

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACION
CARRERA DE LINGUISTICA E IDIOMAS



PERFIL DE MEMORIA PROFESIONAL

**“EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO INGLÉS A TRAVÉS DE JUEGOS
DINÁMICOS Y TARJETAS DE MEMORIA EN NIVEL BASICO EN EL CENTRO
DE MULTISERVICIOS EDUCATIVOS LA PAZ (CEMSE)”**

POSTULANTE : FIDEL FERNANDO VILLCA PACHECO

TUTOR : M.SC. HEBER FIDEL ALDAZOSA RUIZ

LA PAZ – BOLIVIA
2023



AGRADECIMIENTOS

QUIERO EXPRESAR MI MÁS PROFUNDO AGRADECIMIENTO A DIOS QUE GUÍA MI VIDA; DE IGUAL FORMA QUIERO EXPRESAR MI ESPECIAL AGRADECIMIENTO A LOS NIÑOS QUE FUERON MI GENTE EN LA REALIZACIÓN DE ESTE PROYECTO POR SU TIEMPO, SU CARÍÑO, SU ENTUSIASTA PARTICIPACIÓN; SIN OLVIDAR QUE SUS PADRES SIEMPRE AYUDARON Y FOMENTARON LA PRÁCTICA CONTINUADA DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN CASA. FINALMENTE, QUISIERA EXPRESAR MI ETERNO AGRADECIMIENTO A LA INSTITUCIÓN Y A TODO EL PERSONAL DEL CEMSE.



DEDICATORIA

QUISIERA DEDICAR ESTE TRABAJO ESPECIALMENTE A DIOS, A MI PADRE
Y MADRE Y A TODA MI FAMILIA POR SU VALIOSO APOYO.

Contenido

RESUMEN	1
Palabras claves	1
Área I. Contexto laboral y descripción de la actividad laboral	2
<u>1.1</u> Análisis de la experiencia laboral	2
<u>1.2</u> Periodo de la actividad laboral	2
<u>1.3</u> Instituciones donde se realizó la actividad laboral	3
<u>1.4</u> Cargos desempeñados	3
Área II. Determinación y análisis del problema o descripción de un caso de estudio	4
2.1. Introducción	4
2.2 Identificación del problema	5
2.3. Planteamiento del problema	5
2.4. Justificación	5
2.5. Objetivos	6
2.5.2. Objetivos específicos	7
2.6. Marco institucional	7
2.6.1. Antecedentes de la institución	7
2.6.2. Mision	8
2.6.3. Vision	8
2.6.4.. Características de la institución	8
2.7. Marco teórico conceptual	9
2.7.1. Introducción	9
2.7.2. Aprendizaje	9
2.7.3. Enfoque conductista	9
2.7.4. El enfoque constructivista	10
2.7.4.1. Enfoque constructivista de la educación boliviana	10
2.7.5. Aprender inglés	12
2.7.6. Los niños y el aprendizaje del inglés	12
2.7.7. Factores que afectan la adquisición de una lengua extranjera	14
2.7.8. Juegos	16
2.7.9. Definición de juego	18
2.7.10. Evolución de los juegos	18
2.7.11. Juegos y educación	19

2.7.12. Juegos dinámicos	20
2.7.13. Juegos dinámicos	22
2.7.14. Concepto de dinámica.....	26
2.7.14.1. Dinámica de presentación.....	26
2.7.14.2. Dinámica del conocimiento.....	26
2.7.14.3. Dinámica de las afirmaciones.....	27
2.7.14.4. Dinámicas de distensión.....	27
2.7.14.5. Dinámica de cooperación.....	27
2.7.15. Otras dinámicas de grupo	27
2.7.16. Concepto de tarjeta de memoria.....	27
2.7.17. Usos.....	28
2.7.18. Dos caras	28
2.7.19. Sistemas.	29
2.7.20. Historias.....	29
2.7.21. Características	29
2.7.22. Vocabulario	31
2.7.23. Metodología	¡Error! Marcador no definido.
2.7.24. Respuesta física total método natural	32
2.7.25. El camino silencioso	34
2.8. Marco metodológico	34
2.8.1. Tipo de estudio (tipo de intervención).....	34
2.8.2. Población de estudio y muestra.....	35
2.8.3.. Población.....	35
2.8.4. Muestra	35
2.8.4.1. Cuestionarios.....	35
2.8.4.2. Observación participante	36
2.8.4.3. Fotografías.....	36
2.9. Análisis de datos.....	36
2.9.1. Análisis de datos cuantitativos.....	36
2.9.1.1. Cuestionarios diagnósticos.....	36
2.10. Análisis de datos cualitativos	39
2.10.1. Observación participante	39
2.10.2. Fotografías.....	39

2.11. Sección Propositiva	39
2.11.1. Objetivos de la propuesta	41
2.12. Sección conclusiva.....	41
Área III. Análisis de la experiencia profesional.....	42
3.1. Pertinencia de la malla curricular con la experiencia profesional	42
3.2. Aprendizajes en el proceso de la actividad profesional	43
3.3. Sugerencias para mejorar la formación profesional en Lingüística e Idiomas.....	44
BIBLIOGRAFIA.....	45

RESUMEN

Los juegos dinámicos y las tarjetas de memoria flash son una técnica para enseñar el idioma, teniendo en cuenta la motivación y el conocimiento previo de los alumnos. El presente trabajo se realizó en “CEMSE en la ciudad de La Paz. La premisa central de esta técnica es que los estudiantes no solo aprenderán las habilidades del idioma inglés sino que desarrollarán la comprensión del mismo. A través de los juegos dinámicos y las tarjetas didácticas, los niños pueden acumular valores, aumentar la motivación y mejorar las cualidades personales. El objetivo del proyecto es enseñar inglés a nivel elemental mediante el uso de juegos dinámicos y tarjetas didácticas como una técnica, la promoción de alumnos-maestros e interacción entre estudiantes para hacer que las actividades de aprendizaje de los estudiantes sean más útiles, motivadoras y significativas como recurso pedagógico. Esta estrategia aumenta la capacidad del alumno para pensar y participar dinámicamente durante este proceso de aprendizaje, de modo que los objetivos de este método puedan cumplirse satisfactoriamente.

En consecuencia, este estudio se desarrolla en tres áreas debidamente estructuradas, en el área 1 describe la organización institucional. El área 2 proporciona la sección referencial con el marco teórico. El estudio está respaldado por literatura relacionada con el proceso de aprendizaje del idioma inglés, en el extranjero, a una edad temprana. Todo se explora sobre juegos dinámicos y tarjetas de vocabulario, y su papel en la educación, particularmente en el aula de segundo idioma.

El área 3 tiene la intención de explicar la propuesta de trabajo que describe los estados de las preguntas de estudio que guían este estudio, así también ~~como~~ la parte conclusiva. También explicamos la importancia de la evaluación de diagnóstico para tener en cuenta las necesidades, potencialidades o limitaciones de los estudiantes dentro el plan de estudios de todo el programa del curso, los planes de lecciones para cada unidad y las diferentes actividades que se describen.

Palabras claves

Juegos, Dinámica, Tarjetas, memoria, vocabulario,

Área I. Contexto laboral y descripción de la actividad laboral

1.1. Análisis de la experiencia laboral

Realizando un análisis de la experiencia laboral siempre en el ámbito educativo se debe señalar que el mismo empezó el año 2011 en el centro de multiservicios educativos (CEMSE) institución que dio acogida a realizar una propuesta dentro de la enseñanza del vocabulario básico del idioma inglés, el cual se desarrolló de manera exitosa y dando lugar a esta memoria profesional. A raíz de eso, se empezó con varias experiencias laborales en diferentes instituciones educativas las cuales se detallarán en otro apartado.

Cabe señalar que se empezó con la enseñanza del idioma inglés, pero posteriormente se continuó con las clases de lenguaje y literatura castellana dentro del magisterio, pues el año 2012 se obtuvo el título en la E.S.F.M.T.H.E.A., como maestro en comunicación y lenguaje.

En primera instancia, la intención principal fue emplear una estrategia significativa e innovadora que lleve a aprender un vocabulario básico en el idioma inglés el cual debe ir acorde a los estudios realizados en la especialidad de lengua extranjera de la carrera de Lingüística e idiomas. Posteriormente, surgió la posibilidad de realizar varios reemplazos de maternidad en el magisterio como maestro de la materia de comunicación y lenguajes, que sirvió de base para adquirir mayor experiencia en el ámbito educativo. Por último, se obtuvo un ítem en la población de Chulumani, en el mismo magisterio, como profesor titular de especialidad de la materia de comunicación y lenguaje, las experiencias laborales que se adquirieron son vastas y diversas obteniéndose mucho conocimiento y material didáctico, los cuales sirven para la aplicación de un método educativo adecuado.

1.2. Periodo de la actividad laboral

A continuación, detallaré los periodos de tiempo por los cuales realice mis actividades laborales:

Nro	Año y periodo	Actividad
1	2011-2012	Docencia
2	2014	Docencia
3	2015	Docencia
4	2016	Docencia
5	2017	Docencia

6	2018	Docencia
7	2019 -2023	Docencia

Como se detalla en el cuadro se cuenta como 13 años de experiencia en la docencia en el área educativa.

1.3. Instituciones donde se realizó la actividad laboral

1. Nro	Instituciones	Actividad
1	CEMSE	Docencia
2	U.E.PRIVADA DEL SUR	Docencia
3	U.E. SERGIO VILLEGAS	Docencia
4	U.E. ELOY ALVAREZ PLATA-MAX TOLEDO	Docencia
5	U.E. ABEL ITURRALDE	Docencia
6	U.E. TARAPACA JUNTUHUMA	Docencia
7	U.E.T.H. HUANCANE - B	Docencia

Como se detalla en el cuadro anterior, se trabajó en varias instituciones de índole educativo, tanto privado, convenio y fiscal, adquiriendo experiencia laboral y contando con reconocimientos en cada una de ellas.

1.4. Cargos desempeñados

Nro	Instituciones	Actividad
1	CEMSE	Prof. Ingles
2	U.E. DEL SUR	Prof. Comunicación y lenguajes
3	U.E. SERGIO VILLEGAS	Prof. Comunicación y lenguajes
4	U.E. ELOY ALVAREZ PLATA-MAX TOLEDO	Prof. Comunicación y lenguajes
5	U.E. ABEL ITURRALDE	Prof. Comunicación y lenguajes

6	U.E. TARAPACA JUNTUHUMA	Prof. Comunicación y lenguajes
7	U.E.T.H. HUANCANE - B	Prof. Comunicación y lenguajes

Como se detalla en el anterior cuadro la mayor experiencia laboral está en el área de comunicación y lenguajes, no obstante se puede dictar clases de idioma inglés adecuadamente.

Área II. Determinación y análisis del problema o descripción de un caso de estudio

2.1. Introducción

Hoy en día, el idioma inglés ofrece muchas oportunidades a nuestra sociedad para involucrarse en diversas áreas de trabajo, tales como tecnología, comercio exterior, relaciones públicas, turismo, desarrollo educativo, etc. La Reforma Educativa Boliviana ha incluido el inglés como lengua extranjera en los programas escolares, con el fin de mejorar la formación de los estudiantes enseñándoles el idioma de la globalización que, a futuro, les servirá para ampliar sus conocimientos debido a su importancia a nivel internacional. La enseñanza del inglés se ha vuelto muy popular en los programas Educativos bolivianos, como lo da a conocer el ministro de Educación de Bolivia, F. Patzi, quien señaló que en la educación pública se debe impartir el idioma inglés como materia durante siete años en total.

La realidad de la educación boliviana sobre la enseñanza de lenguas extranjeras no muestra la verdadera dimensión del contexto en el que se enseña el inglés. Del libro “Dinamización Curricular”, habla sobre la educación en Bolivia y las dificultades en el sistema educativo manifestando la falta de motivación de los docentes en la escuela y falta de material didáctico lo que influye negativamente en el desarrollo cualitativo y cuantitativo del aprendizaje de los estudiantes. Estos factores se consideran parte del proceso de aprendizaje (Atare 1993 pág. 7).

El presente proyecto está dirigido a quienes quieran utilizar juegos dinámicos y tarjetas flash como recurso útil en el proceso de enseñanza de una lengua extranjera, considerando este hecho, en el transcurso de este trabajo se fomenta en los estudiantes el interés y la motivación por aprender inglés desde los cursos iniciales (primaria) y se intenta desarrollar habilidades

lingüísticas a través de juegos dinámicos y tarjetas didácticas, como una alternativa para enseñar inglés a los niños.

