

# **UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL  
IDIOMA INGLÉS, EN EL PRIMER GRADO  
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.**

**INFORME ACADÉMICO**

**Que para obtener el título de Licenciada en  
Educación presenta**

**YARA LIZBETH GUTIÉRREZ MORALES**

México D. F. Enero de 2008.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Definición del problema u objeto de estudio	7
1.2 Delimitación	9
1.3 Justificación	12
1.4 Metodología	16
2. OBJETIVOS	
2.1 Objetivo General	18
2.2 Objetivos Específicos	18
3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	
3.1 El juego y el adolescente	19
3.1.1 Concepto de juego	19
3.1.2 Teorías sobre el juego	22
3.1.2.1 Teoría clásica	22
3.1.2.2 Teoría cognoscitiva	23
3.1.2.3 Teoría psicoanalítica	24
3.1.2.4 Teoría sociológica	25
3.1.3 ¿Qué es jugar para el adolescente?	26
3.2. Visión actual. La aplicación del juego en el aula	39
3.2.1 Importancia del juego en el aprendizaje	31
3.2.2 Corrientes metodológicas para la enseñanza del inglés	32
a) Método basado en la gramática y la traducción	33
b) Método directo	33
c) Método estructuralista o audio lingual	33
d) Enfoque cognoscitivo	33
e) Enfoque comunicativo	34
4. PROGRAMA Y DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	37
JUEGO 1. "JUEGO DE SALUDOS"	40
JUEGO 2. "MEMORAMA"	43
JUEGO 3. "MEZCLANDO GENTE FAMOSA"	46
JUEGO 4. "SIGAN AL LIDER"	49
JUEGO 5. "CAMBIANDO SOMBREROS"	52
JUEGO 6. "COCKTAIL DE FRUTAS"	55
JUEGO 7. "JUEGO DE ESPEJOS"	58
JUEGO 8. "JUEGO DE PELOTA"	60
JUEGO 9. "EL JUEGO DE DIBUJAR"	62

5. CONCLUSIONES.	65
6. ANEXO.	66
PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE INGLES	
7. BIBLIOGRAFIA	73

## INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad cotidiana en el niño, durante sus primeros años de vida es su quehacer habitual, prácticamente hasta el inicio de su educación formal al ingresar a la Educación Preescolar, sin embargo se sigue ocupando de él y aún cuando inicia a practicar juegos organizados, ya sea individuales o de equipo y grupales continúa practicándolos en su contexto familiar, en la escuela y en otros espacios.

Al entrar a la escuela, el juego, adquiere un nuevo significado para él, ya que va desarrollando otras habilidades, como el organizarse, saber que forma parte de un grupo y que su participación es importante en función de sus compañeros, que existe una relación de interdependencia para el logro de objetivos; se va formando en valores aunque aún cuando no tiene la capacidad para conceptualizarlos y definirlos, inicia a practicar la libertad, al decidir su participación en el juego; la tolerancia, va aprendiendo a entender las habilidades y aptitudes propias y las de los demás; la responsabilidad, al poner lo mejor de sí en las actividades que realiza para el beneficio de él mismo y de los demás. Al ser, el juego, una actividad propia del niño, es un medio, una herramienta de aprendizaje, que de manera práctica lleva los conocimientos teóricos al mundo fáctico, por medio del ejercicio y aplicación de juegos, como introducción, desarrollo y, en su caso, para la reafirmación de conocimientos previos.

Al ingresar el alumno a la Escuela Secundaria se espera haya adquirido las bases teóricas y las habilidades suficientes que le permiten seguir con su preparación y formación educativa, y entre ellas la referida a desarrollar la competencia comunicativa en el idioma inglés. Sin embargo observo en mis grupos de primer grado de la Escuela Secundaria “Juan José de los Reyes El Pípila” y en la materia de inglés presentan muchos problemas para lograr este desarrollo. En muchos casos el inglés, es un idioma nuevo para ellos, con el que no han tenido un contacto sistemático, Ante esto decidí llevar el juego al aula para favorecer éste propósito ya que, como se señaló, el juego forma parte vital de todos los seres humanos y por tanto lo hace entre los pre adolescentes y adolescentes y utilizar juegos me permitió que adquirieran un aprendizaje con base a lo que practican cotidianamente. Esta novedad no resulta un cambio drástico e incomprensible para el alumno, va adquiriendo y reafirmando sus conocimientos de idioma inglés de manera efectiva, ahora no sólo en el primer grado, ya que los juegos son útiles en segundo y tercer grado, es cuestión de que el maestro al frente del grupo utilice su creatividad e ingenio para adaptarlos a sus contenidos de aprendizaje.

En el presente informe de trabajo expongo esta experiencia: la generación y aplicación en el aula de algunos juegos para favorecer la competencia comunicativa en el idioma inglés en mis alumnos de primer grado de Educación Secundaria; al realizarlos, me permitió organizar, reflexionar, enriquecer y recuperarla, además me permitirá socializarla, para el beneficio de tantos estudiantes que encuentran gran dificultad para comunicarse en idioma inglés y para sus respectivos maestros, al darles una herramienta práctica.

Esta experiencia me ha permitido la obtención de mejores resultados en cuanto a la aprobación y aprovechamiento de mis alumnos, en la materia de inglés, ya que se redujo de manera considerable el número de reprobados y aumentó, también se incrementó, su promedio bimestral y anual, construyendo aprendizajes que les permitirán seguir estudiando y sobre todo la adquisición de una mejor comprensión del idioma inglés que los lleva a una mejor competencia comunicativa.

En el presente Informe Académico expongo las características del medio donde se ubica la escuela en donde laboro, en que puse en práctica los juegos que propongo. Mas adelante en el planteamiento del problema presento la definición del problema, que es el objeto de estudio, la delimitación, la justificación y la metodología que me permitió realizarlo.

En los objetivos, como tales, planteo lo que perseguí lograr a través de todo el proceso de desarrollo de esta experiencia.

En el marco teórico conceptual expongo los fundamentos conceptuales del juego, así como las corrientes teóricas que explican este proceso, el juego entre los adolescentes, las grandes corrientes metodológicas para la enseñanza del idioma inglés en la escuela secundaria y la competencia comunicativa.

Considerando que el juego es una actividad que se ha desarrollado a la par de la humanidad, tomo en el presente informe, un enfoque utilitario y vivencial con base al quehacer docente, sustentado en diversos enfoques de distinguidos investigadores de la actividad lúdica, del comportamiento del niño y del adolescente, yendo más allá de una postura que limita, al juego, como pura distracción y diversión.

Rescato entonces, diversos enfoques que ponderan los aspectos físico, social, cognoscitivo, psicológico y emocional, basados en las distintas corrientes relativas a la actividad infantil, ya que el juego fortalece ciertos valores, permite también la adquisición de nuevos conocimientos y elementos conceptuales, en este caso en la asignatura de inglés, en los alumnos de primer grado de educación secundaria. El juego es una herramienta y un medio que, aplicado de manera sistemática y metódica en el aula, es un valioso auxiliar para la promoción del aprendizaje y la construcción de conocimientos significativos.

En el programa y descripción de actividades hago referencia a los procedimientos de cada uno de los juegos, que me han sido de utilidad en el proceso de llevar a mis alumnos a lograr una competencia comunicativa en el idioma inglés y expreso algunos comentarios acerca de cada uno de ellos.

En cada uno de los juegos que se exponen en el programa, objeto de este informe, se señalan las actividades que comprende cada juego con su respectivo objetivo, el tiempo propuesto o aproximado para su realización, el material, la forma de desarrollo y la evaluación. Al mismo tiempo se expone, de acuerdo al marco teórico, algunas reflexiones acerca de la pertinencia o no de

cada uno de los juegos propuestos y llevados a cabo en el aula para favorecer la competencia comunicativa en idioma inglés de mis alumnos.

En la conclusión general, expongo mi punto de vista sobre la aplicación del juego en la enseñanza del idioma inglés en los alumnos de primer grado de educación secundaria, de acuerdo a esta experiencia.

# 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## 1.1 Definición del problema u objeto de estudio

En prácticamente, nueve años de labor docente como profesora del idioma inglés en primer grado de Educación Secundaria, he observado que esta materia, tiene la constante de ser problemática para los alumnos. Los resultados de aprobación y aprovechamiento han sido, en ciclos anteriores bajos; de ahí me surge la inquietud, necesidad e interés de buscar medios que permitan superar las deficiencias en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en este nivel. La trascendencia del aprendizaje del idioma inglés se debe, en parte, a dos razones fundamentales:

La primera radica en que es el idioma con mayor difusión mundial, con antecedentes geográficos, políticos, económicos e históricos, que se proyectan en la actualidad, debido a la interdependencia mundial, a la globalización, “entendida ésta en sentido social, económico y cultural más común, no escapa a este enfoque intelectual que resulta provechoso sea cual fuere la naturaleza del sistema considerado o su orden de magnitud”<sup>1</sup> y al Tratado de Libre Comercio; la educación formal ha tomado un nuevo carácter y los medios de información masiva, como medios informales de educación, influyen de manera determinante en el aprendizaje de algunos términos en idioma inglés, pero no de manera sistemática, porque la presentación de la mayoría de palabras que se presentan en este idioma, se realiza de forma aislada y la población que no tiene acceso a estudios formales del idioma inglés, las manejan, interpretan y hacen suyas, en la mayoría de los casos, sin llegar a conocer su significado, esto se puede observar principalmente en marcas comerciales de artículos domésticos, de uso personal y modismos que implantan los programas de radio, televisión y personas públicas del medio artístico y público.

La segunda es que el alumno de este nivel escolar se encuentra en un contexto cultural en el que se puede tener la noción de que dominar el idioma inglés constituye una posibilidad de crecimiento intelectual, de apertura de las posibilidades de incorporarse a un trabajo; aunque también se manifiesta la incertidumbre o confusión ante la experiencia de aprender este idioma que implica una serie de aspectos “complicados” como: su pronunciación, su gramática, su semántica, su ortografía, su léxico e incluso parte de su grafología, como es el conector, que le son desconocidos.

Para el ser humano, el estar frente a lo desconocido, ante condiciones nuevas, inciertas y fuera de su control, despiertan en él una serie de sensaciones que pueden ser extremas e ir del temor y la angustia, hasta la emocionante búsqueda de nuevas cuestiones enfrentadas con interés y disposición para adentrarse a lo desconocido, Este es el caso de los alumnos de primer grado de Educación Secundaria que no han tenido experiencias de educación formal del idioma inglés.

<sup>1</sup> LÓPEZ Rupérez. Francisco. Preparar el futuro. La educación ante los desafíos de la globalización. Madrid. Muralla, 2001. p. 17

Ante esta realidad me resultó de suma importancia plantear el siguiente cuestionamiento: ¿Cómo emplear el juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés, en el primer grado de Educación Secundaria?

Contestar este cuestionamiento me ha llevado a buscar, construir y proponer estrategias prácticas lúdicas para que el desarrollo del quehacer educativo dentro del aula y en la interacción maestro-alumno, se cree un ambiente que, por sus características, permita favorecer el conocimiento y las habilidades necesarias para que los alumnos desarrollen de manera adecuada la competencia comunicativa y lingüística en este idioma, incluyendo la comprensión, escritura, lectura y la reflexión de esta lengua, utilizando un medio propio para el alumno, como es el del juego.

El juego es un elemento de vital importancia para el desarrollo físico, psicológico, social, moral e intelectual del niño, es propio del niño y el niño es propio del juego, es una actividad en la que él crea, inventa, se socializa y tiene nuevas experiencias con su medio ambiente, con su medio social, en el plantea y soluciona problemas, es también, un espejo de su personalidad, por lo tanto puedo afirmar que es un medio natural de aprendizaje.

El alumno al egresar de la Escuela Primaria, trae consigo una serie de elementos que ha ido adquiriendo y haciendo propios a los largo de seis grados, como estar, generalmente, durante seis años en un mismo grupo con los mismos compañeros, tener sólo un maestro por grado, que trabaja con ellos todo el conjunto de materias y algunas veces, lo hace durante dos o tres ciclos escolares consecutivos; además la atención es más personalizada y el docente conoce de manera más personal a cada uno de sus alumnos.

En la Escuela Secundaria el alumno se encuentra con varias situaciones que en poco se parecen a su experiencia escolar anterior: de ser los más grandes, pasan a ser los de menor edad, sus compañeros de otros grados ya tienen otros intereses, tienen alrededor de 12 maestros, incluido el orientador, cada maestro tiene su propia personalidad, forma de trabajo y de evaluar, los horarios son más estrictos, existe mayor carga de materias, y por tanto se incrementa la cantidad y diversidad de tareas y trabajos a realizar.

De manera general, al ingresar a la Escuela Secundaria, el alumno ya posee los conocimientos básicos de lo que son, lo que significan y el contenido de la mayoría de materias como Español, Matemáticas, Física, Química, Biología e Historia entre otras, sin embargo en cuanto a la materia de inglés, su experiencia formal es nula, no llevan ni idea de lo que van a aprender; aun cuando seguramente han escuchado palabras en idioma inglés, las han leído e incluso pueden llegar a saber su pronunciación y significado, pero no tienen ningún conocimiento formal de este nuevo idioma, encontrándose ante un nuevo campo de conocimiento y sin ninguna herramienta, en la mayoría de los casos. Si manejar la lengua materna les resulta complicado, el inglés resulta de mayor complejidad en cuanto a su comprensión, memorización y expresión, situación que incide y se manifiesta en los bajos resultados obtenidos en el desarrollo de la competencia comunicativa y lingüística de este nuevo idioma, y si a esto incluimos las características y diferencias entre el inglés y el español:



el idioma español es literal, de acuerdo a su escritura y expresión verbal; el inglés contiene una nueva forma y estructura gramatical y una pronunciación peculiar que es necesario descubrir y aprender, es necesario aprender a “pensar en inglés” para contextualizar lo que se lee, escribe y habla.

En estas circunstancias descritas encontré: incertidumbre de los alumnos, desconocimiento básico en la mayoría de ellos, dificultades en escritura, pronunciación y comprensión que causaban un aprendizaje y comprensión lenta e incluso defectuosa, por lo tanto deficiente, lo que hizo necesaria, para mí, la búsqueda de estrategias atractivas, eficientes y eficaces, tanto para mi trabajo en el aula, así como para un mejor y mayor comprensión del idioma inglés de manera escrita y verbal por parte de los alumnos, que se proyectara en un mejor desarrollo de las ya señaladas competencias.

Ante esta problemática consideré, como ya señalé, que quizá llevando el juego al aula y aplicarlo a las distintas actividades realizadas, los alumnos desarrollarían competencias comunicativas y lingüísticas del idioma inglés de manera más eficaz, llevando el juego al aula.

En este sentido fue que me di a la tarea de buscar, adaptar y construir juegos que, al aplicarlos, permitieran generar un ambiente de aprendizaje favorable para el desarrollo de estas competencias en los niños de primer grado de Educación Secundaria: Los resultados obtenidos de este proceso fueron buenos, las competencias comunicativa y lingüística se desarrollaron de manera muy distinta a las realizadas en cursos anteriores.

Estas experiencias fueron motivo de evaluación y sistematización, así como de corrección de acuerdo a los resultados obtenidos. De esta experiencia da cuenta este informe académico.

## **1.2 Delimitación**

No es posible considerar un problema de manera aislada para poder definirlo y plantearlo, sino que se debe contextualizar, lo que permite considerar las partes de un todo, es decir considerar los factores que influyen y tienen que ver directa o indirectamente con el objeto de estudio. Luego entonces, es necesario considerar el medio que rodea al alumno.

Son varios los elementos que intervienen y tienen que ver con el aprendizaje, aprovechamiento e incluso con la deserción de los alumnos; ahora bien el problema se proyecta en la asignatura de inglés, que es a lo que se refiere el presente informe; entonces y de manera determinante recibe influencia de su medio geográfico y que va directamente relacionado al nivel y medio sociocultural, en concreto, la fusión de todo lo que implica parte de la formación del alumno y su medio de educación formal.

En este informe se muestra que la aplicación del juego en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, permite una mejor asimilación del conocimiento lo que indudablemente repercute en el aprovechamiento e índice de aprobación

de los alumnos. Entonces es necesario describir las generalidades del contexto en que inicié a practicar el juego como herramienta en el trabajo de la asignatura que imparto y de los alumnos de primer grado.

Esta experiencia se llevó a cabo en varios grupos de primer grado, en la asignatura de inglés en la Escuela Secundaria Oficial No. 0016 “Juan José de los Reyes El Pípila” donde laboro como profesora frente a grupo.

Dicha institución está ubicada a la altura media del Cerro de El Chimalhuache, en el municipio de Chimalhuacan, Estado de México, en el Barrio de Xochitenco, se llega a ella, por una calle cuesta arriba, llamada 2ª Calle de la Barranca, con sólo algunas casas que la circundan. Cuenta con una infraestructura que ha ido incrementándose, como son oficinas administrativas para la Dirección, Subdirección, Secretaría Escolar, sala de maestros, dos laboratorios de Ciencias Naturales, un taller de electricidad, un taller de herrería, un taller de industria de la confección y otro de mecanografía; una sala de audiovisual, una sala de computación, dos conjuntos de sanitarios unos para hombres y otros para mujeres, cuenta con cuatro edificios de una planta que ocupan los salones, en los cuales, en cada uno existe un cubículo para orientadores; tiene una bodega, una biblioteca que no está en funciones y bajo de ella un sótano. Cuenta además con tres canchas de básquetbol, un estacionamiento y una conserjería.

Además tiene dos tiendas escolares, una para cada turno, una papelería y una nueva área administrativa que está en proceso de construcción.

El trabajo en la escuela requiere de una organización y distribución de actividades en donde la función de cada integrante del personal docente y administrativo realiza su labor de modo eficaz y eficiente dando lo mejor de sí en su actividad cotidiana.

El personal de la institución está integrado de la siguiente manera:

- 9 Egresados de normal elemental
- 7 Egresados de normal superior
- 5 Con estudios de normal elemental y normal superior
- 6 Con estudios universitarios
- 4 Con estudios normalistas y universitarios
- 1 Con estudios normalistas y pasante universitario
- 3 Con estudios a nivel técnico

La materia prima en la escuela, son los alumnos que se van formando, moldeando y transformando con el propósito de desarrollarse íntegramente, proporcionándoles las herramientas teóricas para que tengan la capacidad para afrontar la vida cotidiana con las habilidades, destrezas y conocimientos adquiridos.

El alumnado de esta institución pertenece a una clase social baja-baja, y baja-media, pues sus familias son, en su mayoría, de escasos recursos económicos y escaso nivel socio cultural; provienen de diferentes estados de la República y de municipios aledaños, que allí se establecieron al adquirir

terrenos para construir sus viviendas poco a poco, y hacerse de su patrimonio. Otros más son originarios de este municipio.

Aunque en la zona se observan problemas como drogadicción, bandalismo y alcoholismo, la mayoría de los alumnos aún no han sido inducidos a estos vicios y males sociales, aunque si existen en el plantel, algunos casos que son atendidos por los orientadores.

