



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
PEDRO RUIZ GALLO**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO  
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN  
ACADÉMICA DOCENTE**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN.**

**El Juego Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza De Inglés  
A Los Alumnos Del Segundo Grado De Secundaria De La  
Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru. Chiriaco.  
Distrito De Imaza.**

**AUTORES:**

**Regulo Chinchay Santos  
Ayala Rojas Carlos Gilberto**

**ASESOR:**

**MSC. Grimaldo D. Benavides Campos**

**Bagua, Setiembre 2017**

## **AGRADECIMIENTO**

El autor.

**A Dios, nuestro divino hacedor, por brindarnos salud y sabiduría para desempeñarnos como docentes.**

**A mis padres, por su esfuerzo y sacrificio en su tarea formadora y ejemplar, que me sirvió como digno ejemplo para no desmayar y seguir adelante en mi formación personal y profesional**

**A mis alumnos del segundo grado A de secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru, Chiriaco, Distrito de Imaza; los que se constituyeron en fuente de inspiración y de motivación para realizar el presente trabajo de investigación**

## ÍNDICE

INTRODUCCION	5
DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA	6
ANTECEDENTES	10
ASPECTOS METODOLÓGICOS	16
MARCO TEÓRICO	18
PROPUESTA	35
CONCLUSIONES	40
RECOMENDACIONES	41
BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXOS	44

## RESUMEN

La investigación tiene como intención utilizar un método recreativo como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma extranjero en los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru. Chiriaco Distrito de Imaza.

El idioma inglés como enseñanza es importante en la inclusión de los planes educativos en las áreas de los niveles de educación de Latinoamérica, ya que está considerado como el un segundo idioma oficial; a pesar de que ocupa la tercera posición en el mundo como idioma es el más importante.

El uso incorrecto de métodos de aprendizaje desmotiva al alumno, originando deficiencia en el saber del idioma. Esto desarrolla una dificultad que alarma a toda la comunidad educativa; se evidencian varias indagaciones que tienen relación con esta investigación. Este procedimiento cotidiano de ilustración - aprendizaje muestra muchos altibajos, no obstante, existen métodos que ayudan o afirman un efecto favorable en el ámbito de enseñanza.

Esta investigación tiene como finalidad presentar los beneficios que, a través de juegos didácticos, el alumno puede llegar al aprendizaje del idioma inglés. Asimismo, se puede decir que la actividad recreativa es un importante estímulo para el desarrollo cognitivo en los alumnos, pues no solo es una forma dinámica de aprender, sino que también una forma de descubrir y experimentar distintas sensaciones, las cuales hace que alumno pueda llegar a conocerse a sí mismo.

Asimismo, esta búsqueda refiere la calidad de utilizar actividades recreativas como una estrategia didáctica, ya que por medio de la utilización de procedimientos lúdicos permitirá una eficiencia en la enseñanza del idioma, de esta manera se cumplirían los objetivos señalados en nuestra investigación, siguiendo el esquema se consideró en este trabajo: el diagnóstico, los antecedentes, el marco teórico, los aspectos metodológicos, la metodología, las conclusiones y las recomendaciones. El Tipo de investigación es descriptiva propositiva, teniendo como finalidad la idea de la actividad recreativa como destreza para perfeccionar la enseñanza del inglés en los alumnos

El bosquejo de este trabajo investigativo es cuasi experimental ya que al realizar la selección no se hizo por muestreo probabilístico, se realizó un análisis en la instrucción de

una lengua extranjera con los alumnos de segundo grado de nivel secundario, para después seleccionar las hipótesis que se basan en este trabajo

La distribución muestral de nuestra investigación es la elaboración del gráfico que ilustra el diseño de la misma:

La población muestral se conforma por 115 niños quienes conforman el segundo grado de nivel secundario, con lo cual 67 de esta muestra son varones y 48 son damas. Esta muestra contiene la aplicación del muestreo no probabilístico por conveniencia, la misma que se conforma por alumnos del segundo grado de la sección A, de los 29 alumnos: 17 son de género masculino y 12 son femeninas.

Para esta investigación se utilizó la metodología activa, donde el alumno es el actor de sus saberes; para realizar el estudio de esta investigación se realizará un test el cual se originará en las otras reuniones el amaestramiento significativo. Lo cual se procede a iniciar la aplicación de un test, el mismo que admitirá cuanto es la capacidad de captación de los alumnos de segundo de secundaria en el inglés.

En cuanto a los procesos y las metodologías de recolección que han utilizado son materiales bibliográficos y computarizados, también se manejó papel bond, computadora, lapiceros, células de información e interrogatorios elaborados. Los métodos utilizados para los objetivos planteados fue la producción de un interrogatorio a través del análisis de la iniciación en la enseñanza del idioma; que vendría a ser la encuesta la misma que facilitó la recopilación de la información.

En Conclusiones: se practicó a los alumnos a través de un reportaje el saber del idioma en la clase así como se puede mostrar en el adjunto N°1; asimismo se ejecutó una experiencia a los alumnos a través de un examen sobre los conocimientos obtenidos del inglés como se evidencia en el adjunto N°2; En ese sentido se puede decir que la actividad recreativa en la esfera pedagógica en la teoría y en la práctica, se puede aseverar que este tipo de actividad es beneficiosa para la mejora del aspecto fisiológico, psicológico y social de los seres humanos; En ese sentido manifestamos que la utilización de la actividad recreativa es esencial para el aspecto físico y cognitivo en los estudiantes en el inglés.

## ABSTRACT

The intention of the research is to use a recreational method as a didactic strategy in the learning of a foreign language in the students of the second grade of secondary school of the Túpac Amaru Industrial Technical Educational Institution. Chiriaco District of Imaza.

The English language as teaching is important in the inclusion of educational plans in the areas of education levels in Latin America, since it is considered a second official language; Despite the fact that it occupies the third position in the world as a language, it is the most important.

The incorrect use of learning methods demotivates the student, causing a deficiency in the knowledge of the language. This develops a difficulty that alarms the entire educational community; Several investigations are evidenced that are related to this investigation. This daily procedure of illustration - learning shows many ups and downs, however, there are methods that help or affirm a favorable effect in the field of teaching. The purpose of this research is to present the benefits that, through didactic games, the student can achieve when learning the English language. Likewise, it can be said that recreational activity is an important stimulus for cognitive development in students, since it is not only a dynamic way of learning, but also a way of discovering and experiencing different sensations, which allow students to reach to know yourself.

Likewise, this search refers to the quality of using recreational activities as a didactic strategy, since through the use of ludic procedures it will allow efficiency in the teaching of the language, in this way the objectives indicated in our investigation would be fulfilled, following the scheme It was considered in this work: the diagnosis, the background, the theoretical framework, the methodological aspects, the methodology, the conclusions and the recommendations. The type of research is proactive descriptive, having as its purpose the idea of recreational activity as a skill to improve the teaching of English in students.

The outline of this investigative work is quasi-experimental since when making the selection it was not made by probabilistic sampling, an analysis was carried out in the instruction of

a foreign language with second grade students of secondary level, to later select the hypotheses that are based on this work

The sampling distribution of our research is the elaboration of the graph that illustrates its design:

The sample population is made up of 115 children who make up the second grade of secondary level, with which 67 of this sample are boys and 48 are ladies. This sample contains the application of non-probability sampling for convenience, the same one that is made up of second grade students in section A, of the 29 students: 17 are male and 12 are female.

For this research, the active methodology was used, where the student is the actor of his knowledge; To carry out the study of this investigation, a test will be carried out, which

will originate in the other meetings the significant training. Which proceeds to start the application of a test, the same one that will admit how much is the ability to capture second-year students in English.

As for the collection processes and methodologies that they have used, they are bibliographic and computerized materials, bond paper, computer, pencils, information cells and elaborate interrogations were also handled. The methods used for the proposed objectives were the production of an interrogation through the analysis of the initiation in the teaching of the language; which would be the same survey that facilitated the collection of information.

In Conclusions: the knowledge of the language in class was practiced for the students through a report, as can be shown in Attachment No. 1; Likewise, an experience was carried out for the students through an exam on the knowledge obtained in English as evidenced in Attachment No. 2; In this sense, it can be said that recreational activity in the pedagogical sphere in theory and in practice, it can be asserted that this type of activity is beneficial for improving the physiological, psychological and social aspect of human beings; In this sense, we state that the use of recreational activity is essential for the physical and cognitive aspect of students in English.

KEY: optimize foreign language instruction.

## INTRODUCCION

Esta investigación hace referencia a los diversos métodos didácticos en la enseñanza del idioma extranjero, por ello se va a proponer la utilización del juego como estrategia didáctica, teniendo en cuenta que se dispone de una secuencia de funciones planificadas que van ayudar a tomar decisiones responsables y obtener efectos positivos para que de esta manera se pueda mejorar la enseñanza del idioma en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru. Chiriaco Distrito de Imaza.

Asimismo, se plantea como estrategia la utilización del juego como destreza didáctica en la que se realizará a través del manejo de programaciones lúdicas que pueden optimizar la instrucción del idioma extranjero.

El inglés es una lengua occidental perteneciente al lenguaje indoeuropeas que nació en la época de los reinos anglosajones de Inglaterra. El inglés es un dialecto utilizado en la mayoría

de países del planeta y en muchas es un idioma oficial en la cual es considerada como segunda lengua materna por varios países.

Por lo tanto, el inglés toma gran importancia en cuanto a su enseñanza y la inclusión en las programaciones de los niveles educativos en general. Los métodos que se utilizan son inapropiados lo que ocasiona la falta de estimulación del alumno lo que contribuye a la falta de interés en el aprendizaje del conocimiento el idioma. Esta es una situación que alarma a los representantes de la educación, por esta razón es que se ha determinado sugerir el reemplazo de este proceso tradicional de enseñanza ya que presenta muchas deficiencias.

Para realizar las ideas de nuestra investigación se fabricó siguiendo el bosquejo de trabajo en el que se tiene:

**Diagnóstico**, que indica la carencia de habilidades pedagógicas en la instrucción del idioma a través de juegos para el aprendizaje del inglés.

**Los antecedentes**, son trabajos que sean realizado en investigaciones anteriores, las cuales van apoyar o refutar la tesis de la investigación, por esto puede hacerse indagaciones de tesis, asimismo como diferentes artículos científicos entre otros trabajos que se pueden utilizar para la investigación.

**Aspectos metodológicos**, señala los lineamientos metodológicos para una investigación que involucra el planteamiento del problema, objetivos, justificación, marco teórico, el cual contiene antecedentes, revisión bibliográfica, método investigativo, población, muestra, técnicas e instrumentos de investigación.

**Marco teórico**, es una parte muy esencial en la investigación pues aquí es donde el investigador va a recopilar información de distintas investigaciones previas, las cuales van a sustentar su proyecto de investigación, análisis, hipótesis o experimento.

**Metodología**, marco teórico y sistémico, se utiliza para dar arreglo a las circunstancias que se van a presentar en el estudio de la investigación y la misma que se observa desde el recojo de información hasta indagación y eficacia de las conjeturas.