2.2 Identificación del problema

La falta de métodos o estrategias educativas de índole innovadora y didáctica, para el aprendizaje significativo del vocabulario básico del inglés, conlleva poco interés de los estudiantes, provocando un bajo nivel de retención y adquisición de idioma inglés como segunda lengua.

2.3. Planteamiento del problema

En la actualidad, existe todavía, en las Unidades Educativas, una educación verticalista y tradicional que ya está obsoleta, pues hoy en día se están imponiendo nuevas estrategias, justamente porque no han dado resultados esas metodologías sumamente repetitivas y tediosas, que a muchos estudiantes no les causaba interés y más bien eran sesiones tormentosas en su aprendizaje.

Tal es así que como educadores debemos ponernos retos para que nuestros estudiantes logren, con éxito, aprender una segunda lengua la cual de por sí conlleva sus dificultades, pero con sesiones atractivas y divertidas para el estudiante en este caso para el infante, el cual debe tener un impacto placentero al aprender.

Dado este preámbulo, debemos hacernos un planteamiento del problema mediante la siguiente aseveración:

“La implementación de tarjetas de memoria y juegos dinámicos, llamara la atención e interés de los estudiantes de nivel inicial del idioma inglés, causando mayor retención memorística y aprendizaje significativo”.

2.4. Justificación

Esta investigación se realizó en el CEMSE (La Paz) dirigida a estudiantes que necesitan aprender y mejorar el inglés como lengua extranjera.

De acuerdo a los resultados del cuestionario diagnóstico, se observa la necesidad que tiene el estudiante de aprender el idioma inglés mejorando su vocabulario desde el nivel básico a través de métodos no tradicionales que le ayuden en su aprendizaje dentro de sus unidades

educativas, de manera que tanto los padres de familia como los padres de alumnos muestren su disponibilidad previa para la implementación de otros métodos más sugerentes como los que se proponen, juegos dinámicos y tarjetas de memoria y así lograr una mejor asimilación del inglés a partir del vocabulario propuesto.

El objetivo principal es que el estudiante de inglés básico aprenda y asimile el inglés pero no con la metodología antigua que nos llevaba a la repetición y el aburrimiento del estudiante que primero no le importó aprender y lo más importante no aprendió, por lo que tanto el proceso de aprendizaje no se cumplió adecuadamente y no hubo una transmisión sólida de conocimientos, por lo que fue necesario establecer una nueva forma de enseñar que logre los objetivos de entregar conocimientos significativos al estudiante y captar su interés y motivarlo a querer aprender más, pero dinámicamente y con imágenes.

Debemos hacernos dos preguntas fundamentales para poder dejar más claro la justificación de nuestro trabajo, como son el:

¿Por qué se realiza este trabajo?, Este trabajo se lo elabora a raíz de la falencia de estrategias llamativas y motivadoras que mejoren el aprendizaje del vocabulario de una segunda lengua como es el inglés.

¿Para qué se realiza este trabajo? Este trabajo se realiza indudablemente para mejorar la capacidad de los estudiantes en la asimilación y retención de nuevas palabras del inglés en su nivel básico.

Por lo cual establecemos y justificamos la realización y enfoques que tiene el presente trabajo.

2.5. Objetivos

Esta propuesta de memoria quiere dar parámetros y bases en diversas actividades y recursos pedagógicos en educación en el aprendizaje del vocabulario inglés por parte de los niños, con las ventajas que representa el uso de juegos dinámicos y fichas didácticas.

2.5.1. Objetivo general

- Enseñar vocabulario del idioma inglés a nivel básico a través de juegos dinámicos y tarjetas de memoria, o flash cards, impulsando la retención y asimilación rápida en el aprendizaje significativo del estudiante.

2.5.2. Objetivos específicos

- Identificar los logros y problemas de aprendizaje del inglés de los niños a través de juegos dinámicos y tarjetas flash.
- Implementar un entorno adecuado para el proyecto.
- Demostrar la pérdida de miedo de los niños en el aprendizaje del idioma inglés.
- Considerar la interactividad en el aula, para que los niños puedan ser partícipes del proceso de aprendizaje.
- Sugerir la competitividad de los estudiantes en el aprendizaje significativo.
- Establecer trabajos grupales

2.6. Marco institucional

2.6.1. Antecedentes de la institución

El CEMSE es una institución sin fines de lucro de la Compañía de Jesús. CEMSE es miembro de la Comisión Episcopal de Educación, de la red de participación y justicia también forma parte de la red PROCOSI como parte del Ministerio de Salud del Norte.

CEMSE cuenta con centros educativos en La Paz, ubicados en la calle Pichincha al 750, también en las zonas de Ballivián y Alto Lima en la ciudad de El Alto, asistidos por un grupo interdisciplinario capacitado en proponer, innovar, promover, capacitar y fortalecer diferentes aspectos relacionados con el área educativa. También cuenta con un trabajo coordinado entre estudiantes, institución y padres de familia para brindar una educación familiar. El CEMSE llega a estudiantes de todas las etapas con conexiones en red en muchas instituciones educativas del sistema público.

Esta institución educativa no discrimina a los estudiantes, ya que los trata por igual. CEMSE brinda las condiciones y oportunidades para que los menos afortunados aprendan para que puedan tener los mismos derechos a aprender que los estudiantes con mayores oportunidades.

2.6.2. Misión

"Es una Obra social de la Compañía de Jesús, que desarrolla sus acciones enfocadas a la persona, fortaleciendo sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de experiencias innovadoras en educación, salud, ciudadanía y desarrollo económico que mejoran la calidad de su vida a sectores menos favorecidos"

2.6.3. Vision

"Es una red de centros educativos multiservicio, que capacita a formadores, que desarrolla propuestas replicables de educación y salud que contribuyen a la integración completa de las personas en una sociedad productiva de valores y principios de cristianos".

2.6.4. Características de la institución

El CEMSE (Centro de Multiservicios Educativos La Paz) se caracteriza y destaca por su reconocida labor en pro de la niñez, adolescencia y juventud en diferentes lugares de la sociedad, teniendo su central en la av. Armentia y Pichincha y otras sucursales en la ciudad de El Alto.

Su principal característica es que brinda apoyo pedagógico en diferentes áreas del saber, como la física, la química, las matemáticas, el inglés y el aimara, para que los estudiantes que acudan a la institución puedan reforzar sus conocimientos como también adquirir nuevos conocimientos, pero con una nueva metodología, no tradicional lo cual facilita el aprendizaje en áreas del conocimiento compartido, debido a que en los colegios se continua con una enseñanza tradicional y repetitiva.

El CEMSE es una institución sin fines de lucro por lo cual los estudiantes pagan solo un monto simbólico por los grandes beneficios que reciben ya que también es solventada por la iglesia jesuita. Cuenta con infraestructura propia y adecuada para la educación con laboratorios y aulas modernas y con tecnología actual. Los docentes son dinámicos y tienen presente que ahí es donde los estudiantes despejaran las dudas que tienen en sus colegios. También el CEMSE brinda apoyo con seminarios y otros cursos a docentes o profesores del

magisterio con el fin de actualizar sus conocimientos y metodologías de enseñanza. El CEMSE es catalogado como un icono en la educación paceña estudiantil.

2.7. Marco teórico conceptual

2.7.1. Introducción

En este apartado se revisa la literatura de la memoria profesional, esta literatura debe estar relacionada con juegos dinámicos y tarjetas didácticas, como con conceptos de las teorías de la enseñanza y el aprendizaje, sus características e historia, así como los conceptos de las metodologías a utilizar en la propuesta.

2.7.2. Aprendizaje

Todas las personas aprenden de manera muy diferente. Como profesores, se observa, por ejemplo, que los niños se diferencian de los estudiantes adultos en muchos aspectos. Gutiérrez en su “Glosario pedagógico” (2002:8) define el proceso de aprendizaje como “un proceso psíquico e intelectual mediante el cual se aprehende una cosa, propiedad o fenómeno de construcción personal de conocimientos de saber, saber hacer y saber ser. Conocimientos que son elaborados por los propios alumnos en interacción con la realidad social y natural”.

2.7.3. Enfoque conductista

Se considera un enfoque de enseñanza tradicional que reconoce que el aprendizaje de hechos se produce como resultado de la respuesta que sigue a un estímulo específico; en otras palabras, al repetir el Estímulo-Respuesta en el organismo, significa que el ser humano está condicionado porque repite la misma respuesta cada vez que se presenta el mismo estímulo. Ellis, Rod (1997, pág. 31) dice que “según esta teoría, el aprendizaje de un lenguaje es como cualquier otro tipo de aprendizaje en el que implica la formación de hábitos. Los hábitos se forman cuando los estudiantes responden a estímulos en el entorno y posteriormente sus respuestas se refuerzan para que sean recordadas. Por lo tanto, un hábito es una conexión estímulo-respuesta”. En esta teoría el contenido de aprendizaje se repite hasta dominarlo.

La educación se centra en los profesores, ellos transmiten conocimientos, formando así aprendices pasivos, y el pensamiento se rige por la realidad externa según un programa previamente planificado. Este enfoque no es recomendable porque ya no se ajusta a las nuevas leyes educativas, que se basan en métodos de enseñanza modernos.

2.7.4. El enfoque constructivista

Por otro lado, el enfoque constructivista se basa en la idea de que los alumnos “construyen conocimientos y habilidades” de forma activa. (Gutiérrez 2002, pág. 42) define el constructivismo como “teoría de conocimiento mediante la cual se postula que el educando construye sus propios conocimientos y el docente en guía, orientador y facilitador propiciando las condiciones necesarias para el desarrollo del aprendizaje”, En otras palabras, los estudiantes, deben aplicar su comprensión actual en situaciones nuevas para construir su nuevo conocimiento. La educación está centrada en el estudiante, los estudiantes tienen que construir conocimientos por sí mismos.

Tiene implicaciones importantes para la enseñanza porque no puede verse como la transmisión de conocimientos de los iluminados a los no iluminados. Los profesores constructivistas no asumen el papel de “sabio en el escenario”. Más bien, los profesores trabajan como “guías auxiliares” que brindan a los estudiantes oportunidades adecuadas y nuevos conocimientos para la visión real del mundo.

Después de explicar los enfoques del Proceso de Aprendizaje; es necesario hablar del enfoque que se sigue en el Sistema Educativo Boliviano. Este enfoque es en particular el que se aplicará en la propuesta ya que nos ofrece la participación activa del estudiante en su propia educación.

2.7.4.1. Enfoque constructivista de la educación boliviana

La ley 1565 de Reforma Educativa promulgada el 7 de julio de 1994, estableció la modificación del código de Educación boliviano en 5 títulos, 65 capítulos y 329 Artículos constituidos de esta manera en un nuevo instrumento que dirige el Sistema Educativo Nacional con un enfoque constructivista. Esta ley ayuda a nuestros propósitos educativos de innovar las formas tradicionales de aprendizaje de tipo vertical, por formas no tan convencionales. Sepúlveda (2003, pág. 33), afirma en su proyecto: “la aplicación de la Reforma Educativa implica transformar la estructura, los modos, las orientaciones materiales y pedagógicas, el aprendizaje debe ser dinámico; y la enseñanza debe ser motivadora; abierto y formativo.” Como sabemos, el enfoque constructivista está centrado en el estudiante y el conocimiento es construido activamente por el estudiante y no pasivamente transmitido por el maestro, esas actividades son realizadas por el estudiante y no pasivamente transmitidas

por el maestro, desafortunadamente estos principios no están bien implementados en nuestro país.

Según un informe realizado por el Ministerio de Educación en un estudio basado en la Estrategia Educativa Boliviana 2004-2005 y el Sistema de Medición y Evaluación de Calidad en la Educación SIMECAL (2006:79), los factores que implican la ineficacia escolar al término de 1er ciclo están determinados por la extra edad del escolar ,su falta de hábito de lectura y la enseñanza en una lengua distinta a la propia: así como a la falta de profesionalización docente ,su inexperiencia en el programa de transformación Curricular y a la usencia o inadecuado apoyo del asesor pedagógico (...)y más aún cuando en el aula no hay biblioteca, el docente no da tareas y no trabaja en grupos.

Aliaga (2003:5) en su investigación “La enseñanza del inglés a través de fotografías en una escuela secundaria de La Paz” dice que: “Es evidente también que un gran número de personas que deberían ir a la escuela todavía están excluidas del sistema educativo.

