



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO MEDIO PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS EN ALUMNOS EN SEGUNDO GRADO DE
PRIMARIA EN LA CIUDAD DE MÉXICO**

TESINA

PRESENTA

GUILLERMO ANTONIO ALONSO MARTÍNEZ

ASESOR MTRO. FELIPE ARELLANO ZAVALA

CIUDAD DE MÉXICO

SEPTIEMBRE DE 2021



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO: UN MEDIO PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLÉS EN ALUMNOS EN SEGUNDO GRADO
PRIMARIA EN LA CIUDAD DE MÉXICO**

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTA

GUILLERMO ANTONIO ALONSO MARTÍNEZ

CIUDAD DE MÉXICO

SEPTIEMBRE DE 2021

DICTAMEN

DEDICATORIAS

A mi madre, quien con cada palabra me da el impulso necesario para seguir adelante y alcanzar mis metas.

GRACIAS... Andrea Martínez Leal

A mi hermana, quien me enseña todos los días a ser un buen maestro con su dedicación, amor y empeño.

GRACIAS...Teacher
Guadalupe Rocío Alonso
Martínez

A mi hijo por ser mi soporte y mi motivación.

GRACIAS... Jesús Andrés
Alonso Martínez

A mis hermanos que siempre están conmigo en cada paso.

GRACIAS... Claudia, Adriana,
Víctor Alonso Martínez

ÍNDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	111
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	133
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO – ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	115
b) Hidrografía	117
c) Orografía	18
d) Medios de comunicación	18
e) Vías de comunicación	19
f) Sitios de interés cultural y turístico	211
g) ¿Cómo impacta el Referente geográfico a la problemática de estudio?	211
B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	222
a) Vivienda	22
b) Empleo	24
c) Deporte	255
d) Recreación	266
e) Cultura	266
f) Religión predominante	277
g) Educación	27
h) El contexto socioeconómico	28
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR	30
a) Ubicación de la Escuela en la cual se establece la problemática	30
b) Status del tipo de Sostenimiento de la Escuela	31
c) Aspecto material de la institución	32
d) Croquis de las instalaciones materiales	33
e) La Organización Escolar en la Institución	34
f) Organigrama General de la Institución	35

g) Características de la población escolar	36
h) Relaciones institución-padres de familia.....	37
i) Relación Escuela-Comunidad.	38
1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	38
1.4. HIPÓTESIS GUÍA DE TRABAJO DE LA INVESTIGACIÓN	39
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL:	40
1.5.1 OBJETIVO GENERAL:.....	41
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES.....	41
1.6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	42
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	
2.1.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?.....	433
2.1.2. TEORÍAS DEL JUEGO	47
2.1.3. EL JUEGO COMO ELEMENTO QUE FAVORECE LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA	49
2.1.4 RAZONES POR LAS QUE EL NIÑO JUEGA.....	50
2.1.5 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....	52
2.1.6 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD LÚDICA.....	53
2.1.7 LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EL JUEGO.....	54
2.1.8 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO.....	57
2.2 EL JUEGO Y EL PROGRAMA DE APRENDIZAJE DE INGLÉS DE SEGUNDO GRADO.....	60
CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	
3.1 TITULO DE LA PROPUESTA.....	64
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	64
3.3. ¿A QUIÉN FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?.....	66
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA.....	67
3.5. LA PROPUESTA.....	67
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA: “LAS PARTES DE LA CASA”	68
3.5.2. OBJETIVO GENERAL.....	68
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA	68

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTRUYEN LA PROPUESTA.....	69
• CLASE 1: ¡ENCUENTRA TU PAREJA! (FIND YOUR MATCH!).....	70
• CLASE 2: SIMÓN DICE (SIMÓN SAYS)	72
• CLASE 3: RUEDA DE CUARTOS (WHEEL OF ROOMS)	744
• CLASE 4: CONSTRUYE LA FRASE (BUILD THE SENTENCE).....	79
• CLASE 5: MAQUETA DE TU HOGAR O DE UNA PARTE DE TU CASA (SHOWING YOUR FAVORITE PART OF THE HOUSE	81
3.5.5. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?	82
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA	82
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	84
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
REFERENCIAS DE INTERNET	

INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge de la atención para mejorar el aprendizaje del inglés de los estudiantes de Segundo Grado a través de juegos. El juego es un elemento natural de los seres humanos, existe en todas las culturas y se puede utilizar de muchas formas según la edad de los participantes. El juego posee un rol fundamental en el desarrollo psicológico e intelectual de los seres humanos durante su infancia, pues se le relaciona con el entretenimiento, con el aprendizaje y también se le reconoce como actividad que permite al niño explorar y descubrir el entorno.

A lo largo de esta tesina se pretende describir la importancia que tiene el juego no sólo en el Proceso de enseñanza-aprendizaje que ocurre en el aula, sino en la adquisición de una lengua extranjera como lo es el idioma inglés.

En el Primer Capítulo, se identificaron los referentes contextuales del lugar donde se desarrolla la problemática, encontrándose dentro de la Alcaldía Venustiano Carranza, describiendo el análisis histórico, geográfico, situación socioeconómica de la localidad, así como, el ambiente escolar que prevalece dentro del plantel educativo.

El sustento teórico-crítico, base de esta investigación se presenta en el Segundo Capítulo, a través de varios elementos conceptuales como las teorías del juego y el juego como elemento que favorece la enseñanza de una lengua.

Uno de los mayores desafíos que enfrenta el profesor de lengua extranjera es la desmotivación del alumnado, sin embargo, incluir una metodología que se sirva de la práctica del juego representa una ventaja para profesores y estudiantes, en primer lugar, porque la actividad del juego es algo conocido por el niño, y, en segundo lugar, porque el docente fomentará la cohesión dentro del grupo, la creatividad, la expresividad y la competitividad.

Finalmente, en el Tercer Capítulo se presenta la propuesta cuyo título es: las partes de la casa.

Esta propuesta se diseña dosificadamente en cinco sesiones, estableciendo un seguimiento, desarrollo y resultados que se pretende al llevarla a cabo presentando las debidas conclusiones, y la fuente de información en una bibliografía sustancial y con apoyo de las referencias de internet.

TEMA DE ESTUDIO: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

Vivimos en un mundo que ha cambiado radicalmente en las últimas décadas. La globalización es su característica más notoria ya que permitió la apertura de fronteras físicas e ideológicas, así como, las tecnologías de la información y comunicación, junto con el desarrollo y abaratamiento del transporte han contribuido a la necesidad de comunicación entre distintos países, siendo el inglés la lengua franca que se utiliza para este intercambio de información de manera global. En nuestro país, no sólo la conciencia de este mundo globalizado es lo que nos lleva a aprender este idioma, sino que el propio Currículo de Educación lo propone como materia obligatoria, abogando por la consecución de la competencia comunicativa en inglés.

Las metodologías tradicionales no han contribuido al desarrollo de la competencia comunicativa en una segunda lengua, puesto que, cómo se verá más adelante, se han centrado en la enseñanza de la gramática en lugar de hacerlo en el uso de la lengua en sí. Aprender un idioma no es tarea fácil si no se percibe como una necesidad, como algo útil, puesto que lo normal es que un estudiante se comunique diariamente en su lengua materna y no necesite de otros idiomas para desenvolverse en su vida cotidiana.

Sin embargo, las exigencias laborales del mundo actual demandan profesionales competentes en inglés. Por estos motivos y dada la predisposición natural del ser humano por el juego, este trabajo pretende ofrecer una metodología lúdica para enseñar la

segunda lengua. Son varias las generaciones quienes pueden atestiguar que el inglés no puede aprenderse a base de repeticiones o de memorización de listas de palabras, requiere un aprendizaje real, de la lengua en uso y lo más normal que puede haber para un niño es aprender jugando. “Jugar con el lenguaje implica una actividad de carácter lúdico. En ocasiones se trata de disfrutar con el doble sentido de las palabras, poniendo a prueba el ingenio como en las adivinanzas; otras veces, se trata de recitar algo rápidamente sin equivocarse como en los trabalenguas o simplemente aprovechar cualquier motivo para recordar o aprender retahílas, refranes, dichos... con los que poder manifestar una superioridad memorística ante los demás o el mero goce de la palabra” ¹

Por otro lado, a través de una metodología lúdica, se pretende avivar el interés por el aprendizaje en el alumnado, pero también, contribuir al desarrollo de otras capacidades que, en ocasiones, pueden quedar relegadas a un segundo plano. Tal y como indica Jean Chateau, “el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo; la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte” ². Es decir, acabar con la extendida idea de que las actividades lúdicas sólo deben usarse para “rellenar tiempos muertos”, puesto que sus beneficios para el desarrollo de las capacidades del alumnado es más que notable a corto y a largo plazo, ya que el aprender una segunda lengua no sólo les permitirá conocer otra cultura, también en el aspecto educativo les abre la posibilidad de continuar con estudios más a profundidad y por ende una perspectiva personal y profesional distinta.

¹ (Labrador, M. y Morote. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. Ed.2 glosas didácticas, 1, 81.)

² (Labrador, M. y Morote. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. Ed.2 glosas didácticas, 1, 81.)

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Es primordial para realizar una investigación, el conocer a fondo su contexto para la buena comprensión de la problemática. En este Capítulo se presenta un procedimiento metódico integrador de dicho problema.

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Este proyecto nace del interés por demostrar que el juego es una actividad que debe ser rescatada y resignificada por los docentes de una Lengua Extranjera (LE). Esta afirmación surge como resultado de la experiencia del investigador al dar clases de inglés en una Escuela primaria Pública, esta función fue desempeñada por el investigador con alumnos de Segundo Grado, y las dificultades a las que se ha enfrentado como profesor al impartir una clase de Lengua Extranjera (LE).

Por lo tanto, este acercamiento permitió identificar las propiedades del juego, enfatizando en las bondades que propiciaron en el aspecto de la lengua. Asimismo, la investigación por Martín y Navarro parte de la consideración del juego como actividad intrínseca del ser humano³ a través de una metodología lúdica se pretende incrementar el interés por el

³ (Martín, Carlos, y José I. Navarro. (2010). psicología de la educación para docentes. Madrid: pirámide.)

aprendizaje en el alumnado, pero también, contribuir al desarrollo de otras capacidades que, en ocasiones, pueden quedar relegadas a un segundo plano.

Por último, desde esta investigación se considera que un buen clima, utilizando distintas dinámicas, principalmente lúdicas o que utilicen el juego resultarán benéficas para todos sus integrantes, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es un recurso ideal para crear espíritu de equipo, fomentar la cohesión del grupo y tratar de paliar los casos de exclusión social. Además, supone un entrenamiento para la vida en sociedad que les espera a los alumnos en el futuro, ya que sus capacidades sociales son ejercitadas en gran manera a través de los juegos. Para Fingerman⁴, “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular”.

Cada vez es más recurrente que en los empleos se solicite contar con competencias que se vinculen con los idiomas, sin embargo, es una de las acciones que poco habían preocupado al Sistema Educativo, aún y cuando está comprobado que, si esta enseñanza se imparte en los primeros años de vida, podría facilitar el aprendizaje de la lengua, permitiendo al niño una fluidez en el habla. Lo cual, si se reflexiona ayudaría hasta a disminuir los costos que se generan en clases particulares de idiomas.

⁴ (Gregorio Fingermann^q01. (1970). psicotécnica y orientación profesional. Buenos Aires: El Ateneo.)

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1 REFERENTE GEOGRÁFICO

Ubicación de la entidad

Mapa de la República Mexicana⁵

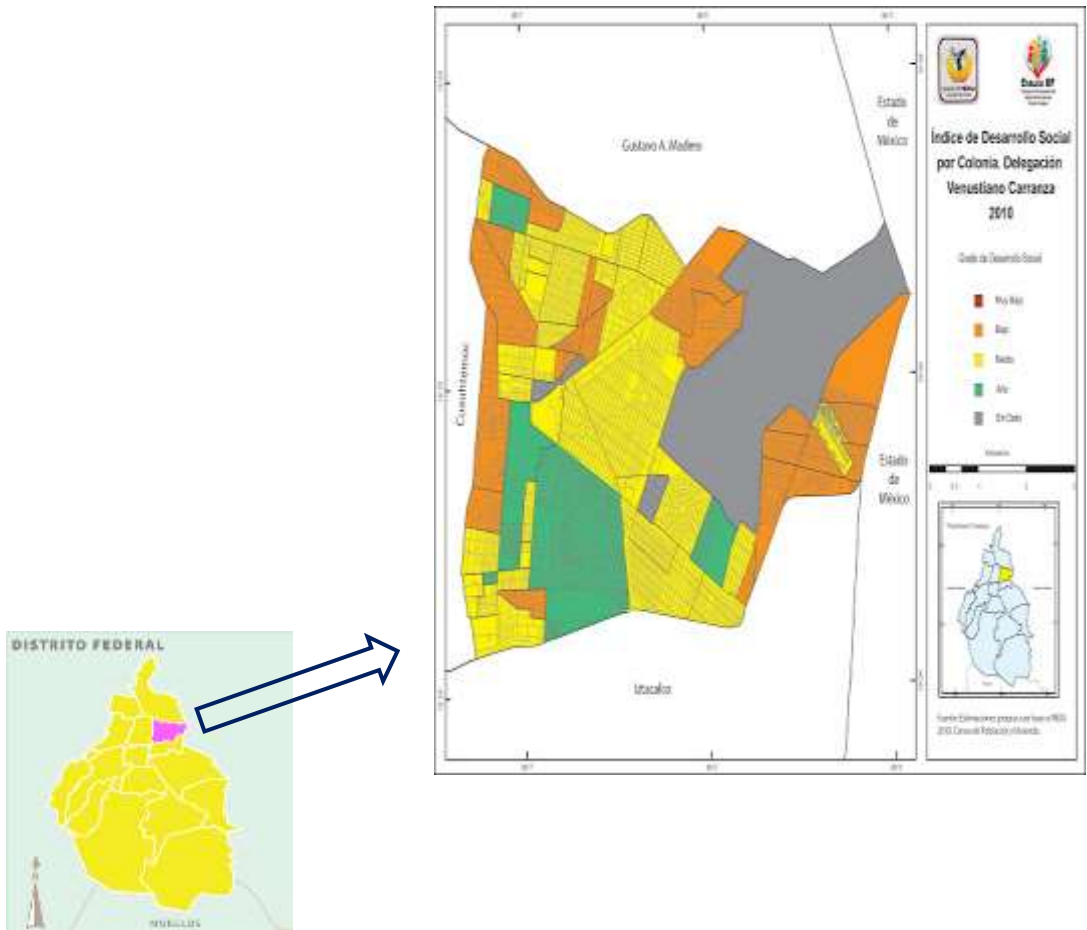


La Ciudad de México llamada CDMX, tiene una extensión de 1,499 Kilómetros cuadrados. Se localiza en las siguientes Coordenadas: Al Norte 19°36´, Al Sur 19°03´ de Latitud Norte; Al Este 98°57´, Al Oeste 99°22´ de Longitud Oeste Colinda al Norte Este y Oeste con el Estado de México y al Sur con el Estado de Morelos.

