

**UNIVERSIDAD LA SALLE
CARRERA DE EDUCACIÓN**



**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA
INGLÉS EN EL MÓDULO TOP NOTCH 1-2 CON ESTUDIANTES DE
LA SUCURSAL EJECUTIVOS TURNO TARDE DEL CENTRO
BOLIVIANO AMERICANO”**

Tesis presentada para la obtención del Grado de
Licenciatura en Educación

Postulante: Ayda Alcón Jiménez

Tutora: Mg. Ed. Aymara Morales Herrera

La Paz- Bolivia

2019

Dedicatoria

Quiero dedicar la presente tesis a mi querido hijo Matias, que me dio fuerzas desde un principio para alcanzar mis metas y no desistir.

Tambien a mi familia por el apoyo brindado hasta la culminación de la carrera y mi padre Carlos que me apoyó desde el inicio y ahora goza de paz junto a Dios.

Agradecimientos

Gracias a toda mi familia que siempre me dio su apoyo para culminar las metas que me propuse, alentando la esperanza de conseguir mis sueños.

A los docentes, quienes me vieron crecer académicamente, motivándome a seguir adelante en el trayecto académico, siendo lo más agradable y confortante para mi vida.

También agradezco a mi tutora Lic. Aymara Morales por guiarme y ayudarme en la investigación sobre todo aprendiendo más respecto al conocimiento que nos comparte.

Resumen

Esta investigación busca promover el uso de actividades lúdicas en adolescentes en el Centro Boliviano Americano dentro el aula comprobando su efectividad en el proceso de aprendizaje de una nueva lengua.

La misma emerge a raíz de que los estudiantes muestran un bajo nivel de instrucción del idioma inglés en el proceso de enseñanza, sin tener en cuenta que el uso de las actividades lúdicas genera aprendizajes significativos cuando son utilizadas por los docentes estableciendo las características de los juegos, estilos y tipos de estudio.

Este trabajo ha sido desarrollado en base al enfoque socio-educativo, cuali-cuantitativo y se apoyó en una investigación no experimental transaccional, con la correspondiente bibliografía documental y de campo.

Palabras claves: lúdica, aprendizaje del Idioma Inglés, Nivel Básico de inglés

ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Resumen	iv
Introducción.....	1
CAPÍTULO I ASPECTOS GENERALES.....	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Formulación del problema.....	5
1.3 Objetivos de la Investigación	5
1.3.1 Objetivo General.....	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 Justificación de la Investigación.....	5
1.5 Delimitación de la investigación	6
1.5.1 Delimitación Espacial.....	6
1.5.2 Delimitación Temporal.....	7
1.5.3 Delimitación Temática	7
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Fundamentos pedagógicos.....	8
2.1.1 Teorías sobre el juego.....	8
2.1.2 Actividad Lúdica	12
2.1.3 Características del juego.....	14
2.1.4 Importancia del juego	16
2.1.5 Beneficios del juego	18

2.1.6 El juego en la etapa de aprendizaje	20
2.1.7 Tipos de aprendizaje	24
2.1.7.1 Aprendizaje Significativo	24
2.1.7.2 Aprendizaje Sociocultural	25
2.1.8 Estilos de aprendizaje	27
2.1.8.1 Estilo Visual	27
2.1.8.2 Estilo Auditivo.....	28
2.1.9 Aprendizaje del idioma inglés	32
2.1.9.1 Teorías de Adquisición de un Segundo Idioma.....	33
2.1.10 Procesamiento de la Información	34
2.1.10.1 El cerebro humano.....	35
2.2 Marco Legal.....	37
2.3 Marco Contextual	39
2.3.1 Antecedentes.....	39
2.3.2 Bases filosóficas	40
2.3.3 Estructura académica y administrativa	40
2.3.4 Infraestructura.....	41
2.3.5 Equipamiento y mobiliario	41
2.3.6 Plan de estudio.....	41
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	42
3.1 Tipo de Investigación	42
3.2 Diseño de Investigación.....	42
3.3 Métodos de Investigación.....	43
3.3.1. Métodos Teóricos	43

3.3.2. Métodos empíricos	44
3.3.1 Enfoque de la Investigación	44
3.4 Sujetos de Investigación	45
3.5 Técnicas e Instrumentos de Investigación	46
3.6. Hipótesis	46
3.6.1 Definición de variables	46
3.6.2. Operacionalización de Variables	47
3.7. Procedimiento de la investigación	49
CAPÍTULO IV RESULTADOS	50
4.1 Resultados de la evaluación diagnóstica	50
4.1.1 Examen para estudiantes	51
4.2 Cuestionario a docentes	54
CAPÍTULO V LA PROPUESTA	58
5.1 Descripción de la propuesta.....	58
5.2 Objetivos de la propuesta	70
5.2.1. Objetivo General de la Propuesta	70
5.2.2. Objetivos Específicos	70
5.3 Fases de la propuesta	70
5.3.1. Componentes estructurales de la propuesta.....	71
5.4 Evaluación	85
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	86
6.1 Conclusiones.....	86

6.2 Recomendaciones	86
Bibliografía.....	88
Anexos	90

Índice de cuadros

Cuadro 1 Sujetos de la investigación.....	45
Cuadro 2 Muestra de población.....	45
Cuadro 3 Operacionalización de Variables	48
Cuadro 4 Criterios del examen Selftest Basic Level	50
Cuadro 5 Resultado de examen para estudiantes Selftest Basic Level.....	51
Cuadro 6 Completamiento de verbos en tiempo presente	52
Cuadro 7 Completamiento de verbos en tiempo presente continuo	52
Cuadro 8 Completamiento de verbos en tiempo pasado	53
Cuadro 9 Completamiento de sustantivos contables y no contables	53
Cuadro 10 Completamiento de auxiliares y adjetivos posesivos	54
Cuadro 11 Resultado del cuestionario a docentes	55
Cuadro 12 Resultado de cuestionario a docentes	55
Cuadro 13 Resultado de cuestionario a docentes en.....	56
Cuadro 14 Resultado de cuestionario a docentes	56
Cuadro 15 Resultado de cuestionario a docentes Formas de trabajo para la escritura.....	57
Cuadro 16 Resultado de cuestionario a docentes Formas de trabajo para la escritura.....	57
Cuadro 17 Clase tradicional en el Centro Boliviano Americano	60
Cuadro 18 Clase con juegos. Unidad 4, Lección 1.....	60
Cuadro 19 Clase con juegos Unidad 4, Lección 4.....	62
Cuadro 20 Clase con juegos Unidad 5, Lección 2.....	63
Cuadro 21 Clase con juegos Unidad 5. Lección 1.....	64
Cuadro 22 Clase con juegos Unidad 6, Lección 1.....	66
Cuadro 23 Clase con juegos Unidad 6, Lección 2.....	67
Cuadro 24 Clase con juegos de la Unidad, 7 Lección 2.....	68
Cuadro 25 Clase con juegos de la Unidad 7, Lección 4.....	69
Cuadro 26 Tratamiento de las unidades y las lecciones a trabajar con juegos.....	71
Cuadro 27-Ejecución y variantes de los juegos.....	82
Cuadro 28 Códigos de evaluación	85

Índice de tablas

Ficha 1 Juego “Draw it”! Unidad 4, Lección 1	72
Ficha 2 Juego “Chinese Whisper” Unidad 4, Lección 4	74
Ficha 3 Juego “Hangman” Unidad 5, Lección 2	75
Ficha 4 Juego “Verb Shaker” Unidad 5, Lección 1	76
Ficha 5 Juego “Picstory” Unidad 5 ,Lección 3.....	77
Ficha 6 Juego “The Jungle” Unidad 6, Lección 1	78
Ficha 7 Juego “Memory Game” Unidad N° 6, Lección 2	79
Ficha 8 Juego “Song Yesterday” Unidad 7, Lección 2	80
Ficha 9 Juego “The Snake” Unidad 7, Lección 3	81

Índice de figuras

Figura 1 Árbol de problemas	4
-----------------------------------	---

Índice de anexos

Anexo 1 Self Test Basic Level	91
Anexo 2 Cuestionario dirigido a docentes.....	94

Introducción

La investigación surge debido a la necesidad de diseñar actividades motivadoras para los participantes del módulo TN 1-2 que asisten a cursos intensivos para el aprendizaje del inglés. Por la rapidez de los cursos, los participantes muestran tener problemas en la retención de información y no logran una producción adecuada para el nivel correspondiente.

A partir del desempeño docente, en aplicación de herramientas de trabajo didáctico y metodológico para el aprendizaje de una segunda lengua los participantes adquieren un enfoque natural (Natural Approach), en el cual el rol del estudiante es principalmente: aportar información sobre sus necesidades y objetivos, aprender y utilizar técnicas de control de la conversación para regular lo asimilado y decidir cuándo empezar a producir el idioma inglés. Sin embargo, los estudiantes muestran una falta de conocimientos básicos en un nivel intermedio y avanzado

El propósito es adecuar los módulos de aprendizajes del Idioma Inglés que vienen o son dados por docentes especializados en la enseñanza del mismo a la realidad de los participantes, sus gustos, intereses, motivaciones de forma que se animen e involucren en cada una de las actividades por el nivel motivacional de los juegos.

Los cursos ejecutivos se ofrecen a la población en general, pero por lo regular las personas que asisten son adolescentes y jóvenes que proceden de instituciones educativas y centros laborales cuya necesidad y meta es aprender el idioma inglés en un corto tiempo, es decir, en un año y seis meses con la seguridad de producir el mismo en un alto nivel y correctamente. Dichos cursos están ubicados en la Zona Central, Avenida Batallón Colorados, Edificio El Estudiante, en el horario de 14:45 - 17:55

Este trabajo está organizado en capítulos que están divididos de la siguiente manera:

El Capítulo I plantea las bases generales de la tesis. Se detectan las necesidades, formulando el problema, los objetivos, justificación y las delimitaciones.

El Marco Teórico comprende el Capítulo II que contiene los fundamentos pedagógicos enfatizando en las teorías para el aprendizaje lúdico de una segunda lengua, del castellano al inglés; el Marco Legal y Contextual.

El Marco Metodológico que incluye el Capítulo III contiene la metodología y procedimientos para la recolección y análisis de datos.

Los Resultados comprenden en el Capítulo IV que implica el análisis de datos y resultados de la encuesta con sus respectivos cuadros estadísticos y gráficos.

La Propuesta abarca el Capítulo V que abarca las Conclusiones y Recomendaciones relacionadas profundamente con el procesamiento de datos.

Finalmente, el Capítulo VI se refiere a las conclusiones y recomendaciones que comprende la propuesta de un manual de juegos creativos.

CAPÍTULO I ASPECTOS GENERALES

1.1 Planteamiento del problema

Con el transcurso de los años, surge la necesidad de que los estudiantes del País incluyan en la malla curricular el español y una lengua nativa. Sin embargo, la importancia del aprendizaje de un idioma extranjero fue aumentando por la necesidad de poder acceder a diferentes beneficios y ampliar una formación académica.

En la actualidad, desde la promulgación de la ley 070 Avelino Siñani y Elizardo Pérez se incluye una lengua extranjera, según el Proyecto Educativo Institucional y la valoración de los requerimientos, no obstante, todavía en muchas instituciones educativas no se implementa este aspecto ni se ajusta a la necesidad social.

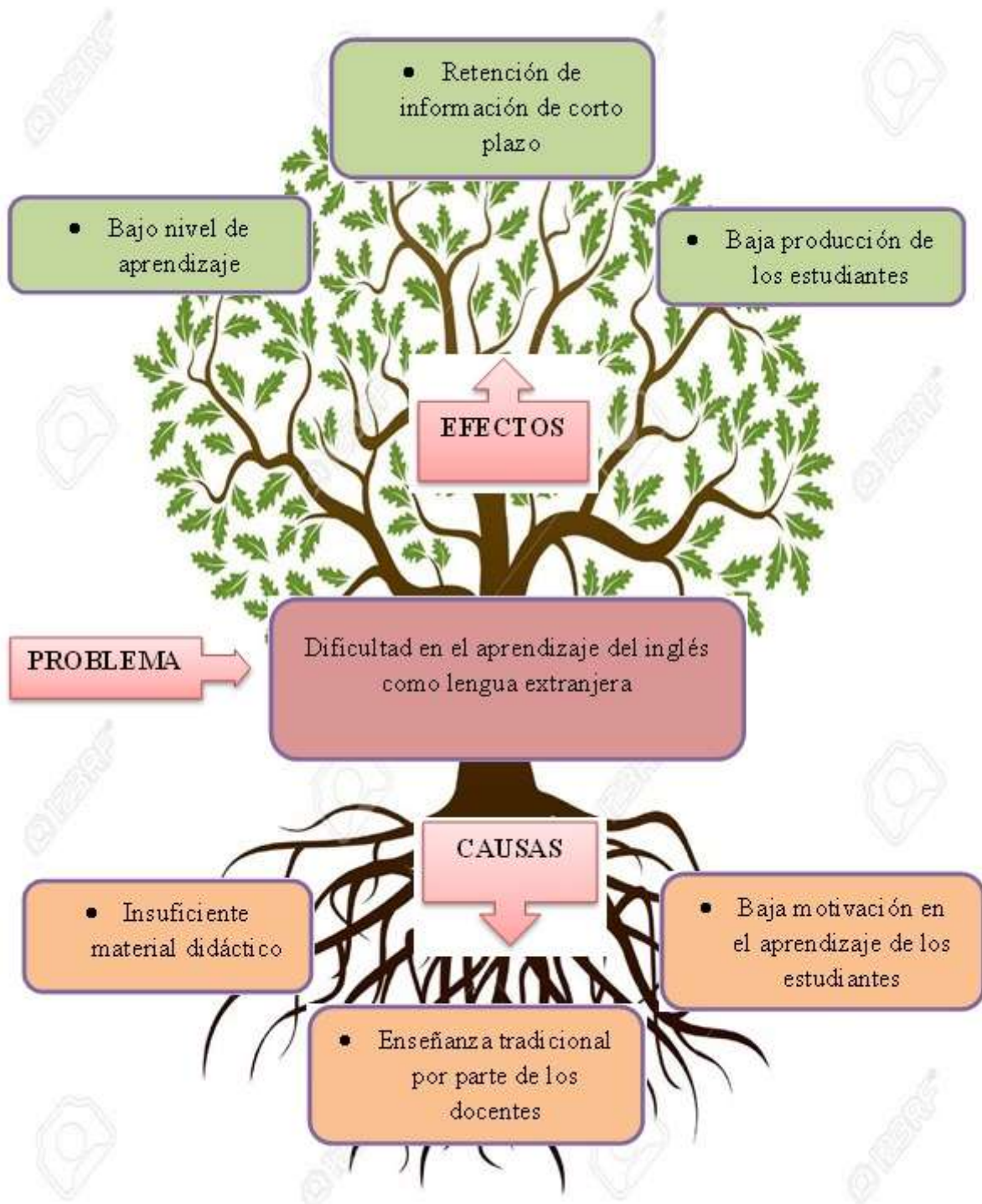
El problema se manifiesta debido a la necesidad de lograr un aprendizaje significativo del Idioma Inglés en adolescentes. En esta etapa de vida de los estudiantes, los docentes no utilizan en el aula actividades lúdicas frecuentemente, tal vez por falta de información de qué juegos se pueden aplicar de acuerdo a la edad de las personas y los temas que se enfocan o es debido al temor de incitar la indisciplina en el aula.

Debido a lo expuesto, el aprendizaje del Idioma Inglés se torna muy monótono y poco motivador por el hecho de que en esta edad las personas tienen dificultad en la retención de información que requiere el aprendizaje de un nuevo idioma como el inglés que actualmente es muy necesario, pues es universal y se enlaza con la comunicación en diversos medios.

Por esta razón se produce la necesidad de que la enseñanza del inglés sea con la realización de diferentes actividades lúdicas, para que las horas de clases con el docente sean más motivadoras y significativas con la participación activa de todos los estudiantes del Centro Boliviano Americano.

Para tal realización, se tiene como propuesta elaborar un manual con diferentes actividades de juego que pueden ser aplicados dentro del aula por los docentes especializados en la enseñanza del Idioma Inglés.

Figura 1 Árbol de problemas



Fuente. Elaboración Propia

1.2 Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje del Idioma Inglés en alumnos adolescentes en el Centro Boliviano Americano?

1.3 Objetivos de la Investigación

Los siguientes objetivos tienen la finalidad de lograr una enseñanza satisfactoria para adolescentes en el aprendizaje de inglés en el Centro Boliviano Americano.

1.3.1 Objetivo General

Proponer actividades lúdicas para el mejoramiento de dominios lingüísticos básicos en el aprendizaje del Idioma Inglés con adolescentes del Centro Boliviano Americano.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Describir las aplicaciones teóricas hacia el desarrollo lingüístico en el aprendizaje del Idioma Inglés mediante juegos.
- Identificar los dominios lingüísticos que presentan los estudiantes al iniciar clases para el aprendizaje del Idioma Inglés.
- Diseñar juegos lingüísticos en relación a los contenidos y dominios para el aprendizaje del Idioma Inglés en el nivel básico.

1.4 Justificación de la Investigación

Se determinan los principios teóricos, metodológicos y prácticos que sostienen la investigación, argumentando el soporte en cuanto a la pertinencia, el valor teórico y las implicaciones prácticas del estudio.

Esta investigación busca beneficiar a los docentes del Idioma Inglés con la aplicación de actividades lúdicas dentro el aula con adolescentes, así como a los estudiantes, a fin de que adquieran un aprendizaje significativo para que culminen sus estudios con un alto nivel de conocimiento en el idioma por medio de juegos; que se diviertan y a la vez aprendan acerca de un tema específico y la retención de información que es duradera pues el juego los estimula y por consiguiente el aprendizaje del Idioma Inglés se torna motivador y significativo porque a través del mismo se desarrolla en ellos destrezas básicas de este idioma tales como: entender, escribir, leer y hablar.

Por esta razón, esta investigación permite establecer de manera concreta la importancia que tiene el uso del juego durante el proceso de aprendizaje en los adolescentes para una mejor retención de información que se necesita.

En el aprendizaje de un nuevo idioma, el juego dentro el aula ayuda a los estudiantes para que recuerden lo aprendido fácilmente pues un gran porcentaje del alumnado tiene un bajo nivel de conocimiento previo del idioma y se les dificulta retener la información que adquieren. Mediante la motivación que se les brinda a los estudiantes con los juegos en clases, la producción oral y escrita es más elevada.

1.5 Delimitación de la investigación

La investigación de estudio se enfoca en términos concretos en el área de interés, especificando los alcances de acuerdo a tres delimitaciones: espaciales, temporales y temáticos.

1.5.1 Delimitación Espacial

Este trabajo se realiza en el Instituto de Idiomas Binacional Centro Boliviano Americano (C.B.A.), Sucursal Ejecutivos, ubicado en la Zona Central, Calle Batallón Colorados N° 20, Edificio El Estudiante en la ciudad de La Paz con un grupo de 15 estudiantes adolescentes de un nivel básico (Top Notch 1 - 2)

1.5.2 Delimitación Temporal

La indagación se desarrolla durante las gestiones 2018 y 2019 según el cronograma establecido.

1.5.3 Delimitación Temática

El uso de actividades lúdicas en el aprendizaje del Idioma Inglés se enfoca como una guía para los docentes respecto a la didáctica que se debe tener en el aula en el Centro Boliviano Americano.

Esta investigación plantea la descripción de actividades lúdicas que incluyen el pensamiento creativo, solución de problemas y habilidades para que el aprendizaje del Idioma Inglés sea más significativo.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentos pedagógicos

Para la realización la investigación es necesario indagar acerca de los temas relacionados desde las diversas corrientes pedagógicas relacionadas con las actividades lúdicas.

