

24121
4

A

**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO.**



ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLAN"



**EL USO DE LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO RECURSO MNEMOTÉCNICO ÚTIL
PARA LA RETENCIÓN A LARGO PLAZO DE VOCABULARIO EN UN NIVEL
BÁSICO DEL IDIOMA INGLÉS.**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ENSEÑANZA DE INGLÉS
PRESENTA
JAFRETH ESPINOSA RAMÍREZ

Asesor: Rosalía Vázquez Hernández.



ACATLAN, EDO. DE MEXICO.

JUNIO DEL 2003

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A Dios

A mis padres

A mis hermanas y a mi sobrino

A mi maestra Rosalia

A mi maestro Elias Menhar G.

A mi jefa Connie Reyes

A mis estimados maestros

A mis alumnos

A mis compañeros

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Quisiera hacer patente mi agradecimiento a todos los miembros del jurado, Mtra. Rosalía Vázquez Hernández, Lic. Joy Elinore Holloway Creed, Lic. Kathryn Lynn Kovacik Talicska, Lic. Rosa Ma. Laguna González y Lic. Ma. de los Ángeles Rodríguez Olguín , por sus apreciables comentarios a este trabajo. A mi maestra Rosalía Vázquez Hernández por su valiosa guía, inmensa paciencia y aleccionadora enseñanza. Asimismo a mi jefa del departamento de inglés en el CEI Acatlán, Lic. Connie Reyes por darme su apoyo y creer en mi en momentos de desanimo.

A todos, gracias.

ÍNDICE	PÁGINA
Introducción.	1
Capítulo 1. Aprendizaje.	7
1.1. Definición de aprendizaje.	7
1.2. El aprendizaje verbal.	8
1.3. El aprendizaje del vocabulario en el contexto de una lengua extranjera.	9
Capítulo 2. Memoria.	12
2.1. Definición de memoria.	12
2.2. La importancia de la práctica en la retención.	18
Capítulo 3. El vocabulario en la didáctica de lenguas extranjeras.	20
3.1. Definición de vocabulario.	21
3.2. Enseñanza del vocabulario en el enfoque comunicativo.	23
3.3. Aprendizaje de vocabulario y retención	25
Capítulo 4. La actividad lúdica en la retención.	28
4.1. Definición de actividad lúdica.	28
4.2. Las actividades lúdicas en la práctica didáctica para la retención del léxico.	29
Capítulo 5. Propuesta metodológica.	34
5.1. Descripción de la población destinataria.	34

F

5.2. Delimitación y justificación del léxico practicado en las actividades lúdicas.	35
5.3. Presentación de las actividades lúdicas.	36
6. Conclusiones.	82
Anexo.	86
Bibliografía.	152
Bibliografía complementaria.	161

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN

La respuesta está en mi mente, ahora sólo falta recordarla.

El aula escolar parece, a simple vista, un lugar como cualquier otro, sin embargo, el tiempo y la experiencia enseñan al profesor que no es así. En el salón de clase, el alumno y el maestro descubren que el proceso de aprendizaje es una aventura llena de retos, problemas y satisfacciones. Cada día, el alumno avanza en el camino para lograr los objetivos propuestos en su curso; el profesor se convierte, entonces, en el guía que le indica la manera más eficiente y placentera para alcanzarlos. No obstante, casi siempre, pensamos en el polo positivo del proceso de aprendizaje olvidando que las contrariedades muestran, también, aspectos importantes del mismo.

Durante el desempeño docente llevado a cabo en el Centro de Enseñanza de Idiomas (CEI) de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales (ENEP) Acatlán, el autor del presente trabajo detectó algunos problemas didácticos cotidianos en el salón de clase, de los cuales uno en particular le llamó la atención: la dificultad para lograr una competencia léxica duradera en la lengua meta por parte de los alumnos que estudiaban el nivel básico de inglés, y que motivó la elaboración del presente trabajo.

Las tendencias actuales sobre enseñanza de una lengua extranjera y, en específico, la enseñanza del inglés como un idioma extranjero, siguen, aún, los lineamientos del método comunicativo el cual se enfoca más en la producción oral del

aprendiente que en su corrección gramatical; esto último no es realmente nuevo, sin embargo, lo que debemos resaltar es que el enfoque comunicativo permite que la clase de lengua extranjeras se centre más en el aprendiente ya que en dicho enfoque el estudiante lleva a cabo tareas específicas en cooperación con sus compañeros mientras el profesor adquiere un papel de observador¹. Esto último, permite que el alumno tenga una "interdependencia positiva" con sus compañeros, la cual permite iniciar una interconexión dinámica entre los estudiantes quienes aprenden a dar y aceptar la ayuda de sus compañeros así se da un proceso de sinergia en el cual el todo es más grande que la suma de las partes². La práctica didáctica, a través de las actividades lúdicas, permite el desarrollo de un aprendizaje cooperativo ya que los alumnos deben entablar una relación de ayuda mutua. En esta fase, el profesor sólo monitorea.

Por otro lado, las actividades lúdicas, al permitir un grado considerable de independencia en los alumnos, se vincula con uno de los aspectos básicos de la "autonomía" en el aprendizaje que *"...comprende una capacidad y una voluntad de actuar dependientemente y / o en cooperación con otros, como una persona socialmente responsable"* (Contijoch 1998:28).

Asimismo, debemos aclarar que las actividades lúdicas son una estrategia de aprendizaje que son *"procesos mentales que son activados para...retener nueva información"* (O'Malley et al 1994). El uso de estrategias de aprendizaje trasciende ya que cada estudiante tiene una forma personal de aproximarse a una tarea de

¹ ESL. Glossary. Definitions of common ESL/EFL terms: Communicative...2003.

² Cooperative learning: Teaching Academic and Social Skills to...2003.

aprendizaje específica³, así, las actividades lúdicas propuestas en este trabajo ofrecen una variedad de opciones que permiten al aprendiente ensayar diversas formas de reciclaje de vocabulario lo que complementa su proceso de aprendizaje.

La aplicación y uso las actividades lúdicas tiene como primer objetivo iniciar un tipo de aprendizaje llamado "aprendizaje procedimental" ⁴, en el cual, el aprendiente analiza lo que está haciendo, cómo lo está haciendo y cómo lo podría hacer mejor; practica hasta llegar, casi, a la mecanización; y controla su manejo de atención a través de estrategias personales (Farnham-Diggory 2003). No obstante, el formato tiene una faceta de aprendizaje conceptual ya que sólo se enfoca en algunas estructuras comunicativas conforme lo estipula el formato del libro "*East West Basics*" de K. Graves y D. P. Rein (1989), a pesar de lo anterior, las actividades lúdicas están diseñadas para que el interesado en su aplicación las ajuste e incluya las estructuras que juzgue necesarias.

Por otra parte, las actividades lúdicas propuestas en el presente trabajo son una estrategia útil para el aprendizaje significativo ya que durante su aplicación el alumno puede manipular, familiarizarse, discriminar y organizar los elementos léxicos reciclados. Lo anterior dinamiza el aprendizaje significativo que, a su vez, se vincula con la retención permanente del vocabulario practicado (ver 1.1).

Una vez que hemos aclarado los puntos anteriores, es importante mencionar que en las últimas dos décadas, la enseñanza del vocabulario, a pesar de haber sido incluida en la mayoría de las metodologías, no ha recibido, en nuestra opinión, la importancia y el tratamiento necesarios. Dicha importancia radica en el hecho de que

³ R Oxford 1989.

⁴ S. Farnham-Diggory 2003.

las palabras son los elementos sin los cuales el alumno se ve imposibilitado para comunicarse efectivamente. R. Carter y M. McCarthy dicen al respecto que: *"without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed"* (1991:38); en este mismo sentido, A. Sánchez Pérez explica que:

"...es necesario conocer los signos mediante los cuales denominamos a las personas, cosas o ideas. Podemos prescindir mucho más de la corrección en el establecimiento de las relaciones gramaticales entre las palabras que de las palabras mismas. La competencia lingüística es la base principal que sustenta la competencia comunicativa y ésta sin aquella quedaría reducida a un componente neutro que no necesariamente nos llevaría a comunicarnos con fluidez." (1993:50,55)

Es evidente, entonces, que tanto el aprendizaje del vocabulario como su permanencia en la memoria son condicionantes fundamentales para alcanzar una competencia comunicativa adecuada. Así, en esta investigación, presentamos una propuesta metodológica con base en el análisis de la relación entre el aprendizaje del léxico, la práctica didáctica en el salón de clases, y la memoria.

Debemos mencionar que en este trabajo consideramos a la memoria como fundamental ya que la misma está presente a lo largo del proceso de aprendizaje. Al respecto, J. A. Adams menciona que: *"...el aprendizaje y la memoria no son sino dos caras de la misma moneda conceptual, por lo que saber algo acerca de una, es saber algo acerca de la otra"* (1983:299). En esta misma perspectiva, A. Baddeley afirma que: *"sin [la memoria] seríamos incapaces de ver, oír, o pensar. No tendríamos de lenguaje para expresar nuestros propósitos y, de hecho, tampoco tendríamos ningún sentido de identidad personal"* (1986:11).

La memoria, entonces, se revela como un factor que el profesor de lengua extranjera debe contemplar durante la enseñanza, como lo afirman R. Gairns y S. Redman (1996:86):

"Understanding how we store in the memory and why certain chunks of it seem to 'stick' while others slip away is obviously a matter of concern to anyone whose work involves helping others to learn. For language teachers this knowledge should help to establish classroom procedures that will promote more effective learning and retention of new languages."

Es importante mencionar que, en el caso del aprendizaje del léxico, la retención del mismo requiere, en la mayoría de los casos, de la práctica; ésta ha sido efectuada a través de diversas actividades según la metodología elegida, ya sea como repetición, de palabras, traducción de párrafos, llenado de espacios, etc. Todas ellas se basan, generalmente, en el principio enunciado por B.S.Klein según el cual:

"... la práctica aumenta la probabilidad de que la experiencia permanezca en la memoria [operativa] y, por consiguiente, aumenta la posibilidad de que esa experiencia sea transferida a la memoria [duradera]" (1994:4).

Con estos antecedentes nos surgió la idea de conjugar el reciclaje del vocabulario con una atractiva herramienta que ha sido utilizada en la pedagogía: el juego o "actividad lúdica"⁵. Dicha conjugación brinda la posibilidad de utilizar el léxico en un contexto facilitador del aprendizaje.

La innovación de este trabajo radica, por lo tanto, en facilitar la retención de vocabulario contenido en el curso básico de inglés "Plan Global Basics" así como elementos léxicos extras sugeridos por el autor de este trabajo a través de

⁵ La importancia de la actividad lúdica en este contexto, ha sido abordada desde diferentes perspectivas por los siguientes autores: C. Pearson y J. Marfuggi 1975; G. Moskowitz 1978; A. Wright et al., 1983; S. Krashen 1983; P. Ur 1988; M. V. Covington 1992; A. Cabrera Angulo 1995.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

su reciclaje en un formato actividad lúdica o juego permitiendo, asimismo, la interacción tanto de factores afectivos como cognitivos que facilitan la retención.

El objetivo es proponer el uso de las actividades lúdicas como recurso para la práctica didáctica de vocabulario referente a palabras de contenido en inglés.

Para alcanzar el objetivo de este estudio, en el capítulo 1 definimos el concepto de aprendizaje y examinamos el tratamiento que se ha dado, particularmente, al aprendizaje del vocabulario en el contexto de una lengua extranjera.

En el capítulo 2 definimos el concepto de memoria y su relación con la retención de elementos lexicales a través de la práctica.

En el capítulo 3 examinamos el concepto de vocabulario y algunas de las tendencias didácticas sobre el mismo, en las últimas dos décadas, en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Igualmente, justificamos la importancia del aprendizaje del léxico de *contenido* en el proceso de comunicación y su relación con la memoria operativa.

En el capítulo 4 revisamos el concepto de actividad lúdica, incluimos la definición operativa de este concepto que utilizamos en este trabajo y analizamos la importancia del juego en la práctica didáctica para la memorización del léxico.

En el capítulo 5, presentamos la propuesta metodológica, parte central de este trabajo. Describimos la población destinataria, delimitamos y justificamos la selección del léxico y proponemos una estrategia pedagógica para la práctica del vocabulario a través de la actividad lúdica: planeación, aplicación y evaluación.

Finalmente, en las conclusiones hacemos algunas consideraciones útiles para los interesados en el tema.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 1. Aprendizaje.

En este capítulo, definimos el concepto de aprendizaje según L.K. Cook y R.E. Mayer (1983) en Martínez Mediano (2002), quienes explican la dinámica de este proceso y su relación con la memoria. Asimismo, examinamos el tratamiento que se ha dado al aprendizaje del vocabulario en el contexto de una lengua extranjera.

1.1. Definición de aprendizaje.

En general, las definiciones sobre aprendizaje, según lo menciona Martínez Mediano: *"incluyen la idea de que [este proceso] supone un cambio en la conducta del sujeto como resultado de la experiencia"* (2002:1). No obstante, el mismo Martínez Mediano (2002) cita a Cook y Mayer quienes se aproximan a la adquisición desde un ángulo diferente, vinculándola con una habilidad que es propia del intelecto humano y esencial para la retención del léxico de lenguas extranjeras: la memoria. Así, según la definición de dichos autores, y que utilizaremos para este trabajo, el aprendizaje es un proceso que contempla las siguientes cuatro etapas:

"1) Selección: el estudiante presta atención a la información que considera más importante y la transfiere a su memoria de trabajo. Suprime lo accesorio.

2) Organización (construcción): el estudiante construye conexiones entre las ideas de la información que hay disponible en su memoria de trabajo. Esta construcción de conexiones internas implica el desarrollo de una estructura

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

coherente de organización o esquema que mantiene unida la información (Bransford, 1979).

3) Integración: el estudiante busca el conocimiento previo en la memoria a largo plazo y lo transfiere a la memoria de trabajo. El aprendiz puede construir conexiones externas entre la nueva información y los conocimientos previos.

4) Adquisición: el estudiante, una vez realizadas las tres funciones anteriores, transfiere la información desde su memoria de trabajo a la memoria a largo plazo para su almacenamiento permanente de modo que posibilite su recuperación cuando sea necesario" (2002:7).

Debemos señalar que en este proceso de selección, organización, integración y adquisición, cuando se refiere al aprendizaje del léxico, intervienen elementos relativos a la codificación y decodificación de mensajes en la comunicación interpersonal. Por ello, es importante ubicar al vocabulario en el contexto del aprendizaje verbal, a lo cual nos referiremos en el siguiente apartado.

1.2. El aprendizaje verbal.

Uno de los aspectos del comportamiento verbal relacionado con la didáctica de una lengua extranjera, es "el aprendizaje del léxico" el cual fue estudiado por autores, clásicos en el tema, como T. Hobbes y H. Ebbinghaus a finales del siglo XIX (Adams 1983:159). En una primera etapa, los especialistas evaluaban el aprendizaje del léxico tomando en cuenta, únicamente, la memorización llana de elementos artificiales conocidos como "silabas sin sentido"; dichos estudios se alejaban, no obstante, del proceso natural de adquisición de una lengua.

Tiempo después, en 1935, Sir Frederick Bartlett estudia con detalle el componente semántico propio del aprendizaje del léxico y propone la teoría del "aprendizaje

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

semántico" (Baddeley 1986:39), la cual sostiene que la dinámica de cualquier lenguaje tiene como principio fundamental la relación entre un significante y un significado (Baddeley 1986:40). Dicho principio resulta de trascendencia ya que es constante tanto en la adquisición de una lengua materna como en la de una extranjera.

Cabe mencionar que el aprendizaje verbal, también, implica elementos psicolingüísticos relativos al proceso de codificación y decodificación de mensajes en el momento de la comunicación. Sin embargo, nosotros únicamente nos interesamos por el aspecto semántico desde el punto de vista de Hobbes, Ebbinghaus y Bartlett.

1.3. El aprendizaje del vocabulario en el contexto de una lengua extranjera.

Como ya mencionamos, el aprendizaje del vocabulario de toda lengua tiene como principio central la relación entre un significado descriptor y un significante descrito, sin embargo, dicha relación ha sido enseñada al alumno, en el ámbito del aprendizaje de un idioma extranjero, desde diferentes aproximaciones. Así, en uno de los primeros enfoques pedagógicos de lenguas extranjeras conocido como "Grammar Translation Method", cada palabra de la lengua extranjera era, de la manera más rigurosa, traducida al elemento verbal equivalente del idioma materno del alumno (J.Coady and T. Huckin 1997; M. Celce-Murcia 2001). Tiempo después, con el surgimiento de nuevas tendencias que buscaban alejarse de la traducción intensiva, que durante mucho tiempo fue prioridad del "Grammar Translation Method", la didáctica del vocabulario experimenta un cambio radical con enfoques como el "Direct Method" en el cual el significado de los elementos léxicos se explicaba al estudiante a través de la misma lengua meta, como lo señalan Coady y Huckin: "[this method] came from the

priority of relating meaning directly with the target language without the step of translation" (1997:8).

En la etapa actual de la didáctica de lenguas extranjeras, el "Enfoque Comunicativo" es el más difundido. Éste considera al léxico como parte fundamental para el logro de una competencia comunicativa y propone la enseñanza del vocabulario, sobre todo, dentro de un marco nocional-funcional⁵. Bajo esta perspectiva los elementos verbales son considerados como herramientas para codificar y decodificar mensajes que permiten al sujeto comunicarse a través de la lengua meta. El significado de estos elementos se infiere de las exposiciones repetidas al contexto en el que aparecen con más frecuencia (Coady and Huckin 1997; Carroll 1998).

Es necesario subrayar, no obstante, que aunque sólo mencionamos dos de los métodos más antiguos y el enfoque más reciente, todos los métodos de enseñanza de lenguas presentan, de alguna manera, una aproximación particular a la didáctica del vocabulario. La propuesta de este trabajo está diseñada para el libro "East West Basics" de Graves y Rein (1989), el cual considera, principalmente, los lineamientos del enfoque comunicativo y, en este sentido, preconiza a la par de la enseñanza contextual del vocabulario, la necesidad de una competencia comunicativa que, a su vez, requiere de una competencia léxica. Ésta implica la capacidad, por parte del sujeto, no solo de formar oraciones gramaticalmente correctas con las palabras de un idioma sino saber, también, cuándo, dónde y con quién se deben utilizar dichas palabras. Cabe señalar que la competencia léxica requiere de un aprendizaje duradero del vocabulario (Joe et al 1996; Coady and Huckin 1997), que pone en juego un

⁵ D.A. Norman 1976; E.W. Stevick 1976; Baddeley 1986; P.L. Ackerman 1989; A. Joe et al 1996.



proceso intelectual conocido como *memoria* del cual nos ocuparemos en el capítulo siguiente.

Capítulo 2. Memoria.

En el presente capítulo, definiremos el concepto de memoria y prestaremos particular atención a los tipos de retención que han tenido una aplicación directa en el ámbito educativo. Entre ellos, podemos mencionar a la memoria operativa (a corto plazo), duradera (a largo plazo) y sensorial. Asimismo, abordamos los aspectos más importantes de un tipo de memoria recientemente reivindicado, la memoria emocional que, con una visión humanista, permite una mejor comprensión del complejo mecanismo del recuerdo. En el último apartado, con base en el marco conceptual anteriormente definido, analizamos la pertinencia de la aplicación de una práctica didáctica variada, en la que se activan diferentes mecanismos de memoria, los cuales favorecen el recuerdo de cierta información aprendida.

2.1. Definición de memoria.

Los científicos han explicado el concepto de memoria tomando en cuenta diferentes criterios ya sea como una función biológica, como un don de la naturaleza o como un proceso cognitivo⁵. Estas aproximaciones han contribuido notablemente

⁵ F. Stora y V. Cohen, por ejemplo, consideran que la memoria es una: "...función biológica que permite registrar-aprender nuevas informaciones, conservarlas y evocarlas es decir poder utilizarlas tras un cierto tiempo..." (1991:13). M. S. Gazzaniga dice, asimismo, que: "Memory is a gift of nature, the ability of living organisms to retain and to utilize acquired information or knowledge" (1995:751).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

a la comprensión general del mecanismo que implica la retención de información como proceso cognitivo; no obstante, el presente trabajo se enmarca en el ámbito educativo por lo que la definición integrada por Adams (1983), que explica concretamente la relación entre la memoria y el aprendizaje, nos parece la más apropiada para fundamentar, desde el punto de vista psicológico, nuestra propuesta, ya que este autor la relaciona con el proceso de aprendizaje. Ambos elementos, memoria y aprendizaje, son pilares esenciales de la enseñanza entre los que se ubica la práctica didáctica. Cabe mencionar que ésta es entendida no como el ejercicio de la profesión docente sino como una estrategia para la enseñanza del vocabulario de una lengua extranjera. Adams afirma que la:

"[Memoria] es el almacenamiento y recuperación del potencial relativamente estable que permite que cierta [acción] se siga repitiendo subsiguientemente. Aprender es adquirir una disposición persistente para responder, y memoria es su almacenamiento en el tiempo y su activación al llevarse acabo el recuerdo." (1983:6-7)

De ella se infiere, como mencionamos anteriormente, que el proceso de aprendizaje contempla dos fases centrales: la primera es la adquisición de cierta conducta o dato y la segunda es la retención y posterior evocación de lo aprendido. Entendemos, entonces, que el aprendizaje dista mucho de ser un proceso unívoco ya que éste se complementa, en gran medida, por la retención que se deriva de la intervención de la memoria, que es la capacidad de recordar permanentemente el conocimiento adquirido. Es importante señalar que la memoria trasciende en el

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

proceso de aprendizaje ya que ésta hace posible, entre otros aspectos, la evocación y aplicación de la información adquirida en situaciones diferentes y posteriores al contexto didáctico primario. La memoria, entonces, debería ser objeto de estudio por parte de los pedagogos entre los cuales podemos incluir a los profesores de lenguas extranjeras (Gairns y Stuart 1996) ya que ella está estrechamente vinculada con el aprendizaje. Cabe señalar, por otro lado, que la memoria abarca una amplia gama de tipos de retención interesantes e instructivos para la pedagogía. En este trabajo estudiaremos sólo algunos de estos tipos de memoria enfocándonos, específicamente, en aquellos que tienen una relación con la enseñanza del vocabulario de una lengua extranjera. El análisis de éstos permitirá conocer sus aspectos esenciales y funcionamiento, lo cual es necesario para la comprensión del proceso de adquisición del léxico. Cabe aclarar que los tipos de memoria que se analizarán en este trabajo son la memoria operativa, la duradera, la sensorial y la emocional. Éstos han sido objeto de múltiples estudios en el ámbito pedagógico.

En primera instancia debemos señalar que el funcionamiento de la memoria implica dos mecanismos de retención, uno a *largo plazo* o *memoria duradera* y otro a *corto plazo* o *memoria operativa*.

Mediante la memoria duradera el alumno maneja a voluntad el conocimiento adquirido; sin embargo, es el tipo de retención más difícil de lograr y medir ya que contempla intervalos muy largos de tiempo (Adams 1980) que requerirían, para su

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

evaluación, un estudio longitudinal que nos es imposible realizar. Por otra parte, la memoria operativa, a pesar de tener una permanencia que va desde algunos segundos hasta varios minutos procesa, asimila y clasifica la información que el sujeto aprende en el momento mismo de la enseñanza, lo cual convierte a este tipo de memoria en un instrumento clave para objetivos pedagógicos como la retención de vocabulario⁷. Así, el diseño de la propuesta de este trabajo está inserto, principalmente, dentro del este tipo de memoria, ya que ésta ofrece la posibilidad de ser evaluada, lo cual es importante en el marco de la enseñanza de un idioma.

Por otra parte, la memoria puede ser *implícita* o *explícita*, de acuerdo con la forma consciente o inconsciente en la que se haya retenido el conocimiento. (Adams 1980). Así, el presente trabajo, se basa en la memoria explícita ya que el tipo de retención que se busca en la clase de lengua extranjera es consciente y se realiza a través de la enseñanza formal. Cabe mencionar que, en la memoria explícita, intervienen, también, mecanismos de retención del tipo sensorial y afectivo.

El mecanismo de retención sensorial se relaciona con el recuerdo originado en los diferentes sentidos del cuerpo humano como, por ejemplo, la retención visual que permite la recuperación de información percibida a través del sentido de la vista (Klein 1994; Carroll 1999). Es por ello que en nuestra propuesta, el diseño de

⁷ Baddeley 1986:13 Gazzaniga 1995: 755,825, J. Berbaum 1996: 63; Bermúdez and Escobar 1999:137; Carroll 1999: 49.

la práctica didáctica a través de juegos contempla, también, el uso de ilustraciones ya que éstas refuerzan la retención de los elementos verbales³. Las ilustraciones aportan, por otro lado, elementos que refuerzan la atención y fomentan la motivación para el aprendizaje. Sin embargo, el abuso de los elementos visuales puede causar un efecto contraproducente, es decir desviar la atención o distraer.

Otro tipo de memoria sensorial es la auditiva. Ésta permite la evocación de datos registrados a través de la audición (Klein 1994), lo cual, en el caso de nuestra propuesta, se logra mediante del contacto repetido con la expresión fonética de los elementos léxicos reaprendidos.