El Municipio de Chimalhuacán, donde se ubica la escuela pertenece al Estado de México, La cabecera municipal lleva el mismo nombre, se sitúa a 2.130 m de altitud sobre el nivel del mar, ubicado en la parte este de la ciudad de México, su clima es templado y sus principales actividades económicas son la agricultura, destacando el cultivo de maíz y la ganadería, principalmente de ganado vacuno. Desde el punto de vista de interés histórico, cultural y turístico destaca la parroquia, fundada en el convento dominico de Santo Domingo, en el siglo XVI. Se realiza un carnaval todos los años, que se introdujo poco después de la conquista. También puede visitarse su zona arqueológica, llamada "Los Pochotes". Fue uno de los catorce señoríos que rendían tributo a Texcoco, cuando era capital del reino de Acolhuacan. Fue fundada en el año de 1265 y conquistada por los tlatelolcas en 1375. Forma parte de la zona metropolitana de la ciudad de México y tiene una de las tasas de crecimiento demográfico más altas del país. Población (Censo 2000), 482.530 habitantes.

De manera general, el municipio de Chimalhuacán sufre de extrema pobreza y marginación. Es una constante la existencia de familias disfuncionales, que en la mayoría de los casos llegan a la desintegración, el seno familiar se ve afectado y aunque los hijos son los menos responsables de la problemática de los padres y de sus condiciones de vida, ellos son quienes sufren las consecuencias.

Los hijos de estas familias viven en algunos casos con el padre, que los dejan al cuidado de su familia: madre, hermanas, primas o tías, pero en una gran mayoría quedan bajo la tutela de la madre y es ella sola quien tiene que sacar a sus descendientes adelante en la vida, asumiendo todos los gastos de alimentos como son comida, vivienda, vestido, calzado, salud, diversión, transporte y educación; los menores de edad, en estos casos viven sólo con su madre, y mientras ella trabaja, ellos pasan mucho tiempo solos, administran su tiempo para los quehaceres domésticos, para el estudio, elaboración de trabajos y tareas extra escolares, los hijos de estas familias van de los 2 a los 15 o 16 años. Aún cuando muchos tienen interés de seguir estudiando, se ven en la necesidad de incorporarse a alguna actividad productiva informal, pues no llegan a dominar al inicio de su trabajo, los conocimientos técnicos para ingresar como mano de obra calificada y laboran en lo que encuentran como empleados o ayudantes en general de algún oficio como la albañilería, la electricidad, recolectando basura, limpiando coladeras y en el comercio informal.

Es importante mencionar que hay ex alumnos de esta institución, que han llegado a realizar estudios universitarios y que los han concluido, han egresado de instituciones de nivel superior como la Universidad Nacional Autónoma de

México, de la Universidad Autónoma Metropolitana y del Instituto Politécnico Nacional, actuales abogados, biólogos, enfermeras, químicos, médicos. Otros son técnicos, y también hay quienes han realizado estudios técnicos y comerciales, como secretariado, computación y enfermería.

Aún cuando la ubicación geográfica de la Escuela Secundaria Ofic. No. 0016 Juan José de los Reyes El Pípila, tiene problemas de accesibilidad y transporte, la matrícula se ha mantenido aceptable, ya que por ser una de las de mayor antigüedad y tradición en el municipio, tiene alta demanda, que se debe además a los resultados de aprovechamiento obtenidos.

En el ciclo escolar 2004-2005, turno matutino, la escuela tuvo una matrícula escolar en los tres grados de 662 alumnos, de los cuales, en primer grado, por grupos fueron como a continuación se enumera: 1°A, 48; 1° B, 50; 1° C, 48; 1° D, 49; y 1°E, 50.

Este trabajo da cuenta de la experiencia de llevar el juego al aula con los grupos de primer grado de la Escuela Secundaria que tuve a mi cargo, es decir, con 245 alumnos, a los que acompañé en su proceso de aprendizaje del idioma inglés durante el ciclo escolar señalado.

### **1.3 Justificación**

Al inicio de mi incorporación al servicio educativo estatal, en el ciclo escolar 96-97, me fueron asignados grupos de diversos grados en la asignatura de inglés, de tal manera que debido a las distintas formas de trabajo, variantes y evaluación con mis compañeros maestros de la misma asignatura, no era posible observar de manera comparativa y real los resultados obtenidos en cuanto al aprovechamiento en el idioma inglés, sin embargo, se observa una constante: el aprovechamiento era sumamente bajo, y por lo tanto el conocimiento de los alumnos para los grados subsiguientes también lo era.

Ante tal situación y diversidad de resultados obtenidos solicité se me asignaran los primeros grados con el propósito de establecer en un mismo grado una misma estrategia de trabajo, fue a partir del ciclo 2001-2002 cuando inicié un trabajo más ordenado y sistemático y a observar los resultados que se iban dando, que no eran exitosos.

Ante el índice de bajo aprovechamiento académico en la asignatura de inglés, en el primer grado de los grupos a mi cargo, me di a la tarea de revisar mi trabajo e investigar estrategias, centrándome en actividades lúdicas y ponerlas en práctica, con el fin de que me permitieran desarrollar de mejor manera mi labor docente y también que se reflejara en el aprovechamiento considerando a las “calificaciones obtenidas por los alumnos, en base a los conocimientos, habilidades, destrezas y aptitudes”<sup>2</sup> e incidir en su desarrollo integral.

<sup>2</sup> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Acuerdo Número 200, por el que se establecen las normas de evaluación del aprendizaje en educación primaria, secundaria y normal.

En los siguientes cuadros se muestran los datos estadísticos obtenidos en los grupos de primer grado, motivo por el cual tuve la necesidad de, después de analizar los resultados constantes, buscar medios que propiciaran un mejor desempeño escolar, pero no sólo para la aprobación bimestral, sino que sentaran las bases que les permitieran contar con los elementos para los grados siguientes en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Se puede observar que los datos de la asignatura de inglés de los ciclos 2001–2002, 2002–2003 y 2003–2004, el promedio es de 6.39, y para el ciclo 2004 – 2005, ciclo en que se dio esta experiencia el promedio fue de 8.78, promedio superior a dos puntos.

**Cuadro 1**

RESULTADOS FINALES DE LA ASIGNATURA DE INGLES EN PRIMER GRADO CICLO ESCOLAR 2001 – 2002					
GRUPO	NÚMERO DE ALUMNOS	APROBADOS	REPROBADOS	APROBACIÓN	APROVECHAMIENTO
A	48	45	3	93 %	6.6
B	47	42	5	84 %	6.5
C	47	41	6	87 %	6.5
D	48	38	10	74 %	5.8
E	47	38	9	80 %	6.6
TOTAL	237	204	33	85.6 %	6.4

**Cuadro 2**

RESULTADOS FINALES DE LA ASIGNATURA DE INGLES EN PRIMER GRADO CICLO ESCOLAR 2002 – 2003					
GRUPO	NÚMERO DE ALUMNOS	APROBADOS	REPROBADOS	APROBACIÓN	APROVECHAMIENTO
A	49	42	7	85 %	6.3
B	49	42	7	85 %	6.4
C	48	34	9	81 %	6.6
D	48	46	3	93 %	7.2
E	50	34	11	78 %	6.1
TOTAL	245	208	37	84.4 %	6.5

**Cuadro 3**

RESULTADOS FINALES DE LA ASIGNATURA DE INGLES EN PRIMER GRADO CICLO ESCOLAR 2003 – 2004					
GRUPO	NÚMERO DE ALUMNOS	APROBADOS	REPROBADOS	APROBACIÓN	APROVECHAMIENTO
A	46	41	5	89 %	6.4
B	45	37	8	82 %	6.6
C	45	37	8	82 %	6.3
D	45	38	7	84 %	6.0
E	46	39	7	84 %	6.0
TOTAL	227	192	35	84.2 %	6.2

Analizando los resultados obtenidos en los ciclos a los que corresponden respectivamente los cuadros 1, 2 y 3, por los tres ciclos se tuvo una población escolar en primer grado de 709 alumnos, con un promedio de 236.3 alumnos en primer grado, en los ciclos escolares 2001-2002, 2002-2003 y 2003-2004, de los cuales aprobaron 203.3 en promedio en el trienio señalado, reprobaron 35 alumnos en promedio y el aprovechamiento de 6.43 en promedio en el periodo citado.

En los ciclo escolares señalados aprobaron 84.7%, de alumnos y el promedio de aprovechamiento fue de 6.43, en los tres periodos. Por tanto la reprobación en tales periodos fue de 15.3%

Después de haber puesto en práctica el juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de Educación Secundaria, los resultados obtenidos son los siguientes:

**Cuadro 4**

RESULTADOS FINALES DE LA ASIGNATURA DE INGLES EN PRIMER GRADO CICLO ESCOLAR 2004 – 2005					
GRUPO	NÚMERO DE ALUMNOS	APROBADOS	REPROBADOS	APROBACIÓN	APROVECHAMIENTO
A	50	46	4	92 %	8.8
B	50	42	8	84 %	8.2
C	50	45	5	90 %	9.1
D	50	47	3	94 %	8.8
E	50	48	2	96 %	9.0
TOTAL	250	228	22	91.2 %	8.78

En el cuadro 4 correspondiente al ciclo 2004-2005, se puede observar que los resultados en promedio, también de primer grado se elevaron considerablemente, la aprobación pasó de 84.7% a 91.2% y el aprovechamiento pasó de 6.43 a 8.78.

Deben considerarse dos aspectos importantes que se pueden observar, uno es el referente al índice de reprobación y otro el promedio de aprovechamiento; en primer lugar disminuyó el número de reprobados y en segundo lugar se incrementó el promedio de calificaciones.

Ante los resultados obtenidos en mis primeros ciclos escolares de labor docente (cuadros 1, 2 y 3) consideré, como he mencionado, la necesidad de buscar alternativas más allá del establecimiento y modificación de variantes, entonces, tomando al juego no sólo como una actividad de diversión y entretenimiento, sino como una estrategia didáctica en el trabajo en el aula, es como fui obteniendo de manera constante resultados más aceptables, que se manifiestan en el último cuadro presentado.

El trabajo docente del maestro de Educación Secundaria no sólo tiene el propósito de preparar a los alumnos para aprobar un curso y finalmente para la obtención de un Certificado Escolar, sino que también tiene por objetivo preparar a los alumnos para la vida, desarrollar en ellos, los conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan ser miembros activos de la sociedad, que adquieran las herramientas prácticas, técnicas e intelectuales para un mejor desempeño en su futuro. Las condiciones del mundo moderno y por tanto las necesidades actuales, hacen necesario que el aprendizaje del idioma inglés como segundo idioma, favorezca, en ellos, las posibilidades de un mejor desarrollo académico, intelectual y a mediano y largo plazo, profesional.

En este sentido debe considerarse que “el trabajo en el aula como un grupo de interacción directa ya que sus miembros tienen influencia unos sobre otros”<sup>3</sup>, es importante vitalizarse, hacerse más activo, más significativo y acorde a los intereses y necesidades de los alumnos y de esto, estoy convencida, es posible lograrlo a través del juego.

<sup>3</sup> POSTIC. Ma-cel, La relación educativa. Factores institucionales, sociológicas y culturales. Madrid. Narcea, 2000. p. 25.

La asignatura de inglés tiene gran importancia dentro del Plan de Estudios de la Educación Secundaria, por ello tiene una carga horaria fundamental en el currículo. En el Plan de Estudios se puede observar que posee una estructuración lógica y sistemática, planeada y programada metodológicamente. La enseñanza de este idioma tiene una importancia práctica y teórica, como por ejemplo, se revisa con los alumnos la existencia de “lenguas muertas”, como el Latín y el Griego, que tienen una función etimológica y prácticamente científica, que cuenta con una terminología usada por personas especializadas en alguna rama de la ciencia, que su labor requiere de un lenguaje propio donde, la mayoría de las personas, las usamos sin conocer su significado, como Hipólito, hipopótamo, litosfera, Mesopotamia, etc. No es el mismo caso del idioma Inglés, que es una idioma “vivo” que evoluciona y se modifica. El plan de estudios establece la trascendencia y justifica su estudio en este nivel considerando que el idioma inglés es el más difundido en el mundo, y en nuestro contexto nacional es el más practicado, después del español; y es en el primer grado de Educación Secundaria, donde se sientan las bases, para su aprendizaje práctico, entonces tiene una función utilitaria, su uso es actual y cotidiano, pero además y por estar dentro de los planes y programas educativos, se atiende a uno de los principios básicos de la educación establecido en el Artículo Tercero Constitucional que determina que “La Educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del individuo”<sup>4</sup>, como tal el dominio de un segundo idioma, en este caso el inglés, es parte de esas facultades del individuo, y un objeto de conocimiento a abordar. (Ver anexo).

El presente informe tiene como finalidad, exponer la experiencia cotidiana de introducir el juego en el salón de clases específicamente con los alumnos de primer grado en la asignatura de inglés, lo que me ha permitido incidir en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y lingüistas de este idioma, observando el logro de aprendizajes significativos, adquiriendo la habilidad y comprensión en el manejo de las estructuras gramaticales y vocabularios específicos con mayor solidez, lo que ha permitido colaborar en su formación y desarrollo integral.

Ante las situaciones descritas sobre mi experiencia en el aula, como profesora de inglés, con los grupos que he tenido a mi cargo, por los resultados iniciales y los posteriores a la implementación del juego en el aprendizaje del idioma inglés, he logrado concluir que por medio de la práctica del juego como estrategia didáctica es posible desarrollar con mayor efectividad la capacidad de aprender y activar el pensamiento, desplegando mayor posibilidad de obtener un mejor conocimiento y expresión oral y escrita del idioma inglés, a través del juego simbólico, dirigido hacia objetivos educativos, establecidos en el programa de la asignatura de inglés, presentado en el anexo, siendo posible comprobar que por medio de actividades lúdicas se adquieren y comparten, pensamientos y conocimientos significativos, llegando a la mejor comprensión de los contenidos de aprendizaje, por medio de su aplicación práctica.

---

<sup>4</sup> CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS. Art. 3°. Párrafo Segundo, en Agenda de Amparo. México, Isef. 2007. p. 4.

El juego en el aula no es sólo, entonces, una actividad de distracción y diversión sino que aplicado de manera adecuada, por medio de una metodología adecuada es un medio y herramienta didáctica, que favorece un mejor conocimiento, un mejor desarrollo comunicativo motriz, es un medio que contribuye a la socialización, la organización y disposición a participar en actividades individuales, de equipo y de grupo.

Para el niño en la etapa preadolescente, el juego sigue siendo una de las actividades más importantes en su vida y quehacer cotidiano, le sigue interesando, sigue invirtiendo una importante cantidad de tiempo y energía, y lo toma con mucho interés, le da importancia a este tipo de actividades, a sus reglas, a su organización y a su desarrollo, no lo toma a la ligera, ni de manera desordenada, pues es parte de su vida. “Su esfuerzo, seriedad y dedicación se ven compensados con creces, por lo maravillosamente divertido de este proceso educativo”<sup>5</sup>, aún cuando no se da cuenta que por medio del juego se está educando, formando, construyendo y adquiriendo conocimientos, desarrollando, incluso, una serie de valores y principios, todo ello para una mejor futura vida adulta, incluido el aprendizaje del idioma inglés.

#### **1.4 Metodología**

Para la realización de este informe realicé distintas actividades que a continuación expongo:

Elaboración de un esquema temático guía sobre los asuntos a indagar para la realización de este informe.

Recopilación y confrontación de información obtenida de los archivos de la Dirección de la escuela donde laboro con los resultados estadísticos de aprovechamiento del idioma inglés.

Visitas a diferentes centros de información como bibliotecas y centros delegacionales en búsqueda de información, donde se encuentran libros, revistas y documentos, antologías y notas científicas y tecnológicas acerca de la enseñanza del inglés, del juego y desarrollo del adolescente.

Recolección de información sobre los distintos temas que se relacionan con la experiencia que expongo en este trabajo en notas, fotocopias, fichas, diskettes.

Selección y organización de la información de acuerdo al esquema realizado con antelación a la recolección de datos. La que fui seleccionando partiendo del concepto de juego, en un apartado incluí la teorías sobre el juego, las grandes corrientes metodológicas para la enseñanza del idioma inglés, los contenidos de aprendizaje del idioma inglés, y los juegos que comúnmente practican los alumnos de primer grado de Educación Secundaria adaptados para realizarse utilizando de manera práctica el Idioma Inglés.

<sup>5</sup> BATLLORI. José María, Cómo educar jugando. Méx. Minos. 1996. p. 78.



Un problema fue la falta de investigación e información referente al juego en la etapa de la adolescencia, porque la mayoría de los autores enfocan al juego en la infancia, como una actividad propia del niño en la etapa de Educación Preescolar y Primaria, mas no en la adolescencia.

Redacción del marco teórico y conceptual con la información recolectada

Elaboración de un modelo para la presentación de los juegos reportados en este informe

Recuperación y redacción de los juegos presentados en este informe de acuerdo al modelo predeterminado

Reflexión sobre cada uno de los juegos presentados tomando como referencia el marco teórico conceptual para establecer la consistencia interna de los mismos

A lo largo de este trabajo se replantearon algunos aspectos, como el binomio juego – adolescente; además juego – contenidos, adolescente- juego, además contar con los datos estadísticos requeridos me permitió concluir de manera satisfactoria el presente informe, además de incrementar mis posibilidades de tener ahora nuevos elementos, para realizar mi actividad en el aula de manera mas eficiente y con resultados eficaces.

## **2. OBJETIVOS**

A partir de lo expuesto con anterioridad, los objetivos planteados para este trabajo son:

### **2.1 Objetivo general**

Sistematizar y comunicar una experiencia docente para la enseñanza del idioma inglés a niños de primer grado de la Escuela Secundaria oficial No. 016 “Juan José de los Reyes El Pípila”, utilizando el juego, con el fin de desarrollar su competencia comunicativa en este idioma.

### **2.2 Objetivos particulares**

Exponer cómo utilicé al juego como estrategia para elevar la competencia comunicativa en el idioma inglés, el índice de aprovechamiento y de aprobación en esta asignatura en el primer grado de educación en la Escuela Secundaria Ofic. No.016 “Juan José de los Reyes El Pípila.”

Exponer la importancia del juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés en el primer grado de educación secundaria que permite elevar el índice de aprobación y aprovechamiento escolar.

Exponer cómo logré una mejor comprensión, lectura, expresión escrita y comunicación en el idioma inglés por parte de los alumnos de primer grado de educación secundaria en la Escuela Secundaria Ofic. No. 016 “Juan José de los Reyes El Pípila” que les permita tener un mejor desempeño y aprovechamiento en los grados siguientes de este nivel de Educación Básica, los subsiguientes y en su vida futura.

### **3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **3.1 El juego y el adolescente**

Recordando que este informe se basa en el juego como estrategia para favorecer en los alumnos de primer grado de Educación Secundaria, el aprendizaje del idioma inglés, en seguida desarrollo algunos elementos teórico-conceptuales que sustentan esta decisión.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, siendo importante para el niño y el adolescente ya que es su medio natural de aprendizaje, no sólo como fuente de distracción y diversión, también como elemento de desarrollo en los aspectos físico, social, cognoscitivo, psicológico y emocional, favorece un desarrollo integral. Es relevante fundamentar teóricamente las posturas y enfoques de las diversas teorías por medio de sus exponentes, en torno a uno de los temas centrales del presente informe; cada uno de ellos presenta un punto de vista particular, lo que me permitió tener una visión amplia y sustentar teóricamente este trabajo, ya que son base de los juegos que puse en práctica para lograr el aprendizaje del idioma inglés en mis alumnos, lo que me permitió tener un antecedente y que finalmente son de consideración importante en el desarrollo del trabajo realizado.