2.1.1 Teorías sobre el juego

Las teorías del juego indican que cada esparcimiento tiene resultados y forma parte del comportamiento humano. Estas repercusiones nos muestran como el mismo está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y los sentidos. Las explicaciones no captan su esencia, sino el significado que tiene éste para la vida activa.

En el siglo XIX el estudio del juego llega a ser muy importante. Sin embargo, por cambios originados en la Psicología llegó a perder importancia. A partir de la década de 1960 el juego volvió a cobrar interés. Es por eso que se tienen dos teorías: clásicas y modernas donde ambas explican el sentido y las propiedades del mismo.

2.1.1.1 Teorías clásicas

Teoría fisiológica

También conocida como el exceso de energía o de la potencia superflua que fue desarrollado por el inglés Herbert Spencer (1855) y por el alemán Friedrich Schiller (1861). Según Spencer, esta teoría es la ciencia que estudia las funciones de los seres vivos y la forma en que un organismo desarrolla sus actividades. El juego permite liberar el excedente de energía que no logra consumir y más aún cuando hay actividad físico-motor. Al niño y el adulto, mediante el placer que produce el juego, les permite descansar tanto el espíritu como el cuerpo lo cual brinda muchos beneficios terapéuticos. (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 16)

Teoría psicológica

También conocida como compensación y relajación de la fatiga a causa de la realización de otras actividades. Esta teoría es opuesta a la fisiológica y fue desarrollada por el filósofo alemán Moritz Lazarus (1883).

Según Lazarus el juego es muy beneficioso para recuperar la energía que el ser humano gasta o para liberar el stress causado por el trabajo o actividades cotidianas. El juego ayuda a liberar y descansar la tensión provocada por las obligaciones de la persona. (Llull & Garcia, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 16)

Teoría de la recapitulación

También conocida como antropológica o del atavismo que fue desarrollada por el psicólogo americano Stanley Hall. Según Hall basándose en las ideas de Darwin sobre la evolución de las especies, el niño rememora las actividades de la vida de sus antepasados. Para Hall el juego sirve de estímulo para el desarrollo, es decir tiene una función preparatoria para la vida adulta. La teoría de la recapitulación señala que en el juego se producen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales. (Llull & Garcia, El juego infantil y su metodología, 1973, págs. 16 - 17)

Teoría pragmática o del pre ejercicio

También conocida como entrenamiento de habilidades que fue desarrollada por el alemán Karl Gross (1896 - 1899). Según Gross el juego sirve para practicar una serie de destrezas conductas e instintos que serán útiles para la vida. El juego lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio. Gross menciona que el juego es una forma primordial de aprendizaje que permite al ser humano desarrollarse y sobrevivir. (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 17)

2.1.1.2 Teorías modernas

Se establecen las bases contemporáneas del juego y el aprendizaje lúdico.

Teoría general del juego

Esta teoría fue desarrollada por Buytendijk. Según Buytendijk el niño juega para ser autónomo, pero está determinado por los impulsos de libertad, fusión, reiteración y rutina.

El juego es una manera de demostrar la autonomía que tiene el niño y está determinado por tres impulsos: el impulso de libertad donde está enfocado en eliminar los obstáculos del medio para llegar a la autonomía; deseo de fusión o integración con lo que nos rodea para llegar a tener una similitud con los demás; y la tendencia a la reiteración que se manifiesta en la rutina de jugar siempre a lo mismo. (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 18)

Teoría de la ficción

Esta teoría fue desarrollada por Claparède (1934) quien señala que el juego se define por la manera en que el jugador transforma la conducta real en una lúdica a través de ficción o representación particular a la de la realidad. Según Claparède la clave del juego es la ficción por la forma de reacción ante la realidad la cual es diferente en cada persona por el abordaje e interpretación de la situación lúdica. Por lo tanto las tendencias y deseos prohibidos son satisfechos con el juego porque en la vida real son muy difíciles de cumplir. (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 18)

Juego y psicoanálisis

El juego y psicoanálisis fue desarrollado por Freud en la que el juego es un medio para satisfacer los impulsos y necesidades y sirve para superar los traumas donde la persona puede cumplir la función de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. Por medio del juego, el niño puede manifestar sus deseos resentidos o incluso revivir experiencias desagradables. Por esta razón el juego cumple una función terapéutica en la persona. (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, págs. 18 - 19)

Teoría psicoevolutiva

Esta teoría fue desarrollada por Piaget quien indica que el juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales que pasa

por diferentes fases y modalidades según la edad del niño. Según Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener la necesidad de aceptar las limitaciones de su adaptación, es un desarrollo evolutivo por lo tanto se refiere a que evoluciona desde lo individual a lo colectivo. (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 19)

Teoría de la Escuela Soviética

Esta teoría fue desarrollada por Vygotsky y Elkonin y explica que el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno, creando zonas de desarrollo próximo. Según Vygotsky el juego en el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Durante el juego, las habilidades mentales del niño se encuentran en un nivel más elevado que durante otras actividades de aprendizaje.

Según Elkonin lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por las personas. (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 19)

Teorías culturalistas

Estas teorías fueron desarrolladas por Huizinga (1954) y Caillois (1967) donde refieren que el juego es transmisor de patrones culturales, tradicionales y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. De acuerdo con estos autores el juego expresa los valores dominantes de la cultura de cada civilización y esto cambia con el transcurso del tiempo el tipo de juego o juguetes que van sufriendo en cada grupo social.

(Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 20)

Diferentes autores indican en el desarrollo de las teorías clásica y moderna, que las actividades lúdicas tienen un papel muy importante en el desarrollo de la persona y la sociedad por la cual el aprendizaje de un nuevo idioma es similar a un comienzo de vida, el convivir con la sociedad para comunicarse en un idioma distinto a la lengua materna y poder transmitir todos los conocimientos en una segunda lengua.

2.1.2 Actividad Lúdica

La lúdica se identifica con el ludo que significa acto que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, narrativa, poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el universo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica. (Berga Espona, 2013, pág. 2)

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Beade & Garcia, 2016)

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico - social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, gozo, creatividad y conocimiento.

La lúdica debe tomarse en cuenta en el proceso de aprendizaje del Idioma Inglés, es necesario explicar las experiencias positivas y realidades de los estudiantes para que se enfoquen, sean más amplios y empleen variados argumentos en sus actividades. Es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, adquisición de saberes, conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de acciones donde se cruza el placer, goce, creática y conocimiento.

En este sentido autores como Jiménez respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios habituales en que se origina disfrute, goce, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se ocasionan cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que causan dichos eventos.” (Patricia, 2002, pág. 42)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndola como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La misma propicia el desarrollo de las aptitudes, relaciones y sentido del humor en las personas. Por lo cual va de la mano con el aprendizaje, por lo que Núñez considera que:

“La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación.” (Sanchez, pág. 8)

El docente presenta entonces la propuesta lúdica como un modo de enseñar textos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de instrucción; que no es simplemente espontáneo, sino producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar. Ya que el estudio de un nuevo idioma es similar al de nuestra lengua materna, el proceso de adiestramiento es más efectivo mediante juegos.

2.1.2.1 El proceso lúdico

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, convirtiéndose en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una acción que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000): “Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.” (Ana, 2008, pág. 14)

Es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que se comienzan a desarrollar desde la formación intrauterina para poder incrementar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un crecimiento apropiado de la integralidad

El docente toma todo lo que atañe a los individuos desde su concepción, la incidencia de factores externos como: ambiente, familia, interacción social, tradición cultural, es decir, todos los elementos que lo hacen único y singular por lo cual se requieren de estrategias, metodologías y modelos diversos para que sean aprendidos de manera atractiva como instrucciones.

2.1.3 Características del juego

Una gran mayoría de los investigadores remarcan lo siguiente como características principales del juego:

- Es una actividad espontánea y libre, constituye el cambio para construir libremente su espíritu creador. Según Huizinga (1987): “El juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y especiales determinados, con reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro

modo- que en la vida corriente” (Llull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, pág. 8)

- A través de la recreación los niños y niñas se socializan, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.
- Se orienta sobre la práctica y el jugador se preocupa por el resultado de su actividad. Los juegos no necesariamente son motores o conllevan ejercicio físico sin embargo el jugador tiene que estar psíquicamente activo durante su desarrollo como explorar, moverse, pensar, deducir, imitar, relacionar y comunicarse con el resto.
- El esparcimiento es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia. Los niños expresan una actitud lúdica que tiene necesidades psicológicas, que le permiten prepararse para el futuro. Es evolutivo, ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Este permite a la persona fantasear para llegar a la realidad considerando que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá e imitan lo que observan. La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el imaginario, para lo cual participan los roles de los personajes donde el interactuar está condicionado por las circunstancias del medio. Es decir, el sujeto que juega realiza esta actividad desde sí mismo y pone en práctica las capacidades propias que el mismo le exige para lograr el éxito.
- Constituye una vía de autoafirmación. Ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas. Hace que el menor tenga una actitud espontánea y de libertad, ya que cuando los infantes juegan realizan una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.

- Favorece la socialización y respetar normas. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de las personas de diferentes edades, sexos, razas, culturas, y demás.
- Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables. Es posible tener una actividad lúdica con un elemento natural al que el jugador otorga una función simbólica, ya que cualquier juego puede ser adaptable a la necesidad de la persona dependiendo de la creatividad e imaginación del jugador.
- Los esparcimientos están limitados en el tiempo y espacio, pero son inciertos. La dedicación del juego depende de la motivación del que lo realiza y de su interés en el mismo. El lugar donde este se realiza puede ser modificado y adaptado a las necesidades y posibilidades de los participantes.
- El juego constituye un elemento sobremotivador. Es una manera de hacer atractiva cualquier actividad dado que le añade interés, emoción y dimensión simbólica que al final resulta ser placentero. (Lull & García, El juego infantil y su metodología, 1973, págs. 12 - 15)

Las diferentes teorías que presenta el juego denotan una gran aportación al aprendizaje, por lo cual el juego se aplica dependiendo del interés que tiene el individuo

.

2.1.4 Importancia del juego

Es muy importante en todas las etapas del desarrollo físico, emocional e intelectual en las primeras etapas de la vida, principalmente en la pre adolescencia y adolescencia, ya que se desarrollan y fortalecen capacidades y habilidades físicas, mentales, emocionales, racionales y afectivas, concluye un estudio de The Social Brain Development (El desarrollo del cerebro social) de Sarah Blakemore.

De acuerdo con dicho estudio, se demuestra que aún en la pubertad y adolescencia el juego puede cumplir un importante papel en la información de sinapsis cerebrales, gracias a lo prolongada que es la maduración de este órgano del cuerpo.

Otro de los hallazgos es que la corteza prefrontal del cerebro de los adolescentes no se encuentra tan desarrollada, si se compara con la de un adulto, de modo que el juego es considerado como una de las maneras más efectivas del aprendizaje, ya que mediante actividades lúdicas y de esparcimiento, las personas aprenden y memorizan las cosas de una manera práctica y sencilla.

Los hábitos, procesos, límites y normas pueden ser enseñados a los menores y jóvenes, a través de juegos sencillos que favorecen no solo un completo entendimiento, sino que aseguran además que la lección quede aprendida para toda la vida.

De acuerdo con el médico neurólogo Roberto Antonio Suarez, Jefe de la División de Ciencias Básicas de la Fundación Universitaria de Ciencias de la Salud “juegos que involucren destrezas físicas (actividades deportivas, interpretación musical), trabajo cooperativo de corresponsabilidad (juegos en equipo), y/o razonamiento abstracto (ajedrez, sudoku), ayudan al desarrollo cerebral”. El doctor Suárez explica que esto sucede porque en la adolescencia ocurre un profundo remodelamiento del cerebro, en lo que tiene que ver con los mapas motores y sensitivos de la corteza debido al cambio rápido de talla y masa corporal, y en maduración de la corteza de asociación prefrontal, que tiene que ver con funciones ejecutivas, pensamiento abstracto, juicio y raciocinio, así como la toma de decisiones.

Los videojuegos, por ejemplo, hacen que se entrene la focalización de la atención, se potencialice la memoria y se generen habilidades como la capacidad y velocidad de respuestas mentales y físicas. Igualmente, los juegos que implican secuencias, más o menos complejas, como el ajedrez o de palabras y cartas, ayudan también a desarrollar estas destrezas mentales, de concentración y memoria.

“Los juegos que más favorecen a los adolescentes y adultos son aquellos que requieren combinar diferentes habilidades cognitivas: atención, memoria, lenguaje, razonamiento espacial, y otros. Al mismo tiempo, la actividad física constante contribuye a regular el metabolismo y a mejorar las condiciones cardiovasculares y respiratorias, lo que favorece el funcionamiento cerebral”, concluye el doctor, Suárez.

El juego es un espacio y momento natural en el que se socializa y aprende a la vez que sirve de puente entre el adolescente y sus pares para desarrollar destrezas y habilidades que se manifiestan durante el resto de la vida. (Semana, 2013)

Es muy importante para el desarrollo físico del individuo, porque contribuye al desarrollo del cuerpo y en particular influye sobre la función del cerebro debido a la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Además, las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Durante el juego los adolescentes desarrollan sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El sujeto al resolver variadas situaciones que se presentan durante el mismo aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver después muchos problemas de la vida ordinaria.

2.1.5 Beneficios del juego

Durante la adolescencia son claves para el desarrollo personal de los jóvenes y traen consigo innumerables beneficios. Con el objetivo de comprender su importancia, se mencionan lo siguiente:

- Desarrollan capacidades y cualidades - el primero de los beneficios de los juegos en la adolescencia es que desarrollan capacidades y cualidades en los jóvenes. Esto significa que, dependiendo de su tipo, puede favorecer el desarrollo de facultades como la comprensión de las instrucciones, memorización, estructuración de la acción,

anticipación y desarrollo de estrategias. Además, jugar también permite aprender a aceptar los fallos. Para la mayoría de los adolescentes, la derrota en el juego sirve para descubrir que el fracaso es parte de la experiencia humana y que el mundo no se derrumba cuando esto sucede.

- Amplían las relaciones sociales - uno de los puntos fuertes de los juegos es que están hechos para ser compartidos. Y es que, en paralelo, permite la observación de los demás y el desarrollo de estrategias para interactuar. Incluso hay juegos asociativos que van más allá de permitir el desarrollo de habilidades sociales. No obstante, este construye lazos fuertes de amistad con valores muy positivos. Es un momento para desarrollar relaciones entre iguales, pues compartir gustos hace que los jóvenes puedan ampliar sus círculos de amistades.
- Aprenden valores - el juego es una fuente de aprendizaje y desarrollo de valores como el respeto, justicia, mentalidad abierta, solidaridad y tolerancia. Posibilita desarrollar habilidades personales y sociales al servicio de la cooperación. Los adultos, por su parte, necesitan enseñar a los niños y adolescentes valores en relación a la cooperación y el trabajo en equipo, pero también conceptos como la importancia del respeto por uno mismo, los demás y el medio ambiente. Muchos de estos juicios están presentes en el juego.
- Fomentar la imaginación y la creatividad - el juego permite a los jóvenes ser activos y creativos, además de aprender de los errores e ir más allá de sus límites, tanto a nivel físico como mental. En la adolescencia son una excelente herramienta para fomentar su imaginación y creatividad: muchos de ellos requieren habilidades imaginativas y creativas para superar los obstáculos. De esta manera, aprenden como incorporar este tipo de pensamiento creativo en sus vidas.
- Refuerza la autoestima - se debe tomar en cuenta que el juego combina placer, implicación y experiencia. Es una fuente de aprendizaje que contribuye al desarrollo del individuo y a sus habilidades personales. Del mismo modo, ofrece la oportunidad

de construir, tomar decisiones y asumir responsabilidades, lo cual refuerza la autoestima de los adolescentes, en un momento en el cual deben gestionar sus armas y tomar decisiones. Las victorias, e incluso las derrotas, refuerzan el amor propio de los adolescentes. (Dorado, 2019)

El juego es de suma importancia en el aprendizaje no sólo en los niños, sino también en los adolescentes ayudando en importancia al interés que se debe tener durante la instrucción. Asimismo, el estudiante se siente satisfecho con la didáctica empleada en el aula. Además, esto les ayuda a socializar con el grupo y mantener un ambiente cálido en el proceso de enseñanza para que se sienta satisfecho y beneficiado durante las horas de clases.

2.1.6 El juego en la etapa de aprendizaje

Una de las características que se le atribuye al juego como medio de enseñanza-aprendizaje es que junto a otras actividades lúdicas resultan altamente motivantes.

El juego constituye una variedad de estímulos que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo, ya que el individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera. Su continua ejercitación constituye el motor que proporciona el acceso al conocimiento de sí mismo y el mundo circundante, así como la maduración de determinadas habilidades y mejora en las capacidades físicas.

No son pocos los autores que consideran que el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje sobre todo en la infancia, que van desde los comportamientos imitativos más elementales hasta la formación de conceptos y normas morales. Por medio del mismo el niño adquiere control de su propio cuerpo y desarrolla habilidades y destrezas necesarias para su adecuado adelanto social y cognitivo.

Respecto al desarrollo intelectual, el juego favorece la adquisición de repertorios básicos de atención, discriminación y generalización, que son elementos indispensables para la formación de conceptos. Durante el esparcimiento el niño observa experimenta y ejecuta la cantidad de actividades que le permiten ordenar la realidad circundante que se traduce en una

estrategia de razonamiento haciéndolo capaz de superar la inmediatez de lo directamente percibido.

El juego vinculado a la construcción de conocimientos se realiza mediante la participación activa, vivenciada y reflexiva que al interior del mismo surge; la construcción de aprendizajes se produce a través de la actividad: los alumnos se muestran activos de diferentes formas. Establecen relaciones con capacidades ya adquiridas y tratan de adaptarlas a las condiciones espacio-temporales que emergen de su interior; exploran esquemas nuevos que se presentan como respuesta a las diferentes situaciones-problema derivadas del esparcimiento; se enfrentan a una situación conflicto con sus compañeros donde escuchan diferentes opiniones.

Y buscan soluciones en relación a la forma en que se han resuelto los conflictos anteriores. Conlleva un proceso de elaboración personal: permite establecer relaciones significativas entre lo conocido y los nuevos objetos de aprendizaje. Se origina en interacción con el entorno: dentro del proceso de comunicación y relación con dicho entorno salen la mayoría de las posibilidades de aprendizaje. (Campos, 2000, págs. 42 - 44)

Mediante el juego la persona aprende y experimenta conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo específico. La tarea del educador es potenciar aquellos aspectos implícitos en el mismo que favorecen el desarrollo libre y placentero del individuo. De esta forma, la experiencia puede adquirir una dimensión globalizadora y significativa en el aprendizaje del Idioma Inglés.

2.1.6.1 El juego y el aprendizaje del Idioma Inglés

Los juegos constituyen una ayuda en la educación y mucho más en una clase de inglés, es por ello que su implementación dentro del aula de clase y en el aprendizaje de una lengua logra producir mayor motivación extrínseca e intrínseca y puede llegar a ser una herramienta excelente para practicar estructuras gramaticales, lingüísticas y adquirir conocimientos socioculturales del idioma que se esté aprendiendo. Malgren (2011) define el juego como un cambio a la enseñanza tradicional donde la creatividad y la imaginación de los estudiantes, es

focalizada en situaciones de aprendizaje facilitando con ello la adquisición de una lengua. A través del mismo los estudiantes aprenden a escuchar, expresar opiniones y tomar decisiones propias.

