas al desarrollo educativo y al uso de las tecnologías, la búsqueda de metodologías de intervención en contextos de diversidad lingüística, etc.

Otra situación que se debe analizar, considerando la falta de capacitación de algunos docentes, no haciendo de esto una justificación en su poco dominio del idioma, es que la

oferta a nivel postgrado en la enseñanza de lenguas es insuficiente, así como la especialización de la didáctica de la lengua como campo disciplinario, etc.

Aunado a todo lo anterior, cuando se comienza a aprender un idioma adicional a la lengua materna se pueden dar distintas complicaciones debido a que el estudiante tiende a construir una gramática mental de éste, sin dejar de ser realmente consciente de lo que ya sabe gramaticalmente sobre su lengua.

Lo anterior, es un punto de partida a un sin fin de problemáticas que van desde la falta de interés, lo poco que se incentiva al estudiante para que sea autodidacta en su aprendizaje de idiomas, la falta de recursos, la edad, la nula motivación, etc.

Aún queda un largo camino para que la enseñanza del idioma inglés sea tomada en serio, será cuestión de que se precise su importancia en todos los niveles educativos, priorizando el nivel medio y el superior, que son los niveles detonantes hacia el ámbito laboral.

Con el paso del tiempo su importancia ha ido descendiendo de manera significativa y su nulo conocimiento conlleva a la marginación de ciertos grupos o a la falta de cultura e información y sólo los que dominan el idioma se darán el lujo de acceder a las maravillas de ese mundo que permanece oculto en otro idioma.

### **2.2.5 Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades del lenguaje**

Cuando se comienza el aprendizaje de cualquier idioma, hay ciertas habilidades que se deben tener en cuenta para la optimización del lenguaje, así lograr que el aprendiz no cometa errores al momento de comunicarse y, sobre todo, que ayuden a mejorar el léxico del idioma que se está queriendo aprender.

A continuación se presentan cuatro habilidades lingüísticas, consideradas por la SEP la base fundamental para aprender de manera correcta del idioma en el nivel medio superior, por lo tanto, el docente capacitado para dar la materia de inglés o lengua adicional al español debe tomarlas en cuenta para su planeación escolar.

### 1. Comprensión auditiva.

Escuchar requiere de concentración para poder descifrar e interpretar lo que se está escuchando, no es lo mismo oír y escuchar. El docente debe lograr que los estudiantes desarrollen destrezas que les permitan distinguir los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, así como interpretar el contexto socio-cultural en el que ocurre el segmento.

Se puede considerar que la comprensión auditiva puede ser un tanto difícil para alumnos sin nociones del lenguaje, en el idioma inglés existen palabras que al momento de ser pronunciarlas suenan exactamente igual, por ejemplo, Bear - Bird ( oso - pájaro ) o Tree - Three ( árbol - tres) o palabras que, como verbo, significan algo diferente a cuando se utilizan como sustantivo, por ejemplo, Park (aparcar, parque), sólo por mencionar algunas. Por lo tanto, la importancia de que se agudice de manera correcta el sentido de escuchar.

El desarrollo de la comprensión auditiva tiene que ver mucho con el aprendizaje del vocabulario. Este se necesita reforzar de manera cognitiva, dando paso a la memorización y comprensión, de tal manera que se logrará la construcción de un léxico más amplio. Estas palabras que serán aprendidas, deberán darse de manera contextualizada y con abundantes recursos, por ejemplo, el uso de objetos reales, acciones ejecutadas en clase, acciones simuladas, ilustraciones, gráficos, canciones, etc.

El vocabulario es aprendido en base a la teoría y a las necesidades de los estudiantes, es recomendable que este tipo de aprendizaje se de al comienzo de un tema a tratar en clases, así la utilización de las diversas palabras aprendidas se podrán utilizar durante las actividades. Para reforzar el vocabulario, en este caso, serán utilizadas actividades lúdicas.

El éxito de este tipo de actividades es que se realicen en cortos tiempos por lección, ya sea como inducción (también conocido como calentamiento o Warm up), estas actividades deben ser simples y divertidas, así se empieza a generar interés por la clase que se impartirá.

## 2. Expresión escrita.

Es considerada por muchos una de las habilidades más difíciles de desarrollar debido a que conlleva a la utilización correcta de la gramática y, como se mencionaba con anterioridad, la correcta utilización dependerá del entendimiento de lo que se quiere expresar.

Para que se pueda dar satisfactoriamente la expresión escrita, es necesario conocer aspectos básicos como el vocabulario y los signos de puntuación, las partes de la oración, la organización del texto, etc.

La Gramática es fundamental para todas las habilidades, se considera el conjunto de reglas o principios que rigen la formación de oraciones con significado y de manera organizada. El conocimiento de la gramática permitirá que la enunciación de frases u oraciones al momento de hablar o redactar tengan un sentido lógico y no existan confusiones durante el proceso de comunicación.

El idioma inglés, así como el español, es un idioma que contiene muchas referencias gramaticales como las conjugaciones de tiempos en presente, pasado y futuro, el uso de verbos auxiliares, la formulación de preguntas, uso correcto de los verbos, etc.; puede resultar complicado para algunos estudiantes el aprendizaje del idioma inglés porque hay palabras que tienen más de un significado, no como en el español que cada palabra tiene su significado, por ello la gran relevancia de conocer la gramática.

### 3. Comprensión lectora.

Existen elementos de gran importancia para que se pueda dar la comprensión lectora, estos son la información visual y no visual, la interacción de estrategias de lectura, y la competencia lingüística, éstos ayudarán a la comprensión e interpretación de lecturas en inglés.

Podría parecer complicado utilizar actividades lúdicas en este tipo de habilidad ya que se requiere leer pero existen juegos que, si son tomados en cuenta, serán de gran apoyo para su elaboración, durante el proceso de comprensión lectora se debe considerar lo siguiente:

**Cognates:** Hace referencia a las palabras idénticas o similares entre el español e inglés, así como en su forma, como en su significado.

**Predictions:** Son indicadores lingüísticos y no lingüísticos que predicen qué seguirá.

**Skimming:** En español es conocida como “barrido de texto”, esta estrategia de lectura consiste en un examen de manera superficial de la lectura con el objetivo de que exista una idea de lo que contiene el texto. Para el análisis se toman en cuenta el título, los subtítulos, los cognados, ilustraciones, o todo aquello que nos de una idea global del texto.

Scanning: Se pretende una extracción de información específica, sin la necesidad de que se conozca la totalidad de la información.

Punctuation: Hace referencia al uso correcto de los signos de puntuación y conectores que ayudan a darle sentido al texto.

Understanding the main idea: Encontrar el objetivo central de la lectura, por lo general esta idea se localiza en los primeros párrafos de la lectura.

Estos con el objetivo de que la lectura se de con mayor fluidez y que su análisis sea fácil de comprender.

#### 4. Expresión oral.

Es muy importante que se de la apertura de la comunicación oral, hablar inglés sin el conocimiento de vocabulario y la gramática se puede complicar para los que estén aprendiendo el idioma.

Para lograr la perfección de esta habilidad es necesario su práctica constantemente ya que tiene relación con la fonética y, como ya se ha venido mencionando, muchas palabras suenan igual al momento de pronunciarlas.

La pronunciación cuenta con dos áreas: Sonido y entonación. En el inglés, a diferencia de otros idiomas, la entonación en las palabras aisladas no tiene tanto valor significativo, en cambio en los enunciados completos es necesario que se de una correcta pronunciación ya que ésta afecta el significado de la palabra. La entonación está relacionada con la intención significativa de la persona que habla. Básicamente, la modulación de la voz es ascendente o descendente, por otra parte, el sonido dependerá de la frecuencia en la vibración de las cuerdas vocales, si el sonido es agudo o grave.

Francisco Moreno en su libro propone la siguiente actividad lúdica (con adaptación al modelo de Paula Chacón) en donde los estudiantes podrán desarrollar todas las habilidades de manera divertida y educativa y se realiza de la siguiente manera.

**Título del Juego:** Find the picture.

**Área de Conocimiento:** Lengua adicional al español / Inglés.

**Objetivo:** Encontrar, en el menor tiempo posible, la ilustración a las descripciones sugeridas.

**Contenidos:** Expresar características de personas o cosas.

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** No tiene.

**Audiencia a la cual va dirigido:** De todas las edades y ambos sexos.

**Número de jugadores:** Equipos de 5 o 6 integrantes.

**Duración:** 30 min.

**Materiales utilizados:** Revistas, cartulina, tijeras, resistol y diccionario inglés - español.

**Instrucciones:**

- Los jugadores se dividen en equipos y a cada uno se le entrega el material asignado para esta actividad.
- Los integrantes deberán buscar las imágenes que representen el significado a la oración dada.
- Las imágenes serán recortadas y pegadas en la cartulina, al igual que se escribirá la oración en ella.
- El juego termina cuando un equipo haya terminado la actividad de manera correcta.
- El equipo que termine antes expondrá su trabajo y será merecedor de un incentivo.

**Recomendación:** Es importante animar a los equipos para la buena realización del trabajo, de igual manera es importante premiar a los jugadores que se esfuerzan y logran concluir las actividades con éxito.

Esta es una actividad muy fácil de realizar y permite que los estudiantes se vayan familiarizando con el idioma inglés de manera que cuando escriben, leen, hablan y escuchan desarrollan todas las habilidades necesarias para reforzar el conocimiento de la lengua.

### **2.2.6 Exámenes y niveles comunes de referencia en inglés de manera oficial**

El nivel de conocimiento de inglés se puede medir con diferentes exámenes oficiales, pero existen diferencias en su contenido y su finalidad:

- **TOEFL, o Test of English as Foreign Language**, evalúa el nivel de conocimiento del inglés, así como las habilidades para comunicarse en lengua inglesa en el ámbito académico.
- **TOEIC, o Test of English for International Communication**, se realiza para certificar en el ámbito laboral los conocimientos en inglés.
- **IELTS, o International English Language Testing System**, admite dos posibilidades: una prueba académica (IELTS academic) y otra con fines laborales (IELTS general training).
- Los exámenes de la **Universidad de Cambridge** gozan de reconocimiento mundial. Son los más elegidos por los jóvenes que estudian esta lengua para evaluar sus conocimientos a medida que avanzan.

El Marco Común Europeo de Referencia define, asimismo, niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida. Estos niveles son los siguientes:

Usuario Básico.

A1. Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.

A2. Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.). Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.

Usuario Independiente.

B1. Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.

B2. Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos, así como defender un punto de vista sobre temas generales, indicando los pros y los contras de las distintas opciones.

Usuario Avanzado.

C1. Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales. Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.

C2. Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado, incluso en situaciones de mayor complejidad.

La información que se presentó con anterioridad fue extraída de una publicación del Instituto Cervantes según el Marco Común Europeo de Referencia.

### **2.2.7 El idioma inglés a nivel medio superior en México.**

Es una triste realidad que el sistema educativo en México deje mucho que desear, incluso si en las asignaturas que se trabajan en el idioma español existen dificultades, entonces, la enseñanza del idioma inglés es deplorable, nadie está aprendiendo inglés en las escuelas públicas, debido a los pocos recursos y a las inestabilidades que presentan los proyectos creados por la SEP.

Según un estudio publicado en 2015 por “Mexicanos Primero” en su proyecto “Sorry. El aprendizaje de inglés en México”, marcó índices muy por debajo de lo esperado para estudiantes de nivel medio superior.

- El 79% de los jóvenes que tomaron el examen no tiene ningún dominio registrable de la lengua. Se tuvo que inventar el nivel A0 para ese 79%.
- 13% de los estudiantes examinados alcanzó el nivel A1, es decir, lo previsto para el cuarto de primaria.
- 5% alcanzó el nivel que se esperaría de un joven de primero de secundaria, el nivel A2.
- Sólo el 3% aprobó el nivel B1 que, por cierto, es un nivel elemental de inglés.

Al respecto de los resultados obtenidos en el “Examen del uso y comprensión del idioma inglés para egresados de secundaria” (EUCIS), El presidente de “Mexicanos Primero” opinó al respecto,

Claudio González (2015):

El 97% de los alumnos no alcanzaron el nivel previsto por el plan de estudios de la misma SEP...Pero eso si, todos pasan y he ahí la mentira y la irresponsabilidad de las autoridades. Todos los examinados tuvieron que pasar el inglés obligatorio de la secundaria o no estarían en la prepa. De hecho, el 53% de quienes tuvieron más de 9 de calificación en su boleta de calificación obtuvieron el nivel A0 en el EUCIS. El patrón es claro. Como los papás lo que quieren es que sus hijos pasen y obtengan títulos, la autoridad les pasa y les da títulos. Lo malo es que no aprenden. Y entonces, la reprobación viene en la vida. México, a no dudarlo, está lleno de talento desperdiciado (p. 1).

Es lamentable que pocos sean los interesados en que el aprendizaje del inglés, siendo éste fundamental para la realización profesional y laboral de todos los jóvenes mexicanos, ya no se trata de un lujo sino de una necesidad de comunicación con el mundo, aunque es bien sabido que muchos no tienen la oportunidad de estudiarlo de manera externa al sistema público, es necesario tener presente de que su aprendizaje no es un conocimiento efímero, es una experiencia llena de oportunidades para alcanzar el éxito.

### **2.2.8 Dificultades en los estudiantes para hablar inglés**

La expresión oral es una de las habilidades que más se les dificulta desarrollar a los estudiantes cuando están aprendiendo inglés, esto conlleva a muchos factores que hacen que exista un atraso significativo al momento de hablar, un requerimiento muy importante para su proceso.

**Influencia de la lengua materna.** El estudiante cuya lengua materna es el español suele tropezar en su aprendizaje, cuando esto ocurre el alumno suele desmotivarse y hacer que le sea más difícil lograr su objetivo de dominar el idioma, esta frustración de no poder seguir adelante los desmotiva y hace que se creen barreras mentales difíciles de romper.

**Diferencias fonéticas y fonológicas del inglés con el español y otras lenguas.** Es la dificultad más marcada al momento de querer aprender a hablar en inglés. Si se da un error fonético puede producir confusiones al comunicarse con hablantes nativos, causando falta de comunicación. A continuación se mostrarán algunas diferencias que se hacen notorias entre español e inglés.

- Las consonantes v, ll, h, j, r, rr, z, y x tienen pronunciaciones muy diferentes en los dos idiomas. La consonante ñ no existe en inglés, en cambio, el sonido que ella representa se escribe con dos letras, ny.

- Algunas combinaciones se pronuncian de manera diferente. Por ejemplo, en español la u no se pronuncia cuando aparece en combinación con q; por lo tanto, es probable que los estudiantes no estén seguros de cómo pronunciar palabras como queen, quiet o quick en inglés.
- El español no tiene las siguientes combinaciones:
  - ✓ Contracciones verbales: don't, isn't, weren't, etc.
  - ✓ Plurales que finalizan sin vocal: -ps, -ts.
  - ✓ Ciertos dígrafos de vocales: ou, ow, eigh, aw, oo.
  - ✓ Ciertos dígrafos de consonantes: sh, th, wh, ph, kn, wr.
  - ✓ Fusiones de consonantes con s: sl, scr, spr, str, sk.

**Diferencias culturales y generacionales.** Algunos alumnos se resisten a la posibilidad de perder su identidad cultural al aprender inglés.

**Miedo o vergüenza.** El temor a cometer errores y existan burlas de que sus compañeros por el uso incorrecto de la gramática y la pronunciación, por lo consiguiente, muchas veces los estudiantes se abstienen de participar en clase oralmente.

Aparte de los problemas antes mencionados de los alumnos para aprender a hablar en inglés correctamente, también existen otros factores que pueden truncar su aprendizaje tales como:

**Mala pronunciación del docente.** Independientemente de que el maestro cuente con la suficiente capacitación y experiencia impartiendo la materia de inglés, sepa todas las reglas gramaticales, entienda a la perfección el inglés, etc., al momento de hablarlo pueden surgir algunas dificultades ocasionando que el alumno no entienda exactamente todo lo que éste quiere decir. Estos casos se pueden llegar a dar debido a lo explicado ya anteriormente sobre la influencia de la lengua materna sobre el segundo idioma, en otras ocasiones, se da la posibilidad de que los maestros no reconozcan los sonidos como son y los pronuncien de

manera diferente. Otras veces las personas se rehúsan a cambiar su acento o entonación porque tienen miedo de perder su identidad o parte de su cultura.