El número de estudiantes que abandonan las escuelas es grande; el rendimiento académico es bajo”. También podemos hacer referencia al informe evaluativo realizado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes a través de la ETARE (2000:9) “Educación para todos en el año 2000” que dice:

“(…) la formación docente en las escuelas normales sufrió un paulatino deterioro en las décadas pasadas que produjo promociones de maestros deficientes mente formados. Además, la formación que recibieron correspondía a un currículum y orientación pedagógica muy distintos de los que plantea la Reforma Educativa. para la educación escolar”.

En este sentido, el modelo tradicional sostiene que el aprendizaje depende enteramente de lo que hace un docente y el aprendizaje del idioma inglés no es una excepción, ya que la enseñanza del inglés en nuestro país aún continúa basándose en un listado de estructuras gramaticales, por lo que, la enseñanza del inglés enfatiza en el estudio de gramática, es una de las razones por las que el proceso tradicional de aprendizaje de idiomas requiere una participación activa de los alumnos. Los profesores deben actuar como guías o facilitadores,

en lugar de ser una persona superior a los alumnos. La forma más eficaz de ayudar a las personas a aprender es participar con ellas en actividades que les interesen.

2.7.5. Aprender inglés

A través de los años el inglés se ha convertido en un idioma muy importante para el ser humano, es considerado como un “lenguaje global e internacional” requerido en muchas áreas como la ciencia, la tecnología, los negocios y el campo educativo.

El inglés es ampliamente hablado en muchos países del mundo. El nivel de desarrollo de un país depende de las ventajas tecnológicas y de las mejoras educativas apropiadas para que las generaciones futuras puedan obtener un nivel de competitividad adecuado a sus necesidades para superar y alcanzar los objetivos. diferentes demandas reales. El inglés es uno de los idiomas más importantes del mundo; podemos decir que es la globalización de las lenguas inglesas.

Hablando del idioma inglés en nuestro país, es visto como una materia secundaria en el plan de estudios boliviano, debido a que se imparte en los niveles secundarios. El ex ministro de Educación Félix Patzi, en entrevista realizada por un conocido periódico local “La prensa” (2 de enero de 2006) dijo “En este momento por ejemplo el inglés es monopolio de las empresas privadas o de algunos institutos privados y solo accede solo aquel que tiene recursos económicos el que no tiene está excluido del idioma instrumental, por lo tanto, este idioma tiene que ser universal. Desde el niño hasta el final.” Reconoció la importancia de implementar el inglés en los planes de estudio de la educación boliviana no sólo en el nivel secundario sino también en los niveles primarios.

Estas afirmaciones me parecen muy importantes porque si bien hay una determinada edad en la que el niño puede asimilar mejores aprendizajes en algunas áreas del conocimiento, en el idioma es diferente porque los niños como lengua materna pueden ir adquiriendo una segunda lengua en paralelo.

2.7.6. Los niños y el aprendizaje del inglés

La adquisición de una lengua extranjera por parte de los niños es uno de los hechos más fascinantes e increíbles en el sentido de que el aprendizaje es una actividad humana básica y ocurre todo el tiempo, pero durante los primeros años de la infancia se produce el período más significativo de la vida en el contexto del aprendizaje. Lightbown y Spada (1999:4) dicen

que “los niños deben tener la oportunidad de aprender múltiples idiomas desde la primera infancia y mantenerlos durante toda su vida, se debe alentar a las familias que pueden ofrecer oportunidades a sus hijos a que lo hagan”. Los niños aprenden idiomas desde el nacimiento hasta la juventud; de hecho, los seres humanos nunca dejan de aprender su idioma y los niños tienden a absorber con relativa facilidad cualquier idioma que puedan conocer y que los rodean.

Durante el período temprano, se pueden aprender dos idiomas simultáneamente sin problemas porque el cerebro realiza varias funciones especializadas, como el lenguaje, esto se debe a que, a medida que su cerebro realiza varias funciones especializadas, como el lenguaje, esto se debe a que, a medida que el cerebro se desarrolla, se encuentra en una búsqueda perpetua de conocimiento y cuanto más puedan aprender mejor. Un conocido lingüista, Eric Lenneberg (1964) afirmó que existe un período crucial para aprender una lengua extranjera, conocido como la “hipótesis del período crítico”, durante el cual se adquiere una lengua en un sentido normal y completamente funcional, este período termina alrededor la edad de 12 años. Afirmó que, si no se aprende el idioma antes de ese período, hay falta de adquisición del idioma.

Lenneberg propuso que el cerebro tenía un cierto intervalo en el que su plasticidad permitía la perfecta adquisición del lenguaje”.

Otros investigadores afirman que la superioridad de la capacidad de los niños para aprender fácilmente se debe a la “hipótesis de los períodos críticos”. Ellis, (1997:67) afirma que “hay un período durante el cual la adquisición del lenguaje es fácil y completa” el argumento es que los niños son superiores a los adultos en el aprendizaje de idiomas extranjeros porque sus cerebros son más flexibles.

El período crítico es una etapa limitada de tiempo en la que puede ocurrir un evento. Es un momento en las primeras etapas de la vida de un organismo durante el cual muestra una alta sensibilidad a ciertos estímulos ambientales. Si un organismo no recibe un estímulo adecuado durante el “período crítico”, puede resultarle difícil desarrollar otras funciones en la edad adulta. Por tanto, se considera que las edades tempranas son el mejor momento para aprender lenguas extranjeras. Y eso no ocurre con los de más edad, a ellos les resulta más complicado

asimilar una nueva lengua de forma total y/o parcial. Por eso, es fundamental centrarse en el niño a la hora de aprender inglés.

2.7.7. Factores que afectan la adquisición de una lengua extranjera

Hay varios factores que son importantes en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, especialmente cuando los estudiantes son niños. Los niños tienen ciertas características que conducen a un aprendizaje más o menos exitoso de su lengua materna o extranjera. También es importante analizar la relación entre los niños, los factores que implican y el nivel de logro; dichos factores son: actitud, aptitud, motivación, personalidad, estilos de aprendizaje y la influencia en el logro de la adquisición de una segunda lengua por parte del aprendiz. Todos ellos están muy asociados con el logro en la adquisición de lenguas extranjeras.

Por este motivo, es preponderante resaltar algunos de esos factores y explicar su influencia en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera por parte de los niños.

Aptitud: Gutiérrez (2002:21) define una aptitud como “una cualidad que tiene la persona para realizar una actividad en forma eficiente. Capacidad de aprovechar toda la enseñanza, capacitación o experiencia en un determinado ámbito de desempeño. Es una combinación de capacidad o destrezas innatas y /o destrezas adquiridas” Es muy importante ser consciente de la actitud de los estudiantes hacia la lengua extranjera; en este caso, nos referimos a los niños del CEMSE para que puedan tener éxito en el proceso de aprendizaje.

En el desarrollo del trabajo se evidencia que hay niños con capacidades más desarrolladas que otros llegando a ser también en un curso heterogéneo en términos.

Personalidad: es otro factor que afecta la adquisición de lenguas extranjeras. En combinación con el entorno de clase, puede actuar para inhibir a los alumnos o animarlos, aumentando más oportunidades de aprender. Los niños que tienen miedo de avergonzarse por hablar incorrectamente o por no poder hablar en absoluto, pueden tratar de evitar oportunidades para usar el lenguaje libremente y hacer que los niños no intenten mejorar sus habilidades, especialmente cuando sienten que están bajo presión.

Motivación: influye en cómo y por qué las personas aprenden, así como en cómo se desempeñan; es el mejor predictor del rendimiento de los niños. La motivación está

relacionada con un alto nivel de logro. Los estudiantes que reciben motivación suelen ser mejores en la adquisición de lenguas extranjeras. Los estudiantes motivados tienen más probabilidades de buscar más oportunidades que utilicen sus habilidades lingüísticas. Lightbown y Spada (1999:39) dicen sobre la motivación: “Krashen afirma que uno adquiere idiomas de una sola manera mediante la exposición a información comprensible. Si la entrada contiene formas y estructuras justo más allá del nivel actual de competencia lingüística del alumno (lo que Krashen llama “i+1”).”

La motivación influye abiertamente en la frecuencia con la que los niños podrán utilizar una lengua extranjera y en el grado de interacción entre ellos, cuánto aporte recibe en el proceso de aprendizaje, qué tan alto llega a ser su nivel de competencia general y, por lo tanto, la motivación es extremadamente importante para aprender una lengua extranjera, y es crucial que los maestros comprendan los factores motivacionales de los estudiantes, porque la motivación se correlaciona fuertemente con la competencia.

Actitudes: son las creencias que los educandos tienen sobre sí mismos, sus capacidades y destrezas. Gutiérrez (2001:8) define las actitudes como “tendencias o predisposiciones relativamente estables de las personas para actuar de cierta manera”. Los componentes básicos de una actitud son tres: cognitivos, afectivos y comportamientos. El componente fundamental de una actitud es afectiva”.

Las creencias de eficacia contribuyen significativamente al nivel de motivación y desempeño. Actitud que a menudo se utiliza junto con la motivación y el desempeño. La que ayuda a lograr metas es la autoeficacia, es un factor clave que genera resultados significativos en la vida de los niños.

Estilos de aprendizaje: Lightbown y Spada (1999:58) explican la importancia de conocer las preferencias de los estudiantes. “El término `estilo de aprendizaje` se ha utilizado para describir la forma natural, habitual y preferida de un individuo de absorber el procesamiento y retener nueva información y habilidades”.

El hecho de identificar los estilos de aprendizaje de los alumnos ayuda a los educadores a comprender cómo las personas perciben y procesan la información de diferentes maneras. Los estilos de aprendizaje consisten en una combinación de motivación, compromiso y

hábitos de procesamiento cognitivo, luego influir en el uso de habilidades metacognitivas como el análisis de situaciones, el ritmo propio y la autoevaluación para producir un resultado de aprendizaje significativo. En este caso, es muy importante conocer el estilo de aprendizaje de los niños.

Todos estos factores están asociados con la forma en que el cerebro adquiere el lenguaje: una mayor entrada, una menor ansiedad, una fuerte motivación integradora y entornos positivos pueden ayudar a que los procesos de adquisición del lenguaje progresen, mientras que la adquisición del lenguaje finalmente se completa y se almacena en el cerebro emocional. Los factores ambientales también afectan en gran medida el proceso por el cual se adquiere un número de conocimientos. Los factores estudiados anteriormente están directamente relacionados con la adquisición de lenguas extranjeras. A través del tiempo se utilizaron diferentes técnicas para la enseñanza de la Lengua Extranjera Inglesa; para este estudio se enfocaron los juegos como una estrategia de enseñanza aplicada a un grupo social; es decir, a niños de cinco años del CEMSE. A continuación, es importante explicar la relación entre el uso de juegos y el aprendizaje de lenguas extranjeras por parte de los niños utilizando el vocabulario en el aprendizaje de una lengua extranjera, en nuestro caso el inglés. Mediante el uso de cuestionarios, la observación y pruebas orales aplicadas a los estudiantes, se identificaron diferentes estilos de aprendizajes.

2.7.8. Juegos

“Mi buen amigo-dije-, para instruir a los niños: que se eduquen jugando y así también podrás conocer mejor para que este dotado cada uno de ellos.”

Platón ya en la antigüedad descubrió que los juegos son herramientas que preparan a los niños para la vida adulta. Durante la historia, distintas escuelas pedagógicas consideraron los juegos infantiles como una herramienta pedagógica. Los juegos pertenecen al patrimonio cultural de los seres humanos, y no sólo a una práctica ligada al mundo infantil. En el uso de los juegos están implicados factores que la sociedad necesita, factores que ayudan a ser una sociedad mejor. El uso del juego como estrategia didáctica ha sido ampliamente adoptado en diferentes ámbitos del plan de estudios en otros países en desarrollo. En nuestro país puede ser argumento que existen lagunas en el uso del enfoque de juego en la enseñanza a niños de educación primaria, según el Servicio de Asentamientos Humanos en Bolivia S.AH.B.

(2007:53), en un informe relacionado con la situación educativa de docentes – estudiantes y la implementación de actividades lúdicas para promover el aprendizaje de los niños en La Paz Bolivia, dice: “La implementación de la metodología lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje requiere, para su éxito, la motivación de los profesores, su sostenimiento en el transcurso del tiempo, la facilitación de material bibliográfico para la investigación y el seguimiento a las mismas para que se consolide como instrumento que faciliten el aprendizaje, la creatividad de los niños y niñas de las unidades educativas...”

Enseñar a través del juego significa enseñar a través de la acción, una acción en la que intervienen ideas, valores, objetivos y cooperación. Los juegos dan un contexto motivador a las diferentes actividades creadas por los niños debido a la conciencia de la vida típica de la edad adulta. Durante las actividades de juego, los niños descubren nuevas oportunidades y desafíos; conocen sus restricciones y potencialidades.