La implementación de la actividad lúdica en el salón de clases se concibe como aquella que tiene en cuenta el juego, visto como una herramienta de aprendizaje, el cual tiene reglas, su dinámica, es involucrar a los participantes quienes deben alcanzar un fin. Por ello, la recreación pretende ayudar a muchos estudiantes y maestros a potenciar el aprendizaje de la segunda lengua, de tal manera que unos y otros interactúen no sólo a través del idioma, sino de la cultura que el mismo involucra.

Cuando se usa un juego en la clase, el estudiante se transforma y cambia su conducta de aprendizaje, mostrándose más relajado, confiado, desinhibido y con grandes deseos de aprender para ganar. Castañeda (2010) menciona que el juego puede ser utilizado por el maestro dentro del ambiente escolar, como una herramienta o estrategia de enseñanza-aprendizaje, para cualquier saber específico (disciplina) facilitando de una u otra forma el quehacer del maestro, pues el mismo no es una actividad que requiera muchos elementos, solamente una gran creatividad e imaginación por el ejecutor, en este caso el maestro, convirtiéndose en el más efectivo y práctico medio de motivación hacia el aprendizaje de los niños y jóvenes.

Malgren (2011) afirma que una de las maneras que tienen los profesores para ayudar a sus estudiantes en adquirir una nueva lengua es el juego como método de aprendizaje y puede consistir en actuar, jugar y cantar. De ahí que el juego facilite el aprendizaje. Los alumnos adquieren el conocimiento de la segunda lengua fijando su conocimiento en la mente muchas veces sin describir la estructura, ni la gramática. Este es un procedimiento que ayuda a todos los estudiantes porque es divertido y menos formal.

Lozano (2014) asevera que implementar juegos en el aula de clase, es fundamental para el desarrollo y educación de los discípulos en un idioma extranjero porque supone mayor

motivación e interés; además permite la participación de ellos de manera desinhibida ayudándoles a una interiorización y asimilación de los conceptos de manera más realista.

Otra ventaja es la mejoría del ambiente en la clase, el cual se torna relajado y divertido permitiendo el acercamiento del maestro a sus estudiantes, perfeccionando las relaciones sociales.

De ahí que el filtro afectivo se reduce permitiendo que los alumnos aprendan descubriendo que el error es parte del proceso de aprendizaje. Krashen (1982) quien es uno de los exponentes que ha tratado de los diversos aspectos que afectan el proceso de aprendizaje y el que propuso la hipótesis del filtro afectivo, observó que el estado emocional de los alumnos y sus actitudes actúan como un tamiz permitiéndoles que, entre la información necesaria para la comprensión, o bien pueda impedir o bloquear la indagación necesaria para el aprendizaje del idioma.

Cuanto más alto sea el filtro afectivo -reflejado en un mayor nivel de ansiedad, baja autoestima y poca participación- aumentan las posibilidades de que el estudiante fracase en el proceso de aprendizaje de una lengua, pero, si el mismo es bajo, le permitirá un mejor nivel de adquisición y aprendizaje de una segunda lengua. Krashen (1982) en su teoría de filtro afectivo abarca los aspectos de motivación, actitud, ansiedad y autoconfianza para identificar si el proceso de adquisición de la lengua es positivo o negativo.

Es significativo que el docente de inglés, incluya dentro de las clases diferentes juegos con situaciones comunicativas reales, permitiendo la participación e integración de los estudiantes con el fin de reducir dicho filtro. (Castrillón, 2017, págs. 90 - 91)

Es necesario, por lo expuesto, que los docentes especializados en el área de inglés en el Centro Boliviano Americano conozcan como una de sus tareas más importantes, promover en sus estudiantes el deseo de explorar mediante el juego, cuyo objetivo no debe ser únicamente transmitir la riqueza cultural, sino también desarrollar habilidades.

2.1.7 Tipos de aprendizaje

Las tendencias que se abordan están en base al aprendizaje significativo y contextualizado.

2.1.7.1 Aprendizaje Significativo

La teoría del aprendizaje significativo es uno de los conceptos pilares del constructivismo. Elaborada por el Psicólogo Paul Ausubel, se desarrolla sobre una concepción cognitiva del estudio. Él plantea que el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante relaciona la información nueva con la que posee, es decir con la estructura cognitiva preexistente.

El mismo se origina cuando una nueva información se relaciona con un concepto existente; por lo que la reciente idea podrá ser aprendida si la precedente se entiende de manera clara. Es decir, esta teoría plantea que los nuevos conocimientos están basados en los previos que tenga el individuo, que los hayan adquirido en situaciones cotidianas, textos de estudio u otras fuentes de aprendizaje. Al relacionarse ambos aprendizajes (previo y el que se adquiere) se forma una conexión que constituye el nuevo estudio, denominado por Ausubel “Aprendizaje Significativo”.

En el aprendizaje significativo el saber adquirido por los estudiantes puede ser posteriormente utilizado en nuevas situaciones y contextos, lo que se llama transferencia de instrucción, por lo que más que memorizar hay que entender lo que se está aprendiendo. El aprendizaje significativo es entonces lo opuesto al mecanicista, aquél en que la adquisición de nuevos conocimientos se produce a través de prácticas repetitivas restando importancia a lo que se aprende y sin asociar la información reciente con otra existente.

El papel del profesor en el aprendizaje significativo

Para facilitar este tipo de aprendizaje, el docente debe tener en cuenta algunos pasos, como por ejemplo: preocuparse de las cualidades del contenido a enseñar más que de la cantidad del mismo, identificar los conocimientos previos que posee el alumno para adquirir los nuevos que se pretende enseñar, procurar que la enseñanza se realice como una transferencia de

instrucción y no una imposición, además, enseñar al alumno a llevar a la práctica lo aprendido para asimilar el conocimiento, entre otras características.

Para promover el aprendizaje significativo el docente debe plantear actividades que despierten el interés y la curiosidad del alumno, a través de un clima armónico e innovador, donde además de adquirir un conocimiento, el estudiante sienta que puede opinar e intercambiar ideas, siendo guiado en su proceso cognitivo. (universia.net, 2015)

El tipo de aprendizaje conduce a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar, para lo cual los estudiantes relacionan la información nueva con sus conocimientos previos.

2.1.7.2 Aprendizaje Sociocultural

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

La Teoría Sociocultural de Vygotsky se basa en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Lev Vygotsky (Rusia, 1896-1934) sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Las actividades que se realizan de forma compartida, permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamiento de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

Aprendizaje y zona de desarrollo proximal

Según la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el papel de los adultos o de los compañeros más avanzados es el de apoyo, dirección y organización del aprendizaje del menor, en el paso previo a que él pueda ser capaz de dominar esas facetas, interiorizando las estructuras conductuales y cognoscitivas que la actividad exige. Esta orientación resulta más efectiva a fin de ofrecer una ayuda a los pequeños, para que crucen la zona de desarrollo proximal (ZDP),

que se entiende como la brecha entre lo que son capaces de hacer y aquello que todavía no pueden conseguir por sí solos.

Los infantes que se encuentran en la ZDP para una tarea en concreto están cerca de poder realizarla de forma autónoma, pero aún les falta integrar alguna clave de pensamiento. No obstante, con el soporte y la orientación adecuada, sí son capaces de realizar la tarea exitosamente. En la medida en que la colaboración, supervisión y responsabilidad del aprendizaje están cubiertas, el niño progresa adecuadamente en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes.

La metáfora del andamiaje

Son varios los seguidores de la Teoría Sociocultural de Vygotsky (por ejemplo: Wood, 1980; Bruner y Ross, 1976) que han sacado a colación la metáfora de los ‘andamios’ para referirse a este modo de aprendizaje. El andamiaje consiste en el apoyo temporal que proporcionan los adultos (maestros, padres, tutores) al pequeño con el objetivo de realizar una tarea hasta que sea capaz de llevarla a cabo sin ayuda externa.

Uno de los investigadores que parte de las teorías desarrolladas por Lev Vygotsky, Gail Ross, estudió de forma práctica el proceso de andamiaje en el aprendizaje infantil. Instruyendo a niños de entre tres y cinco años, Ross usaba múltiples recursos. Solía controlar y ser el centro de atención de las sesiones, empleando presentaciones lentas y dramatizadas a los alumnos con el objetivo de evidenciar que la consecución de la tarea era posible. La doctora Ross se convertía así en la encargada de prever todo lo que iba a ocurrir. Controlaba todas las partes de las labores en las que trabajaban los niños en un grado de complejidad y magnitud proporcionado las habilidades previas de cada uno.

El modo en que presentaba las herramientas que eran objeto de aprendizaje permitía a los menores descubrir la forma para resolver y realizar por sí mismos la tarea, de un modo más eficaz que si sólo se les hubiera explicado cómo solucionarla. Es en este sentido que la Teoría Sociocultural de Vygotsky señala la “zona” existente entre lo que las personas pueden

comprender cuando se les muestra algo frente a ellas, y aquello que generan de forma autónoma. Esta zona es de desarrollo próximo o ZDP. (Bruner, 1888).

Teoría Sociocultural: en contexto

La Teoría Sociocultural del Psicólogo ruso Lev Vygotsky tiene implicaciones trascendentes para la educación y evaluación del desarrollo cognoscitivo. Los test basados en la ZDP, que subrayan el potencial del niño, representan una alternativa de incalculable valor a las pruebas estandarizadas de inteligencia, que suelen poner énfasis en los conocimientos y aprendizajes realizados por el niño. Por lo cual, muchos niños se ven beneficiados gracias a la orientación sociocultural y abierta que desarrolló Vygotsky.

Otra de las aportaciones fundamentales de la perspectiva contextual ha sido el énfasis en el aspecto social del desarrollo. Esta teoría defiende que el desarrollo normal de los menores en una cultura o un grupo perteneciente a la misma puede no ser una norma adecuada (y por tanto no extrapolable) a niños de otras culturas o sociedades. (Bertrand, 2019)

El aprendizaje está condicionado por la sociedad en la que se nace y desarrolla la que constituye una acción social y colaborativa. La relación con los demás, ya sean adultos o niños, permite un intercambio de información en la cultura, forma de realizar las cosas y principalmente para la comprensión y resolución de problemas tanto de aprendizaje como en la vida cotidiana.

2.1.8 Estilos de aprendizaje

Se toman estilos de aplicación directa y de forma realista donde los estudiantes utilizan diferentes sentidos para aprender.

2.1.8.1 Estilo Visual

“A este estilo pertenecen los alumnos que, normalmente, ingresan la información por el canal visual, más que por los otros conductos. Por lo tanto, un alumno con predominio visual, confía

más en la vista que en sus otros sentidos. Aprende mejor a través de imágenes, gráficos, videos, dibujos, libros y los medios visuales que le resulten atractivos a la misma. Estos alumnos, estilo predominante visual, necesitan ver la información para poder fijar los contenidos que se enseñan. Este tipo de estudiante piensa en imágenes y tiene más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez.

En un examen, por ejemplo, él puede recordar mentalmente la página completa del libro y saltar de un punto a otro sin problema, esto también, le permite procesar y organizar la información con mayor velocidad que los alumnos con estilo auditivo o cinético. Los alumnos predominantemente visuales son los que aprenden mejor cuando el docente emplea material didáctico llamativo en formas y colores.

Según las estadísticas, los alumnos predominantes visuales, suelen ser mayoría en las aulas. Ellos tienen problemas de aprendizaje frente a los métodos de enseñanza puramente expositivos, pero si se apoya la exposición oral con material didáctico visual, aprenden mucho mejor.” (Pulido, 1997, pág. 64)

En la escuela los estudiantes visuales son muy rápidos en el pensamiento, tienen facilidad para asimilar gran cantidad de información, identifican muy rápido a personas, animales o cosas, poseen gran capacidad para esquemas y dibujos, recuerdan mediante escenas del pasado, planifican todas sus actividades, son buenos para la ortografía.

Tienen dificultad para formular conceptos y para memorizar información oral. Estos estudiantes aprenden mediante la visualización de objetos y por medios como la televisión o la computadora. Utilizan mucho el sentido de la vista.

2.1.8.2 Estilo Auditivo

“Pertenecen a este estilo los alumnos que ingresan la información por el canal auditivo, más que por los otros sentidos. Ellos confían fundamentalmente en el oído. Prefieren escuchar la

información que se transmite antes que leerla. Por ello eligen las actividades que impliquen hablar, discutir o debatir.

Aprovechan mejor las conferencias y todo lo que sea exposición oral. Los estudiantes, estilo predominante auditivo, necesitan oír la información transmitida, para poder fijar los contenidos que se enseñan. Son los discípulos que pocas veces miran al docente y prefieren apuntar lo que escuchan en la clase. Los alumnos auditivos aprenden mejor cuando reciben la información oralmente, pudiendo hablar y explicar esos contenidos a otra persona.

Ellos al recibir, ingresar o recordar la información lo hacen de manera secuencial, lo que, comparado con un alumno predominante visual, resulta más lento en su aprendizaje. Por ejemplo, en un examen, el alumno predominante auditivo, necesita escuchar mentalmente lo estudiado, paso por paso, por lo que precisa más tiempo que un alumno visual. Además, los alumnos que aprenden sólo de forma auditiva, no pueden olvidar una sola palabra porque de otra manera no saben cómo continuar.

El alumno auditivo, al relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos, no puede hacerlo con la misma facilidad que el alumno visual y por ende en este proceso es más lento. Pero es excelente en el aprendizaje de los idiomas y naturalmente de la música.

Los alumnos predominantemente auditivos son los que responden mejor cuando el docente utiliza solamente la exposición oral, como método de enseñanza y para transmitir dicha información. Estadísticamente este estilo predominante auditivo, resulta una minoría en las aulas, que es entonces, la que aprovecha el marcado uso que hacen los docentes, sobre todo universitarios, de los métodos puramente expositivos.” (Pulido, 1997, págs. 64 - 65)

Las personas con estilo de aprendizaje auditivo se interrelacionan con el mundo exterior a través de sonidos. En la escuela pueden realizar abstracciones con facilidad, se centran mucho en las palabras y los hechos, adaptándose fácilmente a la misma, tienen facilidad para aprender idiomas, recuerdan de forma secuencial y ordenada. Poseen una gran dificultad para visualizar esquemas e imágenes, necesitan mucho tiempo para llegar a una conclusión. Estos estudiantes

aprenden mediante palabras, canciones, melodías, narraciones, sonidos o rimas, es decir, todo lo que ingrese por el sentido del oído.

2.1.8.3 Estilo Kinestésico

“El alumno que tiene este estilo de aprendizaje, capta la información cuando la asocia con sensaciones o movimientos de su cuerpo. De ahí que aprender mediante el estilo cinético resulta más complicado que por los anteriores y por ende el aprendizaje también es el más lento. Él necesita aprender obrando, ya que lo hace a través de su cuerpo. Los alumnos predominantemente cinéticos no son menos inteligentes, sólo precisan mayor tiempo que los visuales o auditivos, para receptor e ingresar la información que se les transmite.

Además, la ventaja que tienen es que su aprendizaje es profundo y por tanto duradero, lo cual es un dato importante que el docente puede conocer y también contemplar. Quienes tienen estilo predominante cinético prefieren estar en actividad durante la clase. Les gusta trabajar en proyectos, con objetos y moviéndose, empleando juegos de roles, construyendo modelos, realizando experimentos o recolectando datos.

Estos estudiantes, para poder fijar los contenidos que se transmiten, necesitan hacer. Los alumnos predominantemente cinéticos aprenden mejor con actividades que relacionen la teoría con la práctica, cuando ven a los demás hacer algo, o cuentan con la posibilidad de poner en práctica inmediatamente lo que les han enseñado.

Ellos necesitan sentirse protagonistas de su aprendizaje. Este discípulo estilo predominante cinético aprende mejor con los métodos interactivos didácticos y de estudio independiente, pero es el más problemático frente a los métodos puramente expositivos, en donde el docente es el único participante y protagonista durante la clase.” (Pulido, 1997, págs. 65 - 66)

Los kinestésicos dan gran importancia a los sentimientos, tienen muchos problemas para razonar. No soportan las presiones fuertes y son muy lentos para asimilar la información. Son buenos en los trabajos que necesiten interrelacionarse con otras personas.

Los individuos con un estilo de aprendizaje kinestésico asimilan la información a través de movimientos del cuerpo, por lo que para aprender necesitan moverse o tener algo en sus manos. Son buenos para la literatura, teatro, y cultura plástica. Es necesario que los maestros dejen que este tipo de estudiantes se muevan, a fin de que capturen la información. Además, un estudiante kinestésico aprende más cuando recibe contacto físico.

2.1.8.4 Estilo Verbal

“Este aprendizaje se produce cuando el contenido adquirido por el sujeto consiste en palabras, sílabas sin sentido o conceptos. La conciencia fonemática es el conocimiento de que cada palabra hablada puede concebirse como una unión de fonemas; y el hecho de que los mismos sean las unidades de sonidos que se representan por las letras de un alfabeto. Una conciencia de los fonemas es la llave para la comprensión de la lógica del principio alfabético y, por tanto, de la ortografía.

Antes de que los niños puedan realizar las asociaciones de sonido-letra necesarias para aprender a leer, deben ser capaces de reconocer los sonidos y combinaciones de los mismos que las letras representan.

Si un niño presenta una velocidad de procesamiento auditivo disminuida, no reconoce y procesa los sonidos de las palabras de forma precisa, no será capaz de realizar las asociaciones correctas entre las representaciones de las letras y el lenguaje oral. Si no puede identificar estos sonidos en la palabra hablada o discriminarlos en varias palabras semejantes, tendrá dificultades en la decodificación y, por tanto, en la lectura.” (Rehasoft, 2010)

Este aprendizaje implica adquirir información de forma o naturaleza verbal. Parte de la misma se constituye en conocimiento conceptual, representaciones que contiene un significado como consecuencia de su relación con otras ideas, pero muchas veces necesitamos también adquirir información literal, hechos y datos, carentes de sentido, o cuyo contenido se escapa para nosotros y debemos reproducir con exactitud.

2.1.9 Aprendizaje del idioma inglés

El aprendizaje del Idioma Inglés es el proceso mental mediante el cual se adquieren conocimientos, destrezas, valores y aptitudes en relación al mismo. Existe una gran diferencia entre aprender un nuevo idioma y obtenerlo. Los estudiantes de idiomas empiezan aprendiéndolo, pero no todos lo logran. La obtención de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar éste igual que lo hace con el primero. Los cursos para la consecución de una segunda lengua se han dado en los últimos 40 - 45 años.

Diferentes estudios demandan entender cómo se da este proceso de adquisición, y si el mismo lo hace de forma consciente o inconsciente, para poder entender por qué los estudiantes alcanzan diferentes niveles de conocimiento del segundo idioma, y cómo ello afecta en su habilidad de comunicación. (Gass y Selinker, 2008). Estos trabajos han dado gran aporte al surgimiento de nuevas metodologías.

De acuerdo con Rojas y Garduño (s.f.), la obtención de una lengua extranjera es el proceso de aprendizaje que ocurre la mayor parte del tiempo durante el ambiente de formación académica, produciéndose en un lugar en el cual no se usa el idioma. Es decir, que la adquisición de una segunda lengua se origina luego de que el individuo aprende su expresión materna.