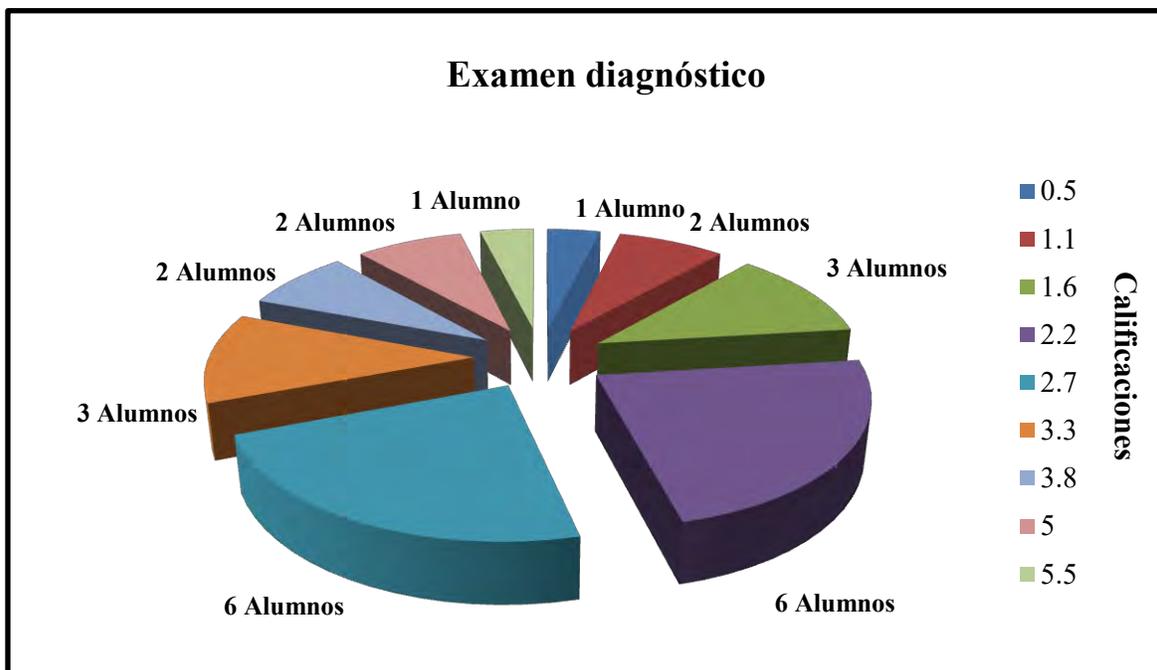
**Poca producción en clase.** Por lo general las lecciones de inglés duran una hora por dos o tres veces a la semana, en este tiempo, es un reto para el docente abarcar todo el contenido de los libros u otras actividades y no queda el suficiente tiempo para practicar de manera oral, provocando un atraso significativo en una de las cuatro habilidades lingüísticas, además de que el estudiante no busca otros recursos fuera del aula para practicar.

**Enfocarse demasiado en la gramática.** Es muy común que exista cierta dificultad de recordar y reconocer las reglas gramaticales provocando lentitud y olvidando la idea original de lo que querían comunicar.

Debido a que aprender un segundo idioma, en especial el idioma inglés y tomando en cuenta las dificultades que esto implica, es que surge el interés de esta investigación de buscar en las actividades lúdicas una forma de reforzar su conocimiento y todas las habilidades lingüísticas, por consiguiente, el aprendizaje de éste se dará de manera exitosa.

**CAPÍTULO 3**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### 3.1 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA APLICADA A LOS ESTUDIANTES



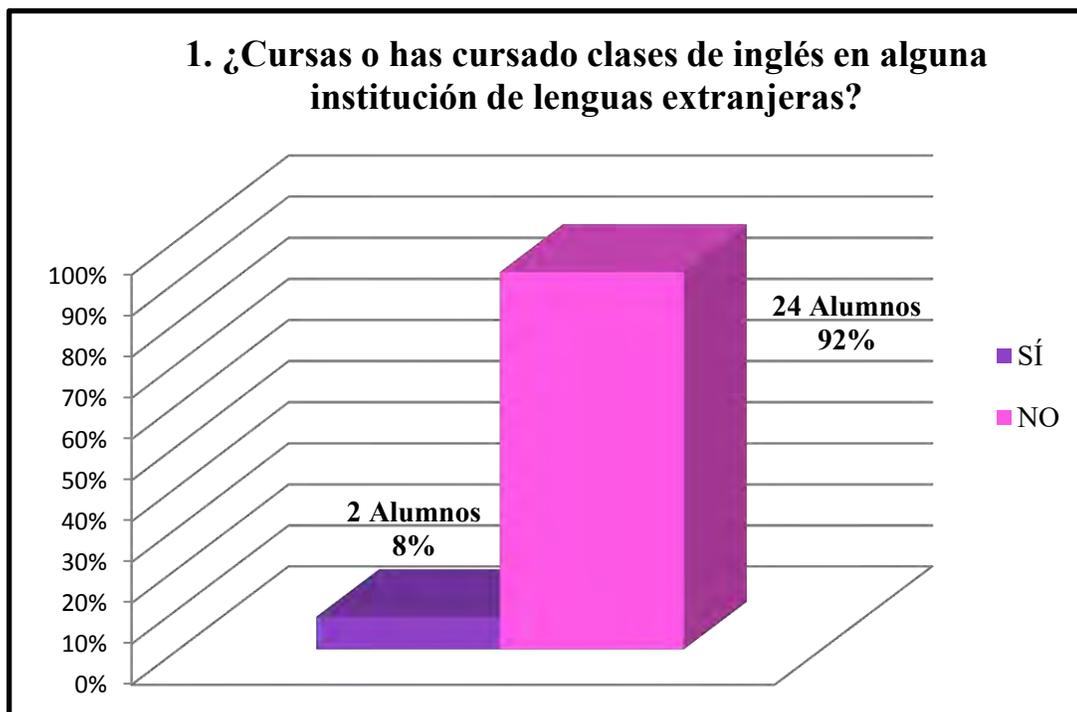
La evaluación diagnóstica estaba constituida por 18 reactivos los cuales eran de opción múltiple, el objetivo de ésta era evaluar el conocimiento que poseían los estudiantes de tercer semestre de nivel medio superior en la asignatura de inglés y la cual tuvo una duración de 45 min. aproximadamente. La redacción de los reactivos se enfocaba en los aspectos básicos del idioma inglés referentes al Marco Común Europeo y fue aplicado el día sábado 11 de febrero de 2017.

Los estudiantes se mostraron disponibles para la realización del examen, cabe señalar que se encontraban un poco desconcertados ya que no se les había notificado la aplicación de éste, el total de exámenes aplicados ese día fue de 26, aunque son 27 alumnos

en total. Durante la aplicación surgieron dudas y cada una de éstas fue resuelta conforme se fue contestando el examen.

Para lograr esta interpretación se calificaron y contabilizaron los resultados, no fue una sorpresa descubrir que todos los alumnos habían obtenido una calificación reprobatoria, siendo 5.5 la calificación más alta y 0.5 la más baja. Considerando que los temas tratados en este examen debieron ser analizados desde el nivel de estudios básico, es preocupante ver una realidad que está ocurriendo en las instituciones públicas de nivel medio superior.

### 3.2 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA INICIAL APLICADA A LOS ESTUDIANTES

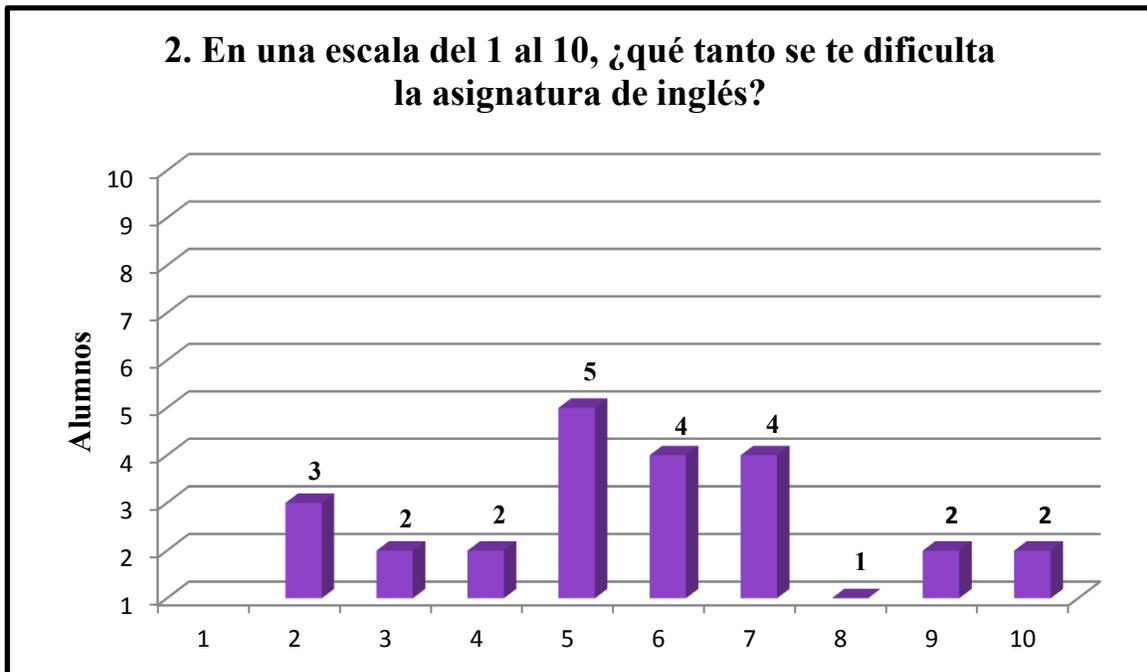


Para comenzar la encuesta inicial se requería conocer si los estudiantes cursaban o habían cursado de manera externa clases de inglés, de los 26 alumnos a los que se les aplicó la encuesta, 24 contestaron que NO y los 2 restantes contestaron que SÍ, las instituciones mencionadas fueron el centro de idiomas de la Universidad Veracruzana y el CETEC.

Por lo anterior, se puede afirmar que existe una falta de motivación o interés por aprender inglés de manera independiente a la forma obligatoria que las escuelas ofrecen, las instituciones educativas deberían incentivar el gusto por el aprendizaje en actividades extracurriculares en donde los estudiantes refuercen sus conocimientos, de igual manera, los recursos económicos familiares son una limitante para la mayoría de los estudiantes y

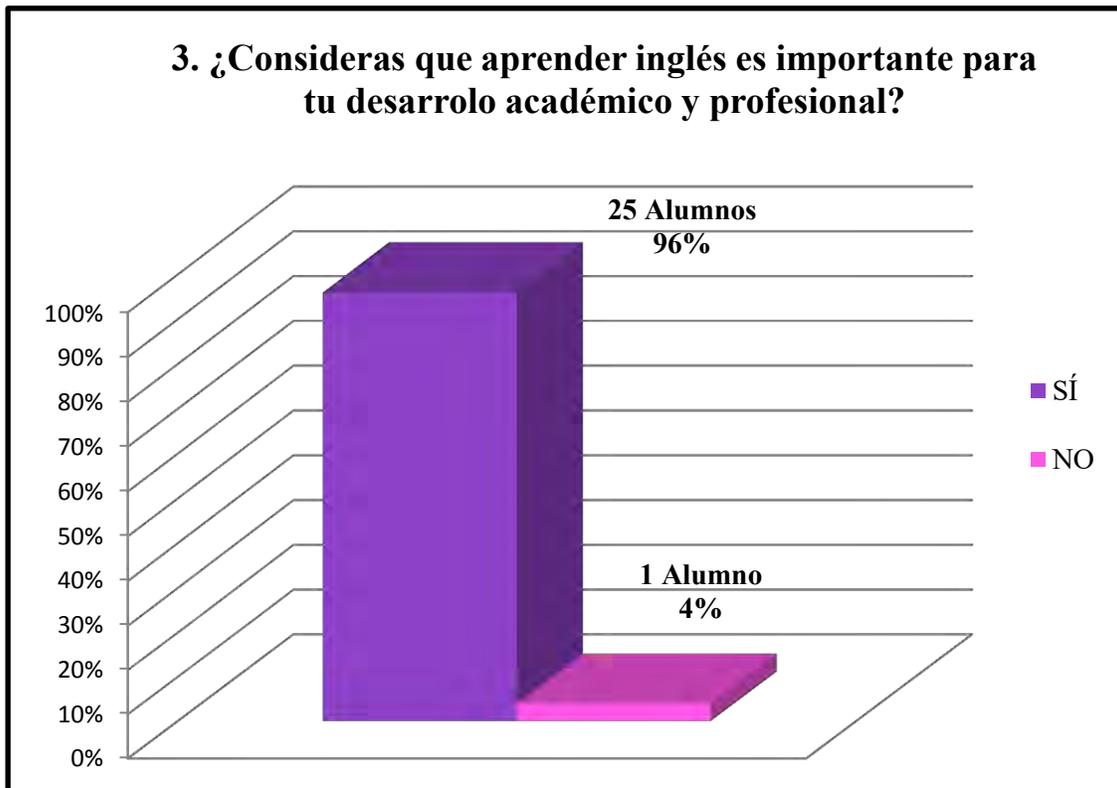
por más que su deseo de aprender esté presente se ve obstaculizado y, con el pasar del tiempo, se pierde el interés por aprender.

## 2. En una escala del 1 al 10, ¿qué tanto se te dificulta la asignatura de inglés?



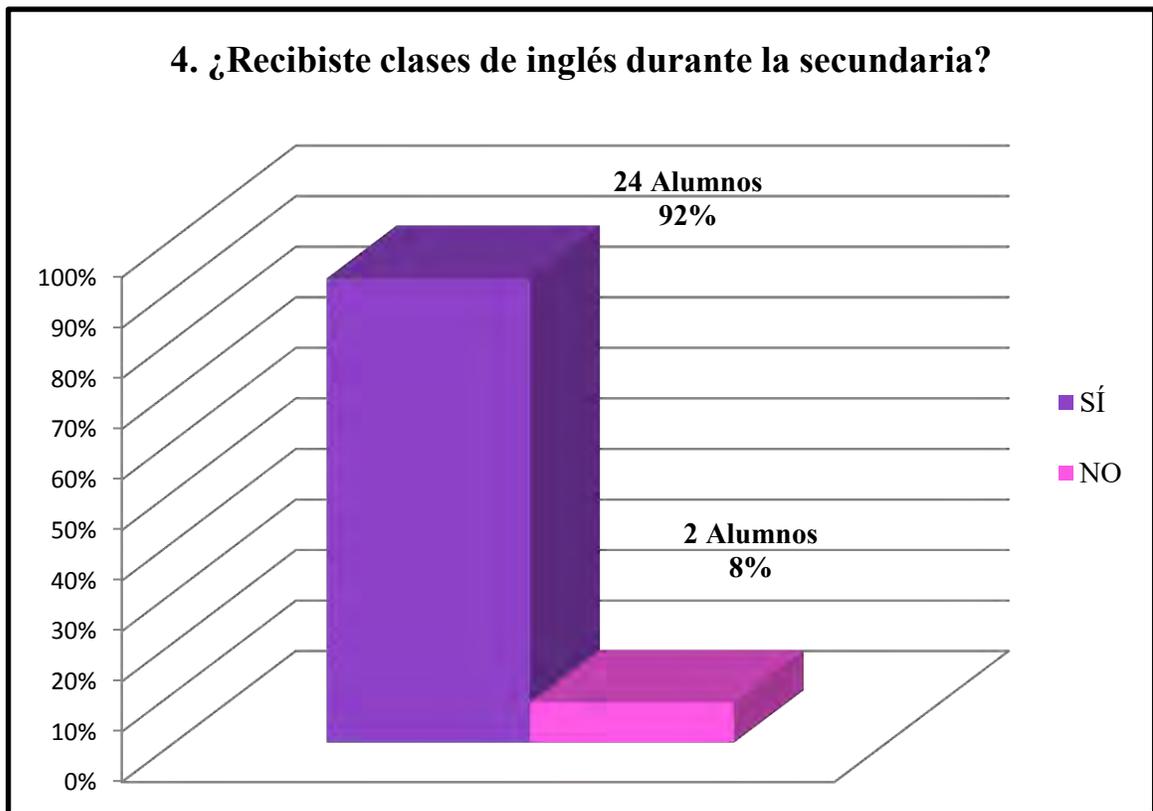
Con la respuesta a esta segunda pregunta se quería generar una autoevaluación por parte de cada estudiante sobre la dificultad que pudiese existir en su aprendizaje de inglés, éstos tenían que seleccionar del 1 al 10 qué tanto se les dificultaba, siendo 10 el punto más alto de complejidad.

Se puede observar que los resultados fueron diversos e, incluso, algunos de los estudiantes preguntaban si se podían añadir otros números a los correspondientes a la escala, al contabilizar los resultados uno de los estudiantes había contestado con un 11. Más de la mitad de los estudiantes consideraron que se les dificultaba la materia, anotando en la escala de 5 en adelante y sólo 7 alumnos consideraron que no se les dificultaba la materia, a pesar de que en el examen de evaluación diagnóstica todos reprobaron.



Para cumplir uno de los objetivos específicos que fue la exposición mediante una infografía sobre la importancia de aprender inglés, se pidió que contestaran a esta tercera pregunta de la encuesta inicial.

La mayoría de los estudiantes son conscientes que es fundamental aprender inglés, sólo uno de ellos contestó que NO lo consideraba importante, posteriormente, al entregar la infografía se despejaron dudas y, sobre todo, se contaron experiencias personales sobre por qué dominar el idioma inglés en estos días es relevante. Conociendo que los estudiantes son conscientes de lo anterior, se es más fácil trabajar con ellos, aunque algunos muestren una actitud apática se fueron integrando durante la realización de las actividades lúdicas posteriores a la aplicación de esta encuesta.