Existe un punto de vista tradicional relacionado con el aprendizaje como un proceso serio y solemne en la naturaleza, y que, si uno se está divirtiendo y hay hilaridad y risas, entonces no es realmente aprendizaje, pero es un concepto erróneo, porque es posible. aprender un idioma y disfrutar al mismo tiempo. Phillips Sarah (1993:85) explica: “Los juegos en el aula de idiomas ayudan a los niños a ver el aprendizaje del inglés como algo divertido y gratificante...”

En otras palabras, una de las mejores formas de aprender es a través del juego. En un importante estudio sobre el uso de los juegos en el contexto educativo de América del Sur. La SECOI-México, Sistema de Servicio Comunitarios Integrados (2000:9) menciona que:

“Las actividades lúdicas de las niñas y los niños permiten su desarrollo integral, conjuntan actividades físicas (correr, trepar, brincar); intelectuales (descubrir e imaginar mundos diferentes): afectivas (relaciones e interlocución); y sociales (compartir normas, objetos y logros), sin embargo, en muchas ocasiones es difícil realizarlas de manera armónica debido a las problemáticas de ciudades como la nuestra”. Las grandes ciudades determinan que los espacios para el juego, la convivencia y la interrelación infantil sean restringidos. El juego depende de las posibilidades económicas de las familias o de sus servicios públicos que ofrecen las instancias de gobierno. Los juegos deben considerarse como una parte esencial del diseño del plan de estudios, debido a su gran valor educativo. Los juegos comunicativos

hacen que los estudiantes utilicen el lenguaje y deben ser tratados como centrales y no periféricos en el programa de enseñanza de lenguas extranjeras.

2.7.9. Definición de juego

Es difícil encontrar una definición de la palabra "juego". Todas las definiciones parecen ser descripciones de las características más comunes de los juegos. En el diccionario Macquarie (1997:871) un juego se define como "diversión o pasatiempo; desviación; concurso con reglas, estando el resultado determinado por las habilidades, la fuerza o el azar". Por otro lado, Gutiérrez (2002:112) indica que un juego:(...) se trata de una actividad total, un recurso creador para el desarrollo físico sensorial, motriz muscular y para la coordinación psicomotriz. En el plano pedagógico es una acción libre, continua y dinámica que forma parte del desarrollo del niño. La función más importante del juego es la imaginación, esto permite entrar a un mundo de fantasía y creatividad.

Existen juegos que favorecen el desarrollo de la percepción, de los sentidos y la construcción de conceptos. Según el contenido de la definición anterior, podemos decir que un juego es un entretenimiento divertido en el que ponemos a prueba nuestras habilidades, fortalezas o azar, todo de acuerdo con un conjunto de reglas, los cuales hace que aprendan. Los juegos estimulan a los niños a realizar actividades, creatividad y curiosidad. En el tiempo de juego, los niños son creadores, imitadores o actores activos; A los niños les gusta hacer cosas por sí mismos. Intentan cosas nuevas. En el aula de idiomas, el profesor puede explotar lo que los niños hacen de forma natural. El aprendizaje basado en actividades se centra en las habilidades lingüísticas que se deben aprender. Las actividades de juego en la planificación del programa de estudios de idiomas deberían aumentar sus habilidades cognitivas y físicas, así como desarrollar sus habilidades en el idioma de destino.

2.7.10. Evolución de los juegos

El juego es más antiguo que la cultura, hay que entender que el juego es una necesidad y un derecho que debe ser respetado porque los niños y el juego mantienen una relación estrecha, tienen la misma ontogenética durante el desarrollo sociohistórico del hombre por sus orígenes, contenidos, y también por su significado, y por eso es imposible intentar separarlos.

En un principio los hombres prehistóricos subsistían con una vida nómada y los niños participaban en la tarea común de sobrevivir la infancia no existía, cuando la agricultura

surgió como una forma de vida del ser humano los niños tuvieron que incorporarse al nuevo proceso productivo, motivo por el cual se les proporcionó herramientas adecuadas para participar en el trabajo común, aquellas presentaban características acordes a las habilidades de los niños, eran herramientas reales pero en una pequeña venta no eran consideradas como juguetes.

Debido a las dificultades en las actividades agrícolas, los hombres crearon objetos que reflejaban instrumentos de la vida real pero solo servían como instrumentos de práctica que tenían como finalidad preparar a los niños para la vida adulta, así fue como surgieron los juguetes y como resultado llegaron los juegos a formar parte de la vida de los niños

Mientras los hombres se desarrollaban, las actividades laborales comenzaron a volverse más complejas, sin embargo, el nivel de vida aumentó de mejor manera, tuvo una gran incidencia en los humanos porque comenzaron a darle más importancia a las actividades relacionadas con el proceso de socialización, procesos cognitivos y psicológicos.

Los juegos representan la esencia de la infancia y es producto de la actividad social de los hombres, es a través de ellos que se aprende y comprende el mundo exterior. Los juegos son fuentes de conocimiento que estimulan acciones, reflexiones y expresión.

2.7.11. Juegos y educación

La ley 1565 de la Reforma Educativa Boliviana, capítulo IV, artículo 8 sobre la estructura y políticas de las organizaciones curriculares dice: “Priorizar el aprendizaje del educando como la actividad objetivo de la educación frente a la enseñanza como actividad de apoyo para desarrollar un currículo centrado en experiencias organizadas que incentivan la autoestima de los educandos y su capacidad de aprender a ser, a pensar, a actuar y a seguir aprendiendo por sí mismos”. Y el capítulo I, artículo 3 referido a las políticas y objetivos del sistema educativo boliviano dice: “Organizar el conjunto de las actividades educativas ofreciendo múltiples y complementarias opciones que permitan al educando aprender por sí mismo, en un proceso de auto superación permanente.”

La nueva Reforma Educativa propone una forma activa del proceso de aprendizaje, con diversos tipos de facilidades necesarias para contribuir al desarrollo integral de los educandos.

La ETARE (1993) en “Dinamización Curricular” informa sobre el sistema educativo boliviano que aún se basa en la forma tradicional de enseñar en las escuelas, donde la raíz del problema es el ambiente de aprendizaje, los materiales didácticos obsoletos y la mala calidad de las escuelas, entorno e instalaciones. Por eso, esta sección destaca algunas de las principales ventajas de la nueva técnica para enseñar, no solo una lengua extranjera, sino también diferentes materias, mediante el uso de juegos en actividades de enseñanza y aprendizaje y explica la contribución pedagógica y educativa que aporta al proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés. Lantorf (2001:125) argumenta que dice “en la teoría sociocultural vigotskiana, el juego en los niños es visto como mucho más que una actividad que proporciona placer”. El papel del juego en el desarrollo en el que el niño se comporta más allá de su media por encima de su conducta diaria.

2.7.12. Juegos dinámicos

Los juegos contribuyen al desarrollo emocional, físico e intelectual de los niños. Es a través del acto de jugar que los niños aprenden a comunicarse y resolver problemas. Moor, Paul (1981:45) afirma “El juego no representa la totalidad de la vida del niño, pero en el juego está contenida toda su vida, el niño está absorbido completamente por el juego y en el juego encuentra todo lo necesario para una vida plena”.

En este sentido, el aporte pedagógico y educativo que se sugiere al proceso de aprendizaje es muy significativo debido a que los niños tienen un gusto natural por el juego. De hecho, es la única actividad que se toman en serio.

Los juegos son herramientas eficaces para ayudar a los estudiantes a aprender (Lighbown y Spada 1999). Los seres humanos adquieren el lenguaje de una sola manera. Recibir un “aporte comprensible”, por lo que las actividades de enseñanza deben diseñarse para involucrar a los niños con aportes agradables y fáciles de entender, y los juegos son materiales maravillosos en ese sentido. Son comprensibles, a menos y auténticos para la enseñanza y el aprendizaje.

El uso de juegos en la enseñanza tiene muchas implicaciones positivas, tales como: la mejora del ambiente en el aula, una mejora de la motivación, un proceso activo de aprendizaje, una atmósfera colaborativa, una mejora de la motivación, un proceso activo de aprendizaje colaborativo y cooperativo, que atiende a estilos de aprendizaje. Además, los estudiantes se

convierten en participantes activos en el proceso de aprendizaje debido a que pueden reducir la ansiedad y el estrés de los estudiantes.

Los juegos proporcionan flexibilidad a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Según la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner Howard (2000:86) “La creatividad florece cuando las cosas se hacen por placer. Cuando los niños aprenden una forma creativa, la protección de alegría es muy importante.”

Si queremos construir con diferentes estilos de aprendizaje en mente, los juegos a menudo pueden acelerar el proceso de aprendizaje. En este sentido, propone un modelo de los siete estilos de las inteligencias múltiples: lingüística, lógica y matemática, visual y espacial, musical, corporal y cinestésica, intrapersonal e intrapersonal. Es importante explicar cómo se pueden relacionar esos diferentes estilos de inteligencias múltiples con el uso de juegos en el proceso de aprendizaje de los niños. Existen juegos para los diferentes estilos de aprendizaje en el aprendizaje de idiomas. Los juegos acercan a los niños a la multiplicidad de inteligencias:

Los niños mejoran la inteligencia lingüística jugando rompecabezas, crucigramas y palabras mixtas.

- Los niños mejoran la inteligencia visual y espacial jugando y respondiendo a juegos de imágenes, de mesa y de cartas.
- Los niños mejoran la inteligencia cinestésica presentando juegos que requieren movimientos, como es el caso del enfoque de Respuesta Física Total.

Durante todo el proceso de enseñanza del proyecto a través de los juegos dinámicos, se observó cómo los estilos de aprendizaje se desarrollaban activamente en el proceso de aprendizaje del inglés de los niños, por lo que es importante explicar algunas de esas ventajas:

- Los juegos hacen del aprendizaje un proceso activo.
- Los juegos ayudan a los niños a interactuar con sus parejas.
- Los juegos ayudan a los niños a participar activamente.
- Los juegos añaden interés a lo que los niños no encuentran interesante.

- Los juegos proporcionan un contexto para una comunicación significativa.
- La variedad e intensidad que ofrecen los juegos pueden reducir la ansiedad.

2.7.13. Juegos dinámicos

Los juegos brindan oportunidades singulares para conocer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, brinda ciertas ventajas al conocer las capacidades y habilidades del estudiante para capturar rápidamente palabras repetitivas que podría retener en la memoria en el método tradicional.

A veces, aprender un idioma puede ser una tarea difícil, porque se requiere un esfuerzo constante para comprender, producir y utilizar un idioma de destino. Es por eso que los juegos bien elegidos son muy útiles ya que brindan a los estudiantes un descanso y al mismo tiempo les permiten practicar sus habilidades lingüísticas. Los juegos son altamente motivadores ya que son divertidos y al mismo tiempo desafiantes en un contexto real. Russel Arnuf (1970:251) declara “En el placer del juego hay una aportación intelectual porque este placer es sobre todo alegría del descubrimiento de lo Nuevo”. Los juegos dinámicos son actividades educativas para su beneficio, que deben tenerse en cuenta en el diseño del currículo y por tanto forman parte de nuestras actividades diarias en el aula porque es un instrumento de aprendizaje del idioma tanto español como inglés. Existen muchos tipos de juegos dinámicos, desde los más simples hasta los más complejos. Todos ellos ayudan a practicar el idioma que queremos aprender, manteniendo la clase animada e interesante. Los juegos exigen una gran concentración y los estudiantes deben esforzarse por lograrla, porque, por supuesto, se les animará. También ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una manera amena contribuyendo a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna manera la teoría del instinto de Gras, expresan que, a través del juego, los niños y jóvenes tienen la oportunidad de ejercitar formas de conducta y sentimientos que corresponden a la cultura en la que viven. El entorno ofrece a los niños y jóvenes las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales a través del juego, utilizando el “como si” que permite que cualquier actividad se convierta en juego (simulación de la teoría de la cultura). En esta misma línea, Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) plantean la teoría de los diferentes tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: el dominio en los juegos de fuerza física, aleatorio o de estrategia estaría

relacionado con diferentes tipos de economía y organización social (la teoría de la enculturización).

Los juegos brindan a los estudiantes tímidos y muy distraídos la oportunidad de expresar sus opiniones y sentimientos. También ayudan a adquirir nuevas experiencias en un idioma extranjero, lo que no siempre es posible durante una clase tradicional. Los juegos aportan diversión a las actividades habituales del aula, "romper el hielo". Se pueden utilizar para introducir nuevas ideas.