Además el proceso mediante el cual el estudiante adquiere el Idioma Inglés, difiere en gran medida del de aprendizaje, ya que este último es un proceso consciente. Para poder explicar el mismo es necesario conocer en detalle aquellas teorías que proponen y explican cómo se produce, las que se consideran en el siguiente apartado:

2.1.9.1 Teorías de Adquisición de un Segundo Idioma

Con el propósito de brindar una explicación clara a la pregunta de ¿cómo se produce el proceso de adquisición de un segundo idioma?, varios estudiosos del tema han propuesto diferentes teorías que de una u otra forma explican, desde su punto de vista, dicha interrogante. Entre las de mayor importancia se destacan las siguientes:

Teoría de Krashen

La propuesta por Krashen o también conocida como la Teoría del Monitor representa hasta la actualidad la que mayor relevancia muestra en cuanto al proceso de adquisición de una segunda lengua (De Castro, 2009). De acuerdo a dicha teoría en la obtención de una segunda lengua se combinan dos sistemas: el primero es de adquisición y el segundo aprendizaje.

Con respecto a esta teoría Nolasco (2004) manifiesta que “la adquisición de una lengua es un proceso subconsciente. Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente, conociendo el lenguaje por medio de modelos y estrategias distintas a la adquisición del mismo”

Esta teoría se compone de cinco hipótesis:

- 1.- La hipótesis del sistema de adquisición y del aprendizaje.-** La cual hace una diferenciación en cuanto a dos procesos: la adquisición y el aprendizaje, el primero que se da de una forma subconsciente y el segundo de manera consciente. (Nolasco, 2004)
- 2.- La hipótesis del orden natural de adquisición.-** Indica que los estudiantes de una segunda lengua van aprendiendo las estructuras gramaticales en un orden predecible. (De Castro, 2009).
- 3.- La hipótesis del monitor. -** Resalta el rol del individuo que adquiere un segundo idioma, ya que éste, en base a sus errores, deberá reflexionar sobre su proceso de adquisición. Respecto a lo expuesto Contreras (2012), afirma que “el conocimiento consciente de las reglas gramaticales (aprendizaje) tiene también una (y única) función: actuar en producción de los

enunciados como un monitor, un corrector, modificándolos si no están de acuerdo con las reglas aprendidas”

4.- La hipótesis del input comprensible. - Plantea que un estudiante alcanzará la segunda lengua siempre y cuando todas las entradas de información que reciba sean de un grado mayor de dificultad al que ya posee (Villanueva, 2010). Con relación a este proceso de entrada, Contreras (2012), manifiesta que “la adquisición de una segunda lengua solamente ocurrirá si el aprendiz se encuentra expuesto a muestras de la lengua meta (entradas) que estén un poco más allá de su nivel actual de competencia lingüística”

5.- La hipótesis del filtro afectivo.- Desempeña un papel importante dentro del proceso de adquisición de un segundo idioma, ya que destaca la importancia del factor emocional, la cual sería determinante al momento de medir el grado de aprendizaje alcanzado por el estudiante de una segunda lengua. (Marco, 2017, págs. 5 - 7)

El aprendizaje del idioma inglés tiene mucha importancia en este mundo globalizado debido a la contribución de propiciar en los estudiantes desafíos y oportunidades de integración y reconocimiento de nuevas culturas, acompañado de la motivación para conocer lo que hay alrededor del mundo y a la vez crear vínculos de amistad o laboral. La aplicación de diferentes estrategias para el aprendizaje del Idioma Inglés es indispensable en el área educativa. La enseñanza del Idioma Inglés tiene un gran impacto no solamente a nivel educativo, sino también en el ámbito comercial y social. Es por esta razón que se buscan nuevas estrategias que aumenten la motivación para su adiestramiento, el que es considerado difícil y una meta muy alta de alcanzar en algunos sectores vulnerables de la sociedad. (Castrillón, 2017, págs. 89 - 90)

El idioma inglés es una de las herramientas básicas en el siglo XXI a fin de sobrevivir en el mercado académico y laboral, por lo que es muy importante obtener un buen nivel de inglés para tener más oportunidades enfocándose en el proceso de aprendizaje con diferente didáctica, donde el estudiante tenga un conocimiento sólido y pueda comunicarse en diferentes áreas.

2.1.10 Procesamiento de la Información

Para Lachman y Butterfield, el proceso de la información se basa en una serie de pocas operaciones, tales como codificar, comparar, localizar, almacenar y demás. Un supuesto

fundamental del procesamiento de la información refiere que todo puede reducirse a la descomposición de procesos cognitivos de cualquier hecho informativo a un nivel más sencillo y específico.

Muchos coinciden en que la comparación con computadoras es una forma de explicar la diferencia y similitud del procesamiento de la información. Sin embargo, cuando intentamos que una máquina actúe, sin un conocimiento previo, se produce la gran diferencia entre un humano y una máquina. Los humanos podemos actuar sin un conocimiento previo, sin instrucciones, algo que una máquina no. (Alonso, Sapiencia, 2017)

Un factor que interviene en los estilos de aprendizaje es el procesamiento de la información. El mismo se refiere a la forma en que el alumno concreta, absorbe y retiene la información.

Alumnos analíticos: Prefieren el detalle, la explicación por paso, presentación de datos únicamente. Se enfocan en una cosa cada vez. Son congruentes, objetivos y organizados, siempre buscan la lógica.

Alumnos globales: Prefieren observar el cuadro amplio. Usar la intuición, ver las relaciones entre las cosas, hacer actividades en grupo y llevar a cabo tareas múltiples. (Pulido, 1997, pág. 54)

2.1.10.1 El cerebro humano

El cerebro humano es una máquina inigualable, aunque existan actualmente ordenadores y aparatos que realizan miles de cálculos por segundo, este órgano es capaz de realizar millones de operaciones también (casi todas de forma involuntaria) pero con grandes diferencias. Poseemos billones de neuronas que se encargan de todo tipo de tareas, entre las que se destaca: el aprendizaje.

El cerebro humano adulto pesa de 1.300 a 1.400 gramos y está compuesto principalmente de agua (78%), grasa (10%) y proteína (8%). Desde afuera, las características más notorias del

mismo son sus circunvoluciones o pliegues. Estas arrugas son parte de la corteza cerebral. Su importancia se puede atribuir al hecho de que constituye partes fundamentales del sistema nervioso, y sus células están conectadas por casi 1.6 millones de km de fibras nerviosas. Como en ningún otro ser vivo. Esto da al ser humano una extraordinaria flexibilidad para aprender. (Jensen, 2004, págs. 12 - 20)

Las conexiones que existen dentro de nuestro cerebro, constituyen el interés de miles de personas relacionadas con la educación a través de la neuro cognición. Las mismas también componen en gran manera un aporte a esta investigación.

2.1.10.2 Características de los cuadrantes de Ned Herrmann

De acuerdo con el modelo de Ned Herrmann, se señala que nuestro cerebro está dividido en cuatro cuadrantes que son resultantes del entrecruzamiento del hemisferio izquierdo y derecho.

Los cuatro cuadrantes tienen formas distintas de pensar, operar, crear, aprender. Este modelo trata de explicar cómo estos actúan de manera directa en los estilos de aprendizaje, haciendo que cada zona de nuestro cerebro actúe de una manera determinada.

- **Cortical izquierdo:** Es la parte lógica, analítica, la porción cerebral encargada de analizar los hechos. Personas con tendencia a este cuadrante son críticos, individualistas, escépticos, le dan mucho valor a la claridad. Prefieren conocer la ley, antes de pasar a la experimentación, suelen tener problemas con las experiencias formales, todo debe estar presentado bajo un fundamento práctico y lógico.
- **Límbico izquierdo:** Fragmento organizativo, el que crea y genera secuencias, planes, y otros. Individuos con tendencia a este cuadrante son introvertidas, minuciosas, conservadoras, y demás. Necesitan que todo tenga un orden excesivo, son incapaces de improvisar, todo debe de seguir una línea.
- **Límbico derecho:** Porción comunicativa del cerebro, la afectiva. Personas con tendencia a este cuadrante son más extrovertidas, trabajan con sentimientos, les gusta escuchar y

preguntar, no suelen ser individuales. Se mueven por el propósito del placer. Aprecian mucho aprender fuera de clase, ya sea por visitas didácticas o ver videos escolares, y otros. Necesitan de estímulos para aumentar su interés.

- **Cortical derecho:** Parte que actúa en la estrategia, el fragmento integrador. Elementos con tendencia a este cuadrante suelen ser investigadoras, con una visión de futuro, creativos. Necesitan tomar muy pocos apuntes, ya que su visión está por encima de lo que es la propia clase. Les gusta la originalidad, lo ingenioso, y odian todo lo monótono y repetitivo. (Alonso, Sapiencia, 2017)

En el aprendizaje del Idioma Inglés se deben tener en cuenta diferentes aspectos, sobre todo analizar qué tipo de metodología se aplica en su enseñanza, pues cada persona tiene diferentes maneras de aprender, por lo cual hay que emplear diferentes didácticas para tener éxito en lo que se quiere realizar.

2.2 Marco legal

El presente trabajo se encuentra amparado en las disposiciones y reglamentaciones de la Ley 070 de Educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, la que se relaciona con esta investigación respondiendo a las necesidades y requerimientos de la sociedad.

CAPITULO III DIVERSIDAD SOCIOCULTURAL Y LINGÜÍSTICA

Artículo 6. (Intraculturalidad e Interculturalidad) Uso de idiomas oficiales

Parágrafo II Interculturalidad: El desarrollo de la interrelación e interacción de conocimientos, saberes, ciencia y tecnología propios de cada cultura con otras culturas, que fortalecen la identidad propia y la interacción en igualdad de condiciones entre todas las culturas bolivianas con las del resto del mundo. Se promueven prácticas de interacción entre diferentes pueblos y culturas desarrollando actitudes de valoración, convivencia, y diálogo entre distintas visiones del mundo para proyectar y universalizar la sabiduría propia.

Artículo 7. (Uso de idiomas oficiales y lengua extranjera). La educación debe iniciarse en la lengua materna, su uso es una necesidad pedagógica en todos los aspectos de su formación.

Por la diversidad lingüística existente en el Estado Plurinacional, se adoptan los siguientes principios obligatorios de uso de las lenguas por constituirse en instrumentos de comunicación, desarrollo y producción de saberes y conocimientos en el Sistema Educativo Plurinacional.

Inciso 5. Enseñanza de lengua extranjera. La enseñanza de la lengua extranjera se inicia en forma gradual y obligatoria desde los primeros años de escolaridad, con metodología pertinente y personal especializado, continuando en todos los niveles del Sistema Educativo Plurinacional. (Ley de la Educación "Avelino Siñani - Elizardo Pérez" N°. 070, 2010, pág. 13)

La diversidad existente de idiomas en uso en el Estado Plurinacional de Bolivia demanda su enseñanza pedagógica pertinente de acuerdo a las necesidades existentes en los estudiantes en cada región del País.

Según la ley vigente de educación en el Estado Plurinacional de Bolivia, los centros educativos donde enseñan inglés deben realizarlo con la metodología pertinente y personal especializado. Se considera en esta investigación las actividades lúdicas, como la metodología pertinente, ya que el idioma inglés está dentro de la malla curricular en primaria vocacional comunitaria y secundaria comunitaria productiva. (Ley de la Educación "Avelino Siñani - Elizardo Pérez" N°. 070, 2010, pág. 13)

SECCION II FORMACION SUPERIOR TÉCNICA Y TECNOLÓGICA

Artículo 41. (Formación Superior Técnica y Tecnológica)

I. Es la formación profesional técnica e integral, articulada al desarrollo productivo, sostenible, sustentable y autogestionario, de carácter científico, practico-teórico y productivo.

Artículo 45. (Niveles de la formación técnica y tecnológica)

La formación Técnica y Tecnológica desarrollará los siguientes niveles:

1. Institutos Técnicos e Institutos Tecnológicos de carácter fiscal, privado y convenio.
 - a) Capacitación (Educación, 2010, págs. 26 - 27)

El Centro Boliviano Americano se constituye en la actualidad como un centro de capacitación donde enseñando de manera exclusiva el uso y dominio del Idioma Inglés comercial, también existen cursos de ramas técnicas como inglés empresarial y traducción.

Dentro de su visión y misión está el de formar profesionales altamente calificados con una capacidad de expresar el idioma de manera teórico - práctica. Esta Institución desde sus inicios empezó como una entidad sin fines de lucro y se mantiene como tal en la actualidad.

2.3 Marco Contextual

La investigación se realiza con estudiantes adolescentes en el Centro Boliviano Americano en el nivel Básico módulo Top Notch 1 - 2, con 15 estudiantes de los cuales 7 son mujeres y 8 varones en quienes por determinadas razones el nivel de inglés es muy bajo, ya que en el mismo los estudiantes tienen que tener un conocimiento sólido de las estructuras básicas para pasar a un nivel intermedio, señalando que llegaron al Centro con una expectativa de tener un aprendizaje de todo el nivel básico.

Se toma como referente el Centro Boliviano Americano donde se realiza la investigación. La Sucursal de Ejecutivos constituye el referente contextual.

2.3.1 Antecedentes

El Centro Boliviano Americano con 73 años de vida, es actualmente una institución financiera auto sostenida y reconocida académicamente por la excelencia en la enseñanza que imparte, ganándose el prestigio de ser la más importante en el aprendizaje del Idioma Inglés en Bolivia y una de las sobresalientes en Latinoamérica.

El promedio bimestral es de 6.000 estudiantes, 150 docentes y 60 administrativos, personal de apoyo y servicio, distribuidos en la Casa Central y 3 Sucursales situadas en zonas estratégicas de la Ciudad de La Paz, Zona Sur, Centro, San Jorge y la Ciudad de El Alto,

teniendo descuentos para los estudiantes en cada una que favorecen su registro y permanencia dentro del Centro Boliviano Americano.

2.3.2 Bases filosóficas

El Centro Boliviano Americano tiene como:

Misión servir a la sociedad boliviana promoviendo y difundiendo la cultura, desarrollando actividades educativas, culturales y académicas con valores éticos y responsabilidad social hacia la comunidad.

Visión del Centro Boliviano Americano es convertirse en una Institución especializada en la enseñanza de lenguas que pueda brindar a los países profesionales altamente calificados.

2.3.3 Estructura académica y administrativa

La fundación del Centro Boliviano Americano está compuesta por un Director Ejecutivo, Director Académico, Director Administrativo, proyección de proyectos y sistemas. Estas cuatro direcciones trabajan en coordinación con el Director de la Fundación. Ninguna de estas direcciones es autónoma.

Se explica a continuación el mecanismo de operación de cada una de ellas.

Dirección Académica.- Se encarga de las áreas como son: los contenidos curriculares, profesores y su planificación de clase y el material de distribución en las cuatro sucursales que existen dentro del CBA.

Dirección Administrativa.- Asume los activos de la institución como almacén de librería, mantenimiento, personal de limpieza, seguridad, mensajería y portería.

Dirección de proyectos especiales.- Se ocupa de realizar estudios superiores en cuanto al mercadeo, la publicidad y el marketing.

Dirección financiera.- Es responsable de la contabilidad general, cajas y auxiliares en el área.

A la vez, el Centro Boliviano Americano dispone de un centro cultural, donde se enseña canto, danza, ballet clásico, teatro y una biblioteca con variedad de libros de diferentes materias para el inglés u otras áreas académicas.

2.3.4 Infraestructura

El Centro Boliviano Americano tiene cuatro sucursales amplias para un número aproximado de 1000 personas, su ubicación es en la Ciudad de La Paz y Ciudad de El Alto. Tres de estas sucursales son propias y fueron declarados Patrimonio por el Gobierno Departamental, debido al diseño de la construcción que es antigua y su ubicación está en pleno centro de la ciudad.

Cada sucursal posee aproximadamente 30 aulas, con ambientes amplios ajustados a la cantidad de estudiantes en todos los niveles y horarios que el CBA dispone para la enseñanza del Idioma Inglés.

2.3.5 Equipamiento y mobiliario

El Centro Boliviano Americano ostenta una sala de estudio independiente en cada sucursal con material de audio y su respectivo equipo de funcionamiento, es decir, radios, audífonos y CD. Para practicar y consolidar la gramática existen variedad de libros de distintos autores reconocidos norteamericanos, cada uno según su nivel: básico, intermedio y avanzado.

En cuanto a la lectura, también dispone de libros para cada nivel y distintos tipos de literatura. La escritura cuenta con material de apoyo como libros, ejemplares de revistas y libros con ejercicios para su adiestramiento. Este material sirve de apoyo para los estudiantes. El Centro Boliviano Americano dispone además de un aula designada para el descanso de los estudiantes y espacios recreacionales.

2.3.6 Plan de estudio

El programa tiene 18 módulos para niños, jóvenes y adultos. Se divide en tres niveles: básico, intermedio y avanzado.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de Investigación

La presentación de este trabajo se enfoca en la investigación de tipo descriptiva propositiva. Es descriptiva ya que “consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; o sea, detallar cómo son y se manifiestan. Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar como se relacionan estas.” (Hernández, Baptista, & Fernández, Metodología de la Investigación, 2014, pág. 92)

El trabajo de investigación busca describir las variables que componen el tema de estudio, el manejo de este tipo de indagación permite establecer las medidas necesarias para la elaboración de actividades lúdicas planeadas, es decir, que se plantea elaborar una guía de dichas actividades para el aprendizaje del Idioma Inglés en adolescentes.

“Es propositivo por cuanto se fundamenta en una necesidad o vacío dentro de la institución, una vez que se tome la información descrita, se realiza una propuesta de sistema de evaluación del desempeño para superar la problemática actual y las deficiencias encontradas. Al identificar los problemas, investigarlos, profundizarlos y dar una solución dentro de un contexto específico.” (Capítulo III Metodología de la Investigación, 2014, pág. 46)

Se proponen diferentes actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje del Idioma Inglés, para que sea más significativo.

3.2 Diseño de Investigación

El diseño es no experimental porque “podría definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no se varía

en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras. Lo que se realiza en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para analizarlos” (Hernández, Baptista, & Fernández, 2014, pág. 152)

Se observa en este trabajo un grupo de estudiantes con la metodología tradicional en el aprendizaje del Idioma Inglés, para luego analizar y designar diferentes actividades de juego buscando el enriquecimiento metodológico desde el diseño de la propuesta

El diseño es no experimental de tipo transeccional porque “Los diseños de investigación transeccionales o transversales recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como “tomar una fotografía” de algo que sucede” (Hernández, Baptista, & Fernández, 2014, pág. 154)

Es decir, los datos recolectados son solamente una vez en el momento pertinente, para el diagnóstico de los estudiantes y el criterio de los docentes en un cuestionario como inventario.

3.3 Métodos de Investigación

Para la realización de esta investigación es necesario mencionar los siguientes métodos relacionados con los juegos lingüísticos.

3.3.1. Métodos Teóricos

Hipotético deductivo: Pertenece a un enfoque causal de una naturaleza determinista, el objeto está en la posibilidad de abstraer y modelar (Álvarez de Zayas & Sierra, 2004, pág. 65)

Método sistémico: Está dirigido a modelar el objeto mediante la determinación de sus componentes, así como las relaciones entre ellos, que conforman una nueva cualidad como totalidad. (Álvarez de Zayas & Sierra, 2004, pág. 67)

Método holístico: En la caracterización de un objeto, se ve como el sistema cuya condición suficiente está dada en que se identifique como objeto de la investigación. (Álvarez de Zayas & Sierra, 2004, pág. 73)

3.3.2. Métodos empíricos

La observación científica: Consiste en la percepción directa del objeto de la investigación. Puede utilizarse en distintos momentos tanto para describir como para predecir. (Álvarez de Zayas & Sierra, 2004, pág. 76)

En la investigación se observa a los estudiantes del módulo Top Notch 1-2 el nivel de inglés para así identificar y proponer las actividades lúdicas.