Otra clase de memoria sensorial que ayuda en el aprendizaje del léxico es la motora, la cual refuerza la información aprendida a través de los movimientos del cuerpo. Nuestra propuesta incluye evoluciones corporales conforme a las actividades sugeridas lo que favorece la retención del vocabulario reciclado.

Una vez que hemos revisado los anteriores tipos de memoria (visual, auditiva y motora), nos avocaremos a la emocional cuya influencia es, también, condicionante del aprendizaje y la retención.

El estudio de las emociones sostiene que los sentimientos o reacciones emotivas

³ "...las imágenes interactivas visuales son poderosas para la retención de palabras" (L. Kasuga de Y.M.A.D. et al. 1999: 162, 214).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

influyen en el aprendizaje ⁹ ya que la retención de la información se ve favorecida por reacciones positivas o negativas, las cuales fortalecen el recuerdo ¹⁰.

En efecto, la teoría de las emociones afirma que los sentimientos gratos aumentan, en gran medida, la retención¹¹; esto último coincide y justifica la aplicación de la práctica didáctica en el formato de actividad lúdica. Ésta propicia la formación de un ambiente placentero y agradable que favorece la retención de los datos reciclados. Así, las actividades lúdicas, en las que se enmarca la práctica didáctica, buscan producir reacciones placenteras y atractivas, las cuales estimulan el funcionamiento de la memoria operativa.

Como se puede apreciar las posibilidades de aplicación de la memoria en el aprendizaje son muy amplias, no obstante, este trabajo intenta poner a la luz la importancia de la práctica como estrategia de adquisición del léxico de una lengua extranjera.

⁹ Como lo acota J.L. Uzcátegui: "...aun los teóricos más acérrimos del IQ, han tenido que admitir que la inteligencia y las emociones no son aspectos contradictorios de la mente humana, sino más bien complementarios" (1998:25). Y. L. Olivera et al., afirman, también al respecto que: *Las emociones tienen un papel central en el comportamiento humano y en la calidad de vida de las personas*" (2001:77).

¹⁰ "...si agregamos toques emocionales a un tema será más fácil de recordar" (Kasuga de Y.M.A.D et al. 1999:64).

¹¹ P Locke dice al respecto que "...those [ideas] which naturally at first make the deepest and most lasting impressions, are those which are accompanied with pleasure" (1996:345) L. Kasuga de Y.M.A.D et al., señalan, también, que: *"El aprendizaje no es solamente mental, ya que la memorización y el sentido de lo aprendido están relacionados con los sentimientos. Los negativos frenan los deseos de aprender, los positivos generan emoción y cariño al aprendizaje"* (1999:212).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.2. La importancia de la práctica en la memorización.

La importancia de la práctica didáctica como estrategia de enseñanza-aprendizaje favorecedora de la memorización ha sido abordada desde diferentes ángulos por las diversas metodologías de enseñanza de lenguas. Todas ellas han abordado dicha cuestión a través de diferentes actividades como son "el repaso", "la repetición", "la revisión", "la conceptualización" o, utilizando términos más modernos, "el reciclaje" o "reaprendizaje" ¹². A fin de explicar en que consiste el concepto de práctica, de las diferentes aproximaciones a dicho concepto, citamos textualmente a Ur quien la describe con claridad y concisión en el contexto de la enseñanza de un idioma extranjero:

"...una serie de ejercicios hechos en clase o como tarea extra que busca, como objetivo principal, hacer que los alumnos [a través de la presentación repetida de la información] recuerden a voluntad, en sesiones posteriores a su primera presentación, algún dato específico." (1993:22)

(Traducción del tesista).

De ello se infiere que el contacto frecuente con la información deberá realizarse de manera estructurada, de tal forma que sea significativa para el sujeto. Dicha

¹² J. Cohen 1973; D.P. Ausbel 1976; Baddeley 1986; Klein 1994; E. Hatch y C.Brown 1995; J. Berbaum 1996; Gairns y Redman 1996; P. Locke 1996; N. Schmitt y M. McCarthy 1997; R.N. Carney y J.R. Levin 1998; A. Ellis et al 1998; M. E. C. Da Silva Gomes y A. Signoret Dorcasberro 2000; C.G. Morris y A. Maisto. 2001; C.Martínez Mediano 2002.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

estructuración deberá vincular la información nueva con la ya existente en el intelecto del alumno (Ausbel 1976).

La práctica didáctica, como estrategia para la retención, ha sido diseñada bajo diferentes concepciones y aplicada según el método o enfoque contemplado. En la realidad, la práctica es considerada frecuentemente como sinónima de una serie de ejercicios rutinarios, tediosos y poco significativos incluidos, indiscriminadamente, en algún momento de la clase de una lengua extranjera y que, hasta cierto punto, han resultado efectivos para la memorización de palabras, pero que minimizan la versatilidad y amplia aplicación de dicha herramienta pedagógica. Así, en este trabajo, reivindicamos al reciclaje pedagógico como un medio didáctico que, aplicado correctamente, puede ser efectivo para la retención de cierta información. Nuestra propuesta, entonces, radica en conjugar la práctica didáctica con un recurso que, también, ha sido intensivamente utilizado en la enseñanza por su amplio espectro de aplicación pedagógica: el juego o actividad lúdica.

La actividad lúdica, como explicamos más adelante, puede ser uno de los soportes de la práctica que la aleja de la aplicación de ejercicios llanos y repetitivos ya que permite la intervención tanto de factores cognitivos relativos a los sistemas de memoria auditiva, visual, motora, etc., como de factores afectivos relacionados con el recuerdo emocional. Todos estos elementos favorecen la permanencia del léxico reciclado en la memoria operativa y, eventualmente, en el recuerdo duradero.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Hasta aquí, hemos explicado cómo la práctica didáctica es un recurso que amplía la posibilidad de permanencia de cierta información en la memoria operativa que resulta crucial para el aprendizaje ya que es el paso previo, inmediato y necesario para que dicha información se consolide en el recuerdo permanente ¹³. Asimismo, hemos señalado que nuestra propuesta está diseñada para el reciclaje de vocabulario de una lengua extranjera, pero ¿por qué, de todos los factores que intervienen en la enseñanza de un idioma extranjero, hemos considerado de primordial importancia la retención del vocabulario? En el siguiente capítulo damos una respuesta detallada a la anterior cuestión.

Capítulo 3. El vocabulario en la didáctica de lenguas extranjeras.

En el presente capítulo examinamos el concepto de vocabulario y algunas de las tendencias didácticas recientes en la enseñanza de lenguas extranjeras. Igualmente justificamos la importancia del aprendizaje del léxico, concretamente el de *contenido*, en el proceso de comunicación y su relación con la memoria operativa.

¹³ Klein 1994; Gazzaniga 1995.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.1. Definición de vocabulario.

Los términos de *vocabulario* y *léxico* pueden tener diferencias semánticas que los alejan de una sinonimia perfecta, sin embargo, antes de definir el concepto de vocabulario debemos señalar que, en el presente trabajo, los consideramos como equivalentes por lo cual los utilizaremos indistintamente.

De acuerdo con el diccionario de la lengua española el vocabulario es definido como el conjunto de palabras de un idioma ¹⁴. Cabe mencionar, que dentro de ese "conjunto" hay palabras de contenido y de función. Las de función se refieren a los elementos de un idioma que marcan convenciones morfosintácticas, las cuales indican las relaciones gramaticales entre las palabras pertenecientes a una oración y entre las propias oraciones (Richards et al. 1999). Las palabras de contenido son aquellas que describen un sustantivo, un estado o un acción y que encierran un significado en si mismas. Éstas resultan de importancia para la comunicación ya que, al transmitir un significado independiente, hacen posible que el alumno establezca un proceso de comunicación efectivo a través de la lengua meta aun cuando dicho alumno prescinda de los elementos léxicos de función ¹⁵.

¹⁴ Diccionario Ilustrado Oceano. 1996.

¹⁵ D. Hymes (1972) en K. Haastrup y B. Henriksen. 2000.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es por ello que esta propuesta tomará en cuenta la palabras de contenido, particularmente, en el ámbito de las profesiones ya que se trata de vocabulario que indica información personal del alumno, indispensable en situaciones reales como la solicitud de un empleo, y que se puede ampliar como en el caso del plural.

Por otro lado, a partir de los años 70, el sociolingüista Dell Hymes propone el concepto de *competencia comunicativa* que es considerado como un parteaguas tanto en la lingüística como en la didáctica de las lenguas. Dicha competencia considera cuatro componentes esenciales: a) el gramatical que considera si alguna oración es formalmente posible; b) el psicolingüístico que indica si la oración es entendible y procesable; c) el sociocultural que señala si la oración es apropiada al contexto social en la cual se aplica; d) el de facto que indica si la oración es viable y aplicable en un contexto real (Hymes 1972). Así, en la didáctica de las lenguas extranjeras uno de los pilares del enfoque comunicativo es el concepto de "de facto" del cual se deriva lo que se denomina *competencia léxica* que trata sobre la habilidad de cierto sujeto para reconocer y utilizar las palabras del idioma meta de la misma forma en que los hablantes de dicha lengua lo hacen ¹⁶. Autores como Richards et al., y J. Coady y T. Huckin han transferido dicho concepto al campo particular de la enseñanza de lenguas al definir el vocabulario como el conjunto de palabras que pertenecen a un idioma. Éstas son unidades

¹⁶ Language Learning 2003.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

independientes socialmente sancionadas. Coady y Huckin agregan, además, que dichas palabras pueden ser aisladas, frases completas o enunciados institucionalizados que tienen significados sociales y pragmáticos fijos que les han sido otorgados por la comunidad que las usa.

En cuanto al léxico de contenido asumiremos la definición de Richards et al., que lo definen como:

"... words that refer to a thing, state, or action that have meaning (lexical meaning) when the words are used alone. Content words are mainly nouns, verbs, adjectives, and adverbs." (1999:81)

Una vez explicado el concepto de vocabulario, estudiaremos el tratamiento de la enseñanza del léxico en el enfoque comunicativo.

3.2. Enseñanza del vocabulario en el enfoque comunicativo.

En los años 70, en el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras, surge un enfoque pedagógico, el cual goza todavía de gran presencia en la didáctica de lenguas extranjeras. Conocido como "communicative language teaching", dicho enfoque, a grandes rasgos, tiene como objetivo habilitar al estudiante para que utilice la lengua meta en situaciones de la vida diaria de la misma manera que los nativohablantes de dicha lengua (C. Zimmerman en Coady y Huckin 1997). El enfoque comunicativo considera al vocabulario como un factor central para el

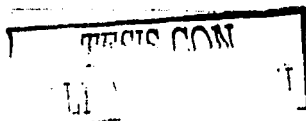
alcance de la competencia léxica, la cual es indispensable para lograr una comunicación efectiva en la lengua meta (Larsen-Freeman 1986). Las metodologías que siguen este enfoque proponen que la enseñanza del vocabulario sea contextualizada y conceptualizada a fin de que el alumno conozca el significado de la palabra de acuerdo con la situación de enunciación.

Recientemente, A. J. Sokmen sugiere que la enseñanza del léxico sea a través de lo que él llama "Promoting a Deep Level of Processing" a fin de que el alumno tenga la oportunidad de manejar intensiva y reiteradamente los elementos verbales de la lengua meta, compararlos entre sí y aplicarlos en situaciones de contexto real para favorecer su retención.

Otro de los recursos que han sido aplicados con mayor frecuencia en la didáctica del léxico de una lengua extranjera es el uso de imágenes¹⁷, ya que éstas activan la memoria visual que es uno de los tipos de retención que mejor permiten la evocación del material aprendido. En este sentido, Sokmen sugiere que "*...when learners image to-be-learned material, the possibility for later recall is much greater than if they only make verbal links*" (1997:244).

Este mismo autor propone que la enseñanza de una palabra abarca un amplio rango de atributos lingüísticos como la morfología, la fonética, el comportamiento sintáctico, la propiedad en diferentes registros, la relación con otras palabras y los

¹⁷ Pearson and Marfuggi 1975; Moskowitz 1978; Stevick 1982; 1983 Wright et al., 1988; Norman 1986; Klein 1996.



rasgos semánticos del elemento verbal y que, sólo, una exposición repetida a dichos atributos permite la adquisición y retención satisfactorios de los elementos léxicos (1997). El reciclaje didáctico, derivado de la aplicación de las actividades lúdicas, es, entonces, una opción para que el alumno tenga un contacto repetido con los diferentes atributos de los elementos verbales.

Las estrategias didácticas presentadas pueden ser opciones para la retención de datos en la memoria operativa, lo cual es importante en el proceso de aprendizaje del vocabulario de una lengua extranjera, no obstante, en el siguiente apartado examinamos, con mayor detenimiento, la relación entre la práctica, la retención y el aprendizaje del léxico. Asimismo explicamos y justificamos la propuesta que este trabajo contempla respecto al vocabulario de contenido.

3.3. Aprendizaje de vocabulario y retención.

Antes de estudiar el tema del aprendizaje del léxico y su relación con el recuerdo, cabe aclarar que la didáctica del vocabulario de una lengua extranjera, según Coady y Huckin, debe, tentativamente, seguir las siguientes etapas: a) *selección* del material que el profesor juzga importante enseñar; b) *organización* de las palabras, su ordenamiento y relación entre ellas; y c) *presentación* de la forma en que el vocabulario debe ser introducido en la clase (1997). En esta última etapa, en la

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

enseñanza de idiomas, la retención del léxico se intenta, en general, lograr globalmente, abarcando tanto las palabras de función como las de contenido. Las de función se abordan junto con la gramática y las de contenido de acuerdo con el tema que sirve de soporte a la unidad de estudio. A diferencia de lo anterior, en nuestra propuesta la retención se pretende lograr mediante el reciclaje o práctica estructurada del léxico. Dicha práctica se presenta en un formato de actividad lúdica que considera, además, la teoría del aprendizaje significativo de Ausbel quien sostiene que la adquisición de una nueva información está supeditada a la capacidad de relación e interacción que el individuo logre entre lo que ya conoce y lo que está aprendiendo ¹⁸.

Otro elemento favorecedor de la retención en nuestra propuesta es la implicación de los factores afectivos derivados de la actividad lúdica ya que como se dijo en el apartado 2.1. la actividad lúdica conlleva la formación de reacciones atractivas y agradables en los alumnos que favorecen la retención de los elementos léxicos a través de la memoria a corto plazo.

A fin de comprender mejor el papel de las actividades lúdicas en la retención de vocabulario de una lengua extranjera, en el siguiente capítulo definiremos el concepto

¹⁸ D. Ausbel, quien propuso la teoría del aprendizaje significativo, afirma que: "...el aprendizaje está básicamente influido por lo que el individuo ya sabe. Las nuevas ideas e informaciones sólo pueden ser aprendidas y retenidas en la medida en que los puntos de contacto entre el conocimiento previo y la nueva información puedan ser logrados. Esto ocurre cuando los conocimientos relevantes o pertinentes de la estructura cognoscitiva están suficientemente claros y disponibles para servir como punto de anclaje para las nuevas ideas" (Da Silva Gomes y Signoret Dorcasberro 2000:99).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

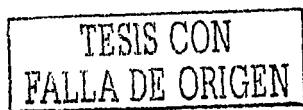
de actividad lúdica y su influencia en la práctica didáctica como estrategia mnemónica.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 4. La actividad lúdica en la retención.

En este capítulo, explicamos el concepto de actividad lúdica a través de una definición operacional y analizamos el papel de este tipo de actividad en la práctica didáctica para la retención de léxico.

4.1. Definición de actividad lúdica.



La actividad lúdica ha sido definida desde diversos ángulos según el aspecto que se desea resaltar. Así, el psicológico considera al juego como una actividad propia del ser humano en la cual se llevan a cabo procesos de desarrollo personal (A. G. Enríquez Gutiérrez 1996). Otro acercamiento al juego es el humanista que aborda al juego desde un punto de vista social (Enríquez Gutiérrez 1996). Asimismo, dentro de la didáctica, el juego ha sido definido como una actividad de esparcimiento en la que los participantes persiguen cierto objetivo o tarea, cumplen con reglas específicas y compiten entre sí¹⁹. Sin embargo, nosotros hemos propuesto una definición operacional, que describe detalladamente a la actividad lúdica dentro del contexto propio de la enseñanza del léxico de una lengua extranjera:

Actividad Lúdica: (en la enseñanza de lenguas) es una actividad organizada que agrupa a un cierto número de participantes en la búsqueda de un objetivo común o en la realización conjunta de cierta tarea. Dicha actividad contiene un número preestablecido de reglas que deben ser observadas en el proceso de comunicación ya sea oral o escrito. Asimismo, la actividad lúdica es un instrumento

¹⁹ J. C. Richards et al., explican al juego dentro de la metodología de la didáctica de un idioma extranjero como: "... (in language teaching) an organized activity that usually has the following properties: (a) a particular task or objective; (b) a set of rules; (c) competition between players; (d) communication between players by spoken or written language (1985:118).

pedagógico por medio del cual el alumno practica cierta información, dicha práctica permite la intervención de procesos cognitivos y emotivos que propician la consolidación, en el recuerdo a corto plazo y eventualmente en el duradero, de la información reciclada.

Cabe anotar que las reglas que se incluyen en el diseño de los juegos no son solamente un medio regulador de la dinámica de las actividades lúdicas sino que como lo señala A.G. Enríquez. Gutiérrez, "son una fuente de placer" (1996:30) lo que permite la intervención del factor emocional y hace más memorable el material verbal reciclado durante el juego (ver 2.1).

Una vez definido el concepto de actividad lúdica, estudiaremos concretamente la importancia de las actividades lúdicas en la práctica didáctica para la retención del vocabulario de una lengua extranjera.

4.2.-Las actividades lúdicas en la práctica didáctica para la retención del léxico.

En primera instancia, debemos señalar que la aplicación del juego en la enseñanza de lenguas extranjeras, ha sido analizada por diversos autores ²⁰, los cuales han subrayado la utilidad de dicho recurso en la didáctica de una lengua extranjera ya sea como instrumento didáctico ²¹, como fuente de experiencia en el aprendizaje ²² o como medio favorecedor del desarrollo intelectual ²³. No obstante, la propuesta de este trabajo plantea que la práctica didáctica es un

²⁰ Pearson y Marfuggi 1975; Moskowitz 1978; Wright et al., 1983; Krashen 1983; I. Heckel 1984; Ur 1988 y M.V Covington 1992.

²¹ Kasuga de Y. M. A. D. et al., mencionan que: "...diferentes estudios en las ciencias del conocimiento han demostrado que [las] actividades lúdicas son altamente eficientes y efectivas como instrumentos pedagógicos" (1999:157).

²² Krashen afirma al respecto que: "...games can serve very well as the basis for an acquisition activity and are therefore not a reward nor a 'frill', but an important experience in the acquisition process" (1983:121).

²³ Cabrera Angulo subraya que: "...los juegos [favorecen] el desarrollo cognoscitivo" (1995:19).

recurso favorecedor de la memorización de elementos léxicos de una lengua extranjera (ver 2.2). Dicha propuesta trasciende en lo pedagógico ya que, a diferencia de la aplicación de una serie de ejercicios tediosos y poco significativos a los cuales nos remite con frecuencia el concepto del repaso y que, debemos apuntar, han resultado efectivos hasta cierto punto, sugerimos la inclusión de la práctica en un formato de actividad lúdica. Éste refuerza, enriquece y explota las amplias posibilidades del reciclaje pedagógico como recurso para la retención como explicamos a continuación ²⁴. En primera instancia, la práctica didáctica, efectuada a través de una actividad lúdica propicia la integración de un medio ambiente ideal para la activación de procesos cognitivos (Covington 1992; Cabrera Angulo 1995) y afectivos (Enríquez Gutiérrez 1996), los cuales favorecen la retención de información, como lo sería en nuestro caso, el léxico de la lengua meta.

Asimismo, la aplicación de la práctica didáctica a través de las actividades lúdicas facilita el conocimiento, manipulación y aplicación del léxico practicado en un contexto comunicativo lo que resulta en una mayor retención del material verbal practicado ²⁵ (ver 3.2). Esto último, además, permite que el alumno adquiera el vocabulario reciclado integralmente ²⁶ lo que dinamiza procesos cognitivos, como la "selección", "organización" e "integración" de la información, que activan el mecanismo de la memoria operativa e inician la consolidación de los datos reciclados en el sistema de retención duradera del sujeto (ver 1.1)

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

²⁴ Como lo apuntan Wright et al., "...many games can cause as much density of practice as more conventional drill exercises" (1983:1) Asimismo Kasuga de Y. M. A. D. et al., afirman que: "... a través del juego los alumnos pueden *repetir* los conceptos en varias ocasiones sin que se les transforme en una actividad rutinaria" (1999:149).

²⁵ Según lo subrayan A. Wenden y J. Rubin, "...participation in real-life communicative situations [...] ensure a greater match between encoding and retrieval" (1987:47).

²⁶ Como lo señalan Kasuga de Y.M.A.D. et al. "...permite [que el alumno obtenga] una visión global, un mapa de lo que se va a aprender" (1999:215).

Por otra parte, la actividad lúdica es un instrumento que permite la intervención de factores afectivos como "la motivación" ²⁷ que puede resultar en una disposición total por parte del alumno por aprender el idioma meta, la cual implica un esfuerzo y deseo personales, así como, reacciones positivo-afectivas. Todo ello favorece el proceso del aprendizaje ²⁸

La actividad lúdica fomenta, también, reacciones por parte del alumno como la competencia, la curiosidad, el placer, la satisfacción, etc., las cuales hacen que el manejo de la información reciclada sea más significativa y, por lo tanto, más fácil de retener ²⁹.

Asimismo, las actividades lúdicas, tienen la ventaja de ser generalmente entretenidas ³⁰ lo que promueve la expresión, sobre todo, de actitudes positivas frente la diversión y el esparcimiento. Estas actitudes pondrán en marcha mecanismos de retención derivados de la memoria emocional (D. Goleman 2000) ya que los sentimientos agradables permiten la intervención de procesos afectivos que fortalecen la permanencia del léxico reciclado de la lengua meta ³¹.

Por otro lado, debemos mencionar que la retención puede ser favorecida, además, con la inclusión de ejercicios mnemotécnicos como el "método de gancho"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

²⁷ R.M Ryan y E.L. Deci anotan al respecto que: " *Most everyone who works or plays with others is, [] concerned with motivation*" (2000:54).

²⁸ R.M. Lalonde y R.C. Gardner citados por Da Silva Gomes y Signoret Dorcasberro 2000.

²⁹ Wright et al apuntan al respecto que: " *If [students] are amused, angered, challenged, intrigued or surprise the content is clearly meaningful to them. Thus the meaning of the language they listen to, read, speak and write will be more vividly experienced and, therefore better remembered*" (1983:3).

³⁰ Según Haastrup y Hennksen las actividades lúdicas: "...have the added advantage of being fun" (2001 289).

³¹ Lock señala al respecto que: "... those [ideas] which naturally at first make the deepest and most lasting impressions, are those which are accompanie with pleasure" (Lock 1996:345).

con lo anterior afirmando que: "...las cosas que se desean recordar se recuerdan mejor que aquellas que se aprenden sin intención de recordarlas" (1980:152).

que consiste en relacionar palabras de la lengua materna del alumno con elementos verbales de la lengua meta a través, por ejemplo, de rimas lo cual facilita la retención de las palabras recicladas en la memoria operativa. Asimismo, la mnemotécnica de "la palabra clave" en la que los alumnos tienen que elaborar imágenes mentales que sean singulares y novedosas ²⁹.

Además de las mnemotecnias, las actividades lúdicas refuerzan la capacidad de retención al utilizar como complemento dibujos, láminas, fotografías, papeles de colores, etc., los cuales son altamente efectivos para propósitos mnemónicos ³⁰.

Otro recurso que es de particular importancia para la retención es la percepción auditiva la cual produce una huella fonética que facilita la retención de palabras (ver 2.1) tal como sucede en la lectura y en la repetición oral incluidas en el desarrollo de las actividades lúdicas.

Por último debemos mencionar que la actividad lúdica promueve la retención del vocabulario practicado a través de los movimientos corporales del sujeto ya que éstos favorecen la permanencia en la memoria de la información reciclada como sucede con la mimica ³¹.

Después de haber analizado la importancia de la práctica didáctica aplicada en un formato de actividad lúdica para favorecer la retención del léxico de una lengua extranjera y habiendo destacado elementos como la motivación, las mnemotecnias, los recursos visuales, auditivos, etc., pasamos a la propuesta de nuestro trabajo

²⁹ Cohen 1973:20. R Krynsky y S.G. Krinsky 1996:193,194; Carney y Levin 1998:276.

³⁰ Como lo señalan Kasuga de Y.M.A.D. et al. "...[los recursos] visuales son poderosos para la retención" (1999:162).

