



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**APLICACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA
DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA

KATYA MONSERRAT PÉREZ ACOSTA

ASESORA:

MTRA. LAURA ALICIA MÁRQUEZ ALGARA



CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX., 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) por ser mi segundo hogar durante 8 años, brindándome espacios donde pude crecer en el aspecto académico y deportivo. Gracias por formarme y encaminarme a ser mejor académica y profesionalmente. Tus aulas, recintos deportivos y culturales, siempre me recordarán tantos buenos momentos.

A la Mtra. Laura Alicia Márquez Algara por asesorarme en este proceso, admiro la pasión con la desempeña su trabajo, gracias por todo el apoyo, sin usted no hubiera sido posible lo que en un principio parecía imposible.

A mi mamá por ser mi maestra de vida, por enseñarme a serle fiel a mis principios, a darle la cara a las situaciones difíciles, con tu ejemplo me has contagiado esa pasión por la docencia, me inspirabas cada vez que te veía dar clase, al verte disfrutarlo y ver que tus alumnos lo disfrutaban también, gracias por ser ese ser humano tan fuerte y valiente, tan llena de pasión y vocación. Gracias a ti me dedico a esto y lo realizo con la pasión que te veía hacerlo, me inspiraste a darle a cada niño lo mejor de mí, no tengo manera de agradecerte todo el apoyo y todo lo que haces por mí, siempre te admiraré, te amo.

A mi papá por el apoyo incondicional, gracias por enseñarme a siempre pensar positivo y a siempre dar lo mejor de mí, por ser mi fan número 1 en todo lo que hago, gracias por apoyarme y acompañarme en cada decisión que tomo, por enseñarme a no rendirme nunca y alentarme a ser buena persona, te amo.

A mi abuelita Raquel, gracias por darme la mejor infancia que cualquier niña podría tener, gracias por amarme tal y como soy, por cuidarme, escucharme y jugar conmigo. Eres el mejor ser humano que he conocido, te quiero hacer sentir muy orgullosa de mí, todo lo que soy en gran parte es gracias a ti.

A mi abuelita Altita, sé que desde dónde estás me estás apoyando y cuidando, te recuerdo siempre sonriéndome.

A mis hermanos que han formado parte de mi vida, gracias por su apoyo cuando lo he requerido.

A Queen, sé que no puedes leer, pero haces que mi vida sea más divertida, gracias por acompañarme todas las noches de desvelo, haciendo que no me quedara dormida, pidiéndome que te rascara la pancita y dejara de trabajar por un momento para ponerte atención. Le doy gracias a Dios por haberte puesto en mi camino, siempre me siento bien cuando estoy contigo.

A M.M.R., gracias a ti y a tu familia por todo el apoyo que me han brindado, nunca hubiera dado este paso si no fuera por ti, gracias por tu paciencia y por contagiarme esa determinación. Eres la persona más responsable, auténtica y madura que he conocido. Me has enseñado tanto en tan poco tiempo, me inspiras a seguir dando lo mejor de mí, a seguir creciendo. Gracias por aparecer en mi vida, espero que ésta y muchas más etapas de nuestras vidas las sigamos compartiendo.

A Tania, amiga, gracias a ti estudiar pedagogía fue más lindo, gracias por tantos años de amistad y por tu apoyo en todo este tiempo. Eres como una hermana para mí, vamos por más años de regaños, sonrisas y diversión, tu amistad fué lo más lindo que me pasó en la carrera, gracias por acompañarme en diferentes etapas de mi vida, por siempre darme consejos.

Al representante de futbol rápido de la UNAM, por todo lo que significa en mi vida, en esa cancha encontré amistades increíbles y una segunda familia, recuerdo cada gol, cada viaje, cada campeonato. Estoy infinitamente agradecida porque en ese lugar aprendí lo que es disciplina, compromiso y unión, ser estudiante y deportista es todo un reto, sacrificando horas de sueño, organizando mejor tu tiempo para cumplir con la escuela y los entrenamientos, correr de un lugar al otro para llegar a tiempo a clases o a entrenar, aprendí que siempre puedo esforzarme más aún cuando creía que era imposible, en ese lugar aprendí más de la vida que en cualquier otro. Representar a tu universidad haciendo lo que más amas, es una de las mejores experiencias del mundo. ¡Gracias Repre! ¡Gracias fútbol!

A Sandy, Hanna, Lupilla, Brissa y Yoni, gracias por su increíble amistad, por siempre cuidarme al ser la más pequeña del equipo, al verlas corriendo de un lugar al otro, entre el trabajo, la escuela y los entrenamientos, me motivaban a seguir su ejemplo, a siempre demostrar fuera de la cancha esa pasión que teníamos por hacer las cosas bien, fueron una parte muy importante en mi vida, su amistad significa mucho para mí, estuvieron presentes en el que, hasta ahora, ha sido el mejor día de mi vida, las quiero.

A Juanito Rodríguez, más que futbol me enseñó a ser mejor persona, a cada día levantarme y dar lo mejor de mí, a seguir creciendo como ser humano, usted me enseñó que más allá de ganar campeonatos, el mejor trofeo que te puede dar la vida es la amistad de grandes personas, gracias por escucharme y darme consejos. Por transmitirme paz, calma y dejarme ver las cosas desde otro punto de vista. Es de los mejores seres humanos que he conocido, me enseñó que para ser feliz no se necesita más que disfrutar todo lo que estás haciendo y valorar todo lo que uno tiene. Es un ejemplo de ser humano.

A mis maestras de inglés, Miriam, Liliana, Ericka y Karina, por enseñarme de la manera más increíble el idioma, ustedes forjaron mi camino, hicieron que amara el inglés y la manera que también lo hacían, curiosamente terminé siendo su compañera y seguía aprendiendo de ustedes.

Por último, a cada uno de mis alumnos de primaria y secundaria que he tenido a lo largo de estos 10 años de docencia, de los cuales he aprendido muchísimo, cada uno de ellos ha dejado una huella importante en mi vida. Siempre me seguiré esforzando porque disfruten y sean felices durante su proceso educativo.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1: El juego y la educación	6
1.1 Concepto del juego.....	7
1.2 Desarrollo histórico del juego en la educación.....	11
1.3 Desarrollo histórico de estrategias didácticas con base en el juego.	20
Capítulo 2: El juego como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma inglés.	24
2.1 Elementos y mecanismos didácticos para promover el aprendizaje significativo.	25
2.2 Estrategias de aprendizaje de lengua extranjera	29
2.3 Estrategias de aprendizaje lúdicas	33
2.4 El juego aplicado a la enseñanza de la lengua.....	34
2.5 Tipología de juegos	36
2.6 El papel del profesor dentro de actividades lúdicas.....	39
Capítulo 3: Propuesta pedagógica para la implementación de taller “Learning and playing.”	41
3.1 ¿Qué es un taller educativo?	41
3.2 Propuesta de taller “Learning and playing.”	44
3.3 Propósitos de la implementación del taller.	47
3.3.1 Objetivos de aprendizaje	48
3.3.2 Organización de las sesiones.....	48
Conclusión	80
Bibliografía	83
Anexo 1	86
Anexo 2	93
Anexo 3	94

Introducción

En la niñez, los seres humanos dedican la mayor parte de su tiempo al juego, la creación y la diversión. El juego es una actividad que permite el desarrollo de los niños a nivel cognitivo, social, motriz, psicológico, afectivo, implica socializar, imaginar, crear; a través de él los niños se expresan libremente, se divierten y se desarrollan habilidades y destrezas.

Es por ello que surgió mi interés por las mejoras que el juego puede proporcionar en el desarrollo del ser humano si lo vinculamos al ámbito educativo, especialmente en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Actualmente los niños comienzan a enfrentarse a retos que la sociedad, gracias a la globalización, ha impuesto, uno de ellos es la capacidad de comunicarse por lo menos en dos lenguas extranjeras. El aprender una lengua extranjera no solo debería involucrar aspectos lingüísticos, también se deberían tomar en cuenta aspectos culturales, afectivos, así como aprender a jugar y relacionarse.

Continuamente los docentes buscan diversos recursos dentro del proceso educativo, que ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los mismos, partiendo de los beneficios que el juego brinda. Esto podría ser llevado dentro de un aula educativa, generando un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo, facilitando extraordinariamente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula, así como la integración, trabajo en equipo, etc.

Bajo este contexto, lo que se pretende al realizar este trabajo, es analizar el uso del juego como herramienta didáctica a lo largo de la historia de la pedagogía, visto como un recurso didáctico aportando beneficios para el aprendizaje, con el fin de comprender la importancia y beneficios que podría brindar si se implementa dentro de la enseñanza del idioma inglés, aportando de una manera lúdica la adquisición y desarrollo de capacidades intelectuales, motrices y sociales.

Este trabajo consta de 3 capítulos:

El capítulo 1 “El juego y la educación” describe el concepto del juego y realiza un recorrido histórico del uso del juego en la educación y el papel que ha tenido en la teoría pedagógica. Haciendo énfasis en el uso del juego como una estrategia de aprendizaje habitual a través de los tiempos, apuntando momentos históricos, así como autores que han realizado teorías sobre el juego educativo; bajo la premisa que el juego está vinculado con el quehacer pedagógico y la formación del individuo.

El capítulo 2 “El juego como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma inglés” encamina hacia una descripción monográfica sobre estrategias de aprendizaje implementadas por diversos autores, partiendo desde su perspectiva y experiencia en el tema de estrategias de aprendizaje en lenguas extranjeras, con el fin de darle un sustento teórico, para poder desarrollar e implementar el taller *Learning and playing* con base en estrategias lúdicas para desarrollar habilidades lingüísticas como son: expresión oral, escrita, comprensión lectora y auditiva.

Para concluir, el capítulo 3 “Propuesta pedagógica para la implementación de taller Learning and playing.” desarrolla la propuesta de un taller educativo que consiste en el uso del juego como recurso didáctico para consolidar el aprendizaje del idioma, enfocado a una población de alumnos entre 10 y 12 años en un colegio privado.

Capítulo 1: El juego y la educación

El juego es una parte esencial y vital en el desarrollo del niño, por eso es importante que esté presente en sus actividades cotidianas, ya que los infantes presentan en la mayor parte del tiempo ganas de jugar, crear e imaginar principalmente.

El juego tiene un impacto educativo porque ayuda a desarrollar las habilidades motoras, afectivas, cognitivas, sociales, también logra estimular el interés por indagar y explorar el mundo, es a través del juego que el niño puede expresar y desarrollar su potencial. Si se utiliza como una herramienta educativa que se puede implementar dentro del salón de clases, el educador, auxiliado con el valor didáctico

del juego, lograría despertar mayor interés en los alumnos en diversas actividades, y motivarlos, contribuyendo así al logro de mejores resultados en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dentro del salón de clases se pueden generar diversas situaciones de aprendizaje por medio del juego, implementando y aplicando estrategias donde se propicie que los niños manifiesten una conducta, lenguaje, gestos y movimientos corporales de manera espontánea, que den paso a una mayor explotación y desarrollo de capacidades motoras y cognitivas, así como la motivación para los alumnos dentro del salón de clases.

1.1 Concepto del juego

Entre las propuestas que definen al juego, tenemos la de “Acción voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. (Caillois Roger, 1986)

El concepto de juego, según Huizinga (1972) ha surgido en ciertas culturas, desde la griega que posee una expresión del juego infantil en el sufijo *inda* que significa jugar, hasta términos que se han empleado dentro de la cultura china como *wan* que se utiliza para referirse a las ideas propias del juego infantil, y términos japoneses como *asobi* que se utiliza para definir el ocio, la diversión de los juegos de representación.

“El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano” (Garaigordobil y Fagoaga, 2006, p. 18), ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. Jugar es una necesidad vital, ya que el niño necesita acción, realizar manipulación de objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego infantil consiste de siete características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo.

Para Aquino F. (1999) una de las principales características del juego infantil que se debe tener en cuenta para comprender al niño que juega es, que en el juego hay

un contenido de placer, ya que el que juega disfruta. De esta manera el juego es visto como algo placentero, como una actividad que el niño puede gozar. Desde mi punto de vista, se debe aprovechar la principal característica que el juego aporta a los niños, para explotarla dentro del ámbito educativo, creando actividades académicas donde los niños puedan divertirse y disfrutar.

Dentro de la educación tradicional, que se mantuvo hasta mediados del siglo XX, el estudiante era sometido a seguir instrucciones, sentarse en silencio, a no tener un diálogo con compañeros e incluso con el profesor, copiaban textos, etc. Todas estas actividades eran impuestas por el profesor, el alumno no podía cuestionar o ser actor partícipe dentro de su mismo proceso de aprendizaje.

Me parece fundamental hacer hincapié que mediante el juego está implícito el placer y un sentido de satisfacción y disfrute, ya que en ocasiones se ve a la educación solo como un proceso donde el alumno absorbe conocimientos de manera sistemática; es decir utilizando como punto fuerte la memorización, sin oportunidad de hacer uso de la creatividad o de un sentido crítico y significativo para el alumno.

El juego infantil se concibe como una actividad esencialmente constructiva y formadora donde los alumnos pueden acercarse al concepto de creatividad. En el juego se ponen en acción estructuras del pensamiento, se crean nuevos esquemas y surgen curiosidades espontáneas, a través de éstas, se presentan dudas e intereses particulares.

Como menciona Montero & Monje Alvarado en *El juego en los niños enfoque teórico* (2001)

La acción de jugar es automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante. (p. 113)

De esta manera, tomando en cuenta los intereses personales de nuestros alumnos y sus habilidades, se pueden implementar actividades educativas en las cuales se

genere un ambiente de aprendizaje donde los niños se puedan desarrollar de manera integral.

Por otro lado, de acuerdo con el documento Aprendizaje a través del juego, escrito por la UNICEF (2018), se percibe al juego como aquello que sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. Es a través del juego que los niños aprenden a forjar vínculos con sus compañeros; a compartir, negociar y resolver conflictos. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo y, a su vez, dan cabida a relacionarse e incluso colaborar en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales al mismo tiempo, además de superar sus temores.

Continuamente se piensa que al introducir el término juego dentro de la educación se pierde la seriedad y se carece de objetivo, se visualiza como una actividad que quita tiempo o la oportunidad de un verdadero aprendizaje, todo esto visto desde la escuela tradicionalista. Sin embargo, el aprendizaje lúdico no está falto de objetivos bien planeados y metas concretas, ya que requiere seguimiento por parte del educador, así como de una buena planeación y gestión para la ejecución de estrategias didácticas que estén basadas en el juego.

En la Figura 1 se muestran tres niveles distintos de implicación de los niños y adultos en las experiencias de juego.

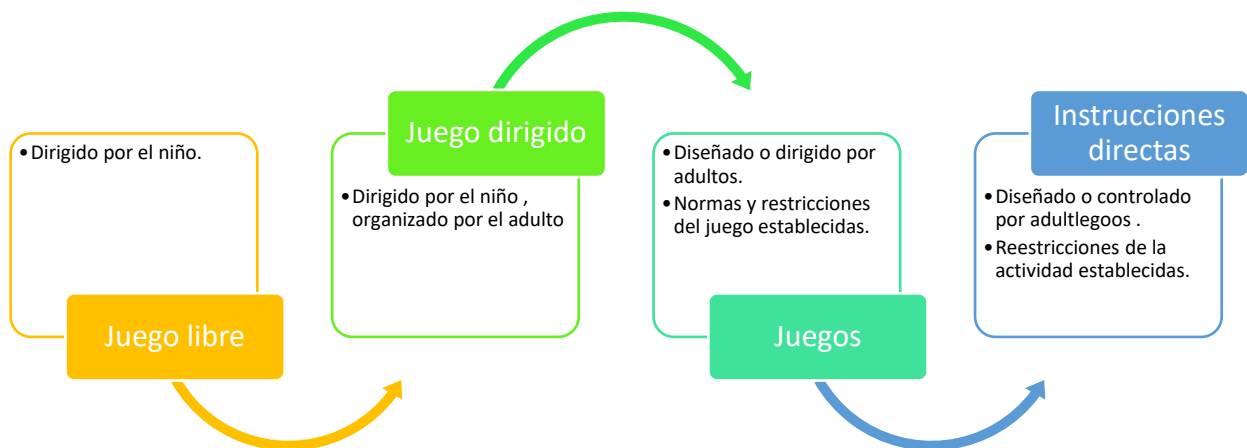


Figura 1 Aprendizaje lúdico.