**Conclusiones**, es el resultado de un conjunto de ideas reflejadas en el proyecto las mismas que exponen de forma obvia y concisa en referencia a los diversos inconvenientes suscitados en el proceso de la realización del propósito.



**Recomendaciones,** propone mejorar los métodos de estudio y as u vez indica labores específicas en base a las secuelas o resultados de la investigación y sugerencias para las futuras investigaciones que se presente en trabajo

## **DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA**

Falta de destreza pedagógicas para la instrucción del inglés a través del juego como solución al problema de estudio de los alumnos de segundo de secundaria de del colegio Técnico Industrial Túpac Amaru Chiriaco distrito de Imaza

### **Ubicación Geográfica**

Imaza es un distrito de la Provincia de Bagua, cuya ubicación está ubicado en el Departamento de Amazonas. Este distrito limita con la provincia de Condorcanqui (norte), la provincia de Utcubamba (sur) y el distrito de Aramango (sur), además limita con el distrito de Cajamarca (oeste) y con cierta porción de tierra con Ecuador; la capital de este distrito es la Villa Chiriaco.

Según la historia la ciudad de Imaza fue fundada el 25 de mayo de 1984 mediante Ley N° 23838 en el cual se daba con el 2° mandato del presidente Fernando Belaúnde Terry

El área de la ciudad de imaza es de 4534,7 km<sup>2</sup>, su población es alrededor de 25000 personas, en cuanto al predominio de la INEI, ubicación es latitud, 05°09'36", longitud: 78°17'25", altitud 347msn.

**Chiriaco Capital de Imaza.** Se ubica limitado en el lado derecho por la carretera que va de Bagua a Urakuza y al margen izquierdo del río Cicriaco, el que desemboca en el Marañón a la altura de la localidad de Nazaret. Chiriaco significa palabra quechua Chiriyaku, que significa aguas frías lo que hace alusión a la temperatura de sus aguas.

**Puerto de Imacita.** Es un centro poblado que se puede llegar tomando un desvío por el caserío Mesones Muro, además es considera como una ubicación estratégica, pues aquí se puede realizar el intercambio de mercancías traídas de las ciudades de la sierra, costa y productos propios de la región. También, es un centro de comunicaciones, pues tiene conexión con otros pueblos el pueblo de Awajun, el cual se encuentra asentada a lo largo de las riberas del marañón.

Por otro lado, en El Centro Educativo Técnico Industrial Túpac Amaru, el cual está ubicado en la avenida principal N° 2020 se encarga de acoger a jóvenes tanto del sexo masculino como femenino; este centro educativo cuenta con un código modular N°

0593947, también presenta una infraestructura adecuada para la educación de los estudiantes de la población, ya que aproximadamente hay 457 estudiantes, es por esa razón que se encuentra dividido en 15 secciones.

## **Tendencias**

La recreación ha tomado un papel importante en la enseñanza del idioma inglés, pues ha sido un juego que ha permitido desarrollar habilidades que ayudan a mejorar el aprendizaje y reconocimiento del idioma, a través de la historia, aunque todavía falta un largo recorrido para que se considere como un importe pedagógico.

Según el psicólogo Paúl Moor (1981) y los psicoanalistas Erik Erikson (1982); Donald W. Winnicott (1986), mencionan que los niños se motivan cuando se hace uso de materiales creativos, los cuales van a ayudar a captar el mayor conocimiento del idioma extranjero, estos materiales pueden ser retratos, objetos reales o videos lo cual tiene un efecto positivo lo que conciben que los niños estén más atentos y adquieran el mayor conocimiento posible del idioma, pero existen materiales como los libros que no ayudan a mejorar el aprendizaje del idioma. Es por ello, que se obtiene un resultado que dichos materiales ayudan a los niños a tener una mayor concentración y lograr un mayor aprendizaje de la lengua extranjera son los materiales auténticos, pero la mayoría de veces el juego ha sido utilizado como diversión, es por ese motivo que se debe tomar ventaja de los materiales auténticos pues ayudan a los niños a tener un mejor aprendizaje.

Por otra parte, según la pedagoga Janet R. Moyles, expresa que “la situación de juego aporta en la estimulación, variedad, interés, concentración y motivación”

Según la UNESCO (1980) menciona que la actividad lúdica nos permite comprender y aprender, pues este juego se caracteriza por ser auto educativo. En mi opinión, lo único que beneficia al aprendizaje del adulto es la creación de actividades lúdicas, en el cual van a responden espontáneamente a distintas preguntas que se le plantean, en el caso del infante estas actividades lúdicas les ayuda a que el adulto les provee de nuevos materiales que el niño le pueda pedir. Asimismo, se establece un intercambio de ideas con los infantes donde van a experimentar diferentes suposiciones sobre que los objetos y las personas son un arte. Del mismo modo, esta organización considera que las diferentes sugerencias con respecto a la actividad lúdica han sido dadas desde hace mucho tiempo. En

este sentido, se puede decir que la actividad lúdica se le considera como una herramienta que ayuda a realizar distintos fines educativos.

Además, se puede visualizar que en el salón de clase no se trabaja utilizando una actividad lúdica de manera formal, ya que la mayoría de veces siempre están preocupados por los contenidos de información en vez de transmitir información a los estudiantes. Es por ello, que la actividad lúdica es utilizada como una herramienta de entretenimiento o diversión.

Actualmente, se exige que el estudiante debe de interactuar con los demás mediante la utilización del idioma inglés como lengua extranjera. Esto se refiere a que debe de haber una interacción activa y dinámica entre uno o mas personas, ya que de esta manera pueden dar a conocer las ideas y sentimientos que tienen hacia los demás, con la finalidad de que puedan tener una comprensión eficaz, pues ello hace que se desarrolle los distintos sentidos como escuchar y expresarse de una manera correcta. Este proceso beneficia a los alumnos, pues ponen a prueba sus conocimientos, destrezas y actitudes con respecto al lenguaje oral y al entorno que lo rodea.

Por otro lado, cuando nos referimos a la competencia 13 implica el uso correcto de los distintos métodos conversacionales teniendo en cuenta el contexto sociocultural en el que se encuentre la personas, de acuerdo a ello podemos elegir la estrategia de las actividades lúdicas. Esto tiene que ver también con la combinación de las siguientes aptitudes

Obtener contenidos informativos de los libros que oye en inglés, esto va consistir en recuperar y sacar información clara, concisa y precisa manifestada por los interlocutores. También, tiene que ver la información del texto donde el alumno va a construir relacionando la información implícita y explícita, ya que de esta forma va a poder completar los vacíos que pueda tener en su texto oral. De acuerdo, a las deducciones mencionadas se puede decir que el alumno interpreta el contenido del texto, el uso estético de la lengua, así como las intenciones de las personas relacionado con el contexto sociocultural al que pertenecen. Asimismo, se debe de expresar de manera oral los distintos tipos de texto en el idioma inglés, esto implica que empiecen a desarrollar pensamientos, los cuales se van adecuar al objetivo, características, registro y al contexto, teniendo en cuenta las medidas y modos de

cortesía. Además, se tiene que organizar de acuerdo al tema usando distintos materiales cohesivos que permitan relacionar los pensamientos con el texto oral.

Otra capacidad que se debe de tener en cuenta es sobre reflexionar la utilización oral del inglés, esto se refiere a que los procesos de reflexión y evaluación van a estar correlacionados, ya que ambos van hacer que el alumno ya no participe en los textos orales, para esto se van a contrastar el contenido informativo con su experiencia, el entorno donde esta y las diferentes fuentes informativas que le aporten una buena investigación para su trabajo. Del mismo modo, se emiten puntos de vistas personales con respecto a los aspectos formales y las intenciones de las personas con los que tienen una comunicación activa, teniendo correlación con el ambiente sociocultural donde están. Finalmente, vamos hablar de la interacción con otros individuos donde van a intercambiar información hablando en el idioma inglés, esto tiene que ver con participar en distintas conversaciones, disputas y debates, donde van aportar información relevante con respecto al tema.

Asimismo, la competencia 14: Analiza numerosos tipos de textos en el idioma inglés como lengua internacional y la competencia 15: escribe muchos tipos de textos en el idioma inglés como lengua internacional. Por lo cual esta competencia se concreta el uso de la escritura para elaborar textos con sentido y comunicarnos con otros, ya que se emplea un desarrollo pensativo porque cree en el ajuste y organización de los textos en donde se considera los contextos y la intención comunicativa, a su vez como la verificación estable de lo escrito con una finalidad de mejora en el texto.

El resultado los conocimientos previos nos dice que el anexo dos el 87% de los alumnos manifiestan una nulidad en el tema de escritura del idioma inglés de las cuales son los nombres de los animales, los colores, saludos; demostrando que hay dificultades en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos. Esto mismo pasa en la encuesta del anexo uno con un 73% de los alumnos en la enseñanza del idioma inglés respecto a los ítems trazados.

## ANTECEDENTES

Según **Arellano, J. et al** (2015), menciona que los juegos en el ámbito educativo es una forma de estrategia pedagógica en el inglés, y el tipo de correlación que existe en la enseñanza de este idioma con los alumnos del tercer grado de secundaria de la sección A de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo por lo que se presentan distintas conclusiones: Existe una relación sustancial entre los juegos educativos, lingüísticos y populares como pericia de instrucción y el tipo de forma de aprendizaje del idioma a los alumnos del tercer grado de secundaria sección A.

En el trabajo de investigación, hallamos que los docentes manifiestan que el uso de una actividad recreativa ya sea en el espacio educativo, lingüístico o popular como estrategia de enseñanza del idioma inglés tiene una relación significativa con el nivel de aprendizaje.

De acuerdo con **Gómez, Tatiana et al** (2015) expresa que la actividad recreativa o lúdica es un modo de enseñanza que fortalece el estudio de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga; es por ello que el juego es considerada como un elemento significativo, ya que permite que el desarrollo del aprendizaje del idioma sea más divertido y natural, asimismo se pueden realizar diferentes actividades, las cuales van a relajar o motivar al estudiante, pero esto también ha producido que haya dificultades como presentar un tiempo muy limitado y lugares que no están adaptados para realizar este tipo de actividades, es por esta razón que se debe de implementar ambientes adecuados para que este aprendizaje pueda ser más dinámico y divertido, es por ello que la implementación de la actividad lúdica ayuda a fortificar el interés en el estudio del idioma en los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

Los sectores educativos tienen que estimular la creación de nuevas ideas para este ámbito y de esta manera quebrar las diversos prototipos que actualmente se vienen utilizando en los diferentes métodos de enseñanza, pero también se debe de tener en cuenta que la mayoría de los contenidos no van dirigidos a los intereses de los estudiantes, por otro lado la creación de nuevas ideas deben de ir de la mano tanto de los dirigentes como de la plana docente, pues ellos se encargan de utilizar distintas estrategias didácticas que ayudan a mejorar el aprendizaje del estudiante

y una de estas estrategias es la utilización de una actividad lúdica que proveen en áreas contextualizadas, dispuestos, interesantes y obtener experiencia.