Desde que nace, el ser humano, hasta que muere, el juego ha sido y es para el hombre uno de los ejes que mueve sus expectativas para buscar momentos de descanso y esparcimiento y de allí que a los alumnos no debe privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo, el juego tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida.

El juego en la práctica docente sirve para fortalecer los valores tales como honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respecto a los demás y sus ideas, tolera y propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención -debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas- la reflexión la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

El juego también sirve como enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales y da como evidencia que el maestro puede cambiar la rutina por actividades más interesantes y así estimular su creatividad con el proceso de aprendizaje de sus alumnos y su compromiso.

##### **3.1.1 Concepto de juego**

La actividad lúdica surge desde la aparición de la humanidad como tal, se han encontrado juguetes muy antiguos, en pinturas rupestres se pueden observar a niños en una clara actividad lúdica.

El juego permanece en toda la vida del ser humano, desde la infancia, hasta la vida adulta, cada uno de acuerdo a los gustos y características del individuo, sin que pueda decirse que un niño no pueda jugar un juego de adultos y viceversa.

En el enfoque de la educación integral y globalizada, los elementos psicológicos están vinculados a los componentes emocionales y afectivos, como la espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego es una fuente de desarrollo y aprendizaje donde convergen los factores cognitivos, motivacionales y afectivo-sociales que estimulan la actividad, el pensamiento y la comunicación.

No es posible establecer una definición universal de juego, debido a que por su amplio significado y contexto de aplicación es difícil si no es que imposible llegar a establecer un significado único ya que puede ir desde una actividad informal realizada por niños que aún no tienen conciencia, hasta la de un gran significado mítico y filosófico como en el juego de pelota mesoamericano, en la actualidad los video juegos evitan la realización del ejercicio físico e incluso mental, las máquinas lo hacen todo, este tipo de juegos han hecho que se haya ido perdiendo el interés por juegos de actividad, por llamarlos de alguna manera en donde la persona desarrollaba su habilidad, destreza, creatividad, por tanto su inteligencia.

En las diferentes teorías, los titulares de ellas, exponen de acuerdo a su enfoque, diversas ideas en torno al juego:

Para la Teoría Clásica, de acuerdo a Deval, el juego es un antecedente que inicia a preparar al individuo para la vida adulta, donde realiza actividades libremente, sin ningún tipo de restricción en lo que realiza. "El juego consiste en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa"<sup>1</sup> Chateau expone, además la importancia de la función sensorial al conocer su entorno al tener contacto por medio de sus sentidos, cuando hace referencia a lo sensual. "El juego funcional procede de una necesidad sensual y origina una satisfacción sensual:..."<sup>2</sup>

Por otro lado, en cuanto a la Teoría Cognoscitiva, Piaget se refiere al desarrollo intelectual del niño por medio del juego, con base a esquemas elaborados, que son sus vivencias y experiencias, creada la significación, que con antelación ha asimilado en su vida cotidiana. Para él, el juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia. Al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de lectura de la realidad a partir de su propio y personal sistema de significados.

---

<sup>1</sup> Deval. Juan, "El juego", en El Juego Antología México., U.P.N. 1994. p. 14.

<sup>2</sup> Chateau. Jean, "Porqué juega el niño", en El Juego Antología. México., U.P.N., 1994. p. 17.

Simplemente, el niño juega, sin hacer conjeturas, ni posibles prevenciones de ningún tipo, ya que el juego es una actividad que no tiene ninguna consecuencia frustrante para él, aún cuando centra toda su atención, energía y creatividad, y es para él mismo, una actividad seria. Realiza una actividad que lo tiene ocupado, que merece toda su atención, ya que es su quehacer, su trabajo es jugar.

Como tal, la Teoría Psicoanalítica, retoma un contenido, sobre el juego las experiencias anteriores, para considerarla en lo que el momento de su vida hacer y proyectarlo, de alguna manera a futuro, entonces, los procedimientos de juego facilitan en el niño la pulsión de recapitular y, reinventar su propia experiencia con el fin de averiguar adónde podría llevarle.

Considera aspectos sexuales, pero para efectos de este trabajo, es interesante resaltar la versatilidad de actitudes que toma el infante al jugar, realizándolo con distintos esquemas. El juego infantil puede llamarnos la atención, por ser en ocasiones, delicado y encantador, otras veces como alborotador y turbulento, y otras más, ingenioso o tan tonto y molesto, cuando imita los actos y las actitudes de los adultos.

El juego, dice A. Heller, es un agente que lo relaciona con su contexto humano, interactúa y se desenvuelve en él. “Un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia.”<sup>3</sup> Es decir, es una actividad propia a la edad que se tenga, en el sentido de que las características del juego serán las propias a la edad del menor. Sin embargo, retoma Rebolledo, el carácter tecnológico en el juguete, se refiere además al medio de juego, que actualmente es producto de la industrialización. “El juego se ha convertido en una actividad mediatizada por el juguete industrial, y en estas condiciones no es tal, o acaso un juego sui generis en el que prima la reproducción del sistema de objetos exigentes en el mundo real.”<sup>4</sup> Deja entrever que se ha perdido el carácter artesanal del juguete, lo que indudablemente repercute en el desarrollo del niño, pues ya no tiene ni que pensar, el juego es más pasivo, porque ya no desarrolla su inventiva y creatividad al jugar. Coincide con G.Weiz, quien se refiere al juego, ad hoc a la idea anterior, pasando a un estadio histórico industrial y materializado. El juego en nuestra época, a inicios del siglo XXI, parece responder al tipo de comodidades materiales que nos rodea, además de condiciones socio-familiares de hoy día

Cabe entonces, relacionarlo con una sociedad que está en proceso de globalización y de descomposición, en donde también el juego y juguete vienen a deshumanizar al niño, siendo entonces vital, rescatar las actividades lúdicas activas, con la participación directa de quien participa en ellas, y no sólo como simples observadores de lo que hace el juguete, porque, entonces el juego deja de ser.

---

<sup>3</sup> A. Heller. “El juego”, en El juego Antología. México., U.P.N., 1994. p.93.

<sup>4</sup> A Rebolledo, “El juego”, en El juego Antología. México., U.P.N., 1994. p.93.

### 3.1.2 Teorías sobre el juego

A las diversas teorías planteadas en este trabajo se les ha dado un enfoque personal dirigido a los alumnos de primer grado de Educación Secundaria, ya que los autores correspondientes a cada teoría se basan en el estudio de los niños durante sus primeros años de vida, que en cuanto a la educación formal se ubican en la etapa Preescolar y primeros años de Educación Primaria.

Las cuatro teorías que a continuación se hace referencia, consideran la importancia, características y aspectos teóricos de cada autor, donde abordan algunos puntos de vista acerca de lo que el juego implica en el desarrollo de los niños.

El estudio del juego como medio didáctico inició desde el S. XIX, sin embargo, hasta pasada la mitad del siglo XX, se volvió a retomar como objeto de estudio con fines didácticos. Para Jean Chateau “El juego es un manantial de goce sensorial, es una actividad práctica que el niño toma con seriedad, ubicándolo en un ambiente real, como cuando juega al médico, es el inicio para la continuación de un juego que ejercerá de manera profesional, el juego lo prepara para una serie de funciones y roles sociales y familiares.”<sup>5</sup>

#### 3.1.2.1. Teoría clásica

Algunos representantes de la Teoría Clásica del juego son: Juan Deval y Jean Chateau.

En esta teoría se señala que durante los primeros años de vida, en la infancia el individuo muestra un marcado goce sensorial, inicia a conocer el mundo por medio de los sentidos en donde se empieza a formar una idea en función a lo que hacen los adultos, por imitación, así al juego se le da un gran interés y seriedad. Tan sólo una superficial observación de las actividades de los niños muestra el importante papel que el juego ocupa en ellas. Es muy fácil reconocer la actividad del juego y sabemos perfectamente, por una serie de índices, cuando un niño está jugando o está realizando otro tipo de actividad, ya que toma una serie de actitudes, que proyectan agrado por lo que en ese momento esta haciendo. Los juegos y juguetes además de darle un sentido de pertenencia le dan un sentido de responsabilidad, pues son los instrumentos con los que realiza sus actividades. Para él el juego es su ambiente real por la importancia con que lo toma, así como los roles, papeles y reglas que emplea.

En la preadolescencia y en la adolescencia, el individuo considera que no debe apartarse de lo tradicional y de la costumbre, pues le dan seguridad en las cosas que hace, ahora inicia a tener un sentido más racional sobre sus responsabilidades, y el juego lo inicia en este sentido además de tomarlas como un medio de distracción.

---

<sup>5</sup> Chateau. Jean, “Porqué juega el niño”, en El Juego, Antología. México., U.P.N., 1994. p. 23.

En esta etapa inicia a tomar al juego con una falsa seriedad, ya que sigue las reglas que está dispuesto a aceptar, sabiendo que son parte de una irrealidad, ya que no implican más que lo que está dispuesto a aceptar, busca una autoafirmación enfocada, no en función a los demás, sino en cuanto a sus logros y alcances personales.

Se enfrenta en los juegos y actividades que realiza, no por buscar el reconocimiento de los demás, sino por demostrarse a sí mismo sus capacidades; entonces, como se está en una competencia consigo mismo, se presenta una competencia mutua.

### **3.1.2.2. Teoría cognoscitiva**

Algunos representantes de la Teoría Cognoscitiva del juego son: Juan Deval, Jean Piaget, L.S. Vigostky y Jerome Bruner.

La actividad lúdica tiene un carácter simbólico que inicia en el periodo sensomotriz con el ejercicio de acciones centradas sobre sí mismas y en función a circunstancias ajenas a él o externas, que el niño ejecuta simplemente por placer.

En el juego, predominan las acciones de asimilación, de acuerdo a su percepción personal, sin buscar una explicación lógica, que no es necesaria, simplemente toma las situaciones como se le presentan, sin más conjeturas.

Ahora bien, también el juego es un elemento muy importante coadyuvante en el desarrollo de la inteligencia. Al jugar el niño emplea constantemente los esquemas que ha elaborado con antelación, en una especie de lectura de la realidad, de cómo la percibe y asimila, a partir de su propio sistema de significados. Ello le permite tener un propio conocimiento de su realidad partiendo de los conocimientos teórico prácticos, que aun cuando el sujeto no lo percibe influyen en su formación y su desarrollo personal en función a la realidad objetiva y cercana que le rodea y en la cual se haya inmerso.

El niño y el adolescente son constructores de su propio conocimiento, en cuyo proceso van adquiriendo, a partir de sus actividades cotidianas en el rehacer escolar o familiar, el conocimiento a partir de sus propias experiencias, que se refuerzan con las actividades realizadas en el aula, de manera formal.

Cuando el individuo ingresa la Educación Secundaria sigue aprendiendo lo significativo de su entorno y de sus actividades, uno de ellos el juego, que le permite establecer un sistema de cuestionamientos y de respuestas, con lo que incrementa y fortifica su conocimiento.

El niño se desarrolla a través del juego, que es una actividad conductora la cual determina su evolución y parte de ese proceso evolutivo es la asimilación de reglas que existen en el juego, ya sea de manera expresa, o tácita.

Por tanto, el desarrollo integral sólo puede realizarse por medio de la relación que se establece entre JUEGO – PENSAMIENTO – LENGUAJE; el jugar permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines. Por azar o por casualidad no se juega sino que se monta un escenario en función de algo.

Con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y le proporciona placer, el jugar asegura su socialización y lo prepara para su desenvolvimiento en sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida.

Además, el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un “medio” para “asegurar la inteligencia”, el juego que inhiba la espontaneidad no es en realidad un juego.

“Revisar las actividades que realiza el niño a través de videos y las conductas asumidas por el personal de guarderías para fomentar el juego y además modificar algunas de las acciones adoptadas en las interacciones con los infantes, les permitirá cambiar o corregir sus actitudes a favor del propio desarrollo del niño.”<sup>6</sup>

Existe un vínculo, en la triada: juego- pensamiento- lenguaje, con su mundo exterior ya que si por una parte permite interiorizar el juego en el niño, por otro lado la formación y desarrollo del niño es perceptible en dos direcciones: de adentro hacia fuera y de afuera hacia adentro, lo que le permite retroalimentar sus conocimientos y experiencias a partir de las actividades que realiza.

### **3.1.2.3. Teoría psicoanalítica**

Algunos representantes de la Teoría Psicoanalítica del juego son: H. E. Ericsson y C. Carvey.

En esta teoría se concede importancia decisiva a la permanencia en lo subconsciente de los impulsos instintivos reprimidos por la conciencia.

Desde la primera infancia es de vital importancia que la madre establezca juegos cara a cara lo que permite al niño extender su auto esfera, a través del ojo con una mirada la madre transmite al pequeño, sus emociones: confianza, miedo, amor, etc.; con ello existe una interacción entre madre e hijo, siendo un facilitador del núcleo del yo, además de estrechar las relaciones comunicativas.

El juego se observa desde dos perspectivas concomitantes: una biológica del hombre, el juego coadyuva en el desarrollo humano influyendo en su biología al ir adquiriendo mayor tono muscular, ser más resistente a las enfermedades y mejor funcionamiento de su organismo.

---

<sup>6</sup> Chateau. Jean, “Porqué juega el niño”, en El Juego, Antología. México., U.P.N., 1994. p. 23.



Mientras por la otra, la actividad lúdica favorece el desarrollo de una serie de actitudes, aptitudes y habilidades que le alimentan sus capacidades para crear cultura. Concluyendo que el desarrollo biológico es inherente al cultural y por tanto intelectual.

El juego contiene reglas, la naturaleza sistemática está regida por reglas que el niño aplica, además tiene una función catártica que le permite analizar la actividad lúdica desde una perspectiva psicoanalítica.

El juego tiene además, una doble función, por un lado permite una mejor concreción del yo, al permitirle al niño darse cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos adquiridos, reforzando su personalidad, permitiéndoles desarrollar la confianza y seguridad en sí mismo, por el otro el amor hacia quienes interactúan con él, es decir, una función individualizadora y la otra socializadora.

La realización de actividades lúdicas permite hacer catarsis, eliminando la tensión y que con el trabajo en equipo, como lo es el juego para él, mejora la interacción con sus semejantes, “vomitando”, las actitudes, sentimientos y emociones que le impiden el crecimiento de una manera más plena.

#### **3.1.2.4. Teoría sociológica**

Algunos representantes de la Teoría Sociológica son: A. Haller, A. Rebolledo G.Wersz

Es importante la interacción del niño con su medio social para su desarrollo, siendo el juego un medio para la convivencia e integración con sus semejantes. Lo mismo sucede en la Educación Secundaria, en el primer grado.

En La lectura “El Juego”, A. Haller., manifiesta que la actividad lúdica tiene tres perspectivas, las que se comentan a continuación:

1. El juego de pura fantasía, donde desarrollo su inventiva y creatividad para la creación de situaciones imaginarias, producto de sus fantasías.
2. El juego mimético, en donde el niño imita el modo de hablar, gestos y ademanes de las personas de su medio, padres, maestros o personas con quien tiene contacto.
3. Juegos regulados, Estos tienen que ver con las normas que existen en algunos juegos con el propósito de establecer actitudes y actividades de los participantes, estos juegos requieren de la capacidad intelectual del niño para comprender lo que está permitido o prohibido.

La importancia del juego la centra el juguete, por medio del cual se desarrolla el juego, en este sentido considera que el juguete artesanal permite al niño y al adolescente el desarrollo de su ingenio y creatividad, mientras el

juguete industrial lleva signos que remiten a contextos sociales y políticos de dominación.

Jugar es imaginar, cuando se utiliza el juguete artesanal; mientras el juguete industrial roba al individuo espacio imaginativo y lo convierte en un ser pasivo.

Los alumnos de primer grado de Educación Secundaria parten de la representación y las conductas de asimilación asociadas al mimetismo, ordenan la realidad a partir de temas aglutinados en el juego y el rito, en este sentido se refiere al “juego sacro” ligado a la cosmogonía del mundo prehispánico, como el juego de pelota, ligado a representaciones dramáticas.

El juguete desde esta perspectiva “implica en el mundo representacional, la problemática ambiental y las actitudes del hombre hacia los otros, a las actitudes y contactos sociales en las culturas en cuanto al juego y el juguete, es decir el mensaje implícito y explícito en el juego.”<sup>7</sup>

La sociedad es el laboratorio del ser humano por naturaleza, es donde nace, crece y se desarrolla en todos los aspectos formativos, y la interacción con su medio de manera espontánea le permite irse integrando a los grupos a que pertenece, en este sentido el juego cumple un papel primordial.

El juego es el medio idóneo para hacer, lo que se considera un medio natural de aprendizaje, aun de manera inconsciente. Para el adulto el mundo del niño puede ser una pequeña sociedad, sin embargo para el niño no es así, ya que el juego es una cosa seria e importante y considera que no debe jugar con el juego, ya que es su ambiente natural, su medio, de acuerdo a la etapa por la que esté pasando, por ello es tan importante que da total seriedad a la organización y reglas del juego, que en el mundo adulto pueden ser las normas jurídicas, sociales y religiosas.

### **3.1.3 ¿Qué es jugar para el adolescente?**

Los niños en la etapa final de la tercera infancia que va de los 7 a los 11 años, antecedente de la adolescencia, en este periodo se encuentran muchos alumnos de primer grado de secundaria, en donde la actividad lúdica inicia a adquirir características propias. El goce propio del juego, no es un goce sensorial, es propiamente un goce moral. Sin embargo no hay que creer que este goce moral que el niño tiene con sus aciertos de juego sea compatible con el orgullo de un artista o de un buen artesano. Sin duda el artista y el artesano extraen de sus obras satisfacción comparable con la del niño que juega. El artista que trabaja por el arte, el artesano que hacia antaño una obra maestra sin ninguna mirada interesada, toman una actitud a la actitud lúdica; la seriedad que despliegan en su actividad es la misma que la seriedad del juego infantil.

---

<sup>7</sup> Erickson. H. E. “Juego y actualidad”, en El Juego, Antología. México., U.P.N., 1994. p.79.

Posterior a esta etapa, el niño que estudia el primer grado de Educación Secundaria, al inicio de la adolescencia, inicia a tomar un sentido e interés hacia el reconocimiento, medir y mostrar sus capacidades, mostrando sus vivencias y del mundo en interacción con él.

Los adolescentes mediante el juego se expresan, viven experiencias placenteras, vertiendo sus estados emocionales, carencias y frustraciones, por medio del juego ellos se comunican y relacionan con su medio y se facilita la formación del colectivo infantil, el juego le permite relacionarse, explorar y manipular situaciones para dar significado e intencionalidad al jugar, permite conocer el ambiente y relacionarse con la realidad del medio donde se desarrolla.

Jugar permite compartir, actividades e ideas, es un medio de compartir intereses comunes, interactuando con los demás, además proporciona placer y felicidad; tomando y transformando elementos de la realidad objetiva. Permite al individuo prepararse para el futuro, al ir logrando sus objetivos y sentir satisfacción, descarga sus energías y alivia sus frustraciones.

El juego nunca termina de ser uno de los asuntos más importantes de toda la niñez y la adolescencia. Si alguien nos pidiera evocar algún evento grato de esta etapa, muy probablemente hallaríamos una imagen en la que nos veríamos jugando. Entonces volveríamos a vivir esa sensación placentera casi tal como se produjo en aquella época.