⁵ <https://www.google.com/maps/place/México> (09/05/2020).

La Ciudad de México está conformado por dieciséis Alcaldías que son:

Álvaro Obregón, Azcapotzalco, Benito Juárez, Coyoacán, Cuajimalpa de Morelos, Cuauhtémoc, Gustavo A. Madero, Iztacalco, Iztapalapa, Magdalena contreras, Miguel Hidalgo, Milpa Alta, Tláhuac, Tlalpan, Venustiano Carranza y Xochimilco.



Mapa de la ciudad de México ⁶

⁶ <http://www.redalyc.org/pdf/401/40113786001.pdf> (23/09/2019).

La Alcaldía Venustiano Carranza se ubica en la Zona Centro - Oriente del Distrito Federal y tiene como referencias geográficas.

Longitud oeste: 99° 02´ y 99° 08´

Latitud norte: 19° 24´ y 19° 28´.⁷

Colindando al norte con la Alcaldía Gustavo A. Madero, al Poniente con la Alcaldía Cuauhtémoc, al Sur con la Alcaldía Iztacalco y al Oriente con el Estado de México. Al Noreste y al Noroeste con el Estado de México.⁸

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO – ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

a) Origen y antecedentes históricos de la localidad

Las autoridades ciudadanas determinaron poner los nombres de personajes históricos: **Venustiano Carranza**, por distinguir al llamado Varón de Cuatro Ciénegas, y personaje indiscutible de la Revolución Mexicana.

De esta manera quedó conformada esta Alcaldía que alberga a 70 colonias desplegadas en 3 mil 220 manzanas a lo largo de una superficie de 34 kilómetros cuadrados. En esta Alcaldía coexisten zonas cargadas de historia y leyendas de las diversas fases en que se forjó la Patria, como el antiguo Peñón de los Baños, con empresas distintivas del pujante

⁷ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html> (27/04/2020).

⁸ Ídem.

desarrollo de la Ciudad de México, entre los cuales destacan su Aeropuerto Internacional Benito Juárez, el Deportivo Venustiano Carranza, el antiguo mercado de La Merced o el Palacio de Lecumberri, habilitado ahora como Archivo General de la Nación, donde reposan los acervos que contienen la inmensa memoria del país.

En 1884, en la Colonia Aviación Civil, durante las obras de construcción del Metro, se rescataron, los restos óseos de un mamut.

El Peñón de los Baños ha sido mudo testigo de innumerables leyendas en las calles y colonias, pero también del entorno aéreo, surcado éste por los aviones que arriban y despegan del aeropuerto.

En este cerro fue donde Miguel Zacarías filmó, a comienzos de la década de los cuarenta, El peñón de las ánimas, una película protagonizada por María Félix y Jorge Negrete.

Uno de los atractivos principales de esta Alcaldía son sus 42 mercados públicos, donde en medio del trajín urbano conviven a diario miles de vendedores y visitantes. Quizá el más famoso sea el de La Merced, fundado el 31 de diciembre de 1880 y que abasteciera a toda la ciudad hasta finales del siglo XX, cuando se construyó la Central de Abastos. O el de Jamaica dedicado a las flores y abierto las 24 horas del día de todo el año, y el de Sonora, donde se venden animales y plantas curativas, además de aplicarse magia para dolencias de cualquier tipo.

La edificación de Las Ataranzas fue construida como refugio y arsenal bajo el yugo español. La construcción de este inmueble se inició en 1522 en el Barrio de San Lázaro y al principio tuvo varios usos, hasta que en 1572 se convirtió en hospital para leprosos.

Otros sitios históricos de interés en esta Alcaldía son sus iglesias y capillas, entre éstas destacan la Iglesia de San Antonio de Tomatlán, el Templo de San Lázaro y la Capilla de Nuestra Señora de Guadalupe.

De las obras civiles edificadas antes de la Independencia, se conserva únicamente la Garita del Peaje de San Lázaro.

Durante el Porfiriato se construyeron el Rastro General, el Gran Canal del Desagüe, La Penitenciaría del Distrito Federal (Lecumberri), fue inaugurada en 1900, se le llamó Palacio Negro.

Durante los primeros años del Siglo XX, los llanos de Balbuena, pertenecientes a la familia Braniff, fueron el escenario del inicio de la aviación en México.

En la Alcaldía **Venustiano Carranza** se ubica también la Terminal de Autobuses de Pasajeros por Occidente, la famosa TAPO

El 25% de la Alcaldía es parte del llamado Centro Histórico de la Ciudad de México.⁹

b) Hidrografía

La Alcaldía Venustiano Carranza se emplaza en la Región Hidrológica 26 del Pánuco (RH26), correspondiente a la cuenca del río Moctezuma, con una longitud de 1,490 km y abarca un área de 436,220 ha (Simulador de flujos de Cuencas Hidrográficas; INEGI, 2011). La subcuenca que pertenece a la Alcaldía recibe el nombre de Lago de Texcoco

⁹ <https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-venustiano-carranza-ciudad-de-mexico> (27/04/2020).

Zumpango y es de carácter endorreico. Cuatro flujos entubados y dos canales superficiales conforman la hidrografía en la Alcaldía ¹⁰.

c) Orografía

La superficie de la Alcaldía se conforma por una topografía plana a excepción del promontorio del Peñón de los Baños. Se considera lacustre según el Reglamento de Construcciones para la CDMX, integrado por depósitos de arcilla, altamente compresibles, separados por capas arenosas con contenidos diversos de limo o arcilla. Estas capas arenosas son de consistencia firme a muy dura y de espesor variable, al igual que las cubiertas superficiales conformadas, por suelos aluviales y rellenos artificiales. La excepción de este tipo de suelo está en el Peñón de los Baños que se encuentra constituido por material basáltico. ¹¹

d) Medios de comunicación

Los medios de comunicación son canales e instrumentos para informar y comunicar a la sociedad actual acerca de hechos o acontecimientos que suceden. ¹²

Gracias a ellos los ciudadanos pueden mantenerse informados de acontecimientos locales, nacionales, así como también mundiales.

Los Medios de Comunicación son los siguientes:

¹⁰ http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_Venustiano_Carranza.pdf (01/05/2020).

¹¹ <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09017a.html> (01/05/2020).

¹² <https://economipedia.com/definiciones/medios-de-comunicacion.html> (27/04/2020).

Diario o periódico Reforma, Universal, La Prensa, El metro, La Jornada, Milenio, Excelsior, El Heraldó, El Sol de México, La Crónica, revistas, televisión, internet (Tecnologías de la información y comunicación), este medio sólo está al alcance de 25 alumnos, de un total de 30; los medios económicos no permiten la adquisición de computadoras o internet de renta. Cine, medios publicitarios, radio, así como también telefonía.

e) Vías de Comunicación

Debido a la ubicación de la Alcaldía, su vialidad permite una fácil comunicación con las Alcaldías aledañas, al igual que con el Municipio de Nezahualcóyotl. La demarcación cuenta con una concentración importante de equipamiento y servicios muy atractiva para los usuarios que utilizan los sistemas de vialidad y de transporte existentes. La red vial de la Alcaldía está integrada de la siguiente manera:

Las vialidades que atraviesan la Alcaldía son: Anillo Periférico, Circuito Interior, Calzada General Ignacio Zaragoza y Viaducto Miguel Alemán.

Son Vialidades Primarias Fray Servando Teresa de Mier y los Ejes Viales, Eje 1 Oriente (avenida del Trabajo, Vidal Alcocer, Anillo de Circunvalación, Calzada de la Viga), Eje 2 Oriente (avenida Congreso de la Unión), Eje 3 Oriente (avenida Ingeniero Eduardo Molina, Francisco del Paso y Troncoso), Eje 3 Sur (avenida Morelos), Eje 2 Sur (24 de Abril, avenida del Taller), Eje 1 Norte (Avenida del Trabajo, Albañiles, Norte 17, Hangares

Aviación, Fuerza Aérea Mexicana, Miguel Lebrija), y Eje 2 Norte (avenida Canal del Norte, Transvaal).

Las vialidades secundarias que forman parte de la Alcaldía son: avenida Oceanía, Norte 17, Iztaccíhuatl, avenida Oriente 172, avenida Peñón, Aluminio, General Anaya,

Lorenzo Boturini, Economía, López Mateos, Iglesias Calderón, Genaro García y Ferrocarril de Cintura.

La Alcaldía Venustiano Carranza cuenta con 4,958 calles, representando el 5.10 % del total en CDMX. Las vialidades importantes que comunican a la Alcaldía con el resto del CDMX son las siguientes: Vías de Acceso Controlado con 17.53 km, Vialidad Primaria con 29.58 km y la Vialidad Secundaria con 431.79 km, dando un total de 478.9 km representado el 4.70 % del total en la CDMX ¹³

Estaciones del Metro de la Alcaldía Venustiano Carranza:

[Pantitlán](#)¹⁵ [Zaragoza](#)¹ [Gómez Farías](#)¹ [Boulevard Puerto Aéreo](#)¹ [Balbuena](#)¹
[Moctezuma](#)¹ [San Lázaro](#)¹^B [Candelaria](#)¹⁴ [Merced](#)¹ [Consulado](#)⁴⁵ [Canal del Norte](#)⁴ [Morelos](#)⁴^B [Fray Servando](#)⁴ [Jamaica](#)⁴⁹ [Hangares](#)⁵ [Terminal Aérea](#)⁵
[Oceanía](#)⁵^B [Aragón](#)⁵ [Eduardo Molina](#)⁵ [Valle Gómez](#)⁵ [La Viga](#)⁸ [Puebla](#)⁹ [Ciudad Deportiva](#)⁹ [Velódromo](#)⁹ [Mixiuhca](#)⁹ [Romero Rubio](#)^B [Flores Magón](#)^B

¹³http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_Venustiano_Carranza.pdf (09/10/2019).

f) Sitios de interés cultural y turístico

En el territorio de la Alcaldía existen alrededor de cien estatuas, plazas, edificios, jardines e iglesias que pueden ser considerados monumentos que honran la historia del territorio del país y de la ciudad.

La preservación de estos espacios es fundamental en la construcción de la historia, y el visitarlos y apreciarlos nos ayuda a conocer mejor nuestro pasado y nuestro entorno¹⁴.

Algunos sitios de interés en la Alcaldía son los bustos los cuales se encuentran en el interior del Deportivo Venustiano Carranza en la Colonia del Parque, y en Eje 1 Norte esquina Grabado, en la Colonia Azteca. El monumento del prócer, así como al Congreso Constituyente de 1917, que se encuentra en la Explanada Delegacional, en Francisco del Paso y Troncoso esquina Fray Servando y Teresa de Mier. monumento a Simón Bolívar, busto de Francisco Morazán, placa y Medallones Conmemorativos del fusilamiento de Francisco I. Madero y José María Pino Suárez, entre otros.

g) ¿Cómo impacta el Referente geográfico a la problemática de estudio?

En la Colonia donde se encuentra ubicado el Centro Educativo habitan principalmente personas jóvenes que se dedican al comercio informal, a la venta de artículos pertenecientes a la piratería, también artículos de procedencia China, así como mercancías ilegales como droga, armas de fuego, etc., la Colonia está configurada con

¹⁴ <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09017a.html> (20/10/2019).

unidades habitacionales, áreas verdes, parques con mucha vegetación, cierto grupo se dedica a actividades ilícitas como el robo, narcotráfico, etc. la Escuela se encuentra ubicada muy cerca de Colonias conocidas por su alto grado de delincuencia como son: Morelos y Tepito. Esto afecta negativamente debido a que para la mayor parte de la Comunidad Educativa no es relevante el aprendizaje de un segundo idioma para su desarrollo personal o profesional.

A) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

La problemática de la vivienda en la Alcaldía Venustiano Carranza ha cambiado cuantitativa y cualitativamente durante los últimos cuarenta años. En 1950 el parque habitacional sumaba 112.2 miles de viviendas que eran habitadas por 369.3 miles de personas, lo que significaba una densidad de 3.3 habitantes por vivienda. Para 1970 la relación era de 162.6 miles de viviendas con 749.5 habitantes lo que equivalía a una densidad de 4.6 personas por vivienda; en 1995 existían 118.4 miles de viviendas para 485.6 miles de habitantes lo que resultaba en una densidad de 4.1 ocupantes por vivienda.

Mientras los veinte años que van de 1950 a 1970 mostraban que en Venustiano Carranza la vivienda y la población eran crecientes en número y en calidad, los cinco lustros que van de 1970 a 1995 indicaron un comportamiento distinto. Con los datos mencionados

se verifica una disminución de la densidad de más del 10% con una subocupación en aumento en un parque habitacional que en 1995 promediaba 50 años de antigüedad.