Las cualidades y el interés de los estudiantes en el centro educativo se desarrollan cuando la parte paterna y la parte docente se comprenden y sienten respeto mutuo, colaboran con perspectivas similares y conservando un contacto. La mezcla más efectiva para la mejora de la enseñanza se da entre la familia y el centro de estudio se apoyan y aportan entre sí. La parte paterna y plana docente tienen que convertirse en cómplices para poder así velar por la educación de sus niños. Las partes paternas se tienen que involucrar en el proyecto educacional las cuales pueden ser: Pasar por las aulas, dialogar con el docente a cargo del salón y expresar las perspectivas en el progreso de su descendiente. Por lo cual, es necesario hacerles saber a la parte paterna sea madre o padre la jerarquía que tiene las actividades lúdicas en el progreso del estudiante donde se podrá hallar una mejora en el estudiante época estudiantil.

Las actividades lúdicas es uno de los métodos que mejora el aprendizaje de los estudiantes por lo que tienen que usar los docentes como aplicación en su didáctica educacional, esto es una significativa forma de comunicarnos socialmente, sin embargo los educandos tienen que recapacitar y debatir sobre sus labores pedagógicos en la cual podrán optar y seleccionar las más óptimas tácticas en la enseñanza, por lo cual ayudar en el adiestramiento de los estudiantes, ayudándoles a desarrollar sus cualidades y en la mejora de sus habilidades las cuales le servirán al estudiante para poder desenvolverse en el entorno social, estableciendo una responsabilidad en la institución

educativa en el proceso de estudiantes ingeniosos, animados y provechosos en su aprendizaje por medio de establecimientos de actividades lúdicas para la enseñanza, para que le proporcionen la cantidad de medios para que el estudiante consiga desenvolverse en contexto, por ello al alumnado se les procede a proporcionarles áreas donde mejorara el progreso de destrezas en el pensamiento y además desarrollar así una mejora en los estudios del estudiante.

Por otra parte en los desenlaces ya dichos se logra precisar que la consumación de actividades lúdicas en otras atmosferas produce efectividad donde el entorno se ubica en el ámbito pedagógico, por esto convertir las actividades pedagógicas en donde se promueva la contribución activa del alumnado y favorece en el progreso de destrezas indispensable para mejorar los métodos de enseñanza en los estudiantes.

Asimismo, podemos recalcar que en este trabajo investigativo se puede destacar que incluir espacios de enseñanza ayuda a fortalecer el interés y las capacidades de los estudiantes en el aprendizaje del idioma.

Por otro lado, para mejorar el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes es necesario que se deba incluir en este proceso de enseñanza a los padres, pues esto hace que los estudiantes tengan un mayor interés en los distintos métodos de enseñanza del idioma, del mismo modo una comunicación activa entre los padres de familia y la plana docente apoyan a que los estudiantes tengan un mayor desarrollo de sus habilidades en el idioma.

Ante ello, es importante señalar que se debe de promover la participación activa de los estudiantes en las diversas estrategias pedagógicas para que de esta manera puedan adquirir la mayor cantidad de conocimientos sobre el idioma.

Según **Campos, M. et al** (2006) manifiestan que el juego posee un papel importante en el desarrollo integral del individuo, es por ello que podemos decir que incorporar la actividad lúdica en los métodos de aprendizaje ayudan a los estudiantes a tener una mejor evolución de su conocimiento.

En este sentido, el juego se ha utilizado como una estrategia de pedagógica, pues apoya a que haya una mejor enseñanza del idioma en los distintos espacios educativos y por esto a través de nuestro estudio de investigación hemos propuesto

al juego como una estrategia pedagógica en el contexto educativo, ya que apoya a que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades, actitudes y capacidades.

En conclusión, a “Redefinir el juego en un contexto educativo específico” y tomar como punto de partida nuestra propuesta educativa, por lo que podemos tener la contingencia de comprender que la actividad recreativa es más que una recreación monótona. Es decir que en un contexto educativo nosotros podemos implementar nuestra propuesta pedagógica, ya que de esta forma se van a obtener resultados excelentes los cuales permitirán una mejor visión en el aprendizaje, obteniendo de esta manera objetivos basados en los intereses y necesidades de los estudiantes. Por ello, decimos que existe una correlación tanto en el juego como en la educación ya que va a proporcionar un mayor beneficio en los saberes por obtener tanto para los estudiantes como para el centro educativo.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado podemos decir que la actividad recreativa juega un rol importante en nuestra propuesta educativa.

En este sentido, logramos comprender que la actividad recreativa es más que una recreación monótona, de lo cual podemos obtener buenos beneficios por medio de las actividades lúdicas pues va permitir de modo significativo que los estudiantes desarrollen habilidades, actitudes y capacidades.

Además, **Minerva, C. y Torres, M.** (2007), mencionan que las diferentes estrategias de enseñanza en un salón de clases permiten que los maestros tenga la facilidad de poder buscar distintas actividades que puedan ayudar a que los estudiantes estén más interesados y motivados en sus clases en vez de utilizar actividades habituales y poco motivadoras, pues de esta manera se va permitir que desarrollen nuevas destrezas y capacidades generando que los estudiantes se diviertan y aprendan sin estresarse.

Al incluirse las actividades recreativas en la vida diaria estudiantil de los estudiantes, lo cual va a producir un enfoque en donde facilitara el aprendizaje de forma divertida e interesante, por esto se forman diferentes cualidades los cuales pueden ser el respeto, la participación y el obedecer las normas, también a mejorar la comunicación y a expresarse sin dificultades. Ante estos se comprobó que los maestros no utilizaban las actividades recreativas adentro del salón de clases como táctica de mejoramiento y productividad en el proceso de la enseñanza, donde lo



podemos categorizar como una autentica enseñanza característica.

Al igual que las demás investigaciones mencionados anteriormente las conclusiones concuerdan con dichos trabajos que una actividad recreativa o juego puede ser utilizado para optimizar mejor el aprendizaje del estudiante, de manera que se saltan las actividades habituales y de insuficiente motivación. Es por ello que deben realizar actividades recreativas para que tenga un mayor interés en el aprendizaje.

Por ende, **Franco, M.** (2011) nos hace referencia que la utilización de actividades recreativas o lúdicas causa en los alumnos un progreso en la enseñanza en los métodos de forma habitual y memorística.

Sin embargo, los beneficios logrados a través del uso de métodos educativos presentan contenidos de aprendizaje muy sencillos, en vez de tener temas informativos más exigente sobre la enseñanza como la comprensión de saberes abstractos.

En cuanto a las actividades lúdicas son vistas como actividades muy favorables para el estudiante dado a que apoyan al desarrollamiento de cualidades efectivas para el aprendizaje de estos estudios. Además, se recalca que la forma de ayudarse mutuamente en el aprendizaje de los métodos usados que implica a los alumnos en el trabajo que se les plantea, originalmente del alumno que manifiesta interés en el juego empleado.

Mas aún se recalca, el lado competitivo que promueve los juegos entre los estudiantes por ello produce que se impliquen con mayor razón en las tareas planeadas, no obstante, también produce un efecto contrario lo cual intercepta en la atención de los estudiantes de lo cual se generan diversas dificultades en el salón de clase.

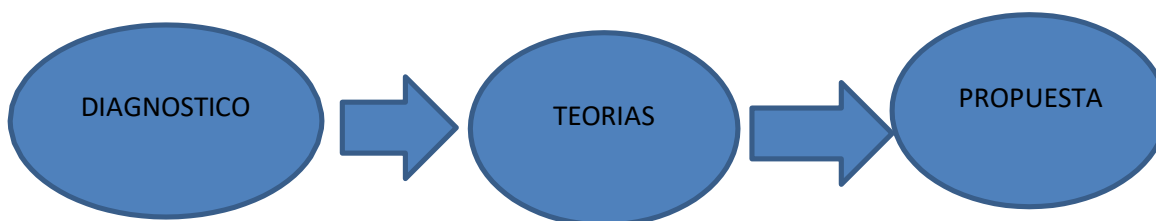
## ASPECTOS METODOLÓGICOS

### Tipo de investigación

La investigación es de tipo descriptiva propositiva, brindando una propuesta del juego como estrategia para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero en los alumnos del segundo grado A de la I.E Túpac Amaru-Chiriaco.

### Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es cuasi experimental ya que no se formó un escogimiento de muestreo probabilística, lo cual al inicio realizamos un análisis en el aprendizaje de los alumnos, después se da elección a las proposiciones luego se selecciona las teorías que fundamentan nuestra propuesta, y finalizamos con la elaboración de nuestra proposición, el grafico siguiente ilustra el diseño.



### Población

La población muestral estará dada por 115 estudiantes que de lo cual corresponden de: 67 de sexo masculino y 48 de sexo femenino.

### Muestra

Se aplica un muestreo no probabilístico por conveniencia, lo cual está formada por estudiantes de segundo grado de nivel secundario, que 29 alumnos de los cuales son: 17 de sexo masculino y 12 de sexo femenino.

## **Metodología**

Se utilizó la metodología activa, donde el alumno es el actor de sus saberes; para realizar el estudio de esta investigación se realizará un test el cual se originará en las otras reuniones el amaestramiento significativo.

Lo cual se procede a iniciar la aplicación de un test, el mismo que admitirá cuanto es la capacidad de captación de los alumnos de segundo de secundaria en el inglés.

## **Técnicas y métodos de recolección de Información**

En la recolección de información que se ha utilizado son materiales bibliográficos y computarizados, también se manejó papel bond, computadora, lapiceros, células de información e interrogatorios elaborados.

Los métodos utilizados para los objetivos planteados fue la producción de un interrogatorio a través del análisis de la iniciación en la enseñanza del idioma; que vendría a ser la encuesta la misma que facilitó la recopilación de la información.

## MARCO TEÓRICO

### Teorías del Juego

El juego en los últimos años empieza a cumplir un rol importante dentro del entorno educacional, por esto a llegado a ser solicitado por distintas instituciones educativas como instrumento para aproximar a los alumnos distintos contenidos de información.

Por otra parte, se muestran algunas representaciones hipotéticas acerca del juego con sus pertinentes investigadores, quienes confirman que las diferentes actitudes en las que se puede percibir al juego como un instrumento para la enseñanza.

El vocablo juego procede de dos terminologías latinas "iocum" y "ludus-ludere" de los cuales son usados para expresar una actividad lúdica. Además, hay varias suposiciones e investigadores que han mostrado un interés en el origen de la actividad lúdica de las cuales han proporcionado puntos de vista que gracias a ellas han innovado este tipo de actividad.

Entre ellas encontramos diferentes teorías:

De acuerdo con la **Teoría evolucionista de Spencer** y Hall Spencer (1855), nos menciona que la actividad lúdica o juego es una forma de agotar la abundancia de energías almacenada. Las dificultades de las participaciones en las acciones formales en vez de que se gasten en actividades sobrantes como la lúdica o el arte. El tipo de disminución de energías almacenadas promueve a que las investigaciones de actividades lúdicas se centren a los juegos motores, en la que desbordan una gran cantidad de esfuerzo físico. Por otro lado, Hall (1921) pose una vista evolucionista y ya que piensa que el juego es una recopilación de las actividades que realizaban nuestros antecesores. Es por ello que los temas informativos de las actividades lúdicas se reflejan en los distintos procesos que tuvieron nuestros antepasados.