Ese deleite que conlleva cualquier actividad lúdica es en gran medida la causa del adelanto que sistemáticamente lleva al ser humano a dar pasos agigantados en su desarrollo; porque el juego no sólo despliega elementos inherentes a la actividad mental o cognitiva, sino que además, proporciona bases esenciales para el funcionamiento social y comunicativo.

Desde que nos encontramos en el vientre de nuestra madre tenemos una especie de predisposición innata para el juego. Damos algunas respuestas motoras, como pataditas y cabezazos, que son en realidad la manera como el bebé se acomoda o responde ante estímulos externos.

En general, en la etapa escolar, Gesell, observa la manera en que se desenvuelve el individuo, dentro de un ambiente natural, donde en este caso, el niño no siente la incomodidad de la observación directa del investigador, de modo que los juegos que realiza se desarrollan de manera espontánea, poniendo en juego todos los elementos de su personalidad como habilidades, destrezas, hábitos y emociones.

Gesell, fundamenta su trabajo de investigación en la observación cuidadosamente controlada y filmada del comportamiento de los niños, logrando acumular gran cantidad de información descriptiva.

Así, Gesell observa que el niño de 11 a 12 años tiende a tener un mayor cuidado en su apariencia personal, sus rutinas se modifican, sus emociones inician a transformarse, debido al desarrollo del yo, lo que también influye en

sus relaciones interpersonales, pues manifiesta interés en relacionarse con personas de distinto sexo, sus relaciones interpersonales se amplían, empieza a practicar nuevas actividades, a tener distintos intereses y a tener un sentido ético, reafirmando su personalidad, es más curioso e inquieto y charlatán, busca la compañía de personas de su edad, inicia a observar y cuestionar a los adultos.

En el niño de los 13 a los 14 años, expone, que siguen desarrollándose sus facetas de conducta, aunque en casa es más callado, es más pensador y soñador; entre su grupo de amigos y en la escuela es más popular y participativo, muestra mayor interés en sus estudios y capacidad para la adquisición de conocimientos, por medio de la lectura, la audición y la visión.

De los 15 a los 16 años siguen desarrollándose sus características, inicia a tener un sentido de responsabilidad, se reafirma su personalidad, e inicia a enfocar más sus intereses y perspectivas ante la vida, donde el juego ocupa un lugar importante.

Por otra parte Jean Piaget, es en la actualidad uno de los autores de mayor influencia en los estudios sobre el desarrollo del niño, este autor distingue cuatro etapas en este desarrollo:

- a) Etapa sensorio motriz, de 0 a 2 años.
- b) Etapa preoperacional, de 2 a 7 años.
- c) Etapa operacional concreta, de 7 a 12 años.
- d) Etapa de las operaciones formales, de 12 años en adelante.

El alumno de Educación Secundaria, se encuentra en la etapa operacional concreta, pues ingresan a este nivel en promedio a los doce años, para pasar en seguida a la etapa de las operaciones formales, en ambas se observan por separado las siguientes características:

Durante la etapa de las operaciones concretas, se observa la capacidad para tratar efectivamente conceptos y razonamientos mentales. Puede compensar las transformaciones con otras y a la inversa, su pensamiento inicia a ser reversible, pueden presentarse transformaciones y no sólo los estados finales de las cosas. Los procesos mentales a que se refiere esta etapa son concretos, no abstractos.

Es decir, el niño adquiere la capacidad para compensar las transformaciones con otras distintas e incluso contrarias, por ejemplo, puede aprenderse los colores en idioma inglés, utilizando la escritura, el lenguaje verbal y el uso de láminas correspondientes a cada color y cuando el maestro cambia el orden de los colores o pide que los repitan en orden inverso como lo enseñó, el alumno tiene la capacidad para distinguirlos e expresar de nombra correcta el nombre de cada color.

Otro caso se presenta cuando el profesor enseña los números y los escribe en el pizarrón, el alumno los podrá identificar correctamente en descendiente o salteados.

Ahora adquiere la capacidad de observar el proceso evolutivo de las cosas, hechos, actos y fenómenos que investiga, y en sí de sus entornos formal e informal, hasta la forma que quedan en su estado final, puede recordar, cómo se desarrolla todo un proceso, en esta etapa de las operaciones concretas, en su parte final, antes de llegar a 12 años de edad se observa un cambio, entrando así a la etapa de las operaciones formales, dejando el periodo de las operaciones concretas, cargado con un alto tono y contenido memorístico y observacional de su contexto sea escolar o en su medio ambiente, pasando a una etapa en donde inicia a tomar características más propias a actitudes analíticas, críticas y reflexivas.

Se distingue en el adolescente de 12 años, en primer grado de Educación Secundaria, coincidiendo estos dos elementos, una capacidad limitada para generar el aprendizaje, pues lo que aprende en un contexto no es transferido fácilmente a otro.

Etapa de las operaciones formales: Ahora empieza a usar, practicar y dominar conceptos y operaciones abstractas. Inicia al tener y mostrar la capacidad para aplicar el razonamiento y habilidad para resolver problemas en contexto diferentes a aquéllos en los que adquirió. Es decir, puede aprender a utilizar el idioma inglés fuera del aula, en anuncios, carteles, frases, letreros e inicia a distinguir el contexto de algunas palabras en canciones, por supuesto y sobre todo en el juego.

Es en esta etapa donde se presenta el juego como posibilidad para aprender en un medio formal, quizá con cierta presión, que incluso lo pongan en un estado de tensión, y de manera individual y colectiva a través de él haga un uso creativo, divertido y funcional del idioma inglés.

### **3.2. Visión actual. La aplicación del juego en el aula**

El juego, como ya se dijo, es una actividad propia de los niños y adolescentes tan seria para ellos que se desvinculan del ambiente real, ya que es para ellos un manantial del goce sensorial. Rompen con la realidad para entrar a ese mundo imaginario al cual le dan tanta importancia y lo toman en serio que asumen su función en su mundo adoptando las reglas establecidas, como en los juegos organizados o realizando los papeles de manera tan seria para ellos, que toman su rol en el juego con seriedad y responsabilidad como en el caso de los que juegan al doctor, toman la presión, temperatura, prescriben recetas. En los años subsiguientes a la infancia el individuo, continúa dándole la misma importancia a la actividad lúdica, de manera inconsciente pues es parte de su formación. Por ello es funcional en la asignatura de inglés en los alumnos de primer grado.

Los alumnos de educación secundaria son en su mayoría individuos que se encuentran en la pubertad entendida ésta como la primera etapa de la adolescencia, aún no dejan de ser totalmente niños, la etapa infante se mantiene presente, no presentan en su mayoría la inquietud de sentirse adultos. El juego constituye así un mundo aparte, un mundo que ya no tiene

más su lugar en el vasto mundo de los adultos: Es un universo distinto; la actividad lúdica presenta una extensa gama de posibilidades en el quehacer educativo, con actividades propias de los alumnos, en la etapa de la vida en que se encuentran.

Es importante el juego para el niño de primer año de secundaria que ha sido su quehacer cotidiano, pero ahora debe enfrentar nuevas responsabilidades, diversidad de materias de estudio, de maestros, por tanto de formas de trabajo y de criterios de evaluación, es decir, una vida distinta, pero sigue siendo importante para él y lo toma con tanta seriedad en cuanto a su procedimiento y reglas que el juego desempeña en el niño un papel tan importante, equivalente al trabajo que desempeña el adulto.

Ahora bien, el juego dirigido y aplicado en el trabajo en el aula permite aplicar estrategias funcionales, en el aprendizaje del idioma inglés, ya que mantiene sus características, y continua manteniendo al alumno de primer grado de secundaria en su ambiente de desarrollo natural. El juego es un conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí. Por tanto el alumno juega mientras está aprendiendo, disfrutando, adquiriendo y reafirmando su conocimiento de manera práctica, relajada sin que se sienta presionado, abrumado y lo mejor aún de manera consciente, porque él mismo se va dando cuenta del mejoramiento del dominio de tal idioma.

El juego en el salón de clases, no implica únicamente diversión en sentido estricto, sino que es un medio eficaz para la práctica y adquisición del idioma inglés de manera práctica, pero además permite verificar que el aprendizaje se lleve a cabo de manera adecuada, en un medio que favorezca un ambiente de mayor confianza, interacción y comunicación.

“El ideario pedagógico de Piaget postula que la educación es una condición formadora necesaria, propia en el desarrollo natural, es decir, el proceso de formación del hombre requiere de un medio social adecuado para llevarse a efecto.”<sup>8</sup> Siendo el aula el medio formal educativo, el juego puede desempeñar un papel muy esencial en el aprendizaje del idioma inglés

El ludismo dirigido da permite introducir, integrar y reafirmar conocimientos de la asignatura de inglés. El juego atraviesa dos dimensiones de experiencia infantil, una se refiere a la pura vida fantástica y la otra como ejercicio funcional que permite seguir desarrollando su desarrollo cognitivo. En este último sentido es una herramienta, que además permite el desarrollo de otras actitudes y aptitudes, como puede ser el fomento a determinados valores como la tolerancia, responsabilidad, solidaridad, justicia, amistad y compañerismo, el alumno se socializa y fomenta el juego, práctica las relaciones sociales entre los miembros del grupo, estableciendo, además un ambiente más agradable de comunicación, aceptación y respeto, además el juego permite fomentar actitudes y aptitudes, no sólo se limita al hecho de jugar por jugar como un gasto de tiempo dirigido a la simple distracción.

<sup>8</sup> PRIETO. Francisco, Comunicación y educación. México. Coyoacan, 1996. p.13

Entre los valores y propósitos del juego podemos decir que “promueve el desarrollo físico, proporciona al alumno una sensación de poder que estimula la resolución de problemas, fortalece el desarrollo emocional, ofrece una oportunidad para adquirir conceptos, brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la auto expresión”<sup>9</sup>

El hecho de educar no solo se refiere a proporcionar al individuo un cúmulo de conocimientos, sino que además se le va formando, aún cuando se ha dicho que el periodo referente a la educación secundaria es informativo, finalmente el hombre durante toda su vida va aprendiendo y constantemente, por lo tanto se va transformando, más allá de la información, sigue aprendiendo, incrementando y elevando su nivel cultural, pero no tan sólo el del sujeto en regencia, como es el alumno, sino de las personas que están a su alrededor, en el salón de clases sucede lo mismo, a medida que el individuo mejora, influye de manera determinante y recíproca con sus compañeros. “El hecho evolutivo importante es que la estimulación de las mentes de los niños a través de actividades no brindadas, normal ni regularmente en el hogar, fortalece su capacidad cognitiva para abordar las tareas de aprendizaje cada vez más difíciles con las que se enfrentarán las siguientes décadas.”<sup>10</sup>

El proceso educativo se da de manera natural si se consideran las características, intereses, cualidades, aptitudes y habilidades de las personas con quienes se trabaja, que debe ser de acuerdo a su nivel intelectual y entre más inmerso esté lo que se pretende enseñar tendrá mayores posibilidades de tener las bases para seguir estudiando y aprendiendo en los grados subsecuentes.

### **3.2.1. Importancia del juego en el aprendizaje**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad, y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización, en la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

---

<sup>9</sup> RAMSEY, M E. Y Bayles, K M. El jardín de infantes. Programa y práctica, en Antología. México., U.P.N., 1994. p.281.

<sup>10</sup> J. R. MOYLES, Juego y trabajo, en el juego en la educación infantil y primaria, en Antología. México., U.P.N., 1994. p.298.

En la asignatura de inglés en primer grado de Educación Secundaria también se observan los juegos, tanto de imitación, cacería, y de persecución; y los de competencias, por la etapa natural correspondiente a la edad y madurez de los alumnos, ya que buscan una reafirmación, una competencia, ver materializados sus logros, ante los miembros de su grupo, toma las reglas con seriedad y trata de dar lo mejor de sí, aún cuando no se realizan actividades como tal, si se realizan actividades físicas de acuerdo a las características y reglas de cada juego.

Muchas de las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en Preescolar y la primera etapa de la Educación Primaria, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario.

De manera personal mi trabajo en el aula, así como el presente Informe Académico, he fundamentado y realizado con base a los principios y teorías dedicadas al juego en los niños, fundamentalmente; y esto en función a que la naturaleza del juego no se pierde, por ejemplo, el juego de pelota, juegos de mesa, los juegan con las mismas reglas, niños, adolescentes y adultos. Considero que incluso si los adultos tienen los conocimientos básicos del idioma inglés, lo pueden jugar, ya que tienen el talento para realizarlo y les resultaría también divertido.

El juego como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Sin embargo, el juego sigue siendo juego y como tal, se desarrolla de manera espontánea, adaptándose a cada periodo de la vida del individuo, si para el niño es libre y para el adolescente es sistematizado, es por las capacidades y aptitudes de cada etapa de la vida, seguramente los adultos, lo tratarían de realizar con mayor calma y razonamiento, siendo también la manera de desarrollarlo, reflejo del estadio del ser humano.

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio, y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el alumno y el docente aprenden y se divierten.

### **3.2.2. Corrientes metodológicas para la enseñanza del idioma inglés**

Para continuar con esta revisión teórica a partir de la cual reflexioné sobre los juegos propuestos y mis experiencias al aplicar el juego como recurso para lograr el aprendizaje del idioma inglés en mis alumnos, es importante recuperar



algunos corrientes metodológicas que se han creado para este fin; como son: la gramática y la traducción, los directos, el estructuralista o audio lingual, el cognoscitivo y el enfoque comunicativo.

El método es el conjunto de procedimientos, organizados lógicamente y sistemáticamente encaminado a la realización de alguna actividad. Existe una infinidad de métodos, tantos quizá como ramas del conocimiento existen.

En este tenor, para la enseñanza del idioma inglés se cuenta con una serie de métodos, que por sus elementos y características se han agrupado en diferentes corrientes metodológicas, con las que cuenta el profesor y que le permiten realizar las actividades que desarrolla con el propósito de lograr los objetivos planteados.

### **a) Método basado en la gramática y la traducción**

Se basa en el aprendizaje del idioma inglés por repetición de ejercicios gramaticales y en la traducción repetitiva hasta que se fija en la memoria. Es un método deductivo y mentalista, donde el idioma se adquiere aprendiendo memorísticamente las reglas y paradigmas gramaticales, y extensas listas de vocabulario y se realiza aplicando esos conocimientos, en ejercicios de traducción directa e inversa. Es un método que deja la carga de la actividad de aprendizaje en la memoria del educando.

Este método es tan simple, que sólo consiste en repetir el vocabulario, frases y oraciones, tantas veces como sea necesario para lograr captarlo y que quede registrado en la memoria y poder escribirlo, deja de lado algunos aspectos del alumno, como el que se tenga el propósito de ser analítico, crítico y reflexivo, es árido ya que no cuenta con elementos auxiliares, para apoyarse y hacerse llegar el conocimiento tanto con práctica verbal, como escrita.

### **b) Método directo**

Considera que al estudiante hay que ponerlo en contacto directo con el idioma que quiere aprender, simulando situaciones concretas, lo más parecidas a las reales que se pudieran conseguir en el aula.

### **c) Método estructuralista o audio-lingual**

También llamado "lingüístico", se basa consciente e intencionalmente en una determinada concepción del lenguaje y de su adquisición, surge a consecuencia de las deficiencias del método directo y para la mejor asimilación del idioma extranjero. A partir de los años 50 se extendió a diversos países del mundo en diferentes niveles escolares.

#### **d) El enfoque cognoscitivo.**

Según este enfoque, el aprendizaje de una lengua consiste en adquirir un control consciente de sus estructuras y elementos fonéticos, léxicos y gramaticales, por medio sobre todo del estudio y análisis de estas estructuras, sistematizadas en un conjunto coherente de conocimientos. Cuando el alumno ha adquirido un determinado nivel de dominio cognoscitivo de estos elementos, desarrollará de forma casi automática la capacidad y facilidad de usar esa lengua en situaciones realistas.

#### **e) El enfoque comunicativo**

Es una filosofía que ha presidido la enseñanza de idiomas en los años recientes. Según este enfoque, el aprendizaje de una lengua extranjera debe ir dirigido a la consecución de competencias comunicativas por parte de los estudiantes, a la adquisición de una serie de destrezas que les permitan comunicarse en situaciones cotidianas.

El enfoque comunicativo surge en el contexto de integración económica de los países miembros de la Comunidad Económica Europea a principios de la década de los setenta y considera a la lengua como un verdadero instrumento de comunicación y no sólo como un conjunto de reglas para producir oraciones gramaticalmente correctas.

En el enfoque comunicativo surge como un replanteamiento de las estrategias de enseñanzas usadas hasta ese momento, provenientes de otros métodos y de otros enfoques para brindarnos la posibilidad de adquirir estrategias de comunicación efectivas.

Por enfoque comunicativo se entiende a todo enfoque que tiende a la adquisición de una competencia de comunicación y sugiera medios efectivamente apropiados al alcance de dicho objetivo y sea así significativo.

El enfoque comunicativo se propone lograr una comunicación real y efectiva en una lengua extranjera; abre y proporciona una perspectiva más amplia del lenguaje y del aprendizaje de un idioma; se centra primordialmente en el alumno y hace de sus motivaciones y necesidades comunicativas el punto de partida de toda la metodología.

El enfoque comunicativo mas que ser un cuerpo de prescripciones metodológicas para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, es retomando la definición de Claude Germain: "Cualquier enfoque preocupado por la adquisición de una competencia comunicativa sugiriendo medios apropiados y efectivos para la consecución de dicho objetivo."<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> GERMAIN. Claude, Enfoque comunicativo, como juegan o enseñan. Universidad de Montreal. Canada. 1992. p 55.

Cuando se habla de enfoque comunicativo es importante distinguir entre el “qué” y el “cómo enseñar”.

En realidad, se olvida que el conocimiento de una lengua es una condición necesaria pero no suficiente para poder comunicar, es decir, no basta el conocer todas las reglas gramaticales, morfológicas o fonológicas de un idioma, es preciso tener, además, un conocimiento de las reglas sociales, psicológicas y culturales que rigen su uso.

En un enfoque comunicativo, no se concede mayor importancia al oral que al escrito; todo depende de los resultados del análisis de las características del alumno. Se debe hacer un esfuerzo especial para sensibilizar al estudiante a las diferencias culturales entre dos idiomas, utilizando, ilustraciones películas, actividades lúdicas, etcétera.

Un enfoque comunicativo proporciona una perspectiva del lenguaje mas amplio, pone de manifiesto tanto las formas lingüísticas como lo que las personas hacen con estas formas cuando quieren comunicarse entre sí, abre una amplitud para el aprendizaje de un idioma y permite favorecer el desarrollo de estrategias para relacionar estas estructuras con sus funciones comunicativas en situaciones y tiempos reales.

El objetivo fundamental de éste enfoque no es ya aprender gramática, sino conseguir que el alumno pueda comunicarse mejor con la lengua, es decir desarrollar su competencia comunicativa que es la capacidad de usar el lenguaje apropiadamente en las diversas situaciones sociales que se nos presenta cada día.

De este modo, las clases pasan a ser más activas y participativas; los alumnos practican los códigos oral y escrito mediante ejercicios reales o verosímiles de comunicación; se tienen en cuenta las necesidades lingüísticas y los intereses o motivaciones de los alumnos, que son diferentes y personales.

La actual enseñanza de la lengua, desde el enfoque comunicativo, parte del entorno habitual de comunicación e incorpora nuevos contenidos de enseñanza, la relación entre el uso de formas lingüísticas, la intencionalidad comunicativa y el contexto tiene una gran importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras

A partir de esta revisión teórica he llevado a cabo una selección de lo que a mi parecer fueron los elementos mas acordes al objetivo de desarrollar la competencia comunicativa en idioma inglés en mis alumnos, para formular una manera específica, incluyendo al juego, al realizar mi práctica docente.