³¹ Como lo acotan A. Wenden y J. Rubin: "...physically enacting the information in a sentence results in a better recall than simple repetition. Subjects who were instructed to pretend they were doing something (e.g., "Pretend you are a flipping a pancake") remembered the sentence better than those who merely repeated the sentence" (1987:45).

donde aplicamos el marco teórico presentado en los capítulos que versan sobre el aprendizaje, la memoria y el vocabulario.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Capítulo 5. Propuesta metodológica

En este último capítulo se presenta nuestra aportación respecto a la aplicación de la práctica didáctica como una estrategia de reciclaje del vocabulario de una lengua extranjera a través de actividades lúdicas. Para ello partimos de una descripción de la población destinataria de dicha práctica, alumnos de cursos regulares de inglés del CEI de la ENEP Acatlán para los cuales está diseñada la presente propuesta. Posteriormente, describimos el corpus que servirá de input y el cual se pretende retener y, por último, presentamos 15 actividades lúdicas para los propósitos antes mencionados, cada una de ellas con un objetivo lingüístico y uno comunicativo para la práctica didáctica.

5.1. Descripción de la población destinataria.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El Centro de Enseñanza de Idiomas (CEI) Acatlán ofrece cursos en 13 idiomas en dos programas deferentes. Por una parte, el de Plan Global (PG) que desarrolla las habilidades de comprensión y producción orales y escritas en seis niveles que se cubren en, aproximadamente, 360 horas distribuidas en un nivel básico, intermedio y avanzado y la metodología utilizada tiene, generalmente, un enfoque comunicativo. Por otro lado, el CEI ofrece el programa de Comprensión de Lectura (CL) cuyo objetivo es la comprensión de textos en la lengua meta.

La población del CEI es de dos tipos: por un lado, la comunidad perteneciente a la UNAM, o interna, mayoritariamente jóvenes con un grado de escolaridad mínimo

de educación media superior y cuya edad oscila entre los 17 y 25 años en promedio. Por otra parte, la población ajena a la Universidad o comunidad externa, la cual se compone de hombres y mujeres cuya edad mínima debe ser de 17 años. La comunidad interna asiste a los cursos de inglés, PG o CL a fin de cumplir con el requisito curricular de algunas de las carreras impartidas en la ENEP Acatlán o como complemento para su ejercicio profesional y la población externa acude a los cursos de inglés con el objetivo de adquirir ya sea una comprensión de lectura o una competencia comunicativa que los habilite para enfrentar con éxito situaciones reales donde el uso de la lengua meta sea indispensable. Es esta población adulta cuyo interés principal es dominar la lengua meta en sus cuatro aspectos a la que está enfocada la presente propuesta. Es importante destacar que los estudiantes de población interna o externa que asisten a los cursos de inglés invierten, en su mayoría, únicamente las 4 horas de clase semanales para la práctica de la información aprendida durante del curso; asimismo, el contacto formal con la lengua meta fuera de clase es poco frecuente. Así, las actividades lúdicas contenidas en la propuesta de este trabajo proporcionan a los alumnos parte del tiempo de reciclaje necesario para la retención del vocabulario de la lengua meta.

5.2. Delimitación y justificación del léxico de contenido practicado en las actividades lúdicas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La tarea central de las actividades lúdicas es la práctica de vocabulario de contenido, el cual, como ya hemos expuesto, coadyuva, en mayor medida, al logro de la competencia comunicativa. El léxico de contenido, que se recicla en las

actividades lúdicas, ha sido extraído de la primera unidad del libro *"East West Basics"* de Graves y Rice (1994), utilizado en el curso de PG *"Basics"* de inglés para principiantes del CEI Acatlán. El enfoque comunicativo es la base del programa de dicho libro. Los autores sugieren el vocabulario de profesiones para las unidades 1, 2, 3 y 4 del libro antes mencionado en la que se ven las funciones de presentación, saludos y disculpas; y las estructuras gramaticales del verbo "to be" en presente simple, preguntas de afirmación y negación, respuestas cortas, preguntas de información, los artículos indefinidos: a/an, pronombres personales, números, nombres de miembros de una familia, posesivos, el alfabeto, la edad, las horas y las preposiciones (ver pp.86-109 en el anexo). En el presente trabajo, no obstante, sugerimos incluir la práctica didáctica de 12 nombres extra de profesiones u ocupaciones ya que los nombres contenidos en la unidad 1 del libro de *"East West Basics"* de Graves y Rice (1994) son pocos y de fácil aprendizaje.

5.3. – Presentación de las actividades lúdicas.

A continuación enlistamos el léxico, practicado en las actividades lúdicas, y que ha sido extraído de la primera unidad del libro *"East West Basics"* de Graves y Rein (1989:6), el cual tiene el siguiente vocabulario de contenido de profesiones:

Artist

Athlete

Businessman

Doctor

Engineer

Movie Star

*Reporter**Singer**Teacher"*

El vocabulario sugerido por el autor del presente trabajo se muestra a continuación:

Lawyer

Architect

Waiter

Psychologist

Physicist

Archaeologist

Shopkeeper

Clown

Radio announcer

Welder

Chemist

Mason

Asimismo, en las actividades lúdicas, contemplamos la práctica de nombres de los miembros de una familia, incluidos en la unidad 3 del libro "*East West Basics*" de Graves y Rein (1989:16):

Husband

Wife

Father

Mother

Parents

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Son
 Daughter
 Children
 Brother
 Sister
 Cousin.

Los anteriores se practicarán junto con la estructuras comunicativas: *Who's that?*
That's _____.

Finalmente, incluimos los nombres de establecimientos comerciales contemplados en la unidad 4 del libro "*East West Basics*" de Graves y Rein (1989:23):

Bank
 Bookstore
 Camera store
 Coffee shop
 Drugstore
 Movie theater
 Park
 Post office
 Shoe store

También, contemplamos los nombres de algunos objetos que pueden adquirirse en los anteriores establecimientos comerciales incluidos en el libro de "*East West Basics*" de Graves y Rein (1989:24):

Bread

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Toothpaste

Batteries

Map

Stamps

Postcard

Los nombres de los establecimientos y de los productos que ofrecen se reciclarán dentro del contexto de las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy _____? At _____.*

El anterior corpus de léxico fue elegido así ya que en el curso de Plan Global de Inglés que se imparte en el CEI, contempla hasta la unidad 4 en el primer examen del curso.

El desarrollo de cada una de las actividades lúdicas está descrito por los siguientes incisos, los cuales detallan la planeación, aplicación y evaluación de dichas actividades:

- a) Tipo de actividad: determinado según la clasificación de A.Wright et al. (1983: 3-4) (ver anexo p. 110)
- b) Objetivo lingüístico: el cual especifica los elementos lingüísticos y estructura gramatical practicados a través de la actividad lúdica.
- c) Objetivo comunicativo: el cual señala la función comunicativa reciclada durante el desarrollo de la actividad lúdica.
- d) Momento para la realización de la actividad.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

- e) Duración: tiempo estimado para su aplicación.
- f) Material: elementos de logística necesarios para el desarrollo de la actividad lúdica.
- g) Desarrollo y comentarios: este inciso describe la aplicación de la actividad lúdica en el salón de clase incluyendo algunas observaciones sobre las características de dicha actividad.
- h) Evaluación: instrumento que nos permite conocer el grado de alcance del objetivo para el cual fue diseñada la actividad lúdica.

Por otra parte, hemos considerado la clasificación de juegos elaborada por Wright et al. (1983; 3-4), la cual nos permite conocer el procedimiento que sigue cada tipo de actividad (ver anexo pp. 110), asimismo, incluimos una lista de frases elaborada por Wright et al., (1983: 8-13) que será útil para proporcionar las instrucciones de las actividades lúdicas en el idioma meta (ver anexo pp. 111-113)

Una vez hechas las observaciones anteriores, iniciamos, a continuación, la lista de las actividades lúdicas que conforman la propuesta central de este trabajo:

Actividad lúdica N°1: Matamoscas (Fly Swatters):

- a) Tipo de actividad: la actividad lúdica de "matamoscas" está clasificada como juego de palabras (*word games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p.110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de profesiones y ocupaciones contenidos en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein:

"artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher" (1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, welder, clown, radio announcer, chemist, mason. Reciclar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.* Practicar el alfabeto en inglés.

- c) **Objetivo comunicativo:** intercambiar información sobre profesiones.
- d) **Momento de aplicación:** se puede incluir la actividad de "matamoscas" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de profesiones contenido en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) y las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.* necesarias para intercambiar información sobre profesiones, así como el alfabeto en inglés. No obstante, esta actividad es notablemente dinámica y permite un cierre de clase agradable y diferente por lo que recomendamos incluirla al final de la sesión de clase.
- e) **Duración:** la actividad de "matamoscas" puede durar de 10 a 15 minutos o más dependiendo del tiempo de búsqueda de la información requerida en el juego por parte de los alumnos.
- f) **Material:** 2 matamoscas de plástico de diferentes colores.
- g) **Desarrollo:** 1.- Trazar en el pizarrón dibujos con forma de "moscas", con los nombres de las profesiones a reciclar durante la actividad lúdica como se muestra en la página 114 del anexo. 2.- Dividir al grupo en dos equipos que competirán entre sí. 3.- Pedir a un alumno de cada equipo a que pase al frente de la clase, una vez que ambos alumnos estén en el lugar señalado

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

proporcionar a cada uno un "matamoscas" de color diferente. 4.- Dictar en voz alta, en español, o deletrear, utilizando el alfabeto en inglés, el nombre de una de las profesiones por reciclar a fin de que alguno de los dos alumnos identifique primero dicho nombre y golpee con su matamoscas sobre la figura de "la mosca" que contiene escrita la palabra mencionada o deletreada por el maestro. El matamoscas de cada alumno, que es de diferente color, permitirá identificar con mayor facilidad cual de los alumnos encontró, en primer lugar, la palabra apropiada. 5.- Pronunciar apropiadamente la palabra de que se trata, y practicar sin equivocación. las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.* con alguno de los compañeros de su equipo.

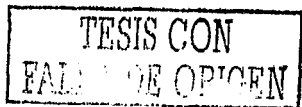
Nota final: debemos subrayar que la actividad lúdica de "matamoscas" pone en marcha, en principio, mecanismos propios de la memoria visual que, a través de las imágenes, coadyuvan a la práctica didáctica en la retención de elementos léxicos (ver 2.1.y 4.2). Asimismo, durante el juego de "matamoscas" se activan dispositivos de consolidación de la memoria auditiva, los cuales, a través de la repetición en voz alta, complementan a la práctica didáctica en la tarea de memorizar los nombres de las profesiones (ver 2.1.y 4.2). Es necesario, además, aclarar que el elemento competitivo que surge durante el desarrollo de esta actividad conlleva, como lo menciona Ur, "*a pleasurable tension (una tensión placentera)*" (1988:23), así, el objetivo derivado del enfrentamiento de los dos equipos es, básicamente, permitir que los alumnos descubran cual equipo es el más eficiente en encontrar rápida y correctamente las respuestas que le son demandadas, de este modo,

recomendamos especificar de antemano a los alumnos que si algún equipo resulta vencedor el otro debe aceptarlo sin recelo a fin de evitar roces personales. En la última fase del juego, sugerimos, asimismo, incluir alguna recompensa pequeña, como dulces o estrellas de papel, que será otorgada tanto a los miembros del equipo ganador como del perdedor, dichos premios son ampliamente recomendables ya que, como lo afirma Berbaum, *"atinadamente escogidos y presentados, permiten [...] aumentar la [retención] de un [dato]"* (1996:72).

- h) **Evaluación:** 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones reciclados ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 2: Teléfono descompuesto.

- a) **Tipo de actividad:** la actividad lúdica de "teléfono descompuesto" está clasificada dentro de los de juegos de palabras (*word games*) y de memoria (*memory games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) **Objetivo lingüístico:** practicar los nombres de los miembros de una familia contenidos en la tercera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989): *"husband, wife, father, mother, parents, son daughter, children, brother sister and cousin"* (1989: 16) Reciclar las estructuras comunicativas: *Who's that? That's my_____.* *S/he 's very good looking. Thank you.*



- c) **Objetivo comunicativo:** solicitar y proporcionar información sobre nombres de los miembros de una familia.
- d) **Momento de aplicación:** se puede incluir la actividad de "teléfono descompuesto" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de los nombres de los miembros de una familia contenido en la tercera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) y las estructuras comunicativas: *Who's that? That's my_____*. necesarias para intercambiar información sobre familiares. Recomendamos, no obstante, que el juego de "teléfono descompuesto" se incluya al final de la clase ya que los alumnos deben formar dos equipos por lo que deberán cambiar de lugar, para lo cual se invertirán alrededor de 5 a 10 minutos, asimismo, sugerimos incluir la actividad de **teléfono descompuesto** al final de la clase ya que es muy corta y entretenida lo que permite un cierre de sesión dinámico y atractivo.
- e) **Duración:** 15 a 20 minutos, incluyendo la fase de preparación de la actividad.
- f) **Material:** algunos pedazos de papel, pluma y las sillas del salón de clase.
- g) **Desarrollo:** 1.- Dividir a su grupo en dos equipos cuyos integrantes se alinearán, ya sea en sus asientos o de pie, a ambos lados del profesor. 2.- Llamar a los dos alumnos que se encuentren en alguno de los extremos, izquierdo o derecho, de cada fila, para entregarles un papel con tres nombres escritos de familiares, cabe señalar que dichos nombres deben ser los mismos para ambos equipos. 3.- Pedir a los alumnos que memoricen dichos nombres y regresen al lugar que les pertenece en la fila a fin de que, a la señal del maestro, repitan a su compañero de a lado, izquierdo o derecho según sea el caso, los nombres en cuestión y, a su vez, este compañero los

repetirá al alumno de al lado y así sucesivamente hasta que dichos nombres sean reportados al alumno que se encuentre al final de la fila quien los deberá pronunciar correctamente y en voz alta. 4.- Practicar sin error las estructuras comunicativas: *Who's that? That's my_____*, con el compañero de equipo que dictó los nombres de las ocupaciones por primera vez, para obtener un punto a favor. 5.- Realizar de nuevo todas las fases de la actividad lúdica con un estudiante diferente. Gana el equipo cuyos miembros reporten más veces y sin equivocación los nombres que le fueron proporcionados por el profesor y, asimismo, practiquen correctamente la estructura contemplada por el objetivo lingüístico.

Nota final: en esta actividad, la pronunciación intensiva de los elementos léxicos complementa a la práctica didáctica del vocabulario al poner en marcha mecanismos propios del recuerdo auditivo, los cuales favorecen la retención del material verbal reaprendido (ver 2.1).

Por otra parte, debemos subrayar que el elemento competitivo, incluido en el juego de "teléfono descompuesto", al ser canalizado positivamente por el profesor complementa dicha actividad lúdica al crear, como lo menciona Ur, "*a pleasurable tension (una tensión placentera)*" (1988:23). Del mismo modo, recomendamos incluir algunos premios significativos para ambos equipos, los cuales son ampliamente recomendables ya que, como lo afirma Berbaum, "*atinadamente escogidos y presentados, permiten [...] aumentar la [retención] de un [dato]*" (1996:72).

h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de los miembros de una familia reciclados ya sea al inicio de la siguiente sesión de

clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 3: La Papa Caliente (Hot Potato):

- a) Tipo de actividad: esta actividad está clasificada como juego de palabras (*word games*) y preguntas y respuestas (*question and answer games*) (Wright et al. 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de establecimientos comerciales contenidos en la cuarta unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein "record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: bread, toothpaste, batteries, map, stamps y postcard (1989: 23,24). Reciclar las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy _____? At _____.*
- c) Objetivo comunicativo: intercambiar información sobre profesiones.
- d) Momento de aplicación: se puede aplicar esta actividad lúdica una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de establecimientos comerciales contenido en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: "bread, toothpaste, batteries, map,

stamps y postcard" (1989: 23,24). y las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy_____? At_____*.necesarias para intercambiar información sobre productos en venta en un establecimiento, así como el alfabeto en inglés contemplado en la unidad dos del libro de "East West Basics".

- e) Duración: 5 a 10 minutos.
- f) Material: una pelota, una bola de estambre o un borrador. los cuales funcionarán, como "*papa caliente*".
- g) Desarrollo: 1.- Pedir a los alumnos que formen un círculo ya sea sentados o de pie dentro del salón. 2.- Dar la señal para que el alumno que tenga la bola de estambre o borrador, que hará las veces de "*papa caliente*". en sus manos la pase a su compañero de la izquierda o de la derecha, el cual tiene que mencionar en voz alta una palabra de vocabulario de establecimientos comerciales o de alguno de los productos que se expenden en dichos lugares cuando reciba la "*papa*". 3.- Arrojar la "*papa caliente*" a cualquiera de los compañeros a la vez que se hace la pregunta: *Where can I buy_____? 4.- Responder con algún nombre de establecimiento comercial: At_____ a la pregunta hecha por su compañero.*

Nota final: es necesario prevenir a los estudiantes que el alumno que reciba la "*papa*" y no mencione algún nombre de establecimiento y producto que se venda en el mismo o se equivoque al practicar la estructura comunicativa: *Where can I buy?.At_____*, durante su turno se hace merecedor a una sanción previamente designada por el profesor o sus propios compañeros lo que crea según lo menciona Ur: "*a pleasurable tension*"

(1988:23).

Debemos señalar que la pronunciación en voz alta de los nombres de los establecimientos comerciales y sus productos y de la estructura comunicativa: *Where can I buy? At _____*, activa los mecanismos de la memoria auditiva, los cuales refuerzan la permanencia de los elementos reaprendidos en la memoria operativa y, posteriormente, en la memoria duradera (ver 2.1).

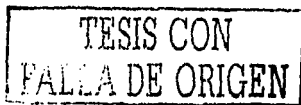
Por otra parte sugerimos una variante del juego que consistiría en solicitar a los alumnos que mencionen una palabra que rime con el establecimiento comercial o algún producto que se expenda en él que el alumno en turnos haya reciclado lo que, de acuerdo con la mnemotécnica del "*Método de Gancho*" (Klein 1994:456,481 Schmitt and McCarthy 1997:213), favorecería la evocación del léxico practicado.

- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de los establecimientos comerciales reciclados ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 4: Colgado (Hangman).

- a) Tipo de actividad: Esta actividad está clasificada como juego de dibujos (*picture games*) y de palabras (*word games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).

- b) Practicar los nombres de familiares contenidos en la tercera unidad del libro "East West Basics": *"husband, wife, father, mother, parents, son daughter, children, brother sister and cousin"* (1989:16) Reciclar las estructuras comunicativas: *Who's that? That's my_____.* *S/he 's very good looking. Thank you.* Repasar el alfabeto en inglés contemplado en la unidad 2 del libro "East West Basics".
- c) Objetivo comunicativo: solicitar y proporcionar información sobre los nombres de miembros de una familia.
- d) Momento de aplicación: se puede aplicar la actividad lúdica de "colgado" una vez que el profesor haya enseñado los nombres de familiares contenidos en la cuarta unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) *"husband, wife, father, mother, parents, son daughter, children, brother sister and cousin"* (1989: 16) así como las estructuras comunicativas: *Who's that? That's my_____.* *S/he 's very good looking. Thank you..* El juego del "colgado" es muy dinámico y de corta duración por lo que recomendamos incluirlo al final de la sesión. Sugerimos, asimismo, incluir este juego después de enseñar o repasar el alfabeto en inglés incluido en la segunda unidad del libro de "East West Basics".
- e) Duración: 7 a 10 minutos.
- f) Material: ninguno.
- g) Desarrollo: 1.- Dibujar en el pizarrón la figura de un cadalso con una línea punteada a su lado, como se muestra en la página 115 del anexo, el número de espacios de dicha línea deben coincidir con el número de letras que integra una palabra que el grupo habrá de adivinar. 2.- Seleccionar algún



alumno para que pase al frente. 3.- Solicitar al resto del grupo que pronuncien en voz alta, y en inglés, las letras del alfabeto que crean que integran la palabra escondida. 4.- Identificar y escribir la letra que pertenezca a la palabra escondida en los espacios que el grupo le indique. 5.- Practicar de manera coral, y con la palabra que haya sido adivinada, las estructuras. *Who's that? That's my _____*, con el alumno que se encuentra al frente.

Nota final: se debe aclarar al grupo que por cada error cometido el profesor dibujará poco a poco la figura de un muñeco que está a punto de "morir colgado" como se ve en la página 116 del anexo; si el profesor dibuja completamente la figura del "colgado" en el cadalso antes de que los alumnos adivinen la palabra, éstos pierden.

El juego de "colgado" implica la visualización intensiva de los nombres de los miembros de una familia en la lengua meta, dicha visualización propicia, a través de las imágenes, la permanencia de los datos reciclados (ver 2.1 y 4.2). Asimismo, la práctica en voz alta de los nombres de los miembros de una familia conlleva la intervención de la memoria auditiva, la cual favorece, también, la permanencia del léxico reaprendido en la memoria operativa y su eventual consolidación en la memoria duradera (ver 2.1 y 4.2).

h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de los miembros de una familia reciclados ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

lúdica.

Actividad lúdica N°5: **Cóctel de Frutas (Fruit Cocktail).**

- a) Tipo de actividad: Esta actividad está clasificada como juego de memoria (*memory games*) y de palabras (*word games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de establecimientos comerciales contenidos en la cuarta unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989): "*record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park*" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: "*bread, toothpaste, batteries, map, stamps y postcard*" (1989: 23,24). Reciclar las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy _____? At _____.*
- c) Objetivo comunicativo: intercambiar información sobre establecimientos comerciales y algunos de los productos que se vende en los mismos.
- d) Momento de aplicación: se puede incluir la actividad lúdica de "cóctel de frutas" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de establecimientos y algunos de los productos que se venden en los mismos contenido en la cuarta unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "*record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park*" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: "*bread, toothpaste, batteries, map, stamps y postcard*" (1989: 23,24). Así como las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy _____?*

At _____, necesarias para intercambiar información establecimientos comerciales y algunos productos que se venden en los anteriores y después de enseñar o repasar el alfabeto en inglés contenido en la segunda unidad del libro "East West Basics". Recomendamos que el juego de "cóctel de frutas" se desarrolle al término de la clase ya que es necesario mover de su lugar las sillas del salón, además, que dicho juego es notablemente dinámico lo que permite un cierre de sesión activo y entretenido.

- e) Duración: 15 a 20 minutos.
- f) Material: sillas del salón de clase.
- g) Desarrollo: 1.- Pedir a los estudiantes que formen un círculo con las sillas del salón de clase, una por alumno. 2.- Pronunciar en voz alta la frase: "fruit cocktail" que es la señal para que todos los alumnos cambien de asiento lo más rápidamente posible. 3.- Retirar, durante el cambio, una silla a fin de que alguno de los alumnos se quede sin lugar. El alumno que haya quedado sin lugar tiene que traducir al inglés y pronunciar apropiadamente el nombre de un establecimiento comercial que el profesor le demande en español y contestar apropiadamente la pregunta: *Where can I buy_____?* con la estructura gramatical: *At_____*. 4.- Repetir la frase "fruit cocktail" para que los estudiante se muevan, una vez más, de lugar. 5.- Continuar con la actividad hasta que todos los alumnos, pierdan su lugar al menos una vez.

Nota final: es recomendable aclarar a los alumnos que, al cambiar de asiento, no pueden ocupar el lugar que está a su lado o quedarse en el mismo.

Por otra parte, debemos anotar que la actividad de "fruit cocktail", al

contemplar una pronunciación intensiva en voz alta de los nombres de los establecimientos comerciales, conlleva la activación de los mecanismos de la memoria auditiva, los cuales complementan a la práctica en la memorización de los elementos verbales (ver 2.1 y 4.2). Asimismo, el juego de "fruit cocktail" hace posible el reciclaje de los elementos léxicos dentro de un contexto comunicativo cuando los alumnos activan la estructura: *Where can I buy_____? At_____*. lo que permite un procesamiento más profundo de la información, el cual resulta en una mayor probabilidad de consolidación del material léxico reaprendido (ver 4.2).

- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres reciclados de los establecimientos comerciales y algunos de los productos que en venta en los anteriores ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica

Actividad lúdica N°6: Mímica.

- a) Tipo de actividad: esta actividad pertenece al tipo de juegos de adivinanza y especulación (*guessing and speculation games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de los miembros de una familia contenidos en la tercera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: *East West Basics*: "*husband, wife, father, mother, parents, son, daughter,*

children, brother sister and cousin" (1989:16) Reciclar las estructuras comunicativas: *Who's that? That's my _____*.