### Teoría del pre-ejercicio de Groos

Según Groos (1898,1901) menciona que el juego es una estrategia que permite practicar nuestros sentidos antes de que estos se desarrollen completamente. Además, esta teoría se utilizó como punto de referencia para formar diferentes

teorías alternativas. Por tal motivo, esta actividad lúdica ocasiona que desarrollen diversas propiedades particulares y explícitas durante la niñez. Asimismo, se sabe que en la niñez se presentan singularidades distintas al de los adultos, por esta razón es que se puede visualizar diferentes comportamientos. Por ejemplo, la cobardía social, la brusquedad o en lo emocional hacen que los ambientes en la niñez faciliten la actividad lúdica. No obstante, Claparède (1934) manifiesta que la definición de juego es cuando la persona interactúa mediante el uso de esta actividad pedagógica. También, menciona que la parte importante del juego es que presenta un elemento ficticio, es por ello que decimos que existe una relación entre el individuo y el mundo real.

Por otro lado, el psicoanalista Freud (1901) expresa que existe una correlación entre la actividad lúdica con el sentido de placer, debido a que el sueño y el juego simbólico son emociones de nuestro subconsciente que va a permitir que no se desarrollen nuestros deseos. Asimismo, él tiene un punto de vista diferente al de Groos, ya que su definición es funcional. Por ello Freud, nos dice que es inevitable el comienzo de los placeres que esta anticipadamente conocidos, en cambio Groos observaba la complacencia en los problemas superados. Después de muchas indagaciones Freud admite que la experiencia en la realidad contribuye en la actividad lúdica, pues el estudiante pasa de ser un observador a ser un intérprete de su propia realidad, ya que esto va a personificar las actitudes dañinas de su ambiente provocando de esta manera que se desarrollen principios de placer. Asimismo, se puede decir que los recuerdos vienen hacer la restauración de todo lo vivido, dándole utilidad para que se pueda desarrollar la actividad.

Por otro lado, **La teoría del juego de Piaget** (1961) menciona que el juego va a obtener distintos aspectos a través del desarrollo de los niños, ya que hay variaciones inquietan en la distribución intelectual que se obtiene de diferentes puntos de vista que se da a lo extenso de la estructura del estudiante como resultado de las alteraciones que estas sobrellevan las formas intelectuales. Asimismo, hay varias actividades que se usan como una representación de estas formas, donde la propia actividad beneficia a que se funden nuevas organizaciones mentales a su vez van a renovar una ocupación que influenciara en el entorno exterior.

Además, el estudiante hace una simbología en la mente haciendo viable la

imaginación donde una vez lograda es utilizada hasta que la actividad sea especial en su niñez siendo una actividad simbólica. Por otro lado, en los niños de 2 a 7 años utilizan escenarios más complejos, donde hace una muestra de un grupo individualismo a un grupo colectivo. Al final se usa la actividad con instrucciones más complicadas para que reglamenten el compartir de las actividades lúdicas, lo cual es lo más significativo de la teoría piagetiana es que el estudiante necesita la actividad lúdica ya que es una forma relacionarse en el entorno, dado a que el requerimiento acabaría psicológicamente con el niño.

### **La teoría del juego de Vygotsky y Elkonin.**

Con respecto a los investigadores de esta teoría, nos dice que la actividad lúdica aparece con las ganas de saber y obtener un dominio de las cosas que se encuentra a su alrededor. Por otra parte, Vygotsky (1978) hace mención que en el entorno social de la actividad simbólica es fundamental para el desenlace que apoyaría en la superación del desarrollo continuo. Todos los infantes poseen una franja de progreso existente que han logrado conseguir por medio de ellos mismos, pero preexiste un sector de progreso continuo para lo cual necesitan el apoyo de padres u otros para alcanzar los objetivos. La actividad lúdica brota de las necesidades y fracasos de los infantes; sin embargo, si consiguieran todas sus aspiraciones o ambiciones los infantes no presentan la necesidad de concurrir en las actividades recreativas. Por esto el infante debe de tener un cierto grado de razón de lo que es capaz de realizar con su imaginación que modifique lo que se encuentre en su entorno para bienestar emocional, además Elkonin manifiesta que la actividad lúdica va depender de la comunicación de un grupo colectivo o social.

### **Tipos de juegos**

La función que destaca al juego en el progreso individual y pensativo de la persona en la que alterna en el tipo de actividad, dado a que esto no va a suceder en un mismo tiempo de las personas, tampoco intervienen en el mismo tiempo en las estructuras mentales. Por lo tanto, se va utilizar el avance del juego en el infante a través de la proposición de Piaget (1946), que representa los diferentes tipos de juegos tomando en cuenta el progreso a lo largo de la mejora del infante.

### **El juego en la primera infancia: juegos motores y juegos de interacción social.**

Las actividades prácticas y motrices forman parte fundamental para el crecimiento

en la iniciación de sus primeros meses, las mismas que se adiestran con direcciones tomadas como son: desenganchar y recobrar objetos alternar con los pies los escalones, la mamá es una tentación de atracción para el infante el que a través de estas actividades empieza a conocer. Esta actividad realizada es imprescindible para el progreso en su formación, así como también en las iniciativas ya que en un primer momento el niño procede pasivamente, para en un futuro participar de forma activa, interactuando con las personas que están a su alrededor.

**- El juego de fantasía o de ficción (juego simbólico)** Cuando el niño cumple los 24 meses de edad, emprende a personificar lo que no puede ver en el instante, es aquí en donde se da la iniciación a la expresión, la cual contribuirá rápidamente a la representación del ambiente. En esta representación empiezan surgir los muñecos los que contribuirán a desarrollar la invención y la imaginación. Esta imaginación incita a una infinita averiguación por las situaciones que están presentes. Estos juegos son ficticios y son individualistas ya que son. La mayoría de estos primeros juegos imaginarios son individuales, sus juegos son ególatras en el que el infante es el protagonista. Es necesario tener en cuenta que se debe tener siempre juntos los niveles de lo real y lo fingido porque forma un rasgo de mucha importancia en esta actividad. Estos niveles no deben confundirse ya que nos encontraríamos con infantes con conductas con falta de adaptación. Para esta explicación hay un par de clases con características diferentes en cuanto a las actividades recreativas, tal es así que una es un resumen del entorno social (juego a ser esposos), aquí los actores imitan las conductas que tienen en el contexto; sin embargo, al jugar con tramas de guerreros o superhéroes establece un escenario de invención entre los actores. Aquí las actividades recreativas simultáneas surgen la diferencia entre la sensatez de cada integrante sobre las acciones personificadas.

Esta actividad recreativa no solo sirve para esta importante acción, sino que esto permite expresar que se pueden utilizar para otras actividades más atrayentes.

## **Los juegos sociales tradicionales: los juegos de reglas**

En esta actividad recreativa hay que tomarle mucho esmero por que los infantes a los cuales se les ha realizado este estudio, estan inmersos en este periodo. Los infantes empiezan a realizar estas actividades recreativas y varían de acuerdo al lugar que rodea al infante y los diferentes modelos que tienen en su entorno. Ejemplos familiares directos: hermanos o primos; así mismo empiezan a asistir a sus primeras clases como el inicial y luego la primaria lo que proporciona sensibilización en el infante a través de la actividad recreativa. A través de la simbología cada actor tiene la independencia para suponer nuevos actores o concentrar temas distintos, en esta actividad recreativa se sabe del papel que tienen unos y otros. El infante en el tiempo de su educación infantil en su iniciación a la educación primaria tiene que haber incursionado en un primer momento por la actividad simbólica en la resolución de contradicción en las normas y sus beneficios, aquí se va conociendo el precio de la colaboración y de su convenio. En esta actividad recreativa también se desarrollará en cualquier escenario y es prudente Este tipo de juegos se pueden desarrollar en cualquier momento y sólo es preciso una pequeña área física para realizarla y lograr realizarlo.

Estas actividades recreativas son socializadoras, instruyen a los infantes a conquistar y perder, asimismo se tiene que tomar los aportes de las personas y respetar los tiempos y las reglas que brindan un gran aporte al aprendizaje de distintas destrezas e instrucciones que afirman el desarrollo del habla, el raciocinio, la memoria, la atención y la meditación.

**Según Piaget** (1946), el progreso de esta clase de actividad recreativa se logra formar con el "juego de las canicas". Al inicio de la etapa cuando el infante es menor a los 2 años agarra coge la esferita y juega de manera individual: las misma que arroja, arrastra y lleva a la boca...

En la siguiente etapa es la que el infante oscila entre los 2 y 5 años, quienes ejecutan actividades lúdicas en juegos similares con otros infantes, pero a la vez lo realizan de forma individual.

Finalmente, en la última etapa que está comprendida entre las edades de 6 y 7 años a más realizan actividades lúdicas sociales en las que compiten entre ellos, con la finalidad de obtener un vencedor teniendo en cuenta los criterios establecidos



**Los juegos de construcción** Este tipo de actividad lúdica no es propio de una edad predeterminada, pues se sabe que los primeros cimientos se efectúan durante el período de actividades motrices, en el cual los infantes derrumban torres, introducen piezas, entre otros. La fase de la actividad lúdica simbólica, donde el infante procede hacer la construcción de todo lo que le podría apoyar a la elaboración de los roles de sus actividades. Además, cuando el prototipo exterior se convierte en la meta primordial, el juego infantil deja de ser una actividad y eso hace que los adultos empiecen a participar en las actividades.

### **Teoría de Jeromé Bruner sobre el juego y el aprendizaje**

Bruner, expresa que la necesidad de formar una comunicación activa entre aquellos que presenta interrogantes sobre las conductas de los infantes y de los que apoyan para que su comportamiento en los juegos mejore, los cuales pueden ser las guarderías, talleres recreativos, etc. De acuerdo a lo mencionado opino que el progreso de los niños se debe a que los psicólogos y lingüistas han logrado avances que representan una correlación con la educación y las actividades lúdicas. Actualmente estamos en un periodo donde se puede visualizar que existe una correlación entre las inquietudes que hay en el campo teórico y práctico de la enseñanza educacional. Por tal motivo que nos ayuda a poder interactuar o intercambiar distintos puntos de vista en los campos teóricos y prácticos.

Asimismo, las actividades disminuyen que se produzcan faltas y desilusiones en el infante. Por ello la lúdica es una actividad que no utiliza atajos para la obtención de ventajas; no obstante, modifican las metas para poder acomodarse a nuevas medidas o viceversa, esto no quiere decir que los infantes realicen actividades por si solas pues no solo aparecen problemas, sino que también produce que los infantes no tengan el interés por el resultado de esta actividad y por ende se aburran rápidamente del juego establecido. Por ejemplo, Si se ve que un infante amontona unidades de madera, se queda estupefacto de la variedad y combinaciones que tiene esta actividad para brindar un beneficio para enriquecer los conocimientos del infante.