Fuente: The LEGO foundation. (2018). Aprendizaje a través del juego. (UNICEF, Ed.) 36.
 Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Dentro de la figura 1, en el extremo izquierdo se ubica el juego libre, dónde se brinda absoluta libertad a los niños para jugar, explorar y descubrir; a partir de ello inicia el progreso hacia el juego guiado o estructurado, con diferentes grados de participación de los adultos.

Angela DeLuca & Danniels (2017) mencionan que es importante asegurar que los adultos tengan el conocimiento de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego, incluso en el caso del juego libre, ya que los adultos deben saber reconocer los beneficios de este tipo de juego y potenciarlo correctamente, proporcionando el tiempo y el entorno adecuados, de manera que siendo el proceso educativo una línea de dos ejes, tanto los educadores como los educandos, deben darle un sentido de significancia al uso del juego como herramienta didáctica.

A lo largo de este apartado, hemos visto cual es la conceptualización del juego dentro de la perspectiva de la educación, se concibe como una herramienta que puede fortalecer y favorecer el proceso de aprendizaje del niño, el cual se encuentra

involucrado en un proceso educativo, formal; siendo participe de dinámicas dónde se encuentran inmersas la socialización, comunicación, competencia y conocimiento; es a través de la experiencia y la interacción social que se puede consolidar el proceso de aprendizaje.

Actualmente podemos incluir estrategias lúdicas dentro del salón de clases, conociendo los beneficios para la formación y aprendizaje significativo de los alumnos, utilizándolas como herramientas didácticas que nos ayudan a fortalecer la participación e involucramiento de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje; ya que un problema al que se enfrentan muchos profesores es la falta de motivación e interés en el contenido por parte de sus alumnos; sin embargo me parece que el contenido jamás ha sido el problema, el problema quizá sea la forma en la que se presentan esos contenidos.

Para poder hablar sobre el juego como una herramienta didáctica, fue necesario que varios autores analizaran y aplicaran actividades lúdicas dentro del ambiente educativo, para que pudiéramos conocer la amplia gama de beneficios que puede brindarnos, para que el aprendizaje de los alumnos fuera verdaderamente significativo.

Con esto se da paso al siguiente apartado, dónde se realizará un estudio a lo largo de la historia de la pedagogía, para ser testigos del camino que ha recorrido el papel del juego dentro de la educación.

1.2 Desarrollo histórico del juego en la educación.

El juego ha sido una estrategia de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, es por eso que se realizará un recorrido y estudio por la historia de la educación. Se observará que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, y desarrollar la capacidad creativa, crítica, social y comunicativa del individuo.

Lorente Fernández & Pizarro Carmona (2012) en El juego en enseñanza del español como lengua extranjera, hacen referencia a los inicios de la escuela:

Es importante recordar que la palabra escuela viene del griego σχολή (eskholé) que significa ocio o tiempo libre. Aprender era una actividad a la que se dedicaban en su tiempo libre como a cualquier actividad placentera. Los romanos, por su parte, designaron a sus escuelas con un nombre sugerente *ludi* (juegos), y el encargado era el *magister ludi* (maestro de juegos). (p.2)

Posteriormente tal como Signorelli (1963) menciona en El juego en la enseñanza del ELE, la educación no sólo estaba enfocada en temas académicos rígidos, se preocupaban por la armonía y perfección del ser humano incluyendo actividades lúdicas dentro de su vida escolar.

La escuela del siglo V a.C. se basaba en el juego físico, la literatura, la música y la recitación. En Grecia encontramos una concepción total de la vida; la armonía del cuerpo y del alma era el ideal de su educación. El niño era ejercitado durante sus primeros años con juegos educativos para encaminarlo a su perfección como adulto. El niño participaba en ceremonias religiosas y sociales que eran espectaculares y dramáticas. Los jóvenes eran iniciados en el canto y la danza, ya que la música, la danza y la mímica son instrumentos de sentimientos elevados y cultos. (Signorelli, 1963)

Quintiliano (1887) señala, asimismo, que para que el niño no odie el estudio, la enseñanza ha de ser al principio como cosa de juego.

“Hay algunos juegos, que sirven para agudizar el ingenio de los niños, poniéndose unos a otros para emulación suya algunas dudas sobre alguna materia. Descubren también ellos sencillamente en el juego sus inclinaciones.” (Quintiliano, 1887)

Retomando lo descrito por Quintiliano sobre usar el juego como principio de enseñanza para que el niño no odie el estudio, me parece un aspecto a destacar, ya que un problema en el sistema educativo actual es que la cantidad de contenidos en los programas es extensa y muchas veces los profesores insisten en utilizar los mismos métodos de enseñanza, cayendo en la rutina, provocando que los alumnos lleguen faltos de emoción al colegio porque están inmersos en la cotidianidad y la rutina. El uso del juego puede ser un incentivo para los educandos, de manera que hace que despierte su inquietud y creatividad.

Continuando por la historia de la pedagogía, Labrador Piquer & Morote Magán (2008) mencionan que Luis Vives en el siglo XVI, influido por Quintiliano, reconoce la importancia del juego en la educación y propone diversos expedientes sustitutos del juego, para aquellos momentos en el que el niño no tenga ganas de jugar, tales como las conferencias de carácter ligero, las fábulas, las historietas, los chistes, los acertijos, etc.; además, señala que la fatiga y la desidia se remedian con descansos periódicos, con ejercicios lúdicos y estímulos para la voluntad.

Bajo la perspectiva de Luis Vives, se puede observar que el uso del juego iba dirigido o estaba conceptualizado hacia el tiempo libre, o actividades que puedan motivar a los alumnos a seguir con sus actividades académicas; actualmente nos encontramos con un concepto nuevo que se dirige hacia la misma dirección, ahora con la Nueva Escuela Mexicana se maneja el concepto de pausas activas, estas actividades consisten en ligeros descansos que impliquen actividades que requieran movimiento, estas actividades se realizan cada cierto tiempo durante la jornada escolar, teniendo como fin la mejora del rendimiento académico en los alumnos; sin embargo, yo propondría hacer uso del juego como algo que forma parte de la planeación e incluso del currículo.

A finales del siglo XVI Comenio (1998) menciona en su libro *Didáctica Magna*, Capítulo XXIX, llamado *Idea de la escuela común*, que se debe poner cuidado en que las actividades sean adecuadas para la infancia, que por su naturaleza se inclina a lo alegre, divertido y propio de juego, y mira con tedio lo serio y demasiado severo. Para que aprendan lo serio, y con facilidad, habrá que mezclar en todo lo útil a lo agradable, y con estos atractivos, casi continuos, se dominará la inteligencia. Es decir, al generar actividades agradables para los niños, les será más fácil comprender el contenido y les resultará más atractivo, logrando que el aprendizaje les resulte significativo.

Más tarde en el siglo XVII Locke, un filósofo inglés y pensador del empirismo, considera el juego como un factor educativo de gran importancia, afirma que puede ser fuente de enseñanzas intelectuales. Por ejemplo, los niños podrían aprender a leer jugando con cubos con las letras del alfabeto.

Para Locke, el mayor atractivo del juego es la libertad. Observa justamente que el niño, gusta de entregarse a actividades diversas, siempre y cuando no se trate de actividades obligatorias. Por consiguiente, llega al punto de afirmar, que el juego debería ser obligatorio y el estudio libre. (Abbagnano & A., 1964)

Como menciona Cadavid (2006) en El pensamiento educativo de John Locke y la atención a la Educación Física, Locke estuvo influido por el denominado realismo sensorial, donde el conocimiento se adquiere por la percepción de los objetos, hechos y fenómenos del mundo, más que por la acción de la memoria, la observación y la experimentación.

Cabe rescatar que el realismo sensorial le daba gran importancia a la aplicación práctica del contenido en la vida, buscando una mayor efectividad con el uso del objeto de estudio y no simplemente con textos que hacen referencia a dicho objeto, es decir, era importante que el estudiante pudiera tener un contacto real, que pudiera experimentar con la naturaleza.

En este sentido se toma en cuenta que el conocimiento se da a través de la experiencia y por medio del uso de los sentidos, es decir, a través de la experiencia, se fundamenta todo conocimiento, el uso de los sentidos nos dan el punto de partida para el saber.

Por otro lado, Abbagnano & Visalberghi (1964) mencionan que Richter, dentro de la corriente del optimismo pedagógico, considera el juego como una actividad seria y fundamental para el niño; el niño entregado al juego, al mismo tiempo que esparce en él sus inagotables energías, descubre sus propios límites, establece un orden propio, realiza su armonía espiritual.

Posteriormente, en los materiales lúdicos de Fröbel se encuentra el aspecto autodidáctico. El don¹ enseña al niño en el juego sus características, su estructura. Pero Fröbel pasa del material lúdico preescolar, al material pedagógico y completa

¹Según Ruiz E. (1986) en Tratado elemental de pedagogía menciona que Federico Froebel, "propuso que los niños deberían de llevar a cabo su actividad por medio de material didáctico especial "don" significa "regalo". Los dones incluyen actividades como: juegos gimnásticos, juguetes, labores manuales, pláticas y canto."

el aspecto autodidáctico mediante el fomento del juego y la participación del adulto en el juego infantil, para ayudar al niño en sus juegos o en sus construcciones con sugerencias y explicaciones. De manera que los juegos educativos de Fröbel conciernen al modelo esférico: este modelo trata de formar al niño a través de la manipulación activa de las formas elementales que simbolizan la “generalidad” de un objeto.

Dentro del documento escrito por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (1999) nombrado Friedrich Fröbel. Perspectivas, menciona que Fröbel dentro de su teoría pedagógica, asocia el aspecto psicopedagógico de la atención con una formación elemental a través del juego, sin imponer esfuerzos intelectuales excesivos. El programa de Fröbel se inspira en la teoría neo humanista de la educación: se trata de formar seres humanos y no ciudadanos útiles.

Es a partir de este momento que se toma al juego como parte de una formación práctica dentro del programa de estudio, realizando un equilibrio entre la teoría y la práctica, en este sentido, el juego puede ser visto como una herramienta que ayuda a exteriorizar el conocimiento o los esquemas ya formados en el alumno, proporcionando maneras prácticas de demostrar que existe ya un conocimiento previo, que puede ser reforzado a través de estrategias lúdicas.

En representación de lo anterior, Fröbel menciona que “El hombre sólo puede conocer plenamente lo que le es posible representar exteriormente, lo que puede reproducir. Para adquirir conocimiento el alumno debe vivir, y pensando, hacer, y haciendo, pensar.” (Fröbel, 1888)

Por consiguiente, el juego es esta libre actividad que es conquista de destreza y conocimiento, jugando, el niño entra en relación concreta con el mundo.

A mitad del siglo XIX, Spencer (1855) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía.

López (2018) en Teoría del juego como recurso educativo, menciona que estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata, para evitar tensiones al organismo, siendo el juego, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno. En otras palabras, dicha energía es una condición que todos los seres humanos tenemos instintivamente y el juego permite que esa energía se canalice de una manera significativa, sin perder de vista que el juego dentro del aula debe tener una significación funcional, utilizando esa energía de manera que esté enfocada en el beneficio del aprendizaje de los alumnos y no se utilice exclusivamente como una descarga sin objetivos ni metas claras, es decir, se puede aprovechar dicha energía para enfocarla en el aprendizaje de los educandos y que mediante el juego logren aprender con gusto.

Abbagnano & A (1964) mencionan que, para Spencer, el fin de la educación es el promover la felicidad de la juventud, dicha felicidad se lleva a cabo principalmente con el juego, pensado como una actividad fundamental por la enseñanza que imparte, visto desde una perspectiva funcional, es decir, es visto como una forma de liberar energía vital.

Un ejemplo de ello es cuando el niño está ansioso de comunicar a otros sus experiencias, muestra un intenso deseo de simpatía intelectual.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Lázarus (1883) y Groos (1898).

Por un lado, la teoría de la relajación, propuesta por Lazarus (1883) señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en actividades con connotaciones exclusivamente académicas. Esta teoría va en función del juego como terapia, vista únicamente desde la perspectiva psicológica, sin embargo, me parece destacable el hecho de que el juego tenga una función relajante, empleando esto dentro del aspecto educativo, podemos agregar

que el juego además de ser una actividad relajante, funcionaría para inhibir la parte rutinaria del trabajo que se lleva a cabo en la vida escolar.

Por otro lado, Groos (1898) propone la teoría del pre ejercicio o del ejercicio preparatorio donde se le brinda al juego un papel importante en el desarrollo de las capacidades y las habilidades, ya que permitirán que el niño pueda desenvolverse con autonomía en la vida adulta, es decir, tiene la perspectiva del juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega para simbolizar la vida adulta.

Gross consideraba el juego desde el punto de vista biológico y psicológico, desarrolló una teoría psicológica del juego basada en el aspecto del placer que da el juego, sin embargo, se adentró poco al aspecto del juego dentro del ambiente educativo.

A finales del siglo XIX nace un movimiento progresista de educación en rechazo de la escuela tradicional, cuyo impulsor fue J. Dewey (1918), quien concebía la educación como un proceso activo, de experimentación, de exploración.

Dewey afirmaba que los niños no llegaban a la escuela como limpias pizarras pasivas en las que los maestros pudieran escribir las lecciones. Una idea muy similar a la que el brasileño Paulo Freire relató en *Pedagogía del oprimido*, utilizando el término de educación bancaria. Cuando el niño llega al aula “ya es intensamente activo y el cometido de la educación consiste en tomar a su cargo esta actividad y orientarla” (Dewey, 1899).

Cuando el niño comienza su etapa escolar, lleva en sí cuatro impulsos natos: el de comunicar, el de construir, el de indagar y el de expresarse de forma más precisa. Dentro de la edad en la que los niños comienzan a asistir a clases, es importante apoyar el desarrollo y explotar esas habilidades e impulsos natos que traen consigo, siendo así que el juego pueda aportar diversas estrategias y dinámicas que favorezcan el fortalecimiento y desarrollo de la comunicación, construcción, indagación y expresión.

Posteriormente surge la propuesta pedagógica de María Montessori, su método consistía en ver la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo.

Montero & Monje Alvarado (2001) en El juego en los niños: enfoque teórico, mencionan que su método usa material adecuado para iniciar la educación de los sentidos. Entre el material didáctico sugerido se encuentran: Encastrables: material para ejercitar la educación y comparación de las cosas.

- Material para ejercitar sentido del tacto (texturas y pesos).
- Ejercicios para el sentido aromático. (Olfato)
- Planos encastrables de figuras geométricas. (tacto)
- Cuerpos geométricos para el desarrollo del sentido estereognóstico.²
- Cajas sonoras. Otros materiales básicos son el barro, la arena, el agua, los cuentos, el papel blanco, el material para colorear y cualquier material artístico. (tacto)

En este sentido se deben organizar actividades y generar ambientes de aprendizaje, potenciando la autonomía intelectual, proporcionando material para el aprendizaje. Montessori planteó un modelo donde lo fundamental es el uso de los sentidos, empleando un enfoque práctico para el uso de herramientas diarias, el niño establece su propio ritmo, y el profesor colabora para ayudarlo a aprender el juego.

En el siglo XX con la psicología cognitiva y las nuevas teorías del aprendizaje se le da un giro a la importancia del juego donde destacan sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico.

² Se trata de que el niño vaya asociando y conectando lo que está sintiendo a través de sus manos con su cerebro por medio del uso de sus sentidos, logrando reconocer y averiguar el objeto y las cualidades de éste: peso, altura, tamaño, etc

“El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás” (Labrador Piquer & Morote Magán, 2008, p. 73)

Posteriormente Claparède (1932), originario de Ginebra, Suiza cuya inclinación era la Escuela Activa, rescata al juego como una manera de interactuar con el entorno, el niño representa una realidad y reacciona ante ella. Lo importante es la ficción que se genera a través del juego y la manera en la que el niño transforma su conducta real en una conducta lúdica.

Para Claparède la noción pedagógica central es el interés, menciona que el niño siempre sabe sus necesidades y estas necesidades son: desarrollarse actuando y construyendo. El niño juega porque básicamente encuentra ahí su interés.