De modo objetivo, no es posible determinar que un método es mejor que otro, ya que son tantas las variables que se presentan en el proceso enseñanza aprendizaje, de modo que no se puede ser en éste sentido, concluyente.

Lo más propio es tomar de cada corriente y enfoque lo funcional para el maestro, que le permita obtener mejores resultados en su labor docente. Lo que se reflejará con una mayor eficiencia y eficacia en los diferentes aspectos del idioma inglés, como la lengua hablada, lengua escrita, vocabulario y gramática.

El método, dentro de cualquier actividad humana es un elemento importante, ya que es el camino a seguir para llegar de la manera más directa a un punto en particular, es también la manera más fácil, basada en la práctica para el logro de propósitos.

Al igual que en toda área de estudio y de conocimiento, el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés cuenta con los elementos que le permite ser susceptible de trabajar con métodos, de acuerdo al contenido de estudio que se esté trabajando.

Existe un refrán que reza: “La práctica hace al maestro”, indudablemente como sabiduría popular puedo afirmar que sí, que el poner en práctica los diversos métodos y aplicándolos de manera oportuna y mezclada, incluso, permiten modelarlos, ya que como el alumno es un ser maleable, las herramientas de trabajo también lo son, incluso pueden mezclarse para que el maestro elabore el propio.

El método basado en la gramática y la traducción permite ejercitar de manera concreta, contenidos específicos, coadyuvando a mejorar la ortografía y la dicción,

Los métodos directos ubican al discente en situaciones lo más parecidas a la realidad, en el caso de la escuela, no es necesario crear un ambiente, sino que puede presentarse de manera cotidiana por medio del juego.

El método estructuralista o audio lingual o lingüístico fue creado con el propósito de estudiar y aprender idiomas extranjeros.

La metodología junto con los enfoques que se plantean en este Informe Académico, permite contar con los elementos teóricos que conllevan a realizar la actividad docente en el aula.

El enfoque cognoscitivo permite controlar conscientemente las estructuras y elementos fonéticos, léxicos y gramaticales del idioma inglés

El enfoque comunicativo permite aplicar de manera fáctica, en situaciones cotidianas los conocimientos teóricos, por medio de la práctica en actividades, tal es el caso del juego, que es una actividad, como ya se ha señalado, propia del niño y del preadolescente.

## 4. PROGRAMA Y DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

El trabajo y el juego parecerían puntos opuestos en una actividad, y aún más en una cotidiana, se puede afirmar que debe haber un gusto por lo que se hace, un placer por el trabajo y en el trabajo que se realiza, sin embargo, el quehacer cotidiano en las aulas de Educación Secundaria es más provechoso al entender el trabajo como una actividad divertida y entretenida, desestigmatizando al trabajo como algo pesado, aburrido y feo.

El alumno de Educación Secundaria vive la transición de niño a adulto y en ocasiones quiere seguir siendo niño, y otras quiere ser adulto y que se le trate como tal, sin embargo a veces pareciera que se le olvida cómo quiere ser tratado, sin embargo una actividad que lo ha acompañado y seguirá con él, en la Escuela Secundaria y al egresar es el juego, e indudablemente lo seguirá practicando en alguna de sus modalidades mucho tiempo después.

Por tanto me di a la tarea, como ya señalé, de aplicar el juego en mi trabajo cotidiano ante la amplia gama de posibilidades que ofrece, además si son juegos que el alumno ya ha practicado, le es más familiar, adquiriendo mayor confianza en lo que realiza y la actividad o rol que le corresponde al realizar, algo que es muy importante para ellos: Jugar.

Es importante señalar que tanto los juegos, actividades, procedimientos y aún las estrategias que utilicé las fui adaptando conforme al grupo lo demandaba, así como los materiales, su presentación y desarrollo.

Las actividades que realicé son de conocimiento popular la mayoría de ellas y también han sido modificadas de acuerdo a mis propósitos, temas, naturaleza de la materia, número de integrantes del grupo y características del mismo, además de los recursos de los que se disponga y espacio de trabajo.

Es importante, como se señala en el marco teórico anterior, que el trabajo del maestro sea visto como un proceso en el que se orienta, promueve, facilita el aprendizaje, en este caso del idioma inglés que, además, parte del supuesto de que una vez terminado el curso los estudiantes tendrán distinto conocimiento y comprensión del contenido.

Para lograr este aprendizaje recurrí al juego, donde Jugar es una forma de comunicarnos, con nosotros mismos y con los demás. Es esa gran oportunidad de encuentro, de conocernos, de gozar, e interactuar sin que medie la necesidad de conocer el nombre de la persona de al lado, sin embargo los juegos presentados posteriormente, van más allá del aprendizaje, ya que nos permitieron socializarnos, integrarnos al trabajo en equipo y en grupo, haciendo surgir un sentimiento de solidaridad y necesidad aprender.

Una de las partes esenciales del presente informe es la presentación de las actividades lúdicas que puse en práctica y que posibilitaron un mejor aprovechamiento, comprensión e índice de aprobación al poner en práctica al juego como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés, en el primer grado de Educación Secundaria.

En los juegos que a continuación se presentan se enuncian los aspectos que consideré al ir poniendo en práctica cada actividad, con el propósito de realizar cada juego de manera sistemática, ellos fueron: Objetivo, descripción, tiempo, material, desarrollo, evaluación, resultados y observaciones.

En esta presentación se consideran algunos elementos comunes en todos ellos:

#### **4.1. Objetivo**

Es el propósito que se pretende alcanzar, el cual puede ser la integración, socialización, la práctica de contenidos específicos o la ejercitación de vocabularios.

#### **4.2. Descripción**

Es la delineación del juego, representándolo por medio de la escritura de tal modo que se tenga una idea cabal sobre cada uno de los pasos en el proceso de cada juego.

#### **4.3. Tiempo**

Es el lapso de duración que propongo para la actividad que es en todos los casos de 30 a 40 minutos, delimitado de esta manera, para aclarar dudas, pasar asistencia, explicar la actividad, organizar al grupo y asentar participaciones.

#### **4.4. Material**

Son los recursos que se utilizarán en la actividad, que a manera personal sugiero que sean los menos posibles para evitar la distracción y la pérdida de vista del objetivo, ya que se podría circunscribir a la elaboración de manualidades.

Tarjetas o fichas, se refiere en este informe a trozos, preferentemente de cartulina, de 12.5 x 19.5 cm. que, por su forma rectangular, permite escribir o dibujar vertical u horizontalmente, el tamaño es propio de acuerdo a las dimensiones del salón y son visibles desde cualquier punto del aula. Se pueden adquirir de esas proporciones en cualquier papelería, conocidas como fichas de trabajo.

#### **4.5. Desarrollo**

Es la descripción, explicación y aplicación práctica de las actividades, considerándolas paso a paso, para evitar confusiones.

#### **4.6. Evaluación**

Es la estimación de los conocimientos, aptitudes, actitudes y habilidades desarrolladas por los alumnos en cada juego. En cada uno de ellos se presenta cómo se realizará.

Dentro de las variantes de la evaluación considero una referente a la participación en clase, que puede ser según el tema o actividad: Aportación de ideas, respuestas a preguntas hechas por la profesora, preguntas bien

planteadas o que aporten algún contenido a la clase, disposición al trabajo y a las aportaciones espontáneas de los alumnos a la clase.

Utilizo el término participación para denominar a una firma que trazo en el cuaderno del alumno, o la entrega de una ficha de plástico de forma circular, que después se recojo y se anoto en la respectiva lista de variantes, o la impresión de un sello con la leyenda "PARTICIPACIÓN", que al final del bimestre se contabilizará para la asignación correspondiente a la variante: participación.

La participación puede ser de una o dos firmas, o de una o dos fichas, o de uno a dos sellos, de acuerdo a la calidad de la aportación al trabajo en el aula o espacio donde se realice la actividad.

#### **4.7. Resultados**

Son los efectos y consecuencias que se tienen de cada juego

#### **4.8. Observaciones**

Son algunas consideraciones que pueden surgir como alternativas de contenidos, o bien sobre algunos aspectos de cada actividad, sugerencias o advertencias.

#### **4.9. Reflexiones personales**

Se recuperan, en cada juego experimentado, elementos importantes sobre cada una de las teorías, anteriormente planteadas, para reflexionar desde una perspectiva personal, su pertinencia, el impacto en el aprendizaje del idioma inglés y en el desarrollo de la competencia comunicativa en mis alumnos, así como establecer el impacto que se espera al ponerse en práctica.

## **JUEGO 1. “JUEGO DE SALUDOS”**

### **OBJETIVO**

Practicar el vocabulario de saludos o presentación inicial ante el grupo

### **DESCRIPCIÓN**

Explicué y traduje el saludo de presentación entre dos personas. En primer lugar hicimos un saludo entre un alumno y yo, posteriormente, se presentaron dos alumnos frente al grupo, finalmente, los alumnos hicieron lo mismo de manera libre y espontánea. Después ante el grupo, se presentan unos a otros.

### **TIEMPO**

30 a 40 minutos

### **MATERIAL**

Ninguno

### **DESARROLLO**

La actividad la realicé en el salón de clase, después de explicar en qué consistía, pedí que las butacas se acomodaran alrededor, dentro del salón para dejar un gran espacio en el centro del mismo.

1. Escribí en el pizarrón la manera más simple de presentación en inglés “Hello, my name is ...”, “What is your name?”. “My name is ...”.

2. Explicué la manera de presentarse con otra persona y su correcta pronunciación.

3. Posteriormente, lo practiqué, yo misma con un alumno voluntario.

4. Pedí a dos voluntarios que pasaran al frente a presentarse en idioma inglés: “Hello my name is Eduardo”, “Whath is your name?”. “My name is Alvaro”.

5. Todos los alumnos se levantan de su lugar y libremente entre ellos mismos, se iniciaron a presentar dándose la mano: “Hello, my name is José, ¿ What is your name?”, “My name is Evelyn”.

6. Después ante el grupo se presentan unos a otros: “She is Evelyn, and I’m Alvaro”.

Mientras los alumnos fueron realizando la actividad, yo observé atentamente su desarrollo, tendiendo cuidado que utilizaran correctamente los diálogos.



## EVALUACIÓN

Observé el desempeño de los alumnos al jugar a saludarse, poniendo atención el contenido de los diálogos, las preguntas y respuestas al practicarlos en idioma inglés.

Dentro de las variantes consideré una, referente a la participación en clase, que puede ser según el tema o actividad. En este caso les imprimí un sello en su cuaderno, que les inicié a contar como participación a quienes hayan realizado el ejercicio correctamente. La participación fue una de las variantes que consideré para la evaluación parcial.

## RESULTADOS

Fue muy funcional el ejercicio ya que con ello se inició el proceso de socialización, y el primer acercamiento al idioma inglés, a partir de este sencillo ejercicio favorecí la participación espontánea.

## OBSERVACIONES

Este juego puede aplicarse a diferentes contenidos, donde se plantean preguntas y respuestas, en las que se preste la interacción entre alumnos, en el reforzamiento de conocimientos.

## REFLEXIONES

En este juego observo la presencia de algunos elementos de la Teoría Clásica como son: el juego es una actividad de interés y seriedad. Los niños tomaron muy en serio este juego y mostraron gran interés en él, podríamos decir que se cumple la idea dentro de este paradigma ya que manifestaron que el juego es su ambiente real. También se observan elementos de la Teoría cognoscitiva en cuanto al predominio de las acciones de asimilación, de acuerdo a su percepción personal, sin una explicación lógica, toma las situaciones como se le presentan, sin conjeturas. Conoce de su realidad a partir de los conocimientos teórico- prácticos, que aun cuando el sujeto no lo percibe influyen en su formación y desarrollo personal. El lenguaje le permite definir objetos y establecer conceptos. Y de la teoría psicoanalítica se observa la noción de que en todo juego existen reglas y a la realización de esta actividad adquirió una mejor concreción del yo, y cayó en la cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos adquiridos, reforzando su personalidad, permitiéndoles, también desarrollar la confianza y seguridad en si mismo, y el amor hacia quienes interactúan con él. En cuanto a la teoría sociológica se recupera la idea de que el juego permite la socialización en un medio para la convivencia e integración con sus semejantes.

Referente al desarrollo del adolescente, los alumnos mostraron tener mayor cuidado en su persona, su presentación y relacionarse con personas de su edad, en el desarrollo de este juego, ya que han iniciado a transformarse y a relacionarse con intención con personas de sexo distinto al de él, así como manifiestan el deseo de agradar a sus compañeros y distinguirse de ellos.

También observé que inconscientemente, inició a comunicarse, quizá sin darse cuenta de una forma no rígida y regulada, también se pudo establecer una comunicación a nivel emocional, desde la algarabía natural en la organización y desarrollo del juego, donde bromeaba constantemente con sus compañeros, hasta aquel nivel comunicativo, más directo e íntimo no verbal, al expresar sus emociones a través de gestos y posturas corporales, cuando logró en la pronunciación, y asimilación de la estructura fonética y gramática del saludo y de la contestación del mismo, se reafirmó su capacidad intelectual y su personalidad. Mostró agrado de su logro y buscó mirando a sus compañeros la reafirmación y aceptación.

La actividad fue muy positiva, porque en su transcurso fueron desarrollando la habilidad para saludarse en idioma inglés, con mayor soltura y facilidad, adquiriendo seguridad para iniciar a establecer una comunicación de manera eficaz, y por lo tanto hacerlo de manera eficiente.

Una actividad o acto cotidiano como saludarse, de acuerdo al enfoque comunicativo, permitió el desarrollo, de destrezas. Este juego permitió darle una utilidad funcional, favoreciendo una mejor comprensión del lenguaje. El método audio lingual permitió a los alumnos afinar el oído al escuchar las pronunciaciones e ir mejorando la pronunciación.

## **JUEGO 2. “MEMORAMA”**

### **OBJETIVO.**

Practicar diversos contenidos temáticos, como adjetivos calificativos, colores, números, pronombres, artículos, vocabularios de frutas, animales, etc.

### **DESCRIPCIÓN.**

Lo apliqué tomando los elementos y características del juego conocido como “memorama”, pero aplicado a diferentes contenidos de la asignatura de inglés.

Formé dos conjuntos de tarjetas, en uno escribí palabras en idioma inglés, y en otro escribí los significados en idioma español, en otro grupo usé ilustraciones o dibujos referentes a cada término en inglés. Los pegué en el pizarrón con cinta adhesiva, con el anverso (la ilustración o lo escrito) hacia el pizarrón, cada conjunto separado, en dos grupos complementarios, y pasaron los alumnos, primero tomaron una tarjeta y trataron de adivinar la que le correspondía, fijaban la atención para ir memorizando la ubicación de cada tarjeta, con su par correspondiente.

### **TIEMPO.**

30 a 40 minutos

### **MATERIAL.**

1. Tarjetas: Son trozos, preferentemente de cartulina, de 12.5 x 19.5 cm<sup>2</sup>. Por su forma rectangular se puede escribir o dibujar vertical u horizontalmente, el tamaño es propio de acuerdo al tamaño del salón y son visibles desde cualquier punto del aula. Se pueden adquirir de esas proporciones, conocidas como fichas de trabajo.

2. Cinta adhesiva.

3. Bolígrafos, lápices de colores o marcadores, para escribir o dibujar en las tarjetas.

### **DESARROLLO**

1. La elaboración del material fue realizado por mí, la profesora del grupo, con recursos materiales y económicos propios, en tiempo no laboral, ya que lo utilicé en otros grupos.

2. En cada una de 15 fichas de trabajo escribí, un adjetivo calificativo en idioma inglés, y en otras 15 fichas de trabajo, escribí los mismos adjetivos calificativos en idioma español.

3. Pegué en el pizarrón las tarjetas, mientras explicaba a los alumnos la actividad, formando dos conjuntos de 5 por 3 tarjetas, quedando los reversos frente a los alumnos con el propósito de que ellos no supieran la ubicación de los adjetivos en idioma español, con sus correspondientes en idioma inglés.

4. Los alumnos pasaron a tomar una tarjeta, con un término escrito en idioma español y trataron de adivinar su correspondiente en idioma inglés. Sólo tuvieron una oportunidad para localizar los adjetivos correspondientes.

5. Los que lo hicieron correctamente, memorizando la ubicación de adjetivos correspondientes, tomaron las tarjetas y las leyeron en voz alta, para verificar su correspondencia.

6. Los alumnos que acertaron las tomaron y pasaron a su lugar para devolverlas al final de la actividad, momento en el que se les anotaba su participación en la lista de variantes.

7. Estuve frente al grupo observando la actividad, prestando atención a que los adjetivos fueran los acertados.

8. Durante toda la sesión me mantuve coordinando la actividad, el desarrollo del juego y dando el número de lugar de participación.

#### EVALUACIÓN.

Consideré el aprendizaje y memorización de las ilustraciones, pronunciadas en idioma inglés

Dentro de las variantes consideré una referente a la participación en clase, donde se anotó en la lista de variantes a los que acertaron.

Se les dictó una serie de oraciones donde los alumnos tuvieron que aplicar adecuadamente los adjetivos, corregir errores y hacer las observaciones correspondientes.

#### RESULTADOS.

Se obtuvo un mejoramiento de la memorización, reconocimiento, asimilación y reafirmación de los contenidos tratados en la actividad.

Se logró mayor atención por parte de los alumnos, disposición al trabajo y se mantuvieron atentos a la actividad, tanto como al contenido, observé el logro del objetivo por medio de la aplicación de cuestionarios, ejercicios prácticos frente al pizarrón o en el cuaderno, mejoró además su pronunciación.

#### OBSERVACIONES

Apliqué este mismo juego con diversos contenidos, como nombres de objetos del hogar, de animales, colores, frutas, cosas, números, pronombres, nombres de animales y otros campos semánticos.

#### REFLEXIONES

En esta actividad se manifiestan algunos principios de la Teoría Clásica como la percepción por medio de los sentidos, los alumnos tomaron la actividad con interés y seriedad. Observé la adquisición de seguridad en las cosas que hacen, iniciaron a tomar el juego como un medio de distracción. Inconscientemente buscaron la autoafirmación en función a sus logros y alcances personales y se demostraron así mismo sus capacidades, entrando

en una competencia consigo mismo. En cuanto a la Teoría Cognoscitiva, tomaron al juego simplemente por placer, donde predominaron las acciones de asimilación, de acuerdo a su percepción personal, sin una explicación lógica, tomaron las situaciones como se les presentaron, sin conjeturas, permitiéndole definir objetos y establecer conceptos, construyendo sus propios conocimientos, a partir de actividades cotidianas. Les permitió establecer un sistema de cuestionamientos y respuestas, con lo que incrementaron y fortificaron su conocimiento. En cuanto a la Teoría psicoanalítica, se observó que esta actividad permitió a los alumnos entender y aceptar reglas, favoreciendo una mejor concreción del yo y darse cuenta cada uno de ellos, de las habilidades, aptitudes y conocimientos que han ido adquiriendo, reforzando su personalidad, permitiéndoles desarrollar la confianza y seguridad en sí mismos y el amor con quienes interactúan con él, pueden hacer catarsis y eliminar la tensión. Como señala la Teoría Sociológica el juego les permitió socializarse, en un medio propicio para la convivencia y la integración con sus semejantes. Parte del interés de los alumnos se centró en el juguete artesanal, como lo es el conocido popularmente como “memorama” que les permitió dinamizar su ingenio y creatividad, desarrollando actitudes y contactos sociales. El juego se mostró, en los alumnos, como el medio idóneo y natural de realizar aprendizajes. Consideraron al juego como una actividad seria e importante.