La encuesta: Posibilita observar hechos a través de la valoración que hace de los mismos el encuestado. (Álvarez de Zayas & Sierra, 2004, pág. 94)

Mediante la encuesta se puede verificar los métodos de aprendizaje que aplican los docentes y el uso de recursos para la Expresión Oral, Lectura y Escritura del Idioma Inglés.

3.3.1 Enfoque de la Investigación

Se utiliza el enfoque mixto cuantitativo cualitativo porque “Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio”. (Hernández, Baptista, & Fernández, 2014, pág. 534)

En este trabajo se ofrece información de la experiencia de los docentes, tomando los datos del Centro Boliviano Americano módulo Top Notch 1 - 2 para el diseño de juegos lingüísticos dirigidos a adolescentes en el aprendizaje del Idioma Inglés.

3.4 Sujetos de Investigación

Se tiene una población o universo es decir “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, Baptista, & Fernández, Metodología de la Investigación, 2014, pág. 174)

El universo está compuesto por todos los estudiantes que asisten durante la gestión 2019 al Centro Boliviano Americano de la Sede del Centro-Norte que son 919.

Cuadro 1 Sujetos de la investigación

POBLACIÓN DEL CENTRO BOLIVIANO AMERICANO			
NIVEL	Genero		Total
	Masculino	Femenino	
Básico	160	146	306
Intermedio	135	164	299
Avanzado	82	91	173
Superior	61	80	141

Fuente: Elaboración propia según datos informáticos

Cuadro 2 Muestra de población

MUESTRA DEL GRUPO QUE SE OBSERVA				
NIVEL	GRUPO	GÉNERO		CANTIDAD TOTAL
Básico	Evaluado	8 Varones	7 mujeres	15 estudiantes

Fuente: Elaboración propia.

Se delimitan los sujetos de investigación considerando:

15 estudiantes adolescentes 8 varones y 7 señoritas entre las edades 15-18 del Curso Top Notch 1(2), a los que se les ha aplicado una evaluación de conocimientos previos. Como test o prueba diagnóstica.

Y 6 docentes que trabajan en el Nivel Básico del Centro Boliviano Americano.

3.5 Técnicas e Instrumentos de Investigación

Existe una amplia diversidad de pruebas e inventarios desarrollados por diversos investigadores, para medir un gran número de variables y se encuentran disponibles en diversas fuentes secundarias o terciarias, así como en centros de investigación, y difusión del conocimiento.

En el caso de elegir una prueba estandarizada es necesario adaptarla y aplicar pruebas piloto para calcular su validez y confiabilidad, (Hernández, Baptista, & Fernández, 2003) así como ajustarla a las condiciones de nuestra investigación.

La investigación “Actividades lúdicas para el aprendizaje del Idioma Inglés en el módulo Top Notch 1-2 con estudiantes de la Sucursal de Ejecutivos turno tarde del Centro Boliviano Americano”; utiliza el examen Selftest Basic Level standard que se administra en las clases impartidas en el Centro Boliviano Americano de la Sucursal de Ejecutivos, para determinar el nivel del estudiante. En la misma se recolecta esta información para su posterior análisis.

3.6. Hipótesis

¿Cómo influye la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje del Idioma Inglés en alumnos adolescentes en el Centro Boliviano Americano?

Hi. Se pueden emplear actividades lúdicas, que articulen los roles de docente y estudiantes para el aprendizaje del Idioma Inglés en el Centro Boliviano Americano.

3.6.1 Definición de variables

En el presente trabajo, las variables a tomar en cuenta son:

3.6.1.1 Variable independiente

Se denomina variable independiente a todo aquel aspecto, hecho o situación que se considera “la causa de” en una relación entre variables (Hernández, Baptista, & Fernández, 2014, pág. 130) Para explicar esta variable tenemos la variable independiente; actividades lúdicas que se aplican a los estudiantes en el aula, la que causa que la variable dependiente que puede ser modificada o mejorada según corresponda.

3.6.1.2 Variable dependiente

Se conoce como variable dependiente al “resultado” o “efecto” producido por la acción de la variable independiente (Hernández, Baptista, & Fernández, 2014, pág. 134) Es decir las actividades lúdicas para el aprendizaje del Idioma Inglés.

3.6.2. Operacionalización de Variables

Se establecen las variables de estudio relacionadas con sus dimensiones, indicadores, ítems e instrumentos donde se describen y analizan en el trabajo de campo.

Cuadro 3 Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Variable Independiente: Actividades lúdicas	El arte del juego es la acción que produce diversión, placer y alegría y todo acto que se identifique con la recreación y una serie de expresiones culturales	Recreación	Planificación Autocontrol Autoevaluación	A - 5 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, c, e, f, g, h, j, k, l, n,	Sugerencia de juegos lingüísticos para diferentes unidades
		Movimiento	Cooperación	a, b, d, i, j, A - 5 4,	
		Energía	Uso de gestos Reproducción de palabras en oraciones contextualizadas	b, d, j, o, p A - 5 6, 10.	Modelaje para la observación del juego en clases
Variable dependiente Aprendizaje del Idioma Inglés.	El aprendizaje del Idioma Inglés es el proceso mental mediante el cual se adquieren conocimientos, destrezas, valores y aptitudes en relación a dicha lengua.	Tipos de aprendizaje	Significativo Sociocultural	Oral Escrito	Examen de diagnóstico en el aprendizaje del Idioma Inglés
		Estilos de aprendizaje	Visual Auditivo Kinestésico Verbal		

Fuente: Elaboración propia

3.7. Procedimiento de la investigación

Dentro del proceso se aplican los siguientes instrumentos:

- Test Selftest Basic Level que es la prueba diagnóstica del nivel básico para los estudiantes del CBA que pasan al nivel intermedio.
- Cuestionario a docentes con la finalidad de establecer las formas de trabajo para el aprendizaje del Idioma Inglés en los alumnos del Nivel Básico.

Los resultados de la instrumentalización llevan a la elaboración de actividades lúdicas, para la aplicación dentro de las sesiones de enseñanzas del Idioma Inglés, donde se enfatiza en el aprendizaje divertido para la Expresión Oral y Escrita.

La elaboración de actividades sigue el siguiente proceso:

- Partir de la observación dentro del aula a los docentes.
- Administración del examen Selftest Basic Level a los estudiantes de nivel básico módulo Top Notch 1 -2 del Centro Boliviano Americano.
- Analizar y reflexionar acerca de la información obtenida con el Selftest Basic Level.
- Utilizar la información obtenida para diagnosticar la falta de actividades lúdicas en el aula.
- Compilar y adaptar las actividades lúdicas.
- Presentar y proponer las actividades lúdicas para llevarlas a la práctica y mejorar el aprendizaje del Idioma Inglés dentro el aula.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

El análisis e interpretación de resultados tiene un tratamiento estadístico que se realizó con el paquete análisis de datos de Microsoft Excel, a partir de las matrices de reseñas que pueden ser observadas y consultadas en los anexos.

4.1 Resultados de la evaluación diagnóstica

El examen es un test escrito que evalúa los dominios lingüísticos en la formación de oraciones en el tiempo presente, continuo y pasado, donde hay conjugaciones con los mismos. También valora el uso de sustantivos contables y no contables. Por último, aprecia el uso correcto de auxiliares y adjetivos posesivos.

Las preguntas del examen corresponden al nivel básico y se elaboran para determinar el nivel del estudiante.

En el siguiente cuadro se da a conocer la cantidad de preguntas según el criterio que tiene.

Cuadro 4 Criterios del examen Selftest Basic Level

Criterios Completamientos de	verbos en tiempo presente	verbos en tiempo presente continuo	verbos en tiempo pasado	sustantivos contables y no contables	auxiliares y adjetivos posesivos
No. de preguntas	1,2,7,10,1 1,16	3,15	5,6,18, 19,20	8,9,12	4,13,14,17

Fuente: Elaboración propia

4.1.1 Examen para estudiantes

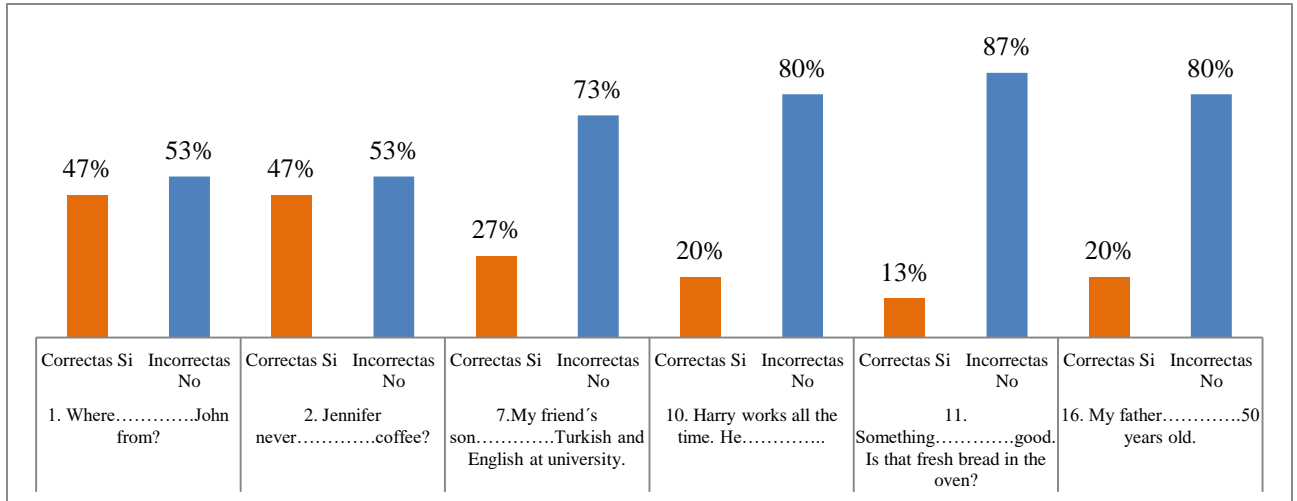
Cuadro 5 Resultado de examen para estudiantes Selftest Basic Level

PREGUNTAS	A)	B)	C)	D)
1.	7	3	2	3
2.	2	5	5	3
3.	6	2	4	3
4.	4	8	1	2
5.	9	1	3	2
6.	5	4	2	4
7.	2	4	4	5
8.	3	1	0	11
9.	3	4	5	3
10.	3	2	6	4
11.	2	4	1	8
12.	2	6	3	4
13.	3	2	3	7
14.	4	6	2	3
15.	6	6	2	1
16.	3	3	6	3
17.	4	2	5	4
18.	7	7	0	1
19.	3	3	6	3
20.	3	5	4	3

Fuente: Elaboración propia

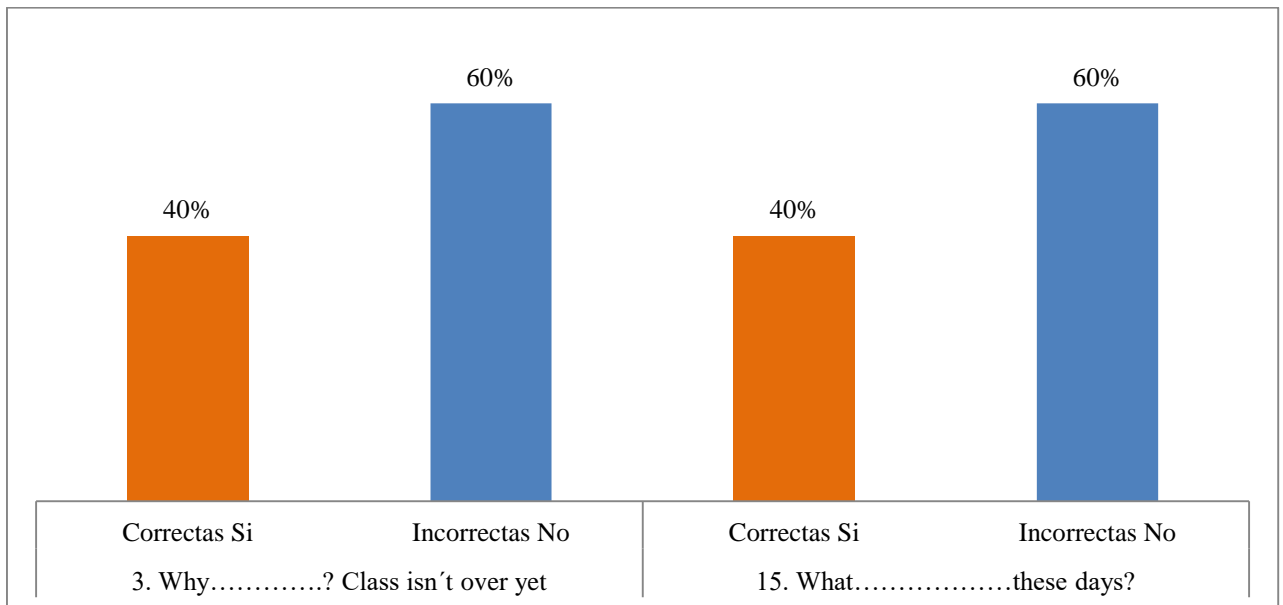
Con el examen para estudiantes administrado en el módulo Top Notch 1 - 2, se observan los resultados divididos por criterios en los siguientes gráficos:

Cuadro 6 Completamiento de verbos en tiempo presente



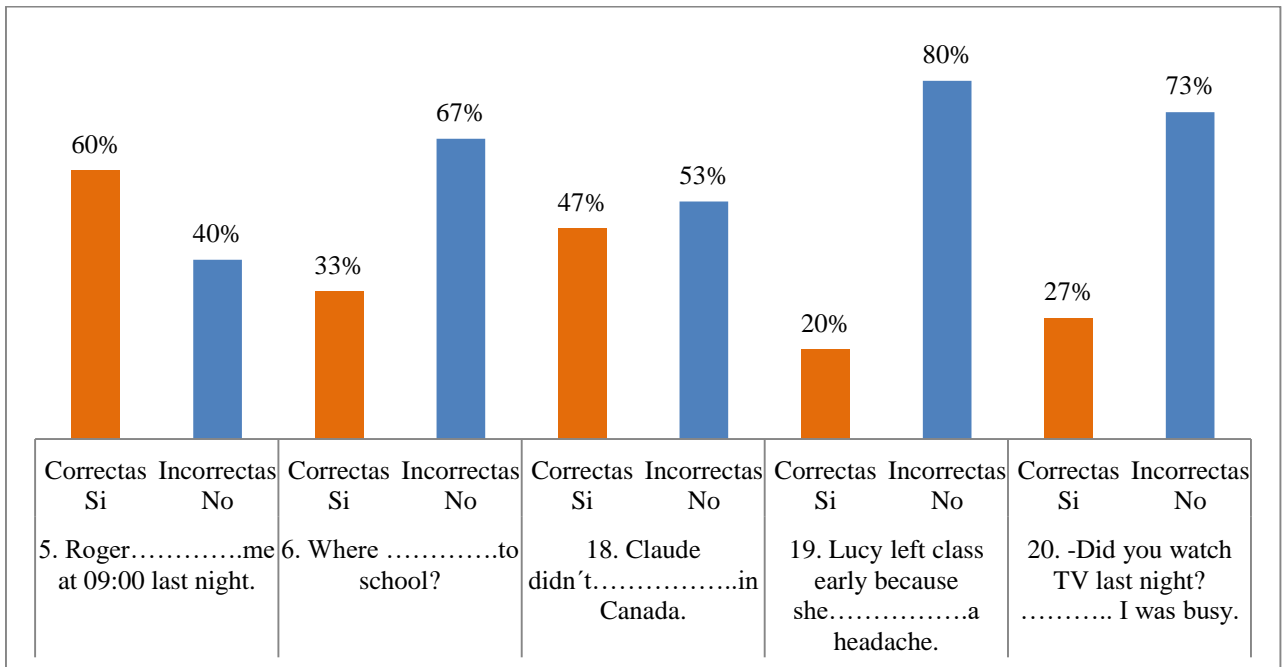
Fuente: Elaboración propia

Cuadro 7 Completamiento de verbos en tiempo presente continuo



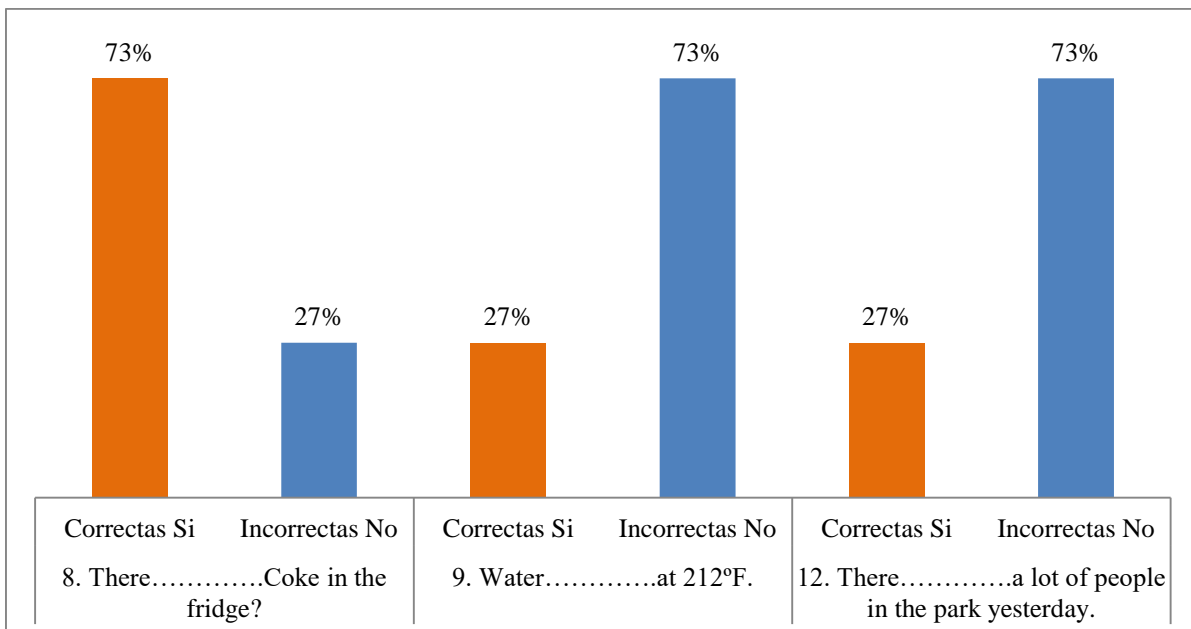
Fuente: Elaboración propia

Cuadro 8 Completamiento de verbos en tiempo pasado



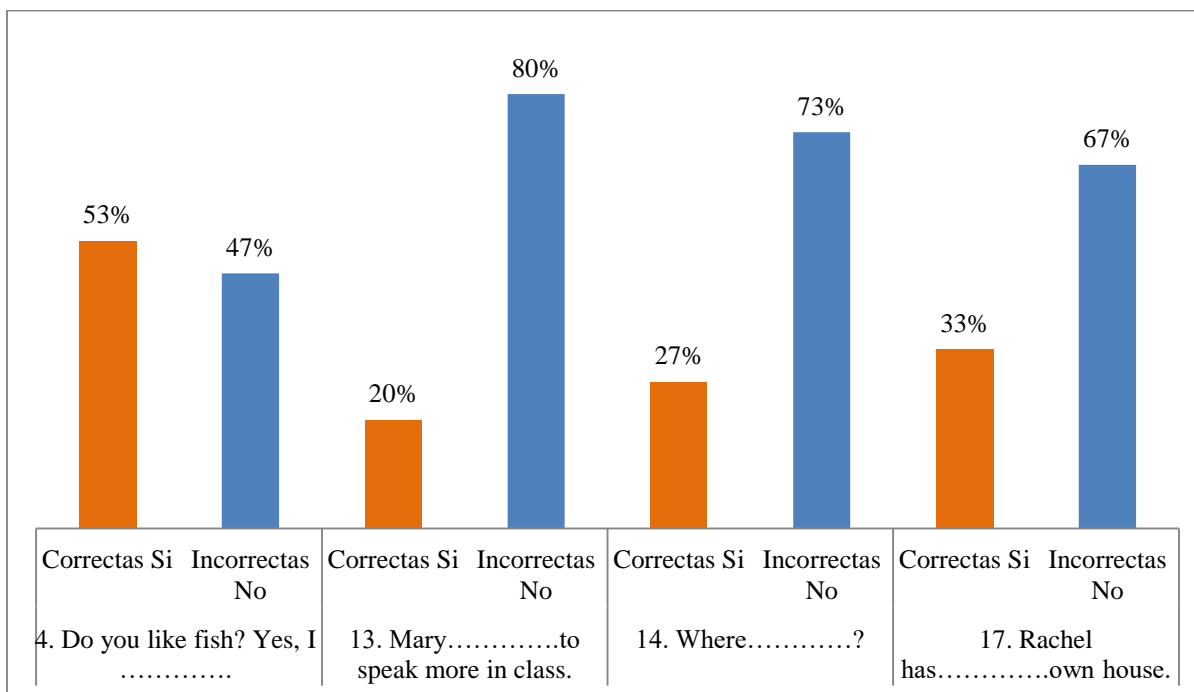
Fuente: Elaboración propia

Cuadro 9 Completamiento de sustantivos contables y no contables



Fuente: Elaboración propia

Cuadro 10 Completamiento de auxiliares y adjetivos posesivos



Fuente: Elaboración propia

De acuerdo al Selftest Basic Level aplicado en los estudiantes de nivel básico del Centro Boliviano Americano, se identifican los dominios lingüísticos que presentan los alumnos al iniciar las clases para el aprendizaje del idioma inglés. Se observa que los resultados muestran una baja asertividad en las respuestas teniendo sólo un 2% como aciertos y el 8% de respuestas incorrectas.