Esta actividad lúdica se promueve por medio de la indagación y creación de lo cual tiene una correlación con lo anteriormente dicho que transforma lo que estan creando dejándolos con la libertad de expresar su imaginación.

Dado a su diversidad, las actividades lúdicas raras veces son fortuitos o improvisados más bien se estima que son una planificación, por esto utilizamos un ejemplo famoso de las hermanas gemelas Sully donde una hermana le plantea a la otra "jugar alas gemelas", puesto que despliegan una actividad en donde compartan todo por igual caso contrario ocurre en sus vidas cotidianas.

No obstante, es atrayente observar el plan de actividad de la completa igualdad la cual es una representación de la imitación que se idealiza de la vida, pero este tipo de planes son más complicados de comprender por el contrario vale prestar atención a su desarrollo puro.

Por otro lado, la actividad lúdica influencia en la imaginación de la persona hacia los demás en su entorno, a diferencia del aprendizaje lo cual hace de forma viceversa a lo ya mencionado anteriormente y lo hacemos fragmentos de nosotros mismos; sin embargo, en la actividad del juego nosotros convertimos el entorno exterior de acuerdo a nuestras ambiciones, pero en el aprendizaje nos permite acceder a una mejor organización.

Es ineludible que mediante la actividad lúdica los niños manifiesten a las personas que admiran, es por ello que los juegos son una forma de interacción entre las personas y esto ocasiona que los adultos también se integren a estas actividades lúdicas. Es decir, que es importante tener en cuenta que hay un cierto punto de promover la competitividad de las actividades lúdicas en los infantes, si esto sobrepasa el límite produce que el juego ya no sea divertido y libre para los niños. Ante ello, cabe recalcar que el juego es un dónde las personas empiezan a interaccionar de manera espontaneo, pero si se empieza a usar constantemente la actividad lúdica produce que los niños se aburran.

Además de provocar distintas formas de actividades de juego en el infante pensamos en la forma clara para que dicho juego efectuará una función terapéutica, entonces se podría decir que es un poco excesivo decirlo con aclaración que pasarlo por alto este tema. Considerando que el jugar con otros infantes tiene un desarrollo importante y apoyar en los desafíos sociales en la adultez; por ejemplo, el estudio sobre el comportamiento de los monos solitarios domesticados en recintos científicos, nos muestra que el simple hecho de jugar veinte minutos con otros de su especie no desaprovecha la cavidad intelectual y social lo cual es distinto en los que estan completamente aislados. Por ello con solo veinte minutos de actividades libres bastan para mantener su intelecto y socialización de estos animales.

De esta manera la actividad tiene como objetivo principalmente animar a la salud mental pero también es un arma de doble filo ya que podríamos perder algo significativo en el infante, y lo cual es la pérdida de la iniciativa, pero ya que esto es complicado de quitar al infante dado que le da beneficios a su salud mental. Además, no somos quienes para manejar a los infantes en este campo u otro.

Por otro lado, la actividad lúdica también se puede considerar como un desarrollo mental, con respecto a esto se pueden presentar los riesgos de manipulación en el infante. Es así que es positivo que el infante juegue en un espacio apropiado en donde pueda desarrollar dicha actividad sin ninguna complicación y pueda manifestar el interés e inspirarse en el juego. Pues es posible atestiguar que las personas que obligan a sus hijos a hacer una actividad lúdica, sin reserva, para poder obtener dicho comportamiento, dicho esto no hay porque se sientan juzgados sino al contrario.

Para ejemplificar les contaré un experimento del cual llevé a cabo con mis dos compañeros Kathy Silva y Paul Genova. En donde estudiamos a niños que tienen una edad que oscilan entre 3 a 5 años, pues es el grupo de edades que laboran en la Asociación de Grupos de Juegos Preescolares, esto va consistir en asignarle a los niños una labor interesante: En el cual el infante debe de obtener un trozo de tiza de color que se encontraba ubicada en una caja cristalina, donde la regla principal de esta actividad lúdica era que el infante tenía que obtener la tiza sin tener que pararse de su asiento. Para esto, los infantes podían usar diferentes materiales como palitos, cuerdas y ganchos. Para que se solucione este problema el infante debía de armar un madero largo con los palitos, ganchos y cuerdas para que pueda obtener la tiza sin tener que pararse de su asiento. No obstante, si el infante tenía problemas para resolver este ejercicio lúdico nosotros lo ayudábamos preguntándole ¿Se te ha ocurrido algo para resolver el problema? Y luego le dábamos pistas como ¿Has pensado en unir los dos palitos? para que de esta manera pueda resolver el problema y llegar al resultado final. Con esto, quiero decir que los niños tienen la capacidad para poder resolver distintos problemas y hay otros que necesitan ayuda para que puedan llegar al resultado final, a la vez decirles que este juego fue muy divertido para los infantes. Así mismo se dividió a los infantes en tres grupos, el primer grupo estuvo jugando por un tiempo con los palos, cuerdas y ganchos mientras que al segundo grupo le hacíamos una explicación breve sobre como podían unir los palos, con los ganchos y con las cuerdas. Por

último, en el tercer grupo les mostramos los materiales que iban utilizar para el desarrollo de la actividad lúdica y a su vez también nos aseguramos que tengan el mismo tiempo para la realización de la actividad sea igual para todos los infantes, aunque indudablemente la diferencia de familiarización tenía que ver con el grupo en el que estaban los infantes.

Los infantes del primer grupo tuvieron la posibilidad de jugar con los instrumentos antes del inicio de la actividad, esto ocasiono que los infantes de este grupo resolvieran el problema sin ninguna dificultad, es por ello que a los infantes del primer grupo son considerados como jugadores originales. Esto hizo que tuvieran un mejor indicio de aciertos, ya que usaron las indicaciones y consejos mucho mejor que los demás grupos. Además, los jugadores originales no presentan la tendencia de dejar la actividad aun cuando tropiezan con alguna dificultad, es decir, que tienen que son infantes resilientes ante las adversidades que se les presenta; esto daba el sentimiento de que se las arreglaban mucho mejor que los demás grupos estos iban a lo más simple y los que menos se complicaban en la actividad desarrollada.

¿Por qué les fue tan bien a los "jugadores originales"? En primera instancia los infantes al desarrollar la actividad se mostraban menos desanimados que los demás grupos, ya que no tenían miedo a fracasar o quedar mal en comparación a los demás grupos; gracias a esto les favoreció para que puedan iniciar con las ideas más sencillas, los jugadores originales piensa en la actividad como una forma de jugar con situaciones incómodas y sin la inquietud de lograr un buen beneficio en esta con un problema pero sin tener la preocupación de tener un alto rendimiento en esta acción y sin ningún recelo por su amor oportuno porque a través de esta actividad les permitía seguir ocupándose de forma autónoma y dinámica .

Por más elemental que se parezca (es afirmativa el acuerdo en esta acción) ya que constituye este intento en realizar una experimentación de un microcosmos de la existencia. Haciendo memoria a la Recuerden la hipótesis del escritor holandés Huizinga, quien manifiesta que la ciencia humana salió del cálculo de la persona para realizar una actividad recreativa. O piensen, por ejemplo, en esos grandes laboratorios de física de lord Rutherford en Cambridge o de Niels Bohr en Copenhage: esferas con lugares muy reconocidos por su buena actitud, donde se exceden las chachotas y se relatan bromas. Posiblemente estos "jugadores genuinos", así vemos que los investigadores han sabido aprovechar de las bondades grandes beneficios anímicas que proporciona el juego.

Ahora veamos el pequeño universo de los experimentos con infantes o en todo caso con famosos físicos; los seres humanos en esta tarea vemos que son formidables en la labor de aprender la lengua materna, y si no es posible en el transcurso del tiempo, el infante aprender a pronunciar palabra, señas este lenguaje permite que se puedan comunicar y con el juego realizan un papel muy importante en el desarrollo del niño.

Aquí no se puede confundir con la iniciación del habla: comprensiblemente, este aspecto esta, lo que no se puede obviar es que la adquisición del habla se tiene a través de la ejercitación cotidiana y el experimento. En la vida se aprende de muchas cosas de utilidad, cuando nos dicen "¿Por favor usted me puede alcanzar el azúcar? hemos aprendido muchas cosas ligeras. Por ejemplo, cuando nos dicen "¿Por favor podría alcanzar la cuchara?", esta acción no está calculado los límites de la amabilidad, sino que a través de este pedido nos está incitando a realizar la acción que es obedecer. Durante los últimos diez años se ha estudiado a niños y como estos han adquirido los usos del lenguaje y aquí van algunas conclusiones relacionadas con el tema que se está tratando.

Primera conclusión, es que la lengua materna es aprendida de forma rápida a través de las actividades lúdicas. Así mismo se tiene que las situaciones idiomáticas gramaticales más complicadas que aparecen en la iniciación de la actividad recreacional. Para ello usamos un ejemplo de los usos más naturales de un infante de tres años, el cual consiste en dar las pelotas, yo te doy una pistola. De acuerdo a esto, decimos que debe de transcurrir bastante tiempo para que el infante pueda usar una lengua compleja como esta en ambientes y situaciones complicadas de la vida cotidiana, teniendo en cuenta mi experiencia en general este tipo de casos se sitúan en actividades lúdicas donde encontramos por primera vez las difíciles distribuciones del predicado, la elipsis, entre otros. Lo cual el juego incita la actividad combinatoria en general del infante, y especialmente la actividad combinatoria propia de la lingüística que actúa en la obtención del lenguaje precoz la cual tiene una gran importancia en la adquisición de la lengua. Asimismo, la lengua materna se utiliza para incentivar a que los infantes puedan expresarse ante situaciones difíciles, es por ello que es ineludible que el niño desarrolle su propio lenguaje, ya que de esta manera va haber una disminución de las consecuencias que pueda tener debido los errores que podría cometer. Además, existe una discrepancia con la forma en que los adultos se empeñan para que los infantes

hablen sin cometer errores, lo cual va a conducir que el niño deje de utilizar ciertas expresiones de lenguaje que normalmente las usaba. Por otra parte, hay momentos en el que los infantes empiezan hablar utilizando el balbuceo, que entre ellos se pueden entender pues hablan el mismo lenguaje, pero aquí es donde surge la siguiente pregunta ¿Cómo el infante puede aprender la lengua de la madre a partir de este lenguaje primitivo? La situación que se plantea es complicada pero la respuesta es muy sencilla. Con esto quiero decir, que el lenguaje del bebe, el cual es el balbuceo va a permitir que el infante pueda expresar diferentes combinaciones de lenguaje, pues presenta una gran capacidad de articular mensajes difíciles y de desarrollar un discurso con los distintos elementos que ya domina a la perfección. Del mismo modo, el infante no solo está aprendiendo a utilizar el lenguaje, sino que también usa distintos elementos como la combinación del pensamiento y la acción, pero nosotros al hablar de un lenguaje combinación nos referimos a que el niño tiene la capacidad de poder expresarse con libertad y esto es lo que ocasiona que se atenúe una actividad lúdica.