Por medio de este juego pude constatar que además de ser un medio facilitador de conocimientos y aprendizajes, se fomenta el desarrollo de la memoria, ya que al ir identificando cada uno de los elementos del “memorama”, los siguientes iban tratando de memorizar las tarjetas de los adjetivos escritos en idioma español, con sus correspondientes en idioma inglés. En posteriores clases al escribir un adjetivo en español, sin preguntarles los mencionaban en idioma inglés y viceversa.

La repetición constante, del método basado en la gramática y la traducción, permitió al alumno asimilar las reglas y paradigmas gramaticales, ejercitando a la vez su memoria con lo cual, por medio de este juego mejoró su comprensión.

### **JUEGO 3. “MEZCLANDO GENTE FAMOSA”**

#### **OBJETIVO.**

Practicar y reafirmar las funciones del lenguaje: preguntas y respuestas.

Debe tomarse en cuenta que también el titular del grupo puede utilizar este juego de acuerdo a su creatividad y modificarlo o implementarlo considerando sus necesidades.

#### **DESCRIPCIÓN**

Los alumnos trataron de adivinar los nombres de los personajes, escritos en fichas de trabajo, que pegaron ellos mismos en su espalda. Después a través de preguntas y respuestas simples identificaron a la persona de que se trata en cada caso.

#### **TIEMPO**

30 a 40 minutos

#### **MATERIAL**

Fichas de trabajo

Marcadores

Masking tape

#### **DESARROLLO**

1. Escribí en fichas de trabajo el nombre de personas famosas, con recursos materiales, económicos y tiempo propios.

2. Indiqué a los alumnos que se colocaran entre si las fichas de trabajo en la espalda, en silencio y sin hacer ningún comentario. De manera que los portadores de las tarjetas no pudieran ver ni identificar de que gente famosa se trataba.

3. Los alumnos se situaron al centro del salón, después de haber colocado las butacas a los lados y leyeron, sin hablar los nombres de las fichas de trabajo colocadas en las espaldas de sus demás compañeros.

3. Por turnos uno de los alumnos, preguntó en idioma inglés sobre su nombre, actividad, nacionalidad. Mientras sus compañeros los fueron guiando con respuestas afirmativas o negativas

Pregunta. Is mexican? Respuesta. Yes.

Pregunta. Is president? Respuesta. Yes

Is Vicente Fox? Respuesta. ¡Yes!

4. Los alumnos que observaron la tarjeta le dan algunas pistas para que quien tiene la ficha de trabajo en la espalda trate de adivinar de quien se trata.

Por ejemplo:

Dato. Is mexican

Dato. Is president

Pregunta. Is Vicente Fox? Respuesta. Yes.

5. Detuve el juego cuando creí conveniente, dependiendo del tiempo disponible, cuando hubo tres ganadores, o cuando todos adivinaron correctamente quiénes eran los personajes cuyos nombres estuvieron en su espalda. En este juego se manifestó mayor dinamismo y participación en unos grupos que en otros por eso se plantean las circunstancias de cómo terminaron los juegos.

6. Coordiné la actividad y mantuve la disciplina, para que el juego se desarrollara de manera ordenada.

### EVALUACIÓN

Valoré la destreza de los alumnos al realizar las preguntas y las respuestas, para identificar al personaje de referencia.

Consideré a los alumnos que tardaron menor tiempo en adivinar su personaje, a los que hicieron menor cantidad de preguntas, a los ganadores se les asignaron puntos de participación.

### RESULTADOS

Se reafirmó la estructura gramatical de las preguntas y respuestas.

### OBSERVACIONES

Se puede aplicar también a grupos en la clase de inglés de segundo y tercer grado.

### REFLEXIONES

La Teoría Clásica, en función a los alumnos, considera al juego como una actividad de interés y seriedad, adquiriendo, los alumnos un sentido de pertenencia y responsabilidad, en la clase de inglés. El juego es el ambiente real y natural de los alumnos, toman, roles, papeles y reglas, fueron tomando seguridad en las cosas que hacían, iniciando este juego, como un medio de distracción. Ponderaron las reglas que no implican más que, lo que los alumnos están dispuestos a aceptar, encontraron una autoafirmación en función a sus logros y alcances personales y se demostraron así mismo sus capacidades. Se observó de acuerdo con la Teoría Cognoscitiva que los alumnos juegan por placer, con acciones de asimilación, acorde a sus percepciones personales, sin explicación lógica, tomaron las situaciones como se les fueron presentando, sin conjeturas, conociendo su realidad a partir de los conocimientos teórico prácticos, que aun cuando los alumnos no los perciben influyen en su formación y desarrollo personal y académico, estableciendo un sistema de cuestionamientos y respuestas, con lo que incrementan y fortifican su conocimiento. Además de socializarlo, preparándolo para su desenvolvimiento constante en la sociedad en donde viven y asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida. Se realizó el juego considerándolo como una triada: juego – pensamiento – lenguaje, y les permitió interiorizar el juego. Retroalimentaron sus conocimientos y experiencias a partir de las actividades que realizaron, como lo es este juego. Es rescatable de la Teoría Psicoanalítica que asimilaron las reglas del juego, se dieron cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos al irlos poniendo en acción; reforzaron su personalidad, permitiéndoles desarrollar la confianza y seguridad

en ellos mismos, además reforzaron, también, el amor fraterno hacia el grupo con el que interactúan, fueron eliminando la tensión al favorecer el trabajo en equipo, mejoraron la interacción con sus compañeros de grupo, llegando incluso a hacerse amigos. De la Teoría Sociológica se puntualiza que el juego "Mezclando gente famosa", les permitió socializarse, fomentando la convivencia e integración con sus compañeros de grupo y de escuela, imitando el modo de hablar, gestos y ademanes de las personas de su medio, padres, maestros o personas con quien tiene contacto, considerando la importancia de los demás, desarrollando constantemente actitudes y contactos sociales. Tomaron, los alumnos, al juego como medio de aprendizaje, considerando esta actividad lúdica con seriedad e importancia, así como a las reglas del juego, que en el mundo adulto podrían ser las normas jurídicas, sociales y religiosas.

Desarrollaron su capacidad para fijar sus sentidos en las personas que los rodean y en los personajes del mundo artístico, cultural, político e histórico.

Este juego fue muy importante en la reafirmación de los adjetivos calificativos, así como, más adelante en la reafirmación de los nombres de los colores, números, cualidades de personas y cosas.

Por otro lado desde el enfoque cognoscitivo, esta actividad permite a los estudiantes asimilar situaciones realistas ya que el alumno asume un control consciente de los elementos fonéticos, léxicos y gramaticales en situaciones realistas, como lo es el desarrollo del mismo juego.

Consciente e intencionalmente el alumno concibe el lenguaje y va construyendo y desarrollando su competencia comunicativa y lingüística de manera directa, pues objetivamente manifiesta su intención de aprenderlo.



## **JUEGO 4. “SIGAN AL LIDER”**

### **OBJETIVO.**

Reafirmar la práctica de pedir y dar información sobre lo que alguien está haciendo. Reafirmación del presente continuo (terminación “ing”), de las frases y enunciados

### **DESCRIPCION**

Un alumno se colocó en el centro del salón, después de que le di una ficha de trabajo con una lista escrita en idioma español, de verbos en tiempo presente continuo, el mismo alumno manifestó con su cuerpo y acción la actividad del verbo indicado, sus compañeros hicieron lo mismo hasta que alguien dijo en voz alta y en idioma inglés el verbo de la actividad que se realizaba. Después de 5 acciones se cambió al líder para que cada persona en el grupo tuviera la oportunidad de conducir.

### **TIEMPO**

30 a 40 minutos

### **MATERIAL**

Fichas de trabajo o tarjetas de cartulina de color.  
Marcadores

### **DESARROLLO**

1. Redacté cuatro listas, en cuatro fichas de trabajo cinco verbos en el tiempo presente continuo, en tiempo extra clase con recursos materiales y económicos propios.

2. Participó todo el grupo, parados formando un círculo, o si el grupo era muy grande, se colocaron en dos o tres círculos diferentes.

3. Yo me mantuve en el centro del salón desde donde conduje y observé el desarrollo de la actividad, procurando intervenir lo menos posible, expliqué que el alumno al centro de cada círculo iba a empezar una acción diciendo la misma frase al mismo tiempo. Todos siguieron la acción y la frase. La acción y la frase fueron repetidas hasta que alguien cambió por una nueva acción y una nueva frase.

4. Se repitió cada acción y frase hasta que fue cambiada, debiéndose mantener el ritmo del juego y prevenir que los alumnos no bajen de ritmo, motivándolos para que no dejen de pensar.

5. Cuando otra persona inició una nueva acción y frase al mismo tiempo, simplemente se escogió una y se siguió hasta que todo el grupo lo hizo al mismo tiempo.

6. En los grupos de primer grado se permitió que dirigiera un voluntario, después cada uno de los alumnos, fueron dirigiendo al grupo.

7. Cada frase debe se acompañó de una acción mímica, si a alguien se le olvidó, yo inmediatamente que me percataba de la situación acudía en su ayuda para no perder el ritmo del juego y mantener la motivación.

#### EVALUACIÓN

Ponderé la habilidad de los alumnos en el empleo de los verbos pronunciados en idioma ingles, donde se puso en práctica la terminación “ing”, indicando y corrigiendo en ese momento los errores.

Pedí a los alumnos que redactaran enunciados donde pusieran en práctica la terminación “ing”.

#### RESULTADOS

Mejoró el uso y aplicación de palabras que utilicen la terminación “ING” forma del verbo más un objeto: “eating an apple”, “painting a wall”.

#### OBSERVACIONES

El inicio de esta actividad provocó asombro y a su vez desorden por los alumnos y es por eso la importancia de que siempre debe estar alguien al frente dirigiendo o conduciendo la actividad para que se logre el objetivo.

#### REFLEXIONES

Como señala la Teoría Clásica del juego los muchachos pudieron construir algunos conocimientos por medio de los sentidos, jugaron con interés y seriedad, se respetaron las reglas en cuanto a sus roles, papeles o función. La actividad se constituyó en un medio de distracción, donde las reglas implicaron sólo lo que están dispuestos a realizar. Se autoafirmaron en función a sus logros y alcances personales y se demostraron ellos mismos sus capacidades. Este juego se inició por simple placer, con acciones de asimilación, de acuerdo a su percepciones personales, sin una explicación lógica, de manera simplista tomaron las situaciones como se les fueron presentando, creando un sistema de cuestionamientos y respuestas, con lo que incrementaron y fortificaron sus conocimientos como lo plantea la Teoría Cognoscitiva. Durante el juego establecieron relaciones con sus compañeros, se socializaron y con esto se están preparando para su desenvolvimiento social, para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida individual dándose un vínculo, en la triada: juego-pensamiento-lenguaje, con su mundo exterior por una parte e interiorizar el juego en ellos. Retroalimentaron sus conocimientos y experiencias a partir de este juego. De acuerdo a la Teoría Psicoanalítica es rescatable que tuvieron una mejor concreción inconsciente del yo, se fueron dando cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos adquiridos en el desarrollo del juego, reforzaron su personalidad, desarrollaron su autoconfianza, y seguridad en si mismos, y el amor hacia quienes interactúan entre sí. Al eliminar la tensión con el trabajo en equipo, como con este juego, mejoraron la interacción con sus compañeros, “vomitando”, las actitudes, sentimientos y emociones que les permiten el crecimiento de una manera más plena. Desarrollaron su inventiva y creatividad, a partir de situaciones imaginarias, imitando el modo de hablar, gestos y ademanes de las personas que le rodean, con quien tiene contacto, desarrollando actitudes y contactos sociales.

Los resultados fueron muy positivos pues además desarrollaron la observación, la memoria y el análisis fijando el sentido de la vista, tuvieron un gran adelanto en cuanto a las facultades que adquirieron para relacionar la acción del líder, con los verbos en idioma inglés.

El enfoque comunicativo, es facilitador del aprendizaje del idioma inglés, así, se desarrollo una mejor competencia comunicativa, pues con este juego el alumno observó lo realizado por el "líder", iniciando ahí la comunicación, ya que la comunicación se centró en dos momentos, el primero cuando el líder manifiesta sus ideas, por medio de movimientos corporales y el segundo al entender los demás miembros del grupo, lo que se quiso comunicar y lo asimilaron para después expresar lo que su compañero les comunicó.

## JUEGO 5. "CAMBIANDO SOMBREROS"

### OBJETIVO

Reafirmar los pronombres y los adjetivos demostrativos: THIS / THESE / THOSE THAT

### DESCRIPCIÓN

Dividí al grupo en dos equipos, uno con sombrero y otro sin él, los que no tenían sombrero se los quitaban a los que si tenían expresando frases.

### TIEMPO

30 a 40 minutos

### MATERIAL

Sombreros de unicef o cartón.

### DESARROLLO

Los alumnos llevaron de manera voluntaria sus sombreros

1. La mitad de los integrantes de cada grupo tuvo un sombrero.
2. Los jugadores que no tenían sombrero se los quitaban a los que sí tenían para ponérselos ellos o a otro compañero sin sombrero, enfatizando el pronombre, o adjetivo utilizado.
3. Si el juego está restringido por adjetivos posesivos pronunciará alguna de las siguientes formas: "That´s MY hat", "No, it´s not, it´s HIS hat", "That´s HER hat", "No that´s hat is MINE", "No, it´s not, it´s HER", "Really, it´s THEIR HAT", "No, those are OURS Hats", "I´m giving you THIS hat because it looks good on you".
4. Para pronombres subjetivos u objetivos: "I´m giving this hat TO HER", "She gave that hat TO HIM".

<b>P R O N O U N S</b>			
<b>SUBJECT PRONOUNS</b>	<b>POSSESSIVE PRONOUNS</b>	<b>POSSESSIVE PRONOUNS (without things)</b>	<b>OBJECT PRONOUNS</b>
I	MY (HAT)	It´s	(TO ON) ME
HE	HIS	HIS	HIM
SHE	HER	HERS	HER
YOU	YOUR	YOUR	YOU
WE	OUR	OURS	US
THEY	THEIR	THEIRS	THEM

5. Estuve siempre al frente de la actividad con el propósito de mantener la disciplina y la correcta práctica de los pronombres y adjetivos.

## EVALUACIÓN

Advertí el conocimiento asimilado por los alumnos de los adjetivos posesivos, pronombres subjetivos y objetivos pronunciados verbalmente en el momento de la realización de la actividad y su reafirmación en el cuaderno.

Llevé la lista de los alumnos que tuvieron la mayor cantidad de veces los sombreros sin equivocarse y se les asignó puntuación en las variantes por su participación.

## RESULTADOS

Se reafirmó el uso de los pronombres, adjetivos y demostrativos.

## OBSERVACIONES

Advertí cómo los alumnos se divertían y valoraban la importancia de comunicarse y cómo gozaron esta actividad y yo valoré nuevamente la importancia del juego en el salón de clases.

## REFLEXIONES

Como lo señala la Teoría Clásica se observó cómo los estudiantes toman el juego con interés y seriedad, se observa cómo fomenta en los alumnos un sentido de pertenencia y responsabilidad, sin dejar de ser un medio de distracción, autoafirmando en función a sus logros y alcances personales, estando en una competencia consigo mismo. De acuerdo a la Teoría Cognoscitiva y en la práctica de este juego el lenguaje, en este caso en el idioma inglés, les permitió identificar los adjetivos posesivos, estableciendo mentalmente, un sistema de cuestionamientos y respuestas, incrementaron sus conocimientos, socializándose y preparándose para su desenvolvimiento social, para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida por medio de la triada: juego-pensamiento-lenguaje. Retroalimentaron sus conocimientos y experiencias a partir de las actividades que realizaron, En el marco de la Teoría Psicoanalítica se constató que los alumnos tuvieron una mejor concreción del yo, al darse cuenta de sus capacidades adquiridas al manejar los adjetivos posesivos y conocimientos que construyeron por medio de este juego, reforzaron su personalidad, desarrollaron la confianza y seguridad en sí mismo y el amor hacia quienes interactúan con él, eliminando la tensión. De acuerdo a la Teoría Sociológica el juego les permite socializarse, para la convivencia e integración con sus compañeros de salón, hecho que se dio al jugar este juego. Además desarrollaron su inventiva y creatividad a partir de situaciones imaginarias y se enfrentaron a actividades en las que se requiere capacidad intelectual para comprender lo permitido o prohibido. Se dio un interés específico por los sombreros como juguete artesanal. Nuevamente se reafirma la idea de que el juego es un medio idóneo y natural de aprendizaje.

El juego fue también muy provechoso pues se atendieron de manera integral varios aspectos como la competencia comunicativa, el trabajo en equipo, la creatividad para que ellos mismos elaboraran o llevaran elaborados los sombreros, se pudo reafirmar e incrementar el vocabulario, de manera específica los sustantivos, de acuerdo a lo que su creatividad les dictara.

Se puede observar cómo el enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua, presente en este juego incidió en el desarrollo de la competencia comunicativa, ya que se dieron aprendizajes objetivos y significativos, por otro lado, también se observa, dentro del enfoque cognoscitivo, se dio la asimilación de estructuras gramaticales, de los elementos fonéticos y léxicos, la concepción intencional del lenguaje y su adquisición sistemática (enfoque estructuralista).

Fue una práctica, directa, al haber puesto al alumno en contacto directo con el idioma inglés, característica señalada por el método directo de la enseñanza de la lengua.

## JUEGO 6. “COCKTAIL DE FRUTAS”

### OBJETIVO

Practicar e incrementar el vocabulario en idioma inglés.

### DESCRIPCIÓN

Los alumnos se sentaron en círculo y se les dio el nombre de diversas frutas, en un momento indicado, un alumno gritaba el nombre de una fruta y los alumnos que tuvieran el nombre de esa fruta, se levantaron de su lugar y corrieron para intercambiar sus lugares, el que quedaba sin lugar, mencionaba otro nombre de fruta, así se repetía el procedimiento.

### TIEMPO

30 a 40 minutos

### MATERIAL

Sillas.

Lista de vocabulario de frutas en inglés en una lámina de papel bond pegada en el pizarrón.

Marcadores.

### DESARROLLO

1. Escribí en idioma inglés el nombre de diversas frutas en una lámina de papel bond que hice en tiempo extra clase y lo pegué en el pizarrón para que los alumnos tuvieran acceso a ella y la observaran.

2. Se formaron equipos de 5 a 6 participantes y a cada miembro de cada equipo se les asignó el nombre de una fruta (apple, banana, pears, orange, strawberry, pineapple). Una vez distribuidos los nombres de frutas todos los alumnos se colocaron en círculo sentados en sendas sillas.

3. Yo, en el centro, y sin silla donde sentarme, mencioné en voz alta una frase en la que incluí una de las frutas asignadas: “ALL BANANAS”.

4. Los alumnos que tenían asignado el nombre “banana” debían levantarse y correr a ocupar los asientos vacíos dejados por los otros compañeros “banana”.

5. La persona que inició el juego como “gritador” también intentó ganar un lugar, quedando obviamente otra, de pie en el centro.