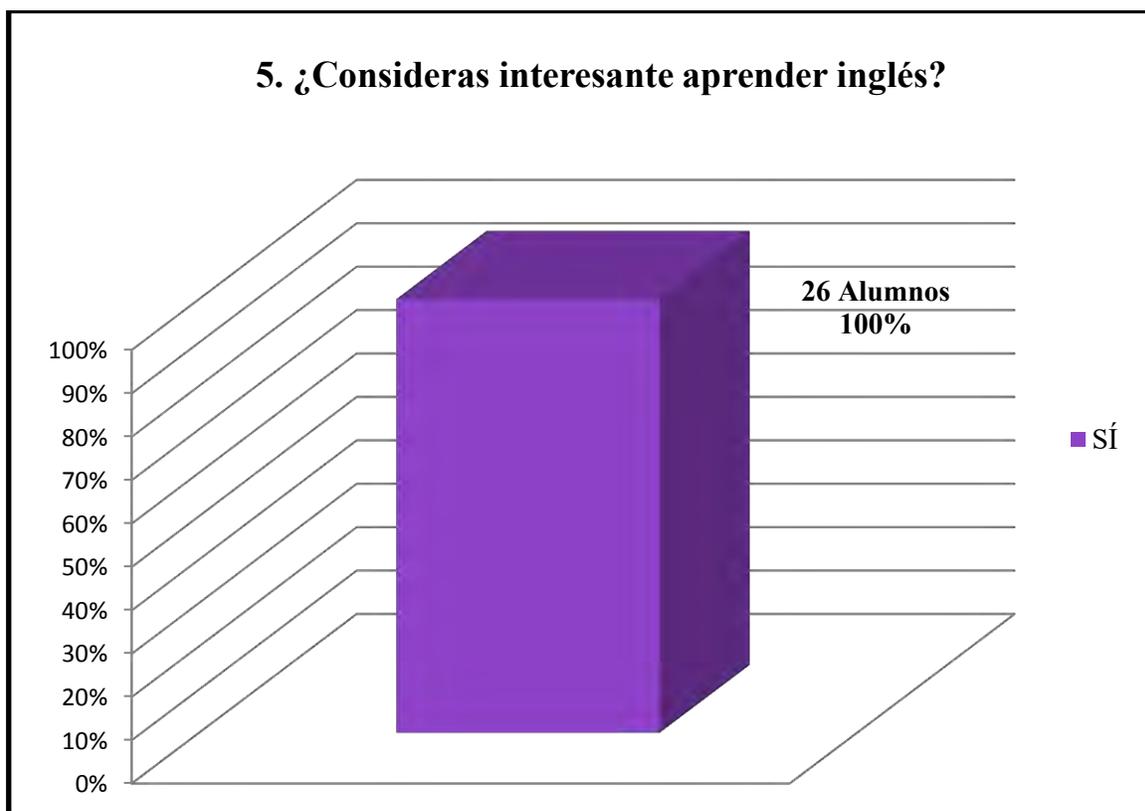


Los resultados de esta pregunta son preocupantes, a pesar de que la mayoría de los estudiantes contestó que habían recibido inglés durante los tres años de secundaria (y los semestres anteriores al actual), los resultados arrojados en la evaluación diagnóstica fueron devastadores.

Como se fue analizando durante el marco teórico, existe una problemática sobre la enseñanza del idioma inglés en las escuelas de México, ésta involucra muchos factores que van desde la falta de capacitación docente sobre la materia hasta la falta de recursos. La finalidad de esto no es encontrar culpables, sino tratar de dar solución a la problemática, cuando se identifican los puntos débiles sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje de la

asignatura de inglés es posible dársele una solución de manera interna, en colaboración con los docentes, directivos y estudiantes de la institución.

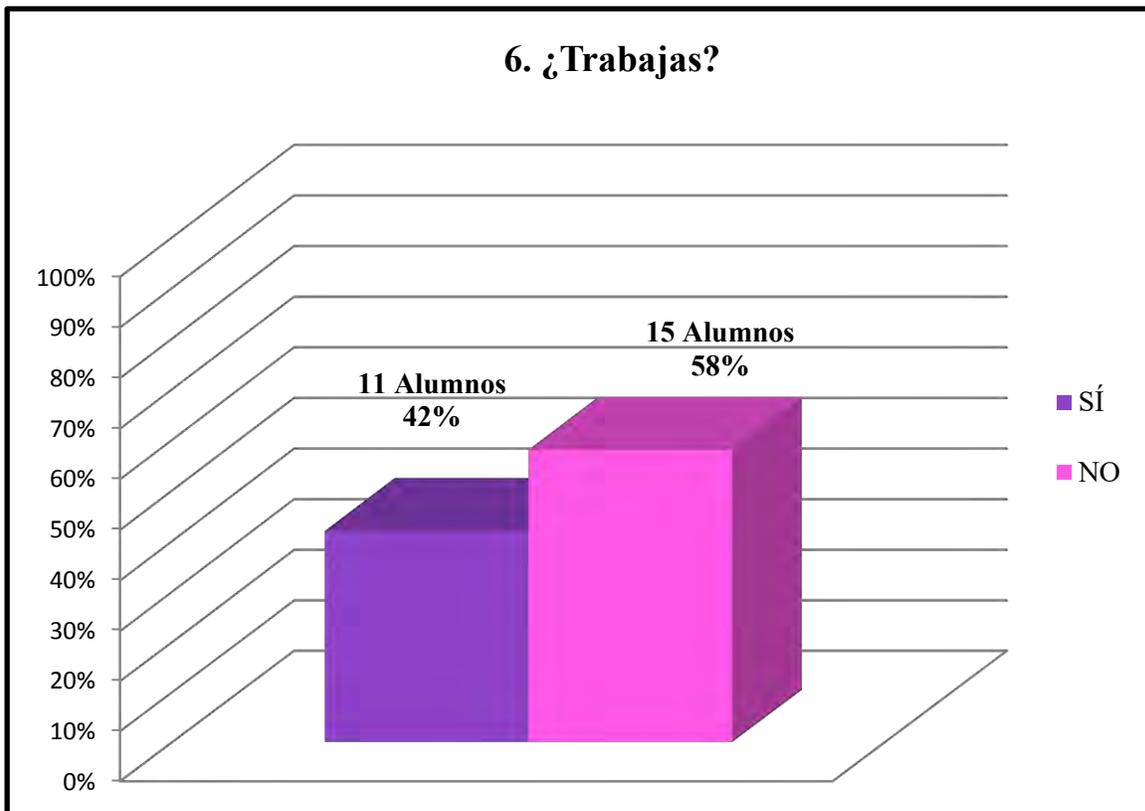
### 5. ¿Consideras interesante aprender inglés?



Cuando los estudiantes tienen interés por aprender, el docente tiene más probabilidades de lograr sus objetivos de aprendizaje, aunque esto no da una garantía si no se desarrollan estrategias adecuadas para la ejecución de los contenidos. Una característica del grupo de tercer semestre "A" era su inquietud por querer aprender más de la asignatura, la mayoría se interesaron por las actividades próximas a realizar y por descubrir más sobre la importancia de su aprendizaje de las que ya conocían.

Todo es cuestión de determinación por conocer a su grupo de parte del docente, cuando esto sucede ocurren maravillas en el proceso de enseñanza - aprendizaje y se da sentido a cada tema, surgen dudas, pero no porque los contenidos fueran confusos, sino por querer conocer más allá de lo que se analiza en clases.





El análisis de esta última pregunta es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes en todos los aspectos, las escuelas mixtas de nivel medio superior se caracterizan porque la mayoría de su alumnado son estudiantes repetidores, personas adultas que desean terminar sus estudios, jóvenes de escasos recursos, etc., por tal razón la formulación y la importancia que recae en ésta.

El que los estudiantes trabajen es una de las tantas razones por las que eligen este tipo de sistema para estudiar, así se les facilita el acceso a la educación sin la necesidad de que sus ingresos económicos se reduzcan por tener que estudiar, aunado a esto, el tiempo para estos estudiantes es importante y de ello dependerá si deciden invertirlo en su educación, para descansar o para sus jornadas laborales, por lo tanto, es razonable que los

estudiantes de esta institución no puedan repasar en su casa de manera correcta pero, aún así, no es una justificación para no prepararse para el futuro.

### **3.3 INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA DOCENTE**

La segunda encuesta aplicada estaba dirigida para el único docente de inglés que da clases en esta institución y, por lo tanto, ésta no se graficará, redactando así las preguntas y algunas observaciones que se dieron durante la aplicación de las actividades, antes de comenzar, hay que tener presente que los semestres que reciben la asignatura son de primero a cuarto y que en el sistema mixto el tiempo es muy reducido, éste sólo cuenta con una hora cada sábado para cada una de las asignaturas; a diferencia de los estudiantes que pertenecen a un sistema escolarizado, ellos toman clases de tres horas o, incluso, más por asignatura a la semana.

La encuesta consistía en contestar nueve preguntas acerca del uso de actividades lúdicas y lo que respecta a la enseñanza del idioma inglés, ésta fue aplicada el día 18 de febrero de 2017, el docente encargado de dar las clases tiene doce años laborando y aunque no contestó qué carrera había estudiado, tiempo después se confirmó que es licenciado en administración de empresas con una certificación por parte de la institución de lenguas extranjeras Harmon Hall. La importancia de que se conocieran los estudios del docente recae en lo ya antes mencionado en el marco teórico, sobre cómo los estudios y la constante práctica del idioma inglés en los docentes hace la diferencia en cómo se enseña, por un lado su carrera no está relacionada con la docencia y, por consiguiente, su certificación fue hace más de diez años, por lo cual debería reforzar ya que no es una lengua que se maneje con fluidez por la falta de contacto con ésta.

Las primeras tres preguntas de la encuesta se agrupan en referencia al conocimiento y utilización que se tiene de las actividades lúdicas en el aula de clases, partiendo de lo contestado por el docente y en relación con la investigación documental, se puede afirmar que la lúdica se encuentra ausente en el proceso de enseñanza - aprendizaje, conocer a qué se refiere este tipo de actividades debería ser fundamental, esto con el propósito de crear ambientes más divertidos e interesantes para los estudiantes en materias que se les complican o suelen ser tediosas por el exceso de información o la falta de interés.

En la cuarta pregunta se hace referencia a la utilización de estrategias en el aula de clases que ayuden a reforzar lo aprendido, a lo que el docente contestó que utilizaba “la reproducción de ejercicios en forma de examen”. Aunque el tiempo es muy limitado en el sistema mixto, esto no es una razón para que no se utilicen estrategias que faciliten a los estudiantes comprender de manera más clara los temas analizados, al contrario, su utilización ayudará a que en algunos minutos de la clase se refuercen los conocimientos sin la necesidad de ser tradicionalista.

En las siguientes cuatro preguntas se cuestiona sobre la enseñanza del idioma inglés y su importancia para con los estudiantes. Analizando las respuestas dadas a cada una de las preguntas se constata lo que se investigó con anterioridad, el refuerzo de las habilidades lingüísticas y la interacción cultural es sustancial para cuando se aprende un idioma y que la falta de éstas ocasiona el retroceso de lo ya aprendido, de igual manera, el manejo del tiempo en las planeaciones ayudará a que los contenidos sean concretos y no se divague sobre lo que se desea enseñar.

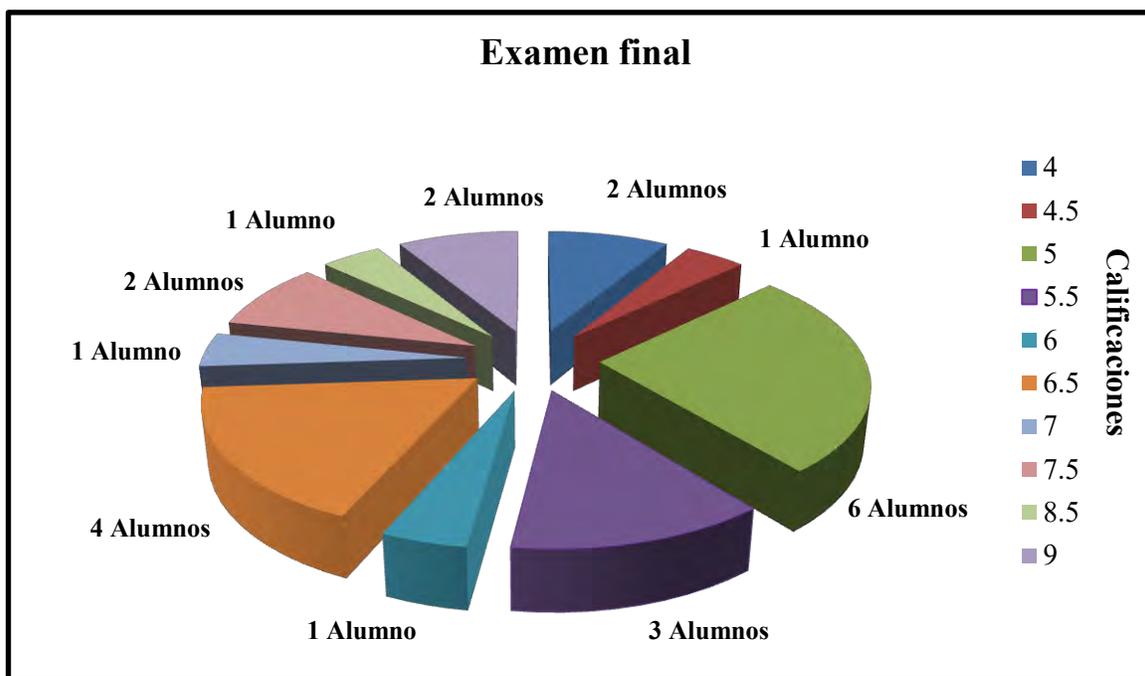
Aunado a lo anterior, el docente concuerda en que no se le da la importancia debida a la enseñanza del idioma inglés. No todos los estudiantes tienen la oportunidad de acudir a instituciones de lenguas extranjeras de manera extraescolar o la iniciativa de aprender por su propia cuenta, dando como resultado la deficiencia en la materia.

Así mismo, se vuelve a acrecentar la nula relevancia que se le da al idioma inglés en las instituciones educativas de nivel medio superior, aunque los planes de estudios integran a éste como asignatura muy pocos se involucran en que los estudiantes reciban una educación de calidad y sean preparados para la vida profesional o para el futuro que estos deseen.

Por último, se interrogó lo siguiente, ¿estaría dispuesto a reestructurar sus planes de clase e incluir las actividades lúdicas para optimizar el aprendizaje en sus alumnos?, a lo

que el docente contestó de manera afirmativa, sin embargo, las actitudes que mostró para con las actividades no fueron de interés. El docente no presenció ninguna de las actividades y no mostró entusiasmo por ellas, durante los sábados en los que se asistió a la escuela para aplicarlas faltando en dos ocasiones, dejando sin clases a cuatro grupos, siendo esto perjudicial para los alumnos por el corto tiempo que existe entre periodos parciales. No agregó comentarios y no hizo preguntas al respecto.

### 3.4 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACIÓN FINAL APLICADA A LOS ESTUDIANTES



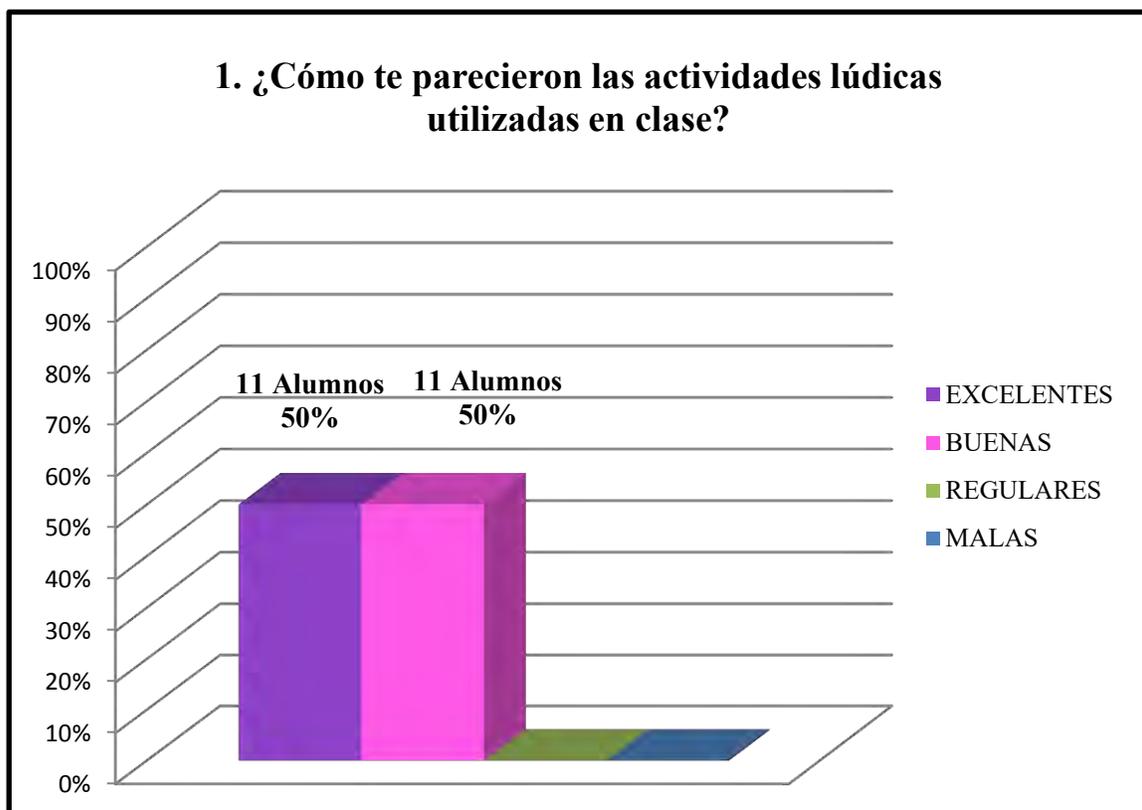
La evaluación final estaba constituida por 20 reactivos, de los cuales 5 eran de relacionar y los otros 15 de opción múltiple, el objetivo de ésta era evaluar si el conocimiento que poseían los estudiantes de tercer semestre de nivel medio superior se había incrementado después de haberse aplicado las actividades lúdicas para la asignatura de inglés, esta evaluación tuvo una duración de 30 min. aproximadamente. La redacción de los reactivos se enfocaba en los aspectos que fueron reforzados en las actividades lúdicas, así como en temas que habían sido analizados con su maestro, este examen se aplicó el día sábado 08 de abril de 2017.