Según Ruth Weir y Katherine Nelson, en sus famosos trabajos mencionaron sobre las conversaciones que tienen los infantes solos luego de que se van acostar con las luces apagadas, estos monólogos nocturnos que tienen los infantes son los experimentos que hacen solos con la finalidad de perfeccionar y mejorar el lenguaje sobrepasando los límites de combinabilidad. Asimismo, de acuerdo con Ruth Weir manifiesta que observaba que su hijo expresaba frases como: “Gorro mamá”, ¿Azul gorro mamá? No, no, no”, su hijo es un claro ejemplo de que ponían a prueba su gramática mientras estaban acostados en su cama con las luces apagadas, por otro lado, la hija de Katherine Nelson exploraba distintas posibilidades de como pronunciar la frase antes de acostarse, es decir, ella decía que solo los infantes pequeños deben de llorar, tú eres una niña grande y las niñas grandes no deben de llorar. Con esto decimos, que las diferentes variaciones que hacia la hija de Katherine Nelson son testimonio del empeño o esfuerzo que le ponía, ya sea serio o jugando. Con todo lo manifestado anteriormente, podemos decir que nos estamos enfrentando ante una paradoja, la cual es la siguiente: Lo que facilita a que el infante pueda desarrollar su alto dominio combinatorio no es el aprendizaje del lenguaje sino de las capacidades que tiene para jugar con su raciocinio y con el lenguaje.

Es por ello que es posible preguntarnos, si podemos o tenemos que intervenir en las actividades lúdicas, las cuales tienen lugar en los diferentes ambientes

recreativos de las escuelas y jardines infantiles de Gran Bretaña en los años setenta. Por ende, quisiera mencionar nuevamente los resultados, pero de un modo diferente teniendo correlación con los propósitos de nuestro trabajo investigativo.

Como ustedes ya saben, en el transcurso de la última generación se empezó a formar una teoría que tenía que ver con las cualidades que debe de presentar una actividad lúdica y de cómo se debía de crear los grupos de esta actividad. Esta teoría estaba conformada con ciertas creencias de actividades como las lúdicas que son espontáneas, mientras que cualquier actividad que ya ha sido organizada inhibiendo de esta manera la espontaneidad no se le considera como un juego.

En cambio, la actividad lúdica original debía de estar libre de cualquier condición impuesta por el adulto y ser totalmente independiente de ellos. La actividad lúdica original, se puede definir como un producto puro de espontaneidad propio de cada infante, el soporte de esta teoría estaba basada en colores, arena, agua, entre otros. En mi opinión esta teoría de actividad lúdica presenta beneficios primordialmente terapéuticos para los infantes, pues este juego tiene como propósito librar de cualquier tipo presión a los niños.

Desde inicios de nuestro trabajo en circunstancias comunes de grupos de actividades lúdicas empezamos a aprender que esto provocaba una actividad lúdica cambiante y complicada entre los infantes sin que nos inquietáramos por las proposiciones de moda. Por lo cual empezamos a analizar con la severidad que demandan los experimentos formales de una investigación, con la expectativa de investigar qué es lo que realmente les atrae hacer a los infantes, sus temas o materiales preferidos y forma que la actividad lúdica sea gustosa y cambiante. Además, con anterioridad hicimos varios análisis manipulando distintas metodologías modernas, así que como investigadores modernos que somos procedimos a introducir datos a un ordenador y le formulamos consultas precisas lo que por lo que se puso como ejemplo que el ordenador concluyera el tipo de actividades, en que situaciones tenía mayor durabilidad la actividad lúdica y cuando proporcionaba una mayor cantidad de variaciones sobre el tema. (Esto no significa que sea muy complicado de hacerlo por sí mismo, pero cuando se tiene varios análisis por encasillar el ordenador nos sirve de mucha ayuda). De ello se obtuvieron resultados interesantes.

Las series de actividades lúdicas que tenían una mayor durabilidad, variedad y

elaboración de esto se conseguía con materiales de distribución la cual se podríamos designar como “finalitaria” ya que significa que eran tipos de actividades de las cuales llevaban a un fin, en la mayoría de casos se presentaban con actividades y materiales con las que el infante podía crear algo por sí mismo. Luego de ello el infante lograba apreciar el avance de sus construcciones sin las indicaciones o apoyo de un adulto. Por consiguiente, podemos nombrar materiales que no estuvieron en el listado inicial de los materiales los cuales son: agua, arena, barro y los colores, aquí vemos que ellos provocan este tipo de actividad productivo y estructurado, aunque los materiales antes mencionados son importantes, pero no benefician en la actividad combinatoria de la que estuvimos mencionando; puesto que para lograr llegar a esto requiere que haya una correlación mutua entre medios y fines.

Una de las segunda contestación que el ordenador manifestó fue sorprendente y es que manifiesta que el adulto favorece con su presencia y beneficia una concentración de mayor tiempo y una preparación compleja; esto no quiere decir que las personas mayores se crean importantes y crean que la opinión del infante no es válida y decidan hacer o imponerse en sus actividades, esto debería ser todo lo contrario se debe dar tranquilidad, seguridad del contexto en el que se encuentra inmerso, así mismo se tiene que dar respuestas y proporcionar información si este lo solicita. Ahora para que la actividad lúdica sea divertida, la persona mayor tiene que actuar de forma calmada ya que si lo hace de forma abrupta la iniciativa que el infante tenía se la va a quitar y esto en el juego se tornaría con mucho desgano.

La presencia muy atenta de la persona mayor o del compañero, es muy parecida al adulto en la mejora del lenguaje como ya se ha manifestado anteriormente.

La tercera respuesta que arrojó el ordenador fue que aunque se tenía conocimiento que en algún momento fue negada por las teorías de los últimos años; en este sentido se resume: un individuo es un peatón solitario; dos son compañía y tres son multitud.

Siguiendo con la investigación tenemos que dos infantes que juegan como vecinos y pueden intercambiar opiniones, ponerse de acuerdo, confeccionar estructuras



según se acuerde y realizar juegos lo necesario que crean conveniente realizarlo. Realizar el juego un solo infante y hacerlo por mucho tiempo es muy dificultoso y hacerlo con tres infantes no forman un conglomerado que se distrae, en la que ninguno puede dialogar lo que necesite hacerlo.

Solo con fijarse en dos pequeñas niñas que juegan a comidita debajo de una túnica sostenida por sillas, quienes son capaces de suponer situaciones que sorprenden por la imaginación que tienen: “¿deseas un vaso de leche?, mi querida amiga y la otra contesta: “Esta bien, pero espera que estan tocando la puerta” cuando regresa de abrir la puerta la compañera le pregunta: “quien era, una amiga” “no, era la panadera”

Es suficiente con observar a dos pequeñas infantes que estan realizando un juego de tomar el té encima de una manta abierta entre dos asientos, donde imaginan un acto que atrapa por lo delicado que esto es esta relacionado con situaciones que ellas observaron y que lo llevan a la práctica, los informes realizados por investigadores referente al desarrollo del infante en los últimos tiempos referente al pensamiento y la imaginación empieza frecuentemente con la conversación entre dos personas y esto significa que sin la ayuda de la otra persona la conversación no prospera, esto se da en los inicios de su existencia. Este desarrollo del pensamiento esta definitivo en la medida que la conversación sea posible ya que esta se va determinado introduciendo hasta conseguir instalarse en la mente.

Por ello me gustaría expresar lo que hace que el juego tenga un mayor enriquecimiento, donde es una de las conclusiones de nuestra investigación, lo cual confieso que me dejo sorprendido. Por lo tanto, si un infante que pertenece a un grupo en algún momento debe participar de alguna actividad intelectual, esto hace que el infante pueda tener una variedad y estructuración mayor cuando desarrolle una actividad individual. Podemos decir que la actividad lúdica en grupo de los infantes se usara como una guía para la actividad espontanea en los infantes cuando van a desarrollar la actividad lúdica de forma individual.

Entonces procedemos a hacernos las preguntas de que, si estas conclusiones y otros análisis de nuestro trabajo de investigación logran apoyar al docente o al encargado de desarrollar dicha actividad para mejorar en la educación de los infantes que se les encomienda, pero la respuesta no es tan fácil como lo hacen ver, esto no hace que entren en duda de que se pueda mejorar los útiles y la

interacción de los grupos en la actividad para ayudar a que los infantes se puedan concentrar mejor y obtener una mayor diversidad en las actividades lúdicas. Asimismo, es lo que se hace en la Asociación de Grupos de Juegos Preescolares al provocar la creación o adquisición de mejores útiles y metodologías para el desarrollo de las actividades; no obstante, lo más atrayente de esto son las actividades que realizan los grupos de personas para obtener una mayor mejora en la eficacia en los juegos; Es asombroso ver lo mínimo que se requiere para lograr pequeños milagros. Para ejemplificar hemos llegado a la conclusión que el simple hecho de oír una grabación de la plática entre los docentes y infantes sin la intervención de terceros ayuda a que los docentes puedan observar en que está bien o mal, ya que la predisposición de subestimarlos o sobrestimarlos en su capacidad de los infantes para iniciar y conservar el dialogo, absolutismo, su laxismo, entre otros.

Los tutores de grupos de la actividad, luego de escuchar la grabación antes mencionada con los infantes de su grupo, ellos procedían a decir: “Yo no oigo lo suficiente como para escuchar lo que explicando”, o “Es como si yo estuviera todo el tiempo viendo donde hay inconvenientes, en vez de apoyar a los infantes en sus propósitos”. Asimismo, los docentes tenían en cuenta lo que debían de haber hecho, pero no supieron cómo manejar la situación, para esto no necesita ningún psicoanálisis para orientar a los maestros. Aquí podemos dar un ejemplo claro que es cuando los docentes no tienen una comunicación activa con los infantes, pues se sabe que por lo general un grupo de niños se comunica con el adulto solamente una vez por cada 9 minutos, provocando que estos intercambios sean más superficiales y por consiguiente conlleve a que no haya una buena relación entre el niño y su docente.

Se han realizado algunos experimentos donde los docentes se ven a sí mismos como prometedores monitores que enseñaban como se debía de realizar el juego, pues ellos se dieron cuenta que podían organizar el trabajo de una forma más participativa en donde el niño podía estar en constante comunicación con el maestro, esto ayudó mucho a mejorar la calidad y la duración de las pláticas que tenían con los alumnos, es decir, si los maestros toman un poco más de interés en lo que se debe de realizar conllevará a que haya un progreso muy significativo.

Por otra parte, no estoy seguro de que en cualquiera de estas intervenciones logre que nosotros podamos convertirnos en expertos de nuestra propia alma humana,

es ahí donde nuestro papel toma un valor fundamental que consiste en establecer ambientes que puedan enriquecer la actividad lúdica. Es por ello, que estoy totalmente convencido que al ser la actividad lúdica cambiante, elaborado y extenso hace que sea más rentable para los individuos, en vez de ser un juego vacío y discontinuo. De acuerdo a esto es donde yo ya puedo considerarme como experto en este ámbito o simplemente un individuo con prejuicios extraños.