4.2 Cuestionario a docentes

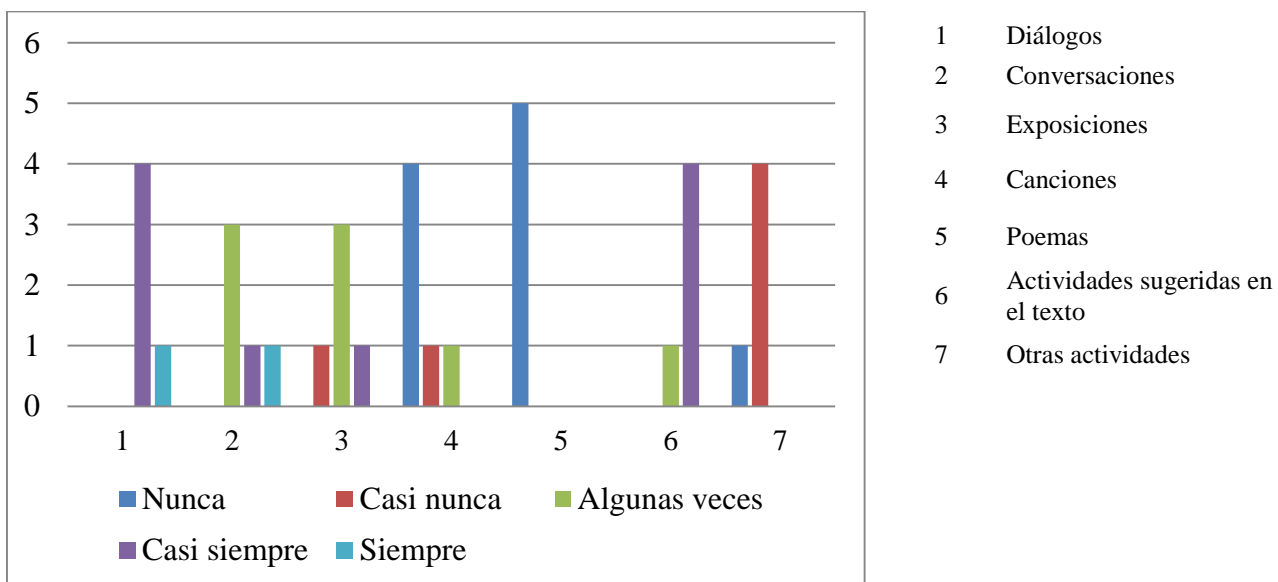
Creado con la finalidad de establecer las formas de trabajo para el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes del nivel intermedio.

**Cuadro 11 Resultado del cuestionario a docentes
Formas de trabajo Recursos para la expresión oral**

	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	0	0	0	4	1
2	0	0	3	1	1
3	0	1	3	1	0
4	4	1	1	0	0
5	5	0	0	0	0
6	0	0	1	4	0
7	1	4	0	0	0

Fuente: Elaboración propia

**Cuadro 12 Resultado de cuestionario a docentes
Formas de trabajo Recursos para la expresión oral**



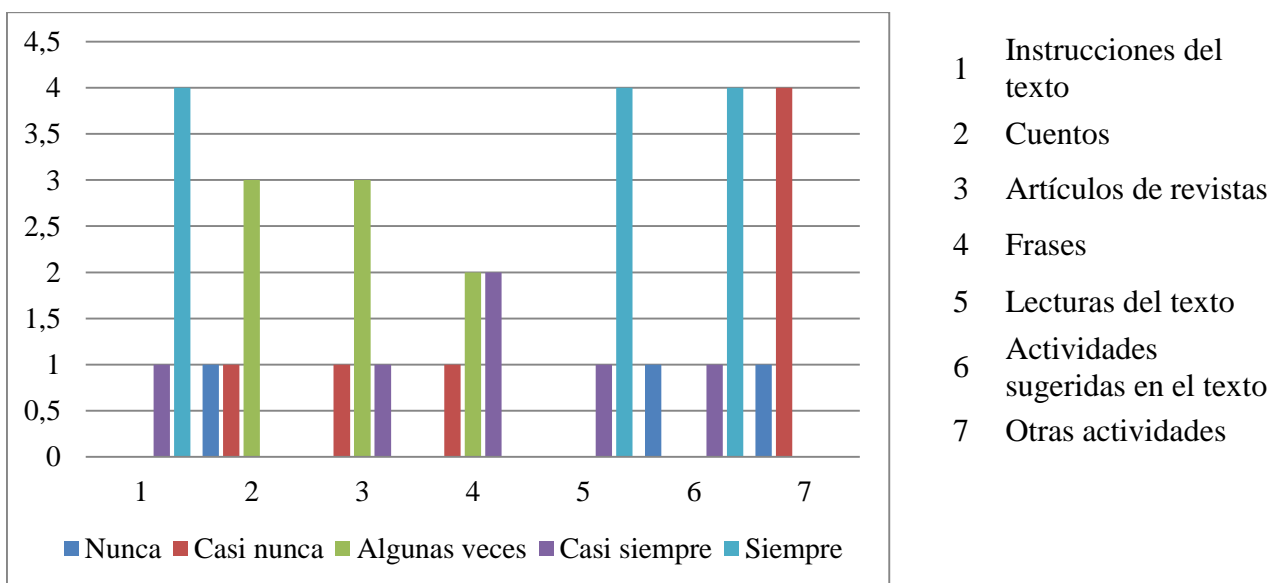
Fuente: Elaboración propia

**Cuadro 13 Resultado de cuestionario a docentes en
Formas de Trabajo Recursos para la lectura**

	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	0	0	0	1	4
2	1	1	3	0	0
3	0	1	3	1	0
4	0	1	2	2	0
5	0	0	0	1	4
6	1	0	0	1	4
7	1	4	0	0	0

Fuente: Elaboración propia

**Cuadro 14 Resultado de cuestionario a docentes
Formas de trabajo Recursos para la lectura**



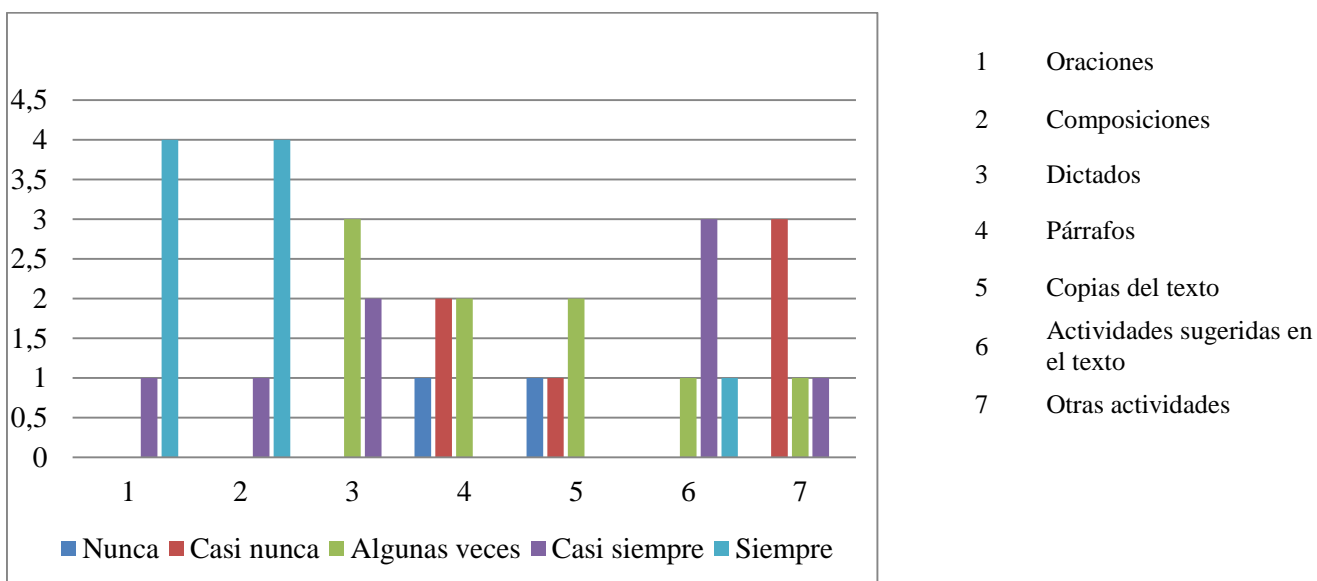
Fuente: Elaboración propia

Cuadro 15 Resultado de cuestionario a docentes Formas de trabajo para la escritura

	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	0	0	0	1	4
2	0	0	0	1	4
3	0	0	3	2	0
4	1	2	2	0	0
5	1	1	2	0	0
6	0	0	1	3	1
7	0	3	1	1	0

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 16 Resultado de cuestionario a docentes Formas de trabajo para la escritura



Fuente: Elaboración propia

En los gráficos se muestran los porcentajes totales de la aplicación del cuestionario donde los sujetos de estudio fueron 5 docentes.

Un 7% casi siempre se rige por el contenido del libro sin enfocarse en otras actividades que motive al estudiante en el aprendizaje del Idioma Inglés (Ver anexo 2). Es decir, en las clases que los encuestados brindan a sus estudiantes no se toman como prioridad los juegos bilingües.

CAPÍTULO V LA PROPUESTA

5.1 Descripción de la propuesta

Las actividades lúdicas constituyen una herramienta para fortalecer el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes del Centro Boliviano Americano.

La lúdica supone una modificación en el paradigma educativo cotidiano. Se debe cambiar el sistema tradicional, modificar los modelos de enseñanza tradicionales que subyacen al aprendizaje; de alguna forma profundizan bajo el enfoque lúdico entendiéndose en detalle alguna de las operaciones de aprendizaje que nuestro cerebro ejercita al aprender.

La clase para el aprendizaje de idiomas en el Centro Boliviano Americano tiene las siguientes características:

- Se basa en un texto que está dividido en unidades y lecciones.
- Una unidad tiene ejercicios de audio, gramática, vocabulario, lectura y escritura.
- En cada lección se debe ejercitar todas las habilidades de aprendizaje mencionadas.
- La unidad tiene un tiempo determinado para su aprendizaje.
- En cada módulo, a los estudiantes se les administran dos exámenes, uno al medio y otro al finalizar el mismo.
- El examen contiene todas las habilidades de aprendizaje.
- La evaluación del estudiante es de enseñanza en todo el trayecto, donde se evalúa su producción
- En el módulo Top Notch 1 - 2 se tienen que cubrir cuatro unidades; cada una comprende cuatro lecciones. Terminando las dos primeras unidades, el estudiante toma su primer examen y el segundo es dispuesto después de las restantes.

La estructura general de cada clase considera:

- En cada lección que se imparte en las unidades del texto se debe empezar con una introducción oral “Oral Introduction”, en la cual el docente generalmente comienza

hablando de una experiencia que tiene relacionada al tema. Esta actividad toma un tiempo de 2 minutos.

- Se continua con un calentamiento de la lección “Warm Up”, donde se puede utilizar un cuadro, video corto u otro medio para centrar el tema que se abarca. Esta tarea alcanza un tiempo de 3 a 4 minutos.
- Posteriormente el docente se enfoca en el texto y añade la estructura principal de la lección “Main Activity” que puede ser una lectura, audio, o escritura donde tiene que empezar de lo general a lo específico En esta sección los estudiantes se enfocan en la actividad para después desarrollar los ejercicios que tienen en el texto. Además, es donde los estudiantes analizan la gramática y las estructuras para practicar las mismas con los ejercicios que tienen en el texto. Esta tarea tiene un tiempo aproximado de 50 a 60 minutos dependiendo de la habilidad de aprendizaje que se desarrolla y la cantidad de ejercicios que hay en el manual.
- Por último, está el seguimiento de la lección “Follow Up”, donde el alumno aplica todo lo aprendido usualmente con una conversación que tienen en el texto modificado por los estudiantes al contexto que se posee, aplicando el vocabulario, gramática, pronunciación que vio durante la lección. En esta sección los discípulos trabajan en pareja o grupal y cuentan con un tiempo aproximado de 5 minutos para preparar la conversación y actuar frente a la clase. El docente, por su parte, toma apuntes de los errores cometidos durante la actividad anotándolos en el pizarrón para corregirlos con toda la clase.
- En cada actividad de competencia, el estudiante es premiado con caritas felices o caramelos, depende de cómo el docente los quiera recompensar.

Cuadro 17 Clase tradicional en el Centro Boliviano Americano

FASES DE UNA CLASE EN LECCIONES	LOS PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Basado en el texto

Fuente: Elaboración propia

Para que el estudiante tenga motivación y un aprendizaje significativo, poniendo en práctica todo lo aprendido, se propone el trabajo con juegos lingüísticos ocupando los siguientes momentos:

Cuadro 18 Clase con juegos. Unidad 4, Lección 1

FASES DE LA LECCIÓN	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCIÓN ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Juego – DRAW IT! Uso de vocabulario con dibujos en el pizarrón, competencia de dos grupos
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego – DRAW IT! Se usan los mismos dibujos. En este juego se describen los alimentos que se tienen en el pizarrón, utilizando la gramática de la lección. Competencia de dos equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de calentamiento de la Unidad 4, Lección 1 se sugiere el siguiente juego para tener una producción significativa:

- Draw it!.- En este juego se hace el uso de vocabulario de comida como son: frutas, vegetales, carne, alimentos del mar, granos, productos diarios, aceites y dulces. Con el

dibujo de cada palabra y participación de toda la clase en conjunto se enmarca el vocabulario con mayor facilidad.

- El segundo juego es en la fase de seguimiento. Es más descriptivo porque se utilizan los mismos dibujos, pero esta vez los estudiantes producen todo lo aprendido. Ellos describen el vocabulario utilizando la gramática que aprendieron.

VOCABULARY Categories of food

(Answers will vary, but may include the following.)

A Read and listen. Then listen again and repeat. Add another food to each category.

fruit	vegetables	meat	seafood
1 apples 2 bananas 3 grapes 4 oranges 5 mangoes	6 carrots 7 broccoli 8 onions 9 spinach 10 peppers	11 chicken 12 beef 13 turkey 14 lamb 15 sausage	16 fish 17 squid 18 clams 19 shrimp 20 crab 21 lobster
grains	dairy products	oils	sweets
22 pasta 23 rice 24 noodles 25 cereal 26 bread	27 butter 28 milk 29 cream 30 cheese 31 yogurt	32 corn oil 33 coconut oil 34 sesame oil 35 olive oil	36 candy 37 cake 38 pie 39 cookies 40 ice cream

B EXPAND THE VOCABULARY How many foods can you create? Use the Vocabulary. Follow the example.
(Answers will vary, but may include the following.)

1 orange juice ... apple juice, mango juice	4 grilled fish ... grilled chicken, grilled sausage
2 tomato onion salad ... pasta salad, fruit salad	5 fried squid ... fried chicken, fried clams
3 apple pie ... cherry pie, banana pie	6 potato soup ... onion soup, chicken soup

GRAMMAR *There is / There are with count and non-count nouns; Anything and nothing*

Use **there is** with non-count nouns and singular count nouns. Use **there are** with plural count nouns.

There's (some) milk and an apple in the fridge.
There are (some) cookies in the kitchen.

There isn't any cheese.
There aren't any bananas.

Remember:

- Count nouns name things you can count. They are singular or plural.
- Non-count nouns name things you cannot count. They are not singular or plural.
- Don't use **a, an,** or a number with non-count nouns: rice, NOT a-rice NOT rices

Questions

Is there any (or some) pasta?
Are there any (or some) noodles?
What kind of fruit is there in this fruit salad?
How many eggs are there in the fridge?

Use **there is** with **anything** and **nothing**.

Is there anything to eat? (No, there is nothing.
OR No, there isn't anything.)

Be careful!

Use **nothing** in affirmative statements.
Use **anything** in negative statements.
There is **nothing**. NOT There isn't nothing.
There isn't **anything**. NOT There is anything.

GRAMMAR BOOSTER p. 128

- Expressing quantities
- Some and any
- How much / how many
- Count and non-count nouns
- Spelling rules

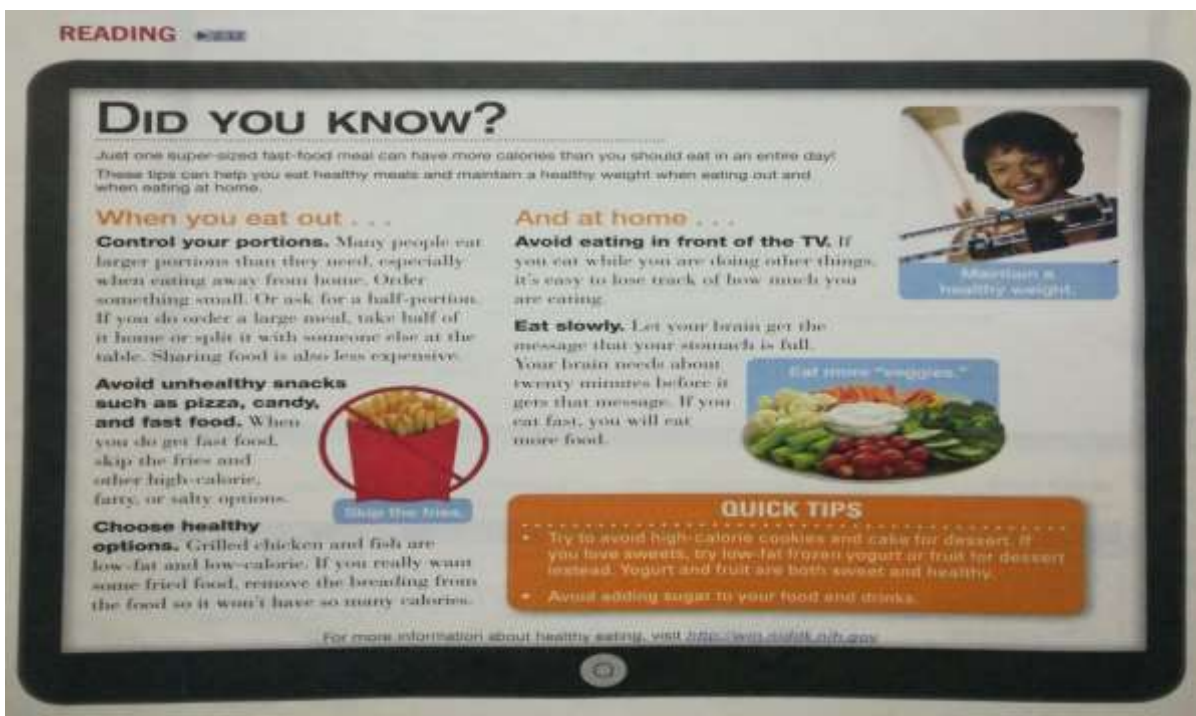
Cuadro 19 Clase con juegos Unidad 4, Lección 4

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego - CHINESE WHISPER Uso de información de lectura. Competencia de dos equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 4, lección 4, se propone el siguiente juego:

- Chinese Whisper.- En este juego se utiliza la información obtenida de una lectura acerca de consejos de salud y alimentos, mientras los estudiantes modifican la indagación a nuestro contexto.