En esta atmósfera relajante que se crea cuando se utilizan los juegos, los estudiantes recuerdan las cosas más rápido y mejor. Estos juegos requieren de un esfuerzo y dedicación más por parte del docente, ya que en su preparación e implementación en clases debe poder aprovechar los conocimientos que tienen los estudiantes, así como evitar las dificultades de cualquier juego por su complejidad, por lo que se debe utilizar técnicas más asequibles y accesibles para los estudiantes, es que con el uso de estos juegos dinámicos los estudiantes participan activamente, lo que hace que la clase sea más amena, dinámica y activa; desde el trabajo en equipo se fomenta el colectivismo, el compañerismo y las ganas de participar de forma espontánea, se eleva la autoestima, demuestran que son capaces de aprender más y expresar sus conocimientos. Además, estos juegos brindan a los estudiantes la posibilidad de utilizar con mayor fluidez y coherencia los aprendizajes favoreciéndoles un mayor dominio de los contenidos impartidos en clase, lo que fortalece el desarrollo de sus habilidades y expresión oral.

En algunas escuelas no se practican los juegos dinámicos como parte de la enseñanza aprendizaje sobre todo en lenguas extranjeras donde los docentes no ponen énfasis en practicarlo por lo que el problema de investigación, es la baja participación de los estudiantes en clase de inglés en el nivel básico, ya que una de las causas de este problema es una metodología inadecuada por parte del docente lo que provoca que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea deficiente; Además, los planes de estudio oficiales son limitados y tienden a basarse en gran medida en la explicación de la gramática.

Sin embargo, si bien la gramática es importante para dominar un idioma, no es, en absoluto, lo único que se debe estudiar, así las escuelas o instituciones educativas son organizaciones sociales históricamente constituidas, que, como otras, tienen resistencia al cambio. Las

características de comunicación limitada, dominio administrativo y jerarquía de personas internas dificultan el cambio. La supremacía del control administrativo sobre el trabajo de los docentes les hace perder el sentido educativo. Los actores para poder modificar sus acciones en las instituciones -y así convertirse en agentes- requieren de ciertos conocimientos de interacciones esenciales, estructurando su acción en base a intenciones legitimadas en el grupo social y coordinadas cuando menos con otro de sus actores protagonistas. De modo que se define como objeto de esta investigación el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en el nivel básico”.

"En los pueblos, al igual que los niños, los jóvenes necesitan de vez en cuando algo como correr, reír mucho y dar gritos y saltos. Es que la vida no puede ser todo lo que uno quiere, y lo que queda sin hacerlo lo deja el tiempo en el tiempo, como una locura." (José' Martí Pérez, 1984). El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva se utilizó de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los jóvenes quienes aprendieron de las formas más grandes de caza, pesca, agricultura y otras actividades que se transmiten de generación en generación, de esta manera los jóvenes lograron asimilar más fácilmente los procedimientos en las actividades de la vida cotidiana, actualmente los materiales didácticos han ido ganando cada vez más importancia en la educación contemporánea.

Tradicionalmente la educación siempre ha sido pensada como una obligación fundamental, donde el orden, la rigidez y la disciplina, son compañeros de los llamados "hijos del rigor".

Los juegos educativos son ligeros con los que se pueden conseguir objetivos concretos, tanto en el aprendizaje como en la estimulación del mismo. La mente de los estudiantes es mucho más receptiva cuando presenta un interés mayor que el rezagado en el sentido de obligación inducido. Tanto es así, que el estudiante en lugar de sentirse a causa del cumplimiento de sus obligaciones, las disfruta, contribuyendo a tener una mente sana y alegre. Hay juegos de todo tipo, diseñados para generar desarrollo educativo, con mucha gracia que uno hace deporte mientras aprende, motivando a aprender más. Son muchos los juegos educativos que se pueden jugar y todos ellos tienen sus fieles participantes.

J. Château (1966) habla de juegos funcionales de la primera infancia; los juegos simbólicos, que aparecen sólo después de los 3 años; juegos de habilidad, que surgen principalmente en

los primeros años de educación primaria; y los juegos de la sociedad, que sólo se organizan verdaderamente al final de la infancia): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

El objetivo de esta investigación es diseñar una metodología basada en el uso de juegos dinámicos para ayudar a perfeccionar el proceso de enseñanza – aprendizaje de inglés en los estudiantes del nivel básico. La idea es enseñarles a jugar con actividades que realmente les llamen la atención para que comiencen a incorporar conocimientos al mismo tiempo que se divierten. Hoy en día, una de las herramientas que más llama la atención en los niños más pequeños es internet, motivo por eso se ha convertido en una excelente manera de enseñar inglés a través de juegos, actividades, canciones, cuentos, juegos de preguntas y respuestas, dibujos, entre otros. La familia también puede ayudar en el aprendizaje y enseñar a sus hijos utilizando esta herramienta y de esta manera los estudiantes logran relacionar los juegos, necesidades, intereses y motivaciones para una mejor educación y rendimiento académico.

Cuando se implementan juegos dinámicos en el aula, el aprendizaje es más dinámico, participativo y despierta un interés diferente en los estudiantes, lo cual dependerá de cómo la enseñanza los aplique. Se debe buscar la mejor manera de impartir conocimientos a través del juego; existen juegos colectivos, juegos, donde los docentes pueden observar la interacción de los estudiantes, la socialización entre cada uno y la práctica de valores que son útiles para conocerlos.

Por otro lado, existen juegos que, por ejemplo, para facilitar la comprensión de operaciones matemáticas, los juegos dinámicos son un recurso creativo en el plano físico, contribuyen al desarrollo sensorial, motor, muscular y de la coordinación psicomotriz en el plano mental. es muy bueno porque los niños y jóvenes, desarrollan la inventiva, la originalidad, la capacidad intelectual y la imaginación, contiene valor social colabora con la formación de hábitos de cooperación y asistencia, es un medio de expresión, convirtiéndose en una importante técnica proyectiva de gran importancia, así el campo de acción serán los juegos educativos en la clase de inglés en el nivel básico, considerándolo como un recurso fundamental en el proceso evolutivo de los estudiantes contribuyendo al desarrollo de las estructuras cognitivas.

Si los docentes aplican la metodología basada en el uso de juegos dinámicos puede ayudar a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel básico, ya que la importancia del juego en la educación es grande, pone en juego todos los

órganos del cuerpo en actividad, fortalece y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social; jugando se aprende solidaridad, se desarrolla y fortalece el carácter y se estimula el poder creativo.

En lo que respecta al poder individual, los juegos operan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, la voluntad y la paciencia perfecta. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligerar la noción de tiempo, de espacio; Dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación beneficiosa de los Juegos permite el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras instituciones educativas prima el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; Prevalece la importancia del caso no es la educación integral y permanente. Muchas instituciones y hogares, a pesar de la modernidad que vivimos o nos exigen vivir, siguen apegados a un vergonzoso tradicionalismo.

2.7.14. Concepto de dinámica

Dinámica es una palabra que reconoce su origen en el vocablo griego “dynamos” cuyo significado es potencia o fuerza. Se aplica a todo lo que es ágil y tembloroso. Así hablamos de personas dinámicas cuando son muy activas; o de la dinámica de grupo, que consiste en coordinar tareas por equipos y estudiar el funcionamiento de las actividades grupales, surgiendo en Estados Unidos esta preocupación a finales de 1930.

A continuación, se darán conceptos de algunos tipos de dinámica:

2.7.14.1. Dinámica de presentación

El objetivo de la presentación de la dinámica es presentar a todos los miembros del grupo para conocer sus nombres lo antes posible, así como gustos, experiencias y otros datos que puedan ser de interés sobre las personas que forman el grupo con nosotros.

2.7.14.2. Dinámica del conocimiento

El objetivo de la dinámica de conocimiento es profundizar lo aprendido sobre los demás componentes del grupo. Nos ayuda a consolidar la información recibida en la dinámica de presentación o a conocer más sobre nuestros socios.

2.7.14.3. Dinámica de las afirmaciones

El objetivo de la dinámica de afirmación es consolidar los conocimientos que tenemos de cada integrante del grupo como persona única y los de todo el grupo como unidad grupal en la sociedad.

2.7.14.4. Dinámicas de distensión

El objetivo de la dinámica de relajación es aumentar la participación y comunicación de cada uno de los miembros del grupo dentro de este y crear un mayor grado de confianza consigo mismo y con el resto de compañeros.

2.7.14.5. Dinámica de cooperación

El objetivo de la dinámica de cooperación es ayudar a los miembros del grupo a trabajar en equipo, fomentando la colaboración de todos sus miembros y enseñándoles a colaborar entre ellos.

2.7.15. Otras dinámicas de grupo

Hay otras dinámicas de grupo que podemos considerar como juegos de interior o deportivos, y clasificarlas en este último apartado ya que no son específicas de ningún grupo de los anteriores, pero además pueden encajar en varios de ellos.

Estas dinámicas ayudan mucho al éxito del Trabajo Guiado ya que posibilitan la participación de los niños en las actividades de juego dentro del curso, así como la adquisición de nuevos conocimientos del vocabulario.

2.7.16. Concepto de tarjeta de memoria

Las flash cards (o tarjetas de memoria didácticas en español) son un conjunto de tarjetas que contienen información, como palabras, imágenes, símbolos o números, en una o ambas caras, que se utilizan para adquirir diversos conocimientos a través de la relectura del juego de tarjetas. En un lado de la tarjeta se escribe una pregunta y en el otro la respuesta. Las tarjetas de memoria pueden ser de vocabulario, información histórica, química, matemáticas, literatura, idiomas o cualquier materia que pueda aprenderse mediante preguntas y respuestas. Las tarjetas de memoria se utilizan ampliamente como ejercicio de aprendizaje para ayudar a la memorización mediante la repetición tirada, muy eficaz para los estudiantes de educación básica, media y superior.

En castellano también se les conoce como fichas de aprendizaje, fichas educativas, fichas de estudio, fichas didácticas y fichas de memorización o ficha nemotécnica. Las tarjetas de memoria o de aprendizaje pueden ser de papel o digitales. Hoy en día con el avance de la tecnología y el consumo de los medios digitales, se puede aprovechar esta tecnología de estudio en Internet y aplicaciones móviles, lo que brinda más ventajas como la posibilidad de compartir los materiales de estudio con más personas, utilizando las tarjetas. a modo de prueba y filtración de las cartas que aún no se aprenden.

Las tarjetas de memoria es otro de los instrumentos que tenemos para el éxito de esta memoria profesional, que son una forma sencilla y práctica, para que el infante asimile el vocabulario utilizando imágenes asociándolas con palabras, haciendo uso de la memoria. pero de forma visual y dinámica.

2.7.17. Usos

Las tarjetas didácticas ejercitan el proceso mental de recuerdo activo: dada una indicación (la pregunta), uno produce la respuesta. Más allá del contenido de las cartas, que se recogen en mazos, está la cuestión del uso: ¿cómo se usan las cartas, en particular, con qué frecuencia se revisan (más específicamente, ¿cómo se programa la revisión) y cómo se reacciona ante las cartas? ¿errores, ya sea falta total de memoria o errores? Se han desarrollado varios sistemas, cuyo principio fundamental es la repetición espaciada: aumentar el intervalo de revisión cada vez que se recupera una tarjeta correctamente.

En esta memoria profesional, se utilizaron tarjetas didácticas para comenzar la lección dándole una introducción donde el estudiante leyó la palabra del objeto, y luego la comparó con la imagen. También se hizo al revés, durante el transcurso de la lección el estudiante hacía alternar con los juegos dinámicos y al final de la lección hacía que relacionaran las palabras sin la ayuda del profesor siendo evaluados de forma individual.

2.7.18. Dos caras

Las tarjetas físicas tienen dos caras; en algunos contextos uno desea producir correctamente el lado opuesto cuando se le presenta cualquiera de los lados, como en el vocabulario de una lengua extranjera; en otros contextos uno se contenta con ir en una sola dirección, como al producir un poema dado su título o incipit (apertura). Para las tarjetas físicas, se puede usar una sola tarjeta, volteándola según la dirección, o dos barajas paralelas, como una en inglés-

japonés y otra en japonés-inglés. Para las tarjetas electrónicas, las tarjetas que van en la dirección opuesta se pueden producir fácilmente y pueden tratarse como dos tarjetas no relacionadas o relacionadas de alguna manera, como en el programa Anki, que impone un espacio de tiempo mínimo entre los lados opuestos de una tarjeta. Tienen una serie de usos que pueden ser muy sencillos o muy elaborados para que la persona los memorice.