- c) Objetivo comunicativo: intercambiar información sobre los miembros de una familia.
- d) Momento de aplicación: se puede incluir la actividad lúdica de "mímica" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de miembros de una familia contenido en la tercera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) "*husband, wife, father, mother, parents, son daughter, children, brother sister and cousin*" (1989:16) así como las estructuras comunicativas: *Who's that? That's my _____*, necesarias para intercambiar información sobre ocupaciones. El juego de "mímica" es notablemente dinámico y permite un cierre de clase activo y agradable por lo que recomendamos incluirlo al final de la sesión.
- e) Duración: 10 a 15 minutos, no obstante, los alumnos pueden prolongar la actividad de "mímica" durante el tiempo necesario.
- f) Material: algunas hojas de papel para hacer anotaciones, pluma, y gis (opcionalmente de colores).
- g) Desarrollo: 1.- Formar, dependiendo del tamaño del grupo, cuatro o cinco equipos, y asignar un alumno para que pase al frente y lea en silencio un nombre de los miembros de una familia, contenidos en la unidad 3 del libro "*Est West Basics*" (Graves and Rein 1989) escrito en una hoja de papel que el maestro entregará al estudiante que haya pasado al frente. 2.- Realizar movimientos de mímica a través de los cuales, sin emitir sonido alguno, el alumno tratará que sus compañeros adivinen el nombre del miembro de la

familia escrito en la hoja. 3.- Una vez adivinado el nombre del miembro de la familia, interrogar al compañero que se encuentre frente al resto del grupo utilizando la estructura de pregunta: *Who's that? That's my_____* 4.- Pedir al alumno que haya adivinado antes que los otros el nombre de alguno de los miembros de una familia que se levante lo más rápidamente posible de su lugar y golpee el pizarrón con el borrador a fin de distinguir de que alumno se trata. 4.- Pronunciar en voz alta y escribir correctamente el nombre adivinado en el pizarrón. 5.- Anotar, en alguna de las esquinas superiores del pizarrón, el récord de puntuación de los equipos a fin de identificar al equipo que adivine el mayor número de nombres y que será el ganador.

Nota final: cabe aclarar que el golpear el pizarrón con el borrador tiene como propósito evitar confusiones ya que con frecuencia dos o más estudiantes, de diferentes equipos, adivinarán la palabra casi simultáneamente.

Sugerimos que la escritura de los nombres de los miembros de una familia se haga con gises de colores ya que, así, se aumentan la posibilidad de memorización del léxico según las propiedades de la memoria visual (ver 2.1).

Debemos mencionar que, en la actividad lúdica de "mímica", la fase de repetición en voz alta de los elementos verbales refuerza la permanencia de dichos elementos a través de los mecanismos de la memoria auditiva lo que favorece la permanencia del material reciclado en la memoria operativa y lo consolida, eventualmente, en la memoria semántica (ver 2.1 y 4.2). asimismo, los movimientos realizados por los alumnos complementan, a través de la

memoria motora, a la práctica didáctica en la búsqueda de la permanencia del vocabulario reaprendido en el recuerdo a corto plazo (ver 2.1 y 4.2). Es necesario aclarar que el elemento de competencia que surgirá durante el desarrollo de esta actividad es natural, no obstante, recomendamos que el profesor entregue al final de la actividad un pequeño premio a todos los alumnos tanto ganadores como perdedores, lo cual aumenta en ellos el grado de motivación y de retención del material verbal reaprendido y disminuye las diferencias que podrían resultar de la competencia entre los alumnos (Ur 1988; Berbaum 1996).

- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de los miembros de una familia reciclados ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 7: **Palabras Revueltas.**

- a) Tipo de actividad: la actividad de "palabras revueltas" está clasificada como juego de palabras (*word games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de profesiones y ocupaciones contenidas en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher" (1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por

el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason. Repasar la ortografía y deletreo de nombres de profesiones en inglés.

- c) Momento de aplicación: se puede incluir la actividad lúdica de "palabras revueltas" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de profesiones contenido en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason, así como el alfabeto en inglés. Recomendamos incluir este juego al final de la clase porque es muy activo y de corta duración lo que permite un cierre de sesión dinámico y entretenido.
- d) Duración: 10 a 15 minutos.
- e) Material: tarjetas de fichas bibliográficas y marcador.
- f) Desarrollo: 1.- Escribir en las tarjetas de cartulina tamaño ficha bibliográfica, las sílabas en desorden que integran los nombres de las profesiones incluidas en la unidad uno del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason. asegurándose de escribir de los nombres de cada ocupación en pares como se aprecia en la página 117 del anexo. 2.- Dividir al grupo en dos equipos y hacer que un alumno de cada equipo, pase al frente. 3.- Colocar sobre el escritorio uno de los pares de tarjetas y pedir que los alumnos tomen una de éstas y escriban correcta y

lo más rápidamente posible el nombre de la profesión contenido en dicha tarjeta en el pizarrón. 4.- Pedir que los alumnos pronuncien dicho nombre correctamente y en voz alta e, inmediatamente después, den la señal a otro miembro de su equipo a fin que de pase al frente y repita el procedimiento con una nueva tarjeta.

Nota final: cabe aclarar a los alumnos que ganará aquel equipo cuyos elementos escriban y pronuncien la mayor cantidad de las palabras correctamente en menos tiempo. Es necesario señalar que el elemento de competencia que surgirá en el desarrollo de esta actividad es natural, no obstante, recomendamos que el profesor entregue al final de la actividad un pequeño premio a todos los alumnos tanto ganadores como perdedores, lo cual aumenta en ellos el grado de motivación y de retención del material verbal reaprendido y elimina cualquier diferencia que haya surgido entre los alumnos durante la competencia (Ur 1988; Berbaum 1996).

La actividad de palabras revueltas se ve reforzada tanto por los mecanismos de la memoria visual, en la fase de escritura de los nombres, como por los de la memoria auditiva que se activa cuando los alumnos pronuncian en voz alta los nombres de las profesiones (ver 2.1). Finalmente, si el profesor lo desea, y dispone de tiempo suficiente, puede incluir las tarjetas con sílabas escritas con diferentes colores lo que aumenta la posibilidad de consolidación del vocabulario en la memoria a largo plazo por medio del uso de recursos propios de la memoria visual (ver 2.1 y 4.2).

- g) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones recicladas ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al

final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad Lúdica N° 8: Gato con Mímica.

- a) Tipo de actividad: Esta actividad está clasificada como juego de *palabras* (*word games*) y de adivinanza y especulación (*guessing and speculation games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de profesiones y ocupaciones contenidos en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "*artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher*" (1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: *lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist* y *mason*, asimismo reciclar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes. I am / No, I'm not.*
- c) Objetivo comunicativo: solicitar y proporcionar información sobre profesiones
- d) Momento de aplicación: se puede incluir esta actividad lúdica una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de profesiones contenido en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: *lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist* y *mason*, así como las estructuras

comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*, necesarias para intercambiar información sobre ocupaciones.

- d) Duración: 5 a los 10 minutos.
- e) Material: hojas de papel y pluma.
- f) Desarrollo: 1.- Dividir al grupo en dos equipos y seleccionar, al azar, a uno de los miembros de cualquier equipo para que pase al frente. 2.- Proporcionar al estudiante que se encuentra al frente de la clase el nombre de dos profesiones escritas en una hoja de papel que tendrá que leer en silencio 3.- Pedir al alumno que, por medio de mímica, logre que sus compañeros de equipo adivinen dichos nombres. 4.- Solicitar que los alumnos practiquen, con los nombres de las profesiones que hayan sido adivinados, las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.* 5.- Anotar, cada vez que los alumnos adivinen los nombres de las profesiones y practiquen correctamente la estructura comunicativa en cuestión, ya sea una cruz o un círculo, según hayan decidido los alumnos, en el espacio que el equipo indique, con el propósito de completar una línea ya sea horizontal, vertical u oblicua en la figura del "gato" como se muestra en la página 118 del anexo. 6.- Solicitar al alumno que pasó al principio que designe a un estudiante del otro equipo para que repita el procedimiento e intente completar el "gato" antes que el equipo contrario.

Nota final: debemos aclarar a los alumnos que ganará el equipo que logre colocar las figuras en el orden correcto y complete, en primer lugar, el "gato".

Debemos mencionar que esta actividad pone en marcha mecanismos pertenecientes al sistema de memoria visual en el momento en que los

alumnos observan las evoluciones de su compañero, las cuales, al imitar el nombre de la profesión, refuerzan, a través del movimiento, la permanencia en la memoria operativa del vocabulario reciclado (ver 2.2 y 4.2). Asimismo, los movimientos de mímica, realizados por el alumno que se encuentra al frente, favorecen, por medio de los mecanismos de la memoria motora, la permanencia del material verbal reaprendido en el recuerdo a corto plazo del propio alumno (ver 2.2). En la actividad de "gato con mímica" encontramos, también, el elemento de competencia que, al ser canalizado por el profesor desde el principio del juego, complementa positivamente dicha actividad (Ur1988). Por último, recomendamos incluir alguna recompensa pequeña que será entregada a todos los alumnos, la cual, también, resulta útil para la retención a corto plazo del material verbal reciclado (Ur 1988; Berbaum 1996).

- g) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones recicladas ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 9: **Submarinos.**

- a) Tipo de actividad: la actividad de "submarinos" está clasificada como juego de adivinanza y especulación (*guessing and speculation games*) y de cartas (*card and board games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).

- b) **Objetivo lingüístico:** practicar los nombres de profesiones y ocupaciones contenidos en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher" (1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason. Reciclar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*
- c) **Objetivo comunicativo:** solicitar y proporcionar información sobre profesiones
- d) **Momento de aplicación:** se puede incluir la actividad lúdica de "submarinos" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de profesiones contenido en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason, así como las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*, necesarias para intercambiar información sobre ocupaciones. Recomendamos, sin embargo, que la actividad de "submarinos" sea incluida al final de la sesión ya que es necesario pegar las tarjetas sobre el pizarrón lo que requiere tiempo extra. Este tipo de juego es muy dinámico y corto por lo que sugerimos incluirlo como tarea final de la clase ya que permite un cierre de sesión dinámico y diferente.
- e) **Duración:** 10 a 15 minutos.
- f) **Material:** de 35 a 40 tarjetas rectangulares de cartón grueso (21.5 x 14 cms),

un marcador de color negro y cinta adhesiva.

- g) Desarrollo: 1.- Escribir las sílabas que integran los nombres de las profesiones por practicar en tarjetas de cartón de 21.5 x 14 cms. como se muestra en la página 119 del anexo . 2.- Adherir con cinta adhesiva, las tarjetas en el pizarrón en el orden que se muestra en la página 120 del anexo, no obstante los alumnos podrán observar únicamente la cara en blanco de dichas tarjetas. 3.- Pedir que un alumno pase al frente para que descubra las tarjetas que, a su juicio, contengan las sílabas que forman el nombre de alguna profesión, por ejemplo, la sílaba *teach* y después la sílaba *er* para formar así el nombre completo de la profesión: *teacher*. 4.- Una vez descubiertas las sílabas apropiadas que forman una palabra, pedir al alumno que practique las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes I am / No I'm not.*, con alguno de sus compañeros de grupo. 5.- Elegir a algún otro integrante del grupo para que continúe con la búsqueda de palabras y con la práctica de las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes I am / No I'm not.*

Nota final: en primera instancia, debemos señalar que la actividad lúdica de "submarinos" está diseñada para llevarse a cabo grupalmente, así, el alumno puede decidir que tarjeta voltear ya sea con ayuda de sus compañeros o individualmente según lo haya decidido la clase. Cabe aclarar que la actividad termina cuando el grupo encuentre todas las palabras con las sílabas apropiadas y practique intensivamente y sin equivocaciones la estructura comunicativa antes mencionada.

La actividad lúdica de "submarinos" permite la intervención de los

mecanismos propios de la memoria visual, los cuales entran en acción cuando los alumnos observan los nombres de las profesiones una vez que su compañero ha integrado alguna palabra durante la actividad coadyuvando a la práctica didáctica en la memorización de palabras en el ámbito del recuerdo a corto plazo (ver 2.2 y 4.2). Por otro lado, el profesor puede, incluso, diseñar las tarjetas con las sílabas utilizando marcadores de colores vivos y diferentes lo que aumenta la posibilidad de retención según los principios del recuerdo visual (ver 2.1). Asimismo, la práctica de la estructura comunicativa: *Are you a(n)...? Yes I am / No I'm not.*, implica la intervención de los mecanismos de la memoria auditiva, los cuales forman una huella ecoica de la información reaprendida favoreciendo la permanencia del vocabulario reciclado en la memoria operativa, lo que, eventualmente, resulta en la consolidación posterior del material verbal en la memoria duradera (ver 2.1).

- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones recicladas ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 10: Cafetear (Coffee Pot).

- a) Tipo de actividad: esta actividad está clasificada como juego de palabras (*word games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).

- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de establecimientos comerciales contenidos en la tercera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: "bread, toothpaste, batteries, map, stamps y postcard" (1989: 23,24) así como las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy _____? At _____.*
- c) Objetivo comunicativo: solicitar y proporcionar información sobre establecimientos comerciales ya algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos.
- d) Momento de aplicación: se puede incluir la actividad lúdica de "cafetear" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de establecimientos comerciales contenidos en la tercera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: "bread, toothpaste, batteries, map, stamps y postcard" (1989: 23,24). así como las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy _____? At _____.*
- e) Duración: 15 a 20 minutos.
- f) Material: esta actividad no requiere de material especial.
- g) Desarrollo: 1.- Solicitar a uno de los alumnos del grupo que abandone el salón, una vez afuera, proporcionar a dicho estudiante el nombre de dos o tres establecimientos comerciales para que los memorice. 2.- Pedir al alumno que entre de nuevo en el salón para situarse al frente de la clase a fin de ser

interrogado por sus compañeros con preguntas en las que el verbo "cafetear" substituya a cualquier verbo común. Esto permitirá al grupo inferir, de acuerdo con las respuestas a las preguntas realizadas, el nombre de cada uno de los establecimientos comerciales que el alumno ha memorizado, por ejemplo: "¿Cuántas veces cafeteas? 5 o 6 veces a la semana" "¿Con quién cafeteas? Con una gran variedad de personas" "¿Con qué frecuencia cafeteas? En la mañana o por la tarde", etc. 3.- Inmediatamente después que algún integrante del grupo crea haber adivinado alguno de los nombres de los establecimientos comerciales que su compañero tiene en mente, hacer la pregunta: *Where can I buy _____?* a dicho compañero a la cual, este último, debe contestar: *At _____.*

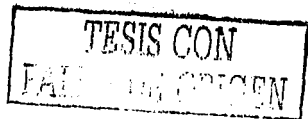
Nota final: Hacemos la observación de que esta actividad es óptima para la integración grupal por lo que recomendamos hacerla con el total de la clase. Los alumnos pueden hacer las preguntas en español ya que, en este momento del curso, los alumnos no poseen todavía la competencia lingüística suficiente para efectuarlas en la lengua meta. Es necesario aclarar que el alumno que está siendo interrogado no debe mencionar el nombre de la profesión en ningún momento, del mismo modo, recomendamos a los alumnos que no podrán incluir la interrogante: ¿Dónde cafeteas?

La actividad lúdica de "cafetear" conlleva un reciclaje intensivo de las estructuras comunicativas: *Where can I buy _____?* *At _____* lo cual permite un procesamiento profundo del material verbal reaprendido y fortalece la permanencia de los nombres de las ocupaciones en la memoria operativa y enriquece a la práctica didáctica (ver 4.2).

- h) **Evaluación:** 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de los establecimientos comerciales y algunos de los productos que se expenden en los anteriores ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario.
- 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 11: Líneas Cruzadas.

- a) Tipo de actividad: la actividad lúdica de "líneas cruzadas" está clasificada como juego de palabras (*word games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de profesiones contenidos en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher" (1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason.
- Reciclar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*
- c) Objetivo comunicativo: intercambiar información sobre profesiones.
- d) Momento de aplicación: se puede incluir la actividad lúdica de "líneas cruzadas" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de profesiones contenido en la primera unidad del libro *East West Basics* de



- Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason, así como las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*, necesarias para intercambiar información sobre ocupaciones. Recomendamos, asimismo, incluir el juego de "líneas cruzadas" al final de la clase ya que se debe hacer un uso intensivo del pizarrón.
- e) Duración: 15 a 20 minutos, sin embargo, el profesor debe contemplar de 5 a 10 minutos extra para escribir las sílabas de los nombres de las profesiones ocupando el área total del pizarrón.
- f) Material: gis (opcionalmente de colores).
- g) Desarrollo: 1.- Escribir previamente en el pizarrón, lo más alejado posible unas de otras, las sílabas que integran todos los nombres de las profesiones a reciclar como se muestra en la página 121 del anexo. 2.- Pedir a alguno de los alumnos que pase al frente a fin de que una las sílabas que integran cualquiera de los nombres de las ocupaciones escritos en el pizarrón por medio de líneas sin que ninguna de éstas últimas se cruce o toque. 3.- Solicitar al alumno que se encuentre frente a la clase que practique las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*, con sus compañeros de grupo una vez que haya relacionado correctamente las sílabas que forman alguno de los nombres de las profesiones. 4.- Seleccionar a otro alumno del grupo a fin de que repita los pasos de la actividad lúdica.

Nota final: la actividad de "líneas cruzadas" está diseñada para realizarse de manera grupal. Cabe señalar que la práctica de las estructuras

comunicativas debe hacerse sin error y en forma coral con el total del grupo.

La actividad de "líneas cruzadas" implica la observación continua de los nombres de profesiones escritos en el pizarrón lo que, a través de los mecanismos de la memoria visual, favorece la consolidación de las palabras complementando a la práctica didáctica (ver 2.2 y 4.2). Asimismo, el reciclaje del vocabulario de profesiones durante la práctica de la estructura comunicativa: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*, permite un procesamiento profundo del material verbal reaprendido, lo cual fortalece su permanencia en la memoria operativa y enriquece a la práctica didáctica (ver 4.3).

- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones recicladas ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 12: Lotería de Deletreo de Palabras (Bingo).

- a) Tipo de actividad: la actividad lúdica de "lotería de deletreo de palabras" está clasificada como juego de palabras (*word games*) y de mesa (*card and board games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de profesiones contenidos en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: *"artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher"*

(1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, welder, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, waiter, chemist y mason. Reciclar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No. I'm not.* Practicar el alfabeto en inglés.

- c) **Objetivo comunicativo:** intercambiar información sobre profesiones.
- d) **Momento de aplicación:** se puede incluir la actividad lúdica de "lotería de deletreo de palabras" una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de profesiones contenido en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason, así como las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No. I'm not.* Es recomendable, asimismo, que esta actividad se haga después que el profesor haya enseñado el alfabeto en inglés.
- e) **Duración:** 20 a 25 minutos.
- f) **Material:** de 20 a 30 hojas de papel, según la cantidad de alumnos, con el diseño se muestra en la página 122 del anexo y objetos pequeños que funcionen como fichas.
- g) **Desarrollo:** 1.- Entregar a cada uno de sus estudiantes una hoja con los nombres de las ocupaciones, como se describe en la página 122 del anexo, y una cantidad de objetos pequeños, "fichas", que debe ser de igual número que los nombres escritos en la hoja. 2.- Deletrear en voz alta, utilizando el alfabeto en inglés, el nombre de alguna de las profesiones por reciclar. 3.-

Colocar una ficha sobre el nombre deletreado si éste se encuentra escrito en la hoja proporcionada por el maestro. 4.- Practicar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*, con el profesor.

Nota final: debemos advertir a los alumnos que éstos deben procurar colocar todas sus fichas sobre los nombres contenidos en su hoja antes que sus demás compañeros y, cuando lo logren, gritar en voz alta "bingo" que es la señal para indicar que han finalizado de colocar sus fichas. Debemos aclarar que este juego está diseñado para que más de un alumno coloque las fichas en los espacios correspondientes de las tarjetas antes que sus demás compañeros por lo que el reaprendizaje de la estructura comunicativa para intercambiar información sobre profesiones será continuo.

La actividad de "lotería de deletreo de palabras", conlleva una observación intensiva de los nombres de las ocupaciones escritos en las tarjetas proporcionadas por el profesor lo que activa los mecanismos de la memoria visual, los cuales, a través de dicha observación, favorecen la permanencia del léxico reaprendido en el recuerdo a corto plazo (ver 2.1 y 4.2), de la misma manera, tanto el deletreo de los nombres de las profesiones como la práctica en voz alta de la estructura comunicativa para dar información sobre ocupaciones personales ponen en marcha los dispositivos de la memoria auditiva que forman una huella ecoica que fortalece la permanencia de los nombres reciclados en el recuerdo a corto plazo, lo que aumenta la posibilidad de una eventual consolidación de dichos nombres en la memoria duradera (ver 2.1 y 4.2), aunado a esto último, debemos mencionar que el reciclaje del vocabulario de profesiones, durante el reaprendizaje de las

estructuras comunicativas permite, también, un procesamiento profundo del material verbal repasado, lo cual fortalece su permanencia en la memoria operativa y enriquece a la práctica didáctica (ver 4.2).

- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones recicladas ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica N° 13: Adivinar Dibujos (Predicting Pictures).

- a) Tipo de actividad: ésta es del tipo de juegos con ilustraciones (*pictures games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de establecimientos comerciales contenidos en la cuarta unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: *East West Basics* de Graves y Rein: "record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: "bread, toothpaste, batteries, map, stamps y postcard" (1989: 23,24)..Así como las estructuras comunicativas: *Excuse me. Where can I buy_____?*
At_____.
- c) Objetivo comunicativo: intercambiar información sobre establecimientos comerciales y algunos de los productos que se expenden en ellos.
- d) Momento de aplicación: la actividad de "adivinar dibujos" puede ser realizada

una vez que el profesor haya enseñado los nombres de establecimientos comerciales y algunos de los productos que se venden en ellos contenidos en la unidad cuatro del libro "East West Basics" de Graves y Rein "record store, bank, supermarket, parking lot, post office, bakery, movie theater, coffee shop, drugstore and park" y algunos de los productos que se expenden en dichos establecimientos: "bread, toothpaste, batteries, map, stamps y postcard" (1989: 23,24), no obstante, recomendamos incluir este juego al final de la clase por que es muy ágil y permite un cierre de sesión notablemente dinámico y diferente.

e) Duración: 10 a 15 minutos.

f) Material: 9 hojas de cartulina tamaño carta con dibujos extraídos del libro "East West Basics" Graves y Rein (1989:24) como se muestra en las páginas 123-126 del anexo ..

g) Desarrollo: 1.- Mostrar a los alumnos una hoja de cartulina con la imagen en desorden de uno de los nombres de los establecimientos comerciales a reciclar durante en el juego, como se muestra en las páginas 123-126 del anexo. 2.- Pedir a los alumnos que adivinen lo más rápidamente posible de que establecimiento comercial se trata. 3.- Una vez descubierto el establecimiento en cuestión, pronunciar correctamente, en inglés y en voz alta, el nombre de éste y posteriormente incluirlo en la práctica de la estructura comunicativa: *Where can I buy _____? At _____* 4.- Repetir el procedimiento con una ilustración diferente.

Nota final: en primer lugar debemos mencionar que la presente actividad de está diseñada para llevarse a cabo grupalmente

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La actividad lúdica de "adivinar dibujos" implica un uso intensivo de imágenes cuyo vínculo con el léxico reciclado facilita, a través de los mecanismos del recuerdo visual, la evocación del léxico reaprendido (ver 2.1 y 4.2), asimismo, debemos mencionar que el reciclaje del vocabulario de establecimientos comerciales y algunos de los productos que se expenden en ellos, durante la práctica de las estructuras comunicativas: *Where can I buy _____? At _____*, permite un procesamiento profundo del material verbal repasado, lo cual fortalece su permanencia en la memoria operativa y enriquece a la práctica didáctica (ver 4.2).

Actividad lúdica N°14: Dibujos y Palabras (Picture/Text Matching).

- a) Tipo de actividad: la actividad de "dibujos y palabras" está clasificada como juego con imágenes (*picture games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) Objetivo lingüístico: practicar los nombres de profesiones contenidos en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "*artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher*" (1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: *lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason*. Reciclar las estructuras comunicativas para intercambiar información sobre ocupaciones: *are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not*.
- c) Objetivo comunicativo: intercambiar información sobre profesiones.
- d) Momento de aplicación: la actividad lúdica de "dibujos y palabras" puede ser incluida una vez el profesor haya presentado el vocabulario de profesiones

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

incluido en la primera unidad del libro "*East West Basics*" de Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason. Recomendamos, no obstante, incluir este juego al final de la clase por que es muy ágil y permite un cierre de clase notablemente dinámico y entretenido.

- e) Duración: 10 a 15 minutos.
- f) Material: dibujos tamaño carta de las profesiones contenidas en el libro "*East West Basics*", de Graves y Rein (1989) que pueden ser fotocopiados del anexo del presente trabajo y de los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason, incluidos en la páginas 127-147 del anexo, un par por cada ocupación. Sugerimos, asimismo, adherir los dibujos de las ocupaciones sobre papel cartulina a fin de lograr un mejor manejo de este material. Pares de tarjetas tamaño media carta (21.5 x 14 cms.) de cartulina gruesa con los nombres de las profesiones a reciclar que el maestro debe elaborar como se muestra en la página 148 del anexo. Cinta Adhesiva.
- g) Desarrollo: 1.- Dividir al grupo en dos equipos, los cuales competirán entre sí. 2.- Colocar desordenadamente las tarjetas con las ilustraciones y las tarjetas con los nombres de las profesiones por practicar sobre el escritorio. 3.- Elegir a un alumno de cada equipo para que se coloque frente del escritorio. 4.- Dar una señal para que los alumnos busquen entre las

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

tarjetas, lo más rápidamente posible y correctamente, el par que contenga el dibujo de alguna ocupación y el nombre de ésta. 5.- Pronunciar en inglés, sin error y en voz alta, del nombre de la ocupación ilustrada. 6.- Practicar correctamente las estructuras comunicativas para proporcionar información sobre profesiones: *are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*, a fin de obtener un punto a favor de su equipo una vez que hayan formado correctamente el par con del nombre y la ilustración.