Fuente: Libro top Notch 1 - 2 Tercera edición Unidad 4 pg. 46

Cuadro 20 Clase con juegos Unidad 5, Lección 2

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Juego – HANGMAN Uso de vocabulario máquinas y electrodomésticos. Competencia de toda la clase.
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Basado en el texto

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 5, Lección 2, se indica el siguiente juego:

- Hangman.- En este juego el estudiante tiene que recordar la forma correcta de deletrear el vocabulario nuevo acerca de electrodomésticos. Toda la clase participa.



Fuente: Libro Top Notch 1 – 2 Tercera Edición Unidad 5 pg. 54

Cuadro 21 Clase con juegos Unidad 5. Lección 1

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego – VERB SHAKER Uso de la gramática: presente continuo. Competencia de dos equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 5, Lección 2, se refiere el siguiente juego:

- Verb Shaker.- En este juego el estudiante escoge un verbo para escribir en el pizarrón una oración completa, utilizando el presente continuo y vocabulario aprendido en la lección. Se forman dos equipos tienen 5 verbos para hacer 5 oraciones.

CONVERSATION MODEL

A **▶▶▶▶** Read and listen to someone suggest a brand and a model.

A: Hey, Rachel. What are you doing?
 B: I'm uploading a video.
 A: What kind of camcorder do you have?
 B: It's a Vista, but I need a new one. Mine's obsolete! Any suggestions?
 A: What about the Alton? I hear the MX2 is great. And it's inexpensive.
 B: Really?
 A: You know, I'm going shopping at the mall after work. Would you like to come along?

B **▶▶▶▶** **RHYTHM AND INTONATION** Listen again and repeat. Then practice the Conversation Model with a partner.

GRAMMAR *The present continuous: Review*

Use the present continuous for actions in progress now and for future plans.

Actions in progress	Future plans
A: What are you doing right now? B: I'm downloading a song.	A: What are you doing tomorrow? B: I'm buying a new camera.

Questions

Are you looking for a new printer? (Yes, I am. / No, I'm not.)
 Are they buying a GPS? (Yes, they are. / No, they're not.)
 Is he using his tablet? (Yes, he is. / No, he's not.)
 Where are you going? (To Technoland.)
 When is she getting a new laptop? (Next week.)
 Who's buying a new keyboard? (My wife.)

GRAMMAR BOOSTER p. 130
 The present continuous:
 • Spelling rules
 • Form and usage rules

Fuente: Top Notch 1 - 2 Tercera Edición Unidad 5 pg. 52

Tabla No. 8 Clase con juegos Unidad 5, Lección 3

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego - PICSTORY Uso del vocabulario de reclamos en un hotel -electrodomésticos y gramática- presente continuo. Competencia de dos equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 5, Lección 3 se propone el siguiente juego:

- Picstory.- El estudiante dibuja diferentes reclamos en el pizarrón y al terminar el grupo escribe una historia utilizando los dibujos, enfocándose en el vocabulario y gramática que aprendieron. Competencia de dos equipos.



Fuente: Libro Top Notch 1 - 2 Tercera Edición Unidad 5 pg. 56

Cuadro 22 Clase con juegos Unidad 6, Lección 1

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego – THE JUNGLE Uso de la gramática: can y have to. Competencia de tres equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 6, Lección 1 se sugiere el siguiente juego:

- The jungle.- Los estudiantes escogen tres animales diferentes y un representante imita los movimientos del animal. El otro equipo hace diferentes preguntas de posibilidad y obligación para adivinar. Se forman tres equipos.

GRAMMAR *Can and have to*

can
Use **can** + the base form of a verb for possibility.
We can stay out late tonight. There are no classes tomorrow morning.
I'm too busy this afternoon. I can't play golf.
Mona can meet us at the park, but her husband can't.

Questions
Can you go running tomorrow at 3:00? (Yes, I can. / No, I can't.)

have to
Use **have to** or **has to** + the base form of a verb for obligation.

I **have to** / **don't have to** work late tonight.
She **has to** / **doesn't have to** meet her cousin at the airport at 3:00.

Questions
Do they have to work tomorrow? (Yes, they do. / No, they don't.)
Does he have to go to class now? (Yes, he does. / No, he doesn't.)

Remember: **Can** + base form also expresses ability.
We **can** speak English.
They **can't** play piano.

Usage: When declining an invitation, use **have to** to provide a reason.
Sorry, I **can't**. I **have to** work late.

GRAMMAR BOOSTER p. 132
Can and have to:
• Form and common errors
• Information questions
Can and be able to: present and past forms

Fuente: Libro Top Notch 1 - 2 Tercera Edición Unidad 6 pg. 64

Cuadro 23 Clase con juegos Unidad 6, Lección 2

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego – MEMORY GAME Uso de la gramática: presente simple y continuo. Competencia de dos equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 6, Lección 2 se refiere el siguiente juego:

- Memory Game.- En esta actividad los estudiantes hacen oraciones utilizando la gramática Simple Present - Present Continuous. Cada estudiante repite la oración anterior y realiza una propia sin modificar el contexto. Se forman dos equipos uno para el Simple Present y el otro para el Present Continuous.

GRAMMAR *The present continuous and the simple present tense: Review*

The present continuous
(for actions in progress and future plans)

I'm making dinner right now.
They're swimming at the pool in the park.
He's meeting his friends for lunch tomorrow.

Questions

Are you going running tomorrow?
What time are you playing tennis today?

The simple present tense
(for frequency, habits, and routines)

I make dinner at least twice a week.
They usually swim at the pool on Tuesdays.
He hardly ever meets his friends for dinner.

Questions

Do you always play golf on Saturdays?
How often do you lift weights?

331 Frequency adverbs

100% ↑ always
almost always
usually / often / generally
sometimes / occasionally
hardly ever
↓ 0% never

Be careful!

Don't use the present continuous with frequency adverbs.
Don't say: She's never playing tennis.

Don't use the present continuous with have, want, need, or like.
Don't say: She's liking the gym.

GRAMMAR BOOSTER p. 133

The simple present tense:

- Non-action verbs
- Placement of frequency adverbs
- Time expressions

Fuente: Libro Top Notch 1 - 2 Tercera Edición Unidad 6 pg. 66

Cuadro 24 Clase con juegos de la Unidad, 7 Lección 2

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego – SONG “YESTERDAY” Uso de la gramática: pasado simple. Competencia individual y dos equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 7, Lección 2 se indica el siguiente juego:

- Song “Yesterday”.- En esta actividad los estudiantes reciben la letra de la canción incompleta. Ellos concluyen escuchándola y luego modifican la última parte utilizando verbos en el pasado. Esta actividad se trabaja de forma individual. Posteriormente, presentan una melodía con la gramática aprendida. Se forman dos equipos para crear la misma.

GRAMMAR The past tense of be: Review

<p>Statements</p> <p>I _____</p> <p>He was _____ on vacation.</p> <p>She wasn't _____</p> <p>It _____</p> <p>We _____</p> <p>You were _____ on vacation.</p> <p>They weren't _____</p>	<p>Questions</p> <p>Was your flight late? (Yes, it was. / No, it wasn't.)</p> <p>Were there lots of people on the train? (Yes, there were. / No, there weren't.)</p> <p>Where was your brother yesterday? (At the Smith Museum.)</p> <p>When were you in Seoul? (Last month.)</p> <p>Who was with you on the train? (My girlfriend.)</p> <p>Who were your parents with? (My grandfather.)</p> <p>How was the food at the airport? (It wasn't very good.)</p> <p>How were the activities on your cruise? (They were great.)</p> <p>How long was the tour? (It was three hours.)</p> <p>How long were you on the bus? (For two hours.)</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Contractions
wasn't = was not
weren't = were not

GRAMMAR BOOSTER p. 135
• The past tense of be: form

Fuente: Libro Top Notch 1 - 2 Tercera Edición Unidad 7 pg. 78

Cuadro 25 Clase con juegos de la Unidad 7, Lección 4

FASES DE LA LECCION	PROCEDIMIENTOS
INTRODUCCION ORAL	Basada en el texto
CALENTAMIENTO	Basado en el texto
ACTIVIDAD PRINCIPAL	Basada en el texto
SEGUIMIENTO	Juego –THE SNAKE Uso de vocabulario: experiencias buenas y malas de un viaje. Competencia de dos equipos.

Fuente: Elaboración propia

En la sección de seguimiento de la Unidad 7, Lección 2 se insinúa el siguiente juego:

- The Snake.- En esta tarea los estudiantes hacen dos filas y el alumno de atrás recibe una pequeña composición de una experiencia de viaje con la estructura del pasado. Éste le dicta al que está delante hasta llegar al primero. El discípulo anota la composición en el pizarrón. Se forman dos filas para esta actividad.

A **KEY VOCABULARY** • *Bad and good travel experiences* Read and listen. Then listen again and repeat.

Bad experiences



The weather was **horrible, really awful, pretty bad, terrible.**



The people were so **unfriendly, cold.**



They lost my luggage.



Someone stole my wallet.

Good experiences



The weather was **amazing, fantastic, terrific, wonderful.**



The people were so **friendly, warm.**



They found my luggage.



Someone returned my wallet.

Fuente: Libro Top Notch 1 - 2 Tercera Edición Unidad 7 pg. 82

5.2 Objetivos de la propuesta

El objetivo principal pretende diseñar juegos lingüísticos que se desarrollen a través de actividades lúdicas para los estudiantes del Centro Boliviano Americano del nivel básico, que pueden ser aplicados en las diversas lecciones por parte de los docentes.

5.2.1. Objetivo General de la Propuesta

La formulación de objetivos específicos de la investigación formula:

- Diseñar juegos lingüísticos en relación a los contenidos y dominios para el aprendizaje del Idioma Inglés en el nivel básico.

5.2.2. Objetivos Específicos

- Determinar la frecuencia de actividades lúdicas en el uso dentro del aula para el aprendizaje del Idioma Inglés.
- Diseñar diferentes juegos para la enseñanza del Idioma Inglés, modificados con el contexto y tema del curso respectivo.

5.3 Fases de la propuesta

Fase 1 Organización: Selección del contenido, los juegos, su relación con el mismo y la participación de los estudiantes. Elección de las formas de evaluación

Fase 2 Planificación: Se elabora una breve descripción de lo que implica la aplicación de los juegos lingüísticos, considerando el rol del docente articulado con el del estudiante como agente activo y responsable de su aprendizaje.

Fase 3 Ejecución: Formas de trabajo con juegos lingüísticos para el aprendizaje del Idioma Inglés.

- Dominio Oral
- Dominio Lector
- Dominio Escrito

Fase 4 Evaluación: La misma se efectúa mediante tres paletas de emoticones.



Excellent!!



So-so!!!!



Need practice!

5.3.1. Componentes estructurales de la propuesta

Fase 1 Organización:

Selección del contenido

Cuadro 26 Tratamiento de las unidades y las lecciones a trabajar con juegos

Unidad	Contenido	Lección	Juego	Participación	Evaluación
Food and Restaurants	Oral	Vocabulario: alimentos	Draw it!	Colectiva en el diálogo	Expresión oral. enunciados
	Lectura Escritura	Formulación gramatical: There is / There are		Individual en el diálogo	Expresión oral
	Oral	Lectura: consejos de salud y alimentación	Chinese Whisper	Individual en el diálogo	Expresión oral
Technology and You	Escritura Oral	Vocabulario: electrodomésticos	Hangman	Individual	Expresión escrita y oral
	Escritura	Formulación de gramática: Present Continuous	Verb Shaker	Grupal en diálogo	Expresión escrita
	Escritura Oral	Vocabulario: reclamos en un hotel	Picstory	Grupal en diálogo	Expresión escrita - oral
Staying in Shape	Oral	Formulación de gramática: Can / Have to	The jungle	Grupal en diálogo	Expresión oral
	Oral	Verbos: presente y presente continuo	Memory Game	Grupal	Expresión oral

Unidad	Contenido	Lección	Juego	Participación	Evaluación
On Vacation	Escritura Audio	Verbos: pasado	Song Yesterday	Individual	Expresión escrita
	Lectura Escritura Oral			Grupal en diálogo	Expresión escrita - oral
	Lectura Oral Escritura	Vocabulario Experiencias de viajes	The Snake	Grupal en comunicación silenciosa	Expresión escrita

Fuente: Elaboración propia

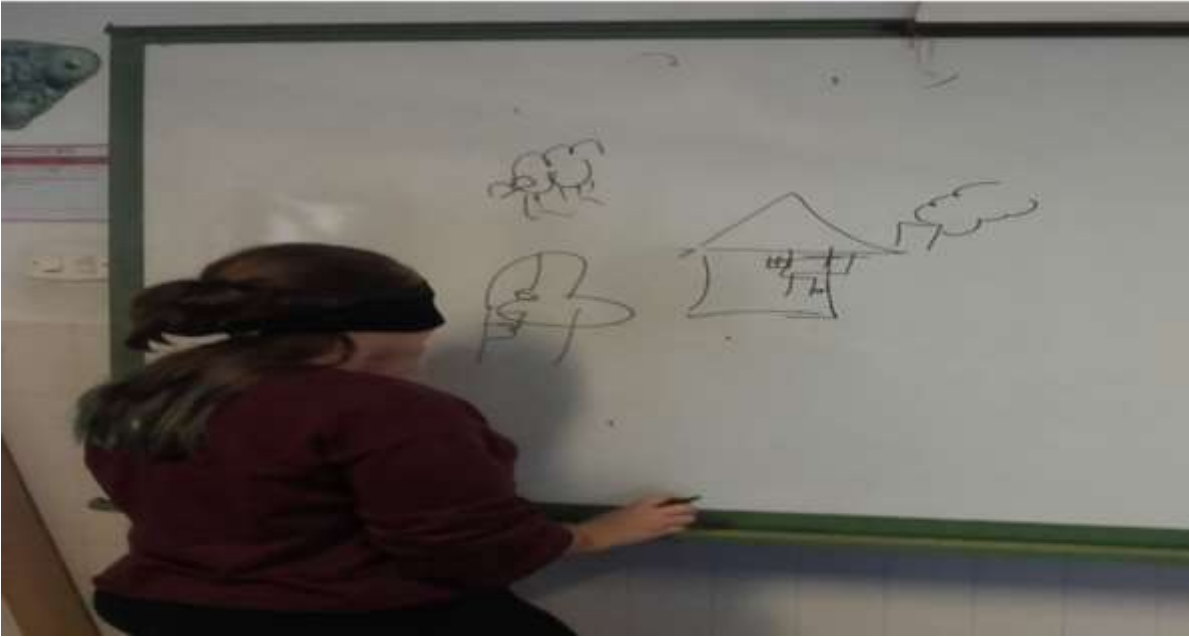
Fase 2 Planificación Estructura de los juegos lingüísticos

Ficha 1 Juego “Draw it”! Unidad 4, Lección 1

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
DRAW IT!	Escrito - oral	<p>En este juego se utiliza el vocabulario de alimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida la clase en dos grupos. - escoja un estudiante de cada grupo. - Muestre al alumno una palabra en secreto. - Vendar los ojos del discípulo. - El educando tiene 1 minuto para: Dibujar en el pizarrón a fin de que gane su equipo. - Si el equipo adivina correctamente, gana una carita feliz. Caso contrario, el primero que adivine obtiene la carita feliz. - Juega cuatro rondas si es necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Marcador - Venda para los ojos
		<p>Este juego es más descriptivo porque se utilizan los mismos dibujos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dividir a los estudiantes en dos grupos. 	