2.7.19. Sistemas.

Existen varios sistemas para usar tarjetas didácticas, muchos de ellos basados en el principio de repetición espaciada, revisar la información a intervalos crecientes. La gestión manual de la duración del intervalo puede aumentar en gran medida la sobrecarga del uso de tarjetas didácticas: el sistema Leitner es un sistema de repetición espaciada simple diseñado para tarjetas didácticas de papel, basado en una pequeña cantidad de cuadros y un algoritmo simple, mientras que los algoritmos Super Memo son más complicados, con seguimiento. cada tarjeta de forma individual, y diseñada para su implementación por ordenador.

En nuestro caso utilizamos las tarjetas de memoria espaciadas, pero de forma libre a la respuesta y capacidad que presenta cada alumno, donde al principio se le da una cierta cantidad de asimilación y respuesta y el tiempo de respuesta ya es más corto al final de la lección.

2.7.20. Historia.

Las tarjetas didácticas de papel se han utilizado desde al menos el siglo XIX, y algunos atribuyen a Reading Disentangled (1834), un conjunto de tarjetas didácticas sobre fonética del educador inglés Favell Lee Mortimer, como las primeras tarjetas didácticas. Hasta ahora se utilizaba un home book de una sola cara para la alfabetización temprana.

El sistema Leitner para programar tarjetas didácticas fue introducido por el periodista científico alemán Sebastián Leitner en la década de 1970, específicamente en su libro (Cómo aprender a aprender), mientras que el programa y algoritmo Super Memo (concretamente el algoritmo SM-2, que es el más popular en otros programas) fue introducido el 13 de diciembre de 1987 por el investigador polaco Piotr Woźniak.

2.7.21. Características

- Un recurso visual porque nos apoyamos en las imágenes para enseñar.

- Se centra en el significado de la palabra particular que estamos enseñando porque reforzamos ese aprendizaje con la vista y, mientras la aprendemos, entendemos su significado.
- Ayuda a comprender los mensajes porque, como expliqué antes, se basa en las imágenes para visualizar el contenido de lo que estamos transmitiendo.
- Aplicable a diferentes aprendizajes. No sólo podemos aprender vocabulario que es el que se utiliza habitualmente. También conviene destacar en este apartado que, a pesar de todas sus características, y al mismo tiempo ventajas, los profesores suelen utilizarlos para alumnos pequeños; sin embargo, debido a su gran potencial podríamos utilizarlo también en otras épocas. Siempre que, por supuesto, las actividades vayan en relación con el grado de madurez de nuestros alumnos para que sean eficientes.
- Necesitan el apoyo del profesor para que el aprendizaje sea correcto, ya que las mismas tarjetas de memoria pueden servir para muchas actividades diferentes.

Sin embargo, siguiendo estas características, muchas tarjetas o incluso imágenes podrían considerarse las tarjetas de memoria. Así vemos que características deben tener para que nos pueda servir como material didáctico.

Las tarjetas de memoria serán:

- Estupenda, de tamaño que pueden ver varios alumnos a la vez. En este punto, además, hay que tener en cuenta la actividad programada, es decir, si la actividad es para el grupo del aula debe tener una medida razonable y lo suficientemente grande como para poder ser vista desde varios ángulos diferentes y si la actividad está definida de manera que cada alumno tenga una tarjeta en sus manos, serán más pequeñas.

Ya que hablamos de visualización, cabe destacar que, gracias a las nuevas tecnologías, esta característica es mucho más fácil de conseguir. Si tienes problemas de visualización podemos utilizar la Pizarra, por ejemplo.

- Atractivo. La imagen que utilicemos tiene que dibujar la vista: tener colores, imágenes divertidas, personajes divertidos. También hay que tener en cuenta la modernidad de la

imagen que estemos utilizando ya que, en muchas ocasiones, lleva preparado un material que es Todavía se utilizan año tras año a pesar de que están desactualizados.

Las tarjetas de memoria serán modernas, con imágenes actuales y los personajes deben ser de estilo infantil de la época para, así, sentirte identificado con ellos.

- Breve contenido. Donde ha escrito nuestra tarjeta de memoria debe ser una palabra o cuanto una frase sencilla ya que lo importante en ellas es la imagen. Además, mediante el uso de textos nos aseguramos de que no se aprovechen las ventajas.

- Significado claro. En las imágenes que uses tienes que ver lo que queremos transmitir. Un ejemplo sería querer enseñar la palabra manzana y utilizar como tarjetas de memoria una bandeja llena de fruta.

Las características y formas de las tarjetas didácticas elaboradas con este material adecuado para nuestros propósitos de enseñanza y aprendizaje en el estudiante en edad escolar.

2.7.22. Vocabulario

El vocabulario juega una función importante en el aprendizaje de una lengua extranjera, porque el vocabulario vincula las cuatro habilidades lingüísticas de escuchar, hablar, escribir y leer juntas; para comunicarse bien en una lengua extranjera, el estudiante debe adquirir una cantidad adecuada de palabras y debe saber cómo utilizarlos correctamente. Todos podrían beneficiarse al aumentar su nivel de conocimiento de vocabulario, es esencial para los estudiantes principiantes de idiomas Schmitt y McCarthy (81997:6) están de acuerdo en que "El conocimiento del vocabulario permite aumentar el conocimiento del vocabulario y el uso del lenguaje "Los estudiantes necesitan aprender suficiente vocabulario para aprender lengua extranjera. Simultáneamente están aprendiendo el mundo, tal como lo categoriza y describe la cultura en la que han nacido".

Davis y Pearse (2000:59) dicen: "En la comunicación, el vocabulario suele ser más importante que la gramática. Es frustrante para los estudiantes de nivel intermedio cuando descubren que no pueden comunicarse de manera efectiva porque no conocen muchas de las palabras que necesitan" en Morgan y Rinvucre (1992:3) afirman: "Y, sin embargo, como cualquier estudiante de una lengua extranjera sabe muy bien, las palabras son esenciales y la falta de ellas conduce a un sentimiento de inseguridad..."

- La adquisición de vocabulario no es un proceso lineal, porque debe aprenderse de forma asociativa.
- La adquisición de vocabulario es un proceso personal, por lo tanto, las asociaciones se basan en nuestra propia experiencia sentida pasada y presente.
- La adquisición de vocabulario es un proceso social. Los estudiantes amplían su comprensión del significado de las palabras intercambiándolas y compartiéndolas con otros.

Una forma de ver la tarea general del aprendizaje de vocabulario es pensar en la distinción entre conocer una palabra y usarla. Significa que el propósito del aprendizaje de vocabulario debe incluir tanto recordar palabras como la capacidad de usarlas automáticamente en una amplia gama de contextos lingüísticos cuando surja la necesidad. De hecho, la evidencia sugiere que el aspecto del conocimiento (tanto en amplitud como en profundidad) requiere un enfoque más consciente y explícito. mecanismo de aprendizaje, mientras que el aspecto de habilidad implica principalmente aprendizaje y memoria implícitos. La enseñanza del vocabulario debe planificarse, como es el caso de los juegos comunicativos con estrategias tanto para “usar” como para “conocer” una palabra. Para continuar, es importante explicar la relación entre el uso de juegos y el aprendizaje de los niños extranjeros.

2.7.23. Respuesta física total método natural

La respuesta física total (RFT, English Total Physical Response, TPR) es un método de enseñanza de idiomas que combina el habla y la acción, y tiene como objetivo enseñar el lenguaje a través de la actividad física.

Este método tiene muchas ventajas. En primer lugar, produjo mucha diversión entre los niños. En segundo lugar, ayudó a los niños a recordar palabras o frases de manera significativa. En tercer lugar, fue una buena estrategia motivar a los niños introvertidos o reticentes a participar. Finalmente, se utilizó tanto en aulas grandes como pequeñas y también aula al aire libre.

Este método es muy útil en la clase de inglés a través de juegos dinámicos y tarjetas didácticas porque los niños pueden responder a órdenes que requieren movimiento o acciones físicas. El autor afirma que los niños aprenden a través de los cinco sentidos y no comprenden

conceptos abstractos. Significa que los estudiantes aprenden haciendo y desarrollan la capacidad cinestésica creando en este orden una clase activa y participativa.

Una de las premisas de este enfoque es el aprendizaje agradable del idioma. Se espera que el estudiante realmente se sienta feliz mientras aprende. Muchas actividades divertidas están acostumbradas a esto, y el movimiento corporal es un gran recurso para ayudar a comprenderlo. Muchas de las estructuras se aprenden y practican mediante órdenes.

Algunos juegos basados en la técnica de la "Respuesta Física Total" son:

Simón dice (Variante): El profesor indicará acciones (aplaudir, saltar, levantar la mano, etc.) y las realizará al mismo tiempo que los niños. En un segundo paso el profesor indica acciones, pero no las realiza, los niños harán precisamente eso. En una última variante, el Profesor puede engañar a los niños realizando una acción distinta a la indicada. Cometer ese error puede ser eliminado. Como todos los estudiantes siendo los últimos. No debe ser siempre igual para mantener la motivación del grupo.

¿Qué hora es señor lobo? Tradicionalmente en España se ha llamado a este juego "Uno, dos tres, pollito inglés". Este juego se puede utilizar para repasar el tiempo y se puede adaptar a diferentes niveles educativos. Eso lo hace Lobo y se pone de cara a la pared mientras el resto del grupo está a unos diez metros de él. Todos al mismo tiempo gritan "¿Qué hora es señor Lobo?" el Lobo se queda de espaldas a la pared y quien puede responder por ejemplo "cuatro o 'reloj' para girar rápidamente. El grupo ha avanzado, y se quedará quieto para girar. Ese movimiento se elimina, o todo el grupo regresa al punto de partida. Así continuará hasta que Wolf diga "hora de cenar" y deje de correr detrás del grupo para atrapar a uno, que estará siguiendo a Wolf.

El juego de "Simón dice" se usa en lecciones variadas especialmente en los verbos, también se usa un juego similar a "Simón dice" llamado el "Rey pregunta" donde los estudiantes se forman en grupos y se les dice un determinado elemento u objeto para ganar y el juego de "Wolf Lord" se usó en la lección de la hora, todos estos juegos se llevaron a cabo en el aula, que tenía mucho espacio.

Estos son algunos de los diversos juegos dinámicos realizados con este método.

2.7.24. El camino silencioso

El enfoque silencioso consiste en promover el uso de la lengua por parte de los estudiantes, a quienes el profesor anima a producir el mayor número posible de afirmaciones; para ello, el docente reduce al máximo sus intervenciones.

El método silencioso postula que el aprendizaje se ve facilitado por la siguiente condición:

- Si el alumno descubre o crea lo que tiene que aprender en lugar de recordarlo o repetirlo;
- Si utiliza objetos físicos como mediadores de asociaciones en el proceso de aprendizaje
- Si se introduce la resolución de problemas relacionados con los contenidos que se necesitan aprender.

El método espera que los alumnos desarrollen autonomía, independencia y responsabilidad. El docente es responsable de la creación de un ambiente que facilite el aprendizaje y fomente la participación de los estudiantes. Su papel es el de un observador neutral que no expresa su entusiasmo ni su desaprobación por las acciones de los estudiantes. Selecciona los contenidos y los materiales, dirige la acción, nombra socios y es crítico con su actuación. La base de las actividades de clase son las respuestas a órdenes, preguntas y estímulos visuales.

2.8. Marco metodológico

En este apartado o sección, se describe otros aspectos inherentes a la metodología utilizada para llevar a cabo nuestra memoria y su intervención y recopilar los datos necesarios. En el apartado anterior se detalló las metodologías a usar, como son: la respuesta físico total y el método del camino silencioso los cuales se proponen porque cumplen con los objetivos que se persigue en nuestra memoria.

2.8.1. Tipo de estudio (tipo de intervención)

El tipo de estudio que se aplicó en esta memoria fue descriptivo de las dificultades que los estudiantes enfrentan al aprender vocabulario y propuestas para fortalecer su capacidad de adquisición y retención léxica, entre los objetivos principales de este diseño metodológico es describir la actual situación del aprendizaje del vocabulario en las diferentes estudiantes del CEMSE de la urbe paceña y determinar el porqué del bajo rendimiento de los mismos.

2.8.2. Población de estudio y muestra

El estudio se realizará en el CEMSE (Centro de Estudios y Multi Servicios Educativos La Paz)

2.8.3. Población

Estudiantes entre 9 y 13 años de edad del CEMSE (Centro de Estudios y Multiservicios La Paz) que acuden a la institución a reforzar sus conocimientos básicos de inglés.