Por otra parte, el parque habitacional tiene una sobreocupación de 1.013 hogares o núcleos familiares por vivienda que es el más alto de entre las cuatro Alcaldías que conforman la Ciudad Central. El hacinamiento llega al 12.9% del total de viviendas a causa del número de personas por cuarto ¹⁵

Resultados Censales

ENTIDAD	1950			1970			1990			1995			
	POB.	VIV.	DENS.	POB.	VIV.	DENS.	POB.	VIV.	DENS.	POB.	VIV.	DENS.	HOG./VIV.
VENUSTIANO CARRANZA	369.3	112.2	3.3	749.5	162.6	4.6	519.6	117.8	4.4	485.6	118.4	4.1	1.013
DISTRITO FEDERAL	3,050.4	626.2	4.8	6,874.2	1,219.4	5.6	8,235.7	1,798.0	4.5	8,489.0	2,010.7	4.2	1.016
CIUDAD CENTRAL	2,234.8	465.1	4.8	2,854.7	563.9	5.0	1,930.2	491.8	3.9	1,760.4	477.2	3.7	1.008
VC/DF %	12.1	17.9		10.9	13.3		6.3	6.5		5.7	5.8		
CC/DF %	73.2	74.2		41.5	46.2		23.4	27.3		20.7	23.7		

La vivienda propia representa actualmente casi el doble que la vivienda de alquiler en Venustiano Carranza siendo los porcentajes de 58.6% y de 32.6% respectivamente. Esto es, hay 69.4 miles de viviendas propias y 38.6 miles de viviendas en renta. La modalidad plurifamiliar (departamento en edificio, casa en vecindad, o cuarto de azotea)

¹⁵ <http://www.paot.org.mx/centro/programas/delegacion/venusti.html#vivienda> (13/01/20).

prevalece con un 62.6% sobre la vivienda unifamiliar que representa el 36.1% del total de viviendas.

Las especificaciones de las viviendas en Venustiano Carranza se reflejan en la siguiente imagen ¹⁶

CARACTERÍSTICAS	VENUSTIANO CARRANZA		DISTRITO FEDERAL		VC / DF
	Miles	%	Miles	%	%
Total	118.4	100.0	2,010.7	100.0	5.8
Propias	69.4	58.6	1302.9	64.8	5.3
Rentadas	38.6	32.6	515.3	25.5	7.4
Otras	10.4	8.8	195.0	9.7	5.3
Unifamiliar	42.7	36.1	1,057.6	52.6	4.0
Plurifamiliar	74.2	62.6	920.9	45.8	8.0
Otras	1.5	1.3	32.1	1.6	4.6
Hacinamiento	15.2	12.9	297.5	14.8	5.1
Precariedad	13.8	11.6	376.0	18.7	3.6
Deterioradas	38.6	32.6	625.3	31.1	6.1
Agua entubada	117.8	99.4	1,692.6	97.6	6.0
Drenaje	117.3	99.0	1,961.9	97.5	5.9
Energía eléctrica	117.9	99.5	2,001.7	99.5	5.8
Sin información	0.4	--	5.7	--	--

b) Empleo

De acuerdo al INEGI y al Gobierno Local, la actividad comercial que más predomina en la Alcaldía es el comercio, especialmente al menudeo porque representa el 70% de la actividad y genera cerca del 86% del empleo, lo que significa que la mayoría de sus

¹⁶ Ídem.

habitantes se encuentran en ese sector. Cabe señalar que el comercio también agrupa el 65% de los establecimientos y concentra el 20% de la inversión ¹⁷ .

De acuerdo a datos presentados por el INEGI, la población económicamente activa que se conoce por sus siglas como "PEA" estuvo constituida por 190,441 personas en el año de 1999, de las cuales 185,195 se encontraron ocupadas y eso representó al 97.5%, mientras que los desocupados fueron 4,846 que representó el 2.5% a nivel Alcaldía. Estos datos se presentan porque el paso de los años ha permitido que más personas formen parte de la actividad laboral en la demarcación, siendo las personas que han terminado estudiar los que se unen a la vida laboral.

c) Deporte

La Alcaldía Venustiano Carranza cuenta con una gran diversidad en infraestructura para el deporte: siete deportivos, cuatro de ellos con alberca; una unidad deportiva con alberca semi olímpica llamada José María Pino Suárez. Así como también se cuenta con veintisiete parques recreativos en toda la Alcaldía.

La Colonia cuenta con el deportivo "Eduardo Molina", donde se desarrollan deportes como natación, artes marciales, clases de diversos tipos, desde artesanales, medicinales, musicales círculos de lectura, atención psicológica.

En la Alcaldía Venustiano Carranza también se encuentran los deportivos, Deportivo Moctezuma. Con 2 canchas empastadas una de fútbol soccer y otra de fútbol rápido y un piso de fútbol, Deportivo Ramón López Velarde, Deportivo Felipe Tibio Muñoz, Deportivo

¹⁷ <http://www.municipios.mx/distrito-federal/venustiano-carranza/> (21/01/21)

Velódromo Olímpico Agustín Melgar, Deportivo Plutarco Elías Calles, Deportivo Oceanía, Deportivo Venustiano Carranza, Deportivo Parque Zaragoza, Deportivo Valentín Gómez Farías.

d) Recreación

Los principales lugares de franco esparcimiento en la Alcaldía Venustiano Carranza son los siguientes:

Archivo General de la Nación en el Palacio Negro de Lecumberri, el Museo Legislativo Los Sentimientos de la Nación, El Tlatoani, una Biblioteca interactiva instalada en lo que fuese un avión modelo McDonnell Douglas DC9-14, el Foro Circo Volador: es de los pocos espacios abiertos a las tribus urbanas. Las Casas de Cultura Casa de Cultura "Venustiano Carranza", Casa de Cultura "Heberto Castillo", Casa de Cultura "Enrique Ramírez y Ramírez", "Centro Cultural Carranza", El más Importante de la Zona Centro-Oriente de la Ciudad.

e) Cultura

El área de cultura de la Alcaldía Venustiano Carranza, está integrada por la Dirección de Cultura, Recreación y Deporte, la Subdirección de Fomento Cultural y Recreación, La Jefatura de Unidad de Recreación, Promoción y Difusión Cultural, y la Jefatura de Bibliotecas y Centros de Convivencia, en estos se incluyen los centros deportivos, museos, casas de cultura, y biblioteca virtual antes mencionados, así como bibliotecas

públicas como, Biblioteca Pública ISSSTE No. 5, Biblioteca Pública ISSSTE No. 51 Balbuena, Biblioteca Pública Venustiano Carranza, Biblioteca Pública Vicente Guerrero, Biblioteca Pública El Caracol, entre muchas otras.

f) Religión predominante

En esta zona la religión que más se profesa es la católica (81.50 %); el 6 % es de pentecostales, evangélicos o cristianos (INEGI, 2010; Figura 4.8).¹⁸

Religión	%
Católica	81.50 %
Pentecostales, evangélicas, cristianas	6.0 %

Figura 4.8. Tabla de Religiones practicadas en la Delegación de Venustiano Carranza (INEGI, 2010).

g) Educación

El Sistema Educativo (SE) de la Ciudad de México es el segundo más grande del país, sólo superado en tamaño por el del Estado de México. En el Ciclo Escolar 2018-2019 había 2,178,952 niños y niñas inscritos en algún grado del Sistema Educativo Nacional (SEN), desde Educación Inicial a Educación Media Superior (EMS). De esta población, 2,156,254 niños y niñas estaban matriculados en educación obligatoria, la cual

¹⁸ http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_Venustiano_Carranza.pdf. (02/02/21)

comprende Preescolar, Primaria, Secundaria y EMS. El 13% de los y las estudiantes matriculados en algún nivel obligatorio del SEN se concentraba en Preescolar, el 38% en Primaria, el 20.6% en Secundaria y el 28.4% en Media Superior¹⁹.

En la Alcaldía Venustiano Carranza se cuenta con cuatrocientas diez escuelas de Educación Básica, Preescolar, Primaria y Secundaria, cuarenta instituciones de Educación Especial, diecisiete instituciones de Educación Media Superior.²⁰

Se encuentran tres Universidades Públicas, las cuales son: Unidad UPN 098 Oriente, Unidad UPN 096 Norte y Escuela Superior De Comercio Internacional.

h) El contexto socioeconómico

En la actualidad el sector terciario destaca por tener la población económicamente activa con el 73%, algo en comparación con lo que existe en la Ciudad de México es mucho mayor porque tiene el 68%, el sector secundario tienen 23%, que en comparación con la entidad es el 27%; en el caso del sector agropecuario es imprescindible invitar que la Alcaldía es prácticamente nulo debido al tipo de suelo que tiene, al clima y al hecho de que la mayor parte de su territorio está cubierto por construcciones de todo tipo. Es ese en este momento cuando es imprescindible indicar que los trabajadores se centran en la actividad de oficinistas con el 20% del sector; en segundo lugar, se encuentran los comerciantes con el 14.8%, mientras que los artesanos y obreros representan el 13.5%

¹⁹<https://www.evalua.cdmx.gob.mx/storage/app/media/invest/INFANCIAS%20EN%20LA%20CIUDAD%20DE%20MEXICO%202020.pdf> (02/05/2020).

²⁰ <https://escuelasmex.com/municipio/venustiano-carranza-ciudad-de-mexico> (02/05/2020).

a nivel local. Los profesionales, técnicos, trabajadores de la educación, operadores de máquinas, operadores de transporte, los trabajadores ambulantes y el Servicio Público, son los que corresponden del 4% al 6% en la alcaldía de Venustiano Carranza.

La calidad de vida de la población incide en el tipo de crecimiento económico que se tenga en un lugar, lo cual se relaciona directamente con el empleo que tengan, ya que a partir de eso se pueden definir las necesidades que existen para la generación de trabajo, con lo cual el gobierno se ha centrado en hacer que su población tenga lo necesario para vivir y desarrollarse a fin de evitar que se dé la emigración a otras partes de la metrópoli; sin embargo las personas que cambian su residencia es por motivos personales y económicos, siendo este segundo aspecto el que se da para buscar más y mejores oportunidades laborales.

En cuanto a los ingresos se refiere, el gobierno de la Alcaldía indica que son muy similares a los que existen en otras partes de la ciudad de México; las variables se presentan dependiendo de cada sector de actividad, así como la ubicación de los comercios, empresas, industrias y zonas laborales²¹ .

La situación socioeconómica provoca que ambos padres tengan que salir de casa a trabajar, delegando la responsabilidad y el cuidado de los pequeños a los abuelos o tíos, lo que genera que nuestros alumnos carezcan de una imagen de autoridad que establezca límites y normas; lo cual impacta en el desarrollo educativo de los alumnos puesto que no existen hábitos de estudio, ni sentido de corresponsabilidad con la escuela.

²¹ <http://www.municipios.mx/distrito-federal/venustiano-carranza/>. (17/02/2021).

Las acciones más impactantes en la población escolar son las actividades delictivas y el alto comercio de estupefacientes, siendo nuestras pequeñas víctimas de tutores delincuentes y altamente violentos, acciones que repercuten dentro de nuestras aulas de forma alarmante, debido a que se observan dificultades entre los alumnos de nuestra escuela para establecer relaciones interpersonales basadas en el respeto y la comunicación para la resolución de conflictos.

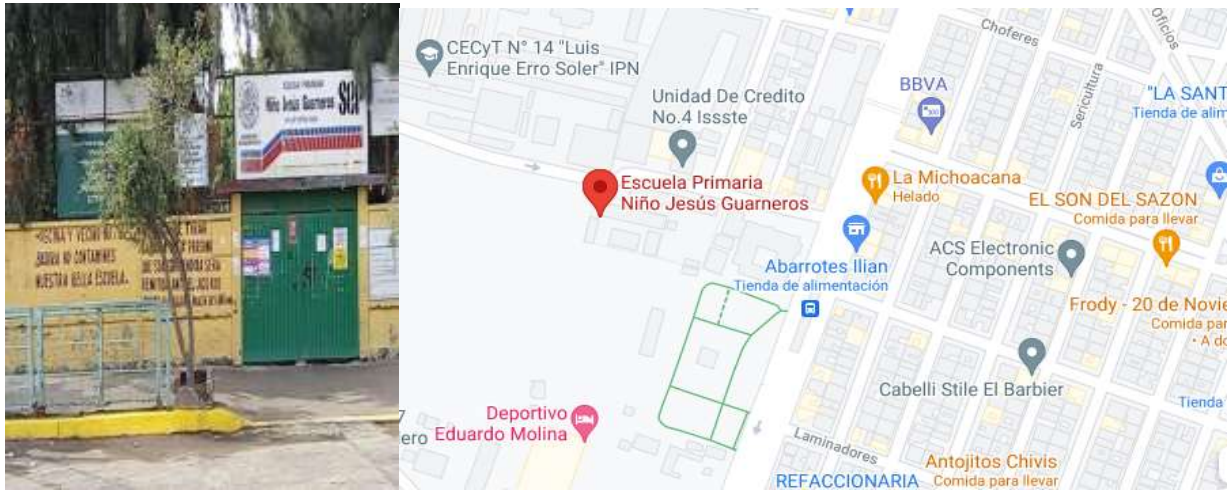
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la Escuela en la cual se establece la problemática

La Escuela se encuentra ubicada en la Colonia La Michoacana, colindante con Colonias como Morelos y Tepito, las cuales son conocidas por su alto nivel delictivo en la CDMX, la Alcaldía abarca una población que radica en setenta y ocho Colonias como Peñón de los Baños, Romero Rubio, Progresista, Ampliación Michoacana, Ampliación Venustiano Carranza, principalmente.

Por tal ubicación la población es de un medio económico precario, siendo catalogada como Escuela con un nivel de marginación bajo.

Ubicación Escuela Primaria Niño Jesús Guarneros ²²



PROLONGACIÓN PELUQUEROS S/N.

ALCALDÍA: VENUSTIANO CARRANZA. COLONIA: MICHOACANA. CP: 15240

b) Status del tipo de Sostenimiento de la Escuela

Es una Escuela Pública con sostenimiento Federal, que cuenta con una población de 518 alumnos aproximadamente, y una organización de tiempo completo, contando con un comedor pagado por cada padre de familia.

²²<https://www.google.com/maps/place/Escuela+Primaria+Ni%C3%B1o+Jes%C3%BAs+Guarneros/@19.4453827,-99.1157246,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x85d1f94f8d2b95d5:0x93600b856cb0be34!8m2!3d19.4454374!4d-99.1138047> (24/02/2021).

c) Aspecto material de la institución

La Escuela consta de un edificio, el cual tiene una planta baja y un piso, en cada piso hay ocho aulas siendo un total de 16; de las cuales 15 son destinadas para grupos y un aula digital.

En el mismo edificio se encuentra un espacio destinado a la Dirección, oficina de UDEEI y baños de estudiantes y docentes, en la parte posterior del edificio se encuentra la conserjería, y la bodega de educación física que es de una sola planta.