		<ul style="list-style-type: none">- Los estudiantes producen todo lo aprendido. describiendo el vocabulario y utilizando la gramática There is / There are.- El equipo que desarrolle una buena descripción gana una carita feliz.	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia



Ficha 2 Juego “Chinese Whisper” Unidad 4, Lección 4

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
CHINESE WHISPER	Oral	<p>En este juego se usa la información obtenida de una lectura acerca de consejos de salud y alimentos, donde los estudiantes modifican la información a nuestro contexto.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida la clase en dos grupos y forme dos filas uno detrás del otro. - En voz baja, el último estudiante dice un consejo de salud y comida al compañero que está al frente en el oído. - Éste repite en voz baja lo que le dijo el compañero en el oído del siguiente estudiante, hasta llegar al primero de la fila. - Finalmente, el primero de la fila dice en voz alta lo que escuchó frente a la clase. <p>El equipo que organiza bien los consejos de salud utilizando todo lo aprendido en las lecciones anteriores, gana el juego.</p>	Ninguno

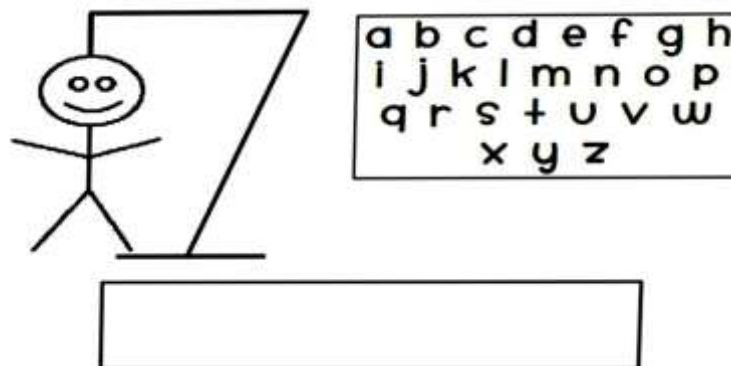
Fuente: Elaboración propia



Ficha 3 Juego “Hangman” Unidad 5, Lección 2

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
HANGMAN	Escritura	<p>En este juego el estudiante tiene que recordar la forma correcta de deletrear el vocabulario nuevo acerca de electrodomésticos. Toda la clase participa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener la clase en sus lugares. - Escoja una palabra sobre electrodomésticos y máquinas. - En el pizarrón trazar líneas correspondientes a cada letra del vocabulario y para ayudarlos escriba la primera. - Por cada equivocación, dibuje el hombrecito colgándose de un paredón por cada parte. - Si el estudiante acierta con una letra, anote la misma en los espacios. - El juego termina cuando el alumno completa la palabra que está en el pizarrón correctamente y gana el juego. - Si el hombrecito esta dibujado completo en el pizarrón, no hay ganadores. 	- Marcador

Fuente: Elaboración propia



Ficha 4 Juego “Verb Shaker” Unidad 5, Lección 1

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
VERB SHAKER	Escritura	<p>En éste el estudiante escoge un verbo para escribir en el pizarrón una oración completa utilizando el presente continuo y vocabulario aprendido en la lección. Se forman dos equipos tienen 5 verbos para hacer 5 oraciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida la clase en dos grupos. - Situar a todos los estudiantes en la parte de atrás del aula en frente del pizarrón. - Dividir el pizarrón con una línea y escriba EQUIPO #1 Y EQUIPO #2. - En diferentes tiras de papel, escriba distintos verbos y póngalos en un vaso. - Todos empiezan al mismo tiempo. - Un alumno saca una tira y corre al pizarrón para escribir una oración con el presente continuo. - Tienen 5 verbos para escribir oraciones. - Cuando el primer equipo complete las 5 oraciones, termina el juego. <p>Las oraciones tienen que estar bien estructuradas para ganar el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vaso - Tiras Marcador

Fuente: Elaboración propia



Ficha 5 Juego “Picstory” Unidad 5 ,Lección 3

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
PICSTORY	Escritura – oral	<p>En este juego el estudiante dibuja diferentes reclamos en el pizarrón y al terminar el grupo escribe una historia utilizando los dibujos enfocándose en el vocabulario y gramática que aprendieron. Competencia de dos equipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida la clase en dos equipos. - Fraccione el pizarrón en dos partes. - Dibuje seis cuadros en el pizarrón para cada equipo. - Pregunte por voluntarios para dibujar diferentes reclamos en un hotel en los cuadros. - Una vez que terminen los dibujos, dar a ambos equipos 5 minutos para crear una historia con los diseños de cada equipo utilizando el vocabulario y gramática que aprendieron. - La mejor historia gana el juego. 	- Marcador

Fuente: Elaboración propia



Ficha 6 Juego “The Jungle” Unidad 6, Lección 1

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
THE JUNGLE	Oral	<p>Los estudiantes escogen tres animales diferentes y un representante imita los movimientos de uno de estos. El otro equipo hace diferentes preguntas de posibilidad y obligación para adivinar. Se forman tres equipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida la clase en tres grupos. - Cada conjunto escoge su representante para imitar un animal. - Los estudiantes eligen dos animales en secreto. - Cada representante imita a un animal y los demás grupos adivinan haciendo preguntas con la gramática “Can / Have to”. - El grupo que acumule más puntaje, gana una carita feliz. 	Ninguno

Fuente: Elaboración propia



Ficha 7 Juego “Memory Game” Unidad N° 6, Lección 2

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
MEMORY GAME	Oral	<p>En esta actividad los estudiantes hacen oraciones utilizando la gramática Simple Present - Present Continuous. Cada discípulo repite la oración anterior y hace una propia sin modificar el contexto. Se forman dos equipos uno para el Simple Present y el otro para el Present Continuous.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida la clase en dos grupos. - Los estudiantes forman dos círculos. - Un grupo desarrolla oraciones con el Simple Present y el otro con el Present Continuous. - En cada conjunto un alumno empieza diciendo una oración con el tiempo correspondiente. - El educando que está al lado, repite la oración de su compañero y produce una propia. - El siguiente reproduce ambas oraciones y origina otra propia y así sucesivamente hasta llegar al último discípulo. - El grupo que logre repetir todas las oraciones sin errores es el ganador. 	Ninguna

Fuente: Elaboración propia



Ficha 8 Juego “Song Yesterday” Unidad 7, Lección 2

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
SONG “YESTERDAY”	Escrito - oral	<p>En esta actividad los estudiantes reciben la letra de la canción incompleta. Ellos concluyen escuchando la canción y luego modifican la última parte utilizando verbos en el pasado. Esta actividad se trabaja individual. Posteriormente, presentan una canción con la gramática aprendida. Se forman dos equipos para crear la canción.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero los estudiantes escuchan la canción para preguntar lo que entendieron y los verbos identificados. - Distribuir la canción con el ejercicio de completar los espacios en blanco con palabras en el pasado. - Los alumnos escuchan la melodía unas dos veces. - Completan y comparan luego de escuchar la misma. - Al comprender la canción, los discípulos cambian el último párrafo de la misma de forma individual, utilizando verbos en el pasado. - Cada educando lee lo que produjo. <p>El mejor final de la letra de la canción gana el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo - CD con la canción

Fuente: Elaboración propia

Ficha 9 Juego “The Snake” Unidad 7, Lección 3

Juego	Contenido	Desarrollo de la actividad	Materiales
THE SNAKE	Escrito - oral	<p>Para esta tarea los estudiantes hacen dos filas y el de atrás recibe una pequeña composición de una experiencia de viaje con la estructura del pasado. El discípulo señalado le dicta al que está delante hasta llegar al primer alumno. El educando anota la composición en el pizarrón. Se forman dos filas para esta actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dividir la clase en dos grupos. - Partir el pizarrón en dos, un lado para cada equipo. - Ambos conjuntos hacen dos filas. - Distribuir a los mismos dos composiciones cortas de experiencias en un viaje al último estudiante de la fila. - Éste dicta la composición gradualmente al estudiante que está en frente para que él a su vez le transmita al siguiente hasta llegar al primero de la fila. - Terminando la composición, el primer estudiante escribe la misma en el pizarrón. - La obra bien escrita gana el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Marcador - Dos lecturas cortas - Una hoja de papel

Fuente: Elaboración propia



Fase 3 Ejecución

Se sugiere a cada unidad aplicar juegos lingüísticos durante las clases, mayormente en la sección de seguimiento para poner en práctica el conocimiento que el estudiante adquiere en el Centro Boliviano Americano. Se tiene que cuidar el tiempo que toma cada actividad y la posible indisciplina que pueden ocasionar los juegos.

Por esta razón se debe determinar lo siguiente:

Cuadro 27-Ejecución y variantes de los juegos

JUEGO	VARIANTE 1 (TIEMPO)	VARIANTE 2 (CONTROL DE CLASE)
El juego DRAW IT! permite el dominio de reconocimiento de vocabulario acerca de alimentos en el Idioma Inglés.	Tiempo de duración de juego: 7 minutos.	Para tener un buen control de la actividad, se sugiere que el estudiante que desee participar levante la mano.
El juego DRAW IT! permite el dominio de escritura oral, organización del Idioma Inglés utilizando la gramática There is - There are y el trabajo en equipo para desarrollar una historia con los dibujos realizados en el juego anterior.	Tiempo de duración del juego: 5 minutos.	Para que la actividad tenga un buen control, nombrar en cada grupo un secretario, portavoz y controlador de tiempo.
El juego CHINESE WHISPER permite el dominio oral en el Idioma Inglés, teniendo como base una lectura acerca de consejos alimenticios y salud.	Tiempo de duración del juego: 10 minutos.	Con el fin de asegurar el control en esta actividad, mantener las filas alineadas y si hay movimiento de lugares los jugadores disminuyen puntajes.
El juego HANGMAN permite el dominio de escritura (ortografía) y oral en el Idioma Inglés poniendo en práctica el vocabulario acerca de electrodomésticos y máquinas.	Tiempo de duración del juego: 10 minutos.	Con vistas a sostener el control de esta actividad, se indica a los estudiantes que cada uno tiene una oportunidad. En caso de saber la respuesta, el alumno debe levantar la mano.

JUEGO	VARIANTE 1 (TIEMPO)	VARIANTE 2 (CONTROL DE CLASE)
El juego VERB SHAKER permite el dominio de escritura poniendo en práctica la gramática Present Continuous, utilizando el vocabulario aprendido en la lección.	Tiempo de duración del juego: 15 minutos.	A fin de fomentar el control en la actividad, se escoge un controlador por cada equipo que observe la dinámica e identifique irregularidades del conjunto contrario.
El juego PICSTORY permite el dominio de escritura y oral en el Idioma Inglés poniendo en práctica el vocabulario de reclamos con su respectiva gramática.	Tiempo de duración del juego: 15 minutos.	Para mantener el control de esta actividad, nombrar en cada equipo un secretario, portavoz, y controlador de tiempo.
El juego THE JUNGLE permite el dominio oral en el Idioma Inglés poniendo en práctica la gramática Can / Have to.	Tiempo de duración del juego: 15 minutos.	A fin de controlar esta actividad, el docente camina alrededor de los estudiantes para guiarlos.
El juego MEMORY GAME permite el dominio oral en el Idioma Inglés poniendo en práctica la gramática Simple Present – Present Continuous.	Tiempo de duración del juego: 20 minutos.	Para poder controlar la actividad, nombrar responsable a un estudiante de cada grupo
El juego SONG YETERDAY permite el dominio de escritura, audio, lectura y oral en el Idioma Inglés poniendo en práctica la gramática Simple Past.	Tiempo de duración del juego: 30 minutos.	Con el objeto de fomentar el control de esta actividad, el docente camina alrededor de la clase.
El juego THE SNAKE permite el dominio de lectura, oral y escritura enfocándose en la gramática y vocabulario sobre experiencias de viajes.	Tiempo de duración del juego: 30 minutos.	Para proteger el control, de esta actividad, se debe tener las dos filas de estudiantes alineadas y en completo orden.

Fase 4 Evaluación

Las formas de valorar al estudiante en el Centro Boliviano Americano son: evaluación tradicional (exámenes) y evaluación participativa (producción).

Evaluación tradicional:

- Los estudiantes toman dos exámenes durante el módulo, uno a medio bimestre y el otro al finalizar el mismo.
- El contenido de los exámenes depende de la cantidad en unidades que posee el texto.
- En el examen se encuentra las siguientes destrezas: audio (20 puntos), gramática (20 puntos), vocabulario (20 puntos), lectura (20 puntos) y escritura (20 puntos). Todo referido a lo avanzado en clases.
- También se evalúan las responsabilidades que el estudiante tiene en el Centro como: tareas en el texto, composiciones hechas en clases y la casa, trabajos en la plataforma virtual (My English Lab) y tareas extras.

Evaluación participativa:

- La evaluación participativa se realiza cada día en el aula (100 puntos).
- En la misma, el estudiante demuestra producción en todas las destrezas del Idioma Inglés además de la producción oral.
- El alumno debe estar en constante participación en el aula.

Ambas evaluaciones son detalladas en la hoja de reporte (Evaluation Card) con sus respectivas recomendaciones. La nota de aprobación es 80%.

La evaluación que utiliza como herramienta los juegos lingüísticos en el aprendizaje del idioma inglés son los siguientes:

- El docente emplea emoticones después de cada juego.
- Los tres emoticones pueden ser dispuestos para cualquier destreza en el aprendizaje del Idioma Inglés.




- La producción del estudiante durante el juego es considerada en la evaluación participativa, porque es un refuerzo de lo aprendido anteriormente con demostración lúdica.

5.4 Evaluación

En la evaluación de cada actividad se sugieren paletas de emoticones, para que el estudiante no sienta frustración. Por el contrario, el discípulo trata de acumular más caritas felices con la motivación que se le proporciona en la clase.

Posibles códigos a utilizar al evaluar los juegos y dominios alcanzados:

Cuadro 28 Códigos de evaluación

 Excellent!	El emoticón con la carita feliz muestra que el estudiante desarrolla la actividad de forma excelente. La calificación aproximada es de unos 90 a 100 puntos.
 So-so!!	El emoticón con la carita seria indica que el alumno interpreta la actividad de manera regular. La evaluación aproximada es de unos 50 a 60 puntos.
 Need Practice!!	El emoticón con la carita llorando señala que el discípulo desempeña mal la actividad y que necesita más práctica. La calificación es de unos 10 o 20 puntos.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

El objetivo principal de la investigación se logra cumplir a cabalidad:

- Proponer actividades lúdicas para el mejoramiento de dominios lingüísticos básicos en el aprendizaje del Idioma Inglés con adolescentes del Centro Boliviano Americano.

Se alcanzan los objetivos específicos como:

- Describir las aplicaciones teóricas hacia el desarrollo lingüístico en el aprendizaje del Idioma Inglés mediante juegos.
- Identificar los dominios lingüísticos que presentan los estudiantes al iniciar las clases para el aprendizaje del Idioma Inglés.
- Diseñar juegos lingüísticos en relación a los contenidos y dominios para el aprendizaje del Idioma Inglés en el nivel básico.

6.2 Recomendaciones

Se sugiere, que los juegos lingüísticos sean empleados en un tiempo determinado y preciso, para una aplicación efectiva dentro de las clases en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Las recomendaciones son las siguientes:

- Los juegos lingüísticos son flexibles, por lo cual se escogieron diferentes herramientas, es decir, los mismos se pueden cambiar de acuerdo a la necesidad del docente.
- Los juegos lingüísticos pueden ser utilizados con cualquier contenido temático.
- No se deben aplicar de manera estricta, se pueden seguir todos los pasos recomendados, y cambiarse según el criterio de aplicación de los docentes.

- Los materiales, anexos de las actividades lúdicas, se realizan según el criterio del docente y pueden ser diseñados con elemento propio basado en lo sugerido o modificado.
- El uso de estas actividades lúdicas ayuda a mejorar el ambiente educativo en el aula.
- El enfoque didáctico de los juegos resulta más efectivo en el aprendizaje del Idioma Inglés en adolescentes.

Bibliografía

- Alonso, C. (2017). Sapiencia. Recuperado el 19 de 08 de 2019, de <https://www.estilosdeaprendizaje.org/index.htm>
- Álvarez de Zayas, C. M., & Sierra, L. V. (2004). La Solucion de problemas profesionales. Metodología de la investigación científica. Cochabamba: Kipus.
- ARY, D., CHESER JACOBS, L., & RAZAVIEH, A. (1994). Introcucion a la Investigacion Pedagogica. Mexico: Mc GRAW-HILL.
- Beade, R. A., & Garcia, S. C. (30 de 08 de 2016). Brujula de compra. Recuperado el 10 de 10 de 2017, de Brujula de compra: http://www.profeco.gob.mx/encuesta/brujula/bruj_2016/bol336_ludicas_adultos.asp
- Beltran, M. (19 de 04 de 2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. 5 - 7.
- Berga, E. M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje. El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje, 2.
- Bertrand, R. (2019). psicología y mente. Recuperado el 13 de 05 de 2019, de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Campos, S. G. (2000). El juego en la Educación Física Básica. Colombia: Kinesis.
- Capítulo III Metodología de la Investigación. (2014). Recuperado el agosto de 2019, de repositorio.utn.edu.ec
- Castilla, P. F., & Sánchez, S. M. (2014). La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria. Segovia, España: Universidad de Valladolid.
- Castrillón, D. L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. 90 - 91.
- Dorado.Oscar. (07 de enero de 2019). eres mamá. Recuperado el 15 de mayo de 2019, de <https://eresmama.com.cdn.ampproject.org/v/s/eresmama.com/beneficios-de-los-juegos-en-la-adolescencia/amp/>
- Hernández, S. R., Baptista, L. P., & Fernández, C. C. (2014). Metodología de la Investigación. Sexta Edición. México D.F.: McGraw Hill/Interamericana Editores S.A de C.V.
- Jensen, E. (2004). Cerebro y aprendizaje. En E. Jensen, Cerebro y aprendizaje (pág. 12). Madrid España: Ediciones Narcea, S.A.
- Ley de la Educación "Avelino Siñani - Elizardo Pérez" N°. 070. (2010).

- Llull, P. J., & Garcia, V. A. (1973). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.
- Malajovich, Ana. (2008). Recorridos didácticos en la educación inicial. Buenos Aires: Paidós.
- Posso, Patricia. (2002). Lúdica y recreación. La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar, 42.
- Pulido, M. S. (1997). Estilos de aprendizaje y metodología de enseñanza adecuados para mejorar el proceso educativo. 64.
- Ramírez, Sergio. (24 de 10 de 2013). Semana. Recuperado el 18 de septiembre de 2018, de <https://www.semana.com/amp/juego-en-la-adolescencia-mejora-desarrollo-emocional-e-intelectual/>
- Rehasoft. (19 de 11 de 2010). Recuperado el 21 de 07 de 2019, de www.rehasoft.com/aprendizaje-verbal/
- Sanchez, M. E. (s.f.). Educación Lúdica técnicas y juegos pedagógicos. La vuelta es dialogando aprendiendo y jugando, 8.
- universia.net. (01 de 09 de 2015). Recuperado el 24 de 08 de 2018, de <https://noticias.universia.net.co/cultura/noticia/2015/09/01/1130648/aprendizaje-significativo.html>

ANEXOS

Anexo 1 Self Test Basic Level

Instructions. Choose the best option to complete the following sentences.

1. Where John from?

- a) is b) am c) are d) do

2. Jennifer never.....coffee.

- a) drink b) drinks c)is drinking d)was drinking

3. Why.....? Class isn't over yet.

- a) are you leaving b) you are leaving c)do you leave d) you leaving

4.- Do you like fish?

- Yes,

- a) am b) do c)don't d) like

5. Roger.....me at 09:00 last night.

- a) called b) calls c) used to call d) calling

6. Whereto school?

- a) did you go b) you did go c) you go d) you went

7. My friend's son.....Turkish and English at university.

- a) has b) plays c) studies d) goes

8. ThereCoke in the fridge.

- a) are b) has c) am d) is

9. Water.....at 212°F.

- a) boil b) boils c) boiled d) is boiling

10. Harry works all the time. He.....

- a) never relaxes b) relaxes never c) often relaxes d) relaxes sometimes

11. Something.....good. Is that fresh bread in the oven?

- a) smells b) is smelling c) smell d) smelling

12. There.....a lot of people in the park yesterday.

- a) are b) is c) was d) were

13. Mary.....to speak more in class.

- a) can b) have c) has d) can't

14. Where.....?

- a) does she live b) she lives c) she does live d) she lived

15. What.....these days?

- a) are you doing b) do you do c) you are doing d) you do

16. My father.....50 years old.

- a) has b) have c) are d) is

17. Rachel has.....own house.

- a) his b) my c) her d) their

18. Claude didn't.....in Canada.

- a) lived b) live c) lives d) living

19. Lucy left class early because she.....a headache.

- a) had b) has c) is having d) have

20. – Did you watch TV last night?

- I was busy. I had a test now.

a) Yes, I did. b) Yes, I was. c) No, I didn't. No, I wasn't.

Anexo 2 Cuestionario dirigido a docentes

Nivel:.....

Se le presenta un inventario de recursos para la Expresión Oral, Lectura y Escritura. Debe marcar con una “X” la opción que más ha utilizado.

1 = Nunca	2 = Casi Nunca	3 = Algunas veces	4 = Casi siempre	5 = Siempre
-----------	----------------	-------------------	------------------	-------------

FORMAS DE TRABAJO

No	Recursos para la Expresión Oral	1	2	3	4	5
1	Diálogos					
2	Conversaciones					
3	Exposiciones					
4	Canciones					
5	Poemas					
6	Actividades sugeridas en el texto					
7	Otras actividades					

FORMAS DE TRABAJO

No	Recursos para la Lectura	1	2	3	4	5
1	Instrucciones del texto					
2	Cuentos					
3	Artículos de revistas					
4	Frases					
5	Lecturas del texto					
6	Actividades sugeridas en el texto					
7	Otras actividades					

FORMAS DE TRABAJO

No	Recursos para la Escritura	1	2	3	4	5
1	Oraciones					
2	Composiciones					
3	Dictados					
4	Párrafos					
5	Copias del texto					
6	Actividades sugeridas en el texto					
7	Otras actividades					