2.8.4. Muestra

La muestra se enmarca en 10 estudiantes, casi de la misma edad entre damas y varones. Los juegos dinámicos y las tarjetas flash se desarrollan de la siguiente manera: teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes y profesores y la naturaleza de la clase. En primer lugar, motiva a los estudiantes a trabajar en nuestro trabajo de Guía. Es importante tener estudiantes ansiosos por trabajar y aprender.

2.8.5. Metodología

Los juegos dinámicos y las tarjetas flash se desarrollan de la siguiente manera: teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes y profesores y la naturaleza de la clase. En primer lugar, motiva a los estudiantes a trabajar en nuestro trabajo de guía. Es importante tener estudiantes ansiosos por trabajar y aprender.

Como afirma Harmer (1991:3), la motivación es un impulso interno que guía a los estudiantes a trabajar con entusiasmo. Es un poco difícil motivar a los niños, pero podemos lograrlo con juegos dinámicos y tarjetas didácticas.

En el desarrollo del presente proyecto utilizamos el método: Respuesta Física Total (TPR), El Camino Silencioso porque son mejores para escolares.

2.8.6. Instrumentos de recolección de datos

2.8.6.1. Cuestionarios

Se utilizó cuestionarios diagnósticos para establecer el nivel de conocimiento que tiene cada estudiante en el vocabulario básico del inglés, donde se ofrece información cualitativa y cuantitativa.

2.8.6.2. Observación participante

La observación participante fue utilizada para establecer los grados de manejo de vocabulario en inglés que tienen los estudiantes como también para saber las capacidades de retención que tiene cada uno y el interés que demuestran para querer saber aprender el inglés y su vocabulario.

2.8.6.3. Fotografías

En esta parte también se documentó todo el proceso con fotos de la estrategia que se aplicó, para demostrar los avances de nuestra propuesta metodológica y de cómo el estudiante logra asimilar el aprendizaje a través de tarjetas de memoria o flash cards en un vocabulario básico como también el interés que demuestro en los juegos dinámicos propuestos.

2.9. Análisis de datos

Aquí se dará a conocer los diferentes datos de tipo cuantitativo como cualitativo según lo investigado.

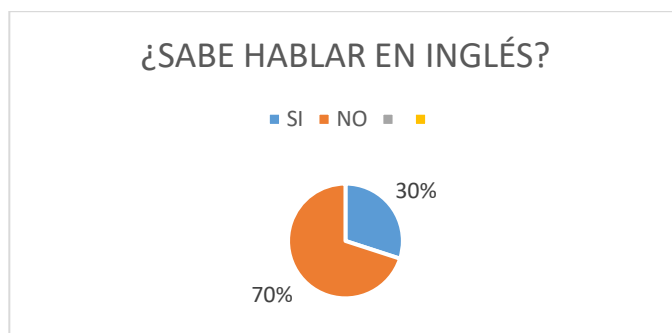
2.9.1. Análisis de datos cuantitativos

2.9.1.1. Cuestionarios diagnósticos

Se organizó los cuestionarios en una hoja con preguntas abiertas y cerradas y de opción múltiple, realizando así el test diagnóstico que muestra el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes y las dificultades que presentan. Se tabulo las respuestas obtenidas y se sacó porcentajes según el cuestionario aplicado y su propósito.

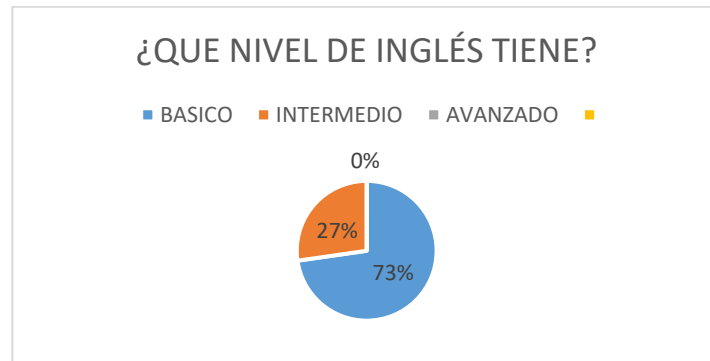
A continuación, presentaremos los datos obtenidos más relevantes del cuestionario:

GRÁFICO-1



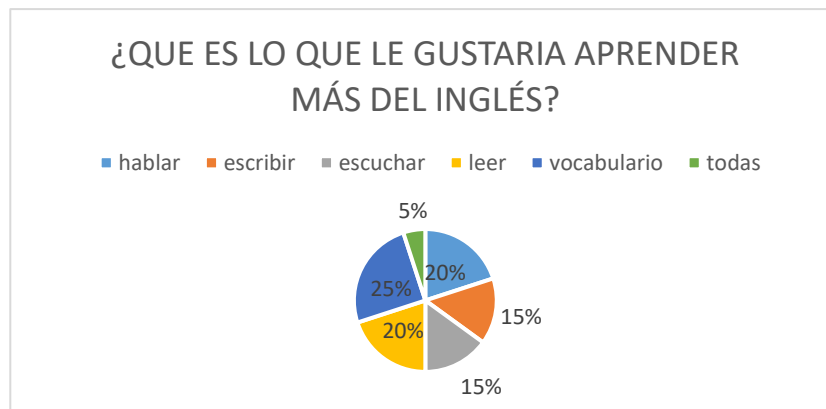
- Un 72% no sabe hablar en inglés y solo un 30% habla de manera básica el inglés eso demuestra que hay falencias en el aprendizaje por parte de los estudiantes.

GRÁFICO-2



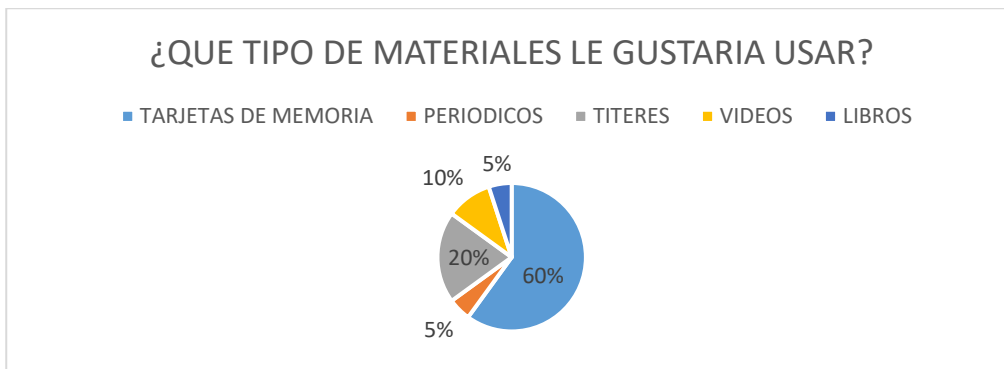
- Un 73% tiene un nivel básico del inglés y solo un 27% tiene un nivel intermedio del conocimiento en inglés, esos datos demuestran que los estudiantes tienen un nivel muy básico y se debe reforzar y ampliar sus conocimientos.

GRÁFICO-3



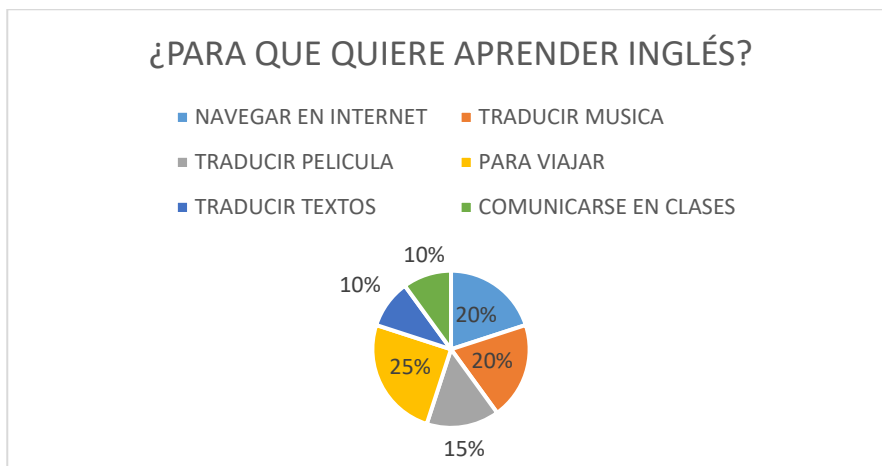
- Un 25% le gustaría aprender el vocabulario, un 20% le gustaría hablar y leer en inglés, entre los rangos más altos, estos datos reflejan que el vocabulario es la base para aprender lo demás en los estudiantes.

GRAFICO-4



- Un 60% le gustaría usar las tarjetas de memoria y solo un 20% le gustarían los títeres, estos datos reflejan que las tarjetas de memoria les llaman muchos la atención a los estudiantes.

GRÁFICO-5



- Un 25% quiere aprender inglés para viajar y un 20% para navegar en internet y para traducir músicas, entre los rangos más altos, estos datos muestran que la intención para aprender inglés es el querer viajar, y eso les servirá en su comunicación.

2.9.2. Análisis de datos cualitativos

2.9.2.1... Observación participante

Se revisaron y tomaron en cuenta las notas realizadas en un diario de las observaciones realizadas durante el proceso, dando cuenta de las actitudes frente a la estrategia de parte del estudiante.

Se determinaron las formas a seguir según lo observado con anterioridad.

2.9.2.2. Fotografías

-Se fundamentó la aplicación y el proceso seguido mediante fotografías,

-Se demostró el uso de las tarjetas de memoria y las dinámicas de juego realizadas.

En la sección de anexos se presentará evidencias de lo expuesto aquí.

2.10. Sección Propositiva

El objetivo principal de la enseñanza y aprendizaje de vocabulario del idioma inglés mediante el uso de juegos dinámicos y las tarjetas de memoria es motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, brindándoles la oportunidad de ser participantes activos, desarrollar su imaginación en todas las actividades y a los estudiantes podía utilizar tanto la parte psicomotora en juegos dinámicos, la parte cognitiva como la de memoria y relacionar determinadas palabras del vocabulario en inglés con otras más familiares en la rutina diaria, donde los estudiantes ponen en práctica las tarjetas de memoria flash. Se trata de incentivar a los estudiantes a confiar en sí mismos y poner en práctica sus conocimientos de forma secuencial a partir del vocabulario en inglés. Cuando diseñamos la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés mediante el uso de juegos dinámicos y tarjetas didácticas en clase, tenemos en cuenta el contexto del estudiante. No podemos desarrollar temas que no estén en el contexto real del estudiante. Aprender haciendo es el objetivo principal, porque los estudiantes recuerdan y aprenden mejor con una forma dinámica y una técnica visual adecuada.

Muchos de ellos no han tenido metodologías de educación adecuadas basadas en el inglés en los colegios públicos y privados y solo se han enfocado en que el docente solo escriba en la pizarra y repita la lección y los estudiantes solo se convierten en sujetos que no pueden participar en su educación. Por ello, se quiere enseñar inglés con didáctica y dinámicas de juegos y visiones en el aula. Basado en enfoques modernos de educación, dejando de lado el

enfoque tradicional ya que es necesario buscar alternativas para que el estudiante pueda asimilar el idioma en este caso inglés.

Es por ello que se eligió esta institución por sus características educativas, sin fines de lucro, donde se necesita apoyo profesional comprometido con la sociedad, donde el proceso de aprendizaje debe complementarse con factores como la didáctica de la enseñanza combinando la parte teórica y la parte práctica. con una parte dinámica acorde al estudiante para captar el interés del estudiante, buscando siempre aplicar enfoques educativos actuales donde la educación no es vertical, sino que se hace de manera horizontal donde el estudiante se involucra en su propia educación y comprende correctamente la lección.

En el sistema educativo actual existe la necesidad de instituciones como el CEMSE comprometidas con la educación de nuestro país, ya que el mismo sistema educativo presenta deficiencias en varios aspectos, como infraestructura, enseñanza actualizada, desinterés y conformismo de los estudiantes como barrera en su educación para el desarrollo. Entonces, CEMSE busca motivar a estos estudiantes para que no caigan en la mediocridad. Estos estudiantes provienen de familias con niveles económicos relativamente bajos, por lo tanto, requieren apoyo en diversas áreas, el CEMSE intenta contribuir de manera desinteresada y esforzada a solucionar algunos aspectos del problema educativo boliviano.