De esta manera podemos retomar este interés por parte de los niños, para poder diseñar e implementar juegos que apoyen su interacción con el entorno, así como generar interés por temas académicos que se encuentren dentro del programa educativo.

Por otro lado, en 1958 un psicólogo francés llamado Jean Chateau creaba una teoría sobre el juego, afirmando que esta era la única forma en la que el niño se podía autoafirmar, mediante el juego el niño desarrolla aptitudes físicas, capacidad de pensamiento, habilidades sociales, potenciando el desarrollo del cuerpo y los sentidos, estimulando las capacidades del pensamiento y la creatividad.

Para Vázquez (2010) en El juego como recurso didáctico en educación física, menciona el niño juega desde que nace, de manera funcional, pero con el desarrollo empieza a darse cuenta de que es fundamental la alegría del triunfo, es decir, mediante la disciplina impuesta por las reglas, el orden, la superación de obstáculos y el vencimiento de las dificultades del juego, el niño ve la necesidad de perfeccionarse, adquiriendo valores morales.

Desde mi punto de vista, el juego además de dar alegría a las personas que están involucradas, también les puede dar placer, ya que también está implícita la superación de obstáculos y retos, y la comunicación efectiva, siendo así el placer un impulsor y motivante para el niño. De esta manera, el niño al jugar y superar retos, puede ir aprendiendo algo nuevo dentro de la actividad.

Chateau (1958) menciona que es mediante el juego que comienza el pensamiento propiamente humano, aparentando recoger un objeto o fingiendo leer, el hijo del hombre se libera por primera vez del ambiente para representarse situaciones. En el juego contemplamos, proyectamos, construimos. Esta fuente puede parecer en su origen muy poco abundante, pero es por el juego que la humanidad se desarrolla.

Como hemos visto, a lo largo de la historia de la pedagogía, diversos escritores se han preocupado y enfocado en el papel del juego dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, tomando en cuenta que además de que es una actividad innata en los niños, tiene el elemento esencial en su desarrollo integral.

Si bien es una expresión natural, también se ha estudiado y comprobado que el juego influye en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y que debe ser tomado en cuenta dentro de los programas educativos, con el fin de implementar nuevas y novedosas estrategias para el mejor desarrollo personal y académico de los alumnos.

1.3 Desarrollo histórico de estrategias didácticas con base en el juego.

Como pudimos observar, en el apartado 1.2 se realizó una investigación monográfica del desarrollo histórico del juego en la educación, sin embargo, me parece importante hacer mención de que no todas las teorías están enfocadas al juego como una herramienta educativa; algunas de ellas, se desarrollan en el plano no formal de la educación o se inclinan hacia aspectos psicológicos, antropológicos o sociales. Es por eso que me parece pertinente realizar un cuadro descriptivo

dónde se pueda observar el desarrollo de estrategias didácticas con base en el juego, aplicadas particularmente como herramienta didáctica o en un plano educativo de carácter formal.

Tabla 1

Cuadro descriptivo de estrategias didácticas con base en el juego a lo largo de la historia de la educación.

Teoría / Corriente pedagógica	Autor	Visión del juego como estrategia.
Realismo sensorial	Locke (1632- 1704)	Toda idea es dada directamente en la experiencia, la sensación es el punto de partida de toda noción, las ideas, y por consecuencia el saber. Los sentidos son parte fundamental para concretar el aprendizaje.
Pedagogía lúdica de kindergarten	Fröbel (1782- 1852)	La participación del adulto en el juego infantil es importante para ayudar al niño en sus juegos o en sus construcciones con sugerencias y explicaciones. Los juegos educativos de Fröbel corresponden al modelo esférico: se trata

		de formar al niño, pero no a través de la ciencia sino en la manipulación activa del objeto de estudio.
Funcionalismo aplicado a la educación	Claparéde (1873-1940)	El interés es el motor de la educación, la escuela debe ser activa, debe evitar hacer que se deteste el trabajo. La función del pedagogo es antes que nada ser un “estimulador de interés”.
Escuela activa	Dewey (1859- 1952)	John Dewey creía que la actividad lúdica, cuando no estaba animada por algún propósito, llevaba al capricho y la dispersión. Esta actividad, en cambio, se veía beneficiada cuando conducía a algún lugar o producía algún valor. El jugar cumplía un papel vital en el desarrollo del niño ya que permite el aprendizaje de una gran variedad de significados.

		Pero para que las actividades tuvieran un sentido y fueran verdaderamente productivas, el jugar debía transformarse en trabajo.
Método Montessori	Montessori (1870- 1952)	La escuela debe brindar al niño un ambiente oportuno en el que pueda actuar con libertad y tenga al alcance el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios

Nota: Elaboración propia a partir de la lecturas:

Abbagnano, N., & A., V. (1964) *Historia de la Pedagogía*.

López, J. A. (2018). *Teoría del juego como recurso educativo*.

UNESCO. (1999). Friedrich Fröbel. *Perspectivas : Revista trimestral de educación comparada*

Dentro del cuadro descriptivo se pueden observar palabras clave que nos ayudan a dar una idea del gran impacto que puede generar el implementar el juego como una estrategia didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Estas palabras clave son: experiencia; sentidos; participación: movilidad; ambiente apropiado.

A través de este pequeño análisis sobre el desarrollo histórico de estrategias didácticas con base en el juego, es que doy pie al segundo capítulo, dónde se trabajará con el uso y estudio de estrategias de aprendizaje en lenguas extranjeras, proponiendo que se pueden desarrollar e implementar nuevas estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés, haciendo especial énfasis en la importancia del uso del juego como herramienta didáctica dentro del salón de clases, para generar un ambiente de aprendizaje donde los alumnos vivan experiencias lúdicas, logrando estimular el interés de los alumnos por diversas actividades, permitiendo el desarrollo de habilidades motoras, afectivas, cognitivas, sociales.

Capítulo 2: El juego como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma inglés.

El idioma inglés ha logrado alcanzar popularidad e importancia, es por ello que el aprendizaje de este idioma compone un elemento básico de la formación integral del individuo y, por lo tanto, debería iniciarse desde la escuela primaria para así preparar individuos con las competencias que demanda el mundo actual.

Como argumenta Yesser Alcedo & Chacón (2011) en El Enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria, la adquisición de una lengua extranjera es un proceso complejo en el cual intervienen múltiples variables de carácter cognitivo y afectivo inherentes al individuo, así como factores propios del contexto sociocultural y educativo tales como el currículo, la metodología utilizada y la formación y actualización del docente de lengua extranjera, entre otros factores.

Desde esta perspectiva podemos notar que, si bien es un proceso complejo, ya que implica el entendimiento de reglas, estructuras y diversas variables a la lengua materna, este proceso de adquisición de una lengua extranjera se podría tornar

sencillo a través de actividades lúdicas, resultando un proceso de aprendizaje natural para los alumnos.

El uso del juego como recurso o herramienta didáctica es importante para conseguir que el proceso de aprendizaje sea motivador e interesante. Para que el logro de objetivos de aprendizaje pueda tener éxito, es importante que el profesor incluya estas actividades dentro de su planeación, de manera que exista interacción entre el contenido y los diferentes recursos, por lo tanto, es necesario que cada docente esté consciente de los objetivos que se desean alcanzar al emplear estas herramientas dentro de su salón de clases.

Como menciona García Monje & Rodríguez Navarro (2005) en El juego motor reglado como estimulador de entornos de aprendizaje, para que el juego se desenvuelva en un ambiente educativo favorable, debe sustentarse entre otras cosas en: una metodología apropiada, unas interacciones positivas entre los compañeros, y unas buenas condiciones ambientales. A su vez, el profesor debe estar al tanto de las características del propio juego, así como las variables psico-emocionales que influyen en el aprendizaje de los alumnos.

Implementar actividades lúdicas es una opción completamente diferente al uso de métodos tradicionales aplicados en la enseñanza y aprendizaje de un idioma, ya que permite que los alumnos logren ser testigos y agentes principales de su desarrollo cognitivo y social, de manera que la dualidad aprendizaje y diversión se encuentran dentro de la implementación del uso de esta herramienta.

El juego como herramienta didáctica nos permite generar ambientes de aprendizaje donde los alumnos sienten confianza de cometer errores, ya que es parte del proceso, así como la naturalidad y libertad de poderse expresar.

2.1 Elementos y mecanismos didácticos para promover el aprendizaje significativo.

Los recursos didácticos según Reyes Baños (2008) son auxiliares de los procesos de enseñanza aprendizaje, que proporcionan experiencias sensoriales

significativas, favoreciendo la asimilación y comprensión de contenidos de manera tangible, observable y manejable.

Los elementos o recursos didácticos son de gran importancia en todo proceso educativo ya que, haciendo buen uso de ellos, junto con la generación de ambientes educativos, tanto físicos como emocionales adecuados, podrían beneficiar el logro de los objetivos de aprendizaje.

En la enseñanza se deben utilizar distintos materiales instruccionales y diferentes estrategias didácticas, estimulando la participación del alumno. Basar la enseñanza en un único manual no es educar, sino entrenar. El modelo de enseñanza no puede ser únicamente el de la narrativa porque poco queda de ello después de algún tiempo. (Moreira, 2012, pág. 19)

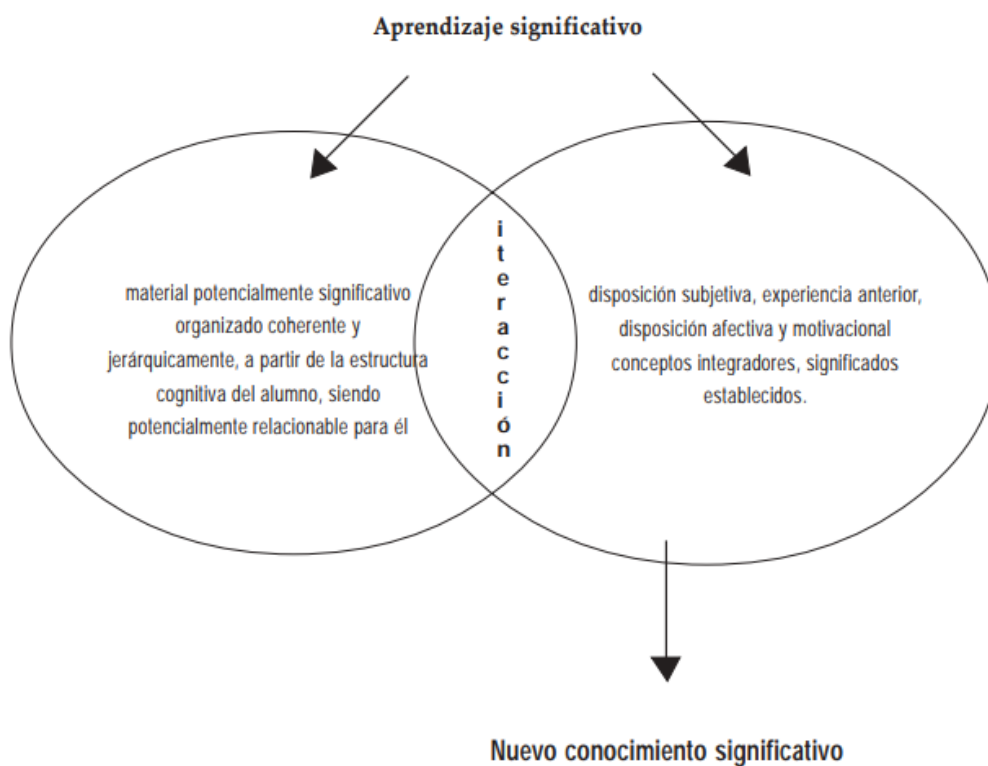


Figura 2 Fuente: Viera Torres, Trilce. *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. Universidades, núm. 26, julio-diciembre, 2003, pp. 37-43 Unión de Universidades de América Latina y el Caribe Distrito Federal, Organismo Internacional.

En la figura 2 podemos notar que el buen uso de recursos y materiales didácticos, lograría que el proceso de aprendizaje resulte significativo para los alumnos, ya que provocaría un cambio auténtico en los sujetos produciendo cambios internos en ellos, es decir los alumnos le darían un significado lógico a lo que están aprendiendo, vinculando el conocimiento previo con los materiales o recursos empleados.

Para Moreira (2005) dentro del aprendizaje significativo, el aprendiz no es un receptor pasivo, el alumno debe hacer uso de los significados que ya internalizó. En ese proceso, el alumno construye su conocimiento, produce su conocimiento con base en la identificación de semejanzas, diferencias y reajuste del conocimiento previo.

De esta forma, el uso del juego como recurso didáctico lograría que los alumnos llegaran a consolidar un aprendizaje significativo ya que, con base en el conocimiento previo, lograría relacionarlo con una aplicación práctica mediante actividades lúdicas, siendo el alumno un sujeto activo dentro de su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, existen mecanismos que favorecen y regulan el proceso de aprendizaje, determinados por Martiriano Román y Eloisa Diez (1989) en Curriculum y aprendizaje, dichos mecanismos son:

1. Evitar las críticas negativas ante los intentos de colaboración de los alumnos.
2. Dentro del proceso, se deben aceptar las decisiones de los alumnos, de manera que se evite una actitud autoritaria por parte del profesor.
3. Promover e implementar trabajos en equipo donde cada alumno pueda colaborar.
4. Motivar a los alumnos realizando el reconocimiento del éxito de un alumno o de un grupo de alumnos.
5. El aprendizaje significativo crea motivación, no ocurre lo mismo con el aprendizaje memorístico y repetitivo.

6. Cuidar que los alumnos con un bajo nivel de motivación consigan pequeños éxitos académicos para que aspiren en un futuro próximo hacia metas que exigen esfuerzos superiores.
7. Fomentar el trabajo cooperativo frente al competitivo.

Tomando en cuenta los mecanismos anteriormente mencionados me gustaría destacar que:

1. Al generar críticas negativas podríamos crear inseguridades en los alumnos, de manera que hay que evitar generar este tipo de comentarios dentro de las actividades colaborativas, haciendo, de mejor manera, hincapié en los aspectos positivos que se están llevando a cabo en ese momento.
2. El profesor funcionará como mediador, los alumnos podrán tomar sus propias decisiones, llegar a acuerdos, fortaleciendo el trabajo en equipo y liderazgo en cada uno de los alumnos.
3. Se deben programar las actividades de la clase para que los alumnos puedan frecuentemente tomar decisiones, el profesor que da autonomía en el trabajo promueve la motivación de logro y la autoestima, aumentando así la motivación.
4. Cada alumno tiene sus fortalezas y áreas de oportunidad, al trabajar en equipo cada alumno se irá descubriendo y viendo qué papel juega dentro del equipo, logrando aportar algo de acuerdo con las habilidades de cada uno, promoviendo el trabajo colaborativo.
5. Es importante motivar a los alumnos realizando el reconocimiento del éxito de un alumno o de un grupo de alumnos.

6. Se deben identificar las fortalezas de cada alumno y hacer hincapié en las actividades que realiza de manera adecuada, reconociendo el esfuerzo y nivel de logro que alcanza.
7. Es necesario implementar diferentes estrategias de aprendizaje que logren atraer su atención, realizando adecuaciones curriculares con base en el perfil del grupo y sus intereses. Dejar a un lado estrategias tradicionales donde sólo se refuerza la memoria y no se logra la interiorización y asimilación.
8. Es importante invitar a los alumnos que no muestran interés en algunas actividades, a que vayan desarrollando pequeños trabajos o comisiones con el fin de lograr integrarlos a las actividades y que su participación sea activa.
9. Si bien, el juego puede tornarse competitivo, es necesario aclarar que se juega para aprender, no para competir, el fin es que el trabajo sea cooperativo y significativo para todos los alumnos y que no se convierta en una competencia donde todos quieran ganar.

2.2 Estrategias de aprendizaje de lengua extranjera

Mayer (1998) sugería que las estrategias de aprendizaje eran el factor determinante al momento de aprender un segundo idioma. Entre los beneficios del uso de estrategias de aprendizaje, destaca que pueden mejorar la atención, la asimilación de los nuevos conocimientos, mejorar la calidad de codificación y aumentar la velocidad y la cantidad de material a codificar, e incrementar la capacidad de recuperación de conocimiento previo para su uso durante el aprendizaje.