Los estudiantes se mostraron ansiosos por la realización del examen, de igual manera, no fueron notificados sobre su aplicación por lo que ambos exámenes aplicados durante esta investigación fueron sorpresa para ellos, el total de exámenes aplicados ese día fue de 20, faltando 7 alumnos a los cuales se les aplicó posteriormente. Durante la

aplicación surgieron algunas dudas y cada una de ellas fue resuelta conforme se fue contestando el examen.

Para lograr esta interpretación se calificaron y contabilizaron los resultados, los cuales mejoraron respecto a los resultados de la evaluación diagnóstica, sin embargo, aún queda mucho por trabajar con los alumnos para que alcancen un grado más alto de acuerdo a su nivel de estudios.

### 3.5 GRÁFICAS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA FINAL APLICADA A LOS ESTUDIANTES

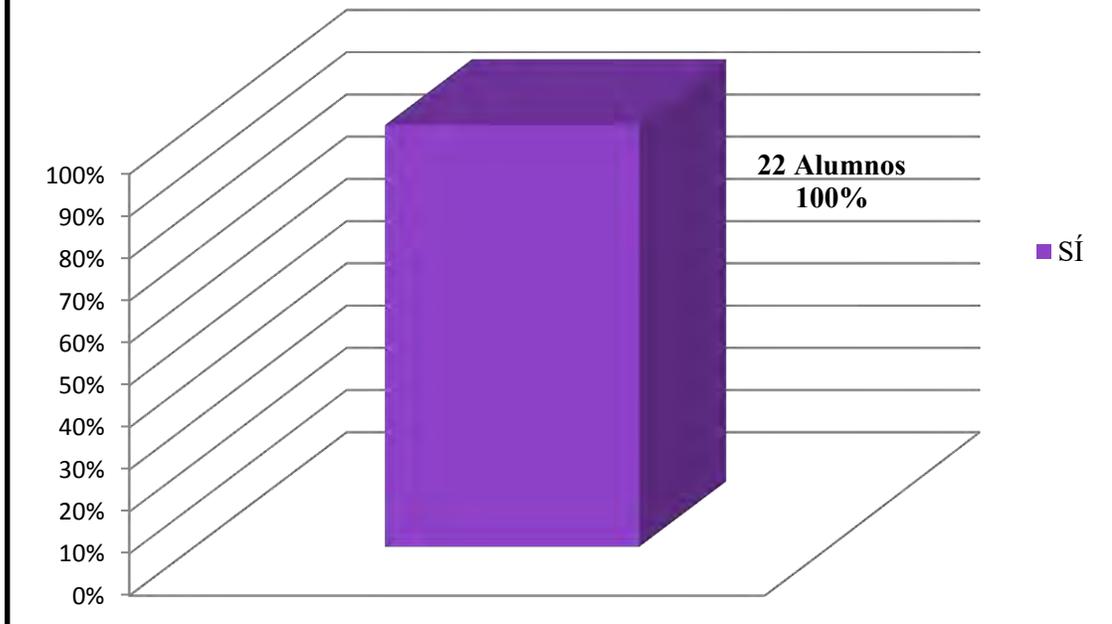


La encuesta final constó de 9 preguntas y con ella se pretendía estimar si la utilización de las actividades lúdicas había reforzado lo aprendido en clase, de los 27 alumnos que integran el tercer semestre sólo contestaron 23 debido a cuestiones de inasistencia por parte de los alumnos.

Antes de empezar con las interpretaciones hay que aclarar que con anterioridad se había explicado a qué se refería la lúdica, entonces fue a través de esta primera interrogante que se requería evaluar las actividades lúdicas utilizadas en todas las sesiones, para lo cual se dieron cuatro opciones de respuesta, estas fueron excelentes, buenas, regulares o malas.

Las más elegidas fueron las dos primeras y, por lo tanto, se puede afirmar que fueron del agrado de todos ya que no hubo ninguna queja durante la realización y la conclusión de las actividades, al contrario, se pudo observar que todos disfrutaron de ellas, unos más que otros, pero al final el resultado ha sido favorecedor para la investigación.

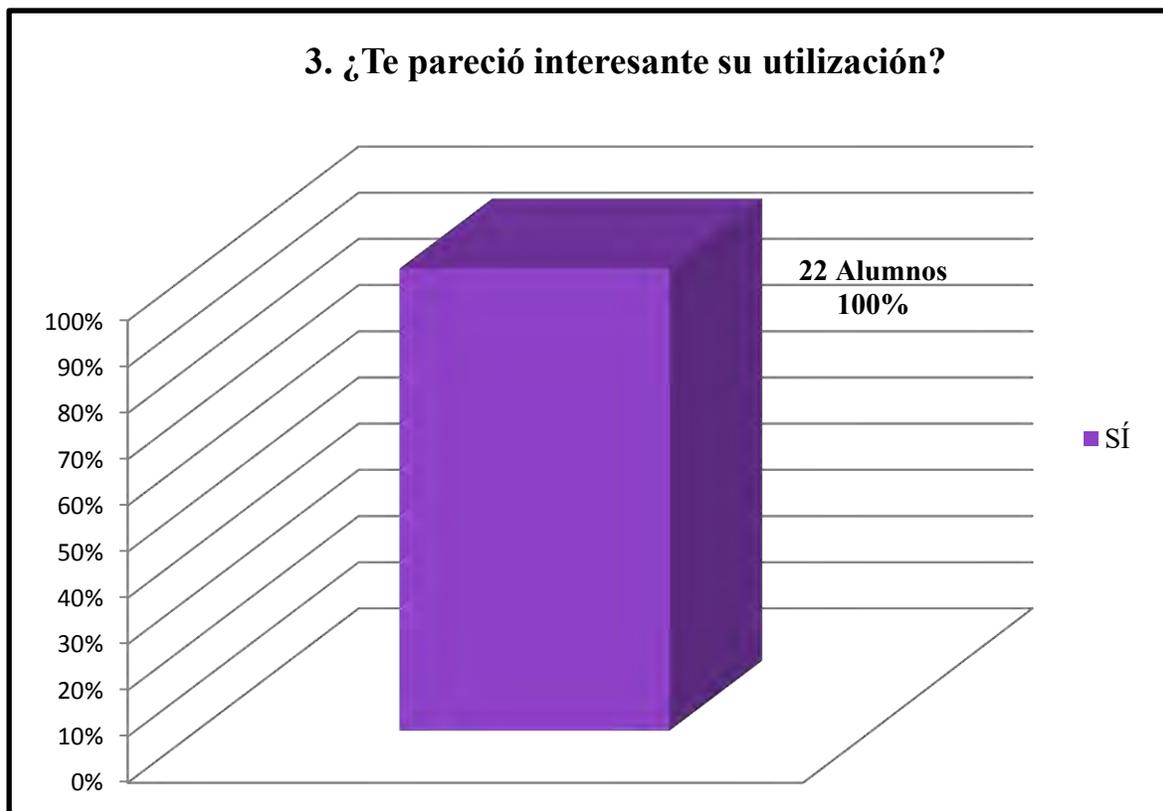
## 2. ¿Te agradó la manera de abordar las actividades relacionadas con los temas de inglés?



Todas las actividades lúdicas aplicadas se relacionaban con la asignatura de inglés y en cada una de ellas se abordaron temas imprescindibles para su formación en el idioma, era necesario que en cada una de ellas se mostrara la parte divertida de la enseñanza y que los estudiantes aprendieran a identificar las actividades que más les habían agradado y así reconocer con cuales se les facilitaba el aprendizaje.

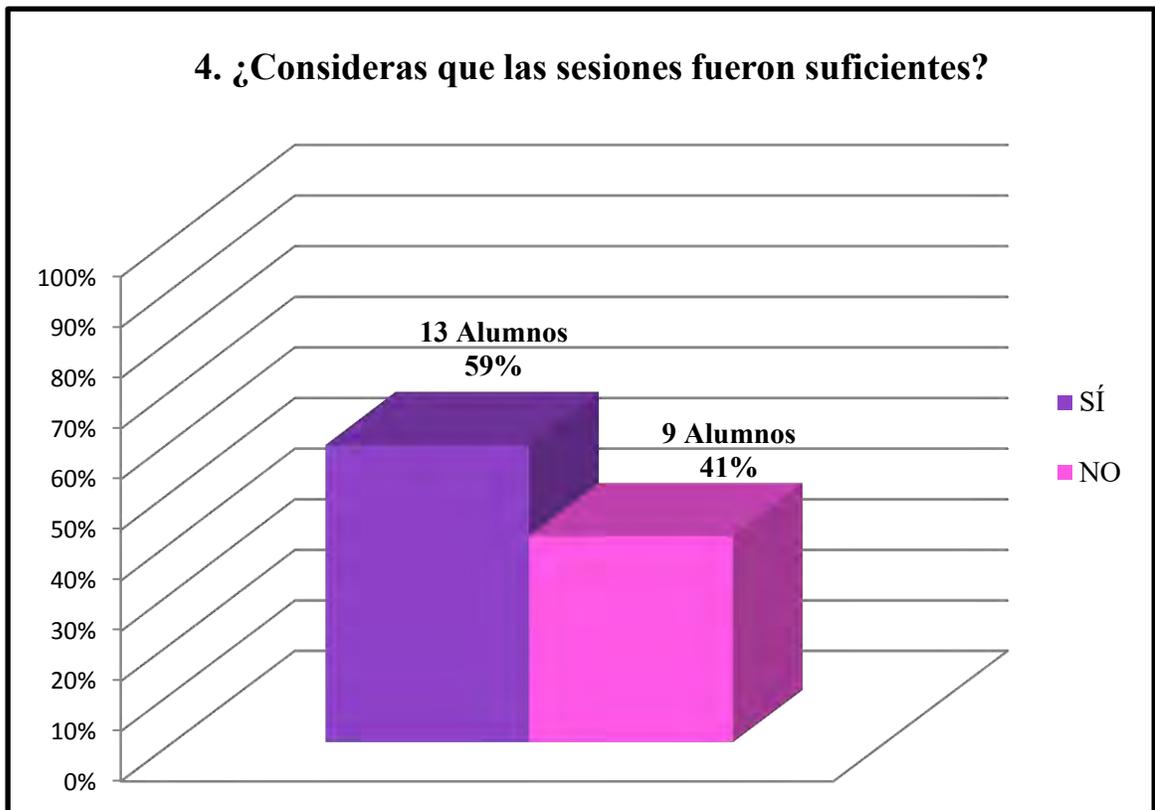
Con visualizar esta gráfica se puede resaltar el hecho de que a los estudiantes les agradó la manera de abordar los temas con juegos, la mayoría de los estudiantes trabajó de manera activa y se involucraron en todos los aspectos hasta lograr la comprensión de los conocimientos enseñados en clase.

### 3. ¿Te pareció interesante su utilización?



A todos los estudiantes encuestados les pareció interesante la forma de abordar los temas con juegos, ellos están acostumbrados a una enseñanza tradicional y nada motivadora, aunque al principio para algunos de ellos no les pareció divertido jugar, ya que decían que no eran niños chiquitos o que desconocían de los juegos tradicionales como la lotería o el memorama, al final todo resultó lo contrario, se abrieron a la experiencia y disfrutaron de cada uno de los juegos, sobre todo aprendieron de cada uno de éstos y se permitieron convivir con sus compañeros.

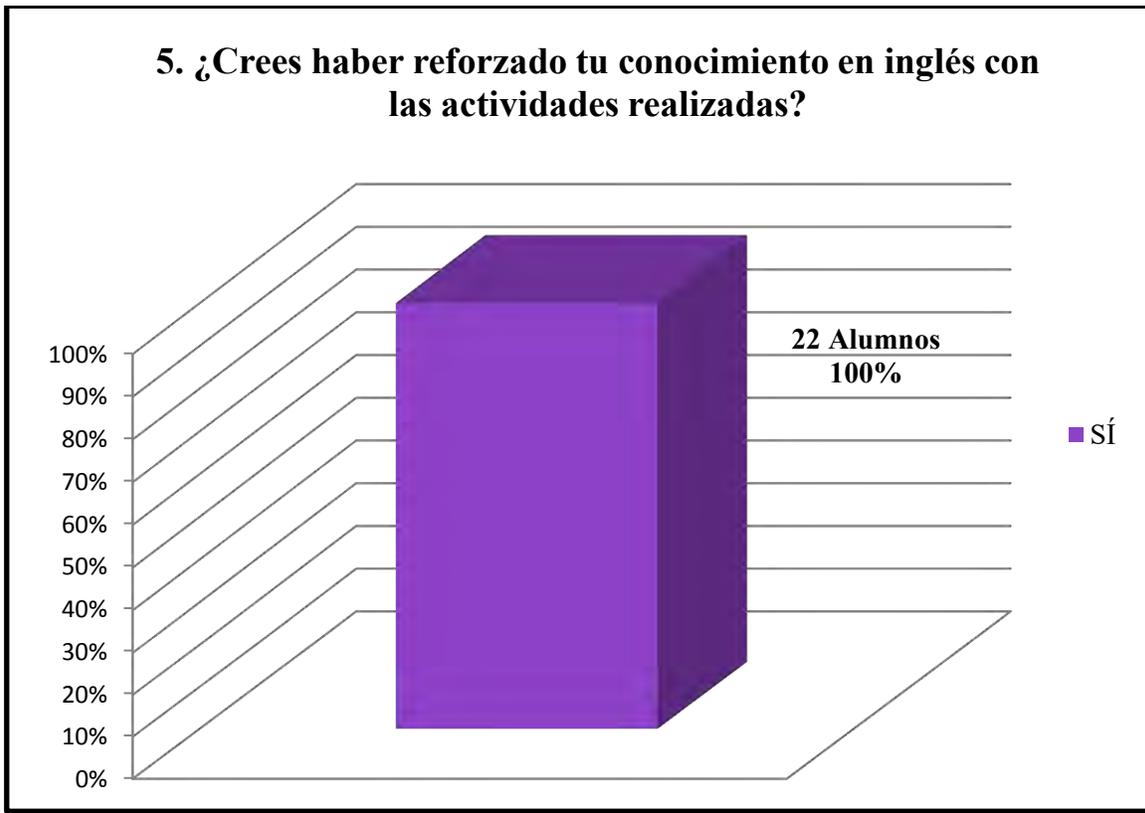
#### 4. ¿Consideras que las sesiones fueron suficientes?



La respuesta obtenida en esta interrogante muestra que a pesar de los pocos días en los que se trabajó con ellos, el 59 % de la población que corresponde a 13 de los estudiantes consideraron que las sesiones fueron suficientes, sin embargo, los resultados en la evaluación final demuestran que es necesario seguir reforzando sus conocimientos clase con clase.