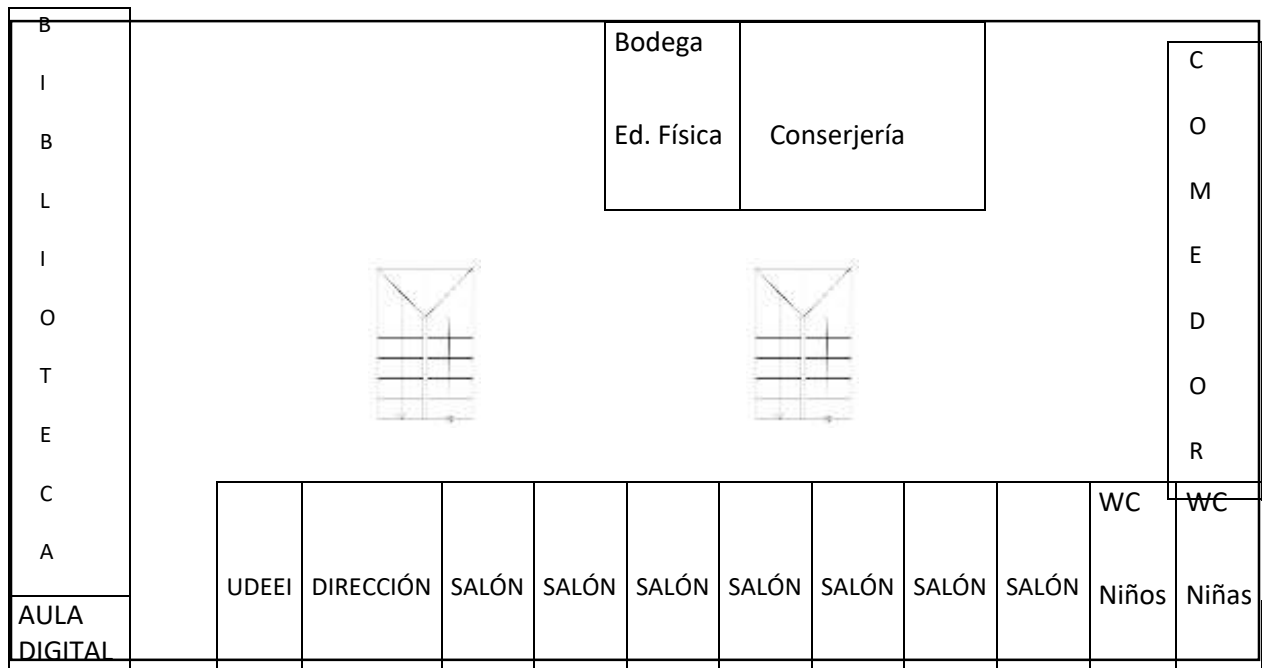
El posterior, una planta, es un aula destinada a la biblioteca y una pequeña bodega.

Y el último al fondo es el comedor y cocina, una sola planta.

d) Croquis de las instalaciones materiales

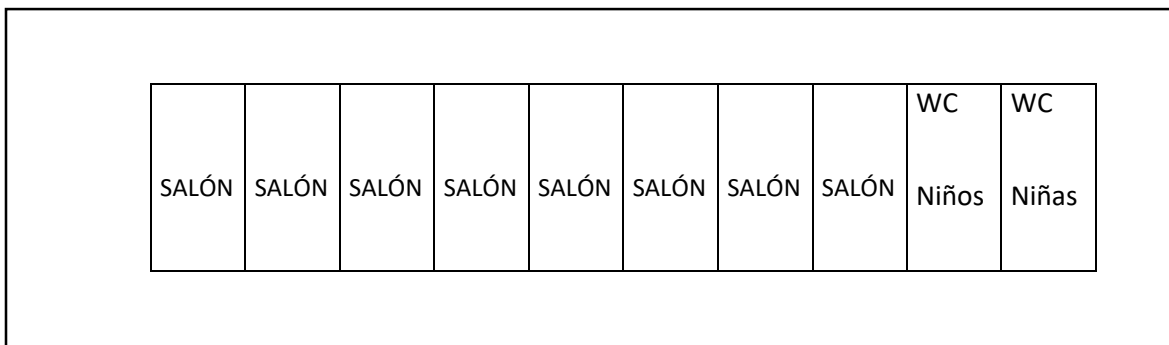
Esc. Prim. Niño Jesús Guarneros

(Planta baja)



Esc. Prim. Niño Jesús Guarneros

(Primer Piso)



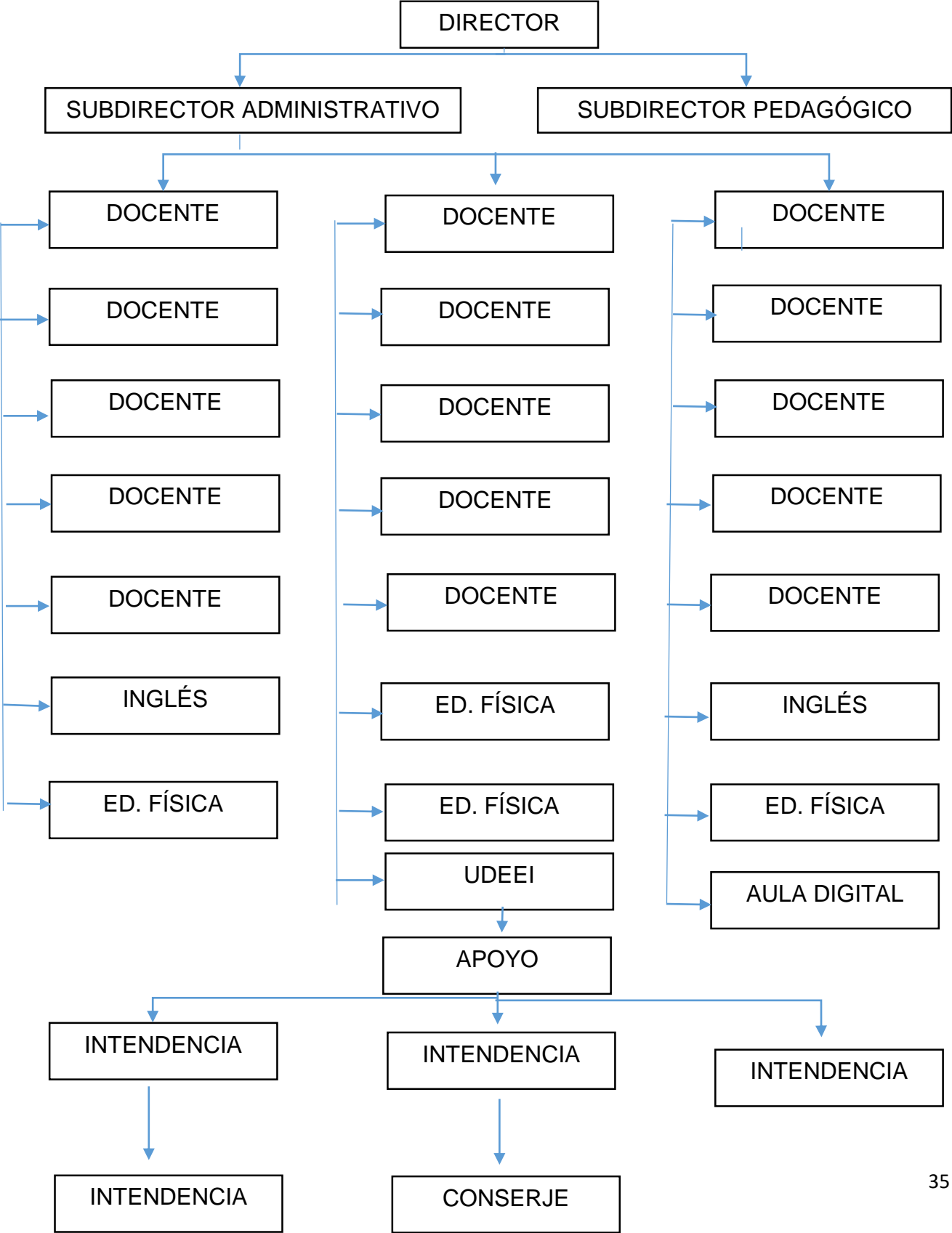
Elaborado por el tesista Escuela Primaria Niño Jesús Guarneros

e) La Organización Escolar en la Institución

Se encuentra organizado de la siguiente manera: El Director General de la Escuela es quien organiza y administra los recursos humanos, administrativos y financieros; cuenta con una Subdirección Administrativa como apoyo para llevar la Administración Financiera y control de ingresos; así como la entrega de recursos materiales, recepción de documentos personales del personal docente y alumnos matriculados en la Escuela.

Se cuenta con un Subdirector Pedagógico quien organiza al colegiado en el área didáctica y organizativa; cuenta con un Consejo Técnico Consultivo conformado por el director, 2 subdirectoras, 1 profesor de apoyo, 15 docentes frente a grupo, 2 profesores de inglés, 4 profesores de Educación Física, 1 profesor especialista del aula digital, 1 profesor de UDEEI, 4 personas de intendencia y 1 conserje.

f) Organigrama General de la Institución



g) Características de la población escolar

La población de la Escuela Niño Jesús Guarneros es muy numerosa, cuenta con 518 alumnos, con una organización de tiempo completo, cada grupo tiene un promedio de 35 alumnos por grupo, su nivel socioeconómico es medio bajo, la mayoría son amables, un 18% de la población tiene acciones disruptivas.

La población tiene que hacer un tiempo de traslado que oscila entre los 10 y 20 min. en un 80%; pues tienen que cruzar avenidas muy transitadas sobre todo en horas pico.

Ellos provienen de colonias como Morelos y Tepito conocidas por su alto índice de delincuencia, venta de artículos ilegales como armas y estupefacientes, la población de estas colonias en muchos casos tiene problemas de drogadicción y delincuencia.

Los principales problemas son el ausentismo, la impuntualidad, la irresponsabilidad, y la falta de límites. Estas problemáticas están originadas por la inestabilidad familiar, situación emocional y económica.

En cuanto al aprendizaje, el examen diagnóstico arrojó, una falta de comprensión en la lectura que practican, una lectura muy deficiente, por lo que las estrategias planeadas a nivel colegiado están centradas en subsanar este aprendizaje.

En general tienen buenos hábitos de alimentación no así de limpieza, existiendo la problemática de la pediculosis.

La Escuela tiene el servicio de comedor, ellos pagan de forma personal su alimento; por tal motivo un 95% de la población tiene buena estatura y peso.

Tiene un nivel cultural muy raquítrico pues sólo un 20% conoce un teatro o ha presenciado una obra de teatro; su concepto de música es muy limitado, los museos que en su mayoría conocen es el del Castillo de Chapultepec, y el museo de Historia natural.

h) Relaciones institución-padres de familia

Características generales de los padres de familia, que alteran positiva o negativamente nuestras aulas. En su mayoría son padres que ambos salen de casa para trabajar, consecuentemente los pequeños viven a cargo de un familiar; un abuelo, un tío o un vecino, personas que no tienen una autoridad moral como tal, sólo los “cuidan”, sin límites, ni responsabilidades, sin reglas de urbanidad.

La mayoría pertenece a familia funcional extensa, monoparental. El último grado de Nivel Educativo en los padres: el 3% de los padres son profesionistas, algunos otros cuentan con secundaria concluida, y su mayoría con preparatoria.

El 80% practica la religión católica, el 10% cristiana, y el restante no practican ninguna religión.

La mayoría tienen un trato respetuoso, pero también contamos con padres de familia altamente violentos que han llegado a la agresión física con los docentes y la Directora.

Los docentes manejan citatorios para poder hablar con ellos, en caso de haber necesidad.

El apoyo económico en base a cuotas voluntarias es casi nulo, pues no se exige la aportación.

i) Relación Escuela-Comunidad.

La relación con la comunidad es elemental, pues tiene autosuficiencia; ya que se cuenta con un sostenimiento público. Los vecinos llegan a tener disputas con Padres de Familia, pues no permiten el libre tránsito al entrar y salir.

La Alcaldía, apoya con diversos Programas a la Escuela, es así, como se cuenta con maya solar, comedor y aula de cómputo.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Tomando en consideración la experiencia de la práctica en el ejercicio de la enseñanza de una Lengua Extranjera se puede afirmar que uno de los principales obstáculos que enfrentan los profesores encargados de enseñar una Lengua Extranjera es la desmotivación del alumnado, debido a que pocos encuentran elementos que los ayuden a mantener la intención de prepararse en el idioma.

Esto a pesar de que muchas veces han escuchado el sermón mediático que el aprender idiomas abre la posibilidad de mejores empleos, al parecer los alumnos no han encontrado esa razón que los ayude a asumir de forma más real la actividad de poder aprender idiomas. Partiendo de ese fragmento vivido de realidad es que buscamos que a través de una metodología basada en el juego pueda servir no sólo de motivación sino más bien que el alumno encuentre gusto por la actividad, al grado de darse cuenta de que no es una tarea que suma trabajo, sino más bien algo divertido que le abona aprendizajes.

La práctica del juego representa una ventaja para ambos, en primer lugar, porque la actividad del juego es algo conocido por el niño, y en segundo lugar porque el docente fomentará la cohesión dentro del grupo, la creatividad, la expresividad y la competitividad propia del juego que avivará el interés del alumnado por practicarlo y, por ende, por aprender²³. Por lo tanto, es necesario definir una estrategia didáctica que permita desarrollar los aprendizajes en los alumnos a partir del juego y la motivación por el idioma.

La pregunta orientadora del presente trabajo se estructuró en los términos que a continuación se establecen.

¿Cuál es la estrategia didáctica que favorece la motivación para el aprendizaje del idioma inglés, de los alumnos del Segundo Grado de la Escuela Primaria “Niño Jesús Guarneros” de la Alcaldía Venustiano Carranza de la Ciudad de México?

1.4. HIPÓTESIS GUÍA DE TRABAJO DE LA INVESTIGACIÓN

La hipótesis central de la presente investigación es el hecho de que a través de técnicas basadas en el juego el alumno puede generar habilidades y competencias que le permitan aprender una Lengua Extranjera con mayor facilidad (inglés).