6. Los alumnos que quedaban sin silla eran expulsados del mismo, y sólo podían seguir como observadores.

7. Cuando habían mencionado todas las frutas todos dirán en voz alta: Fruit Cocktail!.

8. A la vez que dirigí la actividad, también me involucré en el juego de manera participativa.

9. El juego finalizó hasta que el tiempo lo permitió en algunos casos o cuando ya había 8 o 10 jugadores expulsados.

### EVALUACIÓN

Tomé en cuenta la destreza de los alumnos al practicar la pronunciación e identificación de los nombres de las frutas en idioma inglés.

Los alumnos escribieron en su cuaderno un listado de nombres de frutas que posteriormente la maestra revisó y registró la participación respectiva a la clase.

### RESULTADOS

Se obtuvieron buenos resultados al reafirmarse el nombre de las frutas.

### OBSERVACIONES

Es una actividad que requiere que se involucre el grupo completo. En este juego el grupo se relaja y logra la participación total porque resulta sumamente divertido y permite un aprendizaje significativo. Este juego lo apliqué de manera diversa, en un grupo les dije verbalmente el nombre de la fruta en idioma inglés y en idioma español, sin previo listado de frutas, en otro grupo lo hice dictándoles el listado de frutas, en otro grupo yo les asigné la fruta y en otro más ellos las eligieron libremente.

Se pudo realizar también y obteniendo buenos resultados, con nombres de objetos de aseo, de la casa, del trabajo, de la escuela, de la calle y nombres de animales. Este juego presenta una rica gama de aplicaciones con resultados muy satisfactorios.

### REFLEXIONES

Los alumnos aprendieron por medio de los sentidos, de sus percepciones sensoriales y del movimiento manifestando un gran interés. Asumieron las reglas y roles asignados y manifestaron seguridad. Como señala la Teoría Cognoscitiva del juego, esta actividad me permitió observar que el juego realmente es placentero para los estudiantes. Por medio del lenguaje, en este caso en el idioma inglés, definieron objetos y establecieron conceptos. El juego les permitió socializarse y prepararse para su desenvolvimiento en sociedad en donde viven para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de sus vidas. Este juego les permitió entender y aceptar las reglas, lograron una mejor concreción del yo, al darse cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos que va desarrollando pudieron reforzar su personalidad, desarrollaron la confianza y seguridad en si mismos, funciones que plantea la Teoría Psicoanalítica del juego. Se pondera de la Teoría Sociológica que el juego de Cocktail de Frutas influyó en la mejor socialización entre los alumnos de cada grupo de clase, siendo un medio para que convivieran y se integraran con sus semejantes. Los juegos regulados como éste, les permiten establecer actitudes y actividades donde requieren capacidad intelectual para comprender lo permitido o prohibido.

En este juego se pudo constatar el avance en cuanto al control consciente de las estructuras y elementos fonéticos, léxicos y gramaticales, al poner



atención a la pronunciación, además en cuanto a la construcción de una perspectiva del lenguaje al ponerse de manifiesto las formas lingüísticas, permitiéndoles un mejor aprendizaje del idioma, al ir mencionando los nombres de las frutas (enfoque comunicativo y cognoscitivo).

## **JUEGO 7. “JUEGO DE ESPEJOS”**

### **OBJETIVO**

Que los alumnos comprendan la importancia de los tiempos presente, pasado y futuro. Q/A structures. DO / DOES “What do you do?”, “Who are you?”, “What are you doing?”, “I´m...”, “What did you do”, “What will you do”.

### **DESCRIPCIÓN**

Los alumnos de pié, en círculo por medio de preguntas practicaron el tiempo presente y el tiempo presente continuo.

### **TIEMPO**

30 a 40 minutos.

### **MATERIAL**

Ninguno.

### **DESARROLLO**

1. Se formaron en círculo y por binas que se fueron intercambiando.
2. El jugador 1, preguntó al jugador 2: What are you doing?.
3. El jugador 2, respondió una acción, por ejemplo: “I´m brushing my teeth” y la realizó al mismo tiempo.
4. El jugador 1 realizó la acción como frente a un espejo.
5. Cuando el jugador 2 terminó la acción, preguntó al jugador 1: “What are you doing”, y el jugador 1 contestó con una nueva acción que inició de inmediato.

### **EVALUACIÓN**

Centré mi atención a la pronunciación de los diálogos, en donde se practicaron los tiempos: presente, pasado y futuro, en el idioma inglés.

Realicé una lectura breve y sencilla en idioma inglés, y los alumnos la tradujeron e identificaron la conjugación de los verbos en presente, pasado y futuro.

### **RESULTADOS**

Se mejoró la destreza en traducción y pronunciación.

### **OBSERVACIONES**

El ritmo fue importante. Si no podían pensar en una acción, inmediatamente, debían repetir la misma acción y el enunciado que realizarían, la repetición continuó hasta que alguien más inició una nueva acción.

## REFLEXIONES

El juego favoreció en los alumnos el conocimiento del mundo por medio de los sentidos, así como manifestar sus vivencias y crear sus ejemplos teóricos propios aplicándolos en el salón de clase, ya que es una actividad de interés y seriedad como lo señala la teoría clásica del juego. Se pudo observar cómo el juego constituye parte de un ambiente real para los estudiantes, por la importancia con que es tomado. Favoreció la autoafirmación en función a sus logros y alcances personales y al demostrarse a sí mismos sus capacidades al estar en una competencia consigo mismo, al darse cuenta que tienen la capacidad de crear estructuras gramaticales propias a partir de una base establecida. Se observa también cómo el juego se realiza también simplemente por placer, donde las acciones de asimilación, son de acuerdo a su percepción personal, sin una explicación lógica, aún cuando va implícita, toma las situaciones como se le presentan, sin conjeturas. Conoce de su realidad a partir de los conocimientos teórico-prácticos, que aun cuando el sujeto no lo percibe influyen en su formación y desarrollo personal, como lo señala la teoría cognoscitiva. El lenguaje le permitió definir objetos y establecer conceptos, en este caso los alumnos pudieron estructurar preguntas y respuestas a partir de su entorno, de manera espontánea. Además, socializarse y prepararse para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida. El jugar a los espejos permitió a los alumnos entender y aceptar reglas, en este caso en la forma de estructurar sus preguntas y sus respectivas respuestas. Con el juego hizo catarsis, eliminando la tensión, se favoreció el trabajo en equipo y mejoró la interacción con sus semejantes, expresando las actitudes, sentimientos y emociones que le permiten el crecimiento de una manera más plena, ya que los “nervios” que al inicio mostraron desaparecieron al sentir confianza en los conocimientos adquiridos y pudieron ejemplificar de mejor manera sus ejercicios, tanto verbales, como escritos. En este juego se favorece la interacción y la reciprocidad ya que por naturaleza al realizar preguntas y respuestas, se está frente a la interacción recíproca. El juego desarrolló su inventiva y creatividad de situaciones imaginarias, pudieron establecer preguntas y respuestas.

Lo apliqué con excelentes resultados utilizando la conjunción de los tiempos presente, pasado y futuro, además se fomentó la retroalimentación de un gran número de contenidos como verbos, sustantivos, nombres de animales, estados países, objetos. Al darse la comunicación de manera directa cuando se realizó, se dio también un mejor aprendizaje del idioma inglés, al poner de manifiesto la comunicación en cuanto a las formas lingüísticas, tanto de escritura, como de pronunciación, cuando en el desarrollo del juego se fueron comunicando, de acuerdo al enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua.

## **JUEGO 8. “JUEGO DE PELOTA”**

### **OBJETIVO**

Practicar la estructura gramatical.

### **DESCRIPCIÓN**

Lanzando una pelota, los alumnos de manera alternada, participaron rolando sus turnos, fueron expresando enunciados.

### **TIEMPO**

30 a 40 minutos

### **MATERIAL**

Una pelota de esponja.

### **DESARROLLO**

De antemano solicité un voluntario que llevara una pelota de esponja, a la clase.

1. Señalé que era responsable en esta parte del juego, el que lanzó la pelota y no quien la cachaba. Tuvieron contacto con la persona que está lanzando la pelota, el propósito fue que la persona atrapó fácilmente la pelota y no lanzarla de manera tal que no la atrape.

2. Si alguien perdía la posesión de la pelota o se le caía, el que la lanzó tenía que ir por ella y volverla a lanzar.

3. El jugador con la pelota dice: “I’m throwing the ball to Mary”. He does so. Mary catches it and says. : “I’m throwing the ball to John”, etc.

4. Se aplicó como un juego para ejercitar la estructura gramatical:

a) Quien fuere que tiró la pelota debió hacer un enunciado o hacer una pregunta.

b) Quien cachaba la pelota debía hacer otro enunciado y contestar la pregunta.

### **EVALUACIÓN**

Tomé en cuenta los ejercicios, en donde se practicó la estructura gramatical trabajada en clase, sus habilidades en su construcción y la pronunciación en idioma inglés.

Cuando terminó la actividad anterior los alumnos escribieron en su cuaderno tres ejemplos del tema que revisé y evalué.

### **RESULTADOS**

Se mejoró la habilidad para estructurar mentalmente enunciados.

### **OBSERVACIONES**

Fue una variación del juego de los sombreros, les costó trabajo al inicio expresarse o hacer las oraciones pero dentro de la diversión del juego poco a

poco lo fueron logrando, es importante aclarar que no todos pero si la mayoría, unos mas que otros.

### REFLEXIONES

Este juego fue tomado como una actividad de interés y seriedad al atender las indicaciones y respetarlas durante su desarrollo. Se observa, nuevamente y de acuerdo a la Teoría Clásica, que la actividad lúdica constituye para los estudiantes una actividad importante, incluso en ocasiones más que el estudio y como un medio de relajación y distracción. Se constató la búsqueda, por parte de los alumnos, de una autoafirmación en función a sus logros y alcances personales y la necesidad de demostrarse a sí mismo sus capacidades, al esforzarse en elaborar enunciados, preguntas y respuestas de manera acertada. Con este juego el alumno entra en una competencia consigo mismo, al intentar ser asertivo en la tarea a realizar, como lo señala la Teoría Cognoscitiva. Nuevamente esta actividad lúdica permite a los alumnos socializarse y prepararse para su desenvolvimiento en sociedad. Como señala la teoría psicoanalítica, se observa cómo los muchachos se encaminan hacia la concretización del yo al darse cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos logrados enriqueciendo su personalidad, permitiéndoles desarrollar la confianza y seguridad en si mismo. Hacen catarsis, eliminando la tensión, además el trabajo en equipo, como en este juego, mejoró la interacción con sus semejantes, se socializaron. Los juegos regulados, como éste, establecen actitudes y actividades que requieren capacidad intelectual para comprender lo permitido o prohibido.

Este juego favoreció su capacidad de inventiva, así como la capacidad para resolver problemas simples al estructurar casi de manera espontanea, pero veraz, las respuestas ante las preguntas que les plantearon los demás compañeros, se favoreció la práctica del vocabulario diverso y la construcción de enunciados; también permitió corregir la pronunciación de términos que no habían quedado claros, pues tuve la posibilidad de atender de forma más personalizada la pronunciación. Además se prestó para hacer la sesión más dinámica, como lo plantea el enfoque comunicativo, obteniendo múltiples resultados positivos, además de haber practicado las formas lingüísticas, la intencionalidad comunicativa en el aula, en el aprendizaje del idioma inglés.

## **JUEGO 9. “EL JUEGO DE DIBUJAR”**

### **OBJETIVO**

Practicar el vocabulario de objetos deletreados.

### **DESCRIPCIÓN**

Los miembros de un equipo trataron de adivinar lo que los de otro equipo hacían, antes de que otro equipo lo hiciera.

### **TIEMPO**

30 a 40 minutos

### **MATERIAL**

Hojas de papel

Lápices

Tarjetas

### **DESARROLLO**

1. Cada alumno llevó su material para la realización del presente juego.
2. Los miembros de cada equipo se sentaron en sillas o en el suelo formando un círculo. En el centro de cada círculo se puso una hoja de papel y un lápiz.
3. Un miembro de cada equipo se dirigió hacia mí y les enseñé una palabra escrita en idioma inglés, en una tarjeta, por ejemplo: “Umbrella”.
5. Los alumnos que fueron conmigo (Artistas) se dirigían al centro de su subgrupo, e iniciaban a dibujar el objeto solicitado en el momento que yo decía: “Go”. El que comenzó antes fue descalificado.
6. El artista de cada equipo iniciaba a dibujar lo indicado (umbrella), tan rápido como fuera posible, en silencio, sin platicar, si platicaban el equipo era descalificado.
7. Los miembros del equipo trataron de adivinar el objeto que estaba siendo dibujado por el artista. El equipo que primero identificaba y gritaba el nombre de la cosa dibujado ganaba esa ronda.
8. Cada miembro de todos los equipos tuvieron una oportunidad para pasar a hacer un dibujo, para ser artistas.

### **EVALUACIÓN**

Tomé en cuenta las aptitudes adquiridas de los alumnos interpretar y representar gráficamente vocabularios y su pronunciación, tanto de quien pasaba al frente a dibujar, así como del público, que trataba de identificar el dibujo y su pronunciación correcta.

Se llevó una contabilidad en una lista de variantes y se les asignó una puntuación a los equipos ganadores.

### RESULTADOS

Se logró mayor destreza para visualizar, identificar el objeto dibujado y se ejercitó el aprendizaje y la pronunciación en idioma inglés.

### OBSERVACIONES

Se pusieron en práctica diversos tipos de vocabularios con distinta complejidad.

El proceso educativo se da de manera más natural si se consideran las características, intereses, cualidades, aptitudes y habilidades de las personas con quienes se trabaja, partiendo de esto es posible que se logren los objetivos planteados y lograr un mejor aprendizaje en la materia de inglés.

### REFLEXIONES

Como propone la Teoría Clásica, este juego permitió a los alumnos acercarse a una faceta del mundo por medio de los sentidos, en este caso de manera principal, la vista. Se realizó como un medio de distracción, que permite a los alumnos aprender significativamente. Se incidió en la autoafirmación en función a los logros y alcances personales y grupales, al demostrarse a sí mismos sus capacidades. Se observó una competencia consigo mismo, más que con sus compañeros. En este juego predominaron las acciones de asimilación, de acuerdo a sus percepciones personales, sin una explicación lógica, tomaron las situaciones como se le presentaron, sin conjeturas y llegaron al conocimiento de su realidad a partir de los conocimientos teórico prácticos, que aun cuando el sujeto no lo percibe influyen en su formación y desarrollo personal como lo señala La Teoría Cognoscitiva. Por medio del lenguaje llega a definir objetos y establecer conceptos, partiendo de las primeras percepciones de lo que estaba dibujando quien estaba al frente. En este juego, por sus características existe un vínculo, en la triada: juego-pensamiento-lenguaje, con su mundo exterior que permitió interiorizar el juego en él. Retroalimentó sus conocimientos y experiencias a partir de una actividad fundamental como el dibujo. Se observó una mejor concreción del yo por parte de los alumnos, y pudieron darse cuenta de las habilidades, aptitudes y conocimientos adquiridos, reforzando su personalidad, favoreciendo el desarrollo de la confianza y seguridad en sí mismo y la estima hacia quienes interactúan con él, como lo plantea la teoría psicoanalítica. De acuerdo con la Teoría Sociológica, con este juego se favoreció la socialización de los alumnos, al ser un medio para la convivencia e integración con sus semejantes. Se favoreció el desarrollo de su inventiva y creación de situaciones imaginarias, a partir de los primeros trazos de lo que se dibujaba. Los juegos, que son regulados, como éste favorecen actitudes y actividades que requieren capacidad intelectual para comprender lo permitido o prohibido, desde la organización y participación. En este juego se desarrollaron actitudes y contactos sociales. Resultó, en este caso, un medio idóneo y natural de aprendizaje, por ser el juego, para ellos, una actividad seria e importante.

El buen resultado de este juego aplicado con diferentes vocabularios, me permitió partir de ideas simples a más complejas, llegando incluso a la estructuración de enunciados. La experiencia de aplicar este juego de manera diversa muestra un cúmulo de posibilidades en donde intervino mi inventiva, para diferentes contenidos.

Con esta experiencia se dio un control de las estructuras gramaticales y de la fonética, ya que al alumno al prestar atención e ir tratando de identificar los dibujos, iban trayendo a sus pensamientos lo que se pretendía dibujar, es decir, al ir tratando de adivinar, trataban también de estructurar mentalmente sus respuestas posibles e intentaba comunicar una idea, mientras sus compañeros, trataban de captar lo que quien estaba al frente trataba de transmitirles, haciendo además, la clase más activa y participativa, lo que señala el enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua.

Finalmente, después de describir y comentar los juegos anteriores, puedo concluir que el juego es una actividad propia del ser humano, desde los primeros años de edad, prácticamente hasta la edad adulta y que sustentado en algunas teorías que se enfocan a analizarlo, describirlo y fundamentarlo puede tener una aplicación didáctica en el esfuerzo de llevar a los estudiantes a desarrollar su competencia comunicativa en el idioma inglés, en el primer grado de Educación Secundaria.

El juego como tal, presenta una gran variedad de recursos, además despierta la creatividad del alumno y del profesor, como en mi caso un juego que inicié a aplicarlo en un contenido específico, al estarlo poniendo en práctica, por sí mismo me mostró que puede aplicarse en más de un tema, además agiliza el trabajo en el salón de clase, propicia la interacción, la convivencia y el surgimiento de valores, por otro lado influye en aspectos psicológicos individuales y sociales al percatarse individual y grupalmente de los adelantos en cuanto a aptitudes se refiere.

Finalmente permite el uso de recursos, que no siempre son resultado de trabajos profesionales sino de los que existen en nuestro entorno y de uso común y cotidiano.

Aun cuando el aprendizaje del idioma inglés parte de lo abstracto, se puede ir concretizando, por lo tanto es flexible manipulable y maleable, tal como lo es el ser humano, en cualquier etapa de la vida, sirve así para poner las primeras piedras de conocimiento que serán base para sus estudios posteriores y para su vida futura en los ámbitos personal y profesional.



## 5. CONCLUSIONES.

Los juegos considerados como una serie de estrategias, realizados de manera sistemática, en la asignatura de inglés con los alumnos de primer grado de Educación Secundaria permite desarrollar diversas competencias, inherentes a la naturaleza de ésta asignatura, pues conlleva a una mejor comprensión, lectura, pronunciación y escritura, en una palabra a la comunicación.

Las actividades lúdicas, permiten a los alumnos de primer grado de Educación Secundaria, adquirir nuevos conocimientos, en su medio natural que es el juego, ya que apenas van dejando la niñez, para entrar a la adolescencia, entonces es una etapa transitoria en su vida donde el juego ha venido siendo muy importante en ella y empleándolo en la educación secundaria, se sigue con su proceso de desarrollo en la etapa preadolescente.

Una de las mejores formas de aprender en la Escuela Secundaria, en primer grado, en la asignatura de inglés, es aprender jugando, ya que permite la construcción de conocimientos formales, de habilidades y actitudes de manera lúdica. Se observa las bondades del juego al favorecer el aprendizaje significativo de modo que se disfruta y aprende de manera relajada, fuera de tensiones y distracciones, ya que en la misma distracción y diversión lleva implícito el aprendizaje.