Es de vital importancia que, al abordar la enseñanza de inglés, específicamente hablando en la etapa de la niñez, el principal punto de partida debería ser abordar los intereses de los niños a estas edades, y qué mejor punto de partida para aprender una lengua extranjera, que tomar como eje principal de ese aprendizaje el juego. Los alumnos y profesores podrían encontrar en el juego un instrumento

valioso para poder explorar, crear y expresarse, el emplear actividades lúdicas puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo, que es consolidar el aprendizaje y que sea significativo. De esta manera, al crear un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo y los alumnos aprenderán jugando.

Destacando de igual manera, que según Lenneberg (1970) durante la infancia, los niños son flexibles para aprender cualquier contenido lingüístico, sosteniendo que, en esta etapa, el individuo construye la gran mayoría de las estructuras lingüísticas.

Yesser Alcedo & Chacón Carmen (2011) en El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria, mencionan que Lenneberg cree que el aprendizaje del lenguaje está relacionado con la etapa de desarrollo y de maduración neurológica de los hemisferios del cerebro. De manera que, el lenguaje se adquiere con mayor facilidad durante el proceso de lateralización cerebral, el cual se inicia en el niño aproximadamente a los dos años de edad y se fortalece en una edad promedio comprendida entre los cinco años y el inicio de la pubertad, de manera que el niño goza de mayor facilidad para aprender una lengua extranjera, los niños edifican a través del lenguaje significados del mundo y el contexto que los rodea, el aprendizaje de una lengua extranjera debe partir de los conocimientos previos y de los esquemas de la lengua materna, ya que las representaciones desarrolladas en aprendizajes previos y experiencias anteriores, representan la base para desarrollar nuevos esquemas mentales o ampliar los ya existentes.

De esta manera aprovechando la capacidad que tienen los niños por aprender con mayor facilidad una lengua extranjera, se puede explotar aún más dicha capacidad integrando actividades lúdicas, donde el niño pueda ser capaz de jugar con el lenguaje, de expresarse jugando con las palabras, sin temor a equivocarse o a ser juzgado.

En la tabla 2 se pueden encontrar las actividades que se llevan a cabo dentro de la lengua extranjera (inglés) y las habilidades lingüísticas que se pretenden desarrollar según el Marco Común Europeo.

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) es el estándar internacional que define la competencia lingüística. Se utiliza alrededor del mundo para definir las destrezas de los estudiantes en una escala de niveles de inglés, desde niveles básicos hasta aquellos que dominan la lengua de manera excepcional.

Tabla 2

Cuadro descriptivo de habilidades lingüísticas, actividades en el idioma inglés.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS	ACTIDADES
a) Habilidad de expresión oral b) Habilidad de interacción oral (Speaking)	a) Actividades para expresión oral. Dirigirse a un público. Leer en voz alta un texto escrito. Hablar apoyándose en notas, en un texto escrito o en elementos visuales Representar un papel ensayado. Cantar. b) Actividades para interacción social. Conversación casual Discusión informal Discusión formal Debate
Habilidad de expresión escrita (Writing)	Producir carteles para exponer. Escribir informes. Escribir de forma creativa e imaginativa.

<p>a) Habilidades de comprensión auditiva. b) Habilidades de comprensión audiovisual. (Listening)</p>	<p>a) Actividades para comprensión auditiva. Escuchar medios de comunicación. Escuchar conferencias y presentaciones en público (teatro, reuniones públicas, conferencias, espectáculos, etc.)</p> <p>b) Actividades para comprensión audiovisual. Comprender un texto leído en voz alta Ver televisión, vídeo o película con subtítulos Utilizar las nuevas tecnologías (multimedia, plataformas, etc.).</p>
<p>Habilidades de comprensión lectora (Reading)</p>	<p>Leer para disponer de una orientación general. Leer para obtener información. Leer para seguir instrucciones. Leer por placer.</p>

Tabla 2 elaboración propia a partir de la lectura del Marco Común Europeo.

Se pueden integrar actividades lúdicas en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras, con el fin de desarrollar las habilidades lingüísticas, haciendo uso del juego para introducción de algún tema, abordar nuevos contenidos o como repaso. Se pueden adaptar estas actividades dentro de la planeación de una manera metodológica, con objetivos claros, realizando repaso de vocabulario, repaso de gramática (estructuras gramaticales, verbos regulares e irregulares), favoreciendo así el desarrollo de las diversas habilidades lingüísticas de manera natural para el niño, a través del juego.

2.3 Estrategias de aprendizaje lúdicas

Valle Aries et al. (1999) en *Las estrategias de aprendizaje. Revisión teórica y conceptual*, menciona que las estrategias de aprendizaje constituyen actividades conscientes e intencionales, que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son un conjunto de actividades, técnicas y medios, que se planifican con base en las necesidades del grupo al que va dirigido, se deben tomar en cuenta los objetivos, contenidos y la evaluación de aprendizaje.

Por otro lado, Nisbet y Shucksmith (1987) citado en Valles Aries et al. (1999), definen las estrategias didácticas, como secuencias integradas de procedimientos o actividades, que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información o conocimiento.

Si bien las estrategias son procedimientos, es importante aclarar que no se enfocan directamente en el aprendizaje, su finalidad es el perfeccionamiento o la mejora de las condiciones en las que se lleva a cabo dicho aprendizaje, para que se lleve a cabo de manera eficaz y significativa.

Específicamente hablando de estrategias empleadas para los procesos de enseñanza y aprendizaje³ de una lengua extranjera, encontramos que en el Marco Común Europeo (2008) se menciona que:

Las estrategias son un medio que utiliza el usuario de la lengua para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en

³ Es importante aclarar que el aprendizaje y la enseñanza son dos procesos distintos y cada uno tiene sus propias características y particularidades.

Para González Ornelas (2003) el aprendizaje es el proceso de adquisición cognoscitiva que aporta al enriquecimiento y la transformación de estructuras internas, de las potencialidades de la persona para comprender su contexto y actuar en él.

cuestión de la forma más completa o más económica posible, dependiendo de su finalidad concreta. (p. 60)

Estas estrategias son utilizadas con el fin de que facilite el desarrollo de una relación segura para el niño, a fin de que se exprese y se explore completamente así mismo, mediante sus sentimientos, pensamientos, experiencias y comportamientos a través del juego, con el fin de que tenga un desarrollo adecuado.

Fullea Barrera (2011) en Ludología: la indagación del juego por el juego, hace referencia a que, las estrategias de aprendizaje lúdicas son una herramienta educativa planteada como una actividad natural que les proporciona satisfacción y diversión. Siendo esta una actividad motivadora, en un medio del que disponen para experimentar cosas nuevas, para probar nuevas habilidades, para ejercitar y poner en acción habilidades propias y desarrollar capacidades de toda clase (intelectual, física, emocional, social) como conocer cuáles son las características propias, las posibilidades, así como los límites personales.

También menciona, que es fácil imaginar en una escuela infantil estructurada y alegre, a niños capaces de jugar y a la vez trabajar. Empleando estas estrategias, los profesores organizan aspectos cognitivos, de personalidad, afectivos y de relación, así como el desarrollo de sus intereses, transformando situaciones rutinarias en situaciones de aprendizaje, de manera que el alumno empezará a conocer su ambiente con el lenguaje y los conocimientos.

La finalidad de la aplicación de las estrategias lúdicas, consiste en que los niños usen el juego como una herramienta de aprendizaje, con el fin que les sea placentero aprender dentro de un ambiente de aprendizaje recreativo, motivándolos a valorar su proceso de aprendizaje.

2.4 El juego aplicado a la enseñanza de la lengua

El juego y la cultura van unidos y su papel ha sido señalado repetidamente. Muchos psicólogos y antropólogos han dedicado estudios e investigaciones al juego. Huizinga (1972) profundiza sobre el mismo tema dentro de su obra clásica Homo

Ludens, en la que hace las siguientes afirmaciones: el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego.

Practicar y conocer juegos es un elemento importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua puesto que, desde el punto de vista didáctico, nos permite desarrollar habilidades necesarias como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, etc.

Marina Yagüello (1983) en su libro *Alicia en el país del lenguaje*, destaca la importancia de los juegos de lenguaje, al afirmar que todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente, esta actividad se revela a través del juego. Juego de palabras, juego con las palabras, juego verbal bajo todas sus formas, todas esas manifestaciones de la palabra que testimonian entre los hablantes una lingüística innata, intuitiva, pues el jugar cree que se conocen las reglas y el medio de interpretarlas.

De acuerdo a lo anterior, el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lenguas extranjeras, sirve de base para fomentar la creatividad y poner de manifiesto la necesidad de lo lúdico, seguida del placer que produce el juego y que, como afirma Fingerman (1970) hace que el juego se mantenga en pie, desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es el del triunfo y el del éxito.

En el documento de la UNICEF (2018) *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*, se menciona la importancia del juego en el ámbito educativo, mostrando que:

“Educators are re-thinking how to teach young children to tap their enormous learning potential. Play is one of the most important ways in which young children gain essential knowledge and skills.” (UNICEF, 2018, pág. 7)

Traducción:

Los educadores están repensando cómo enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego es una de las formas más

importantes en que los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades esenciales. (UNICEF, 2018, pág. 7)

Por otro lado, The LEGO foundation (2017) en Learning to play: a review of evidence, hace hincapié en los beneficios que puede dar el uso del juego como herramienta didáctica, mencionando que:

Play captures many of the features that we know from research lead to deeper learning, and thus provides an optimal environment to develop the skills and knowledge that children need to thrive and succeed as adults. Children are intrinsically motivated to play, which makes it fertile ground for learning and developing new skills. During play, children can take charge, making choices about what they do and how. Play can be a highly social activity, allowing for opportunities to learn from and about others. Thus, play can provide many opportunities for learning (The LEGO foundation, 2017, pág. 15)

Traducción:

Desde una investigación, el juego captura muchas de las características que conducen a un aprendizaje más profundo, y por lo tanto proporciona un entorno óptimo para desarrollar las habilidades y conocimientos que los niños necesitan para prosperar y tener éxito como adultos. Los niños están intrínsecamente motivados para jugar, lo que lo hace terreno fértil para aprender y desarrollar nuevas habilidades. Durante el juego, los niños pueden hacerse cargo, tomando decisiones sobre lo que hacen y cómo lo hacen. El juego puede ser una actividad social, permitiendo oportunidades para aprender y aprender sobre los demás. Por lo tanto, el juego puede proporcionar muchas oportunidades para el aprendizaje (The LEGO foundation, 2017)

El juego tiene muchas bondades y funciona como una herramienta didáctica, para lograr que nuestros alumnos se desarrollen de manera integral, sin embargo, a pesar de los beneficios evidentes, nunca debemos olvidar que se debe emplear como una estrategia de apoyo en el aula y que las dinámicas de juego nunca deben de opacar el verdadero propósito de los procesos de aprendizaje en el aula. El contenido académico debe ser el principal motor que impulse las mecánicas del juego, de allí la responsabilidad del docente para controlar y mediar.

2.5 Tipología de juegos

Existen diversas clases de juegos y actividades; juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, interacción e integración, de habilidad motriz, sociales, etcétera. En general, se pueden dividir en dos grandes apartados: libres o imaginativos y regulados o sistemáticos.

Labrador Piquer & Morote Magán (2008) en *El juego en la enseñanza de ELE*, mencionan que los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo, como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir conocimientos y contenido lingüístico; clasificando los juegos se clasifica de la siguiente manera:

- ✓ Juegos de observación y memoria: ideales para una práctica controlada de vocabulario. Ejemplo: colocar objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.
- ✓ Juegos de deducción y lógica: los señala como apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas, empleando estructuras gramaticales y favoreciendo el desarrollo de habilidades lingüísticas. Esta es más una técnica de creatividad, a la que podría sumar otras como dar el principio de una historia y completarla, presentar una historia y cambiar el final, nombrar a los personajes de otra manera.
- ✓ El juego con las palabras se puede tomar como base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar.

Por otro lado, el Marco Común Europeo (2001) puntualiza la función que cumplen las tareas en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas y destaca dos apartados: los usos lúdicos de la lengua y los usos estéticos de la lengua. De igual forma, señala que el uso de la lengua para fines lúdicos a menudo desempeña un papel importante en el aprendizaje y en el desarrollo de la misma, pero se limita al ámbito educativo. Se proponen ejemplos de actividades lúdicas clasificando los juegos de la manera siguiente:

- Orales
- Escritos (el juego del ahorcado)
- Audiovisuales (el bingo con imágenes o lotería, el juego de las películas)
- Juego de tablero y cartas (palabras cruzadas, Pictionary o Scrabble como un ejemplo)
- Mímica
- Juegos de actividades individuales: como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas.

En cuanto a los usos estéticos de la lengua hay que tener en cuenta la indicación del Marco Común Europeo: Los usos imaginativos y artísticos de la lengua son importantes en el campo educativo. Las actividades estéticas pueden ser de

expresión, de comprensión, interactivas o de mediación y pueden ser orales o escritas. Sugiriendo actividades como las siguientes:

- Cantar (canciones infantiles, canciones populares, canciones de música pop, etc.) favoreciendo la expresión oral y auditiva
- Volver a contar y escribir historias, etc. (expresión escrita)
- Escuchar, leer, contar y escribir textos imaginativos (cuentos, canciones, etc.) incluyendo textos audiovisuales, historietas, cuentos con imágenes, etc.
- Representar obras de teatro con guión o sin él, etc.
- Presenciar y escenificar textos literarios como, por ejemplo: leer y escribir textos (relatos cortos, novelas, poesía, etc.), representar y presenciar como espectador recitales, obras de teatro y de ópera, etc.

En cuanto a la aplicación de los juegos Labrador Piquer & Morote Magán (2008) menciona que existen diversos momentos:

- ✓ Juegos de iniciación
- ✓ Juegos exploratorios de nivel
- ✓ Juegos de introducción o revisión de un contenido.
- ✓ Juegos de evaluación

Me parece destacable el hecho que existan diversos momentos para la aplicación de actividades lúdicas, de este modo se puede demostrar que en cualquier momento de la clase se pueden llevar a cabo juegos con fines educativos. Se pueden usar como introducción para algún tema, se puede implementar como el desarrollo del tema e incluso como parte de la evaluación, por lo que dichos juegos deben determinar los objetivos de la lección, por ejemplo, menciona que para desarrollar o revisar un contenido gramatical o de vocabulario, se podría plantear:

1. El juego oral acumulativo: Realizar actividades lúdicas que refuercen las tareas realizadas con anterioridad. Por ejemplo, el juego Simón dice, permite practicar de forma divertida e interactiva, contenido gramatical y preguntas de descripción, utilizando estructuras gramaticales y repaso de vocabulario. De forma que se realiza el mecanismo de la repetición de una manera más lúdica e interesante para los alumnos.
2. Juegos de adivinación y mímica interpretando personajes que permiten practicar verbos.

3. En cuanto a los juegos de evaluación, se debe evaluar la eficacia en la realización del juego que sirve para determinar si el alumno puede pasar a un grado de mayor dificultad o tiene que repetir la actividad.

Tanto los juegos orales acumulativos, de adivinación y mímica, como los juegos de evaluación, favorecen las habilidades de comprensión auditiva y lectora, igualmente la expresión escrita y oral.

Respecto a la evaluación menciona que “Todos los juegos pueden servir para evaluar en un momento determinado cualquier contenido de una unidad didáctica. Según el aspecto a evaluar, seleccionaremos el juego apropiado que contenga ya sea aspectos de vocabulario, de estructuras gramaticales, de fluidez verbal, de fonética, etc.” (p. 77)

En conclusión, se pueden implementar, dentro de la planeación, actividades lúdicas en cualquier momento o secuencia de aprendizaje, como diagnóstico, análisis de experiencias previas, abordar directamente el contenido y también se pueden realizar evaluaciones, utilizándolas como una herramienta dentro del aula, con unos objetivos claros y precisos, generando un ambiente propicio, para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo.