Este proyecto lo desarrollamos en el CEMSE ciudad La Paz, se atendió alrededor de 20 a 25 estudiantes, distribuidos en 2 paralelos, los cuales detallaremos a continuación:

PARALELO	HORARIO	DIAS
A	3 :00 to 5:00	Lunes-Miércoles-Viernes
B	3 :00 to 5:00	Martes-Jueves-sábado

Esta memoria profesional propone cómo fomentar el aprendizaje de vocabulario en inglés a niños de 9 a 13 años en general a través de juegos dinámicos y tarjetas de memoria que son altamente motivadores para aprender vocabulario en inglés a edades tempranas.

2.10.1. Objetivos de la propuesta

Esta propuesta de memoria profesional quiere dar parámetros y bases en diversas actividades y recursos pedagógicos en educación en el aprendizaje del vocabulario inglés por parte de los niños, con las ventajas que representa el uso de juegos dinámicos y fichas didácticas.

Una de las grandes ventajas de esta propuesta de juegos dinámicos y tarjetas de memoria en la enseñanza y aprendizaje del vocabulario del inglés es que el docente puede utilizar diferentes formas de recursos no convencionales, que pueden innovar en el proceso de implementación de las propuestas, en algunos casos, el mismo alumno puede sugerir algunas formas de utilizar los juegos, por lo que son propuestas flexibles. Estos métodos también pueden complementarse y alternarse en determinadas circunstancias con otros recursos pedagógicos y tecnológicos.

Estas ventajas mencionadas quedarán demostradas midiendo los logros en tu aprendizaje y haciendo una comparación entre la transcripción inicial y el periodo final de trabajo guiado.

2.11. Sección conclusiva

En esta sección podemos señalar que este trabajo se ha realizado para implementar nuevas ideas en la enseñanza del inglés sobre todo en la escuela primaria.

En este sentido el propósito de esta memoria fue investigar los efectos del uso de juegos dinámicos y las tarjetas de memoria como recurso pedagógico para la enseñanza de vocabulario del idioma inglés a los niños como mencionamos en la revisión teórica, El conocimiento del vocabulario permite el uso de idiomas y Vincula las cuatro habilidades lingüísticas para escuchar, hablar una segunda lengua, dentro del proceso de desarrollo del aprendizaje y sus efectos sobre la motivación de los niños y el ambiente del aula.

Cabe destacar que el trabajo fue un gran éxito, en los niños que participaron activamente en el proyecto, lo cual se demuestra mediante pruebas continuas, dando así resultados satisfactorios. Los factores grupales en el proyecto fueron la cooperación entre socios y la competitividad tanto individual como grupal, todos estos factores contribuyeron al éxito de este proyecto.

Los juegos dinámicos en algunos casos fueron extraídos de libros de carácter dinámico y contextualizados a las necesidades del proyecto y en la mayoría de los casos fueron creaciones propias combinadas.

En cuanto a las tarjetas de memoria, la mayoría fueron creaciones y en algunos casos se tomaron dibujos hechos a mano, el estudiante también participó en su educación ya que produjo sus propias tarjetas de memoria relacionadas con el vocabulario básico en inglés.

Otro aspecto que se notó en el proceso del proyecto fue la pérdida de la timidez y en algunos casos la agresividad de los estudiantes, factores negativos que no contribuyen a una adecuada socialización.

Este trabajo fue motivado a aprender y comprender el vocabulario en inglés y eso les dio un modelo para poder asimilar otro idioma de una manera no tradicional donde también aprendieron aspectos favorables en el aprendizaje significativo del niño.

También se quiere mencionar que este proyecto tuvo una buena acogida, por lo que se quedó en realizar otro curso más avanzado en la institución, con las mismas características

Área III. Análisis de la experiencia profesional

3.1. Pertinencia de la malla curricular con la experiencia profesional

En las diferentes materias que se cursó en la carrera de lingüística e idiomas dentro de su malla curricular o llamado pensum, tuvo mucha relación en la experiencia laboral y profesional llevada tanto en el plan común como en especialidad, pues se enmarco en los siguientes propósitos educativos:

- La enseñanza de lenguas en este caso el idioma inglés,
- Como también la literatura, gramática, comunicación.
- La Lingüística pura
- La Lingüística aplicada

Teniendo en cuenta los niveles lingüísticos como son:

- La semántica
- La morfología
- La sintaxis

- La pragmática
- La fonética
- La fonología
- La semiología

Entre otros llevados en carrera en sus diferentes años de estudio.

Cabe señalar que al ingresar a la carrera existe el plan común el cual es un preámbulo a la elección de la especialidad y donde convergen todas las áreas con materias en común de manera básica y donde uno entra en concepto de la ciencia lingüística de manera general.

Posteriormente ya se ingresa en especialidad y con materias propias del área elegida, ese aspecto sirve en la vida profesional, pues se convierte en un eje articulador para el adecuado desempeño en la vida laboral y por ende en la vida profesional.

3.2. Aprendizajes en el proceso de la actividad profesional

Los aprendizajes son muchos y distintos, en primera instancia se aprendió a realizar una planificación adecuada de las clases, luego a tener un manejo de aula, sobre todo con niños, explicar los contenidos temáticos con paciencia y de manera didáctica y dinámica siempre motivando a los estudiantes a querer aprender más del vocabulario en inglés y formar oraciones básicas con esas palabras.

Entre los aprendizajes personales que tuve son el tener paciencia para enseñar, pues no es lo mismo trabajar con niños que con jóvenes, otro aspecto que aprendí es saber hacerse entender y mantener siempre un espíritu positivo y dinámico para así poder canalizar mis conocimientos y que lleguen de manera óptima a los niños.

De seguro estas experiencias fortalecen de manera significativa mis conocimientos y la manera en que se debe enfocar la enseñanza, olvidando las técnicas tradicionales y repetitivas del pasado, las cuales no han dado resultados en los estudiantes., a raíz de los avances de la tecnología y que ya no es un lujo sino una necesidad. En la experiencia tenida también se ha logrado llevar cursos actualizados de computación con nuevos programas, sobre todo con fines educativos como ser el classroom y otros que realmente ayudan y facilitan la educación, así también el conocimiento de nuevas aplicaciones para celular que coadyuvan la labor del educador.

3.3. Sugerencias para mejorar la formación profesional en Lingüística e Idiomas.

Ciertamente los tiempos han sufrido cambios radicales en cuanto a la enseñanza de los idiomas, siendo así que se hace necesario una evolución en la formación integral del Lingüista del siglo XXI, a continuación, citaremos algunos de esas propuestas:

- Eliminar de la malla curricular algunas materias que ya no tienen sentido o están obsoletas, mediante jornadas académicas.
- Incorporar nuevas materias actuales que sirvan para mejorar la educación lingüista, como ser: lingüística aplicada a la tecnología, neurolingüística, lingüística jurídica y forense entre otros.

Estos aspectos son claves para el profesional lingüista moderno, garantizando así un espacio laboral acorde a los tiempos actuales.

Podemos señalar que en nuestro país nos hemos retrasado en lingüística como tal siendo una ciencia que está viviendo en el pasado, y los lingüistas que salen solo se dedican a la docencia dejando de lado a la investigación sobre todo en lenguas nativas y también en el área de traducción hay muy pocos especialistas. Es necesario una reformulación de la malla curricular de manera urgente, que permita ponerse a la par de otros países en lingüística con materias que urgen incluirlas. También es necesario financiamientos y apoyos de la misma dirección de carrera y de la UMSA con programas de investigación, así también del gobierno mediante el ministerio de educación.

BIBLIOGRAFIA

- Aliaga P.B. (2003) “*Teaching English through Pictures in Secondary Public Schools*” La Paz-Bolivia. *Thesis Carrera de Linguística e Idiomas*. UMSA
- Barral Z. R. (2005) “*Critica al constructivismo*” La Paz –Bolivia. Ed.Ayni Ruway
- Bruner & Garvey (1977) “*Metodología basada en la utilización de juegos didácticos*” Ed,Abra
- Gutton, P. (1982): “*Dimensión psicológica del juego*” Ed.Miros
- Davis, P. & Pearce E. (2000)”*Success in English Teaching* “New-York .Oxford University Press.
- Ellis, R. (1997)”*Secondary Language Acquisition*” New York. Oxford University Press.
- Etare, (1993)”*Dinamización Curricular*” lineamientos para una política curricular, Cuadernos de la reforma, La Paz-Bolivia ETARE / UNICEF.
- Gardner H. (1995)” *Inteligencias Múltiples*” Barcelona- España. Ed. Paidós Iberica,S.A.
- Gutierrez L. F. (2002)”*Glosario Pedagógico*” La Paz-Bolivia. Ed Gutierrez.
- Hadfield, J. (1998)”*Elementary Vocabulary Games*” A Collection of Vocabulary Games and Activities for Elementary Students of English. England. Addison Wesley Longman Ltd Press
- Hernandez S. R., Fernández, C. C. & Baptista L. P. (2003) *Metodología de la investigación*” .Mexico.3RA edition Litográfica INGRAMEX. SUTTON-S.
- Robert (1964, 1981) “*Teoría y Desarrollo del Juego*” Ed, Paidos
- Ministerio de educaciony cultura, Vice ministerio de Educación Inicial Primaria y Secundaria y ETARE (2000) “*Evaluación para todo el año 2000*”La Paz.Bolivia. Ed.Minedu.
- Moor, P. (1981)”*El Juego en la Educación*” Barcelona-España Ed Herder.
- Morgan J. & Rivoluncri, M. (1992)”*Vocabulary* “New –York. Oxford University Press
- Philimps, S. (1993)”*Young Learners*” New York .Oxford University Press

- Russel, A. (1970) "El Juego de los Niños" Barcelona España Ed. Herder.
- S.A.H.B. Servicio de Asentamientos Humanos en Bolivia (2007) *informe del Proyecto Aprendí Jugando*" La Paz Bolivia. Non –Publisher Inform,
- Schmitt N. & Mc Carthy M. (1997) "Vocabulary Description acquisition and Pedagogy" New York –USA .Cambridge University Press.
- Scovel, T. (1998) "Psycholinguistics ", New York. Oxford University Press.
- Wrigt A., Betteridge D. and BUCKBY M. (1983) "Games for Languages Learning ", New York-USA .Cambridge University Press.
- Simecal (2006:79) "Sistema de Medición y Evaluación de Calidad en la Educación" Ed.Simecal..
- Lightbown, J. M. & Spada N. (1999) "How Languages are learned". England. Oxford University Press.
- Obler K, L. & Gjerlow K. (1999) "Language and the Brain "U.K. Cambridge University Press.
- Ley 1565 "Reforma Educativa "Bolivia Ed.Minedu
- Lantorf, (2001:125) *English vocabulary* Ed. England. Oxford University Press.
- Sutton-S. & Robert (1964, 1981) "Teoría y Desarrollo del Juego" England. Oxford University Press.

BIBLIOGRAFIA VIRTUAL

- <http://www.familyfun.com>
- <http://www.primaygames.com>
- <http://www.kinderhelper.com>

ANEXOS

DIAGNOSTIC TEST

DATOS GENERALES

Nombre y apellido.....

Edad.....Unidad. Educativa.....

Lengua materna.....

QUESTIONS

Encierre en un círculo una de la opciones

1-Sabe hablar en inglés si no

Si respondió (SI) señale si su inglés es:

a) Básico b) Intermedio c) Avanzado

Si respondió (NO) responda la siguiente pregunta

2-Le gustaría hablar inglés si no

Elija una o varias opciones y enciérrelas en un círculo.

3-Qué le gustaría más aprender en inglés:

a) hablar b) escribir c) leer d) escuchar e) vocabulario d) todas

4-Que tipo de materiales le gustaría usar:

a) flash cards (tarjetas memoricas) b) periódicos c) títeres d) videos e) Libros f) videos
g) periódicos h) juegos i) internet j) otros especifique.....

5-Como le gustaría trabajar en clases en:

- a) Grupos b) individual c) parejas d) otros especifique

6-De cuánto tiempo le gustaría que el curso fuera:

- a) 1 hora b) 1 hora y media c) 2 horas d) otro especifique.....

7-Cuantos días a la semana le gustaría pasar el curso:

- a) 2 días por semana b) 3 días c) todos los días d) otro especifique.....

8-Para que usted quiere aprender inglés:

- a) Para navegar en internet b) Traducir música c) Para traducir películas

- d) Para viajar e) Para traducir textos f) Para comunicarse en clases

- g) otro especifique.....

^^^^^^^^^^^^^ **GRACIAS** ^^^^^^^^^^^^^^

IMAGEN DEL CEMSE (LA PAZ)



IMAGENES DEL MATERIAL UTILIZADO