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que dan respuesta a la pregunta generada en el punto anterior es la base del éxito en la

²³ Sánchez, Silvia. 2016. “La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.”

construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia didáctica que genera motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en los alumnos del Segundo Grado de la Escuela Primaria “Niño Jesús Guarneros” de la Alcaldía Venustiano Carranza de la Ciudad de México; es el juego.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación forma parte de un vasto universo de información de ahí que sea completamente necesario marca lineamientos que ayuden a siempre tener presente lo que exactamente se pretende solucionar, de ahí que surjan primero las preguntas de investigación, en el caso de la investigación que proponemos son:

La pregunta general es:

¿De qué manera la implementación de actividades lúdicas posibilita el aprendizaje de una una Lengua Extranjera (LE) en alumnos de Segundo Grado de Primaria?

Y las preguntas subsecuentes son:

¿Cómo identificar la relación que existe entre el juego y la enseñanza-aprendizaje de una LE de la teoría histórico-cultural?

¿Cuáles son las ventajas de utilizar actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una LE en un aula de Educación Primaria?

Esta información nos llevó a desarrollar los siguientes objetivos:

1.5.1 OBJETIVO GENERAL:

Establecer una investigación documental que proporcione los sustentos teórico-metodológicos de que el juego es la estrategia didáctica que favorece la motivación para el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del Segundo Grado de la Escuela Primaria “Niño Jesús Guarneros” de la Alcaldía Venustiano Carranza de la Ciudad de México.

1.5.2 OBJETIVOS PARTICULARES

a) Establecer el protocolo de la investigación documental.

b) Analizar la relación entre el juego y los procesos de enseñanza-aprendizaje de una Lengua Extranjera de la teoría histórico-cultural.

c) Definir una estrategia didáctica a partir de la propuesta de actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una Lengua Extranjera en un aula de educación primaria.

1.6. ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo; que es documentar, en este caso, de índole educativa.

Es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a realizar posteriormente y que nos dirijan hacia la conclusión y profundidad de cada una de las reflexiones que nos permitan interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, con base a la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación estuvo sujeta a cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Así mismo, la reclamación de los materiales bibliográficos se realizó conforme a redacción de Fichas de Trabajo de conformación; Textual, Resumen, Paráfrasis, Comentarios y Notas principalmente.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones realizadas, las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.

Hacer énfasis ahora con la presentación de la propuesta de situación didáctica, basada en la experiencia del propio investigador como profesor de inglés en una Escuela Primaria Pública en México, tal y como se he señalado en la sección que antecede, por lo tanto, está dirigida a profesores que se encuentren en un espacio con características similares y con alumnos que oscilen entre los 7 y 8 años de edad aprendiendo la LE inglés.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

El sustento teórico-crítico base de esta investigación da origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales que se ubiquen conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Por tal motivo, se presentan a continuación los siguientes elementos conceptuales para su análisis.

2.1. EL APARATO CRÍTICO- CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

2.1.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es un elemento connatural al ser humano, está presente en todas las culturas y se puede utilizar de múltiples formas dependiendo de la edad en la que se practique. El juego posee un rol fundamental en el desarrollo psicológico e intelectual de los seres humanos durante su infancia, pues se le relaciona con el entretenimiento, con el

aprendizaje y también se le reconoce como actividad que permite al niño explorar y descubrir el entorno.

La práctica del juego es parte del proceso de aprender a socializar a superarse, a convivir, a vivir. Stuart Brown²⁴ asegura que, si jugar no fuera necesario, la selección natural ya habría eliminado esta actividad de la genética de los seres humanos. Según Selingson, 2016; Vygotsky, 2007 en este proyecto, con respecto al juego, los niños utilizan esta actividad como una técnica de aprendizaje y de interacción con su contexto.

El juego está relacionado con el contexto cultural en el que se desarrolla el niño, forma parte de su personalidad, constituye una fuente de primer orden a la hora de conocer y aprender un idioma nuevo. Algunos de los elementos permeados de cultura por los que el niño puede acercarse de manera lúdica a una lengua nueva son: la música, la poesía y las tradiciones orales. Dichas actividades resultan útiles para que el infante tenga contacto con el idioma haciendo uso de una poderosa herramienta con la que ya está familiarizado desde que nace: el juego.

Hay muchos autores que hablan del juego y algunas personas piensan que los juegos son un elemento indispensable en la vida de todos, especialmente un elemento preciso en la vida de los niños. La mayoría de los autores creen que el juego es una actividad innata, aparece de forma natural. Los niños interactúan con otros a través del juego y el entorno que los rodea, así que aprenden a afrontar los conflictos y entender el mundo que les rodea. Los niños a través del juego exploran y aprenden a comunicarse con los

²⁴ Brown, S. L., Vaughan, C. C., & Martí Pérez, N. (2010).). ¡A Jugar!: La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma. España: Urano.

adultos por primera vez, desarrollan su personalidad, mejoran sus habilidades sociales, inteligencia, resolución de conflictos, etc.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou, afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego²⁵”.

Desde un punto de vista etimológico, la palabra juego viene del latín “iocus” o “ludus” haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido.

Ortega Ruiz²⁶ facilita también una definición de Vygotsky (1934) acerca del juego, ésta afirma que Vygotsky definió el juego como: “Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo”. Como menciona el autor el juego también es una herramienta de comunicación e interacción que se da de manera natural en el momento en el que se lleva a cabo.

Otra manera de dar definición al juego se refiere a una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o

²⁵ THIÓ DE POL, C., FUSTÉ, S., MARTÍN, L., PALOU, S. y MASNOU, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. Barcelona España: Graó.

²⁶ ORTEGA RUIZ, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.

destreza, también se puede entender como una actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas.

En párrafos anteriores se han dado definiciones del juego, sin embargo, es complicado disponer de una definición única o generalizada sobre el mismo, aunque la mayoría de las definiciones coinciden en algunos aspectos como son la adquisición de aprendizaje a través de esta práctica y la forma innata que tenemos los seres humanos para la realización del juego y la espontaneidad con la que el ser humano puede realizarlo.

Ortega Ruiz afirma que, aunque para él una característica básica es la espontaneidad es necesario distinguir dos polos dentro del juego, “Un polo de actividad verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al yo por oposición al pensamiento “serio” que equilibra el proceso asimilador con un acomodo a los demás y a las cosas²⁷”.

Dentro del juego existe una parte que no es posible controlar, es espontaneo debido a la naturaleza humana y, por otro lado, la parte controlada que refiere a seguir las reglas dentro del juego.

Zabalza nos acerca a una definición del juego de Bruner quien describe el juego como: “Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con los deseos mientras que

²⁷ Ídem.

en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo²⁸.

La forma de expresar el juego es de alguna manera cómo se ve a la sociedad, es decir en el juego, cambiar al mundo de acuerdo a la visión personal.

Jugar como actividad existe en todos los humanos, generalmente se considera una práctica que va en contra del trabajo y, por lo tanto, está relacionada con el entretenimiento y la relajación.

La definición de López Rodríguez quién, a través del libro de Bañeres²⁹, se refiere al juego como: “Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.” Este afirma además que los niños se desarrollan completa y armónicamente todas sus habilidades y capacidades tanto individuales como sociales a través del juego.

La posibilidad que da el juego para obtener un conocimiento y para seguir reglas refiere la capacidad que se tiene como seres evolucionados de dar un sentido de aprendizaje al juego.

2.1.2. TEORÍAS DEL JUEGO

El juego es una de las actividades que el hombre utiliza para lograr un proceso de socialización y poder empezar a construir un entorno social, así como habilidades de

²⁸ ZABALZA, M. Á. (1987). Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid: Narcea.

²⁹ BAÑERES, D., y otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.

convivencia, que le permitan un desarrollo cordial “los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio para formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas³⁰” como lo menciona el autor, lo que abona personalidad y aprendizajes.

Algo que suma a la idea de la teoría del juego, es identificar que estas dinámicas o prácticas, son también evolutivas, pasan de ser actividades simples a volverse más complejas, pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo “más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo³¹” En las últimas décadas se les ha dotado de relevancia al juego dentro del proceso educativo como actividad que propicia el desarrollo integral del alumnado en cuanto a la construcción de su pensamiento, los autores destacan la importancia de los juegos no como un medio de diversión sino como una forma de impartir conocimiento, interesar y lograr que los alumnos piensen con cierta motivación³².

La teoría del juego de Vygotsky y Elkonin se centra en el juego simbólico para desarrollar la inteligencia en los niños. Su postura constructivista señala que el niño se sirve del juego para superar la zona de desarrollo actual y alcanzar la de desarrollo próximo. Vygotsky se apoya en la teoría de que el juego nace de los deseos y frustraciones de la

³⁰ Juan Bravo Raspeño. (2020). Teoría de los juegos. 2021, de Zona económica Sitio web: <https://www.zonaeconomica.com/teoriadejuegos/teoriadejuegos> (29/03/2021).

³¹ José Alberto Gallardo López. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. 2018, de universidad pablo de olavide Sitio web: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (29/03/2021).

³² Luis Ferrero De Pablo. (2004). El Juego y las matemáticas. España: la muralla.

infancia y es un motor para conseguir siempre más de lo que se tiene. Si todos sus deseos fueran satisfechos, no necesitaría recurrir al juego o a cualquier actividad lúdica y, por tanto, tampoco tendría la opción de evolucionar.

Por otro lado, en Elkonin se refleja una postura más social, puesto que se centra en las relaciones interpersonales como la esencia de las actividades lúdicas y, a su vez, estas interacciones determinarán las características de los juegos.

2.1.3. EL JUEGO COMO ELEMENTO QUE FAVORECE LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA

El juego ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica de descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales³³

Tabla 2. Aspectos más relevantes de las teorías expuestas sobre el juego³⁴

Teoría	Autor	Aspectos relevantes
Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles

³³ José Alberto Gallardo López. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. 2018, de universidad pablo de olavide Sitio web: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (05/04/2021).

³⁴ Ídem.

		El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.
Teoría del pre-ejercicio	Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	El desarrollo del individuo repite en muchos aspectos el desarrollo de la especie. La ontogenia es una recapitulación de la filogenia. El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.
Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

2.1.4. RAZONES POR LAS QUE EL NIÑO JUEGA

Los niños juegan porque las actividades divertidas le permiten estructurar y desarrollar su propia personalidad. La competitividad, la participación, la comunicación y la ilusión se van adaptando a las características de su personalidad. El niño siente deseo de tener el control y dominación total, establecer comunicación con los demás, y construir relaciones con las personas que lo rodean a través de su propio cuerpo, encontrar la posibilidad de realizar sus fantasías y deseos a través de actividades divertidas que lo definan como una verdadera expresión de su mundo.

El niño se ve beneficiado socialmente a través del juego cuando comparte; así como en el área afectiva ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el aspecto cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas.

Hay distintos tipos de juegos que benefician a los alumnos dependiendo de su edad.

“Existen diversas razones para usar al juego como un recurso educativo:

-El juego como recreo, durante el recreo al realizar juegos, los alumnos imaginan, inventan juegos, reglas, etc. y lo hacen de forma colectiva, contando y apoyándose en el otro y acordando con él el juego a iniciar. "Re-crear" significa reformar (en términos de lenguaje).

-El juego como excedente de energía, Spencer elabora su Teoría del excedente energético-basada en que, el individuo acumula grandes cantidades de energía que deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno”³⁵.

La función biológica del juego, el juego tiene como objetivo desarrollar instintos útiles en la vida, y el desarrollo de órganos e instintos que se atribuyen a la selección natural.

³⁵ José Alberto Gallardo López. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. 2018, de universidad pablo de olavide Sitio web: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (12/04/2021)

2.1.5. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Díaz ³⁶afirma que el juego depende de las cualidades que desarrollen, por ejemplo:

-Juegos Sensoriales, desarrollan uno o varios sentidos del ser humano, se caracterizan por promover uno o más sentidos.

-Juegos Motrices, ayudan a que los movimientos de los niños sean más maduros.

-Juegos de Desarrollo Anatómico, promueven la estimulación del desarrollo muscular y articular en el niño.

-Juegos Organizados, refuerzan el canal social y el emocional, en este tipo de juego puede implicarse la enseñanza.

-Juegos Pre deportivos, son todos los juegos que tienen como función el incremento de alguna destreza de diferentes deportes.

-Juegos Deportivos, tienen como objetivo el progresar en los fundamentos y reglamentos de algún deporte, así como la competencia, (ganar/perder).

Bequer, González y Plous³⁷ presentan otra clasificación de los juegos con base en distintos criterios como: edad, grado escolar, intensidad del movimiento, forma de participación, ubicación, característica y tipo. “Según la intensidad del movimiento, se dan

³⁶ Meneses Montero, Maureen; Monge Alvarado, María de los Ángeles. (2, septiembre, 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25, 113-124.

³⁷ Ídem

los juegos móviles (variedad de movimiento), inmóviles (predominio del trabajo mental y psíquico) y los transitorios (combinación de las dos características anteriores)”

2.1.6. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD LÚDICA

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza, como son:

La participación, este elemento es básico para atender a la diversidad en el aula, en el sentido en que la participación se realiza a través del juego sin reservas.

El dinamismo expresa el factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.

El entrenamiento puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego.

La interpretación de papeles, está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación, la modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.

La retroalimentación, que supone, la obtención de información, (su registro, procesamiento y almacenamiento),

Carácter problémico. En el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje, en el trayecto del juego aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problémicas.

La obtención de resultados concretos, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.

La competencia. Sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual.

La iniciativa y el carácter sistémico. Al ser una actividad independiente.

De acuerdo a Ortega, “la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia”³⁸.

2.1.7. LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EL JUEGO

Un objetivo metodológico que debe ser planteado como docentes es el juego que funciona como estrategia o recurso para la atención a la diversidad. Dentro de un aula existe diversidad de capacidades y características personales y de aprendizaje, de

³⁸ Ortega Ruiz Rosario. (1999). Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa. México: Díada Editora, S.L.

intereses y de maneras de relacionarnos, por lo tanto, debemos de aceptar y asumir a la diversidad como riqueza para acrecentar las habilidades en los alumnos y su aprendizaje. El juego además favorece la comunicación entre los alumnos y docentes, y entre los propios alumnos, es decir, es un recurso que favorece la atención a la diversidad, al dar respuesta a todos, mediante el juego todos los alumnos pueden demostrar de lo que son capaces, independientemente de cualquier discapacidad que cualquier alumno pueda tener, todos aprenderán en mayor o menor medida lo que se desea enseñar.