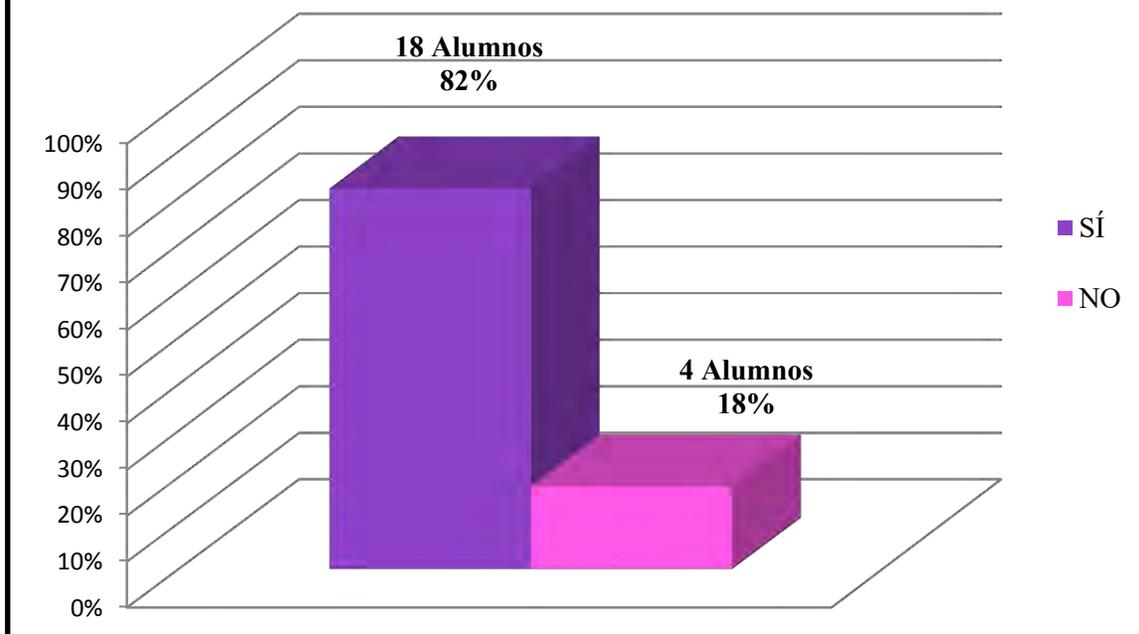
Sería de gran ayuda si el maestro continuara aplicando las actividades al menos una vez al mes y así lograr reforzar su aprendizaje, en muchas ocasiones y se da en el caso de este sistema educativo, los estudiantes suelen olvidar muy fácilmente lo que se vio en clases anteriores por cuestiones de tiempo y es jugando donde ellos pueden recordar lo olvidado.

### 5. ¿Crees haber reforzado tu conocimiento en inglés con las actividades realizadas?



La disponibilidad y la apertura de los alumnos fue el resultado de esta interrogante, la participación activa de éstos es muy importante para que este tipo de actividades sean de gran impacto en la adquisición de nuevos conocimientos, ya se ha comentado con anterioridad el agrado y el gran interés por seguir aprendiendo lo que facilita el proceso de enseñanza - aprendizaje. Siendo la asignatura de inglés la menos favorita entre los estudiantes, es ganancia que el total de los estudiantes encuestados contestaran de manera afirmativa y mejorar de manera significativa en la evaluación final.

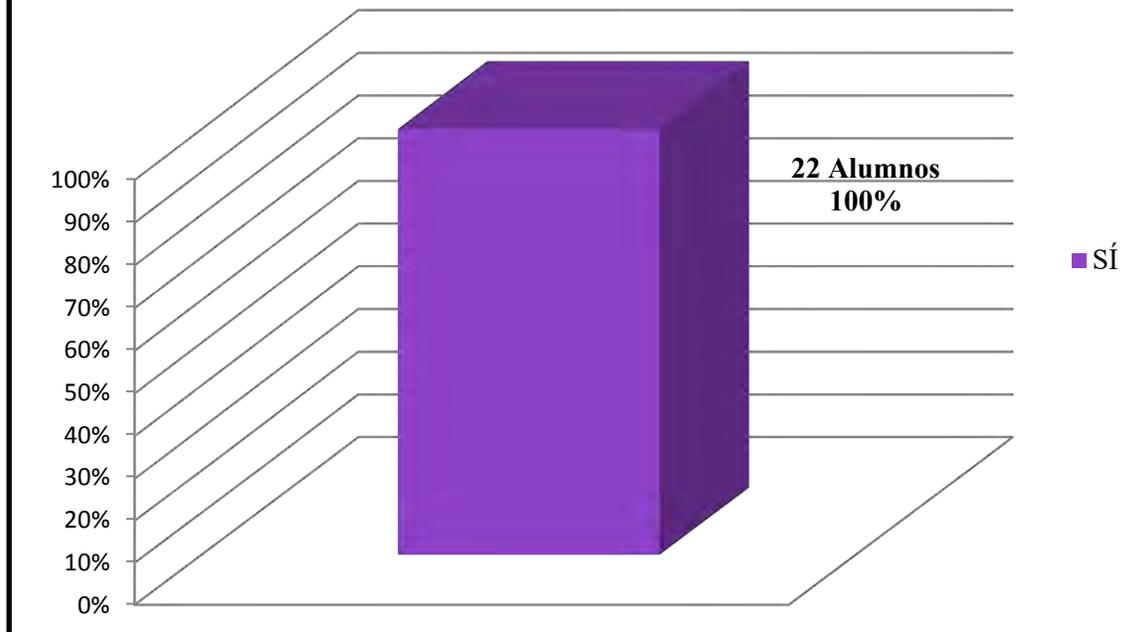
## 6. ¿Se despejaron tus dudas con la realización de las actividades lúdicas?



En la sexta pregunta se hace hincapié sobre si se habían despejado las dudas surgidas en la aplicación de las actividades lúdicas y del total de estudiantes a los que se les aplicó la encuesta 4 contestaron NO, esto a pesar de que antes de realizar las actividades se dio una breve explicación sobre el tema a desarrollar y posteriormente se procedió a la aplicación de éstas, durante la realización tanto de manera individual y en equipo surgieron algunas dudas y cada una de éstas fue explicada de manera que se comprendiera correctamente lo que estaba en duda.

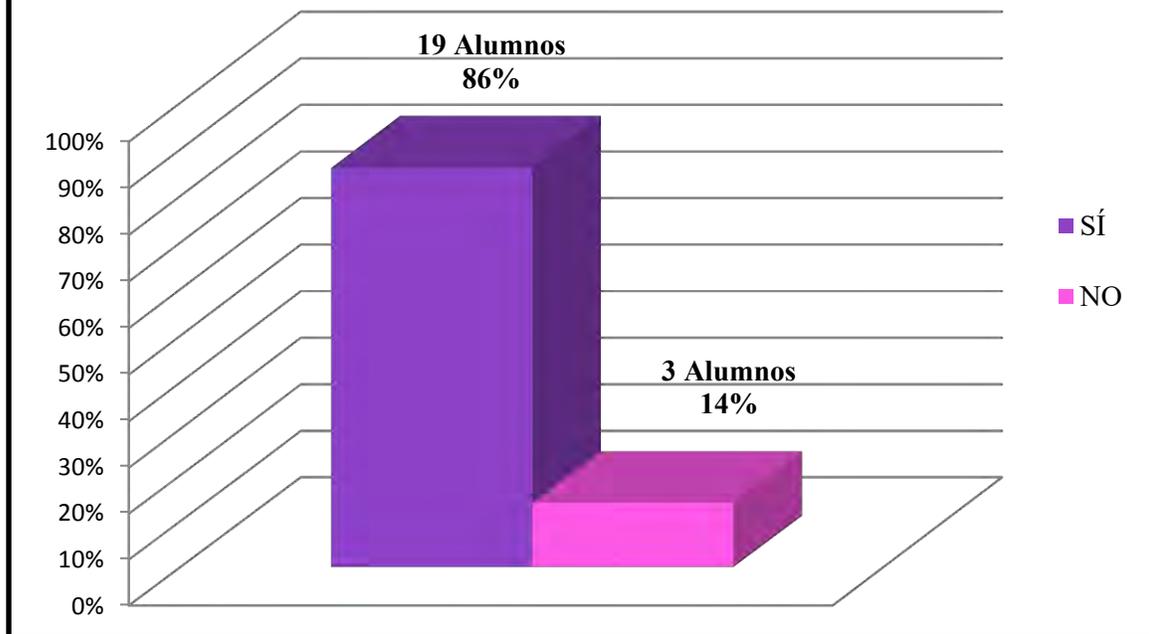
Hay que cuidar que los estudiantes puedan expresar sus dudas ya que, como se explicaba en el marco teórico, a muchos les da pena preguntar y esto solo retrasa el aprendizaje del tema a tratar.

### 7. ¿Eres consciente de la importancia que tiene el idioma inglés actualmente?



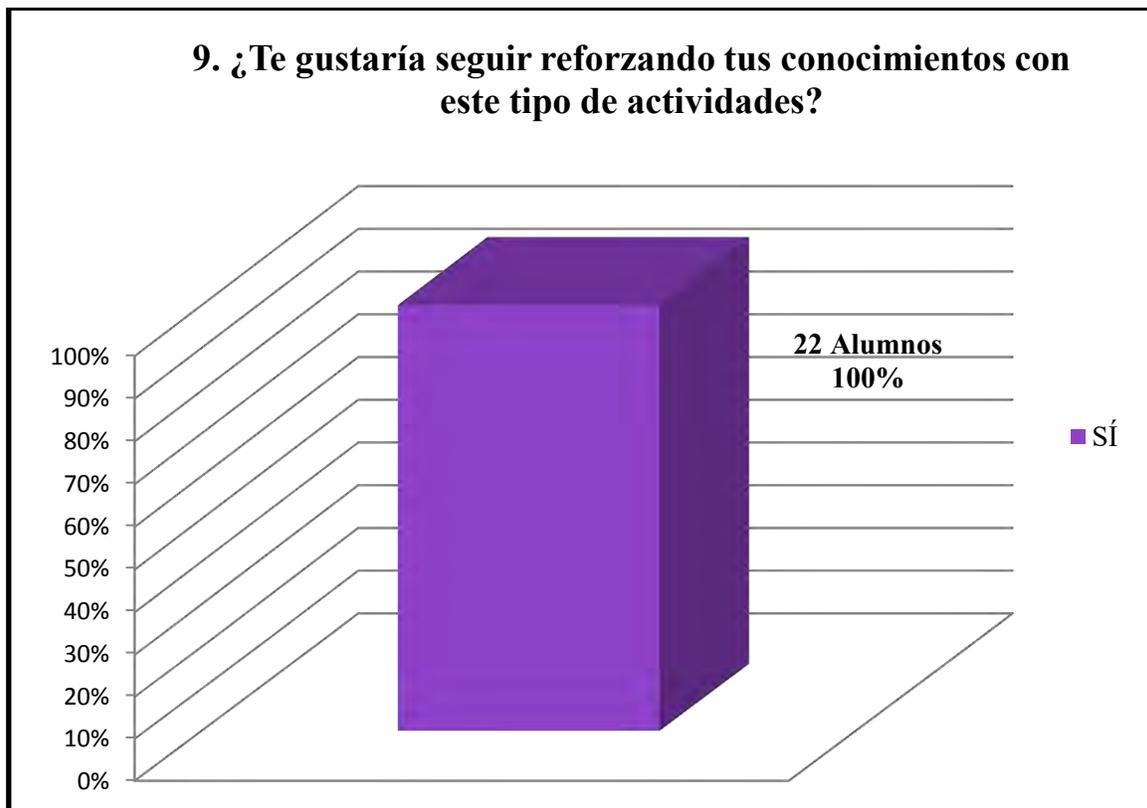
La gráfica que se presenta es de una pregunta que ya se había realizado con anterioridad en la encuesta inicial, lo que se pretendía era recalcar la importancia del idioma inglés, además, de que en la presentación de la infografía se dieron razones específicas de su relevancia, el resultado a diferencia de la primera vez que se preguntó cambio favorablemente, ahora todos son conscientes y no hay dudas respecto a las posibilidades que ofrece el mundo laboral y académico cuando se busca perfeccionar el aprendizaje de este idioma, los estudiantes y los docentes deben ser capaces de superar las expectativas y lo poco que se enseña en todos los niveles educativos.

### 8. ¿Consideras que a la materia de inglés no se le da la importancia debida?



Del total de alumnos encuestados, 19 de ellos afirman que a la asignatura de inglés no se le da la importancia debida. Es una realidad que se ve en todas las escuelas públicas, la falta de docentes especializados en la materia, falta de recursos y el poco interés llevan al fracaso y el bajo rendimiento en la materia, siendo la lengua inglesa una de las más solicitadas para la inserción laboral y académica del país, por lo anterior y más, recae la importancia de prestar atención a su enseñanza, su accesibilidad y dar relevancia a que los estudiantes sean autodidactas y logren mejorar por sus medios.

### 9. ¿Te gustaría seguir reforzando tus conocimientos con este tipo de actividades?



Para concluir la encuesta, se pretendía constatar que a los estudiantes les gustaría que en sus clases se siguieran reforzando los conocimientos con actividades lúdicas, es satisfactorio para la investigación el hecho de que todos contestaran de manera afirmativa a esta última pregunta. Algunos de los comentarios que se hicieron acerca de las actividades lúdicas fueron los siguientes: “Es lo mejor y excelente”, “La verdad me ayudó mucho, me gustaría seguir reforzando mi conocimiento aunque me cuesta un poquito”, “Estuvieron bien las clases que nos dio y divertidas”, etc.

### 3.6 TABLA COMPARATIVA DE LAS EVALUACIONES

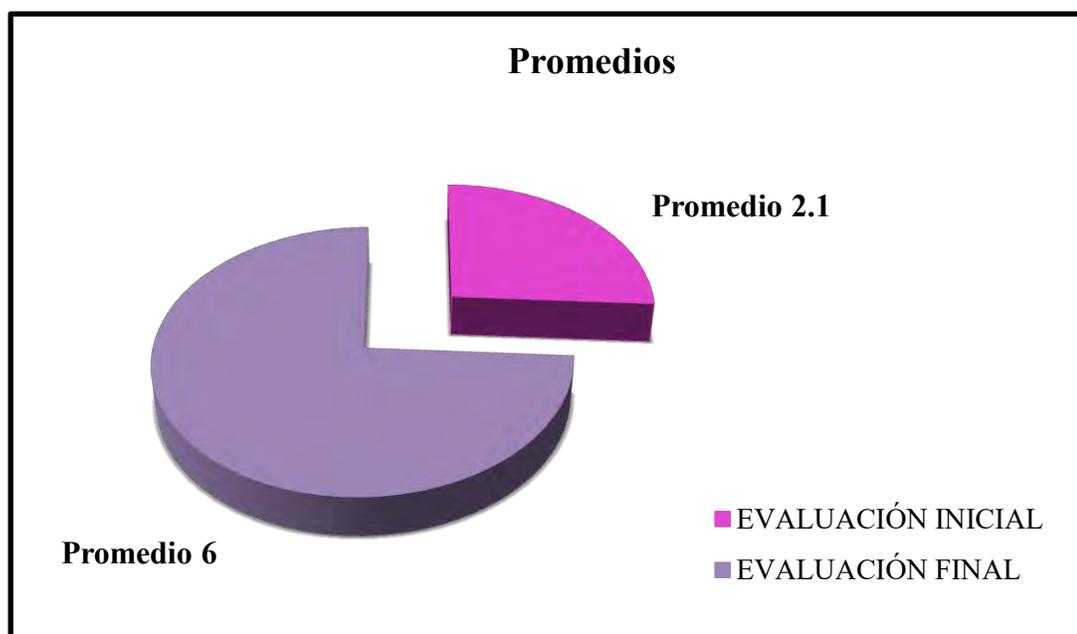
Comparación de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica y final de los alumnos de tercer semestre, grupo “A”, de la Esc. de Bachilleres General Miguel Alemán González Mixta” de la colonia centro, Coatzacoalcos, Veracruz.

Nº	NOMBRE DE LOS ALUMNOS APELLIDOS (PATERNO Y MATERNO) Y NOMBRE (S)	CALIFICACIÓN	
		E. Diagnóstica 18 AC	E. Final 20 AC
1	Álvarez Moreno Carlos Guadalupe		<b>9</b>
2	Ángeles Islas Nahomy	1.1	5
3	Asencio Utrilla Emanuel	2.7	5
4	Bravo Magaña Linda Elizabeth	1.6	6
5	Canela González Estefania	2.2	6.5
6	Chagala Pucheta Yadira Lizzet	2.7	7
7	Crisanto Lopéz Deysi Irai	2.2	5
8	Escobar Barrillas Alexis Yamil	1.6	5.5
9	García León Audelia del Carmen	2.2	4
10	GómezGómez Gregoria	3.8	
11	Hernández Jiménez Daniel	0.5	
12	Hernández Tonche Humberta Sinai	2.2	4.5
13	Leal Tello Nicolasa	2.7	6.5
14	Lovera Santillan Rossh Kukentyl	<b>5.5</b>	<b>9</b>
15	Madrigal Saldivar José Antonio Miguel	5	5.5
16	Méndez Molina Francisca	2.2	

N°	NOMBRE DE LOS ALUMNOS APELLIDOS (PATERNO Y MATERNO) Y NOMBRE (S)	CALIFICACIÓN	
		E. Diagnóstica	E. Final
17	Moreno Jiménez Franco Gerardo	3.8	6.5
18	Rangel Aquino Guadalupe del Carmen	5	7.5
19	Rasgado González Samuel	3.3	
20	Reyes Aguilar Davor Jafet	2.2	5.5
21	Reyna Reyes Yutzel Amairani	2.7	5
22	Santos Cobain Eduardo	3.3	5
23	Sosa González Omar Ramses	2.7	5
24	Trujillo Martínez Yamileth	2.7	8.5
25	Uscanga Aquino Esmeralda Guadalupe	1.1	7.5
26	Zapata Ignot Israel	3.3	4
27	Zenteno Méndez Nextali	1.6	6.5
<b>PROMEDIO GENERAL</b>		<b>2.1</b>	<b>6</b>

<b>Calificación máxima de la evaluación diagnóstica:</b>	<b>5.5</b>
<b>Calificación máxima de la evaluación final:</b>	<b>9</b>

### 3.7 GRÁFICA E INTERPRETACIÓN DE LA COMPARACION DE PROMEDIOS OBTENIDOS EN LAS EVALUACIONES DIAGNÓSTICA Y FINAL



Para dar cierre al tercer capítulo se presentan en gráfica los datos obtenidos presentados en promedio de los exámenes diagnóstico y final a los alumnos de tercer semestre, en la cual se puede apreciar un notorio cambio respecto a sus calificaciones tal y como se mostraba en la tabla anterior. El trayecto ha sido corto, pero muy significativo para los estudiantes, han progresado con su participación en cada una de las actividades lúdicas y, por consiguiente, se sienten más seguros respecto a su conocimiento de inglés, aunque es necesario que ellos mantengan el ritmo y sigan reforzando sus habilidades lingüísticas.