Como complemento de esta actividad, sugerimos incluir una fase en la que se contemple el uso de una mnemotécnica conocida como la "palabra clave", la cual consiste en elaborar imágenes mentales originales y creativas sobre las profesiones recicladas y describirlas al resto del grupo o equipo (Klein 1994:456,481 Schmitt and McCarthy 1997:214).

Nota final: debemos advertir a los alumnos que, una vez que hayan formado correctamente el par del nombre de la profesión con su ilustración y han practicado correctamente la estructuras comunicativas contempladas en el objetivo comunicativo, deberán seleccionar a dos nuevos compañeros, uno de cada equipo, para que repitan el procedimiento del juego. Gana el equipo que acumule más puntos. En la actividad lúdica de "dibujos y palabras" encontramos el elemento competitivo que, al ser canalizado por el profesor desde el principio del juego, complementa positivamente dicha actividad (Ur 1988). Recomendamos, sin embargo, incluir alguna recompensa pequeña que será entregada a todos los alumnos, la cual, también, resulta útil para la retención a corto plazo del material verbal reciclado (Ur 1988; Berbaum 1996).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La actividad lúdica de "dibujos y palabras", implica un manejo intensivo de las ilustraciones y de los nombres escritos de las profesiones recicladas. dicho manejo activa los mecanismos de la memoria visual, los cuales fortalecen la permanencia de los elementos léxicos reciclados en la memoria operativa lo que complementa y enriquece a la práctica didáctica, realizada a través del juego (ver 2.2 y 4.2). De la misma manera, el reciclaje de los nombres de las profesiones a través de las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am /No, I'm not.*, conlleva la formación de una huella ecoica, la cual fortalece la permanencia de los elementos léxicos reaprendidos durante la práctica didáctica en la memoria operativa (ver 2.1). asimismo, debemos mencionar que el reciclaje del vocabulario de profesiones, durante la práctica de las estructuras comunicativas permite un procesamiento profundo del material verbal repasado, lo cual fortalece su permanencia en la memoria operativa y enriquece a la práctica didáctica (ver 4.2).

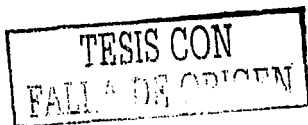
- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones recicladas ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Actividad lúdica No15: **¿Y tú a qué te dedicas?**

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- a) Tipo de actividad: La presente está clasificada como juego de dibujos (*picture*)

- games*) (Wright et al., 1983) (ver anexo p. 110).
- b) **Objetivo lingüístico:** practicar los nombres de profesiones contenidos en la primera unidad del libro *East West Basics* de Graves y Rein: "artist, athlete, businessman, doctor, engineer, movie star, reporter, singer, and teacher" (1989: 6,87) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason
Reciclar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*
- c) **Objetivo comunicativo:** intercambiar información sobre profesiones
- d) **Momento de aplicación:** Esta actividad se puede realizar una vez que el profesor haya enseñado el vocabulario de profesiones incluido en la primera unidad del libro "East West Basics" de Graves y Rein (1989) y los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo: lawyer, architect, waiter, psychologist, physicist, archaeologist, shopkeeper, clown, radio announcer, welder, chemist y mason, así como las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am /No, I'm not.* Recomendamos, no obstante, que este juego se incluya al final de la clase por que es muy ágil y permite un cierre notablemente dinámico y entretenido. Asimismo, sugerimos que el profesor enseñe previamente el alfabeto en inglés.
- e) **Duración:** 10 a 15 minutos.
- f) **Material:** ilustraciones de profesiones del libro "East West Basics" de Graves y Rein (1989:6) y de los nombres de profesiones extras sugeridos por el autor del presente trabajo. Éstas están contenidas en las páginas 149-151 del



anexo . Aconsejamos, no obstante, adherir dichos dibujos sobre tarjetas de cartulina gruesa (6.5x5cms) a fin de lograr un mejor manejo. El maestro debe asegurarse de incluir al menos 3 tarjetas de cada ilustración para la cual puede fotocopiar los dibujos de las ocupaciones incluidos en las páginas 149-151 del anexo. Una grabadora y un cassette con música modernaailable.

- g) Desarrollo: 1.- Pedir a los alumnos que despejen lo más posible el área del salón a fin de dejar espacio suficiente que permita a los alumnos desplazarse sin dificultad. 2.- Entregar, por lo menos, tres tarjetas con los dibujos de las profesiones por reciclar a cada uno de sus alumnos. 3.- Reproducir el cassette de músicaailable en la radiograbadora y pedir a los alumnos que, a la par de la música, se desplacen a voluntad por el área despejada del salón. 4.- Pedir a los alumnos que formen, lo más rápidamente posible, parejas con sus compañeros, inmediatamente después que la música deje de tocar.. 5.- Una vez formada la pareja, solicitar a ambos alumnos que, por turnos, imiten con movimientos de mímica la profesión representada de cada una de las tarjetas que tienen en mano a fin de que su compañero adivine el nombre de dicha ocupación. 6.- Deletrear, sin equivocación el nombre de las profesiones que se encuentren en las tarjetas. 7.- Practicar las estructuras comunicativas: *Are you a(n)...? Yes, I am / No, I'm not.*

Por último, sugerimos la inclusión de una mnemotécnica que es puede ser agradable y complementaria para la retención del vocabulario reciclado, esta mnemotécnica es conocida como la "palabra clave", la cual consiste en elaborar imágenes mentales originales y creativas sobre las profesiones

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



recicladass y describirlas al resto del grupo o equipo (Klein 1994:456,481 Schmitt and McCarthy 1997:214).

Nota final: Debemos aclarar que la actividad lúdica de "¿Y tú a qué te dedicas?" está diseñada para llevarse a acabo en grupo.

Debemos señalar, asimismo, que en el momento en el profesor observe que la mayoría de alumnos haya completado las etapas de la actividad, este vuelve a hacer sonar la música para que los estudiantes cambien una vez mas de lugar y, en el momento en que pare la música, busquen una nueva pareja para efectuar una vez más el procedimiento del juego. así, el maestro continuará tocando la música hasta que cada alumno haya practicado con el mayor número de sus compañeros de grupo. Es necesario, no obstante, advertir a los alumnos que, una vez inicie la música deben cambiar de compañero y formar siempre parejas ya que, de lo contrario, el profesor aplicará alguna pequeña sanción, como repetir de memoria 5 nombres de profesiones, traer dulces para a sus compañeros la clase siguiente, etc., lo que crea, como lo menciona Ur "a *pleasurable tension (una tensión placentera)*" (1988:23).

En esta actividad, intervienen los mecanismos de tres sistemas de memoria diferentes, en primer lugar, los de la visual, a través de las ilustraciones; los de la motora, en la etapa de la adivinanza por medio de mímica; y los de la auditiva, en la fase de deletreo, estos mecanismos favorecen la consolidación del material léxico reciclado resultando en una práctica didáctica altamente enriquecida, la cual aumenta la posibilidad de permanencia de las palabras de la lengua extranjera en el ámbito de la

memoria operativa, lo que inicia, a su vez, la integración del léxico en el recuerdo duradero (ver 2.1 y 4.2).

- h) Evaluación: 1.- Solicitar a los alumnos que evoquen los nombres de las profesiones recicladas ya sea al inicio de la siguiente sesión de clase o al final de la semana para evaluar los resultados del reciclaje didáctico del vocabulario. 2.- Incluir un breve examen al final de la unidad de estudio que contenga preguntas específicas sobre el léxico reaprendido a fin de valorar la efectividad de la práctica didáctica realizada a través de la actividad lúdica.

Una vez que hemos descrito las actividades lúdicas propuestas por el presente trabajo, debemos sugerir, al respecto de la planeación, aplicación y evaluación de dichas actividades, que al término de cada una de ellas, el profesor realice una breve retroalimentación sobre el desarrollo de la mismas a fin de que los alumnos reflexionen sobre las diferentes estrategias que se utilizaron y su grado de efectividad, lo que sensibilizará a los alumnos sobre los recursos para la memorización de datos que el profesor a puesto a su disposición, ya sea del tipo visual, auditivo, motor, mnemotécnico, etc., de los cuales el estudiante seleccionará los más apropiados y útiles para su técnica personal de estudio.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

6. Conclusiones.

Uno de los objetivos centrales de la enseñanza de un idioma extranjero es lograr que los alumnos desarrollen una competencia comunicativa que les permita comunicarse apropiadamente a través de la lengua meta. Dicho objetivo requiere de la integración de una competencia léxica, la cual depende, en gran medida, de la retención de elementos verbales cuyo proceso de internalización resulta difícil ya que, con frecuencia, la metodología o enfoque adoptados en la enseñanza de una lengua extranjera no lo contemplan, aunado al hecho de que el profesor del idioma meta tampoco se ocupa de este proceso como es debido. Ante esta problemática, proponemos el uso de la actividad lúdica que, si bien, ha sido aplicada pedagógicamente, no ha sido utilizada con un propósito mnemónico y, menos aún, con el objetivo de lograr la retención del vocabulario de una lengua extranjera. Hemos tratado de resaltar la importancia de la práctica didáctica del léxico de una lengua extranjera y las posibilidades que dicha práctica ofrece al ser realizada en un formato de actividad para activar los diferentes sistemas de memoria, mencionados en este trabajo, a saber, la memoria operativa, la sensorial y la emocional, etc., y los cuales, al ofrecer opciones de estrategias y estilos los alumnos, favorecen la organización e integración del léxico practicado. Dicha activación permite la intervención de elementos tanto cognitivos como afectivos que, al conjugarse, convierten a la práctica didáctica en una herramienta pedagógica atractiva, dinámica y útil para la memorización de datos.

En este trabajo, hemos, en el capítulo 1, explicado el concepto de aprendizaje y

su relación con la memoria según Cook y Mayer (1983) en Martínez Mediano (2002) y hemos examinado el tratamiento que se ha dado al aprendizaje del vocabulario en el contexto de una lengua extranjera. En el capítulo 2, hemos definido el concepto de memoria y hemos prestado particular atención a los sistemas de retención que tienen una aplicación directa en el ámbito educativo. Asimismo, hemos abordado los aspectos más importantes de un sistema de memoria de reciente reivindicación: la memoria emocional. En el capítulo 3, hemos estudiado el concepto de vocabulario y algunas de las tendencias didácticas recientes en la enseñanza de lenguas extranjeras. Hemos, igualmente, justificado la importancia del aprendizaje del léxico de contenido en el proceso de comunicación y su relación con la memoria operativa. En el capítulo 4, hemos explicado el concepto de actividad lúdica y analizado el papel de este tipo de actividad en la práctica didáctica para la retención de léxico.

Cada uno de los temas anteriores, nos permitió entender parte del proceso de enseñanza-adquisición del léxico de una lengua extranjera, una vez que entendimos dicho proceso retomamos dicho temas a fin de justificar la aplicación de las actividades lúdicas para el recuerdo a corto plazo del vocabulario de una lengua extranjera, dicha clase de recuerdo, a pesar de ser de corta duración, es el paso previo que permite la consolidación del material verbal en la memoria a largo plazo lo que permite el aprendizaje permanente de dicho material.

Debemos aclarar que durante la elaboración de la propuesta del presente trabajo, el autor consideró el vocabulario de profesiones incluido en la unidad uno del libro "*East West Basics*" de Graves y Rein (1989). No obstante, el léxico incluido en la unidad del libro mencionado, contemplaba un corpus mínimo, lo que disminuía las posibilidades de la propuesta incluida en el presente trabajo, así, el mismo autor

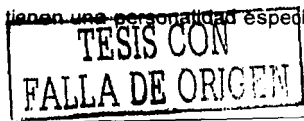
decidió incluir una lista de 12 nombres extra de ocupaciones. Asimismo, el autor contempló vocabulario incluido en la segunda, tercera y cuarta unidad del libro de "East West Basics" ya que el primer examen, aplicado en el curso de PG Basics de inglés en el CEI Acatlán, abarca las anteriores unidades.

Debemos señalar, asimismo, que este trabajo es solamente un punto de referencia sobre el diseño, aplicación y evaluación de las actividades lúdicas para la retención del léxico de una lengua extranjera. A partir de ello, el profesor de lenguas extranjeras rediseñará y adaptará las actividades incluidas en esta propuesta de acuerdo con sus objetivos y necesidades académicas personales o, incluso, propiciar que los mismos alumnos sean quienes ajusten y modifiquen las actividades lúdicas, aquí propuestas, según sus estilos o estrategias de aprendizaje, siempre, dentro del marco de un aprendizaje colaborativo.

Cabe, también, aclarar que el propósito de este trabajo no ha sido proporcionar una lista exhaustiva de actividades lúdicas, sino dar sólo algunos ejemplos cuyo propósito central sea mostrar como intervienen los mecanismos de la memoria en la práctica didáctica, como funciona dicha práctica y como puede ser evaluada.

Esta propuesta implica, también, algunos riesgos que resultan del trabajo en grupo que conlleva la aplicación de una actividad lúdica, ya que el involucramiento y la participación del alumno son totalmente voluntarios lo que puede implicar que factores imponderables, como el estado ánimo, el estrés, las relaciones interpersonales previas de los participantes e, incluso, la hora y el día en que se proceda con la práctica didáctica, intervengan inevitablemente en el desarrollo del juego.

Tampoco debemos olvidar que los alumnos tienen una personalidad específica y

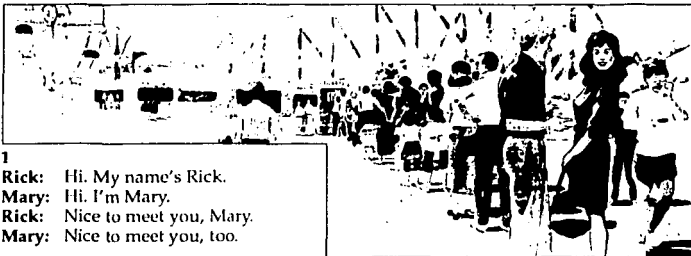


que cada uno de ellos reacciona a la aplicación de una actividad lúdica de manera distinta. Así, el profesor de idiomas debe ser cauteloso, sensitivo e intuitivo en la decisión de incluir cierto tipo de actividades. La propuesta de este trabajo, incluye diversos tipos de juegos de los cuales el maestro puede escoger el mas apropiado para su clase. Es importante aclarar que el maestro debe considerar especialmente aquellos alumnos introvertidos o de situación especial ya sea por su edad o algún impedimento físico a fin de no propiciar situaciones de riesgo. Así, a juicio del profesor, cada actividad puede modificarse libremente o ser sólo una guía para la elaboración de nuevas actividades a fin de que el maestro adapte los juegos a la situación particular de su clase.

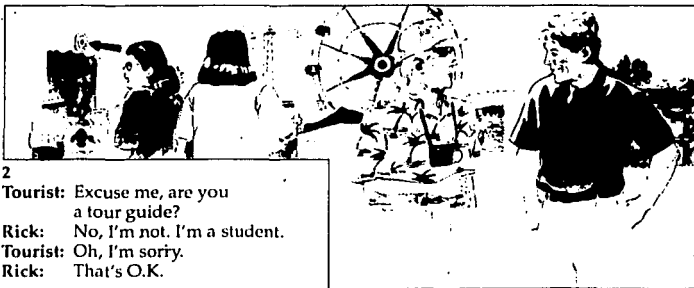
Finalmente debemos señalar que el tema de la práctica didáctica a través de las actividades lúdicas es, aún, muy rico en cuestiones y problemas cuyas respuestas y soluciones requieren un estudio que, debido a su extensión, rebasaría los límites del presente trabajo. Pensemos, por ejemplo, en la necesidad de evaluar rigurosamente el momento idóneo de aplicación, la cantidad apropiada de información que se debe incluir y la frecuencia que debe tener el reaprendizaje didáctico, dichas cuestiones, no obstante, están en espera de respuesta y pueden ser tema de futuros trabajos.

CONVERSATION

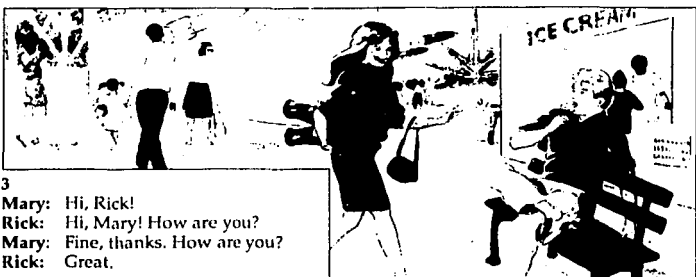
Listen and practice with a partner.



1
Rick: Hi. My name's Rick.
Mary: Hi. I'm Mary.
Rick: Nice to meet you, Mary.
Mary: Nice to meet you, too.



2
Tourist: Excuse me, are you
a tour guide?
Rick: No, I'm not. I'm a student.
Tourist: Oh, I'm sorry.
Rick: That's O.K.



3
Mary: Hi, Rick!
Rick: Hi, Mary! How are you?
Mary: Fine, thanks. How are you?
Rick: Great.

SPEAKING

1 Introducing yourself: *Hi. My name's...*

I am Judy Stone.

My name is Mike Miller.

I'm Judy Stone.

My name's Mike Miller.

I am - I'm

My name is - My name's

1. *Pair work.* Practice the conversation.

Mike: Hi. My name's Mike Miller.

Judy: Hi, Mike. I'm Judy Stone.

Mike: Nice to meet you, Judy.

Judy: Nice to meet you, too.



Now practice the conversation again.
Use your own name.

2. *Class activity.* Meet five classmates.

2 Greeting someone: *How are you?*

How are you?

Fine.

O.K.

Pretty good.

Not bad.

Great!

1. *Pair work.* Practice the conversation.

Carlos: Hi, Kazuko.

Kazuko: Hi, Carlos. How are you?

Carlos: Fine, thanks. How are you?

Kazuko: Great!



Now practice the conversation again.
Use your own name.

2. *Class activity.* Greet five classmates.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3 Identifying someone: *Excuse me, are you...?*

Are you Tom Cruise?	Yes, I am. No, I'm not.
---------------------	----------------------------

1. Pair work. Practice the conversation.

- A: Excuse me, are you
Julia Roberts?
B: No, I'm not. I'm Mary Hall.
A: Oh, I'm sorry.
B: That's O.K.

Now practice the conversation again.
Student B: Use your own name.



2. Pair work. Practice the conversation.

- A: Excuse me, are you
Tom Cruise?
B: Yes, I am.
A: Hi. My name's Rick Long.
B: Nice to meet you, Rick.
A: Nice to meet you, too.

Now practice the conversation again.
Student A: Use your own name.
Student B: You are Tom Cruise or Julia Roberts.



3. Class activity.



- Write your name on three pieces of paper.
- Put the pieces of paper into a box.
- Choose three new names from the box.
- Find the three classmates.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4 Vocabulary: Jobs

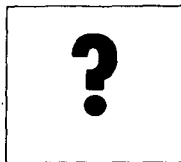
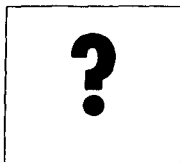
1. *Pair work.* Match the words with the pictures. Then practice saying the words.

- h 1. an artist
 ___ 2. an athlete
 ___ 3. a businessman
 ___ 4. a doctor
 ___ 5. an engineer
 ___ 6. a movie star
 ___ 7. a reporter
 ___ 8. a singer
 ___ 9. a teacher



Use **a** before consonants. → a movie star
 Use **an** before vowels. → an athlete

2. *Group work.* Complete the sentences about famous people.



Julia Roberts is a movie star.
 _____ is a movie star, too.

Michael Jordan is an athlete.
 _____ is an athlete, too.

Now make sentences about other famous people.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

LISTENING

1

Listen and match the conversations to the pictures.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



2

Listen and choose the correct answer. Circle a or b.

- | | |
|--|-----------------------|
| 1. <input checked="" type="radio"/> a. Hi. My name's Mary. | 4. a. My name's Rick. |
| b. No, I'm not. | b. Fine, thanks. |
| 2. a. Oh, I'm sorry. | 5. a. Yes, I am. |
| b. Nice to meet you, Rick. | b. That's O.K. |
| 3. a. Fine, thanks. | 6. a. That's O.K. |
| b. Hi, Mary. | b. Nice to meet you. |

3

Listen and answer the questions.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PRONUNCIATION

Word stress

Listen and circle the loudest part of each word.

- I'm an artist. artist
- I'm an athlete. ath lete
- I'm a businessman. busi ness man
- I'm a doctor. doc tor
- I'm an engineer. en gi neer
- I'm a movie star. mov ie star
- I'm a reporter. re por ter
- I'm a singer. sing er
- I'm a student. stu dent
- I'm a teacher. teach er

Now listen and say the sentences.

CULTURE CAPSULE

Titles: *Mr.*, *Mrs.*, *Miss*, and *Ms.*

1. Read the chart.



Fred Adams
Mr. Adams

Hilda Adams
Mrs. Adams
Ms. Adams



Mary Hall
Miss Hall
Ms. Hall

Use *Mrs.* or *Ms.* with married women.
Use *Miss* or *Ms.* with single women.

Use titles with last names only:
Mr. Adams ~~Mr. Fred~~

2. Look at the pictures above and complete the sentences.

- _____ Adams is a businessman.
- _____ Adams is a teacher.
- _____ Hall is a student.

Now make sentences about people you know.

Put It Together:
Unit 1
Extra
practice
on page 88.

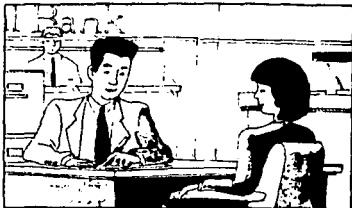
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONVERSATION

■ Listen and practice with a partner.

1

Clerk: What's your name, please?
 Amy: Amy Brown.
 Clerk: How do you spell your first name?
 Amy: A-M-Y.
 Clerk: How do you spell your last name?
 Amy: B-R-O-W-N.
 Clerk: What's your phone number?
 Amy: It's 577-6485.



2

Mrs. Brown: Hello?
 Mike: Hello, Mrs. Brown.
 This is Mike Thomas.
 Mrs. Brown: Hello, Mike. How are you?
 Mike: Fine, thanks. Is Amy there?
 Mrs. Brown: No, I'm sorry. Amy isn't here
 right now. She's at the bank.
 Mike: O.K. Thank you. Good-bye.
 Mrs. Brown: Bye.



3

Kate Brown: Hello?
 Mike: Hello, Amy?
 Kate: No. This is Kate.
 Mike: Oh, hi, Kate. This is Mike.
 Is Amy there?
 Kate: Yes, she is. Just a minute...
 AMY! TELEPHONE!
 IT'S MIKE!



TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

SPEAKING

1 Names: *What's your name?*

	your	Amy Brown
What's	his	name? Mike Thomas
	her	Kate Brown

What is → What's

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1. *Pair work.* Practice the conversation.

last name = family name

- A: What's your name?
 B: Gail Dixon.
 A: How do you spell your first name?
 B: G-A-I-L.
 A: How do you spell your last name?
 B: D-I-X-O-N.

Now ask your partner the questions.



2. *Class activity.* Ask five classmates to spell their names.

3. *Pair work.* Practice the conversations.

Now ask your partner about your classmates.



- A: What's his name?
 B: Elvis Presley.



- A: What's her name?
 B: Queen Elizabeth.



- A: What's his name?
 B: I don't know.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2 Phone numbers: *What's your phone number?*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 zero one two three four five six seven eight nine ten

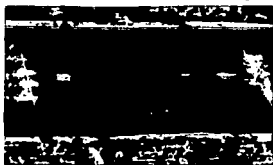
1. Practice these phone numbers.

(03)5995-3801=oh-three...five-nine-nine-five...three-eight-oh-one
 5-5-92-42-77=five...five...nine-two...four-two...seven-seven

Zero is pronounced "oh" in telephone numbers.



1. The White House
 202-456-7041



2. Wimbledon (The All England
 Lawn Tennis Club) 44-81-946-2244



3. The Sydney Opera House
 61-2-250-7111



4. The United Nations
 212-963-7713

2. *Pair work.* Practice the conversation.

A: What's your phone number?

B: It's 573-6972.

A: 573-6972?

B: No, it's 573-6972.

A: Oh, 573-6972?

B: Yes, that's right.

Now ask for your partner's phone number.



3. *Class activity.* Ask five classmates for their phone numbers.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

3 Making a phone call: *Is Amy there?*

Is	Amy John	there?	No, she isn't. Yes, he is.	Amy isn't here. He's here.	She's at the bank.
----	-------------	--------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------

he is - he's
she is - she's
is not - isn't

1. *Pair work.* Complete the conversations and practice them.

- A: Hello?
 B: Hello. Is Mari there?
 A: No. Mari isn't here right now. She is at the bank.
- A: Hello?
 B: Hello. Is Scott there?
 A: Yes, he is. Just a minute, please.
- A: Hello?
 B: Hello. Is Julie there?
 A: This is Julie.
 B: Hi, Julie. This is Pat.