2.6 El papel del profesor dentro de actividades lúdicas.

Cuando se implementan actividades lúdicas, se pretende modificar la dinámica rutinaria de la clase, por lo que no sólo los alumnos deben estar inmersos en ese cambio, el profesor debe modificar su comportamiento y su manera de dirigirse a los alumnos, se suele creer que el profesor es el protagonista, el centro, el que sabe y “da el conocimiento”, sin embargo, dentro de las actividades lúdicas debe fungir como mediador, ser capaz de crear un ambiente de trabajo cooperativo y respetuoso, que beneficie la interacción entre todos los participantes.

Domyei & Malderez (1999) en El papel de la dinámica de grupos en el aprendizaje de lenguas extranjeras, mencionan que el profesor también debe saber ser animador, ser capaz de activar el juego, conceder el protagonismo a los estudiantes, sin olvidar su posición de líder del grupo, ya que, su forma de actuar repercute de manera significativa en el clima del aula y en los procesos del grupo.

Asimismo, señalan que el profesor debe tomar en cuenta, entre otros temas, algún diagnóstico del grupo para el nivel de conocimiento, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades lúdicas, dichas actividades se podrían llevar a cabo dentro y fuera del salón de clases.

Es importante que el alumno conozca los objetivos de la actividad, de manera que represente un aprendizaje significativo, intentando que los alumnos logren ver la actividad como algo reconfortante, donde pueden aprender jugando y no solo lo vean como tiempo de ocio o tiempo perdido. Las actividades deben estar basadas en el contenido y la planeación.

Muchos profesores tienen la creencia de que una vez dadas las instrucciones del juego los alumnos pueden realizar las actividades de manera independiente, es decir sin supervisión, sin embargo, requiere de un seguimiento dentro de dichas actividades; el profesor debe orientar, animar y guiar a los alumnos, para que consigan el objetivo propuesto al inicio de la actividad.

Con base en mi experiencia, he observado que mientras los alumnos juegan, a menudo caen en el querer competir o en la frustración al perder o al comprobar sus errores, en muchas ocasiones, debemos recordarles a los alumnos que están jugando, y jugando se aprende del error.

Es importante que el profesor sepa determinar cuál es la mejor estrategia y actividad, según las circunstancias y contexto del grupo, seleccionando objetivos específicos y particulares, el tema que se abordará, así como el tiempo que se le destinará a la actividad y los criterios de evaluación.

A lo largo de este capítulo se puede destacar que, en todo proceso educativo, los profesores buscan cada día, recursos y estrategias que los ayuden a abordar el contenido de manera significativa para los alumnos, de tal forma que el alumno asimile e interiorice el conocimiento, para la aplicación y puesta en práctica en su vida cotidiana. O sea, como una posibilidad el uso del juego como herramienta dentro del salón de clases, para consolidar de manera positiva y con entusiasmo, el aprendizaje de una lengua extranjera; implementando actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de habilidades lingüísticas como expresión escrita, oral, comprensión lectora y auditiva. Fomentando la creatividad de los alumnos, la libre expresión, el trabajo en equipo, la socialización, el interés y la participación.

Capítulo 3: Propuesta pedagógica para la implementación de taller “Learning and playing.”

A lo largo de los primeros dos capítulos se destacó la importancia del uso del juego como herramienta didáctica y las ventajas que puede brindar al implementarlo dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, un problema al que se enfrentan frecuentemente los profesores de lengua extranjera, es la cantidad de contenido que se debe abordar y el poco tiempo que se tiene dentro del salón de clases, por lo que este tipo de estrategias no se pueden aplicar de manera constante dentro de la educación formal.

Es por eso que se pensó en la idea de implementar un taller, dónde el eje principal sea el uso de estrategias lúdicas para aprender el idioma de manera significativa. Dentro del primer apartado del capítulo presente se explicará el concepto de taller desde un punto de vista pedagógico, con el fin de introducir la propuesta de taller que se realizará en este trabajo.

3.1 ¿Qué es un taller educativo?

Para poder plantear la propuesta de taller, me parece importante establecer el concepto pedagógico y las características que un taller educativo debe tener.

Bajo la perspectiva de Ander-Egg (1991) el taller es un lugar donde se trabaja y transforma, es una forma de enseñar y principalmente de aprender mediante la elaboración de algo, es aprender haciendo, es decir, se adquiere el conocimiento mediante la práctica.

En otras palabras, un taller es un espacio donde un grupo de trabajo está involucrado en procesos de enseñanza y aprendizaje, en el que los participantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas de aprendizaje, equilibrar el uso de la teoría y la práctica.

Por otro lado, Maya Betancourt (1996) en El taller educativo, menciona que:

Definimos los talleres como unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta para ser transferidos a esa realidad a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger teoría y práctica. (p. 12)

También indica que es mediante el taller educativo, que tanto el docente como los alumnos, son desafiados a solucionar problemas específicos, involucrando, entre otras cosas, los términos aprender a ser, aprender a aprender y el aprender a hacer, siendo estos pilares de una educación integral.

Los alumnos son sujetos activos, ya que dentro del taller se propicia que los participantes aporten de manera constructiva, favoreciendo la participación, siendo así que los alumnos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.

Los alumnos en el taller se ven estimulados a dar su aporte personal crítico y creativo, partiendo de su propia realidad y transformándose en sujetos creadores de su propia experiencia y superando así la posición o rol tradicional de simples receptores de la educación. (p. 17)

Haciendo referencia a lo anteriormente mencionado, se realiza un equilibrio entre la formación teórica y la práctica, integrando ambas en un proyecto educativo, sin centrar exclusivamente la atención a los contenidos, siendo el aprendizaje el eje central del taller y no la enseñanza, es decir el docente o tallerista pierde protagonismo y se convierte en un guía, cambiando así paradigmas y suplantando el aprendizaje mediante la repetición, memorización y pasividad del alumno por un

aprendizaje activo y productivo donde se aprende haciendo, dando como resultado que los alumnos desarrollen habilidades y destrezas.

En el caso de talleres a nivel primaria, se debe vincular la parte práctica con el entorno y vida cotidiana del alumno, o mediante la elaboración de un proyecto relacionado con una asignatura o una disciplina en particular, en este caso la asignatura será inglés.

Es importante destacar que se deben definir objetivos claros al momento de querer implementar un taller educativo, con el fin de saber qué es lo que se pretende lograr.

Betancourt menciona algunos objetivos que se pueden lograr con la implementación de un taller:

- 1.- Promover y facilitar una educación integral, de manera simultánea, en el proceso de aprendizaje el aprender a aprender, a hacer y a ser.
- 2.- Realizar una tarea educativa y pedagógica integrada y concertada entre docentes, alumnos, instituciones y comunidad.
- 3.- Superar en la acción la dicotomía entre la formación teórica y la experiencia práctica, benéfica tanto a docentes o facilitadores como a alumnos o miembros de la comunidad que participen en él.
- 4.- Superar el concepto de educación tradicional en el cual el alumno ha sido un receptor pasivo, bancario del conocimiento, diríamos en términos de Freire, y el docente un simple transmisor teorizador de conocimientos, distanciado de la práctica y de las realidades sociales.
- 5.- Facilitar que los alumnos o participantes en los talleres sean creadores de su propio proceso de aprendizaje.
- 6.- Permitir que tanto el docente o facilitador como el alumno o participante se comprometan activamente con la realidad social en la cual está inserto el taller, buscando conjuntamente con los grupos las formas más eficientes y dinámicas de actuar en relación con las necesidades que la realidad social presenta. (p. 21-22)

En síntesis, un taller educativo promueve que el alumno esté completamente involucrado en su proceso educativo, rompiendo con el planteamiento de la educación tradicional, donde el profesor era el encargado de transmitir su conocimiento, el taller educativo le da un papel muy importante a la experiencia y la participación activa del alumno.

Combinando los beneficios que un taller educativo puede brindarle a los alumnos, junto con el uso del juego como herramienta didáctica podremos generar un ambiente que beneficie un aprendizaje significativo del idioma.

3.2 Propuesta de taller “Learning and playing.”

Este taller surge en respuesta a la necesidad de la comunidad escolar a nivel primaria, para reforzar contenidos de la materia de inglés, dentro del Colegio Bik’it ubicado en Av, Soto la Marina 60, Paseos de Churubusco, Ciudad de México. Siendo un colegio particular ubicado en el oriente de la ciudad, su comunidad educativa consta de grupos reducidos, dividido en 3 niveles: kínder, primaria y secundaria, cabe destacar que el taller estará dirigido al área de primaria, la cual consta de 6 grados, 1 grupo por cada año. La plantilla docente consta de seis profesoras para el área de español y tres profesoras de inglés.

Se propone como una actividad extra curricular, en donde los alumnos que se inscriban a él, logren desenvolver de manera lúdica las 4 habilidades que están inmersas al aprender el idioma inglés, así como reforzar el contenido de las materias que están dentro del plan curricular del colegio, (ver tabla 3) , utilizando el juego como una herramienta para consolidar un aprendizaje significativo, siendo ésta una oportunidad educativa que permita desarrollar al máximo las potencialidades de cada alumno.

Materia dentro del plan curricular	Habilidades desarrolladas en la materia.
Grammar	Writing and Speaking
Reading	Reading and Listening
Spelling	Speaking, Writing, Listening and Reading
Vocabulary	Speaking, Writing, Listening and Reading

Tabla 3: Relación entre plan curricular y habilidades del idioma.
Elaboración propia

El colegio consta de 6 salones dedicados para nivel primaria, cada uno cuenta con diversos dispositivos electrónicos como computadora o tablet y proyectores en cada aula, una biblioteca, así como espacio amplio para el desarrollo de las actividades que se plantearán en el taller.

El taller está dirigido a niñas y niños de primaria entre 10 y 12 años que estén interesados en reforzar el contenido aprendido en sus clases de inglés, a través de estrategias lúdicas, el máximo de alumnos para desarrollar este taller será de 15. Cada sesión tendrá una duración de una hora con quince minutos, tomando 15 minutos para que los alumnos tomen un refrigerio ya que el taller se desarrollará terminando las clases.

Los participantes deberán contar con las siguientes características:

- * Niños y niñas.
- * Entre 10 y 12 años.
- * Gusto por actividades lúdicas.
- * Alumnos con nivel de inglés A1 y A2, según el Marco Común Europeo⁴. (Ver figura 3)

⁴ El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) explica los diferentes niveles de expresión y comprensión oral y escrita para lenguas como el inglés. Consta de 6 niveles de referencia: dividido en tres bloques (nivel básico o A, independiente o B y competente o C), que se dividen a su vez en dos subniveles, 1 y 2.

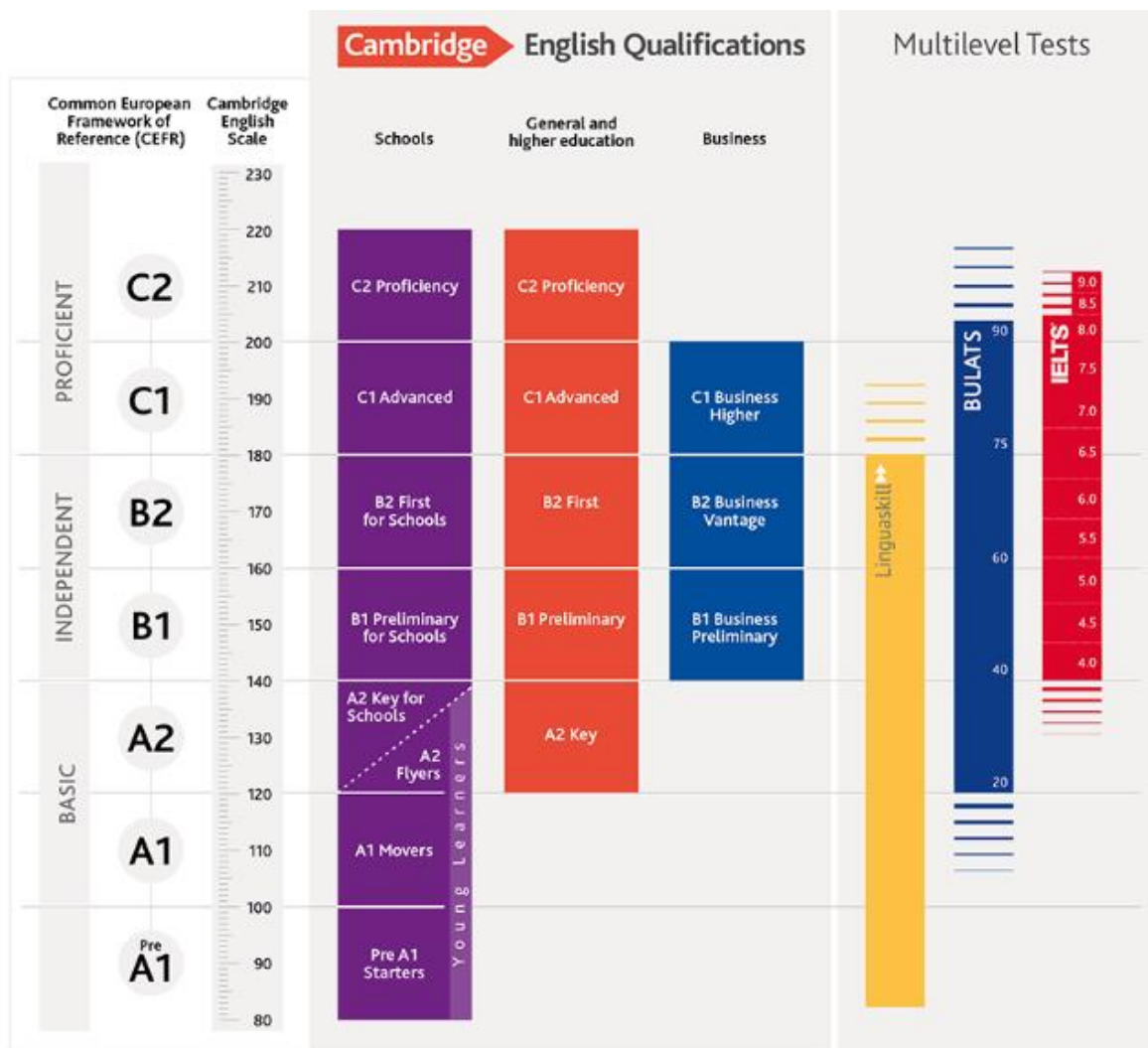


Figura 3 Equivalencias según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER)
 Fuente: Cambridge Assessment English (2019), Marco Común Europeo de Referencia. Recuperado en: <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

Se puede encontrar en la página de British Council (2019) la descripción de cada uno de los niveles de inglés y sus escalas, específicamente los niveles A1 y A2 corresponden a usuarios que son capaces de comunicarse en situaciones cotidianas, empleando expresiones de uso frecuente y vocabulario elemental.

Por otro lado, es necesario que la persona al frente del taller cumpla con las siguientes características:

*Contar con nivel B2 (mínimo) de inglés:

Sea capaz de comprender una amplia variedad de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos.

Pueda producir textos claros y detallados sobre temas diversos, así como defender un punto de vista sobre temas generales.

*Habilidad en implementación de técnicas grupales:

El docente deberá mantener un sistema de relaciones pedagógicas diferentes a las tradicionales, implementando las técnicas grupales innovadoras, que aportan a la participación de cada uno de los estudiantes.

*Estimulador de interés, motivación y participación.

El educador debe estimular la pedagogía participativa, motivando a que el alumno desarrolle sus capacidades y potencialidades, creando ambientes de aprendizaje donde los participantes se sientan en confianza para hacerse responsables de su propia formación.

El educador debe presentar de manera dinámica e interesante los contenidos que se abordarán, así como manifestar sus emociones, el profesor al llevar a cabo el taller también debe divertirse.

3.3 Propósitos de la implementación del taller.

A continuación, se plantearán los propósitos del taller “Learning and playing”

- Atraer el interés de los alumnos hacia el aprendizaje del idioma, por medio de estrategias lúdicas, más creativas y dinámicas que permitan la consolidación del aprendizaje.
- Contribuir el desarrollo de habilidades lingüísticas por medio de juegos.
- Fomentar la participación activa y responsable de cada alumno.