El aprendizaje del idioma inglés suele complicarse si no se utilizan los métodos y las técnicas correctas, se da un estancamiento y un mínimo progreso en los estudiantes, por lo cual el docente siempre tiene que estar en constante actualización e implementar todo lo aprendido en el aula de clases. A partir de la interpretación de esta gráfica se ve comprobada la hipótesis de este proyecto y la relevancia de aprender jugando.

## CONCLUSIONES

*“If you are having fun, you are learning”*

La vocación hacia la docencia es una de las más nobles ya que con pasión y amor se busca que los estudiantes trasciendan en todos los aspectos de la vida y, con ello, la responsabilidad de motivarlos día a día hasta lograrlo, por tal motivo, cuando se inició esta investigación se pretendía minimizar una inquietud sobre cómo se daba la enseñanza en el nivel medio superior en la asignatura de inglés. Fue durante el análisis de diversos libros, experiencias personales y de otros autores, que se concluyó la necesidad de volver a lo básico, con el motivo de que exista una comprensión total de todos los conocimientos olvidados por los estudiantes e, incluso, por los docentes.

Es entonces donde los juegos interpretan un papel fundamental en este proyecto, éstos son una de las invenciones más antiguas y han perdurado para el entretenimiento de chicos y grandes, cuando se les da la utilidad adecuada dentro del aula de clases suceden maravillas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. Se crean atmósferas de alegría, trabajo en equipo, tolerancia pero, sobre todo, se adquiere un aprendizaje significativo.

Tras concluir la investigación documental, se procedió a la aplicación de las actividades lúdicas, no fue sorpresa encontrar confusión y un bajo rendimiento en la materia, aunque lo que sorprendió fue el interés de los estudiantes y lo conscientes que eran respecto a la importancia de aprender inglés. No existieron dificultades en las sesiones, aunque hubiera sido favorecedor el hecho de que el maestro asignado se mostrara interesado en aprender acerca de los múltiples beneficios de utilizar la lúdica en las planeaciones.

La respuesta a las actividades fue favorecedora para la investigación, todos los objetivos planteados fueron realizados de manera exitosa y la hipótesis fue comprobada en el trabajo de campo, dejando a su paso una experiencia pedagógica sin igual.

Los estudiantes de tercer semestre también se llevaron la satisfacción de aprender jugando, de incrementar su conocimiento de forma propicia para futuras evaluaciones de la asignatura y, sobre todo, darse cuenta que parte esencial de su progreso académico depende de sus actitudes y la disposición para seguir aprendiendo, que al final el beneficio es solo para ellos. La transformación de éstos respecto a la materia fue positiva, dejando de lado la apatía e inseguridades.

Todo el proceso para lograr este proyecto de tesis ha sido satisfactorio y lleno de enseñanzas y de resultados prometedores pero, al mismo tiempo, siguen siendo preocupantes, porque para alcanzar el nivel que les corresponde por ser de bachillerato se queda corto y es necesario modificar ciertos aspectos en la forma en que son evaluados, en cómo aprenden los temas, en tener clases más dinámicas, mayor interés por su profesor, etc.

Por parte de la investigadora solo resta decir que la experiencia de esta investigación deja una lección respecto a mejorar día a día para renovar las formas de enseñanza y seguir innovando dentro del salón de clases, también permite reflexionar en cuanto a cómo la preparación académica es clave del éxito de todo docente, siempre y cuando se ponga en práctica lo aprendido. De igual manera, es necesario basarse en las necesidades y características de los alumnos ya que todos son diferentes y, por lo tanto, hay que aprovechar esa diversidad para alcanzar todo lo que se proponga para seguir avanzando.

## RECOMENDACIONES

A continuación se enlistan una serie de recomendaciones basadas en la experiencia adquirida transcurrida esta investigación y que ayudarán a reforzar el conocimiento de quien las lea y las ponga en práctica.

### **Para las autoridades educativas:**

1. Si a través de las nuevas reformas educativas el idioma inglés se está convirtiendo en una prioridad, entonces es necesario que se apliquen los recursos necesarios para las instituciones educativas, de igual manera el incremento de la capacitación docente de la asignatura.

2. Evaluar a los docentes asignados a la materia o verificar que aquellos que se encuentren frente a grupo sean capaces de impartir la materia.

3. Dar promoción a los programas de becas y certificación que ofrece la SEP para aquellos alumnos o docentes que se encuentren interesados en continuar sus estudios en el idioma.

4. Promover actividades en donde se vea involucrada la utilización de la lengua inglesa, de tal manera que los estudiantes se sientan motivados a seguir aprendiendo.

5. Crear un sistema de evaluación en base a los conocimientos de los alumnos y de los docentes, de tal manera que sea posible encontrar fallas y así trabajar en ellas.

### **Para los docentes:**

1. Es necesaria la actualización constante, no se debe pretender seguir educando con estrategias, técnicas o herramientas obsoletas con las cuales el aprendizaje se estanca,

suele ser aburrido e insignificante para los estudiantes, hay que renovar todo lo viejo para dar entrada a todo lo nuevo.

2. Cuando los estudiantes se encuentran motivados, la tarea de enseñar se hace más agradable en todos los aspectos, siempre hay que encontrar razones para que ellos quieran seguir aprendiendo y descubriendo más allá de lo que está a su alcance.

3. La tecnología es una herramienta muy poderosa en el proceso de enseñanza - aprendizaje o cuando se utiliza como complemento para reforzar lo aprendido, por lo tanto, es fundamental su utilización con los estudiantes.

4. La interacción cultural debe darse en el aula de clases, así los estudiantes se sienten más identificados con el idioma que están aprendiendo y, al mismo tiempo, reconocen y valoran su propia cultura.

5. Desarrollar las habilidades lingüísticas en las clases posibilita a que el dominio del idioma se reproduzca con mayor facilidad y simultáneamente practican y aprenden a identificar sus debilidades para reforzarlas.

6. Es recomendable que durante las sesiones se cree un ambiente del idioma que se desea aprender, ello quiere decir que el maestro deberá dar sus clases en inglés, esto en base al conocimiento que posean los alumnos y si llegasen a existir dudas posteriores aclararlas en español para una mejor comprensión.

7. Crear grupos de apoyo a través de aplicaciones digitales, clubs de lectura o invitarlos a que participen en éstos de manera extracurricular.

8. Ser paciente es una característica de todo docente, no todos aprenden de la misma manera y al mismo tiempo que los demás, por lo tanto, deben identificar a aquellos estudiantes a los que se les dificulte y ayudarlos las veces que sea necesario.

9. Darle una oportunidad a las actividades lúdicas y descubrir que se puede aprender y jugar al mismo tiempo

**Para los estudiantes:**

1. Parte fundamental de la formación de todo estudiante es ser autodidacta, no es necesario depender del docente para dominar el inglés, existen diversas actividades que se pueden realizar para lograrlo, estas van desde el uso de un diccionario hasta la visualización de películas o series que ayuden a mejorar las habilidades lingüísticas.

2. La clave del éxito es la perseverancia, no importa cuán difícil pueda parecer aprender un nuevo idioma, tendrán que vencer toda barrera que les impida abrirse a la experiencia de conocer más allá de lo que el español les ofrece y, por lo tanto, no rendirse hasta conseguirlo.

3. Involucrarse en todas las actividades que se realicen en clase ya que ayudan a la convivencia y al trabajo de equipo.

4. Ser pacientes y tolerantes con ellos mismos y sus compañeros, nadie es perfecto, a unos se les dificulta más que a otros y una mano amiga nunca está de más.

5. Lo aprendido en clases nunca es suficiente para alcanzar a perfeccionarse en un idioma, por lo cual se recomienda practicar de manera constante y para conseguirlo se puede leer revistas o libros, escuchar y cantar canciones, crear grupos con personas interesadas en reforzar sus habilidades, etc., todo esto en inglés.

6. Una característica que comparten todos los estudiantes es quedarse con dudas por miedo al ridículo ante el profesor o sus compañeros de clase, aclarar las dudas en el momento es la mejor opción para comprender lo que se trata de explicar.

7. Cuando se empieza a aprender un idioma se le debe tomar gusto, bien se sabe que siendo el inglés una asignatura obligatoria no hay segundas opciones, pero cuando se le brinda una oportunidad todo se facilita y el trayecto se hace más ameno, sobre todo cuando existe una interacción cultural de este idioma.

8. Ahora que la tecnología está al alcance de todos es el momento de que se emplee de manera adecuada, existen aplicaciones, páginas de internet, chats, libros virtuales, etc., que pueden ayudar a incrementar los conocimientos y a reforzarlos, algunos son de manera gratuita y en otros se puede invertir, hay para todos los gustos.

## BIBLIOGRAFÍA

Andreu, M. A. y García, M. (2014). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. España: Centro Virtual Cervantes.

Arias, R., Arroyo, J., Rodríguez, F., Vale, P. y Vázquez, E. (2013). *La enseñanza de las lenguas extranjeras en el sistema educativo español*. España: EURYDICE ESPAÑA-REDIE.

Ballesteros, A. (2014). *Uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés*. México: Autoría Propia.

Bellaton, P., Emilsson, E. y Pérez, M. S. (2012). *La enseñanza de lenguas en México. Hacia un enfoque plurilingüe*. México: UPN.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.

Calderón, D. (2015). *Introducción al reporte Sorry y al aprendizaje del inglés en México*. México: Mexicanos Primero.Org.

Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Venezuela: Nueva Aula Abierta.

Garrido, R., Rodríguez, I., Rosemberg, C., y Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*. Argentina: Ediciones Novedades Educativas.

González, C. (2015). Presentación de Sorry. *El Aprendizaje del Inglés en México*. México: Mexicanos Primero.Org.

Lockhart, C. y Richards, J.(2008). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Cambridge University Press.

Lockhart, C. y Richards, J.(2008). *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*. Cambridge University Press.

Magaña, E., Orozco, C y Sánchez, M. (2010). *Orientaciones para la enseñanza de inglés en el bachillerato general*. México: SEP.

Moreno, F. (2013). *100 Juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés*. Autoría propia.

Ortega, A. (2010). *Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés*. Ecuador: Autoría propia.

Uribe, J. (2012). *Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior: el caso de la Corporación Universitaria de Sabaneta*. Antioquia: Facultad de Educación.

Yañez, S. M. (2013). *La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica?*. Edición de la Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo.

## REVISTAS ELECTRÓNICAS

Argüello, C. (2010). El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 1, 141-157. Recuperado de: [http:// www.Dialet.com/Eljuegocomopracticadelalibertad.pdf](http://www.Dialet.com/Eljuegocomopracticadelalibertad.pdf)

Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Gibraltar: Revista de Creación Literaria y Humanidades*, 68, 14. Recuperado de: [http://www.gibraltar.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibraltar.uma.es/educacion/pag_1663.htm)

Benítez, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 16, 1-10. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENIT\\_EZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENIT_EZ_1.pdf)

García, A. y López, A. (2011). Juegos educativos en Educación Física. *EFDeportes*, 152, 1. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>

Quezada, C. (2011). La popularidad del inglés en el siglo XXI. *Tlatemoani: Revista Académica de Investigación*, 5, 1-4. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/05/cqn.pdf>

Rangel, L. (2014). Inglés para el trabajo. *AZ: Revista de Educación y Cultura*, 88, 10-11. Recuperado de: [www.educacionyculturaaz.com/088/088AZDICIEMBRE2014.pdf](http://www.educacionyculturaaz.com/088/088AZDICIEMBRE2014.pdf)

Valero, R. (2014). Los estándares profesionales y el desarrollo continuo en la enseñanza del inglés. *Revista de Educación y Cultura*, 88, 24-29. Recuperado de: <http://www.educacionyculturaaz.com/088/088-AZDICIEMBRE2014.pdf>

Varela, P. (2010). El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. *MARCOELE: Revista de didáctica de español como lengua extranjera*, 11, 1-9. Recuperado de: [http://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto\\_ludico.pdf](http://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto_ludico.pdf)

## **PERIÓDICOS ELECTRÓNICOS**

Akerman, R. (04, Junio, 2012). La historia del programa ESL/ Inglés como segunda lengua y de la Educación Bilingüe. *Diario Judío*. Recuperado de: <http://diariojudio.com/opinion/la-historia-del-programa-esl-ingles-como-segunda-lengua-y-de-la-educacion-bilingue/25495/>

Calderón, F. (08, Enero, 2014). Hablar inglés, ventaja competitiva. *Expansión: en alianza con CNN*. Recuperado de: [http://expansion.mx/opinion/2014/01/07/nivel-de-inglesunaventajacompetitivautm\\_source=expansion&utm\\_campaign=InternalTraffic&utm\\_medium=PLAYLIST](http://expansion.mx/opinion/2014/01/07/nivel-de-inglesunaventajacompetitivautm_source=expansion&utm_campaign=InternalTraffic&utm_medium=PLAYLIST)

Carrasco, H. (19, Noviembre, 2012). Fracasa la enseñanza del inglés en escuelas públicas. *El diario*. Recuperado de: [http://diario.mx/Local/2012-11-19\\_65f59fc8/fracasa-la-ensenanza-del-ingles-en-escuelas-publicas/](http://diario.mx/Local/2012-11-19_65f59fc8/fracasa-la-ensenanza-del-ingles-en-escuelas-publicas/)

Montalvo, T. (11, Febrero, 2015). En México se puede ser maestro de inglés... sin saber hablar inglés. *Animal Político*. Recuperado de: <http://www.animalpolitico.com/2015/02/en-mexico-se-puede-ser-maestro-de-ingles-sin-saber-hablar-ingles/>

Roldán, N. (25, Julio, 2016). La SEP quiere formar alumnos bilingües. *Animal Político*. Recuperado de: <http://www.animalpolitico.com/2016/07/mexico-carece-de-maestros-de-ingles/>

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

*Capitalizar las similitudes y diferencias entre el español y el inglés*. Recuperado de: <http://www.colorincolorado.org/es/articulo/capitalizar-las-similitudes-y-diferencias-entre-el-espa%C3%B1ol-y-el-ingles>

*Education First*. (2015). El ranking mundial más grande según su dominio del inglés. Recuperado de: <http://www.ef.com.mx/epi/>

García, A. (2013). *Exámenes oficiales de inglés, ¿son todos iguales?*. Recuperado de: [www.consumer.es/web/es/educacion/otras\\_formaciones/2013/05/29/216862.php](http://www.consumer.es/web/es/educacion/otras_formaciones/2013/05/29/216862.php)

Martinez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Recuperado de:  
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol111/ludica.html>

Mosquera, F. y Velazco, M. (2010). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*. Recuperado de:  
[http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias\\_didacticas\\_aprendizaje\\_colaborativo.pdf](http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf)

## **LIBROS DE CONSULTA PARA LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Hernández, R. (2007). *Fundamentos de la Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.

Tamayo, M. (2004). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Editorial Limusa.

## **ANEXOS**

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA LA APLICACIÓN DE TESIS

“Actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de tercer semestre, grupo A, de nivel medio superior de la Esc. Gral. Miguel Alemán González Mixta, ubicada en la colonia centro de la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz”

ACTIVIDADES DE FEBRERO	FECHA	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación.</li> <li>• Aplicación del examen diagnóstico.</li> <li>• Aplicación de la encuesta inicial a los estudiantes.</li> </ul>	Sábado 11	60 min.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición con infografía sobre la importancia del inglés.</li> <li>• Aplicación de encuesta a docente.</li> <li>• Reforzamiento de vocabulario con juego de lotería y memorama.</li> </ul>	Sábado 18	60 min.
	Sábado 25	30 min.
ACTIVIDADES DE MARZO	FECHA	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforzamiento de vocabulario con juego de lotería y memorama.</li> </ul>	Sábado 04	30 min.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforzamiento de expresión oral con el juego “Find some one who”.</li> </ul>	Sábado 11	30 min.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforzamiento de vocabulario con “Word search”.</li> </ul>	Sábado 18	30 min.
ACTIVIDADES DE ABRIL	FECHA	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforzamiento en la estructura de la oración con el juego “Go fish!”.</li> <li>• Reforzamiento de las habilidades lingüísticas con el juego “Running dictation”.</li> <li>• Aplicación del examen final.</li> <li>• Aplicación de la encuesta final a los estudiantes.</li> </ul>	Sábado 01	60 min.
	Sábado 08	60 min.
ACTIVIDADES DE MAYO	FECHA	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación del examen y encuesta final a los estudiantes faltantes.</li> </ul>	Sábado 08	30 min.