Es el maestro de inglés, quien debe ser una fuente generadora de creatividad e inventiva, un investigador en constante búsqueda de estrategias, aún más porque tiene bajo su responsabilidad llevar a sus alumnos a lograr la competencia comunicativa en un nuevo idioma, desconocido para la mayoría de los alumnos de primer grado de Educación Secundaria, aún más cuando nos encontramos en una etapa de la historia de la humanidad en creciente globalización e interdependencia entre los diversos países del mundo, favoreciendo el acceso al idioma inglés, que los llevan a mayores y mejores posibilidades para un mejor desarrollo académico, intelectual y profesional, que se traduce por añadidura en mejores condiciones de vida.

Mi labor docente coadyuvada de manera sistemática del juego como estrategia didáctica en el trabajo en el aula me ha permitido obtener mejores resultados en el aprovechamiento y en la aprobación de los alumnos a mi cargo, como profesora de la asignatura de inglés, en primer grado de Educación Secundaria, además se crea un ambiente con mayor disposición al trabajo, por parte de los alumnos al encontrar más atractiva la clase, pues al ser activa, incentiva su creatividad, asimilando de mejor manera los conocimientos adquiridos.

## 6. ANEXO.

### PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE INGLÉS

#### Primer grado. Unidad 1: Presentación

##### 1. Funciones del lenguaje

-SALUDAR Y DESPEDIRSE  
-PRESENTARSE  
-PRESENTAR A UNA TERCERA PERSONA  
-DESCRIBIRSE Y DESCRIBIR A ALGUIEN  
-EXPRESAR GUSTOS

##### 2. Alternativas de contextos de comunicación

-Presentación del maestro y los alumnos para conocerse e integrarse como grupo a través de diversas dinámicas y juegos.  
-Elaboración del directorio del grupo con nombre, teléfono y dirección.  
-Obtención de datos de una tercera persona a partir de una entrevista oral o escrita.  
-Simulación de un encuentro de personas de varias nacionalidades en el que se intercambian datos personales, eligiendo los alumnos su personalidad y su nacionalidad.  
-Descripción de una persona para su localización en un lugar público.  
-Llenado de formatos con datos personales para solicitud de pasaporte, registro de una biblioteca, suscripción a una revista o periódico, etcétera.  
-Redacción de sencillos artículos de revista presentando a personajes famosos.

##### 3. Ejemplos de producciones lingüísticas

SALUDAR Y DESPEDIRSE  
-Hello/ Hi / Good evening.  
-Good bye/ Bye/ Good night.  
-See you/ Until tomorrow.

PRESENTARSE  
-I'm Mary/ My name is Joe.  
-What's your name?  
-Spell it please.  
-Is your name Mary? No, I'm Helen.  
-How old are you? I'm 13 (years old).  
-Where are you from? I'm from England/ I'm American.  
-Are you Mexican/ a teacher? Yes, I am/ No, I'm not/ No, I'm...  
-What do you do? I'm a student/ an engineer.\*  
-What's your address? 16 Fresno Street.  
-Where do you live? In Morelia.\*

PRESENTAR A UNA TERCERA PERSONA  
-This is Mary/ This is Paul.  
-What's (his/her) name?  
-His/ Her name is ...  
-How old is he/ she? She/ He is 19 (years old)  
-Where is she/ he from? She/ He's from... She/ He's Australian.  
-Is(he/ she)Canadian/a photographer? Yes, (he/ she) is./ No, (he/ she) isn't. No, he/ she is...  
-Where does he/she live? He/She lives in Tepic.\*  
-What's her/ his address/ telephone number? It's 5, 2, 4, 6, double 8, 3.  
-What does he/she do? She/ He is a taxi driver.\*

#### DESCRIBIRSE Y DESCRIBIR A ALGUIEN

- I'm/ She's tall/ pretty/ plump
- I wear/ He wears eyeglasses\*
- My/ His/ Her hair is black/ blond/ curly
- My/ His/ Her eyes are big/ brown

#### EXPRESAR GUSTOS

- I like oranges\*
- He/ She likes oranges\*
- I love ice-cream
- He/ She loves ice-cream
- I hate spiders
- He/ She hates spiders
- I don't like baseball
- He/ She doesn't like baseball

#### 4. Aspectos a consolidar

- Personal pronouns I/ You/ He/ She
- Verb To be: am/ are/ is
- Affirmative - negative
- Yes/ No questions
- Questions with Where/ What/ Who/ How old
- Possessive adjectives: my/ your/ his/ her
- Articles: a - an - / the
- Pronunciation: there - thank you/ teen (numbers)
- Conjunctions: and / or / but

#### 5. Vocabulario

- Greetings: Good morning/ afternoon/ evening/ Hello/ Hi!
- Farewell expressions: Good bye/ Bye/ See you/ Until tomor-row
- Classroom expressions: Open your book on page...; sit down/ come to the blackboard/ etc.
- Name ( first name-last name-surname)/ age/ address/ occupation
- Some adjectives for describing people: tall/ thin/ plump
- Some adjectives for describing eyes and hair: black/ brown/ blond/ curly/ straight/ etc.
- Required numbers to talk about: age/ address/ telephone numbers
- Some countries and nationalities.
- Some occupations.
- Some animals/ sports/ fruit.
- Some verbs: live(s)/ like(s)/ love(s)/ hate(s).
- Some expressions: This is (my friend) María. Nice to meet you.
- Some questions: What do you/ does he do? - Where do you/ does he live?\*

#### 6. Estrategias de comprensión de lectura

Ver cuadro de Estrategias de comprensión de lectura al final de los cuadros de contenidos

\*En esta unidad los alumnos aprenderán estas expresiones para desarrollar las funciones propuestas. No se trata de conjugar los verbos en presente ni de que los alumnos aprendan el uso de los auxiliares "do" y "does".

MESES PROPUESTOS: septiembre, octubre y noviembre

## Primer grado. Unidad 2: personas y lugares

### 1. Funciones del lenguaje

-PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE APARIENCIA FÍSICA Y PERSONALIDAD  
-PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE UN LUGAR  
-PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE CÓMO LLEGAR A UN LUGAR

### 2. Alternativas de contextos de comunicación

-Descripción física y de personalidad de amigos, familiares, personajes famosos.  
-Descripción de personas y objetos perdidos.  
-Identificación de personas y objetos a partir de su descripción.  
-Simulación de un diálogo con un turista que solicita información para llegar a la terminal de autobuses, gasolinera, banco, etcétera.  
-Elaboración de un croquis para llegar a una fiesta, una reunión de familia, de amigos, etcétera.  
-Lectura y redacción de anuncios para encontrar amigos con determinadas características físicas y de personalidad.  
-Identificación de un lugar o edificio, de entre varias posibilidades presentadas a partir de su descripción.  
-Elaboración de una maqueta de una ciudad ideal, con los edificios que se consideren necesarios. Descripción oral y por escrito de la maqueta.  
-Descripción oral o por escrito de una comunidad, ciudad, país y de algunas costumbres de sus habitantes (comida, idioma, etcétera).

### 3. Ejemplos de producciones lingüísticas

PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE APARIENCIA FÍSICA Y PERSONALIDAD  
-What does (he/ she) look like? He/ She is attractive/ handsome.  
-Arturo's/Sara's brother is strong.  
-I have/ (He/ She) has gray/ brown blue eyes/ a moustache/ a beard.  
-What is he/she like? He/ She is shy/ lazy/ intelligent. I'm jealous/ gentle.  
-What are you wearing/is she wearing? Blue trousers and a white blouse.

PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE UN LUGAR  
-Tell me about Cuernavaca/ Pátzcuaro lake/ France.  
-It's in Europe/ in Morelia.  
-The capital is París.  
-In Italy people speak Italian. They eat spaghetti.  
-It's the capital of... It's a big/ noisy/ dirty/ nice city/town.  
-The hospital is a modern/ old building.  
-It has five floors.  
-My hometown is in Chiapas. It's a clean and quiet town.  
-There's one church/ There are three small hotels.

PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE COMO LLEGAR A UN LUGAR  
-Excuse me, where's the police station?  
-How can I get to the cathedral?  
-Where's Sonia's house?  
-Is there a restroom/ a drugstore near here?  
-It's over there./ It's on the right/ left/ opposite the... /Yes, there's one on...  
-It's on the corner of Hidalgo Street and Fifth Avenue.  
-Go straight ahead to Morelos Street and then turn right/ left.  
-I'm sorry, I don't know.  
-Yes, it's on the second floor.  
-Thank you (anyway). Not at all/It's OK/ You're welcome

#### 4. Aspectos a considerar

- We/ They are
- Our/ their
- Have/ has
- It is/ has
- 's for possession
- Plurals: -s/ -es/ -ies/ men/ women/ children
- Adjectives before nouns
- There is/ are
- Is/ Are there...?
- Imperatives: Go straight ahead/ turn right/ left
- Where's...?
- Prepositional phrases: Near the church/ between the library and the church/ on Sunset Blvd/ on the corner of...

#### 5. Vocabulario.

- Some adjectives for describing people's appearance: young/ pretty/ etc.
- Some adjectives for describing personality; gentle/ shy/ etc.
- Some adjectives for describing a city/ a building: modern/ dirty/ small/ polluted/ etc.
- Tell me about...
- Some questions: What does (he-she) look like?
- What is (he-she) like?
- What is he-she wearing?
- How can I get to the post office.
- About 30 years old/about two blocks.
- Names of places: the supermarket/ the museum/ the cinema/ etc.
- Some colors
- Some clothing
- Some family members
- Eyes, moustache, beard
- On the left/ right/ opposite, etc.
- Some ordinals: first/second/third/etc.
- Some expressions: Excuse me/I'm sorry/ I don't know/Thank you (anyway/not at all) / You're welcome

#### 6. Estrategias de comprensión de lectura

Ver cuadro de Estrategias de comprensión de lectura al final de los cuadros de contenidos.

MESES PROPUESTOS: diciembre, enero y febrero.

### **Primer grado. unidad 3: hechos, acciones e invitaciones**

#### 1. Funciones del lenguaje

- PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE LO QUE ALGUIEN ESTÁ HACIENDO
- PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE HÁBITOS, HECHOS Y RUTINAS
- HACER INVITACIONES, ACEPTARLAS O RECHAZARLAS

#### 2. Alternativas de contextos de comunicación

- Descripción de actividades que una o varias personas están llevando a cabo.
- Localización de información de dos o más personajes en textos auténticos para llenar un cuadro con datos de hábitos y preferencias.
- Lectura, redacción e intercambio de cartas sencillas, proporcionando datos personales, descripción física, gustos y preferencias, actividades cotidianas, etcétera.
- Formulación oral o escrita de invitaciones para realizar diferentes actividades. Aceptación o rechazo de las mismas.

-Planeación y descripción de actividades cotidianas, estableciendo un horario preciso.  
-Investigación y reporte oral y escrito acerca de la vida de los animales.  
-Encuestas para conocer las actividades cotidianas y de fin de semana de estudiantes y sus familiares.

### 3. Ejemplos de producciones lingüísticas

#### PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE LO QUE ALGUIEN ESTA HACIENDO

-What's your brother/ mother doing now?  
-He/ She's working.  
-Mom, he's eating the cookies.  
-Teacher, she's writing in my notebook.  
-I'm studying geography and my sister is watching T.V.  
-Is Juan doing his homework? Yes, he is./ No, he isn't./No, he's playing football.  
-We/ They are making a cake.

#### PEDIR Y DAR INFORMACIÓN SOBRE HÁBITOS, HECHOS Y RUTINAS

-What time is it? It's ten o'clock. It's half past eleven.  
-What time do you get up/ eat?  
-What do you/ does he do on Mondays?  
-When do they go to the cinema?  
-On Sunday/ every day/ every week.  
-Never/ sometimes/ often/ always.  
-Do you-they...?/ Does he-she...? Yes, I - they do./ he-she does. No, I-they don't./ he-she doesn't.  
-I-We-They don't/ He-She doesn't...  
-The Eskimos live in... They eat...  
-The giant panda lives in China.It eats bamboo.

#### HACER INVITACIONES, ACEPTARLAS O RECHAZARLAS

-Let's have lunch together/ go to a restaurant.  
-Why don't we go to the museum?  
-Shall we go to the movies?  
-What a good/ wonderful idea!  
-Yes, why not./ OK.  
-See you at 7:00.  
-Let's meet at the station/ near the theater.  
-Sorry, I can't (because...) I'm working / I'm not feeling well / I'm tired.

### 4. Aspectos a consolidar

-Present progressive: Affirmative/ Negative/ Interrogative  
-Simple present: Affirmative/ Negative/ Interrogative  
-Interrogative words: Who/ Where/ What/ Why  
-Some frequency adverbs: always/ often/ sometimes/ never  
-What time is it?  
-Prepositions: to/ past/ at (with time)  
-At + place  
-In + month or year  
-On + day

### 5. Vocabulario

-Some verbs like: get up, study, work, go, eat, drink, etc.  
-Days of the week  
-Have lunch/ breakfast/ dinner  
-Subjects: biology, math, history, etc.

- What a good/ wonderful idea!
- I'm tired
- Expressions: Why don't we...?/ Let's .../ Shall we...?
- Because...
- Sorry. I can't.

## 6. Estrategias de comprensión de lectura

Ver cuadro de Estrategias de comprensión de lectura al final de los cuadros de contenidos

### ESTRATEGIAS DE COMPRESIÓN DE LECTURA

(Ver la explicación de este cuadro en la sección de aspectos metodológicos del Libro para el maestro)

#### ESTRATEGIAS

- \* Lectura de "ojeada" (echar un vistazo)
- \* Predicción
- \* Identificación de palabras relevantes
- \* Reconocimiento de cognados (palabras transparentes)
- \* Relación referente-referido
- \*\* Identificación de la función verbal
- \*\* Reconocimiento de algunos conectores e inferencia de sus funciones
- \*\* Obtención de información específica
- \*\*\* Inferencia de vocabulario
- \*\*\* Identificación del papel que desempeñan algunos signos de puntuación
- \*\*\* Transcodificación a nivel elemental

#### RECURSOS DEL TEXTO

Elementos no lingüísticos

Formato

- \* Distribución del texto (columnas, párrafos, listados, etcétera)
- \* Encabezados, títulos, subtítulos, etcétera
- \* Iconografía (fotos, imágenes, gráficas, mapas, esquemas, etcétera)
- \* Tipografía: tamaño de letra, forma y tipo (cursivas, negritas) etcétera

Elementos lingüísticos

- \* Números (fechas, cifras, etcétera)
- \* Cognados (palabras transparentes)
- \* Falsos cognados (library)
- \* Nombres propios, pronombres personales, adjetivos posesivos y demostrativos
- \* Repetición de palabras
- \* Conectores (and, but, or, because)
- \*\* Expresiones verbales
- \*\* Palabras o expresiones que muestran relaciones de adición, contraste, secuencia, etc. (and, or, but, before, after, first, then, finally)
- \*\*\* Afijos: prefijos y sufijos más utilizados (invisible, misunderstand, actively, friendship, etcétera)
- \*\*\* Algunos signos de puntuación

#### TÉCNICAS

- \* Reconocer tipos de contexto (revistas, periódicos, libros, diccionarios, folletos, etcétera)
- \* Anticipar contenidos con base en conocimientos previos del alumno y algunos elementos del texto
- \* Localizar los cognados (palabras transparentes)
- \* Relacionar pronombres personales y adjetivos posesivos (referente), con la palabra a la que hacen referencia (referido)
- \* Localizar palabras clave que se soliciten en formatos, cuadros, etcétera
- \*\* Localizar en el texto algunos verbos y sus sujetos

- \*\* Identificar en el texto las palabras y expresiones que unen palabras, enunciados o párrafos
- \*\* Organizar información a partir del reconocimiento de la función de los conectores
- \*\*\* Deducir el significado de palabras clave, apoyándose en el contexto
- \*\*\* Relacionar algunos signos de puntuación con el papel que desempeñan en el texto
- \*\*\* Obtener la información necesaria para llenar cuadros, diagramas, esquemas, etcétera (transcodificación a nivel elemental)
- \*\*\* Elaborar resúmenes, fichas de trabajo, etcétera

#### NOTAS

\* El cuadro incluye las estrategias, recursos y técnicas que se pondrán en práctica para desarrollar la comprensión de lectura durante los tres grados. Los asteriscos indican el grado en el que tales elementos deben introducirse. Sin embargo, esto no quiere decir que los que se han señalado con un asterisco sólo se trabajarán en primero; éstos deben retomarse en los grado\* siguientes, al igual que los de segundo deben presentarse en tercero.

\* Se introduce en primer grado

\*\* Se introduce en segundo grado

\*\*\* Se introduce en tercer grado

- Las tres columnas se complementan, pero no concuerdan necesariamente en forma horizontal.



## 7. BIBLIOGRAFÍA

A.Heller “El juego en sociología de la vida cotidiana” El juego antología, Méx.,U.P.N .1994.370.pp.

ALONSO. Catalina M., et. al. Los estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora. España. Mensajero, 1997. 222 pp.

A.Rebolledo. “Jugar es un acto Político” en el juego Antología. Méx., U.P.N.1994.370.pp.

BATLLORI. José María, Cómo educar jugando. Méx. Minos. 1996. 249 pp.

CÁZARES Hernández. Laura, et.al. Técnicas actuales de investigación documental, México. D.F. Trillas: U. A. M. 2004. 194 pp.

CHATEAU Jean “Porque juega el Niño” en el Juego Antología Méx. U.P.N., 1994.370.pp.

DEVAL Juan. El juego en el desarrollo humano. En el Juego Antología. Méx. U.P.N.1994.p.14

ERICKSON H.E. “Juego y actualidad”, en el Juego Antología Méx., U.P.N.1994.370.pp.

GONZÁLEZ Capetillo. Olga, El trabajo docente. Enfoques innovadores para el diseño de un curso, México. Trillas, 2000. 179. pp.

GONZÁLEZ Cuberos. María T., Hacia el aprendizaje grupal. Propuestas psicopedagógicas. Buenos Aires. Humanitas, 1990. 229 pp.

LÓPEZ Rupérez. Francisco. Preparar el futuro. La educación ante los desafíos De la globalización. Madrid. Muralla, 2001. 128 pp.

MOYLES. “Juego y trabajo en la educación infantil y primaria”. En el juego Antología. Méx., UPN.1994 .370.pp.

PARDINAS. Felipe, Metodología y técnicas de Investigación en ciencias sociales, México. D. F. Siglo veintiuno, 1975. 188 pp.

PRIETO. Francisco, Comunicación y educación. México. Coyoacan, 1996. 87. 77 pp.

POSTIC. Ma-cel. La relación educativa. Factores institucionales, sociológicas y culturales. Madrid. Narcea, 2000. 221 pp.

RAMSEY M.E. Y Bayles, K M “El Jardín de Infantes ,Programa y Practica”. En el Juego Antología. Méx. U.P.N.1994.370.pp.

SHOCRON. Mónica y Waisman. Laura, Educar Nos. Nuevas propuestas para La educación y la convivencia. Buenos Aires. Lugar Editorial, 2001.

204 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. U.P.N. El Juego. Antología Básica. Licenciatura en Educación Plan 1994.370.pp.

ZORRILLA Arena. Santiago, Introducción a la metodología de la investigación, México. D.F. Océano, 1986. 372 pp.

#### FUENTES DOCUMENTALES

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS. Art. 3°. Párrafo Segundo, en Agenda de Amparo. México, Isef. 2007. p. 123.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Acuerdo Número 200, por el que se establecen las normas de evaluación del aprendizaje en educación primaria, secundaria y normal.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Plan y programas de estudio de inglés. México. D.F., 1994.