Es importante tener en cuenta los principios de la atención a la diversidad los cuales son:

La Educación Inclusiva lo cual significa, que todos los niño/as y jóvenes, con y sin discapacidad o barreras de aprendizaje, aprenden juntos en las diversas instituciones educativas regulares (preescolar, colegio/escuela, post secundaria y universidades) con un área de soportes apropiada.³⁹

Contrariamente a la modernidad, la inclusión es un objetivo difícil para lograr esta situación, en este caso, se deben adoptar algunas estrategias factibles en una etapa temprana.

La compensación, es tratar de alcanzar la igualdad de oportunidades con una enseñanza niveladora. Interculturalidad, en este principio se desea valorar las diferencias como un punto enriquecedor y favorece el espacio comunicativo, el descubrimiento mutuo, la adquisición de competencias interculturales, el mantenimiento de la lengua y la cultura.

³⁹ <https://www.gob.mx/conadis/articulos/que-es-el-programa-para-la-inclusion-y-la-equidad-educativa?idiom=es> (17/06/2020).

La normalización, lo cual es favorecer el encuentro entre personas con discapacidad con personas sin ellas, los cuales comparten y aprenden juntos, usando sus modos de relacionarse y sus modos de ser. Al mismo tiempo es ofrecer que personas con discapacidad se desenvuelvan tan normal como sea posible.

Es relevante que los docentes tomen en cuenta algunas recomendaciones cuando llevan a cabo juegos en el aula con alumnos con discapacidad como son: tomar en cuenta las habilidades de los alumnos, observar las señales de los alumnos durante el juego, proporcionar al niño espacio para el movimiento, para la exploración y para la iniciativa individual, dar secuencia a las actividades lúdicas, lo que ayuda a que el juego sea más placentero para los alumnos con discapacidad y así memoricen lo que se desea que los niños aprendan, animar la participación con el contacto visual y la comunicación directa.

Es también primordial que como docentes se utilicen algunas técnicas y estrategias para el incremento del aprendizaje a través de los juegos con alumnos con discapacidad, para así conseguir que todos los alumnos puedan jugar, algunas de estas pueden ser, el apoyo físico que es la máxima proporción de ayuda que necesita una persona para completar una tarea, el apoyo gestual que consiste en indicaciones físicas para que los alumnos observen e imiten, apoyo verbal son instrucciones sencillas de la palabra, el modelado lo cual consiste en el ejemplo físico de lo que se desea como docentes que los alumnos realicen, estos apoyos se pueden mezclar para una mejor asimilación de la instrucción, buscando la eliminación en otras palabras ir poco a poco eliminando estas técnicas y estrategias hasta que los alumnos logren comprender las instrucciones sin el uso de ningún apoyo.

2.1.8. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO

Los juegos didácticos son aquellos que poseen un fin educativo, estos poseen reglas y momentos de acción pre-reflexiva, así como, de simbolización o apropiación abstracta-lógica, el objetivo es que el jugador obtenga los aprendizajes esperados y al mismo tiempo fomentar la creatividad. Esta estrategia contiene una gran cantidad de objetivos los cuales están dirigidos a ejercitar habilidades en un área determinada.

Es relevante que como docentes conocer las destrezas que se pueden incrementar usando la estrategia del juego didáctico, entre ellas se encuentra la físico-biológica; socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Asimismo, es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de estudiantes.

Después de conocer la naturaleza del juego didáctico y sus elementos hay que preguntar como docentes que materiales son los necesarios para llevar a cabo cierto juego, de igual forma preguntarse cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo.

Un juego didáctico debe contener objetivos que ayuden a los docentes a establecer y alcanzar ciertas metas que se haya impuesto para el aprendizaje de los alumnos. Algunos de estos objetivos según Paula Chacón son ⁴⁰:

- Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.

- Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.
- Desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

El juego didáctico se distingue de los demás juegos debido a que tiene algunas reglas particulares para los mismos, las que condicionan la tarea docente, las que establecen la secuencia para desarrollar la acción, y las que prohíben determinadas acciones.

Es preciso que los docentes continuamente repitan las reglas de cada juego didáctico y que hagan saber a los alumnos que de no seguirse las reglas el juego que se esté llevando a cabo no tendrá sentido, de esta manera también se promueve el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros, cuando el docente observe que las reglas no se están siguiendo o el juego no está siguiendo su objetivo didáctico debe detener el juego y volver a explicar las reglas a fin de alcanzar las metas de aprendizaje

El tema de cada juego en el aula está relacionado directamente con los contenidos que se desean explicar.

Los juegos para que tengan un enfoque didáctico deben contener ciertas características, entre ellas se encuentran:

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas, limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Una edad específica.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.

De igual forma para que un juego se transforme en didáctico se deben considerar ciertos pasos, por ejemplo, establecer un objetivo del juego, planificar, diseñar un bosquejo, visualizar el material necesario y tenerlo a la mano, establecer reglas del juego precisas y claras, prevenir posibles problemas en el desarrollo del juego didáctico, imaginar el juego antes de realizarlo, ensayar el juego para verificar que se cumplan los objetivos didácticos, tomar nota de todas las áreas de oportunidad que existan en el juego, y una vez terminado el juego didáctico evaluar si se cumplieron los objetivos planteados para alcanzar los aprendizajes que se esperaban.

Previo al juego didáctico el docente debe⁴⁰ poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños. Una vez realizado el juego, debe

⁴⁰ ídem

realizarse un ensayo final, en el que se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y porqué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje, también es recomendable compartir experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación.

2.2. EL JUEGO Y EL PROGRAMA DE APRENDIZAJE DE INGLÉS DE SEGUNDO GRADO

Es relevante mencionar que aprender otro idioma desde niños trae múltiples beneficios, entre ellos se pueden mencionar el desarrollo de habilidades sociales, laborales y culturales y de salud ya que se ha demostrado que hablar una segunda lengua disminuye el avance de enfermedades como el Alzheimer.

Los beneficios que se pueden obtener al aprender inglés desde la infancia son a corto y largo plazo.

Los seres humanos al aprender inglés desde una edad temprana tienen la posibilidad de mejorar habilidades como desarrollar la memoria y otras habilidades cognitivas, mejorar el aprendizaje de otros idiomas y la capacidad de resolver problemas, ayuda a los niños a expandir sus horizontes, mejora la atención y el *multitasking*.

De acuerdo a British Council ⁴¹, “el cerebro de una persona bilingüe responde con mayor facilidad a ciertos estímulos que lo obligan a modificar su forma de comunicarse”.

De hecho, existen indicios de que esta ventaja cognitiva puede ser benéfica para otras actividades en las que son necesarias la concentración y la respuesta individualizada a ciertos estímulos, tal como lo publicó una investigación dirigida por la Dra. Peggy McCardle del Instituto Nacional de Salud de Estados Unidos”.

Por otro lado, cabe señalar que los Aprendizajes Clave para la educación integral ⁴² son la concreción del planteamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la Educación Básica actualmente. Dentro de estos aprendizajes esperados, tenemos lo siguiente:

⁴¹ Víctor Zamora. (2020). Razones por las que aprender otro idioma a temprana edad mejora el futuro de los niños. 23 de octubre, de British Council Sitio web: <https://www.britishcouncil.org.mx/blog/aprender-otros-idiommas-ninos> (26/04/2021).

⁴² Víctor Zamora. (2020). Razones por las que aprender otro idioma a temprana edad mejora el futuro de los niños. 23 de octubre, de British Council Sitio web: <https://www.britishcouncil.org.mx/blog/aprender-otros-idiommas-ninos> (26/04/2021).

LENGUA EXTRANJERA INGLÉS. PRIMARIA 2º.

CICLO 1. NIVELES DE DOMINIO Y COMPETENCIA			
Sensibilizar: es sensible ante la existencia de una lengua distinta a la materna y está familiarizado con ella; reacciona y responde a necesidades de comunicación básicas y personales en contextos rutinarios.			
Referencia común: MCER Pre A1 (Pre A1.3)			
Interpreta y responde a palabras aisladas y expresiones sencillas de uso rutinario y frecuente en interacciones sociales básicas propias de sus contextos cotidianos (escuela, hogar, comunidad). Responde con expresiones conocidas a modelos orales y escritos relacionados con necesidades de comunicación inmediata, con una finalidad y un propósito concretos. Dice información básica sobre sí mismo y sus contextos cotidianos, sigue y da instrucciones muy básicas relacionadas con sus contextos inmediatos. Se relaciona con otros y con la cultura mediante juegos y actividades lúdicas, empleando algunos recursos lingüísticos o no lingüísticos.			
LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS. PRIMARIA. 2º			
AMBIENTES SOCIALES DE APRENDIZAJE	Actividad comunicativa	Práctica social del lenguaje	Aprendizajes esperados
FAMILIAR Y COMUNITARIO	Intercambios asociados a propósitos específicos	Usa expresiones de saludo, cortesía y despedida en un diálogo.	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa intercambios de saludos, despedidas y muestras de cortesía en diálogos breves. • Asume el papel de receptor y de emisor para intercambiar saludos, muestras de cortesía y despedidas. • Participa en la escritura de normas de convivencia en el aula.
	Intercambios asociados a medios de comunicación	Produce señalizaciones para espacios públicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Examina señalizaciones. • Ensaya la expresión oral de indicaciones en señalizaciones. • Participa en la escritura de indicaciones.
FAMILIAR Y COMUNITARIO	Intercambios asociados a información de uno mismo y de otros	Intercambia información sobre datos personales.	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa la escritura de datos personales y pasatiempos. • Entiende preguntas sobre datos personales y pasatiempos. • Participa en la escritura de preguntas sobre datos personales y pasatiempos.
	Intercambios asociados al entorno	Entiende y registra información sobre localidades de la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora planos o croquis ilustrados. • Intercambia información sobre localidades de la comunidad. • Escribe información sobre la comunidad.
LÚDICO Y LITERARIO	Expresión literaria	Lee rimas y cuentos en verso.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora rimas y cuentos en verso, ilustrados. • Escucha y participa en la lectura de rimas y cuentos en verso. • Participa en la escritura de versos.
	Expresión lúdica	Cambia versos en un poema infantil.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora poemas infantiles ilustrados. • Participa en la lectura en voz alta de poemas infantiles. • Completa versos escritos.
	Comprensión del yo y del otro	Lee cuentos para comparar emociones.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora un libro de cuentos infantiles ilustrados. • Sigue la lectura en voz alta de un cuento. • Compara emociones suscitadas por la lectura de un cuento. • Participa en la escritura de enunciados.

Es así como, en el programa actual de Segundo Grado en los tres trimestres, el contenido es que los alumnos se relacionen con otros y con la cultura mediante juegos y actividades lúdicas, empleando algunos recursos lingüísticos y no lingüísticos.

Para el desarrollo del contenido anterior y conociendo los intereses de los alumnos de Segundo Grado, es favorable la estrategia, como medio para lograr un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, se establece como propuesta el diseño y la aplicación de actividades pedagógicas a partir del juego durante las clases, generando motivación e interés en los alumnos por aprender el idioma inglés.

⁴² Secretaria de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral lengua extranjera inglés. Ciudad de México: SEP.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

El juego es una estrategia didáctica que genera motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en los alumnos de Segundo Grado de Primaria.

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Para personas de todas las edades, hablar un segundo idioma es una habilidad importante. Durante mucho tiempo, la gente ha creído que los niños pueden aprender mejor un segundo idioma. De hecho, no es que los niños aprendan idiomas mejor que los adultos, sino que los adultos y los niños aprenden idiomas de manera diferente. Al comprender estas diferencias y hacer ajustes durante el proceso de aprendizaje, todos, independientemente de su edad, pueden dominar un segundo idioma.

Una de las razones por las que los niños parecen aprender un segundo idioma más fácil que los adultos se debe a la diferencia en los niveles de capacidad entre adultos y niños. Los niños tienen un vocabulario reducido y es fácil aprender expresiones suficientes en

un segundo idioma para expresar sus necesidades. En comparación con los niños, los adultos tienen un vocabulario más amplio y formas más complejas de pensar y comunicarse. Esto significa que se necesita más tiempo para adquirir la capacidad de comunicarse de manera eficaz en un segundo idioma.

En los primeros años de vida, el entorno emocional de los niños es tan importante como su entorno físico. Los niños pequeños aprenderán con audición, atención, felicidad y seguridad, lo cual es esencial para cualquier aprendizaje en esta etapa (incluido el aprendizaje de otro idioma).

Por el contrario, es la ocurrencia de interacción, especialmente en actividades dirigidas por niños o sus compañeros, lo que puede fortalecer y expandir el desarrollo del lenguaje de los niños al apoyar la comunicación real y significativa en su contexto. En las condiciones adecuadas, los niños aprenderán más.

Es a partir de la experiencia que se vivió en el grupo de Segundo A de la Escuela Primaria “Niño Jesús Guarneros”, en la Alcaldía Venustiano Carranza de la Ciudad de México en el año en curso 2020-2021; en que la falta de motivación por aprender una segunda lengua como es el inglés generó implementar estrategias innovadoras para los niños con el propósito de promover el aprendizaje del inglés.

Estas estrategias fueron planeadas a partir de cumplir objetivos pedagógicos de acuerdo al programa actual de Segundo Grado en el área de inglés; así como el considerar la edad promedio de los alumnos, el ambiente social y la influencia de los medios digitales.

Específicamente en este grupo de Segundo “A”, se recurrió al uso de juegos dentro del aula; que además de apoyo al cumplimiento de los objetivos pedagógicos, fue una herramienta viable contra la falta de motivación, al ser una estrategia útil que promueve la atención en el aprendizaje de un segundo idioma.

Al llevar a cabo diferentes juegos con la temática específica de “las partes de la casa”; se logró establecer la motivación en los alumnos para obtener el aprendizaje esperado, lo cual generó un ambiente de interés y curiosidad por aprender acerca del tema, permitiendo el desarrollo efectivo del proceso enseñanza-aprendizaje.

3.3. ¿A QUIÉN FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?

El juego puede tener un impacto positivo en la adquisición de un segundo idioma. Aprender un segundo idioma es de una fundamental importancia en nuestra sociedad y como resultado de la implementación de juegos en el aula, el profesor tiene una herramienta para inspirar a sus alumnos para que ellos expresen sus sentimientos de una manera interesante, al mismo tiempo se crea un ambiente recreativo en el salón de clases.