A1.Cronograma de actividades.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.  
INCORPORADA A LA U.N.A.M.  
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



ESC. "GRAL. MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA"

ASIGNATURA: LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL.

ASIGNATURA OBLIGATORIA.

TIPO DE EXAMEN: DIAGNÓSTICO.

CICLO ELECTIVO: FEB-JUN 2017. GRUPO Y TURNO: 3ER. SEMESTRE SABATINO.

NOMBRE DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_

DURACIÓN DEL EXAMEN: 30 min.

FECHA: \_\_\_\_\_

NOMBRE DEL DOCENTE: PAOLA IRENE SANABRIA MIRANDA.

TOTAL DE PUNTOS DEL EXAMEN: 18 TOTAL DE REACTIVOS EN EL EXAMEN: 18

ACIERTOS: \_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Evaluar los conocimientos que poseen los estudiantes de nivel medio superior con un examen diagnóstico sobre la asignatura de inglés.

**Instrucción:** Lee cuidadosamente las siguientes preguntas y subraya la respuesta que consideres conveniente.

1. Jess is going to the party with \_\_\_\_\_.

- a) I                      b) we                      c) **us**                      d) he

2. Where is the book? \_\_\_\_\_ is on the table.

- a) He                      b) **It**                      c) She                      d) The

3. Whose car is it? It is \_\_\_\_\_ car.

- a) him                      b) he                      c) she                      d) **Dori's**

4. There \_\_\_\_\_ five glasses of water.

- a) is                      b) does                      c) **are**                      d) its

5. Mary \_\_\_\_\_ like dogs, she prefers cats instead.

- a) do                      b) does                      c) isn't                      **d) doesn't**

6. Your friend \_\_\_\_\_ dancing before you started singing.

- a) were                      b) can                      **c) was**                      d) couldn't

7. She never \_\_\_\_\_ vegetables.

- a) eats**                      b) eat                      c) is eating                      d) are eating

8. Person A) What are you doing now? Person B)\_\_\_\_\_.

- a) I study.                      b) I be study.                      c) I am study.                      **d) I'm studying.**

9. He is studying very hard, so he \_\_\_\_\_ get good grades

- a) could                      **b) can**                      c) doesn't                      d) is

10. This car is \_\_\_\_\_ than the one over there.

- a) expensive                      b) very expensive                      c) too expensive                      **d) more expensive**

11. If I knew you were sad, I \_\_\_\_\_ said those things.

- a) would have                      b) would                      **c) wouldn't have**                      d) shouldn't have

12. My sister \_\_\_\_\_ ask for permission before going out at night.

- a) ought                      b) should                      **c) must**                      d) must to

13. The plane \_\_\_\_\_ fly, until tomorrow.

- a) will                      b) will be                      c) is                      **d) won't**

14. Josh called while I \_\_\_\_\_ tv.

- a) **was watching**      b) were watching      c) am watching      d) watch

15. There are no clouds, \_\_\_\_\_ you better take an umbrella.

- a) although      b) **however**      c) in the account of      d) would

16. Looking forward to \_\_\_\_\_ from you.

- a) hear      b) heard      c) **hearing**      d) hear to

17. They \_\_\_\_\_ a movie yesterday afternoon.

- a) **saw**      b) have seen      c) seen      d) had seen

18. Two years ago, I \_\_\_\_\_ my house.

- a) buy      b) buy to      c) was bought      d) **bought**

**Good luck! :)**

**A2. Examen diagnóstico.**



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.  
INCORPORADA A LA U.N.A.M.  
CAMPUS COATZACOALCOS, VER.



ESC. "GRAL. MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA"

ENCUESTA INICIAL A ESTUDIANTES DE 3ER. SEMESTRE, GRUPO A,  
DE LA ESC. "GRAL. MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA"

NOMBRE DEL ALUMNO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Determinar si el estudiante es consciente de la importancia y si le es interesante aprender el idioma inglés.

**Instrucción:** Lee cuidadosamente las siguientes preguntas y subraya la respuesta que consideres conveniente. No existen respuestas correctas o incorrectas, responde sinceramente.

1. ¿Cursas o has cursado clases de inglés en alguna institución de lenguas extranjeras?.

SÍ

NO

¿Cuál? \_\_\_\_\_

2. En una escala del 1 al 10, ¿qué tanto se te dificulta la asignatura de inglés?.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

3. ¿Consideras que aprender inglés es importante para tu desarrollo académico y profesional?.

SÍ

NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_

4. ¿Recibiste clases de inglés durante la secundaria?.

SÍ

NO

5. ¿Consideras interesante aprender inglés?.

SÍ

NO

6. ¿Trabajas?.

SÍ

NO

**¡Gracias por tu colaboración! :)**

**10**

**motivos para aprender  
INGLÉS**

**ABRE PUERTAS**  
 Aprender inglés se ha convertido en un factor determinante en la inserción laboral, obtención de becas, ingreso a instituciones académicas de prestigio, etc.

**ES NECESARIO**  
 Idioma universal de gran importancia, sobre todo para los países de habla hispana, su aprendizaje da apertura al conocimiento de otras culturas.

**BILLONES LO HABLAN**  
 El inglés es, sin lugar a duda, la lengua de comunicación más expandida con más de un billón de hablantes (UNESCO 2007).

**LINGUA FRANCA**  
 Comunicarse con personas de diferentes culturas que dominan el inglés, adicional a su lengua materna, sin que existan barreras de entendimiento.

**ACCESO A LA INFORMACIÓN**  
 El 80% de la información confiable que se encuentra en internet está en inglés.

**ACTIVA LA MENTE**  
 Tiene un impacto positivo hablar una segunda lengua sobre el desarrollo neurológico.

**POTENCIA TU CURRICULUM VITAE**  
 El 97% de las vacantes laborales requieren de este conocimiento.

**IDIOMA DEL ENTRETENIMIENTO**  
 Los canales de TV con más audiencia y la mayoría de las películas estrenadas están en inglés. ¡Adiós subtítulos!

**ÚTIL EN TUS VIAJES AL EXTRANJERO**  
 Es el idioma oficial en 45 países. Incluso si vas a un país no anglófono podrás comunicarte en inglés.

**IDIOMA DE LA COMPUTACIÓN**  
 Si te interesa la computación, el inglés será tu mejor aliado. Alrededor del 56% de los programas están editados en inglés.

A4. Infografía.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.  
INCORPORADA A LA U.N.A.M.  
CAMPUS COATZACOALCOS, VER



## ENCUESTA A DOCENTE DE LA ESC. "GRAL. MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA"

ESTUDIOS: \_\_\_\_\_ AÑOS LABORANDO: \_\_\_\_\_

MATERIA IMPARTIDA: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Valorar el conocimiento que se tiene sobre la utilización de actividades lúdicas en el aula de clases.

**Instrucción:** Lea cuidadosamente las siguientes preguntas y subraye la respuesta que usted considere conveniente. No existen respuestas correctas o incorrectas, responde sinceramente.

1. ¿Sabe en qué consisten las actividades lúdicas?.

SÍ

NO

2. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas en sus clases?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

3. ¿Es consciente que el uso adecuado de actividades lúdicas puede ayudar en el reforzamiento del aprendizaje de los estudiantes?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

4. ¿Recurre a algún tipo de estrategia en la cual sus alumnos refuercen lo aprendido en clases?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

¿Cuáles?.

---

---

5. Durante sus clases, ¿Se refuerzan las habilidades de lecto - escritura en inglés?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

6. ¿Considera que el tiempo invertido en la asignatura de inglés es suficiente para el aprendizaje de los estudiantes?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

7. ¿Es importante que exista una interacción cultural del idioma para acrecentar el proceso de enseñanza - aprendizaje por parte de los estudiantes?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

8. ¿Considera que a la enseñanza del idioma inglés no se le da la importancia debida, por lo tanto, existe deficiencia en esta materia?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

9. ¿Estaría dispuesto a reestructurar sus planes de clase e incluir las actividades lúdicas para optimizar el aprendizaje de los alumnos?.

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

Desea agregar un comentario:

---

---

- Play is the highest form of research - Albert Einstein.

**¡Gracias por su colaboración!**

**A5.** Encuesta a docente.



PLAN DE CLASE			
<b>DOCENTE</b>	Paola Irene Sanabria Miranda	<b>TIEMPO</b>	30 min
<b>ESCUELA</b>	Gral. Miguel A. Glez. Mixta	<b>TURNO</b>	Sabatino
<b>GRADO Y GRUPO</b>	Tercer Semestre, grupo "A"	<b>FECHA</b>	25/02/17 y 04/03/17
LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	Vocabulario de profesiones y oficios (occupations) y acciones (actions)		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Al finalizar la clase, el estudiante reconocerá la palabra en inglés jugando a la lotería relacionando las imágenes con su significado.		
<b>ACTIVIDAD DOCENTE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Presentar el tema.</li> <li>3. Mencionar el objetivo de aprendizaje.</li> <li>4. Explicar las instrucciones de la actividad.</li> <li>5. Dividir al grupo en equipos.</li> <li>6. Observar el desarrollo de la actividad.</li> <li>7. Animar y aclarar dudas a los estudiantes.</li> <li>8. Retroalimentación.</li> <li>9. Evaluación.</li> <li>10. Conclusión.</li> <li>11. Despedida.</li> </ol>		
<b>MÉTODO Y TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD LÚDICA</b>	<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodos: lúdico, inductivo y activo.</li> <li>• Técnica: expositiva e interrogativa</li> </ul>	Lotería.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel caple.</li> <li>• Papel contact.</li> <li>• Resistol líquido.</li> <li>• Hojas blancas con imágenes FlashCards.</li> <li>• Diccionario inglés - español.</li> </ul>	Escrita. Se hará una relación por equipo de las palabras que aprendieron.
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>		Recuperado de: <a href="http://www.kids-pages.com/flashcards.htm">http://www.kids-pages.com/flashcards.htm</a>	

A6. Plan de clase del día 25 de febrero y 04 de marzo.

## ACTIVIDAD LÚDICA

- **Título del Juego:** Lotería.
- **Área de Conocimiento:** Lengua adicional al español / Inglés.
- **Objetivo:** Identificar cada una de las palabras en inglés con su respectiva imagen.
- **Contenidos:** Vocabulario de profesiones y oficios (occupations) y acciones (actions).
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Juego de la lotería tradicional mexicana.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** De todas las edades y ambos sexos.
- **Número de jugadores:** Máximo 6 personas.
- **Duración:** 10 - 15 min.
- **Materiales utilizados:** Papel caple, papel contact, resistol líquido, marcador permanente color negro, hojas blancas, imágenes de FlashCards, frijoles y diccionario inglés - español.
- **Instrucciones:**
  - ✓ Los estudiantes se formarán en equipos según señale el docente.
  - ✓ Se asignará al estudiante que cantará la baraja y los demás escogerán la carta que les plazca.
  - ✓ Empieza el juego, los estudiantes deberán anotar en su carta la tarjeta correspondiente a la que se cante al dar la baraja.
  - ✓ El juego termina cuando una persona cante “lotería”, habiendo conseguido apuntar las nueve imágenes de la carta.
- **Recomendación:** Se dará una rotación de las cartas, así se jugarán todas las cartas.

A7. Formato de actividad lúdica “Lotería”.



PLAN DE CLASE			
<b>DOCENTE</b>	Paola Irene Sanabria Miranda	<b>TIEMPO</b>	30 min
<b>ESCUELA</b>	Gral. Miguel A. Glez. Mixta	<b>TURNO</b>	Sabatino
<b>GRADO Y GRUPO</b>	Tercer Semestre, grupo "A"	<b>FECHA</b>	25/02/17 y 04/03/17
LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	Vocabulario de rutinas diarias (daily routines), sentimientos y emociones (feelings and emotions), preposiciones de lugar (prepositions) y pasatiempos (hobbies).		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Al finalizar la clase, el estudiante reconocerá la palabra en inglés jugando a la lotería relacionando las imágenes con su significado.		
<b>ACTIVIDAD DOCENTE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Presentar el tema.</li> <li>3. Mencionar el objetivo de aprendizaje.</li> <li>4. Explicar las instrucciones de la actividad.</li> <li>5. Dividir al grupo en equipos.</li> <li>6. Observar el desarrollo de la actividad.</li> <li>7. Animar y aclarar dudas a los estudiantes.</li> <li>8. Retroalimentación.</li> <li>9. Evaluación.</li> <li>10. Conclusión.</li> <li>11. Despedida.</li> </ol>		
MÉTODO Y TÉCNICA	ACTIVIDAD LÚDICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodos: lúdico, inductivo y activo.</li> <li>• Técnica: expositiva e interrogativa.</li> </ul>	Memorama.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel cople.</li> <li>• Papel contact.</li> <li>• Resistol líquido.</li> <li>• Hojas blancas con imágenes FlashCards.</li> <li>• Diccionario inglés - español.</li> </ul>	Escrita. Se hará una relación por equipo de las palabras que aprendieron.
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>		Recuperado de: <a href="http://www.kids-pages.com/flashcards.htm">http://www.kids-pages.com/flashcards.htm</a>	

## ACTIVIDAD LÚDICA

- **Título del Juego:** Memorama.
- **Área de Conocimiento:** Lengua adicional al español / Inglés.
- **Objetivo:** Identificar cada una de las palabras en inglés con su respectiva imagen.
- **Contenidos:** Vocabulario de rutinas diarias (daily routines), sentimientos y emociones (feelings and emotions), preposiciones de lugar (prepositions) y pasatiempos (hobbies).
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Memorama.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** De todas las edades y ambos sexos.
- **Número de jugadores:** Máximo 5 personas.
- **Duración:** 10 - 15 min.
- **Materiales utilizados:** Papel cople, papel contact, resistol líquido, hojas blancas, imágenes de FlashCards y diccionario inglés - español.
- **Instrucciones:**
  - ✓ Los estudiantes se formarán en equipos según señale el docente.
  - ✓ Empieza el juego, los estudiantes revolverán las cartas repartiéndolas con la figura hacia abajo al azar, de tal modo que no sea posible ver la imagen que se encuentra en ellas.
  - ✓ Un jugador escoge dos cartas, si las dos que escogió son iguales, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos, si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuáles cartas eran, cediendo el turno a otro jugador.
  - ✓ El juego termina cuando no queden tarjetas por tomar.
- **Recomendación:** Debe existir orden durante los turnos, así se prestará atención a todas las cartas y se encontrarán los pares más rápido.



PLAN DE CLASE			
<b>DOCENTE</b>	Paola Irene Sanabria Miranda	<b>TIEMPO</b>	30 min
<b>ESCUELA</b>	Gral. Miguel A. Glez. Mixta	<b>TURNO</b>	Sabatino
<b>GRADO Y GRUPO</b>	Tercer Semestre, grupo "A"	<b>FECHA</b>	11/03/17
LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	Comunicación con preguntas en tiempo presente, utilizando la estructura <b>Do you...?</b> , con respuestas cortas <b>Yes, I do / No, I don't</b> .		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Al finalizar la clase, el estudiante expresará correctamente los cuestionamientos, las respuestas y el reporte oral, resultado del llenado del formato.		
<b>ACTIVIDAD DOCENTE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Presentar el tema.</li> <li>3. Mencionar el objetivo de aprendizaje.</li> <li>4. Explicar las instrucciones de la actividad.</li> <li>5. Entregar formato para llenar.</li> <li>6. Observar el desarrollo de la actividad.</li> <li>7. Animar y aclarar dudas a los estudiantes.</li> <li>8. Retroalimentación.</li> <li>9. Evaluación.</li> <li>10. Conclusión.</li> <li>11. Despedida.</li> </ol>		
<b>MÉTODO Y TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD LÚDICA</b>	<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodos: lúdico, inductivo y activo.</li> <li>• Técnica: expositiva e interrogativa.</li> </ul>	Find some one who...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas con impresión del formato.</li> <li>• Lápiz.</li> <li>• Diccionario inglés - español.</li> </ul>	Oral. Se hará un reporte oral de manera individual.
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>		Moreno, F. (2013). <i>100 Juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés</i> . Autoría propia.	

## ACTIVIDAD LÚDICA

- **Título del Juego:** Find some one who...
- **Área de Conocimiento:** Lengua adicional al español / Inglés.
- **Objetivo:** Expresar correctamente los cuestionamientos, las respuestas y el reporte oral, resultado del llenado del formato.
- **Contenido:** Comunicación con preguntas en tiempo presente, utilizando la estructura **Do you...?**, con respuestas cortas **Yes, I do / No, I don't**.
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** No existe.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** De de todas las edades y ambos sexos.
- **Número de jugadores:** Individual.
- **Duración:** 30 min.
- **Materiales utilizados:** Hojas blancas con impresión del formato, lapicero y diccionario inglés - español.
- **Instrucciones:**
  - ✓ Se entregará a cada estudiante una hoja con el formato de la actividad.
  - ✓ Se establecerá el tiempo para realizar la actividad y se explicarán las instrucciones.
  - ✓ Los jugadores deben entrevistarse unos a otros, formulando preguntas hasta encontrar a los compañeros que responden a los requisitos anotados en el formato.
  - ✓ Al finalizar, se realiza un reporte oral.
- **Recomendación:** Es importante que se cuide la pronunciación por parte de los jugadores y se corrija de ser necesario.