- Consolidar de manera significativa el aprendizaje, a través de experiencias prácticas y sensoriales

3.3.1 Objetivos de aprendizaje

Se pretende que con la implementación del taller “Learning and playing” los alumnos sean capaces de:

- Interpretar textos o historias.
- Reconocer estructuras gramaticales en pasado, presente y futuro.
- Expresarse oralmente ante situaciones cotidianas, empleando vocabulario diverso y estructurando oraciones de manera correcta.
- Distinguir verbos regulares e irregulares.
- Identificar palabras deletreadas.

3.3.2 Organización de las sesiones

Se aplicará el juego como herramienta didáctica para la enseñanza del idioma inglés, empleando estrategias lúdicas dirigidas, con objetivos e implementación intencionados.

Para la implementación del taller se requiere de un salón amplio para poder realizar las actividades programadas, debe contar con bancas y sillas para cada alumno, así como un proyector y computadora, ya que habrá sesiones que se enfocarán en las habilidades de comprensión audiovisual.

El taller está diseñado para llevarse a cabo en 12 sesiones, planteado como actividad extracurricular. A continuación, se presentará la guía didáctica de las sesiones del taller.

Guía didáctica
 Learning and playing
 Primera sesión: Presentación y diagnóstico grupal

Propósito o Tarea Expresar de manera oral su nombre y vincularlo con su edad, sus pasatiempos, deporte, película o serie, música o materia favorita.		
Temática Habilidad lingüística: Spelling and Vocabulary / Speaking	Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Sports Music Group Band Subject Animals Favorite	
Instrumentación didáctica	Recursos	Tiempos
<i>Introducing myself with the first letter of my name.</i>	Pelota, dispositivo electrónico, pizarrón, marcadores.	Duración de la sesión: 1 hora Presentación del taller y expectativas de los alumnos : 20 minutos

<p>Los alumnos se sentarán formando un círculo, cada alumno deberá decir cualquier palabra en inglés que conozca, utilizando la primera letra de su nombre. Por ejemplo: Katya-Kangaroo. El siguiente alumno deberá repetir el nombre y la palabra en inglés del compañero anterior y posteriormente decir la suya. Por ejemplo: Katya-Kangaroo, Marisol-Money.</p> <p>El tercer alumno deberá repetir el nombre y la palabra de sus dos compañeros anteriores y posteriormente mencionar la suya. Y así sucesivamente hasta llegar al último alumno. De manera que los alumnos deben aprenderse el nombre de sus compañeros.</p> <p><i>Hot potato</i></p>		<p><i>Introducing myself with the first letter of my name: 20 minutos</i></p> <p><i>Hot potato: 20 minutos</i></p>
--	--	--

<p>Los alumnos se sentarán en el piso creando un círculo, posteriormente el docente deberá poner una canción en inglés empleando los dispositivos electrónicos a su alcance (celular, computadora, tablet). En la primera ronda los alumnos deberán pasar la pelota de mano en mano, hasta que el docente detenga la música los alumnos dejarán de pasar la pelota. El alumno que se haya quedado con la pelota cuando la música se detuvo, dirá tres palabras en inglés con alguna categoría en especial. Ejemplo: animales, colores, frutas, etc.</p> <p>Las siguientes rondas pueden variar colocando diferentes niveles de dificultad, promoviendo también la actividad física dentro de la clase.</p> <p>Como propuesta en las diferentes rondas se pueden emplear retos como:</p>		
---	--	--

<p>girar dos veces antes de pasar la pelota, lanzar hacia arriba la pelota y antes de atraparla aplaudir, dar dos saltos, con el fin de que los alumnos se enfrenten con diferentes retos y emociones al jugar.</p>		
<p>Evaluación Se realizará una retroalimentación, preguntando a los alumnos cómo se sintieron durante las actividades.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica

Learning and playing

Segunda sesión: Regular and Irregular verbs.

<p>Propósito o Tarea Conjugar verbos regulares e irregulares. Expresar de manera verbal y no verbal diferentes verbos.</p>	
<p>Temática: Grammar Habilidad lingüística: Habilidad de expresión escrita y oral.</p>	<p>Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos:</p> <p>Play / played Sweep / swept Fall / fell Forget / forgot Dance / danced Go / went Run / ran Bring / brought Build / built Sleep / slept Speak / spoke Fight / fought Forget / forgot</p>

	Swim / swam Ride /rode Nuts Crosses	
Instrumentación didáctica	Recursos	Tiempos
<p><i>Mime act</i></p> <p>Para poder llevar a cabo esta actividad se realizará un sorteo, con los verbos previamente revisados durante la sesión, cada alumno pasará a actuar un verbo utilizando mímica, sus compañeros deben adivinar qué verbo es el que está actuando.</p> <p><i>Verb Tic- tac- toe</i></p> <p>Este juego consiste en jugar gato, en cada casilla habrá un verbo en present tense⁵. Antes de que un equipo pase a colocar circulo o tache en la casilla que desee, deberá conjugar en past tense</p>	<p>Dos cartulinas donde se encontrará dibujado el tablero del juego de gato.</p> <p>6 hojas con un círculo dibujado.</p> <p>6 hojas con un tache dibujado.</p> <p>Pritt tak para pegar las hojas en el tablero.</p>	<p>Duración de la sesión: 1 hora</p> <p>Introducción de vocabulario: 20 minutos</p> <p><i>Mime act</i> 20 minutos</p> <p><i>Verb tic- tac – toe</i> 20 minutos</p>

⁵ Ver anexo 1

<p>el verbo. Gana el equipo que conjugue correctamente los verbos y logre poner tres figuras en una línea, ya sea de manera vertical, horizontal o diagonal. Todos los integrantes del equipo deberán participar para conseguir la meta.</p>		
<p>Evaluación: Se realizará la evaluación de la sesión con el juego de <i>tic-tac-toe</i>, retomando los verbos abordados durante la sesión, al ser un taller donde se realizan juegos, se tomará en cuenta la participación y organización de alumnos.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica

Learning and playing

Tercera sesión: Can't stop the feeling

Propósito o Tarea Identificar palabras deletreadas por medio de juegos. Interpretar canciones en inglés utilizando vocabulario en diferentes contextos.	
Temática Vocabulary and Spelling Habilidad lingüística: Habilidad de comprensión auditiva y audiovisual.	Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Bones Pocket Close Dancing Magical Imagine Feeling Body Ceiling Air High Blood Dance Move Phenomenally

Instrumentación didáctica	Recursos	Tiempos
<p><i>Spell and run</i></p> <p>Este juego permite que los alumnos identifiquen palabras deletreadas, desarrollando habilidades de comprensión auditiva. Este juego se lleva a cabo de la siguiente manera:</p> <p>Los alumnos y el docente encargado saldrán al patio, los estudiantes deberán tener pegado en su pecho, con cinta adhesiva, la hoja con su palabra designada, previamente escrita. Como primer momento dentro de la actividad, los alumnos observarán las palabras que tienen pegadas en su pecho los demás compañeros.</p> <p>Posteriormente el docente deberá deletrear las palabras del vocabulario, los alumnos deberán identificar qué</p>	<p>Hojas blancas o de color, cinta adhesiva, fotocopias, pizarrón, marcadores, dispositivo electrónico (celular, Tablet, computadora)</p>	<p>Duración de la sesión: 1 hora</p> <p>Introducción de vocabulario 15 minutos</p> <p>Spell and run 15 minutos</p> <p>Sing along 15 minutos</p> <p>Evaluación: 15 minutos</p>

<p>compañero es el que tiene la palabra que el docente deletreo, para que entonces puedan perseguirlo y atraparlo.</p> <p>Se recomienda que el docente deletree todas las palabras, de manera que todos los alumnos podrán intentar escapar de sus compañeros en el juego.</p> <p><i>Sing along</i></p> <p>Los alumnos cantarán la canción en grupo, practicando pronunciación y empelando vocabulario abordado, aplicado en una canción.</p>		
<p>Evaluación Se les brindará a los alumnos fotocopias con la canción <i>can't stop the feeling</i>⁶, dicha canción está incompleta y deben llenar los espacios con las palabras del vocabulario previamente vistas. De esta manera se reforzará el contenido abordado en la sesión.</p>		
<p>Observaciones</p>		

⁶ Ver anexo 1



Guía didáctica

Learning and playing

Cuarta sesión: The jungle book

Propósito o Tarea Comprender historias a través de relatos audiovisuales. Relatar una historia a través de fotocopias impresas.		
Temática: Reading Habilidad lingüística: Habilidad de comprensión lectora.	Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Jungle Played Animals Forest Gather Sharp Thunderous Bulls Monkey Protect	
Instrumentación didáctica	Recursos	Tiempos

<p>Proyección de video: Jungle Book in English video (Youtube) https://www.youtube.com/watch?v=0saNEjQECPA <i>Read aloud</i> Los alumnos leerán en voz alta la historia que se les repartirá impresa previamente.⁷</p>	<p>Fotocopias Proyector Computadora Pizarrón Marcadores</p>	<p>Duración de la sesión: 1 hora</p> <p>Introducción del tema 20 minutos</p> <p>Proyección de video 10 minutos</p> <p><i>Read aloud</i> 15 minutos</p> <p>Evaluación 15 minutos</p>
<p>Evaluación: Los alumnos realizarán dos ejercicios con base en la lectura.⁸ Colour the puzzle.. Help the monkey get through the maze and get more bananas.</p>		
<p>Observaciones</p>		

⁷ Ver anexo 1

⁸ Ver anexo 1

Guía didáctica

Learning and playing

Quinta sesión: The jungle book rehearsal.

<p>Propósito o Tarea Interpretar una historia a través de expresión oral y corporal.</p>		
<p>Temática: Reading and Speaking Habilidad lingüística: Habilidad de expresión oral y comprensión lectora.</p>	<p>Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Jungle Played Animals Forest Gather Sharp Thunderous Bulls Monkey Protect</p>	
<p>Instrumentación didáctica</p>	<p>Recursos</p>	<p>Tiempos</p>
<p>Al inicio de la sesión el grupo se dividirá en dos equipos, cada equipo debe</p>	<p>Proyector Computadora Fotocopias con la lectura abordada</p>	<p>Duración de la sesión: 1 hora Introducción 10 minutos</p>

<p>estar conformado por alumnos de nivel A1, A2 y B1 con el fin de que los alumnos de mayor desarrollo lingüístico apoyen a los niveles A1 y A2.</p> <p>Cada equipo deberá organizarse para determinar quiénes realizarán los papeles y quien será el narrado.</p> <p>En esta sesión los alumnos podrán jugar y ensayar la presentación de la historia</p>	<p>Espacio amplio</p>	<p>Ensayo para la presentación 40 minutos</p> <p>Retroalimentación y dudas 10 minutos</p>
<p>Evaluación En esta sesión se realizará una retroalimentación, apoyando la organización, el trabajo equipo, el diálogo, etc.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica

Learning and playing

Sexta sesión: The jungle book rehearsal.

<p>Propósito o Tarea Producir un cartel para la interpretación de la historia, detallando lugar, hora, etc.</p>		
<p>Temática: Writing and Grammar Habilidad lingüística: Habilidad de expresión escrita.</p>	<p>Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Poster Presentation Place Pictures Play Date</p>	
<p>Instrumentación didáctica</p>	<p>Recursos</p>	<p>Tiempos</p>
<p><i>Make your own poster or flyer.</i> En la primera mitad de la sesión los alumnos elaborarán en equipos el cartel de su presentación final, destacando datos como: Nombre de la</p>	<p>Cartulinas Plumones Colores Reglas</p>	<p>Duración de la sesión:1 hora 30 minutos Introducción del tema: 10 minutos <i>Make your own poster or flyer.</i> 35 minutos</p>

<p>obra, fecha, hora y lugar donde se presentará.</p> <p><i>The jungle book final rehearsal</i></p> <p>Los alumnos continuarán con el ensayo de su presentación final.</p>		<p>Presentación del cartel 15 minutos</p> <p>Ensayo presentación 30 minutos</p>
<p>Evaluación: Al final de la sesión los alumnos mostrarán su cartel como parte de la evaluación final, revisando ortografía y redacción.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica

Learning and playing

Séptima sesión: The jungle book presentation.

Propósito o Tarea Interpretar personajes a partir de una narración. Dramatizar una historia, destacando expresión oral y corporal.		
Temática: Reading and Speaking Habilidad lingüística: Habilidad de comprensión oral y comprensión lectora.	Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Jungle Played Animals Forest Gather Sharp Thunderous Bulls Monkey Protect	
Instrumentación didáctica	Recursos	Tiempos
<i>Final presentation</i>	Bancas	Duración de la sesión: 1 hora

<p>En esta sesión los equipos presentarán la representación de la historia frente al público, compuesto por sus compañeros y el docente.</p>	<p>Pizarrón</p>	<p>Introducción 10 minutos</p> <p><i>Final presentation</i> 40 minutos</p> <p>Retroalimentación 10 minutos</p>
<p>Evaluación: Al final de la sesión los alumnos hablarán sobre cómo se sintieron al presentar la historia, se realizará una retroalimentación entre todo el grupo, destacando aspectos positivos de la presentación de cada equipo.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica
 Learning and playing
 Octava sesión: Spelling bee

<p>Propósito o Tarea Enlistar la mayor cantidad de palabras en inglés que recuerden. Identificar palabras en inglés que sean deletreadas por diferentes personas con diferente pronunciación.</p>		
<p>Temática: Spelling Habilidad lingüística: Habilidad de expresión oral.</p>	<p>Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Fly swatter</p>	
<p>Instrumentación didáctica</p> <p><i>Brainstorm</i> Los alumnos dirán palabras en inglés que ya manejen a manera de lluvia de ideas, con el fin de llenar el pizarrón con mínimo 100 palabras de vocabulario.</p>	<p>Recursos</p> <p>Dos matamoscas Pizarrón Plumones</p>	<p>Tiempos</p> <p>Duración de la sesión: 1 hora Introducción: <i>Brainstorm</i> 20 minutos <i>Fly swatter game</i> 30 minutos</p>

<p>Cada alumno podrá decir todas las palabras en inglés que recuerde en ese momento.</p> <p><i>Fly swatter game</i></p> <p>Este juego consiste en que los alumnos escuchen e identifiquen palabras en inglés al ser deletreadas.</p> <p>Para comenzar el juego se escoge a dos alumnos que deseen participar, posteriormente se le dará a cada uno un matamoscas indicándoles que deben colocarse al fondo del salón ubicados a la misma altura.</p> <p>Es importante mencionarles a los alumnos que dejen el espacio libre de cualquier objeto como mochilas o material escolar, ya que se correrá en ese espacio.</p> <p>El docente explicará las reglas del juego:</p>		<p>Retroalimentación</p> <p>10 minutos</p>
---	--	--

<p>El docente o algún alumno deletreará una palabra que esté escrita en el pizarrón.</p> <p>Al finalizar de deletrear la palabra, los alumnos que tienen el matamoscas deberán identificar de qué palabra se trata y correr a pegarle a la palabra deletreada.</p> <p>El primero en pegarle a la palabra que fue deletreada ganará.</p> <p>Los alumnos pueden participar deletreando palabras a sus compañeros o participar con el matamoscas.</p> <p>La primera ronda acaba cuando todos los alumnos participen.</p> <p>Las siguientes rondas se les puede agregar variaciones como: sentarse a la misma altura y levantarse sin apoyarse con las manos, acostarse boca abajo, hacer tres sentadillas, etc.</p>		
--	--	--

Evaluación Se evaluará la participación al deletrear las palabras, los alumnos a manera de retroalimentación mencionarán como se sintieron a lo largo de la actividad.		
Observaciones		

Guía didáctica

Learning and playing

Novena sesión: Tongue twisters

Propósito o Tarea Reproducir trabalenguas con fluidez y seguridad.	
Temática Reading and Speaking Habilidad lingüística:Habilidad de comprensión lectora y expresión oral.	Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Shells Sea shore Chew Shoes Bug Shine Shop

Instrumentación didáctica	Recursos	Tiempos
<p><i>Read aloud</i></p> <p>Los alumnos deberán leerlos en primera instancia de la manera más fluida que puedan, para que posteriormente los practiquen hasta aprenderse al menos un trabalenguas.</p> <p><i>Tongue twister contest</i></p> <p>Se realizará un concurso de trabalenguas, los alumnos deberán decir al menos dos trabalenguas de la manera más fluida posible, el alumno que logre decir correctamente el trabalenguas en el menor tiempo posible, gana.</p>	<p>Proyector</p> <p>Computadora</p> <p>Hojas blancas</p> <p>Lápices</p> <p>Colores</p>	<p>Duración de la sesión: 1 hora</p> <p>Introducción: 15 minutos</p> <p><i>Read aloud</i> 15 minutos</p> <p><i>Tongue twister contest</i> 20 minutos</p> <p>Evaluación: 10 minutos</p>
<p>Evaluación: Se les pedirá a los alumnos que creen su propio trabalenguas, evaluando ortografía y redacción.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica

Learning and playing

Décima sesión: Simple Past and irregular verbs.