Finalmente, voy a sacar algunas conclusiones de lo que se ha expresado anteriormente:

Podemos decir que las diferentes actividades nos permiten experimentar distintas formas de mezclar el pensamiento, la fantasía y la lengua. Del mismo modo, podemos comparar esto como cuando en un vivero plantamos demasiado, ello produce que se pueda crear un ambiente en donde la lengua y el pensamiento no se empiecen a desarrollar de una manera adecuada. Al contrario, cuando existen varios medios que ayuden a la mejora el proceso de crecimiento tanto del lenguaje como del pensamiento permite que el niño se desarrolle mucho mejor en cualquier ámbito.

Asimismo, debemos de recordar que los infantes que realizan cualquier actividad no están solos y esto no quiere decir que porque estén solos necesiten tener momentos de soledad, esto hacen que deban de combinar las ideas propios y los pensamientos que se desarrollan con sus compañeros a esto podemos llamarlo como intercambio, pero a eso es lo que nos referimos como la esencia, no solo de actividad lúdica sino también del pensamiento. Los centros educativos no deben de desarrollar la espontaneidad del ser humano, pues esto brindará mediante técnicas y estrategias el infante pueda ser más autónomo.

Por último, quiero decir que la actividad lúdica es libre, ya que ofrece que el infante tenga la oportunidad de atreverse a realizar distintas actividades.

## **¿CÓMO SE APRENDE Y CÓMO SE ENSEÑA INGLÉS?**

Según Bello (1990) expresa que el infante comienza a aprender de los demás infantes, de los adultos, de los distintos medios de comunicación y a partir de edad 5 a 7 años son capaces de hablar. Asimismo, Brown (1994) manifiesta que, desde el primer año de edad, él bebe solo puede copiar sonidos, palabras, gestos, entre otros que el infante oye del ambiente en el que se encuentra, no obstante, cuando el infante ya tiene 18 meses, ya no solo empieza a imitar, sino que empieza decir más palabras de las que escucho.

Por otra parte, Mackey (1969) menciona que cuando se empieza a enseñar un idioma durante la infancia se le conoce como la edad de la formación. Esto es porque los infantes empiezan a entender la estructura del idioma, sin siquiera tener la idea de lo que se está hablando o diciendo. Al contrario, cuando el adulto pretende entender lo que se le está enseñando se da cuenta de que la estructura no presenta la misma organización de lo que se quiere expresar usando el nuevo vocabulario.

De la misma forma, Harmer (2007) comenta que la edad es un factor primordial para la toma de decisiones de los docentes acerca de cómo se debe enseñar y que es lo que se debe hacer para que el infante tenga una buena enseñanza del idioma. Los individuos que presentan distintas edades tienen diferentes habilidades, capacidades, destrezas y necesidades. Por ello, se espera que los infantes durante la primaria puedan adquirir la mayor cantidad de conocimientos del idioma a través de la actividad lúdica, mientras que en los adultos se espera que tengan un mayor uso del raciocinio abstracto.

Sin embargo, no solamente la edad es importante a la hora de aprender un determinado idioma, pues para Harmer (2011), expresa que el alumno es una persona que ha experimentado diferentes sensaciones, emociones y experiencias, ya sea dentro o afuera del salón de clases. Asimismo, las acotaciones que se hacen acerca de los infantes, los adolescentes y adultos solo son de manera generalizada. Esto va depender de las discrepancias individuales de los infantes y del interés que tienen a la hora de aprender el idioma.

Además, para Harmer (2011) los infantes, específicamente de la edad de 9 y 10 años, presentan distintas formas de aprender el idioma como: responder las preguntas que se les realice, incluso si no saben la respuesta o no entienden las palabras que se les dicen. En la mayoría de casos aprenden indirectamente, es decir, que captan información de todas partes, de esta manera aprenden el idioma no solo centrarse en el tema sino de todo su entorno que lo rodea. Esto hace que el aprendizaje no solo viene de la explicación que les dan sino de lo que escuchan y ven, ello logra que tengan la oportunidad de interactuar con los demás. Asimismo, los infantes preparados para poder hablar de sus vidas privadas, utilizándolo como temas principales para su aprendizaje.

Por otro lado, cuando hablamos del aprendizaje de un adulto nos referimos según Pinker (citado por Harmer, 2011) a que ellos van a depender demasiado de los diferentes ejercicios, estrategias o técnicas que le ayuden a mejorar sus conocimientos en el idioma, a diferencia de los infantes que adquieren el lenguaje de manera natural e innata. En este sentido, Harmer (2011), dice que los adultos presentan otras perspectivas del desarrollo del aprendizaje y puede también que durante ese proceso realicen sus propios patrones. Además, cuando los adultos ingresan a los salones de clases con experiencia en este ámbito, facilita a que el docente puede utilizar una extensa gama de técnicas con ellos. También, se sabe que los adultos son mucho más disciplinados que los infantes y adolescentes, pero lo más significativo es cuando luchan por superar las dificultades que se les presenta. Por el contrario, esto no pasa con los infantes y los adolescentes, ya que la mayoría de veces se plantean distintas preguntas como que porque estoy aprendiendo, pues lo que realmente quieren es salir del aula.

Finalmente, podemos decir que la enseñanza y aprendizaje de un idioma extranjera ha sido durante bastantes años una actividad esencial para los docentes, estudiantes, lingüísticos, entre otros. De acuerdo a esto, es importante mencionar que la motivación que se tiene del aprendizaje de los distintos idiomas va a estar centrado principalmente en tres niveles, los cuales son el nivel comercial, político, social y económico, por este y más motivo la aplicación de distintas técnicas ayudan a que se aprenda mejor el idioma.

# PROPUESTA

## Fundamentos Teóricos

La proposición se fundamenta de las teorías: teoría del juego de Piaget, teoría del juego de Vygotsky y Elkonin.

**Objetivo:** Proponer el juego como estrategia pedagógica para la enseñanza en el idioma inglés.

Para la cual hemos considerado 8 sesiones con juegos saber:

### Sesiones 1; 2; 3; 4 ; 5

**Denominación: Conocemos las razas de los perros y jugamos**

Se inicia con la entrega la lectura Raza de perros:

## RAZAS DE PERROS

### Basset Hound

The Basset Hound is one of the kindest and calmest breeds. One of the characteristics of this breed is that they are friendly with children and other pets, both their breed and other animals, although children should be warned not to press their backs with their games. He is calm on the inside, but often needs exercise to stay in his ideal shape. It likes to sniff slowly, sniff and track. He is a talented and determined seeker, it is not simply to throw him off course. Due to this, she is very tenacious to follow the trail until there is nothing left of her. Tends to be stubborn and slow moving. He has a loud bay that he uses when he's excited on the road



## **Beagle**



The Beagle is a medium-sized dog breed that is characterized by being meek, enthusiastic, intelligent and incredibly tolerant. He loves being in free environments and is always ready to participate in different activities or games. However, the Beagle is a very independent dog that can run without you having to signal it.

## **Boxer**



The boxer is a large breed of dog that is characterized by being very playful, attentive, loyal, cheerful, and friendly. In addition, he is sensitive and kind when he socializes with people, he can even become protective especially with children, that is why it is good to have a dog of this breed in a family.

## **Doberman**



The Doberman Pinscher is a breed of dog that is muscular and elegant, this dog is also considered to be an intelligent and trustworthy handler. He is attentive and always on guard for the protection of his caregivers or where he lives with them, he is loyal to those who take care of them and also adventurous. This dog is characterized by intelligence and sensitivity given to this, it responds very well to the requests of its caregivers, although sometimes

they tend to be dominant. In general, they are reserved with people unknown to their family.

## **Rottweiler**



The Rottweiler is one of the dog breeds that is popular for the protection of its caregivers, whose most outstanding characteristics are: brave, confident and prepared and imposing. As is due to their character, this breed of dog tends to be stubborn and often dominant. They are also reserved and mostly cautious with unknown people. Therefore, they tend to be excessively protective if one of their relatives is being threatened. This breed of dog, having somewhat

aggressive instincts, needs socialization with other dogs or people, having constant training to be a faithful member of the family and a guardian for them.

Posteriormente se les hace la entrega a los alumnos de una raza de perros por cada clase, para que luego en grupo reducido vayan traduciendo con el apoyo del maestro encargado de la sesión.



## **Sesión 6 Jugamos bingo en inglés**

En esta sesión se les comunica que la actividad se tratará de un bingo, pero con la dinámica de que los números se cantarán en inglés.

Antes de empezar con la actividad se hace un recordatorio de los números en el idioma mencionado.

La actividad trata de que los jugadores poseen tarjeta con distintos números en él, mientras que otra persona irá adquiriendo los distintos números de la bolsa y el jugador que logre completar toda la tarjeta es el ganador.

Después de acabar la actividad anterior los alumnos junto con el apoyo del maestro se fabrica otra tarjeta de bingo dado que esta actividad es útil para repasar y así mejorar el vocabulario del idioma, por lo tanto procedemos a indicar a los alumnos que deben hacer un rectángulo en su cuaderno en la cual dividen en 5 partes, luego se mostrará el glosario a los alumnos de la que se va a desarrollar la actividad y se copiará en la pizarra donde los alumnos procederán a copiar las palabras que le gustaron más de todo el glosario. Ya listo el rectángulo con sus palabras seleccionados, el docente va presentando los diferentes cartones con las palabras escritas del vocabulario y el que llegue a llenar los 5 espacios es el ganador de la actividad.

Además, en esta actividad no solo se desarrolla el vocabulario, sino que también las pronunciaciones de las diferentes palabras, la práctica y la memoria del vocablo dado con anterioridad. Este tipo de actividad ocasiona motivación en los infantes ya que la mayoría de ocasiones hay un premio ganador interesándose en el idioma; por otro lado, el docente tiene que prestar atención a no producir mucho la competitividad en las actividades ya que esto puede ocasionar que los alumnos desarrollen emociones que puede perjudicarlos en un futuro algunas de estas pueden ser : la desconfianza, el egoísmo , la envidia , entre otras; al finalizar la actividad se dispuso a que los alumnos dieran unos aplausos a los ganadores asimismo los ganadores aplaudieron a los demás, así todos se llevaron pequeña recompensa.

## **Sesión 7 Dramatizamos en inglés**

Para tener en cuenta:

La lectura de cuentos nos provee la opción de repetir, consolidar las estructuras y

el glosario de los estudiantes, permitiéndonos introducir un nuevo glosario dentro de un argumento lo cual hace que tenga un significado.

En esta sesión de clase se les hace una preparación para que efectúen una dramatización, en este sentido de los cuentos como la dramatización o representación que en inglés es Storytelling and drama en los estudiantes

Para ello elegimos un cuento de la zona ubicada para poder fomentar la motivación de los alumnos y así ayudar en la comprensión con la traducción.

Se inicia a la lectura del cuento y con la traducción que está apoyado con un soporte visual que ayudara al alumno a entender mejor la lectura en inglés con las imágenes que se presentan.