2. *Pair work.* Practice the conversations again and ask for a classmate.

4 Vocabulary: *Places*

1. *Pair work.* Write the words under the correct pictures.

at the store at home at school at work



1. at school



2. _____



3. _____



4. _____

2. *Class activity.* Think of three other places for Amy to be.

3. *Pair work.* Ask and answer questions about Amy.

- A: Hello?
 B: Is Amy there?
 A: No, she isn't. She's _____.

LISTENING

- 1** Listen and circle the correct spelling of each name.



1. Robert Burke
Robert Bourke
2. Sharon Wong
Sharon Wang
3. Mary Stewart
Mary Stuart
4. Jeffrey Foster
Geoffrey Foster
5. Isabel Almeda
Isabel Almeida
6. Anthony Watkins
Anthony Wadkins

- 2** Listen and circle the phone number you hear.

1. 595-3810 595-3801 4. 524-2442 524-4242
2. 233-4499 223-4499 5. 705-3275 705-3725
3. 610-8221 618-2221 6. 136-8642 368-6422

- 3** Listen and complete the form.

	LAST NAME	FIRST NAME	TELEPHONE NUMBER
1.	HENNES	DENNIS	737-7528
2.			
3.			
4.			
5.			

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PRONUNCIATION

Sentence intonation: Questions

- ☐ The intonation of yes-no questions goes up. The intonation of information questions goes down. Listen to the examples.

Is Amy there? ↗

What's your name? ↘

Listen and draw an arrow going up (↗) or down (↘).

1. Is your last name Jones? ↗
2. What's your phone number? ↘
3. How are you? ↘
4. Are you a doctor? ↗
5. Is Mike there? ↗
6. How do you spell your name? ↘

CULTURE CAPSULE

Last names in English

In English last names come from many places. Sometimes a last name is a word for a job (Cook) or place (London). Sometimes a last name is the name of a food (Rice) or person (Thomas). Sometimes a last name is an adjective (Good).

Job	Place	Food	Person	Adjective
Cook	London	Rice	Thomas	Good
Farmer	Hill	Fish	Williams	Brown
Baker	Field	Berry	Johnson	Long

Group work. Ask and answer the questions.

What's your last name?

What does your last name mean?

Put It Together:
Unit 2
Extra
practice
on page 90.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONVERSATION

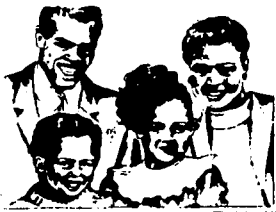
— Listen and practice with a partner.

- 1
 Lisa: Who's that?
 Jane: That's my brother, Don.
 Lisa: How old is he?
 Jane: Twenty-four.
 Lisa: Is he a cowboy?
 Jane: No, he's an actor.
 Lisa: He's very good-looking. Is he your only brother?
 Jane: No, I have two brothers and a sister. We're a big family.



- 2
 Jane: Here's a picture of Don and Molly.
 Lisa: Who's Molly?
 Jane: Oh, Molly is Don's wife.
 Lisa: She's pretty. Is she an actress?
 Jane: No. She's a lawyer.

- 3
 Jane: How about you? Is your family big or small?
 Lisa: It's small. I have two children.
 Jane: Really? How old are they?
 Lisa: My daughter is five and my son is three. Here's a picture.
 Jane: They're cute.
 Lisa: Thank you.

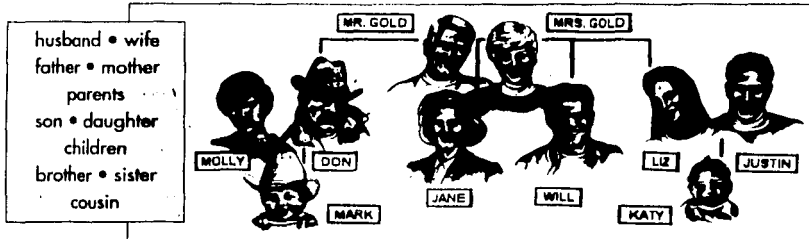


TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

SPEAKING

1 Vocabulary: *The family*

1. Practice saying the words in the box.



2 Family relationships: *Molly is Don's wife.*

Molly is Don's wife. | Don is Molly's husband. | Molly and Don are Mark's parents.

1. Complete the sentences about the Gold family.

- Molly is Don's wife and Mark's mother.
- Don is _____ husband and _____ son.
- Liz and Justin are _____ parents.
- Katy is _____ cousin.
- Liz is _____ daughter.
- Don and Will are _____ brothers.

2. *Pair work.* Look at the picture of the Gold family.
Ask and answer these questions.

- Who is Molly? Don's wife. Mark's mother.
- Who is Liz?
- Who is Mrs. Gold?
- Who is Will?
- Who is Jane?

3. *Pair work.* Draw your own family tree.
Then tell your partner about the people in your family.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3 Asking about family: *Is your family big or small?*

I have	one brother.	-	two brothers.
	one sister.	-	two sisters.
	one son.	-	two sons.
	one daughter.	-	two daughters.
	one child.	-	two children.

1. Check (✓) and complete the sentences that are true about your family.

<input type="checkbox"/> My family is small.	
<input type="checkbox"/> My family is big.	
<input type="checkbox"/> My family is average (not big, not small).	
<input type="checkbox"/> I have one brother.	<input type="checkbox"/> I have (2,3,4,5) sisters.
<input type="checkbox"/> I have (2,3,4,5) brothers.	<input type="checkbox"/> I'm an only child. (I have no brothers or sisters).
<input type="checkbox"/> I have one sister.	
<input type="checkbox"/> I have one son.	<input type="checkbox"/> I have one daughter.
<input type="checkbox"/> I have (2,3,4,5) sons.	<input type="checkbox"/> I have (2,3,4,5) daughters.

2. *Pair work.* Practice the conversation.

A: Is your family big or small?

B: It's big. I have four sisters and two brothers. How about you?

A: I'm an only child.

Now ask your partner about his or her family.

4 Asking about age: *How old is he?*

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
eleven	twelve	thirteen	fourteen	fifteen	sixteen	seventeen	eighteen	nineteen	twenty
21	22	30	40	50	60	70	80	90	100
twenty-one	twenty-two	thirty	forty	fifty	sixty	seventy	eighty	ninety	one hundred

1. *Pair work.* Practice the conversation.

A: How old are your brother and sister?

B: My brother's fifteen and my sister's twelve.

2. *Class activity.* Ask five classmates about their families.

5 Giving compliments: *He's very good-looking.*

He's (very) good-looking.
handsome.

She's (very) pretty.
beautiful.
attractive.

He's
She's (very) cute.
They're

1. Pair work. Practice the conversation.

- A: Who's that?
 B: That's my brother.
 A: He's very good-looking.
 B: Thank you.
 A: Is he a model?
 B: No. He's an artist.



Now complete the conversations and practice them.

1. A: _____?
 B: (sister)
 A: (pretty)
 B: Thank you.
 A: _____ nurse?
 B: No. (doctor)



2. A: _____?
 B: (husband)
 A: (handsome)
 B: Thank you.
 A: _____ photographer?
 B: No. (lawyer)



3. A: Who are they?
 B: (child) no
 A: (cute)
 B: Thank you.
 A: _____?
 B: Six and four.



2. Group work. Look at pictures of your classmates' families. Ask questions about the people in the pictures.

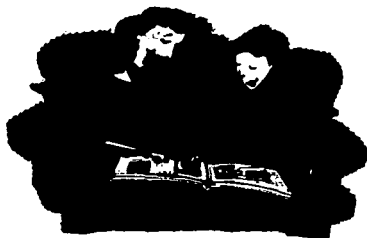
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LISTENING

1

☑ Listen to the conversation and write *T* for true or *F* for false.

1. T Stella has a big family.
2. Kate is Stella's daughter.
3. Doris and Anne are Stella's sisters.
4. Anne is a movie star.
5. Stella is Rick's sister.
6. Rick is good-looking.



2

☑ Listen and find the correct picture for each conversation.

1. d
2.
3.
4.
5.
6.



3

☑ Listen to the conversations and fill in the blanks.

1. Her sisters are 18 and 15.
2. She is _____.
3. His daughter is _____.
4. Her husband is _____.
5. His children are _____ and _____.
6. His brother is _____.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PRONUNCIATION

Plurals and possessives: *Final -s*

1. In English, final *-s* is pronounced three ways. Listen.

/s/	/z/	/ɪz/
students	sisters	sentences

2. Listen and check (✓) the correct column for each word.

	/s/	/z/	/ɪz/
1. sisters		✓	
2. places			
3. brothers			
4. artists			
5. nurses			
6. athletes			

3. Listen and say these sentences.

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1. I have two sisters. | 4. Say these sentences. |
| 2. Gary and Diego are athletes. | 5. Are they doctors or nurses? |
| 3. How old are your brothers? | 6. We are students. |

CULTURE CAPSULE

The American family today

Read and complete the sentences.

One Child	Two Children
	Three Children
No Children	Four or More Children

Today, there are 66 million families in the United States. The average American family is small. It has one, two, or no children under 18 years old.

1. Complete the sentences.

- I am _____ years old.
 The number of children under 18 in my family is _____.
 I live _____
 (alone / with my parents / with someone else)

2. *Class activity.* Ask your classmates about their families. Then draw graphs like the one above.

Put It Together:
 Unit 3
 Extra
 practice
 on page 92.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

CONVERSATION

≡ Listen and practice with a partner.

1
 Woman: Excuse me.
 What time is it?
 News Agent: It's eight-thirty.
 Woman: Are you sure?
 News Agent: Yes, I am.
 Woman: Oh, no! I'm late.

2
 Man: Excuse me. Where's
 the movie theater?
 News Agent: It's on Bundy Street.
 Man: On Bundy Street?
 News Agent: Uh-huh. It's next to
 the hotel.
 Man: Thanks.
 News Agent: You're welcome.

3
 Tourist: Excuse me. Where can I
 buy film?
 News Agent: At a camera store or
 a drugstore.
 Tourist: It's 8:30. Are any stores
 open?
 News Agent: The drugstore on
 Main Street is open.
 Tourist: Thank you.



SPEAKING

1 Asking for the time: *What time is it?*

What time is it? | It's seven-thirty.

1. Practice saying the time.

9:00 nine o'clock

9:10 nine-ten/ten after nine

9:15 nine-fifteen/quarter after nine

9:30 nine-thirty/half past nine

9:45 nine forty-five/quarter to ten

9:55 nine fifty-five/five to ten

AM = before noon

PM = after noon

12:00 AM = midnight

12:00 PM = noon

2. Pair work. Practice the conversation.

A: What time is it?

B: It's six-thirty.

A: Thank you.

B: You're welcome.









Now ask your partner the question.

3. Pair work. Practice the conversation.

A: It's nine AM in Los Angeles. What time is it in Tokyo?

B: It's two AM.

Now ask about the cities below.

							
Los Angeles Seattle	Mexico City	New York	Rio	Paris Rome	Taipei	Tokyo Seoul	Sydney

1. Los Angeles 6:00 AM

Taipei ?

2. Mexico City 8:10 AM

Tokyo ?

3. New York 11:30 PM

Rio ?

4. Paris 4:50 PM

Seattle ?

5. Sydney 5:45 AM

Rome ?

6. Tokyo 8:20 AM

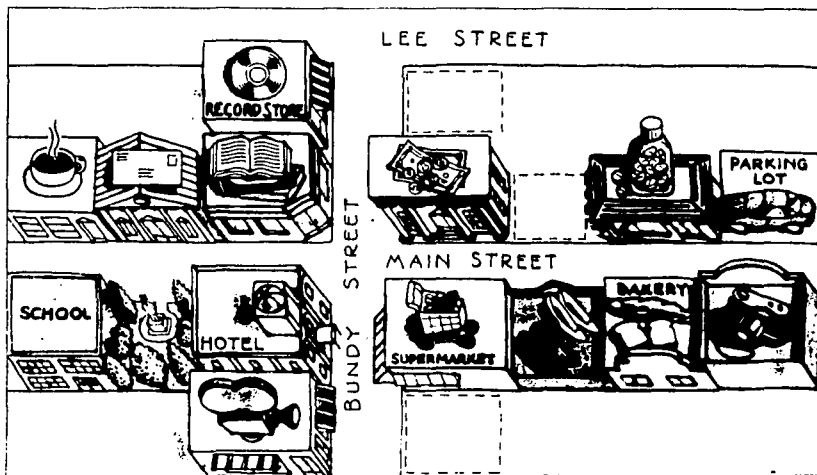
New York ?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2 Giving locations: *The school is on Main Street.*

The school is on Main Street.

The bank is on the corner of Main and Bundy.



1. *Pair work.* Practice the names of the places.
Then label the places on the map.

the bank	the coffee shop	the park
the bookstore	the drugstore	the post office
the camera store	the movie theater	the shoe store

2. *Group work.* Draw pictures for three more places on the map.
Write the names of the places.

3. *Pair work.* Make sentences about the places on the map.

The school is on Main Street.

The hotel is on the corner of Main and Bundy.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3 Asking for locations: *Where's the post office?*

Where's the post office? It's **next** to the bookstore.
 It's **between** the coffee shop and the bookstore.
 It's **across from** the park.

1. Complete the sentences. Use the map on page 23.

1. A: Where's the drugstore?
 B: It's _____.
2. A: Where's the park?
 B: It's _____.
3. A: Where's the movie theater?
 B: It's _____.
4. A: Where's the shoe store?
 B: It's _____.

2. *Pair work.* Practice the conversation.

- A: Excuse me. Where's the post office?
 B: It's next to the bookstore.
 A: Thank you.
 B: You're welcome.

Now ask your partner about other places on the map.

4 Expressing needs: *Where can I buy film?*

1. *Pair work.* Practice the conversation.

- A: Excuse me. Where can I buy film?
 B: At a camera store or a drugstore.
 A: Thank you.
 B: You're welcome.

2. *Role play.*

- Student A: You are a tourist. You need to buy the film in the picture. Ask the news agent for help.
- Student B: You are a news agent. Answer the tourist's questions.

Now ask about other things that tourists need.



bread



toothpaste



batteries



a map



stamps



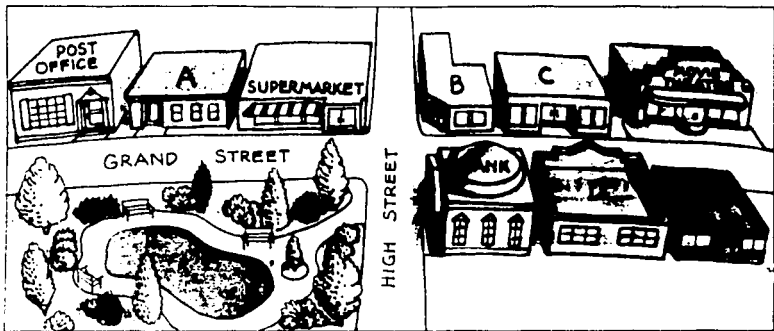
a postcard

LISTENING

1 = Listen and circle the correct time.

- | | | | | | |
|----|--|--|----|--|--|
| 1. | | | 4. | | |
| 2. | | | 5. | | |
| 3. | | | 6. | | |

2



= Listen and find each place on the map.

the bakery _____
the bookstore _____

the camera store _____
the drugstore _____

the shoe store _____

3 = Listen and answer the questions.

1. _____
2. _____

3. _____
4. _____

PRONUNCIATION

Vowel sounds

1. Listen and say these words.

oʊ	ʊ	ɒ
post	stop	son
don't	shop	one

2. Listen and add these words to the correct columns.

1. Don	3. only	5. drug	7. home
2. mother	4. phone	6. not	8. coffee

3. Listen and say these sentences.

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| 1. What's Don's phone number? | 4. Is Don your son? |
| 2. Where's the coffee shop? | 5. Don is not home. |
| 3. Where's the post office? | 6. Don's mother is home. |

CULTURE CAPSULE

Opening and closing times

Read and answer the questions.

When you travel to a foreign country, the opening and closing times of banks, shops, and tourist attractions are often different from the times at home.

- In the United States, banks are open from 9 AM to 3 PM. They do not close for lunch.
- Stores are open from 10 AM to 5:30 PM.
- Shopping centers are open from 10 AM to 9:30 PM. They do not close for lunch or dinner.
- Tourist attractions (museums and famous places such as the Statue of Liberty) open at 10 or 11 AM and close at 5 PM.
- Parks are open from sunrise to sunset.

Group work. Ask and answer the questions.

1. What are the opening and closing times for banks, stores, and museums in your city?
2. Are they the same or different from the times in the United States?



Put It Together:
Unit 4
Extra
practice
on page 94.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- "1. -Picture games: those games in which pictures play a mayor role*
- 2. -Psychology games: all lead to a greater awareness of the workings of the human mind and senses.*
- 3. -Magic tricks: language can sometimes be exemplified in a concise and memorable way through a magic trick.*
- 4. -Caring and sharing games: demand and encourage trust and interest in others.*
- 5. -Card and board games: they are on the use of cards and boards.*
- 6. -Sound games: games, although concerned with listening also give rise to rich oral production.*
- 7. -Story games: the games in this section, by their nature, provide a framework for learner to speak and write at all length instead of engaging in short exchanges.*
- 8. -Word games: in these games, attention is initially on the word rather than the sentences : spelling, meanings, words for sentence-making words as inferred from contexts, or words as categorized according to grammatical usage.*
- 9. -True / false game: essentially, someone makes a statement which is either true or false. The game is to decide which it is.*
- 10. -Memory games: essentially, these games challenge the players' ability to remember*
- 11. -Question and answer games: these are games designed to create contexts in which the learners want to ask questions in order to find something out.*
- 12. -Guessing and speculation games: here, someone knows something and the others must find out what it is.*
- 13. -Miscellaneous games: all the games that do not fit in any classification above."*

Wright et al., (1983: 8-13).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

"1 General commands, instructions, etc.

Teacher's language

Take your time.

Don't be in such a hurry.

Look.

Listen.

Turn around.

Stand in a line.

In twos.

One at a time.

2. Organisation.

a) Things required for the lesson.

Teacher's language.

Bring me some.... please.

What do you need?

*Here you are. Come and get it.
get them.*

One for you, and one for you...

Students' language.

*Please, may I...?
could I...?
can I...?*

I'm sorry, I can't find the...

b) Arrangement of the classroom

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Teacher's language.

Move the desk(s) over there, please.

Put chair (s)

Take

c) Grouping of learners.

Teacher's language.

Work with the person sitting next to you.

Work in twos.

threes.

fours.

John, (would you) sit next to..., please(?)

behind

in front of

In groups.

On your own.

Who's next? Whose turn is it?

Student's language.

I want to...

Let me do it first.

d) Organization of the game.

Teacher's language.

First.

Then.

Next.

Finally

3. Praise, blame, and evaluation.

Teacher's language.

Good. Quite good. Very good. O.K. Fine. Great.

Wrong. Not right. Not very good.

Student's language.

*Is it all right?
this*

4. Interpersonal exchanges.

Teacher's language.

What's wrong? Can I help you?

All right?

Student's language.

*Please Mr...
Excuse me Mrs...
Miss...*

Let's...

Yes. No. O.K. All right

Of course.

Wait a moment. Hurry up.

I've finished".

Wright et al., (1983: 8-13).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TEACHER



BUSINESSMAN



DOCTOR



REPORTER



ATHLETE



ARTIST

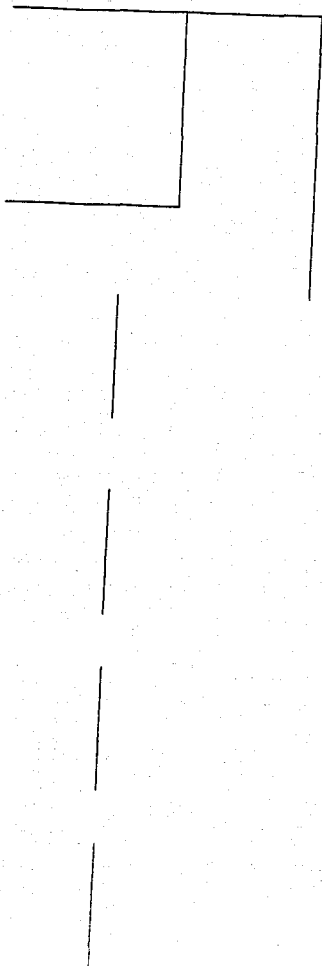


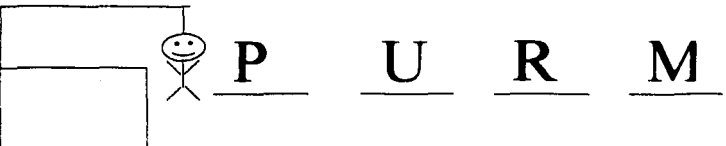
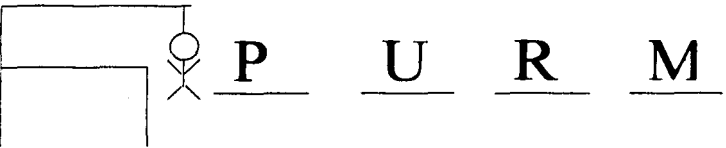
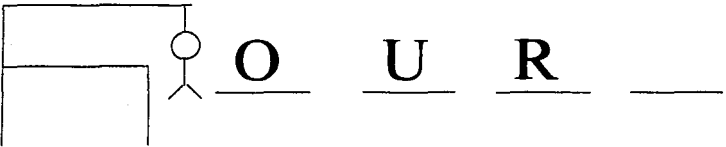
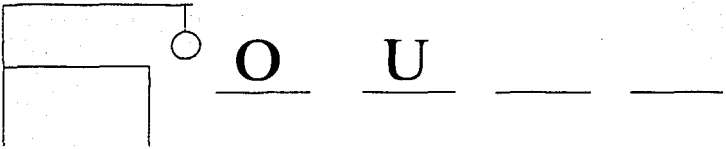
ENGINEER



SINGER

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**





TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

AECHRTE

AECHRTE

ERSNU

ERSNU

TIRAST

TIRAST

SENGRI

SENGRI

DRCOTO

DRCOTO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

X		

X	O	
	X	

X	O	O
	X	
		X

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

DOC

TOR

WELD

ER

TEACH

ER

MA

SON

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

DOC

TEACH

SON

MA

ER

ER

WELD

TOR

BUSINESS

MAN

AR

TIST

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

DOC

BUSINESS

VIE

WELD

TER

ER

STAR

TEACH

MA

MAN

MO

ART

IST

TOR

ER

REPOR

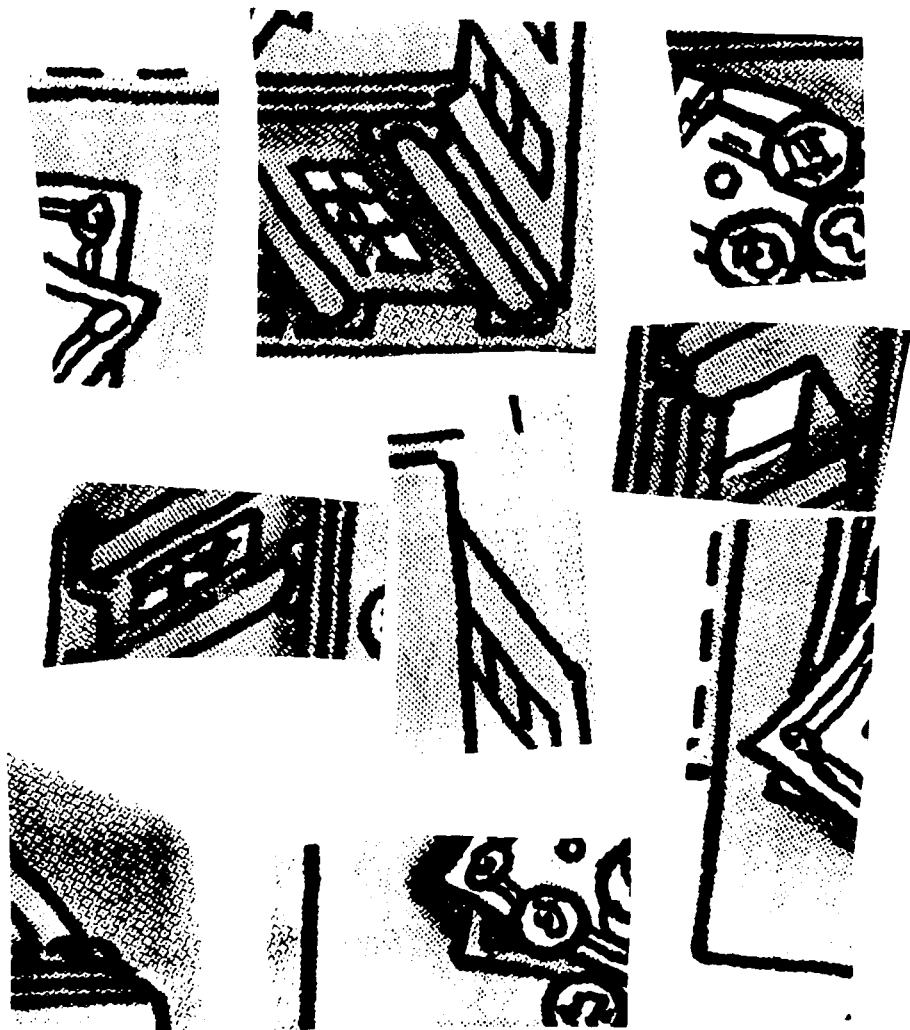
SON

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

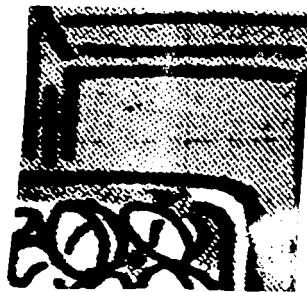
ARTIST	ATHLETE
BUSINESSMAN	DOCTOR
ENGINEER	MOVIE STAR
REPORTER	SINGER

SINGER	ARTIST
ATHLETE	ENGINEER
DOCTOR	REPORTER
MOVIE STAR	BUSINESSMAN

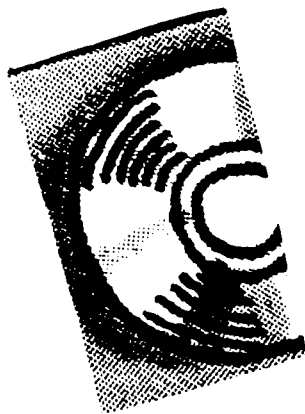
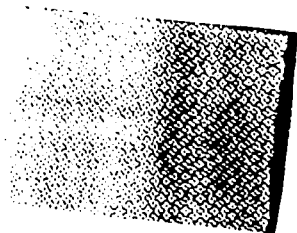
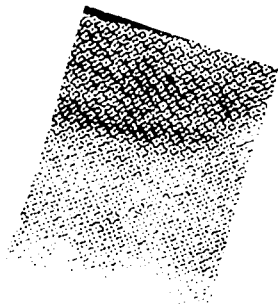
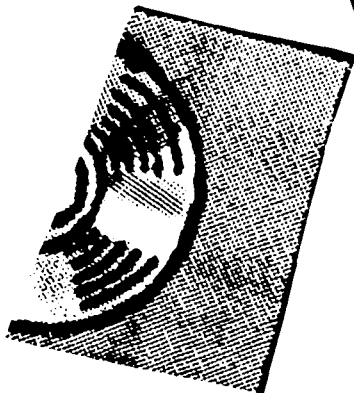
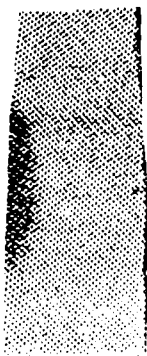
TESIS CON
FALLA DE CLASIFICACION