Propósito o Tarea Identificar verbos regulares e irregulares. Crear oraciones en pasado simple empleando verbos regulares e irregulares.		
Temática: Grammar Habilidad lingüística: Habilidad de expresión escrita.	Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Forget / forgot Fall / fell Sleep / slept Run/ ran Sit / sat Write / wrote Speak / spoke Read / read Swim / swam Sing / sang	
Instrumentación didáctica	Recursos	Tiempos
<i>Scrabble</i> ® Este juego consiste en darle a los alumnos fichas del juego scrabble, el	Fichas con letras impresas. Pizarrón Plumones	Duración de la sesión: 1 hora Introducción: 25 minutos

<p>cual consiste en fichas individuales que tienen impresas letras del abecedario.</p> <p>Se puede emplear a mitad de la clase, pidiendo a los alumnos que formen verbos irregulares con las letras, manejando tiempo de cinco minutos, el equipo que forme más verbos irregulares en 5 minutos es el equipo ganador.</p> <p>También se pueden emplear al final de la sesión escribiendo en el pizarrón una oración, en presente, pidiendo a los alumnos que ellos escriban esa misma oración transformándola en pasado simple.</p>		<p><i>Scrabble®</i></p> <p>Formación de verbos 10 minutos</p> <p>Estructura de oraciones 15 minutos</p> <p>Evaluación 10 minutos</p>
<p>Evaluación: Se evaluará la estructura de las oraciones escritas al final de la sesión, aplicando conocimiento previo de verbos y estructura gramatical en pasado simple.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica
 Learning and playing
 Onceava sesión: Animals

Propósito o Tarea Distinguir diferentes animales. Utilizar su cuerpo para crear palabras en equipo.		
Temática: Vocabulary Habilidad lingüística: Habilidad de expresión escrita	Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Parakeet Elephant Frog Pig Racoon Duck Giraffe Snake Horse Butterfly	
Instrumentación didáctica <i>Act out</i>	Recursos Pizarrón Plumones	Tiempos Duración de sesión: 1 hora Introducción 20 minutos

<p>Los alumnos imitarán a los animales, emitiendo sonidos o realizando acciones que los animales hacen en su hábitat natural.</p> <p><i>Alphabody</i></p> <p>El grupo se dividirá en dos equipos.</p> <p>En el suelo, los integrantes deberán formar las letras de la palabra indicada por el docente en el menor tiempo posible, utilizando su cuerpo o parte de él.</p> <p>Ganará el primer equipo que logre formar la palabra completa.</p>		<p><i>Act out</i></p> <p>10 minutos</p> <p><i>Alphabody</i></p> <p>20 minutos</p> <p>Retroalimentación y autoevaluación:</p> <p>10 minutos</p>
<p>Evaluación</p> <p>Al final de la clase se realizará un ejercicio de retroalimentación, evaluando la organización de los equipos para formar la palabra y el trabajo en equipo.</p> <p>Los alumnos realizarán una autoevaluación de la actividad.</p>		
<p>Observaciones</p>		

Guía didáctica
Learning and playing

Doceava sesión: Future will

<p>Propósito o Tarea Emplear estructura gramatical para formular oraciones en futuro.</p>		
<p>Temática: Grammar Habilidad lingüística: Habilidad de expresión escrita</p>	<p>Contenidos Vocabulario y conceptos lingüísticos: Will Regular and irregular verbs.</p>	
<p>Instrumentación didáctica</p>	<p>Recursos</p>	<p>Tiempos</p>
<p><i>Telephone</i> Este juego traducido es el teléfono descompuesto, un alumno se acercará al docente a decirle una oración en futuro, empleando el aprendizaje previo. Ejemplo: She will go to the park.</p>	<p>Espacio amplio. Plumones Pizarrón</p>	<p>Duración de la sesión: 1 hora Introducción: 15 minutos Telephone: 10 minutos <i>Grammar relay race</i> 15 minutes</p>

<p>El alumno deberá pasar la frase susurrándola a alguien que estará a su lado, cada persona deberá pasar el mensaje que entendió a la persona de a lado, se divertirán al ver lo mucho que cambió dicha frase durante el juego.</p> <p><i>Grammar relay race</i></p> <p>Se divide al grupo en dos equipos, los alumnos deben dar tres vueltas al salón, para que al finalizar la tercera vuelta corran hacia el pizarrón y escriban una oración en futuro, el docente debe revisar si está correctamente estructurada, para darle salida de vuelta al lugar donde se encuentran sus compañeros, para poder darle el plumón al siguiente en turno, se realizarán relevos hasta que el último participante del equipo pase. El equipo que logre finalizar las</p>		<p>Cierre 20 minutos</p>
--	--	------------------------------

<p>oraciones primero es el equipo ganador.</p>		
<p>Evaluación Durante el juego Grammar relay race se evaluará la pronunciación y estructura de las oraciones formuladas por los alumnos.</p>		
<p>Observaciones Los últimos 20 minutos de la sesión se destinarán a brindar una breve retroalimentación del taller, escuchando las opiniones de los alumnos acerca de cómo se sintieron a lo largo del taller y qué juegos y dinámicas les agradaron más y si fueron de ayuda para reforzar contenidos que abordan en la materia de inglés dentro del horario escolar.</p>		

En este taller, los alumnos podrán jugar, expresarse, explorar, equivocarse y aprender de una manera, donde además de aprender una segunda lengua, se divertirán, lográndose que los alumnos puedan interiorizar de mejor manera el contenido abordado.

Al tratarse de un taller que emplea el juego como herramienta didáctica, la evaluación estará bajo el enfoque formativo, dándole importancia a una continua retroalimentación del proceso o desarrollo de las actividades y del crecimiento individual y grupal, ya que el juego, al ser de carácter libre, no puede ser evaluado de manera rígida, por lo que se implementarán dos formatos de evaluación cualitativa⁹, uno de ellos le servirá al docente como instrumento de evaluación grupal por sesión, evaluando participación en los juegos, interés de los alumnos, aplicación de contenido en los juegos implementados, etc. ; por otro lado, el segundo formato es una autoevaluación de los alumnos que se les brindará al cierre del taller, siendo una estrategia que le permite a los alumnos a tomar consciencia de su propio proceso de aprendizaje.

⁹ Ver anexo 2

Conclusión

La relevancia de aprender lenguas extranjeras en la actualidad ha ido incrementando, ya que se puede tener acceso a un mayor desarrollo personal, y cultural. Es a través de este taller, que tiene como principal característica el uso del juego como herramienta didáctica, que se le da un giro lúdico a la forma de aprender inglés, reforzando las habilidades que los alumnos han ido desarrollando, dándole importancia a la capacidad de poderse comunicar en una segunda lengua. Si bien es importante la formación académica y el aprendizaje de una lengua extranjera, también debemos recordar que estamos tratando con niños, quienes muestran interés en mantenerse activos, jugar, divertirse. En ocasiones algunos docentes caen en el error de enfocarse en cubrir contenido académico sin tomar en cuenta el perfil de los alumnos, o sin tomar en cuenta la importancia de realizar adecuaciones para lograr consolidar el aprendizaje.

Como hemos visto en los primeros dos capítulos, el juego ha sido un aspecto importante a lo largo de la historia para el desarrollo de los seres humanos. Sin importar sexo, edad o religión, todos hemos vivido y sentido la emoción que el jugar nos puede causar. Se ha hablado mucho acerca de los beneficios físicos, cognitivos y sociales que están implícitos en las actividades lúdicas, cuando contamos con tiempo libre o en momentos de ocio, sin embargo, todos los aspectos positivos que están inmersos en el proceso del juego, se pueden trasladar al proceso educativo.

A lo largo de mi práctica profesional, he observado que en muchas instituciones educativas se le da mayor importancia al concluir con el contenido plasmado en planes y programas de estudio, que al mismo proceso educativo de sus alumnos, es decir, no se enfocan en comprobar si los alumnos realmente están aprendiendo de manera significativa o si solo están reteniendo y reproduciendo automáticamente información. Aún en pleno siglo XXI se puede observar que existe la educación tradicionalista, que se enfoca en la memorización, repetición, etc.

Aunado a ello, nos encontramos con niños que cargan con problemas familiares, emocionales, económicos, etc., lo que provoca que en muchas ocasiones el ir a la

escuela a sentarse y repetir de manera sistemática información, los desmotive y pierdan el interés en su formación académica. Debemos recordar que aún son niños y que les gusta mantenerse activos, crear, imaginar, correr, etc.

El uso del juego en el ámbito educativo podría romper con todos esos esquemas y promover la expresión, el trabajo en equipo, el aprender haciendo, viviendo y siendo, logrando que nuestros alumnos lleguen con ánimo a cada clase, con la ilusión de que aprenderán a través de actividades que les llamen la atención, que les permitan ser protagonistas de su propio proceso educativo. Generando ambientes de aprendizaje donde los alumnos se sientan en confianza, logren interiorizar el conocimiento de manera divertida, incentivándolos a que actúen y sean creativos, que les despierten emociones, rompiendo con la rutina de solo sentarse y escuchar.

Considero necesario que se le de mayor importancia a la implementación de estrategias atractivas para los alumnos, con el fin de que logren consolidar de manera significativa el aprendizaje, que los docentes se enfoquen más en el proceso de aprendizaje y no solo en terminar de abordar el contenido.

Al realizar este trabajo, noté que existen diversas investigaciones acerca del juego educativo aplicado a nivel preescolar, sin embargo, estoy convencida que se pueden realizar proyectos donde se diseñen estrategias lúdicas que se puedan aplicar a diferentes niveles educativos.

De ahí surge la propuesta del taller, como pedagogos debemos continuar construyendo diferentes opciones, para generar un impacto positivo en cada una de las personas que estén involucradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este caso fue el juego desde un panorama educativo, visto como recurso didáctico, aplicado a una población de niños entre 10 y 12 años.

Se realizó una clase piloto con el grupo de 4to grado, contando con una población de 10 alumnos, se hizo la invitación para que los padres de familia presenciaran la clase.

Se llevaron a cabo dos juegos con base en vocabulario y verbos regulares e irregulares, empleando los juegos de fly swatter y Scrabble®¹⁰, todos los alumnos participaron activamente en los juegos y mostraron interés.

Al final de la sesión, se les pidió a los padres de familia que escribieran en una hoja a manera de retroalimentación¹¹, las opiniones que tenían al respecto de la clase, así como sugerencias, si es que existieran, con el fin de ver los resultados al dar una clase empleando estrategias lúdicas y en caso de ser necesario, realizar adecuaciones en la guía didáctica.

Los resultados fueron favorables, todos los padres de familia realizaron comentarios positivos acerca de la clase, por lo que el juego aplicado en un ambiente educativo, parece ser viable para consolidar el aprendizaje de los alumnos.

Mi labor como pedagoga consiste en diseñar, implementar y ejecutar estrategias que puedan ayudar al desarrollo integral de los alumnos, generando un cambio positivo y significativo en ellos.

¹⁰ Ver anexo 3

¹¹ Ver anexo 3

Bibliografía

50 tongue twisters to improve pronunciation in english. (26 de noviembre de 2019). Obtenido de <https://www.engvid.com/english-resource/50-tongue-twisters-improve-pronunciation/>

Abbagnano, N., & A., V. (1964). *Historia de la Pedagogía*. Mexico : Fondo de cultura económica .

Alcedo, Y., & Chacón Carmen. (enero-junio de 2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del Inglés. *Saber : Revista multidisciplinaria*, 23(1), 69-76. Recuperado el 18 de octubre de 2019, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>

Ander-Egg, E. (1991). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires : Magisterio del Rio de la Plata .

Baños, F. R. (2008). *Los recursos didácticos*. Recuperado el 26 de octubre de 2019, de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40077652/Documento_10_Los_recursos_didacticos.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDocumento_10_Los_recursos_didacticos.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y

Betancourt, A. M. (1996). *El taller educativo:¿Qué es? fundamentos , cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. Colombia: Aula Magisterio .

Council, B. (12 de noviembre de 2019). *Niveles de Inglés* . Obtenido de British Council : <https://www.britishcouncil.es/ingles/niveles>

Danayu, P. (2018). *100 famous stories for kids*. Recuperado el 25 de noviembre de 2019, de <https://books.google.com.mx/books?id=aZ19DwAAQBAJ&pg=PA315&lpg=PA315&dq=That+evening,+Mowgli+gathered+eight+wild+bulls+with+the+longest+and+sharpest+horns.+He+said,+%22Today,+we+will+put+an+end+to+the+reign+of+terror+by+Sher+Khan.+This+is+my+plan.%22+Mowg>

Dömyei, Z., & Malderez, A. (1999). *El papel de la dinámica de grupos en el aprendizaje de lenguas extranjeras* . Cambridge: Cambridge University Press .

English, C. A. (10 de Noviembre de 2019). *Marco Común Europeo de Referencia*. Obtenido de <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

Europa, C. d. (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas : aprendizaje , enseñanza y evaluación*. Estrasburgo.

Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales* . Buenos Aires : Ateneo .

- Fulleda Barrera, P. (2011). *Ludología: la indagación del juego por el juego*. Recuperado el 11 de Diciembre de 2018, de <http://www.redcreacion.org/>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid : Alianza .
- Mayer, R. (1998). *Learning strategies: an Overview* . San Diego : Academic press .
- Moreira, M. A. (2005). Aprendizaje significativo crítico. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*.(6). Recuperado el 26 de octubre de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/771/77100606.pdf>
- Moreira, M. A. (2012). La teoría del Aprendizaje crítico: Un referente para organizar la enseñanza contemporánea. *Revista Iberoamericana de educación matemática.*, 19. Recuperado el 26 de octubre de 2019, de http://www.fisem.org/www/union/revistas/2012/31/archivo_5_de_volumen_31.pdf
- Ornelas, V. G. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. México: Pax.
- Pérez, M. R., & Díez López , E. (1989). *Curriculum y aprendizaje*. España: Navarra .
- Piquer, M. J., & Morote Magan , P. (2008). El juego en la enseñanza del ELE. *Glosas didácticas* , 71-84.
- Printables 4 kids*. (26 de noviembre de 2019). Obtenido de <https://printables4kids.com/monkey-maze/>
- Puzzles rompecabezas recortables*. (26 de noviembre de 2019). Obtenido de El libro de la selva : <https://www.actividades.websincloud.com/puzzles/recortables/libroselva/49.html>
- Román, M., & Díez, E. (2005). *Curriculum y aprendizaje*. Madrid .
- Ruiz, L. E. (1986). *Tratado elemental de pedagogía*. México: UNAM. Recuperado el 28 de Septiembre de 2019, de http://biblioweb.tic.unam.mx/diccionario/htm/articulos/terminos/ter_d/dones_frobel.htm
- The LEGO foundation. (2017). Learning through play: a review of evidence. *The white paper*. Recuperado el 27 de octubre de 2019, de https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf
- Timberlake, J. (2016). *Can't stop the feeling*. Estados Unidos .
- UNICEF. (2018). Learning through play.Strengthening learning through play in early childhood education programmes. *Education section, programme division.*, 36. Recuperado el 27 de octubre de 2019, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>

Yagüello, M. (1983). *Alicia en el país del lenguaje* . Madrid: Mascarón.

Z., D., & A., M. (1999). *El papel de la dinámica de grupos en el aprendizaje de lenguas extranjeras*.
(V. A., Trad.) Cambridge University Press.

Anexo 1

"Can't Stop The Feeling!"