**A11.** Formato de actividad lúdica “Find some one who”.

- **Formato:**

**FIND SOME ONE WHO...**

Do you + verb + complemento?

Example:

Student A: Do you have a pet?

Student B: Yes I do. / No I don't.

Find someone who

- \_\_\_\_\_ has a pet.
- \_\_\_\_\_ has a car.
- \_\_\_\_\_ likes to dance.
- \_\_\_\_\_ drinks coffe.
- \_\_\_\_\_ has more brothers than sisters.
- \_\_\_\_\_ has a birthday in April.
- \_\_\_\_\_ lives on a second floor.
- \_\_\_\_\_ play chess.
- \_\_\_\_\_ goes to church every week.
- \_\_\_\_\_ does the homework in a computer.



PLAN DE CLASE			
<b>DOCENTE</b>	Paola Irene Sanabria Miranda	<b>TIEMPO</b>	30 min
<b>ESCUELA</b>	Gral. Miguel A. Glez. Mixta	<b>TURNO</b>	Sabatino
<b>GRADO Y GRUPO</b>	Tercer Semestre, grupo "A"	<b>FECHA</b>	18/03/17
LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	Vocabulario de ropa (Clothes).		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Al finalizar la clase, el estudiante reconocerá el vocabulario de inglés escondido entre un conjunto de letras colocadas al azar.		
<b>ACTIVIDAD DOCENTE</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Saludo.</li><li>2. Presentar el tema.</li><li>3. Mencionar el objetivo de aprendizaje.</li><li>4. Explicar las instrucciones de la actividad.</li><li>5. Entregar formato para llenar.</li><li>6. Observar el desarrollo de la actividad.</li><li>7. Animar y aclarar dudas a los estudiantes.</li><li>8. Retroalimentación.</li><li>9. Evaluación.</li><li>10. Conclusión.</li><li>11. Despedida.</li></ol>		
MÉTODO Y TÉCNICA	ACTIVIDAD LÚDICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"><li>• Metodos: lúdico, inductivo y activo.</li><li>• Técnica: expositiva e interrogativa.</li></ul>	Word Search.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas blancas con impresión del formato.</li><li>• Colores o marcatexto.</li><li>• Diccionario inglés - español.</li></ul>	Escrita. Se hará un reporte oral de manera individual.
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	Recuperado de: <a href="http://saberingles.com.ar/games/wordsearch/02.html">http://saberingles.com.ar/games/wordsearch/02.html</a>		

## ACTIVIDAD LÚDICA

- **Título del Juego:** Word Search.
- **Área de Conocimiento:** Lengua adicional al español / Inglés.
- **Objetivo:** Reconocer el vocabulario de inglés escondido entre un conjunto de letras colocadas al azar.
- **Contenidos:** Vocabulario de ropa (Clothes).
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Sopa de letras.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** De todas las edades y ambos sexos.
- **Número de jugadores:** Individual.
- **Duración:** 15 min - 20 min.
- **Materiales utilizados:** Hojas blancas con impresión del formato, color o plumón y diccionario inglés - español.
- **Instrucciones:**
  - ✓ Se entregará a cada estudiante una hoja con el formato de la actividad.
  - ✓ Se establecerá el tiempo para realizar la actividad y se leerán las instrucciones.
  - ✓ Los jugadores deberán encontrar las quince palabras escondidas entre las letras.
- **Recomendación:** Éste no es un juego de competencia, sin embargo, el docente debe percatarse de qué estudiantes fueron los primeros en terminar y la dificultad que se presentó en cada uno de ellos para encontrar las palabras.

**A14.** Formato de actividad lúdica “Word search”.

- **Formato:**

## WORD SEARCH CLOTHES

Find the 15 words hidden among the letters.

```

A P O L C O A S D O A C H S O D E H A S
L O P S L C H I E P S O D A L O K A R E
A P O L I C O A P S I C N E O T R N P O
D R E O V E R A L L S P O A I R S D S A
W S S D P O L C A T R O U S E P O K D S
A L P O L S D U N G A R E E S P O E R T
I A A D O S I K R L E O S K I E P R F F
S C L O A K P I N S T R O U D E P C D A
T K S D S U I T S Y O U F I N E I H R E
C S A U N D E R P A N T S P A L P I W Q
O C M A C K I N T O S H P A E R N E A G
A S A P A W A P O S N E A K E R S F S A
T L O P O S H O E L A C E S P O O D X F
S L I P P E R S L O D P R E A S R E Z W
A P S A L E D O S I R H I S P O A D S R
L I B I K I N I P I A L S O R A W E P O
A L S O J A C K E T P O R E T O S R A L
P I N S W E A T S H I R T S L A O L O I

```

- |   |   |
|---|---|
| • <b>Overalls</b> - Overol                      | • <b>Slacks</b> - Pantalón                    |
| • <b>Waistcoat</b> - Chaleco                    | • <b>Suit</b> - Traje                         |
| • <b>Shoelaces</b> - Cordones                   | • <b>Sweatshirt</b> - Camisa de entrenamiento |
| • <b>Slippers</b> - Pantuflas                   | • <b>Handkerchief</b> - Pañuelo               |
| • <b>Bikini</b>                                 | • <b>Cloak</b> - Capa                         |
| • <b>Dungarees</b> - Pantalón con peto / overol | • <b>Jacket</b> - Chamarra                    |
|   | • <b>Sneakers</b> - Tenis                     |
|   | • <b>Mackintosh</b> - Impermeable             |

A15. Formato "Word search".



PLAN DE CLASE			
<b>DOCENTE</b>	Paola Irene Sanabria Miranda	<b>TIEMPO</b>	30 min
<b>ESCUELA</b>	Gral. Miguel A. Glez. Mixta	<b>TURNO</b>	Sabatino
<b>GRADO Y GRUPO</b>	Tercer Semestre, grupo "A"	<b>FECHA</b>	01/04/17
LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	Construcción de oraciones en diferentes tiempos.		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Al finalizar la clase, el estudiante diferenciará la estructura de las oraciones escribiéndolas según el tiempo en que se encuentre.		
<b>ACTIVIDAD DOCENTE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Presentar el tema.</li> <li>3. Mencionar el objetivo de aprendizaje.</li> <li>4. Explicar las instrucciones de la actividad.</li> <li>5. Entregar formato para llenar.</li> <li>6. Observar el desarrollo de la actividad.</li> <li>7. Animar y aclarar dudas a los estudiantes.</li> <li>8. Retroalimentación.</li> <li>9. Evaluación.</li> <li>10. Conclusión.</li> <li>11. Despedida.</li> </ol>		
MÉTODO Y TÉCNICA	ACTIVIDAD LÚDICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodos: lúdico, inductivo y activo.</li> <li>• Técnica: expositiva e interrogativa.</li> </ul>	Go fish!.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel caple.</li> <li>• Papel contact.</li> <li>• Resistol líquido.</li> <li>• Hojas blancas con imágenes FlashCards.</li> <li>• Palabras impresas.</li> <li>• Diccionario inglés - español.</li> </ul>	Escrita. Se hará una recopilación de todas las oraciones que se formaron..
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recuperado de: <a href="http://alwaysexpectmoore.com/2014/03/sight-word-flashcard-printables.html">http://alwaysexpectmoore.com/2014/03/sight-word-flashcard-printables.html</a></li> <li>• Recuperado de: <a href="http://www.english-area.com/paginas/irregulares.pdf">http://www.english-area.com/paginas/irregulares.pdf</a></li> </ul>		

## ACTIVIDAD LÚDICA

- **Título del Juego:** Go fish! (¡Ve a pescar!).
- **Área de Conocimiento:** Lengua adicional al español / Inglés.
- **Objetivo:** Diferenciar la estructura de las oraciones con cada una de las palabras en inglés asignadas en el juego.
- **Contenidos:** Estructura de oraciones simples y preguntas en pasado y presente.
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Juego de naipes.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** 10 años en adelante y ambos sexos.
- **Número de jugadores:** Máximo 5 personas.
- **Duración:** 35 min.
- **Materiales utilizados:** Papel caple, papel contact, resistol líquido, hojas blancas, imágenes de FlashCards, palabras impresas y diccionario inglés - español.
- **Instrucciones:**
  - ✓ Los estudiantes se formarán en equipos según señale el docente.
  - ✓ Empieza el juego, un jugador revolverá las cartas y repartirá 5 cartas al azar a cada uno de los jugadores, las cartas sobrantes se pondrán hacia abajo para ser utilizadas más adelante.
  - ✓ Cada jugador formará oraciones con las palabras que se le entregaron, conforme avanza el juego tendrá que ir consiguiendo más palabras, así que preguntará a otros jugadores por palabras que necesite para seguir construyendo oraciones.
  - ✓ Si el jugador que ha preguntado no adivinó la palabra del otro jugador tendrá que ir a “pescar” o tomar otra carta de las que sobraron.
  - ✓ El juego termina cuando no queden tarjetas por tomar y se hayan formado la mayor cantidad de oraciones.
- **Recomendación:** Se debe cuidar que las oraciones tengan congruencia y que se utilicen todos los elementos de la oración.

A17. Formato de actividad lúdica “Go fish!”.



PLAN DE CLASE			
<b>DOCENTE</b>	Paola Irene Sanabria Miranda	<b>TIEMPO</b>	30 min
<b>ESCUELA</b>	Gral. Miguel A. Glez. Mixta	<b>TURNO</b>	Sabatino
<b>GRADO Y GRUPO</b>	Tercer Semestre, grupo "A"	<b>FECHA</b>	08/04/17
LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL			
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	Habilidades de lectura, escritura, habla y escucha.		
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	Al finalizar la clase, el estudiante reforzará las cuatro habilidades lingüísticas con una actividad lúdica de trabajo en equipo.		
<b>ACTIVIDAD DOCENTE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo.</li> <li>2. Presentar el tema.</li> <li>3. Mencionar el objetivo de aprendizaje.</li> <li>4. Explicar las instrucciones de la actividad.</li> <li>5. Se forman los equipos.</li> <li>6. Observar el desarrollo de la actividad.</li> <li>7. Animar y aclarar dudas a los estudiantes.</li> <li>8. Retroalimentación.</li> <li>9. Evaluación.</li> <li>10. Conclusión.</li> <li>11. Despedida.</li> </ol>		
<b>MÉTODO Y TÉCNICA</b>	<b>ACTIVIDAD LÚDICA</b>	<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodos: lúdico, inductivo y activo.</li> <li>• Técnica: expositiva e interrogativa.</li> </ul>	Running dictation.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel Bond blanco.</li> <li>• Marcadores.</li> <li>• Texto corto en hoja de papel.</li> <li>• Diccionario inglés - español.</li> </ul>	Oral. Lluvia de ideas.
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>		Moreno, F. (2013). <i>100 Juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés</i> . Autoría propia.	

## ACTIVIDAD LÚDICA

- **Título del Juego:** Running dictation.
- **Área de Conocimiento:** Lengua adicional al español / Inglés.
- **Objetivo:** Reforzar cada una de las cuatro habilidades lingüísticas en el aprendizaje del inglés.
- **Contenidos:** Habilidades de lectura, escritura, habla y escucha.
- **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** No existe.
- **Audiencia a la cual va dirigido:** De todas las edades y ambos sexos.
- **Número de jugadores:** Equipos de 6 ó 7 integrantes.
- **Duración:** 30 min.
- **Materiales utilizados:** Papel Bond blanco, marcadores, texto corto en hoja de papel y diccionario inglés - español.
- **Instrucciones:**
  - ✓ Los jugadores se dividen en equipos y a cada uno se le entrega un texto corto en una hoja de papel; ambos textos deben de tener la misma extensión.
  - ✓ Los equipos se colocan a cierta distancia del papel donde escribirán, cada equipo designa el primero que va a escribir, quien se traslada al frente, y un corredor.
  - ✓ El corredor memoriza un trozo de la oración asignado a su equipo y corre hacia el que va a escribir y se lo dicta, éste debe escribirlo en el papel.
  - ✓ El corredor no puede escribir, sólo dictarle a su compañero, de ser necesario puede deletrear lo que trata de decir.
  - ✓ Se dará una rotación de jugadores para que todos participen.
  - ✓ El juego termina cuando un equipo haya terminado la oración de manera correcta.
- **Recomendación:** Se debe cuidar el orden y fomentar el trabajo en equipo.

**A19.** Formato de actividad lúdica “Running dictation”.



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.  
 INCORPORADA A LA U.N.A.M.  
 CAMPUS COATZACOALCOS, VER



**ESC. “GRAL. MIGUEL ALEMÁN GONZÁLEZ MIXTA”**

**ASIGNATURA:** LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL.  
**ASIGNATURA OBLIGATORIA.**  
**CICLO ELECTIVO:** FEB-JUN 2017.  
**SABATINO.**

**TIPO DE EXAMEN:** FINAL.  
**GRUPO Y TURNO:** 3ER. SEMESTRE

**NOMBRE DEL ALUMNO:** \_\_\_\_\_  
**DURACIÓN DEL EXAMEN:** 30 min. **FECHA:** 08/04/17  
**NOMBRE DEL DOCENTE:** PAOLA IRENE SANABRIA MIRANDA.  
**TOTAL DE PUNTOS DEL EXAMEN:** 20 **TOTAL DE REACTIVOS EN EL EXAMEN:** 15

**ACIERTOS:** \_\_\_\_\_ **CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** Evaluar los conocimientos que poseen los estudiantes de nivel medio superior con un examen final sobre la asignatura de inglés.

**INSTRUCTIONS:** Match the following pictures (A-E) with the best response. Write the letter on the line.

1.   C   I wake up every morning at 7:00 am.
2.   D   She was the most beautiful girl in my class.
3.   A   Our waiter made a mistake.
4.   E   George cooks a delicious apple pie.
5.   B   My baby sister is crying a lot.



**A**



**B**



**C**



**D**



**E**



9. A. What \_\_\_\_\_ all that sound?  
B. I think the neighbors were having another party.  
a) **was**                      c) were                      c) is
10. A. Where \_\_\_\_\_ you like to go after lunch?  
B. I'd love to go to the movies!  
a) do                      **b)would**                      c)does
11. A. Spring break is coming!  
B. I know! I'm ready for this break! I \_\_\_\_\_ so stressed!  
a) have does    **b) have been**    c) am been
12. This \_\_\_\_\_ my dog! We named him Fido.  
a) was                      b)are                      **c) is**
13. A. How many video games do you own?  
B. A lot! There \_\_\_\_\_ seventy five games in that box.  
a) was                      **b)are**                      c)is
14. A. Did you \_\_\_\_\_ waffles for breakfast?  
B. No. I made eggs and bacon.  
a)made                      b)did                      **c)make**
15. A. I \_\_\_\_\_ a new house.  
B. Wow! We should make a party to celebrate!  
a) buy                      **b)bought**                      c)bayed

**GOOD LUCK ;)**



7. ¿Eres consciente de la importancia que tiene el idioma inglés actualmente?.

SÍ

NO

8. ¿Consideras que a la materia de inglés no se le da la importancia debida?.

SÍ

NO

9. ¿Te gustaría seguir reforzando tus conocimientos con este tipo de actividades?.

SÍ

NO

Deseas agregar algún comentario:

---

---

---

- Don't forget to play- Marc Johns.

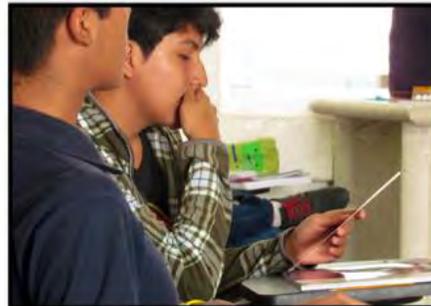
**¡Gracias por tu colaboración! :)**

**A21.** Encuesta final a estudiantes.

## **FOTOGRAFÍAS**



A22. Aplicación del examen diagnóstico y la encuesta inicial.



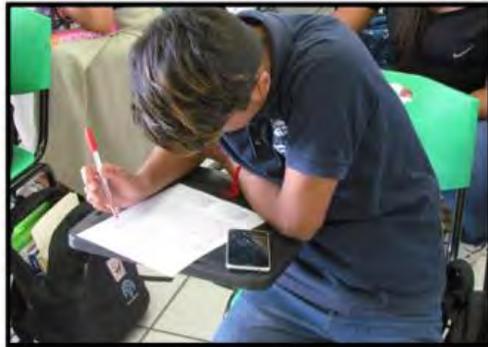
A23. Explicación con infografía sobre la importancia del inglés.



A24.. Jugando a la “Lotería” y al “Memorama.”.



A25. Jugando "Find some one who".



A26. Jugando” Word search”.



A26. Jugando "Go fish!".



① The Only Person you Are  
Destined To become is the  
Person you decide to be. ~~People~~  
Ralph Waldo Emerson  
on  
BANAMOSA!

② A MAN IS NOT the Product  
of his thoughts what he  
THINKS he Becomes!  
MAHATMA  
GANDHI

③ Go on with in  
the direction of  
you desire for  
the life you have  
Imagine Henry David  
Thoreau



A28. Jugando “Running dictation”.



A29. Aplicación de examen y encuesta final.