El juego, como estrategia didáctica, favorecerá directamente a los alumnos de Segundo Grado dentro del aula; y, de manera indirecta a toda la comunidad educativa, generando un ambiente propicio, para un desarrollo efectivo del proceso enseñanza aprendizaje.

3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA

La implementación de esta propuesta se llevará a cabo dentro de aula del Grupo de Segundo grado “A”, de la Escuela Primaria “Niño Jesús Guarneros” de la Alcaldía Venustiano Carranza de la Ciudad de México. Se cuenta con la aprobación de las autoridades correspondientes, con el propósito siempre de mejorar el proceso de aprendizaje en los alumnos.

Cabe señalar, que tanto la Dirección de la Escuela como la Supervisión Escolar se caracterizan por el gran compromiso que asumen ante la Comunidad Escolar. México requiere un mejoramiento, tanto en la calidad como en la calidez de la educación; y las instancias correspondientes dentro de esta Escuela, han mostrado la responsabilidad requerida para asumir este compromiso, con decisión y determinación.

Para lograr la motivación del aprendizaje del idioma inglés esta propuesta se implementará al menos una vez; brindando el tiempo y el espacio a las actividades planeadas, para llevar a cabo el ejercicio del juego dentro del aula, cubriendo los aprendizajes esperados, dentro del programa actual de Segundo Grado en el área de inglés.

3.5. LA PROPUESTA

La propuesta didáctica se titula “Las partes de la casa” y se impartirá en la asignatura de inglés. Se han previsto cinco sesiones con una duración de 50 Min, por sesión para

desarrollarla, con una tarea final en torno a la cual girarán el resto de las sesiones. Todas las instrucciones de los juegos llevados a cabo serán proporcionadas a los alumnos mediante textos sencillos e imágenes, junto con una explicación. Los textos se archivarán en un portafolio específico, para que, al finalizar cada lección, los alumnos tengan un portafolio de juegos al que podrán recurrir cuando deseen ponerlos en práctica.

3.5.1. Título de la propuesta:” Las partes de la casa”

El juego es una estrategia didáctica que favorece la motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en los alumnos de Segundo Grado de Primaria.

3.5.2. Objetivo General

Favorecer la motivación para el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de Segundo Grado de Primaria a través de la práctica del juego; como una estrategia didáctica e innovadora, que permite cumplir actividades a las nuevas necesidades de los alumnos.

3.5.3. Alcance de la Propuesta

Este proyecto tendrá un impacto en el desarrollo de vocabulario y gramática de la lengua extranjera inglés en estudiantes de segundo grado. La propuesta didáctica podrá ser replicada en escenarios o contextos que sean similares al descrito en esta tesina. Los estudiantes serán capaces de utilizar el vocabulario y las estructuras planteadas en la propuesta a través de las cuatro habilidades (listening, speaking, reading, grammar).

3.5.4. Temas Centrales que construyen la propuesta

Situaciones Didácticas para realizar juegos didácticos favoreciendo la motivación para el aprendizaje del idioma inglés de los alumnos de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Escuela “Niño Jesús Guarneros” de la Alcaldía Venustiano Carranza en la Ciudad de México.

A partir de realizar diversas actividades, utilizando algunos recursos lúdicos dentro del aula como los juegos; llevarán a cabo diferentes ejercicios que envolverán juegos con algunas temáticas que promuevan el aprendizaje esperado para cada sesión; utilizando las siguientes actividades:

- La temática a abordar partes del hogar (Parts of the house) y vocabulario básico referente a la casa (Basic Vocabulary related to the house).
- Utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (escucha activa, lenguaje no verbal, ilustraciones y soportes digitales).
- Movilización y uso de información previa sobre tipo de tarea y tema.
- Acercamiento al ritmo y sonoridad de la lengua a través de rimas, retahílas, trabalenguas, canciones, adivinanzas, series de dibujos animados, etcétera.

Se integra un ejemplo de la Situación Didáctica que se implementara durante la aplicación de la estrategia.

Comenzar valorando los conocimientos previos en la sesión inicial y todas con un motor común: una tarea final o final task en torno a la cual se estructurarán el resto de las sesiones.

A continuación, se presenta dicha estructura

CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	CLASE 5
<i>¡Encuentra tu pareja!</i>	Simón dice	Wheel of rooms	Construye la frase	Tarea final Maqueta de tu hogar o de una parte de tu casa.

- **Clase 1: ¡Encuentra tu pareja! Find your match!**

Contenidos a trabajar: Target Language, hoy se trabajan con los siguientes inputs relativos a las partes del hogar.

ENGLISH	ESPAÑOL
Bathroom	Baño
Bedroom	Recámara
Dining room	Comedor
Kitchen	Cocina
Living room	Sala

Objetivo: La actividad está encargada de medir los conocimientos previos del alumnado. Tiene como objetivo que los alumnos puedan usar el idioma a través de sencillas estructuras orales, es decir, proporcionar un contexto donde usar el vocabulario relativo a las partes de la casa.

Preparación: En la preparación previa de la clase, se deben pegar en el pizarrón tarjetas de cartulina con las cinco palabras que hoy forman nuestro target language (TL en adelante) en inglés, de forma que permanecerán visibles desde el comienzo de la clase.

Presentar a los estudiantes una “bolsa mágica” o “magic bag” donde previamente se habrán introducido tarjetas con las imágenes correspondientes a las cinco partes del hogar que están expuestas en el pizarrón.

Pedir a los niños que se acerquen voluntariamente a sacar las tarjetas de la bolsa e intentar recordar el nombre de cada parte (algunas las conocerán de años anteriores) y, sino, ayudar a recuperar el conocimiento previo. Una vez averigüen el nombre de la parte de la casa, pegarán la imagen al lado de la palabra correspondiente en el pizarrón. Así proceder hasta agotar las cinco tarjetas, que permanecerán visibles con sus respectivas parejas (imagen y palabra) durante toda la sesión.

Desarrollo: Durante la explicación de las normas del juego, utilizar imágenes en tarjetas para acompañar las instrucciones, para que sirvan como refuerzo al mensaje oral del docente.

Dividir la clase en dos grandes grupos: uno queda de espaldas al pizarrón y otro de frente, de manera que pueda ver las parejas de tarjetas pegadas en la primera actividad. Repartir pequeñas tarjetas a todos los alumnos: al grupo de cara al pizarrón, se le dan tarjetas con las imágenes de las partes del hogar, mientras que al que está de espaldas, se les dan las palabras. El juego consiste en que los alumnos encuentren su pareja: palabra e imagen. Se les proporciona una estructura simple para hacerlo. Los niños que tienen tarjeta con palabra, deberán preguntar a sus compañeros con imagen:

- Is that a bedroom? - Is that a kitchen?

Y los niños con la imagen, que pueden comprobar en caso de dudas la palabra correcta en el pizarrón, responden:

- Yes it is. - No, it is not.

Los alumnos que encuentren su pareja en primer lugar, serán los ganadores y se llevarán imágenes con mensajes motivadores como premio. Repetir la actividad y cambiar posiciones de los grupos, para que ambos practiquen las dos estructuras comentadas.

Los últimos minutos de la clase se destinan a la autoevaluación. Preguntar a los alumnos ¿Qué aprendimos el día de hoy?, (what did you learn?).

De esta forma se habrán trabajado las siguientes habilidades:

Listening: especialmente en la primera parte de la clase, nombrando el TL y en la parte final, en las interacciones.

Reading: gracias a las tarjetas con el nombre de las palabras.

Speaking: a través de un contexto situacional que facilita la práctica de la lengua en uso, en este caso, el juego y la misión de encontrar pareja, que promueve las interacciones orales entre alumnos.

- **Clase 2: Simón dice... (Simon Says...)**

La sesión se desarrolla con una versión del juego “Simón dice...”, con lo que es necesario trabajar con el grupo en su totalidad y con los alumnos formando un círculo. Previamente,

haber dispuesto las mesas para dejar el suficiente espacio libre en el aula y asegurarse de que las tarjetas de imágenes y palabras utilizados la clase pasada vuelven a estar en el pizarrón.

Primero hacer un repaso de todo el vocabulario trabajado en la clase anterior. Para ello, pegar en el pizarrón una lámina con las partes de la casa (solamente los dibujos sin incluir el nombre de cada cuarto de la casa), pedir a los alumnos que, de uno en uno, se sitúen en el centro del círculo y señalen partes de la casa que se encuentran en la lámina del pizarrón, los demás alumnos dirán el nombre del sitio en inglés. Finalizado el repaso, explicar las reglas del juego, apoyándose en la lámina y el lenguaje corporal.

Quitar la lámina y colocar las tarjetas utilizadas la clase anterior en el pizarrón, dejando ver únicamente el dibujo de cada parte de la casa. Pedir a los alumnos que toquen distintas tarjetas, pero ellos sólo deberán obedecer si la orden va precedida de "Simon says touch the... (Simon dice toquen el...)" Algunas veces la orden simplemente será "touch your... (toquen su...)" o "kitchen (cocina)" para probar a los niños. Este es un excelente juego para trabajar con el método de Total Physical Response (TPR), respuesta física total ya que los alumnos reciben una orden de forma oral y muestran entendimiento respondiendo de manera corporal. Se jugarán un par de rondas sin ser eliminatorias, después, los niños que fallen deberán sentarse en el mismo círculo hasta que quede un ganador, que recibirá un diploma creado para la ocasión.

Si los niños que han sido eliminados se sienten suficientemente motivados para ser ellos quienes den las órdenes, podrán sustituir al profesor, rotándose para liderar el juego. Finalizado el juego de "Simon Says", el siguiente juego será un Bingo con la temática de

las partes de la casa, usando las tarjetas de la sesión anterior y la bolsa mágica. Se tomarán una serie de imágenes de las partes de la casa y los alumnos deberán escribirlas correctamente en sus cuadernos. Se hará una corrección en común de todas las palabras y los ganadores recibirán calcomanías motivadoras como premio. Los últimos minutos de la clase se destinarán a la autoevaluación. Preguntaremos a los alumnos ¿qué aprendiste hoy?, (what did you learn?).

¿Qué habilidades se han trabajado?:

Listening: especialmente en la primera parte de la clase, gracias al juego de “Simon says” y también en la parte del Bingo, al escuchar el nombre de las partes del hogar.

Speaking: aunque en esta sesión no se da prioridad a las emisiones verbales de la TL se practicará por parte de aquellos niños que den las órdenes en el juego de “Simon says”.

Writing: en la parte del Bingo, al escribir en sus cuadernos.

Reading: en la parte de la corrección de las palabras del Bingo.

- **Clase 3: Rueda de cuartos (Wheel of rooms)**

Previamente, para preparar la clase pegar las tarjetas que se han utilizado en las clases pasadas (tanto la imagen como la palabra) en el pizarrón, procurando dejar un espacio extra para agregar más palabras debajo de cada tarjeta. Además, se debe acondicionar el espacio, mover las mesas de modo que haya suficiente espacio para trabajar en equipos de 4 ó 5 niños. Elaborar con ayuda de cartón, pintura y marcadores una rueda

de cartón. Debe tomar un trozo de cartón y cortarlo en forma circular, dividir la rueda en varias rebanadas con un marcador.

Cada rebanada o sección debe ir pintada con un color diferente, en cada sección escribir el nombre de una de las piezas del hogar que se han estado revisando en clases anteriores. Colocar la rueda encima de otro círculo hecho de cartón y unir en el centro, para que la rueda pueda girar, colocar un puntero en el círculo exterior. El objetivo del juego es que por equipos y en turnos hagan girar la rueda para elegir una habitación y, dependiendo de esta habitación, proporcionar nuevo vocabulario a cada espacio del hogar. De esta forma se gira la rueda hasta que el nuevo vocabulario se agote y quede anotado en la pizarra.

Vocabulario a utilizar:

ENGLISH	ESPAÑOL
Bathroom	Baño
Bathtub	Tina de baño
Brush	Cepillo
Shower	Regadera
Toilet	Inodoro
Towel	Toalla
Bedroom	Recámara
Bed	Cama
Lamp	Lámpara
Blanket	cobija
Dresser	Tocador
Pillow	Almohada
Dining room	Comedor
Table	Mesa
Chair	Silla
Dish	Plato

Fork	Tenedor
Spoon	Cuchara
Kitchen	Cocina
Stove	Estufa
Blender	Licuada
Dish drainer	Escurreidor de platos
Microwave	Microondas
Fridge	Refrigerador
Living room	Sala
Armchair	sillón
Bookcase	Biblioteca
Couch	sofá
Picture	Cuadro
Televisión	televisor

Posteriormente proporcionar a los alumnos la hoja de trabajo o Worksheet que se incluye en el anexo 1 de esta tesina. Esta hoja contiene una sopa de letras para que los estudiantes encuentren en ella el vocabulario que se les ha proporcionado de nuevo. Finalmente, retirar las tarjetas del pizarrón, se hace una rueda con los alumnos e invitar o seleccionar a 9 de ellos para girar la rueda de cartón. Según el cuarto que marque la rueda el alumno debe decir un elemento que se encuentre dentro de la habitación señalada por la flecha. Sino recuerda invitar a los estudiantes a participar compartiendo en voz alta alguno de los elementos vistos en clase.

Los últimos minutos de la clase se destinan a la autoevaluación. Preguntar a los alumnos ¿qué aprendiste hoy?, (what did you learn?).

¿Qué habilidades se han trabajado?:

Listening: Durante la primera parte de la clase el estudiante escuchó cada parte de la casa y sus elementos conforme la rueda iba marcando cada uno.

Speaking: El último ejercicio en el que se invita a los estudiantes a compartir sus aprendizajes propicia que el niño exprese de manera verbal su conocimiento con los demás.

Writing: Esta clase no está considerada para trabajar sobre writing porque es la primera exposición que el niño tiene con el nuevo vocabulario.

Reading: Al encontrar las palabras en la sopa de letras.