I got this feeling inside my _____
It goes electric, wavy when I turn it on
All through my city, all through my home
We're flying up, no ceiling, when we're in
our zone

I got that sunshine in my _____
Got that good soul in my feet
I feel that hot blood in my body when it
drops
I can't take my eyes up off it
Moving so phenomenally
Room on lock the way we rock it
So don't stop

And under the lights when everything
goes
Nowhere to hide when I'm getting you

When we move, well, you already know
So just imagine, just imagine, just
imagine

Chorus
Nothing I can see but you
When you dance, dance, dance
Feeling good, good, creeping up on you
So just dance, dance, dance
Come on
All those things I shouldn't do
But you dance, dance, dance
And ain't nobody leaving soon
So keep _____

I can't stop the feeling
So just dance, dance, dance
I can't stop the feeling
So just dance, dance, dance
Come on

Ooh, it's something _____
It's in the air, it's in my blood, it's rushing
on
Don't need no reason, don't need control
I fly so high, no ceiling, when I'm in my
zone

'Cause I got that sunshine in my pocket
Got that good soul in my feet
I feel that hot blood in my body when it
drops
I can't take my eyes up off it
Moving so phenomenally
Room on lock the way we rock it
So don't stop

And under the lights when everything
goes
Nowhere to hide when I'm getting you
close
When we move, well, you already know
So just imagine, just imagine, just

Nothing I can see but you
When you dance, dance, dance
Feeling good, good, creeping up on you
So just dance, dance, dance
Come on
All those things I shouldn't do
But you dance, dance, dance
And ain't nobody leaving soon
So keep dancing

I can't stop the feeling
So just dance, dance, dance
I can't stop the _____
So keep dancing, come on

I can't stop the feeling

Chorus x 1
Everybody sing
(I can't stop the feeling)
Got this feeling in my body
(I can't stop the feeling)

Fuente: Justin Timberlake. (2016)
Can't stop the feeling. En: Trolls:
Original motion picture soundtrack.
[CD]. RCA . Estadps Unidos.

The Jungle Book

In the thick of a jungle in India, a little boy is playing with wolf cubs. Mother wolf is there. She says to the little boy, "Mowgli, be careful, you could hurt yourself."

Mowgli, as an infant had been found by the wolf in the jungle; she had brought him up just as she had brought up her own cubs. Mowgli, still a boy played with all the animals in the jungle. He had many friends; Bhaloo, the bear. Bhagera, the panther and his many monkey friends. But Sher Khan, the tiger was no fiend. Mowgli had always been warned to stay away from Sher Khan's territory. Sher Khan did not like Mowgli and waited for a chance to harm the boy.

One day, while Mowgli was playing, Bhaloo came running to Mowgli and said, "Mowgli, Sher Khan is in a terrible temper. He is going around telling everyone that he wants to kill you." Mowgli said, "Don't worry Bhaloo, I can protect myself."

Mowgli had a plan. It was to counter attack. He wanted to let loose the wild bulls of the forest on Sher Khan. To do this he had to corner Sher Khan. He knew where Sher Khan spent most of his time; it was on a slope in the mountains, far from Mowgli's cave. He did not want Sher Khan to spot him because that would be the end of him. Mowgli thought, "I should go around the mountain and to the top without Sher Khan seeing me. From the top the bulls can charge at Sher Khan."

That evening, Mowgli gathered eight wild bulls with the longest and sharpest horns. He said, "Today, we will put an end to the reign of terror by Sher Khan. This is my plan." Mowgli explained to the bulls how he wanted to attack Sher Khan.

As per plan, they circled the mountain, unnoticed by the slumbering tiger. Once they reached the top, they could see in a clearing a little below rested Sher Khan. Mowgli said, "Once I give you the signal, charge together. Any false move and we could be endangering our lives." Mowgli lifted up his hands, brought them down and shouted, "CHARGE."

The bulls ran down the slope, kicking up huge amounts of dust. Sher Khan looked up hearing this thunderous noise. He saw the bulls hurtling towards him; he tried to turn and run but before he knew it the bulls were on top of him. The bulls pierced Sher Khan with their horns and flung him with the momentum of their run. Sher Khan was hurled and flung to his death. Mowgli and the bulls proudly went to announce to the jungle folks of Sher Khan's end.

Lectura realizada con base en: Danayu, P. (2018). *100 famous stories for kids*.

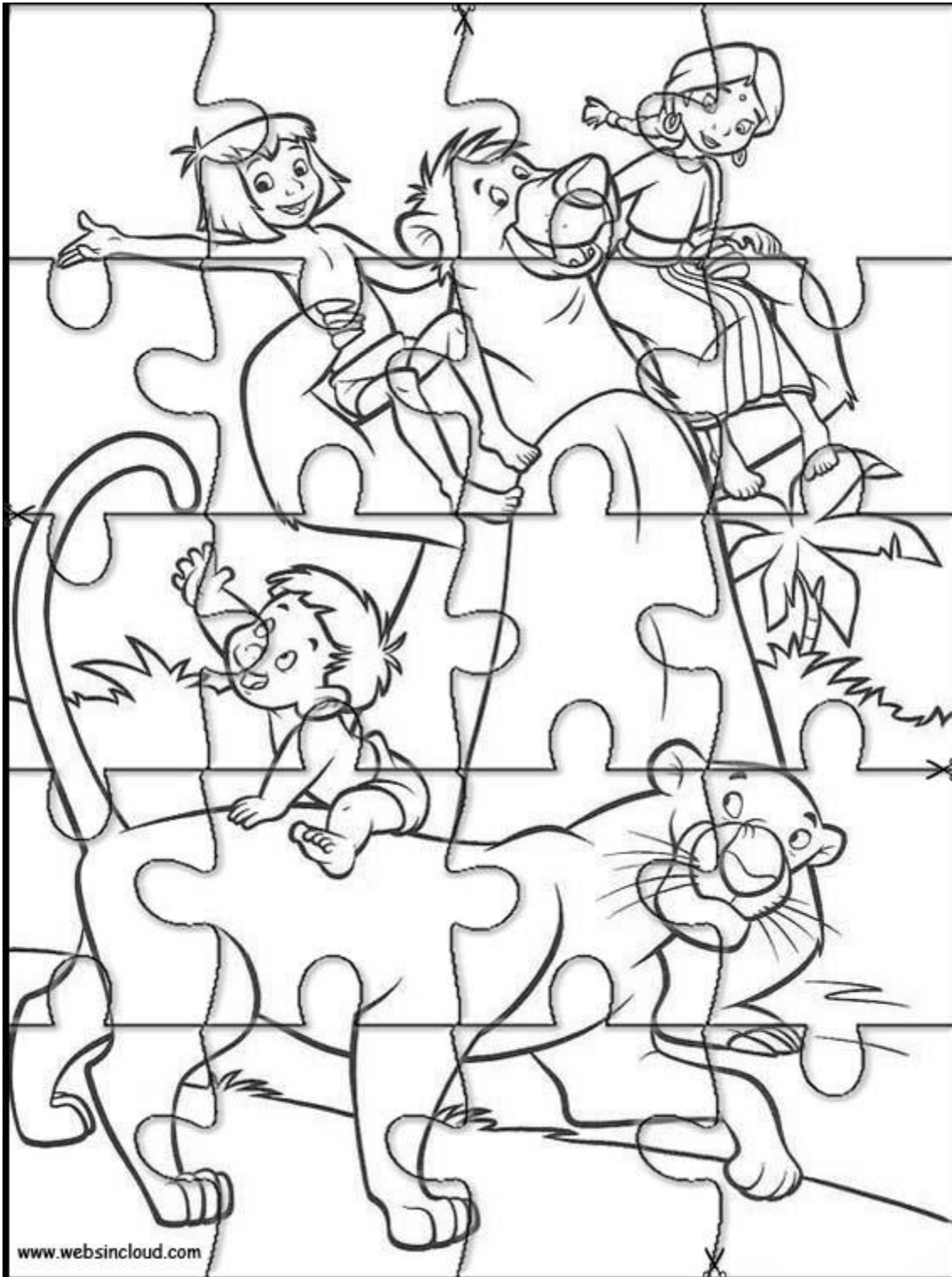


Figura 3: Colour the puzzle.

Fuente: *Puzzles rompecabezas recortables*. (26 de noviembre de 2019). Obtenido de El libro de la selva : <https://www.actividades.websincloud.com/puzzles/recortables/libroselva/49.html>

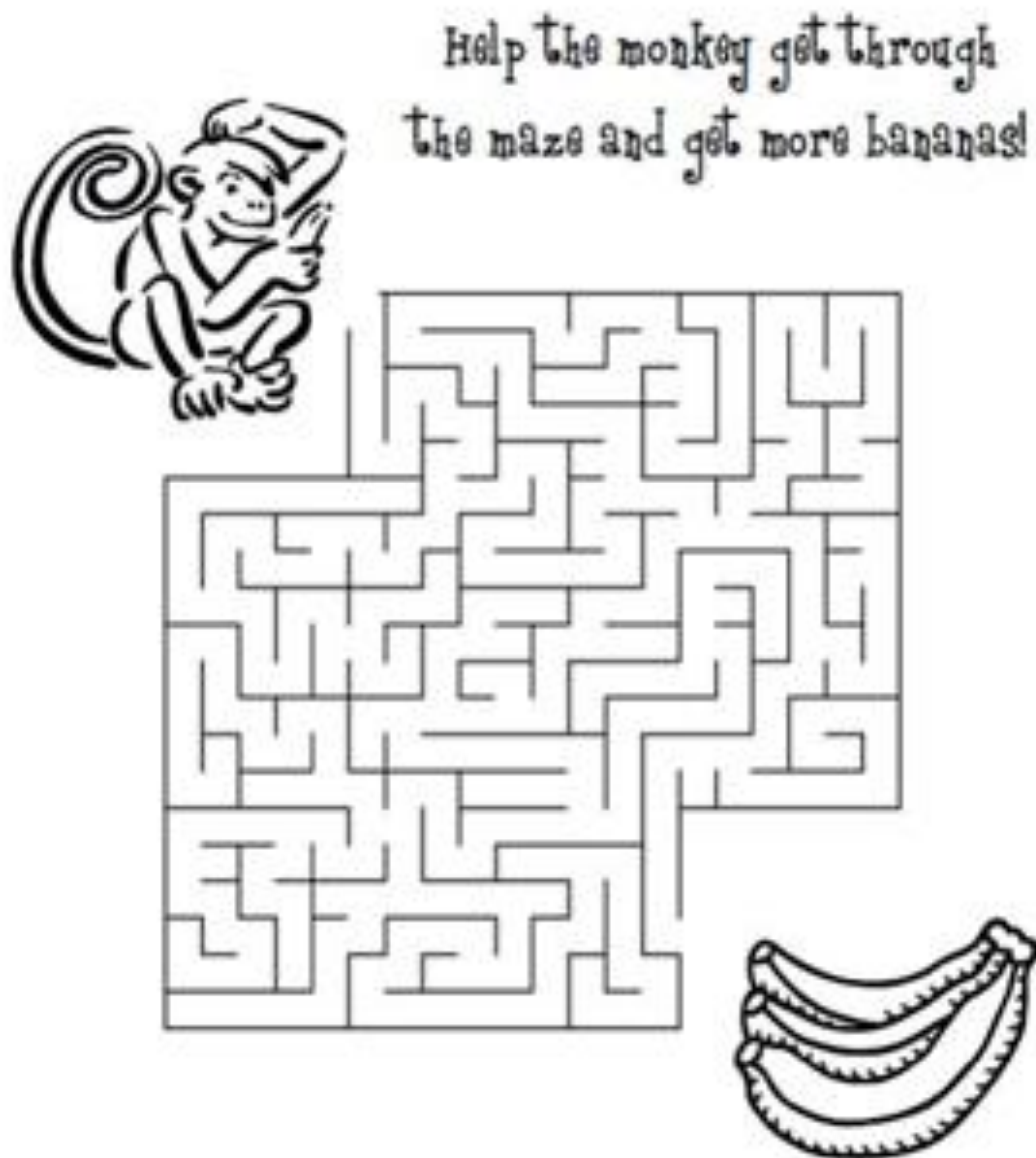


Figura 4: Help the monkey get through the maze.
Fuente: *Printables 4 kids*. (26 de noviembre de 2019). Obtenido de
<https://printables4kids.com/monkey-maze/>

TONGUE TWISTERS

#1. Cheese

She sees cheese.

#2. She Sells

She sells sea shells by the seashore
And the shells that she sells are sea shells for sure.

3. If a Dog

If a dog chews shoes, whose shoes does he choose?

#4. Susie Works

Susie works in a shoeshine shop.
Where she shines, she sits, and where she sits, she shines shoes.

#5. Betty Botter

Betty Botter bought a bit of butter but the bit of butter was too bitter,
so Betty bought a better bit of butter to make the bitter butter better.

Figura 5: Tongue twisters

Fuente: *50 tongue twisters to improve pronunciation in english*. (26 de noviembre de 2019).

Obtenido de <https://www.engvid.com/english-resource/50-tongue-twisters-improve-pronunciation/>

Anexo 2

Formato de evaluación grupal por sesión

Indicadores	Sí	No
Los alumnos manifestaron interés en las actividades.		
Participaron en los juegos implementados.		
Demostraron comprensión y asimilación del tema aplicándolo en los juegos.		
Trabajaron en equipo.		
El tiempo dedicado a las actividades ha sido el adecuado.		
La retroalimentación grupal se realizó intercambiando ideas constructivas.		

Formato de autoevaluación

Nombre: _____

Fecha: _____

Marca con una X cada casilla de manera honesta considerando que los puntajes significan lo siguiente:

1= Siempre 2= casi siempre 3= algunas veces 4= casi nunca 5= nunca

Indicadores	1	2	3	4	5
Mostré interés en las actividades.					
Participé activamente en los juegos.					
Trabajé en equipo cuando así lo requería.					
Me siento satisfecho(o) con el esfuerzo que dediqué al taller.					
Me divertí con los juegos del taller.					

Anexo 3



Alumnos jugando Scrabble®



Alumnos y docente jugando *fly swatter*.

Comentarios por parte de los padres de familia que acudieron a la clase piloto.

Una clase muy dinamica, todas participaron y se notan los avances de los alumnos, me gusto poder ver que saben de lo que se ~~esta~~ ve en clase y tienen los conocimientos.
Mojori Alvarez Gtz.


Un excelente trabajo, se ve ~~en~~ que se divierten mucho.

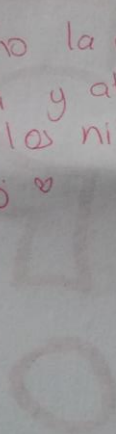
¡¡ Muy buen trabajo hecho con los chicos!!
los juegos con el estudio es un gran motivador.
Sugiero que se envíe actividades de juego con los papas para reforzar lo aprendido.
Papa de Adán Lúpez / Allan?

Muy creativas las actividades permite estudiar y divertirse.
Gracias Miss
José Vera

Me pareció dinámica la clase, y considero que con ello se fomenta la participación de todos los alumnos y consecuentemente la práctica de los verbos, jugando. Sandra Galicia.

Los niños disfrutaron muchísimo los juegos en la clase.
Felicidades!
Yolanda Vázquez Prado.

Felicidades miss Katy.
hermosas clases. Gracias
por su entrega a sus niños
eso es vocación.
Tadeo la quiere mucho


Mónica (Mami Leo)
Me gustó mucho la clase,
super interactiva y atrapa
la atención de los niños.
Me encantó ♥


Estoy de acuerdo que jugando aprenden mejor y sin estrés, además de que practican vocabulario que les son atractivos para ellos.

Felicidades

Excelente me gusta que todo sea a base de juegos pues siento que así aprenden más y no se les hace pesado aprender inglés.

Miss Kathy!

Excelente trabajo, Me encanta que los chicos aprenden jugando y disfrutan mucho su clase.

Las actividades realizadas con juegos son más agradables a los niños y aprenden más

Gracias.

Miss Kerthy:

Me gustó mucho como preparó la
clase muestra.

Las niñas disfrutaron muchísimo los
juegos en la clase.

Felicidades!

Yolanda Vázquez Prado.

Muchas Felicidades me gusta
mucho la forma en que les da
la clase, muy divertida y super
agradable.

At.- Lilitiana Muñoz.



- Me gustó la clase
- Es dinámica y divertida
- Ayuda a que se aprenda Significativamente
- Me gustaría que en toda la clase les hablará en Inglés sin traducir.