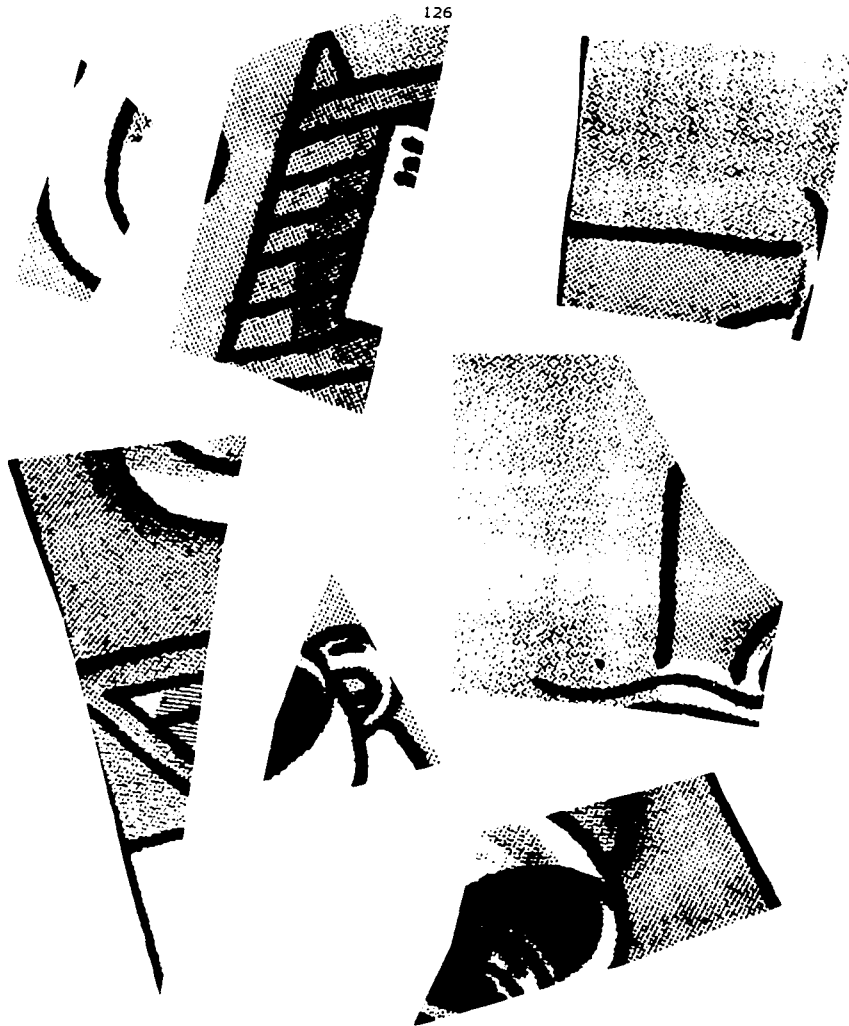
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

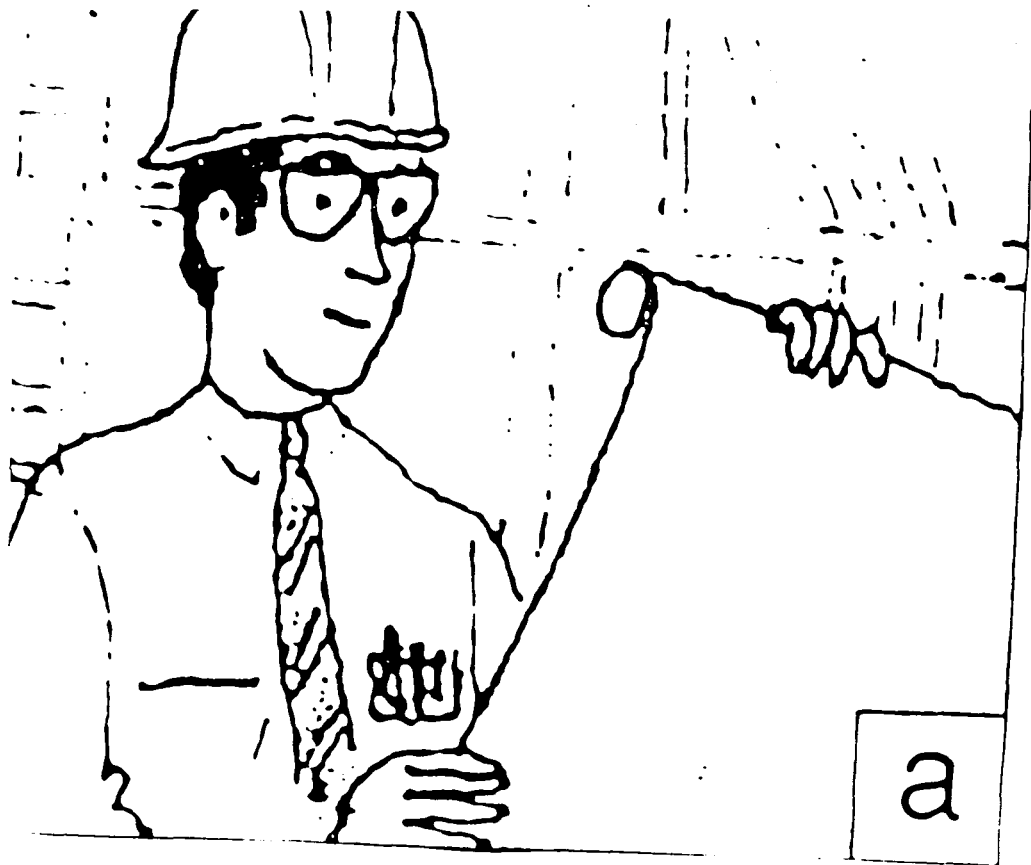


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



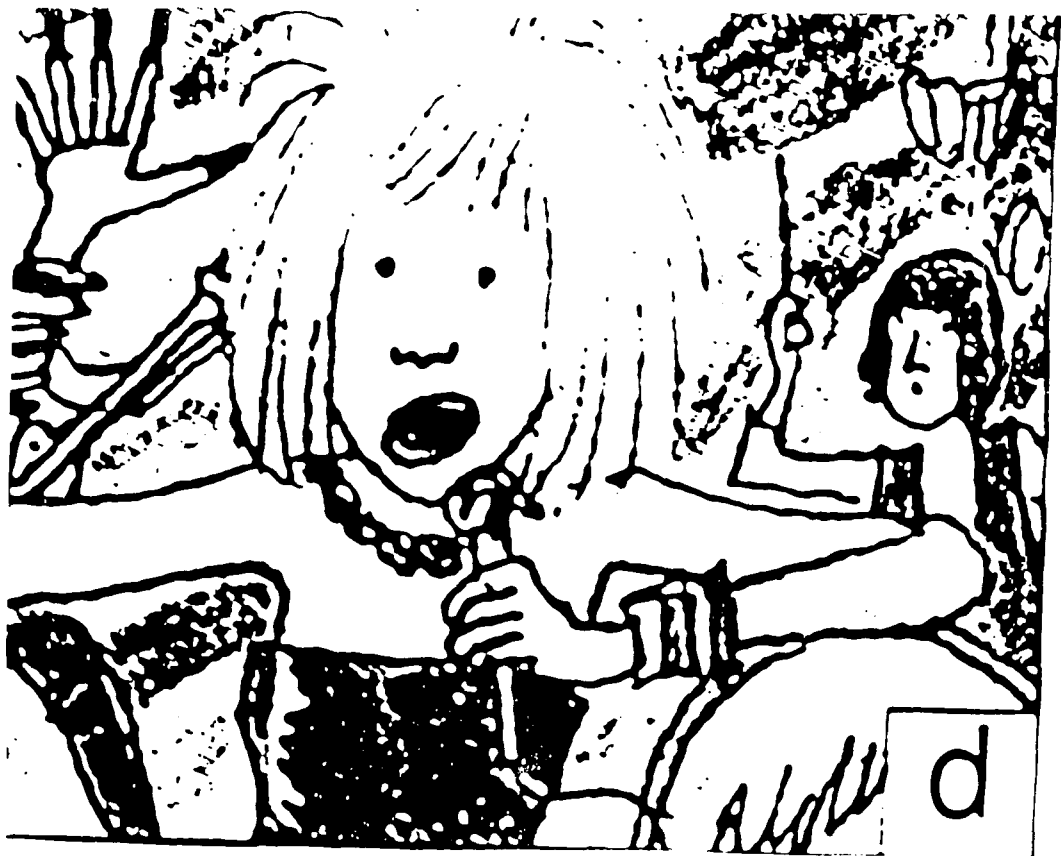
b

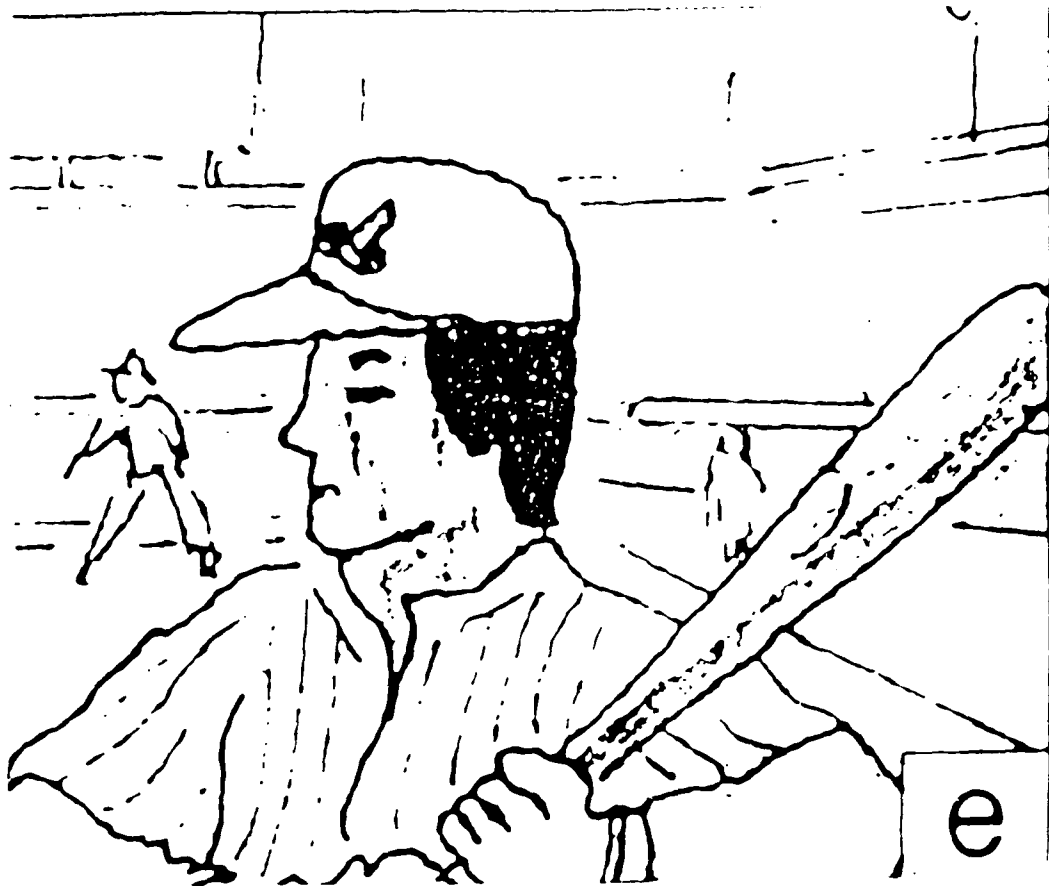


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

C

TESIS CON
FALTA DE ORIGEN





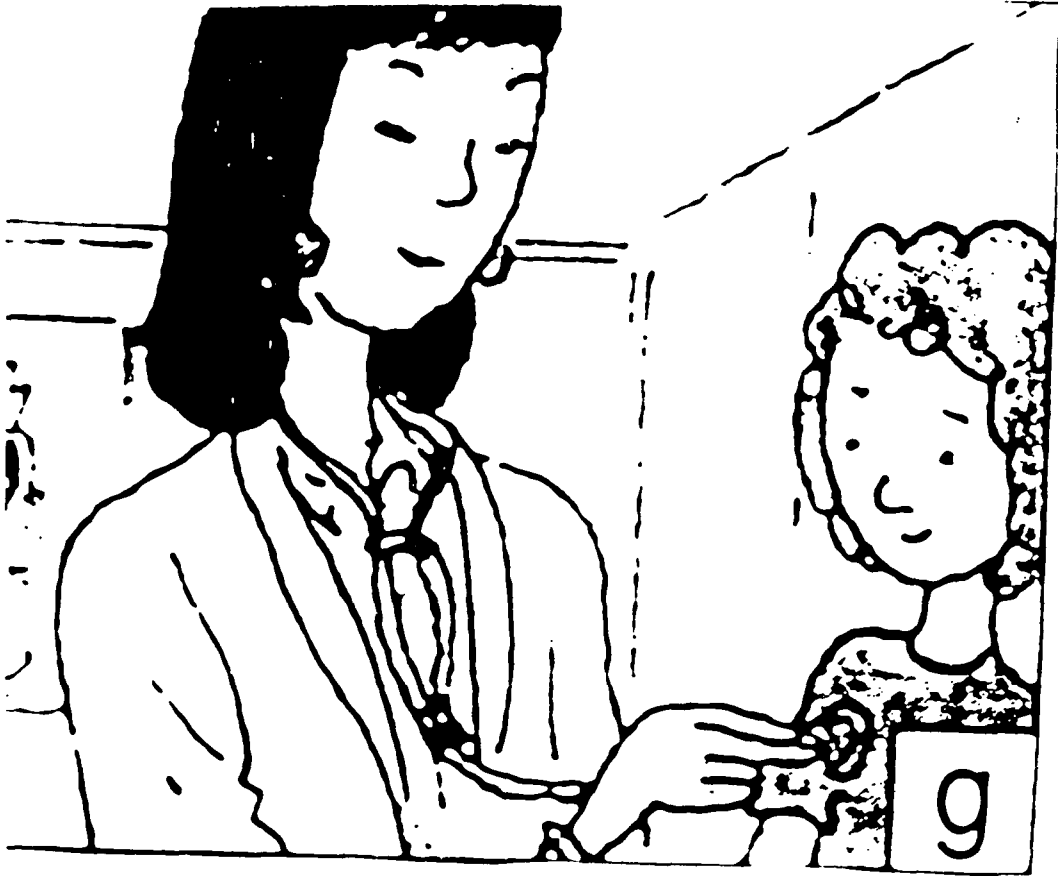
Ⓟ

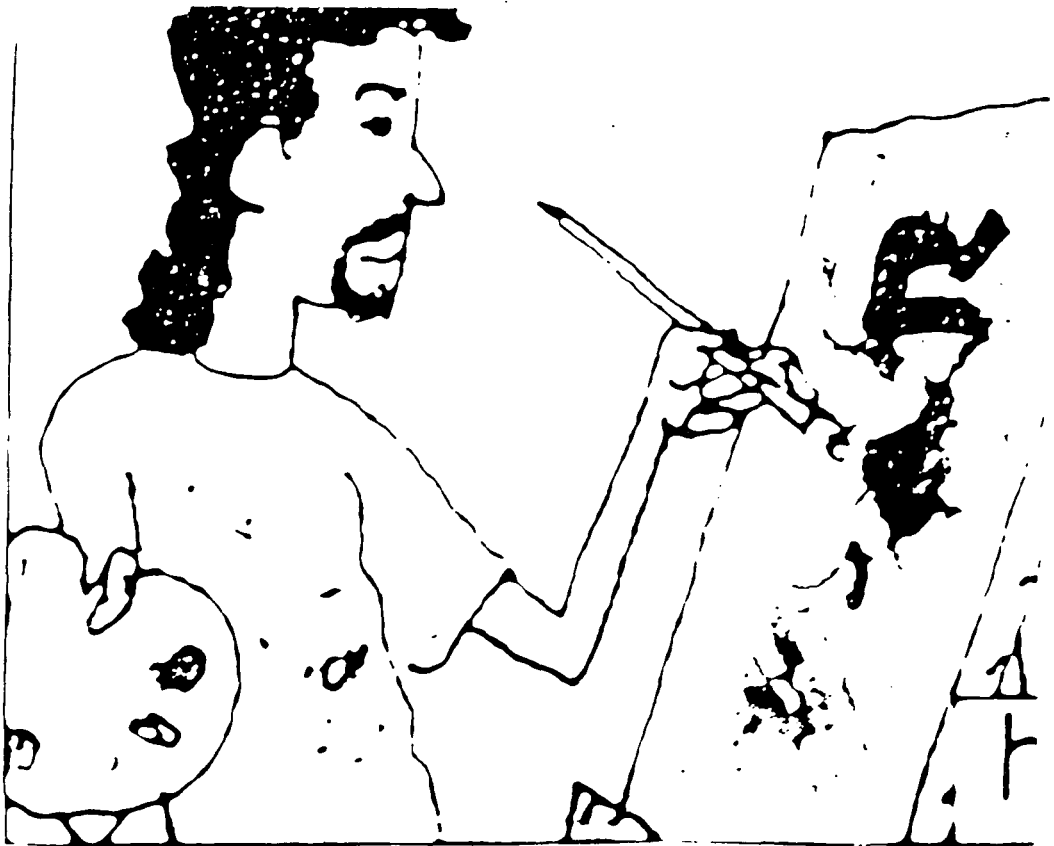
TESIS CON
FALTA DE ORIGEN



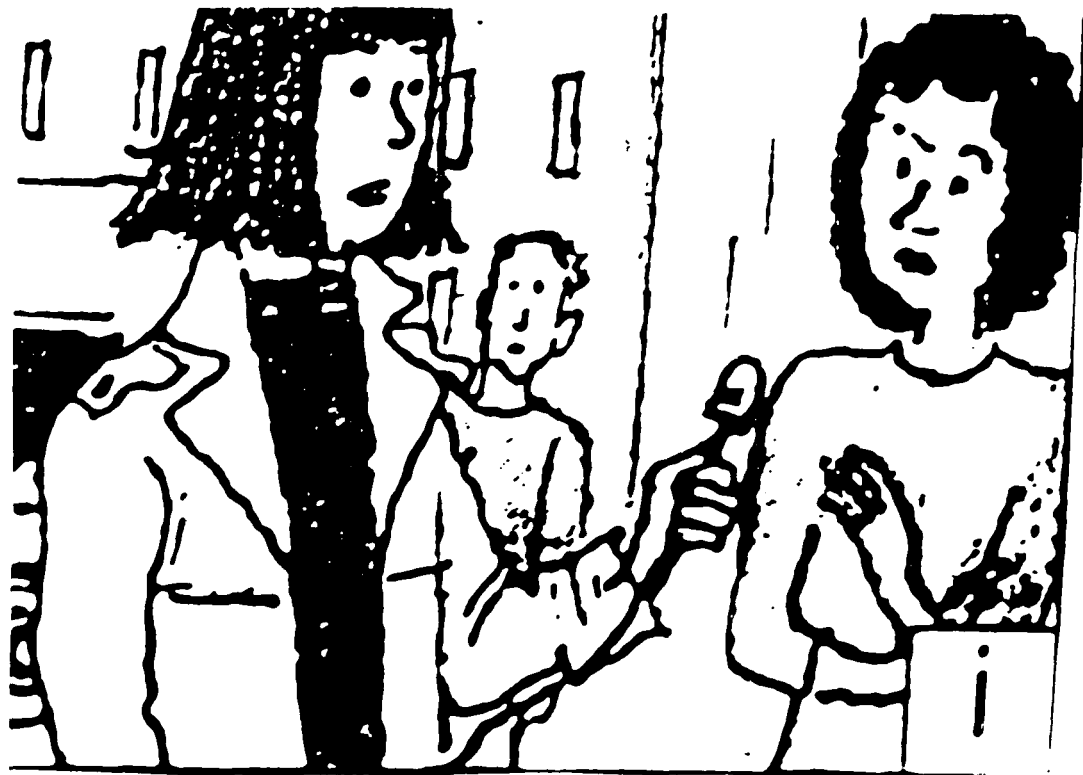
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