Anexo 1

Parts of the house

Instructions: Find the words of the list in the soup, use a different color for each word

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

ARMCHAIR
BATHROOM
BATHTUB
BED
BEDROOM
BLANKET
BLENDER
BOOKCASE
BRUSH
COUCH
DINING
DISH
DRAINER
DRESSER
FORK
FRIDGE

KITCHEN
LAMP
LIVING
MICROWAVE
PICTURE
PILLOW
ROOM
SHOWER
SPOON
STOVE
TABLE
TOILET
TOWEL

- **Clase 4: Construye la frase (Build the sentence).**

El target language (TL) específico de esta sesión son las preposiciones in, under y over. La clase está inspirada en la metodología Montessori para enseñar a leer a base del uso de palabras completas, percibidas de forma unitaria, escritas en tarjetas de diferentes colores en función del tipo de palabra.

El objetivo principal es escribir estructuras simples relacionadas con la temática de la unidad didáctica, las partes del hogar, y, para ello, se utiliza siempre al mismo formato:

Artículo + elemento del hogar + verbo + preposición + artículo + parte o pieza del hogar

Ejemplos:

- The television is on the table. –La televisión esta sobre la mesa
- The brush is under the bed. – El cepillo esta bajo la cama
- The spoon is in the kitchen. – La cuchara esta en la cocina

Cada tipo de palabra tendrá un color, dependiendo de su función, por ejemplo: naranja para los artículos, rosa para el elemento del hogar (sustantivos), verde para los verbos y azul para las preposiciones (in, on y under), de manera que la estructura que deben seguir los alumnos siempre será la siguiente:

Naranja + rosa + verde + azul + naranja + rosa.

Previamente, elaborar o imprimir una lámina grande con las partes del hogar incluyendo objetos del vocabulario nuevo, cuidando ubicarlos en lugares donde los niños puedan

utilizar las preposiciones a abordar. Dividir la clase en cuatro grupos de seis personas y a cada uno de ellos repartir tarjetas con las que formar diferentes oraciones. Se trata de usar correctamente las tres preposiciones con las que vamos a trabajar, in (en), on (sobre) y under (debajo), de manera que, una vez terminen de formar las oraciones, cada grupo expondrá la suya delante de sus compañeros, (cada niño sosteniendo una de las tarjetas). Para no recurrir al español en la corrección, dibujar en una el significado de cada frase para que los propios alumnos decidan si es correcta o no. Es decir, si la frase es “the bed is under the bathroom (la cama está bajo el baño)” será incorrecta, puesto que su significado es falso, y tendrán la oportunidad de cambiarla, o bien cambiar la tarjeta de la preposición o de alguno de los sustantivos. Aquellas oraciones correctas, se escribirán en el pizarrón y también en los cuadernos de trabajo de cada alumno.

Los últimos minutos de la clase se destinan a la autoevaluación. Preguntar a los alumnos ¿qué aprendiste hoy?, (what did you learn?).

¿Qué habilidades hemos trabajado?:

Writing: en la composición de las oraciones.

Reading: también en la composición y corrección de las oraciones.

Speaking: al exponer en voz alta las oraciones construidas.

- **Clase 5: Maqueta de tu hogar o de una parte de tu casa. (Showing your favorite part of the house).**

Desde la clase 1 informar al estudiante sobre el producto final a entregar durante la quinta clase que es una maqueta con una de las secciones que conforman la casa y los objetos relativos a ella. El estudiante puede escoger la sección que más le guste, de esta forma utilizará el vocabulario visto a lo largo de las clases.

Cada estudiante contará con 5 minutos para presentar la maqueta de su hogar, con la sección particular que haya escogido, ante el grupo. Para iniciar anotar en el pizarrón frases y palabras que los alumnos conocen, según el nivel de dominio que poseen, para favorecer la expresión oral del estudiante como: My favorite part of the house is (mi parte favorita de la casa es) / in, on, under / colors (blue, pink, red, black, brown, green, yellow, purple).

Posteriormente, utilizar un dado para definir los turnos de los estudiantes, invitando en tandas de dos, y permitiéndoles escoger el número del dado. Pasa primero quien obtenga el número mayor en el dado (6).

Una vez que todos los estudiantes hayan presentado, por parejas, hacer un intercambio de maquetas, y permitir a los estudiantes conversar sobre las partes de la casa en inglés que tiene la maqueta de su compañero(a).

Al finalizar votar por las mejores 3 maquetas y otorgar un premio o reconocimiento a los ganadores, y una constancia de participación o reconocimiento a los demás estudiantes para evitar que los niños puedan sentirse relegados.

¿Qué habilidades se han trabajado?:

Speaking: al exponer en voz alta las oraciones construidas.

3.5.5. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
Pizarrón	Pizarrón	Cartón	Poster Partes de la Casa	Maqueta
Tarjetas	Tarjetas	Pintura	Tarjetas	
Bolsa Negra	Bolsa Negra	Marcadores		
	Poster Partes de la Casa	Copias Sopa de Letras		

3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

- Identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente.
- Reconocer y utilizar un repertorio limitado de léxico oral de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con las propias experiencias, necesidades e intereses, en este caso, las partes del cuerpo.
- Estándares de aprendizaje evaluables.

- Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).
- Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.

Se espera que el estudiante domine vocabulario esencial sobre las partes del hogar y sus objetos. Se anexa la rúbrica para guiar la docente en la evaluación de las habilidades a desarrollar por el alumno.

Rúbrica 1

CLASE	Habilidades a desarrollar	NIVELES DE DESEMPEÑO		
		Excelente	Óptimo	No apto
1	Comprensión auditiva y comprensión lectora			
2	Adquisición de vocabulario y escritura en inglés			
3	Expresión oral, fluidez en la lengua extranjera			
4	Expresión oral uso correcto de preposiciones			
5	Expresión oral, gramática al formular oraciones y comprensión auditiva			

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Lo que se espera con la propuesta, es que los alumnos de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Escuela “Niño Jesús Guarneros”, de la Alcaldía Venustiano Carranza en la Ciudad de México, es favorecer la motivación para el aprendizaje del idioma inglés que permita el desarrollo de un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje a través de juegos didácticos, ya que la falta de motivación por el contexto familiar y escolar, son una barrera para lograr un aprendizaje significativo. La intención principal es favorecer el desarrollo integral de los alumnos.

Ya que, la motivación para el aprendizaje del idioma inglés permite la posibilidad de un óptimo ambiente de aprendizaje. Se tiene la expectativa de brindar a los alumnos un entorno propicio para su aprendizaje con juegos que motiven el aprendizaje de un segundo idioma, inglés.

Esto se logrará, mediante la realización de actividades lúdicas variadas entre las que se incluyen el juego. Considerando el juego didáctico como actividades con la finalidad de enseñar a los niños un tema específico y darles las habilidades necesarias para estudiar que —como se mencionó anteriormente—, es una forma de educación que consiste en aprender jugando.

Desde el punto de vista pedagógico, el Programa actual de Segundo Grado en el área del inglés, tiene como uno de los objetivos, que los alumnos puedan relacionarse con otros y con la cultura mediante juegos y actividades lúdicas empleando algunos recursos lingüísticos y no lingüísticos.

Siendo indispensable el reconocer el vocabulario sugerido, frases, contexto del tema, pronunciación, uso del vocabulario y sus variaciones. Se espera que esto se practique dentro de los diferentes juegos, siendo un ejercicio excelente, en el que se utiliza lo mencionado.

Puntualizando, que los juegos didácticos no sólo servirán como distracción, esparcimiento y demás; también será una herramienta viable para la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje, al ser una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

CONCLUSIONES

A lo largo de este proyecto se realizó un análisis del uso del juego en la Educación desde un punto de vista teórico y práctico. Durante el proceso de investigación, se destaca la enorme diferencia existente entre las diversas reflexiones y teorías realizadas por psicólogos, sociólogos y pedagogos referentes al uso del juego en el aula para la enseñanza de una LE. También contrasta la escasa puesta en práctica de dichos postulados en los salones de clase.

Asimismo, la población se ubica en un medio económico precario, siendo catalogada como escuela con un nivel de marginación bajo, en estas circunstancias, tanto el padre como la madre salen de casa a trabajar, dejando encargados a los pequeños, en ocasiones con algún familiar, resultandos carentes de una figura de autoridad que establezca límites, generando una Educación deficiente.

Las actividades más impactantes en la población escolar son las acciones delictivas y el alto comercio de estupefacientes, siendo los niños víctimas de tutores delincuentes y altamente violentos, lo cual repercute dentro de las aulas del Centro Educativo de forma alarmante.

Es así, que se viven acciones violentas dentro del aula, ignorando la autoridad del profesor a cargo, se han enfrentado agresiones físicas, verbales, amenazas de muerte,

incluyendo a las instancias directivas, generando un riesgo para la integridad física de alumnos, profesores y padres de familia.

Por otro lado, en el **Capítulo 2**, se argumenta con bases teóricas sobre la importancia de que exista dentro del aula, la motivación a través de los juegos para el aprendizaje del idioma inglés, para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos. Se habla sobre el rol del juego y el aprendizaje y cómo el juego didáctico mejora el aprendizaje de un segundo idioma. Desde el punto de vista pedagógico, el Programa actual de Segundo Grado en el área de inglés, tiene como uno de los objetivos que los alumnos se relacionen unos con otros y con la cultura mediante juegos y actividades lúdicas, empleando algunos recursos lingüísticos y no lingüísticos.

Por lo tanto, en el **Capítulo 3** se propone utilizar el *juego* como una estrategia didáctica innovadora para generar motivación para el aprendizaje del idioma inglés, en los alumnos de Segundo Grado.

Esta investigación concluye que jugar es una actividad de enorme riqueza para la enseñanza de una LE, los niños a través del juego pueden utilizar sus recursos mentales, pero también pueden recurrir al componente corporal para acompañar el proceso. Esto facilita que el niño relacione los contenidos con la realidad y que el aprendizaje sea experiencial. Por otro lado, el uso del juego tiene un componente muy ventajoso y es la posibilidad de trabajar tanto en grupos de distintos tamaños como de forma individual, adaptándose a los requisitos de la clase. En la enseñanza de un segundo idioma, los alumnos tendrán la oportunidad de poner en práctica lo aprendido con más frecuencia que con una metodología tradicional, pues lo necesitarán para cumplir con los objetivos

marcados. Esa tesina supone un aporte dentro de la línea de investigación que según el enfoque seleccionado por otros investigadores e interesados en el tema podrá ampliarse.

BIBLIOGRAFÍA

BAÑERES, D., y otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó

BROWN, S. L., VAUGHAN, C. C., & MARTÍ PÉREZ, N. (2010). ¡A Jugar!: La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma. España: Urano.

CORRAL RUSO, ROBERTO. 2014. Historia de la Psicología: apuntes para su estudio. 2aed ed. La Habana: Félix Varela.

GISPERT, CARLOS. 2000. Enciclopedia de la psicopedagogía: pedagogía y psicología. Barcelona: Océano.

GREGORIO FINGERMAN. (1970). psicotécnica y orientación profesional. Buenos Aires: El Ateneo.

JUAN BRAVO RASPEÑO. (2020). Teoría de los juegos. 2021, de Zona económica

JOHN-STEINER, VERA, Y HOLBROOK MAHN. 2011. "Sociocultural approaches to learning and development: A Vygotskian framework". *Educational Psychologist* 31(3–4):191–206. doi: 10.1080/00461520.1996.9653266.

JOSÉ ALBERTO GALLARDO LÓPEZ. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. 2018, de universidad pablo de olavide

LABRADOR, M. Y MOROTE, P (2008). El juego en la enseñanza de ELE. pdf 12 de noviembre del 2020].

LUIS FERRERO DE PABLO. (2004). El Juego y las matemáticas. España: la muralla.

MAHN, HOLBROOK. 2012. "Vygotsky and Second Language Acquisition". en The Encyclopedia of Applied Linguistics. American Cancer Society.

MARTÍN, CARLOS, Y JOSÉ I. NAVARRO. 2010. Psicología de la educación para docentes. Madrid: Pirámide.

MENESES MONTERO, MAUREEN; MONGE ALVARADO, MARÍA DE LOS ÁNGELES. (2, septiembre, 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25, 113-124.

MOYLES, JANET R. 1990. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Morata.

ORTEGA RUIZ, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.

ORTEGA RUIZ, R. (1999). Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa. México: Díada Editora, S.L.

PAULA CHACÓN. (diciembre 2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Nueva aula abierta, 16, 8.

SÁNCHEZ, SILVIA. 2016. "La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera."

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral lengua extranjera inglés. Ciudad de México: SEP.

SEP. 2016. Propuesta Curricular para la educación obligatoria 2016. Secretaría de Educación Pública.

THIÓ DE POL, C., FUSTÉ, S., MARTÍN, L., PALOU, S. y MASNOU, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. Barcelona España: Graó.

ZABALZA, M. Á. (1987). Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Madrid: Narcea.

REFERENCIAS DE INTERNET

<https://www.google.com/maps/place/México>

<http://www.redalyc.org/pdf/401/40113786001.pdf> (23/09/2019).

<http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html>

<https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-venustiano-carranza-ciudad-de-mexico>

http://www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_Venustiano_Carranza

<https://economipedia.com/definiciones/medios-de-comunicacion.html>

<http://www.municipios.mx/distrito-federal/venustiano-carranza/www.paot.org.mx/centro/programas/delegacion/venusti.html#vivienda>

<https://www.evalua.cdmx.gob.mx/storage/app/media/invyest/INFANCIAS%20EN%20LA%20CIUDAD%20DE%20MEXICO%202020.pdf> (02/05/2020).

<https://escuelasmex.com/municipio/venustiano-carranza-ciudad-de-mexico>

<https://www.google.com/maps/place/Escuela+Primaria+Ni%C3%B1o+Jes%C3%BAs+Guarneros/@19.4453827,->

[99.1157246,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x85d1f94f8d2b95d5:0x93600b856cb0be34!8m2!3d19.4454374!4d-99.1138047](https://www.google.com/maps/place/Escuela+Primaria+Ni%C3%B1o+Jes%C3%BAs+Guarneros/@19.4453827,-99.1157246,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x85d1f94f8d2b95d5:0x93600b856cb0be34!8m2!3d19.4454374!4d-99.1138047)

<https://www.gob.mx/conadis/articulos/que-es-el-programa-para-la-inclusion-y-la-equidad-educativa?idiom=es>

<https://www.britishcouncil.org.mx/blog/aprender-otros-idiomas-ninos>

<https://oupeltglobalblog.com/tag/alex-hammond/>).

<https://www.zonaeconomica.com/teoriadejuegos/teoriadejuegos>

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07>.