Por otro lado, el lenguaje verbal y no verbal se integran entre ellos para poder apoyarnos en las imágenes que esto nos ayudara a que el alumno seguir la historia con una mayor facilidad; ya que con el drama que se narra en el cuento, el alumno se percata del ritmo, el acento y la pronunciación de la lengua inglesa.

## CONCLUSIONES

- ✓ Se diagnosticó en los estudiantes mediante una encuesta la enseñanza del idioma en el aula como se muestra en el anexo N°1
- ✓ Se diagnosticó en los estudiantes mediante una hoja de practica los saberes previos del idioma en el aula como se muestra en el anexo N°2
- ✓ Posteriormente de analizar la utilización de la actividad lúdica en el espacio educativo desde el punto de vista teórico y práctico, de los cual logramos aseverar que la actividad lúdica es ineludible para el progreso físico, intelectual y social de los infantes.
- ✓ La enseñanza del idioma inglés y la diversión se tiene que complementar, ya que debemos recapacitar acerca de incluir los juegos en la educación es fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes en un idioma.
- ✓ La Actividades de juegos como estrategias pedagógicas ocasiona una motivación en el alumno de la cual se logra obtener los saberes esperados.

.

## **RECOMENDACIONES**

- ✓ Ocasionar a los docentes a la elaboración de contribuciones innovadores para la educación del idioma inglés.
- ✓ Preparar a los maestros del idioma inglés en emplear tácticas pedagógicas donde lleguen a producir una motivación a los alumnos en el aprendizaje del idioma.
- ✓ Utilizar las tácticas pedagógicas de la actividad lúdica en otros establecimientos educativos de los distintos niveles ya sea inicial, primaria o secundaria.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Arellano, J. et al (2015). Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*.
2. Ausubel, D. Novak, J. y Hanesian, H. (2009) Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas. Segunda edición. México.
3. Calero, M. (2003). Educar jugando. Editorial Alfaomega. México D.F.
4. Campos, M. et al (2006) El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Tesis para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile. Santiago de Chile.
5. Coll, C. et al (2002): El constructivismo en la práctica. Claves para la innovación educativa. Editorial Grao. Madrid. España.
6. Díaz Barriga, F. (2010). Estrategias Didácticas. Editorial Mac Graw Hill México.
7. Franco, M. (2011) El juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos en la ESO. Tesis doctoral Departamento: Ciencia de los Materiales e Ingeniería Metalúrgica y Química Inorgánica. Universidad de Cádiz.
8. Freud, S. (1901) Obras completas de Sigmund Freud, Volumen VI - Psicopatología de la vida cotidiana. Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.
- Gómez, T. et al (2015) La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil. Universidad de Tolima. Colombia.
9. Gonzales, G. (2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf>

10. Harmer, J. (2007). How to teach English. [Cómo enseñar inglés]. England. Longman
11. Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Emecé Editores Sociedad Anónima. Buenos Aires. Argentina.
12. Leyva, A. (2011) El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis presentada al Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia.
13. Martin, P. (2006). Convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia: UNICEF.
14. Minerva, C. y Torres, M. (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Tesis para licenciatura en educación. Universidad de Los Andes. Núcleo Universitario Rafael Rangel. Venezuela.
15. Ministerio de Educación (2016) Currículo Nacional de Educación Básica. Lima Perú.
16. Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de [http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2\\_experiencias38.pdf](http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf)
17. Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
18. Piaget, J. (1982), "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje", en la formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica. México.
19. Vygotsky, L. (1985). Pensamiento y lenguaje. Editorial Pléyade. Buenos Aires. Argentina.

## ANEXO 1

Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru. Chiriaco. Distrito de Imaza sobre la enseñanza del idioma inglés

ITEM	SI	NO	TOTAL
¿Le gusta aprender inglés?	23	6	29
¿Sabe pronunciar alguna palabra en inglés?	29	0	29
¿El profesor realiza juegos para que ustedes aprendan el inglés?	0	29	29
¿Es difícil aprender inglés?	21	8	29
¿Practica el inglés en el aula?	5	24	29

## ANEXO N° 2

Resultados de la prueba diagnóstica de los saberes previos en el idioma de inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru. Chiriaco. Distrito de Imaza.

Tema	Responde		Total
	Si	No	
<b>Los animales</b>			
Gato	22	7	29
Perro	12	17	29
Pollo	19	10	29
Oveja	10	19	29
Cerdo	12	17	29
Caballo	10	19	29
<b>Los Colores</b>			
Amarillo	18	11	29
Azul	12	17	29
Blanco	10	19	29
Negro	9	20	29
Verde	11	18	29
<b>Los saludos</b>			29
Good morning	11	18	29
Good afternoon	10	19	29
Good nigh	8	21	29



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**Programa de Complementación**  
**Académica Docente -PCAD**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**



Siendo las 9:00 am horas del día 30 de septiembre del año dos mil diecisiete

En los ambientes de La I.E. Yacurico Industrial Tupac Amaru - Bagua Blanca; se procedió al Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación, presentado por el (la) (los/las) alumno (a) (s):

Ghinsday Santos Regulo

Ante el Docente que Desarrollo el curso TALLER DE INVESTIGACION, designado (a) mediante Resolución N° 1722 2017-D-FACHSE.

Luego de producido y concluido el Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación titulado,  
El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés a los alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la Institución Educativa Técnico Industrial Tupac Amaru - Chiriquio Distrito de Ica.

Y de conformidad con lo prescrito en el Art. 45 de la Nueva Ley Universitaria N° 30220; lo prescrito en el RENATI Títulos I, II, III y IV; y el Capítulo I, artículo 4 capítulo 4.5, Anexo N° 01; para la Obtención del Grado Académico de Bachiller en EDUCACION, y luego de las absoluciones a las preguntas planteadas por el Docente.

Se procedió a la Calificación de dicha Sustentación con el calificativo de 80 puntos con Mención de Bueno

Siendo las 9:50 am. horas del mismo día se dio por terminado el acto académico con La lectura del acta y firmada por el Docente.

DOCENTE: Gmial L Bonavides Campos

FIRMA

[Firma]



[Firma]  
B° DIRECTOR PCAD



ANEXO 01

**CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE  
ORIGINALIDAD**

Yo, Grimaldo Dermalí Benavides Campos usuario revisor del documento titulado:

**El Juego Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza De Inglés A Los Alumnos Del Segundo Grado De Secundaria De La Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru. Chiriaco. Distrito De Imaza.**

Cuyo autor es **REGULO CHINCHAY SANTOS**, Identificado (a) con DNI:46203436; Código Universitario **252112I** declaro que la evaluación realizada por el Programa informático **SOFTWARE TURNITIN**, ha arrojado un porcentaje de similitud de 17%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 06 de enero del 2023



**BENAVIDES CAMPOS GRIMALDO DERMALI**  
**ASESOR**  
**DNI:16524905**

Se adjunta:

\*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

\*Recibo Digital




## Recibo digital


Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: **Regulo Chinchay Santos**  
Título del ejercicio: **Primer avance Informe Estadístico B5**  
Título de la entrega: **Informe Turnitin**  
Nombre del archivo: **TRABAJO\_DE\_INVESTIGACION\_REGULO\_CHINCHAY\_SANTOS.d...**  
Tamaño del archivo: **264.07K**  
Total páginas: **48**  
Total de palabras: **14,088**  
Total de caracteres: **72,379**  
Fecha de entrega: **03-ene.-2023 11:50p. m. (UTC-0500)**  
Identificador de la entrega: **1988415142**



UNIVERSIDAD NACIONAL  
PEDRO RUIZ GALLO



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO  
SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN  
ACADÉMICA DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN.

El Juego Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza De Inglés  
A Los Alumnos Del Segundo Grado De Secundaria De La  
Institución Educativa Técnico Industrial Túpac Amaru. Chiriaco.  
Distrito De Imaza.

Régulo Chinchay Santos  
Autor

Ayala Rojas Carlos Gilberto  
Autor

MSC. Grimaldo D. Benavides Campos  
Asesor

Bagua, Setiembre 2017

1

  
Benavides Campos Grimaldo Dermal

# Informe Turnitin

*por* Regulo Chinchay Santos

---

**Fecha de entrega:** 03-ene-2023 11:50p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1988415142

**Nombre del archivo:** TRABAJO\_DE\_INVESTIGACION\_REGULO\_CHINCHAY\_SANTOS.docx (264.07K)

**Total de palabras:** 14088

**Total de caracteres:** 72379

# Informe Turnitin

## INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.unprg.edu.pe](https://repositorio.unprg.edu.pe)

Fuente de Internet

13%

2

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

<1%

3

[repositorio.unprg.edu.pe:8080](https://repositorio.unprg.edu.pe:8080)

Fuente de Internet

<1%

4

[es.scribd.com](https://es.scribd.com)

Fuente de Internet

<1%

5

[issuu.com](https://issuu.com)

Fuente de Internet

<1%

6

[1library.co](https://1library.co)

Fuente de Internet

<1%

7

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

8

[dspace.unitru.edu.pe](https://dspace.unitru.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

9

[alicia.concytec.gob.pe](https://alicia.concytec.gob.pe)

Fuente de Internet

<1%

10	Submitted to Universidad Autonoma de Chile Trabajo del estudiante	<1 %
11	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
13	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
14	www.recercat.cat Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
16	unesdoc.unesco.org Fuente de Internet	<1 %
17	fonomariana.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.grafiati.com Fuente de Internet	<1 %
19	www.altacapacidades-pacis.com Fuente de Internet	<1 %
20	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unicauca.edu.co:8080	



Fuente de Internet

<1 %

22

[www.fage.es](http://www.fage.es)

Fuente de Internet

<1 %

23

[www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com)

Fuente de Internet

<1 %

24

[www.unicit.cl](http://www.unicit.cl)

Fuente de Internet

<1 %

25

[www.unificacion.org](http://www.unificacion.org)

Fuente de Internet

<1 %

26

Religious Education in Public Schools Study of Comparative Law, 2006.

Publicación

<1 %

27

[fete.ugt.org](http://fete.ugt.org)

Fuente de Internet

<1 %

28

[repository.ucc.edu.co](http://repository.ucc.edu.co)

Fuente de Internet

<1 %

29

[www.clubensayos.com](http://www.clubensayos.com)

Fuente de Internet

<1 %

30

[www.granar.com.ar](http://www.granar.com.ar)

Fuente de Internet

<1 %

31

[www.jyotishandevi.org](http://www.jyotishandevi.org)

Fuente de Internet

<1 %

32

[www.pinterest.com.mx](http://www.pinterest.com.mx)

Fuente de Internet

<1 %

33

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

Fuente de Internet

<1 %

34

[www.seescyt.gov.do](http://www.seescyt.gov.do)

Fuente de Internet

<1 %

35

[idoc.pub](http://idoc.pub)

Fuente de Internet

<1 %

36

[uvadoc.uva.es](http://uvadoc.uva.es)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



Benavides Campos Grimaldo Dermalí