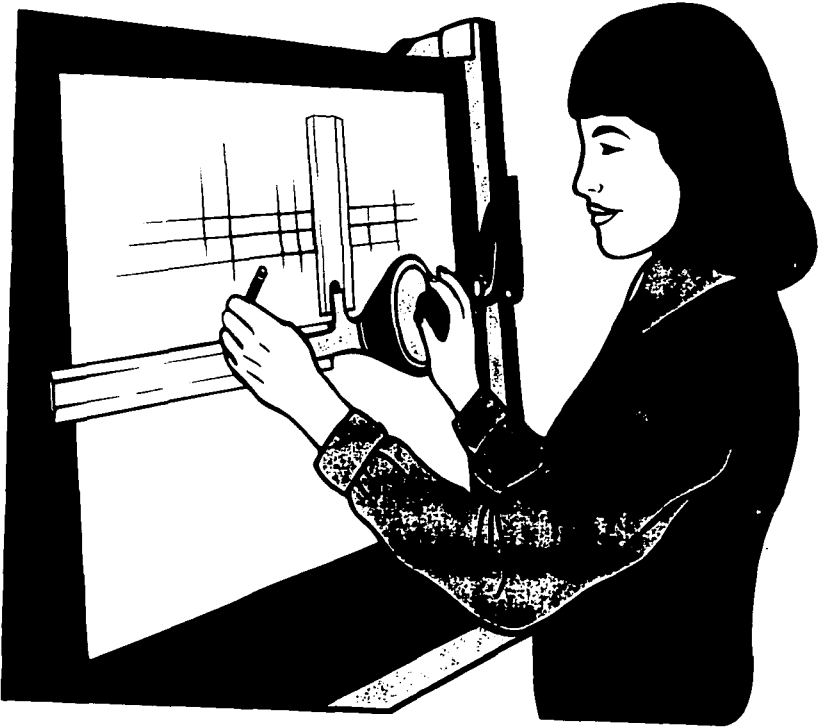


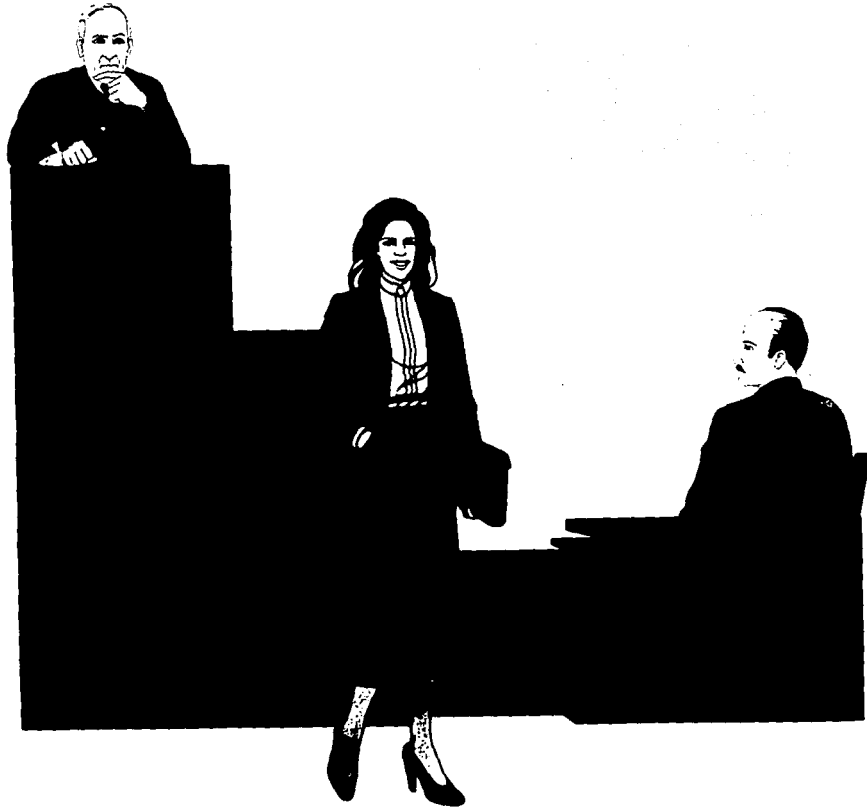


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

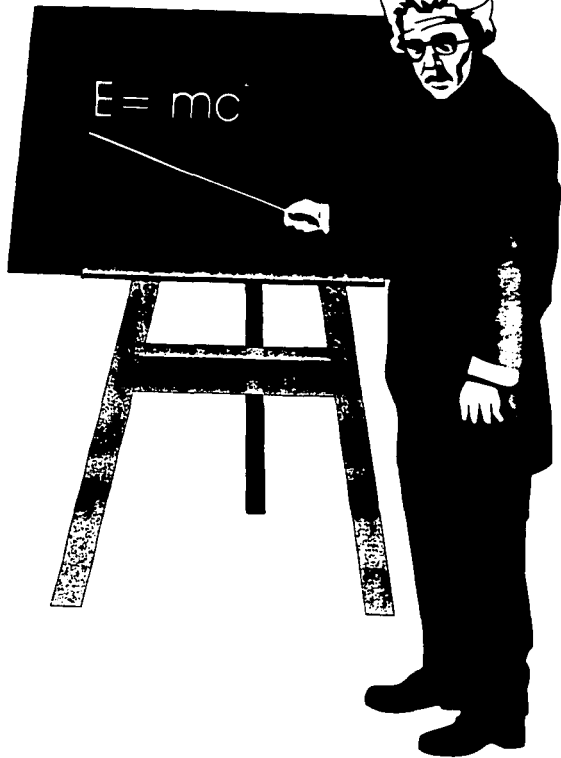


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

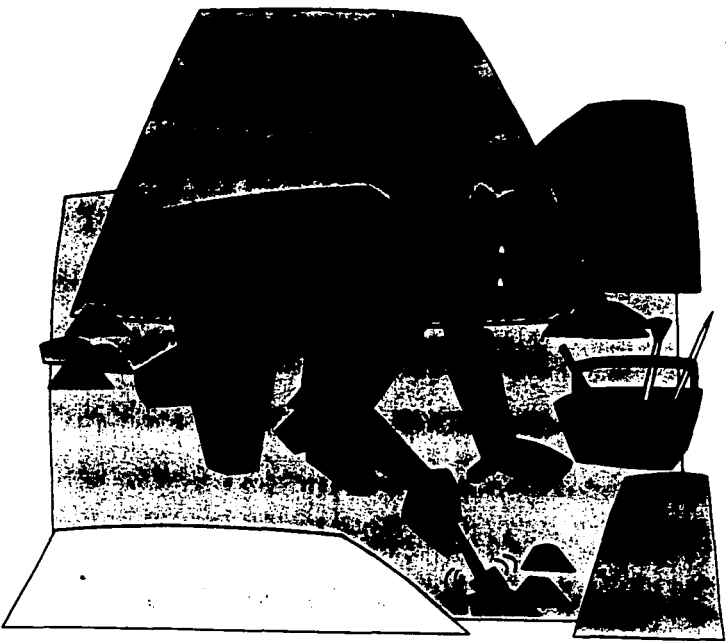
$$E = mc^2$$



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



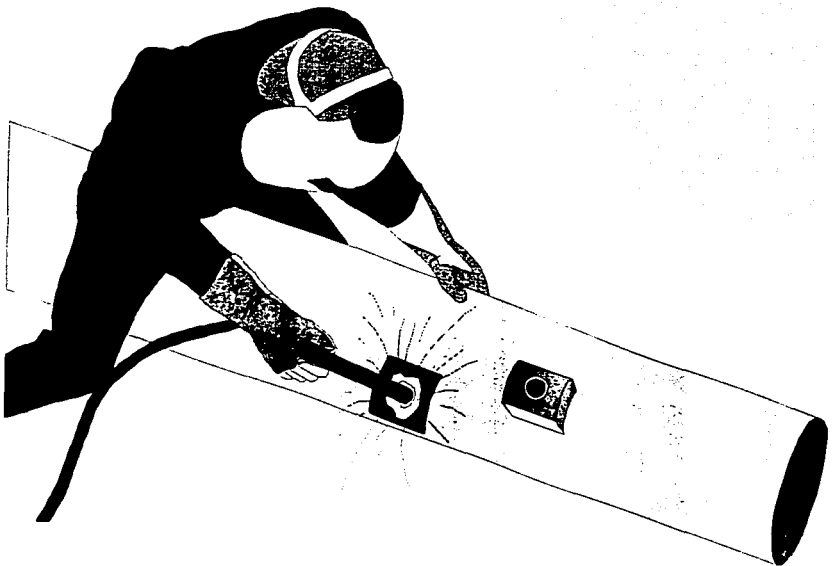
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



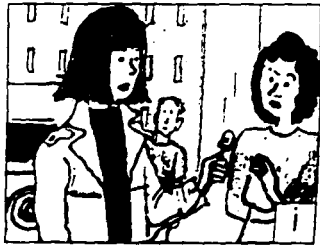
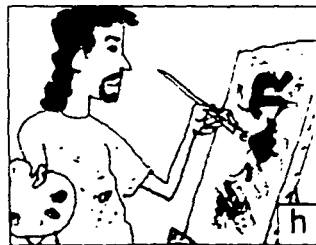
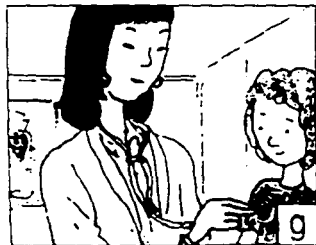
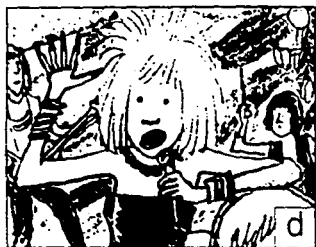
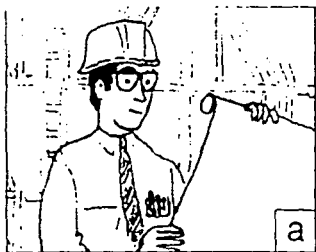


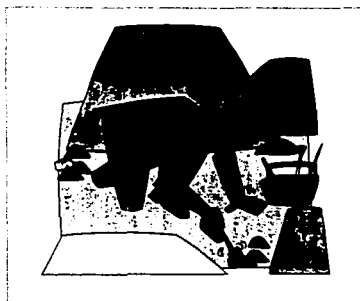
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



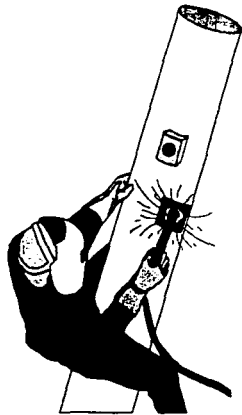
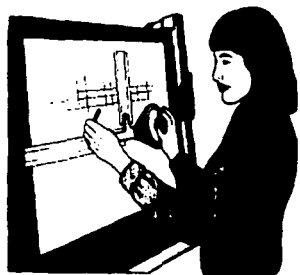
TEACHER

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



BIBLIOGRAFÍA

- ACKERMAN, L. Phillip. STEMBERG J. Robert et al. 1989. *Learning and Individual Differences*. New York: Walt Freeman Publisher.
- ADAMS, A. Jack. 1980. *Aprendizaje y Memoria*. Dr. Pedro Ramirez, traductor. México: Editorial El Manual Moderno.
- ANDERSON, R. John y BOWES H. Gordon. 1980 *Memoria Asociativa*. Trad. Manuel Arbolí Gascón. México: Siglo XXI editores.
- ARDILA, Ruben. 1980. *Psicología del Aprendizaje*. México: Siglo XXI editores.
- ATKINSON, C. Richard. SHIFFRIN, M. Richard. 1971. *The Control of Short-Term Memory*. Material Especializado. U.S.A : Editorial W.H. Ferman and Company.
- AUSBEL, P. David. 1959. *Learning and Thinking*. Great Britain: Harvard Education.
- AUSBEL, P. David. 1976. *Psicología Educativa*. Madrid, España: Editorial Trillas.
- AZCOAGA, E. Juan. 1976. *Del Pensamiento al Lenguaje Verbal*. México: Editorial Trillas.
- BADDELEY, Alan. 1986. *Memoria, como Conocerla y Dominarla*. Madrid, España: Editorial Debate.
- BERBAUM, Jean. 1996. *Aprendizaje y Formación, una Pedagogía por Objetivos*. México: Editorial Trillas.
- BERMUDEZ, Rattoni Federico and Escobar Martha. 1999 *Neurobiology Of Learning*. U.S.A. Neurobiology Research Center.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- BRUNER, S. Gerome. 1959. *Learning and Thinking*. U.S.A.: Harvard Educational Review.
- CABRERA, Angulo Antonio. 1995. *El Juego en Educación Preescolar: Desarrollo Social y Cognoscitivo del Niño*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- CARNEY, N. Russell and LEVIN R. Joel. July 1998. *Do Mnemonic Memories Fade as Time Goes by? Here's Looking Anew!* Contemporary Educational Psychology, Volume 23, Number 3. U.S.A.: Academic Press.
- CARROLL, W. David. 1999. *Psychology of Language*. U.S.A.: Brooks / Cole Publishing Company.
- CARTER, Ronald and McCARTHY Michael. 1988. *Vocabulary and Language Teaching*. London, U. K. and New York, U.S.A.: Longman Publishers.
- CELCE-MURCIA, Marianne. 2001. "Teaching English as a Second or Foreign Language". U.S.A. Heinle&Heinle Thomson Learning.
- COADY, James and HUCKIN, Thomas. 1997. "Second Language Vocabulary Acquisition". U.S.A. Cambridge University Press.
- COHEN, Jozef. 1973. *Aprendizaje Complejo. Como Aprenden los Seres Humanos*. Trad. Gustavo Fernández Pardo. México: Editorial Trillas.
- CONTIJOCH, E. María del Carmen. 1998. *Tesis de Maestría en Lingüística Aplicada*. México. UNAM.
- COOK, Guy Language Play, Language Learning en *Applied Linguistics*. Volume 22. Number 1. U.K. Oxford University Press. 2000.

- COOPERATIVE LEARNING. *Teaching Academic and Social Skills to...*(Yahoo. com. Base de datos). 2003. www.cde.ca.gov/lasa/cooplring.htm.
- COVINGTON, V. Martin. 1992. *Making the Grade*. U.S.A.: Cambridge University Press.
- COWAN, Nelson. October 1992. *Verbal Memory Span and the Timing of Spoken Recall*. *Journal of Memory and Language*. Volume 31, Number 5. U.S.A.: Academic Press
- DA SILVA Gomes, C. Ma. Elena. DORCASBERRO Signoret, Aline. 2000. *Temas sobre la Adquisición de una Segunda Lengua*. México: Universidad Autónoma de México.
- Diccionario Ilustrado Océano de la Lengua Española. 1995. España. Océano Grupo Editorial.
- DORF, Adrian. 1990. *Teach English. A Training Course for Teachers*. Great Britain: Cambridge University Press.
- ELLIS, A. John et al. October 1998. *Very Long Term Memory for Information Taught in School*. *Contemporary Educational Psychology*. Volume 23, Number 4. U.S.A.: Academic Press.
- ELS VAN, Theo. BOGAERTS, Theo. et al. 1984. *Applied Linguistics and the Learning and Teaching of Foreign Languages*. Translated by R.P. van Oirsow. Great Britain: Publisher Edward Arnold.
- ENRÍQUEZ GUTIÉRREZ, G. Adolfo. Julio y agosto, 1996. *El Juego en la Perspectiva de Piaget y Vigotsky*. *Revista Mexicana de Pedagogía*. N° 30-31.
- ESL Glossary: Definitions of common ESL/EFL terms: communicative... (base de datos) 2003. http://booglesworld.com/glossary/communicative_approach.htm

<p style="text-align: center;">TESIS CON FALLA DE ORIGEN</p>
--

FARNAHAM-DIGGORY, Sylvia. (Yahoo.com. Base de datos). 2003. *Cognitive Processes in Education*. www.corpus-delicti.com/eco/refverences/farnaham-diggory_process.htm.

FRENCH, A. Virginia. 1983. *Techniques in Teaching Vocabulary*. U.S.A.: Oxford University Press.

GAIRNS, Ruth and REDMAN, Stuart. 1986. *Working with Words*. Great Britain: Cambridge University Press.

GAZZANIGA, S. Michael. 1995. *The Cognitive Neuroscience*. London, England: The MIT Press.

GOLEMAN, Daniel. 2000. *La Inteligencia Emocional Por qué Es más Importante que el Coeficiente Intelectual*. México: Javier Vergara Editor.

GÓMEZ, Pichardo Luz María. 1992. *El Juego como Productor de Capacidades Creativas en el Niño*. Tesis para Obtener el Título de Licenciada en Pedagogía. México: UNAM.

GRAVES, Kathleen and REIN, P. David. 1989. *East West Basics*. U.S.A.: Oxford University Press.

GREEHALGH, Paul. 1994. *Emotional Growth and Learning*. U.K.: Routledge Press.

GRUNBERG, M. Michael and PASCOE Kate. January 1996. *The Effectiveness of the Keyword Method for Receptive and Productive Foreign Vocabulary Learning in the Elderly*. Contemporary Educational Psychology, Volume 21, Number 1. U.S.A.: Academic Press.

HAASTRUP, Kirsten and HENRIKSEN, Birgit. September 2000. Vocabulary. Description, Acquisition and Pedagogy. Review in *Applied Linguistics*. Volume 21, Number 3. U.K.: Oxford University Press.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

HATCH, Evelyn and BROWN, Cheryl. 1995. *Vocabulary, Semantics and Language Education*. U.S.A.: Cambridge University Press.

HECKEL, Ilse. *Juego Escénico*. 1984. México. C.E.L.E. UNAM.

HULSTIEN H, Jan. Mnemonic Methods in Foreign Language Vocabulary Learning in *Second Language Vocabulary Acquisition*. Coady James and Thomas Huckin. 1997. U.S.A. Cambridge University Press.

HYMES, H. Dell. *Communicative Competence*. (Base de datos). 1972. [www. ne. jp/asahi/kurazami/peon/ccmodel.html](http://www.ne.jp/asahi/kurazami/peon/ccmodel.html).

JOE, Angela et al. Vocabulary Learning and Speaking Activities en Forum. N°1. U.S.A. Vol. 34.

JONGITUD AGUILAR, Claudia. Febrero 2001. *El Desarrollo Cognoscitivo, Una Aventura al Desarrollo Humano Integral*. Revista Mexicana de Pedagogía. Año 12, Número 57.

KANDEL, R. Eric, SCHWARTZ, H. James, JESSELL, M. Thomas. 1995. *Essentials of Neural Science and Behavior*. U.S.A.: McGraw Hill.

KASUGA de Y. M. A. D., Linda et al. 1999. *Aprendizaje Acelerado, Estrategias para la potencialización del aprendizaje*. México: Grupo Editorial Tomo.

KLEIN, B. Stephen. 1994. *Aprendizaje Principios y Aplicaciones*. U.S.A.: McGraw Hill.

KLIPPEL, Friederike. 2000. *Keep Talking. Communicative Fluency Activities for Language Learning Teaching*. U.S.A.: Cambridge University Press.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

KRASHEN, D. Stephen. 1983. *The Natural Approach*. U.S.A.: Alemany Press.

KRINSKY, Richard and KRINSKY, G. Suzanne. April 1996. *Peg word Mnemonic Instruction: Retrieval times and Long Term Memory Performance among Fifth-Grade Children*. Contemporary Educational Psychology. Volume 21, Number 2. U.S.A.: Academic Press.

LARSEN-Freeman, Diane. 1986. *Techniques and Principles in Language Teaching*. England: Oxford University Press.

LAUFER, Batia. June 1998. *The development of Passive and Active Vocabulary in a Second Language Same or Different?* Applied Linguistics. Volume 19, Number 2. U.K.: Oxford University Press.

LANGUAGE Learning. (Base de datos). 2003. [http:// www. sil. org. /lingua Links/ LANGUAGELEARNING...1Competence.htm](http://www.sil.org/lingua/Links/LANGUAGELEARNING...1Competence.htm).

LLOYD, Angela and PREIER, Anne. 1996. *Business Communication Games*. U.S.A.: Oxford University Press.

LOCKE, Phil. 1996. *Index for Book II Chapter of Retention*. [http:// www.arts.cuhk.edu.hk/hum/ftp/E_text/West](http://www.arts.cuhk.edu.hk/hum/ftp/E_text/West).

MARJORIBANKS, Kevin. 1991. *The Foundations of Students' Learning*. U.K.: Pergamon Press.

MARTINEZ MEDIANO, Catalina. 2002. *Utilización de Elementos Facilitadores del Aprendizaje en la Elaboración de Materiales Didácticos para la Educación a Distancia*. Copias para la maestría en educación a distancia. México. UNAM

MEARA, Paul. June 1998. *Second Language Vocabulary Acquisition: A Rationale for Pedagogy*. Applied Linguistics. Volume 19, Number 2. U.K.: Oxford University Press.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- MENDOZA, Verónica. 1993. *El Papel de la Gramática Pedagógica en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera*. Tesis para obtener el grado de licenciada en enseñanza de inglés. México: UNAM.
- MOOR, Paul. 1972. *El Juego en la Educación*. Trad. Ramón Strack. Barcelona. España: Editorial Herder.
- MORRIS, G. Charles y MAISTO, A. Albert. 2001. *Psicología*. México. Prentice Hall.
- MOSKOWITZ, Gertrude. 1978. *Caring and Sharing in the Foreign Language Class*. Massachusetts. U.S.A.: Newbury House Publishers.
- NELSON, L. Douglas et al. October 1993. *Implicit Memory and Inhibition*. Journal of Memory and Language. Volume 32, Number 5. U.S.A.: Academic Press
- NORMAN, A. Donald. 1976. *Memory and Attention. An Introduction to Human Information Process*. New York . U.S.A.: John Wiley and Sons, Inc.
- NORMAN, A. Donald. 1985. *El Aprendizaje y la Memoria*. Madrid. España: Editorial Alianza.
- OLVERA, L. Yolanda, DOMINGUEZ Trejo, Benjamin y CRUZ, T. Alejandra. Enero-febrero 2001. *La Inteligencia Emocional, Detonante para Mejorar la Calidad de Vida*. México. D.F. Revista Ciencia y Desarrollo. Volumen 28, Número 156.
- ORION, F. Gertrude. 1988. *Pronouncing American English Sounds. Stress and Intonation*. U.S.A.: Newbury House Publishers.
- PEARSON, Craig and MARFUGGI, Joseph. 1975. *Creating and Using Games*. U.S.A.: Learning Handbook.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- POZO, Juan Ignacio. 1994. *Teorías Cognitivas del Aprendizaje*. Madrid. España: Ediciones Morata.
- QUIRK, Rudolph and STEIN, Gabriele. 1990. *English in Use*. U.K.: Longman Group.
- RICHARDS, C. Jack et al. 1999 *Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. England: Longman Publishers.
- RYAN, M. Richard and DECI, L. Edward. January 2000. *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. Contemporary Educational Psychology. Volume 25, Number 1. U.S.A.: Academic Press.
- SÁNCHEZ PEREZ, Aquilino. 1993. *Hacia un Método Integral en la Enseñanza de Idiomas*. Madrid. España: Sociedad General Española de Librería, S.A.
- SCHMITT, Norbert and McCARTHY, Michael. 1997. *Vocabulary Description, Acquisition and Pedagogy*. United Kingdom. Cambridge University Press.
- SOKMEN, J. Anita Current Trends in Teaching Second Language Vocabulary en *Vocabulary Description, Acquisition and Pedagogy*. SCHMITT, Norbert and McCARTHY, Michael. 1997 United Kingdom. Cambridge University Press.
- STEVICK, W. Earl. 1976. *Memory, Meaning and Method*. Massachusetts. U.S.A.: Rowley House Publishers.
- STEVICK, W. Earl. 1982. *Teaching and Learning Languages*. New York. U.S.A.: Cambridge University Place.
- STORA, Frank y COHEN, Véronique. 1991. *Como Conservar Memoria*. Trad. José Ma. Flores. Barcelona. España: Ed. Salvat.

<p style="text-align: center;">TESIS CON FALLA DE ORIGEN</p>
--

- SWESON, C. Leland. 1980. *Traditional Perspectives/Contemporary Developments*. U.S.A.: Wadsworth Publishing Company.
- TRIANES, Torres María Victoria y GALLARDO, Cruz José Antonio. 1998. *Psicología de la Educación y del Desarrollo*. España: Ediciones Pirámide.
- UR, Penny. 1993. *Grammar Practice Activities*. Great Britain: Cambridge University Press.
- UZCÁTEGUI, José Luis. 1998. *Emociones Inteligentes, como se Puede Ser Triunfador Emocional*. Venezuela. Caracas. Lithopolar Gráficas.
- VARGAS MUNGUÍA, Verónica. 1965. *El Juego como Método de Educación en la Escuela Primaria*. México: Tesis para Obtener el Grado de Maestro de Primaria. U.P.N.
- WENDEN, Anita and RUBIN, Joan. 1987. *Learning Strategies and Language Learning*. Great Britain: Prentice Hall International.
- WILHOIT, Dennis. January 1996. Helping Students Help Themselves en Forum N° 1. U.S.A. Vol. 34
- WINTER, Arthur y WINTER, Ruth. 1980. *El Poder de la Mente*. Trad. Lilian Schmidt. México: Javier Vergara Editor.
- WRIGHT, Andrew et al. 1983. *Games for Language Learning*. Great Britain: Cambridge University Press.
- ZIMMERMAN, J. Barry. January 2000. *Self-Efficacy: An Essential Motive to Learn*. Contemporary Educational Psychology. Volume 25, Number 1. U.S.A.: Academic Press.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- BERTIL, Malberg. 1972. *La Lingüística Contemporánea*. Bologna, Italia. Società Editrice.
- BOLITHO, Rod. and TOMLINSON, Brian. 1995. *Discover English*. U.K. Heinemann.
- COHEN, Jozef. 1973 *Aprendizaje Complejo: como Aprenden los Seres Humanos*. Trad. Gustavo Fernández Pardo. México D.F. Editorial Trillas. 1973.
- ENCICLOPAEDIA BRITANNICA. 1981 *Macropaedia*. Volume IX. Chicago. U.S.A.
- HEQUET MAUROY, Paule. 1986. *Recursos Psicopedagógicos y su Aplicación a un Curso Intensivo de Lengua Extranjera*. Tesis para obtener el grado de Maestría en lingüística aplicada. México D.F. UNAM.
- LORAYNE, Harry. 1966 *Como Adquirir una Supermemoria*. Trad. Baldomero Porta. Barcelona. España. Editorial Bruguera.
- MATEOS MUÑOZ, Agustín. 2001 *"Compendio de Etimologías Grecolatinas del Español"*. México. Esfinge. Milenio. 2001.
- OMAGGIO Hadley, Alice. 2001 *Teaching Language in Context*. U.S.A. Heinle Heinle. Thompson Learning.
- OSTRANDER, Sheila. et al. 1983 *Superaprendizaje*. México D.F. Editorial Grijalvo. 1983.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

REVISTA MUY INTERESANTE. 2000. Año 9, vol. IX. México D.F.
Editorial Provenemex.

TARONE, Elaine and YULE, George. 1989 *Focus on the Language
Learner*. New York. U.S.A. Oxford University Press.

KRESS Günther et al. 1996 *Reading Images*. U.S.A. Routledge
Publishers.

WRIGHT, Andrew. 1999 *Pictures for Language Learning*. U.K.
Cambridge University Press.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN