

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE LINGÜÍSTICA E IDIOMAS



FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE  
DE LA LENGUA AIMARA COMO L2 MEDIANTE  
ESTRATEGIAS LÚDICAS EN ESTUDIANTES DE 1ro. DE  
SECUNDARIA DE LA U. E. VILLA ALEMANIA FE Y  
ALEGRÍA DE LA CIUDAD DE EL ALTO

**Tesis de grado para optar la Licenciatura  
en Lingüística e Idiomas Mención Aymara**

**POR: BEATRIZ FRANCISCA VICHINI VERA**

**TUTOR: MG. SC. EULOGIO CHÁVEZ SIÑANI**

LA PAZ - BOLIVIA  
Marzo, 2013

## **DEDICATORIA**

A mi Dios, por darme la luz a mi vida; a mi hermana Sandra Vichini Vera que supo animar y apoyar en los momentos más difíciles de mi vida; a la memoria de mi Tía Ramona Vichini Mamani (+) que siempre me alentó en vida; a mis queridos padres quienes me apoyaron en mi estudio y también a mis hermanos por alentarme en las diferentes situaciones de la vida.

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente agradecer a mi Dios por darme la vida y la sabiduría por permitirme realizar uno de los logros más deseado mi vida.

Por otro lado, agradecer a los y las docentes de la Carrera de Lingüística e Idiomas por orientarme en la formación profesional.

Un agradecimiento muy especial al Mg. Sc. Eulogio Chávez Siñani por apoyarme en la elaboración de mi trabajo.

## RESUMEN

El presente estudio, tiene como propósito coadyuvar al mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de la lengua aimara como segunda lengua en estudiantes de 1ro. de secundaria de la Unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría de la ciudad de El Alto. Existe varias razones para el desarrollo de la investigación, entre ellas se puede destacar: la utilización de metodologías tradicionales que conllevan a un aprendizaje mecánico de la lengua aimara, la falta de motivación a los estudiantes, la falta de estrategias metodológicas innovadoras para una adecuada enseñanza, entre otras. De esta manera, la investigación se basa en el supuesto de que para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes se los debe motivar y estimular con estrategias lúdicas que llamen su atención.

En ese sentido, la investigación se estructura en seis capítulos: el primero es la introducción en donde se formula las bases teóricas del estudio; el segundo corresponde al marco teórico, que detalla todos aquellos aspectos teórico-conceptuales y el estado de la cuestión; el tercero está referido a la metodología en donde se menciona el universo, muestra, técnicas, instrumentos y el procedimiento utilizado. En el cuarto capítulo, es uno de los más relevantes, pues en él se establece los resultados de la investigación, además que se describe el nivel de conocimiento de los estudiantes antes, durante y después de la aplicación de estrategias lúdicas; en el quinto capítulo se hace mención de las conclusiones de los resultados alcanzados en el proceso investigativo y las recomendaciones.

Finalmente, en el sexto capítulo se encuentra el producto final de la investigación, es decir, la propuesta pedagógica, la cual contiene el plan de estudios del idioma aimara para un nivel intermedio, el cual podrá ser desarrollado durante una gestión escolar. El mismo que está guiado por la siguiente secuencia: explicación del tema, aplicación de estrategia lúdica y evaluación al final de cada clase. En la propuesta se observa diversas estrategias lúdicas divertidas e innovadoras para los estudiantes que se adecúan y son fáciles de aplicar en un salón de clases.

## ÍNDICE

### CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

1.1.	Planteamiento del problema.....	1
1.2.	Objetivos .....	3
1.2.1.	Objetivo general.....	3
1.2.2.	Objetivos específicos .....	3
1.3.	Justificación.....	4
1.4.	Hipótesis.....	5
1.5.	Variables .....	5
1.5.1.	Variable independiente .....	5
1.5.2.	Variable dependiente .....	5
1.5.3.	Operacionalización de variables .....	6

### CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1.	Fundamento político y social .....	7
2.1.1.	Constitución política del estado.....	7
2.1.1.	Ley 1565 (Reforma educativa) .....	8
2.1.2.	Proyecto de ley Avelino Siñani-Elizardo Pérez ... ..	8
2.2.	Fundamento psicológico .....	9
2.2.1.	Proceso de la enseñanza y aprendizaje .....	9
2.2.1.1.	Enseñanza .....	9
2.2.1.2.	Aprendizaje .....	11
2.2.1.3.	Creatividad .....	12
2.2.2.	Teorías de aprendizaje .....	12

2.2.2.1.	La teoría constructivista de Piaget.....	12
2.2.2.2.	La teoría socio – histórico cultural de Vigotsky.....	13
2.2.2.3.	Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel .....	15
2.2.3.	Etapas de desarrollo del ser humano.....	15
2.2.3.1.	Niñez .....	16
2.2.3.2.	Adolescencia .....	16
2.2.3.3.	Juventud.....	17
2.3.	Fundamento socio-cultural.....	18
2.3.1.	Intraculturalidad.....	18
2.3.2.	La interculturalidad.....	18
2.3.3.	La interculturalidad en la educación.....	19
2.3.4.	Identidad cultural .....	21
2.3.5.	La lengua aimara.....	22
2.3.6.	Cultura aimara.....	24
2.4.	Fundamento psicolingüístico .....	25
2.4.1.	Psicolingüística (pensamiento y lenguaje).....	25
2.4.1.1.	Adquisición de la primera lengua.....	26
2.4.1.2.	Adquisición de la segunda lengua .....	27
2.5.	Fundamento lingüístico.....	29
2.5.1.	Planificación lingüística en Bolivia .....	29
2.5.2.	Bilingüismo.....	30
2.5.2.1.	Tipos de bilingüismo .....	31
2.5.2.2.	El modelo de educación bilingüe según la Reforma Educativa .....	31
2.5.3.	Diglosia.....	32
2.6.	Fundamentos pedagógicos .....	33
2.6.1.	Los juegos .....	33
2.6.2.	Características de los juegos .....	34
2.6.3.	Clases de juegos.....	35
2.6.4.	Estrategias lúdicas.....	36

2.6.5. El juego como herramienta educativa.....	36
2.7. Estado de la cuestión.....	37

### **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque de investigación.....	39
3.2. Metodología de investigación.....	39
3.3. Diseño de investigación.....	40
3.4. Universo y muestra.....	40
3.5. Técnicas.....	40
3.5.1. Encuesta.....	40
3.5.2. Entrevista.....	41
3.5.3. Observación.....	41
3.6. Instrumentos.....	41
6.3.1. Cuestionario.....	42
6.3.1. Libreta de campo.....	42
3.7. Procedimiento.....	43

### **CAPÍTULO IV RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1. Resultados del diagnóstico “Pre test”.....	44
4.2. Aplicación de las estrategias lúdicas.....	57
4.2.1. SESIÓN 1: Aruntasiña “saludos”.....	58
4.2.1.1. Estrategia lúdica: t’ixita jaqt’anita “pásame la pelota”.....	60
4.2.1.2. Evaluación.....	61
4.2.2. SESIÓN 2: Mayjachirinaka “adjetivos”.....	62
4.2.2.1. Estrategia lúdica: Jakhuña yatichita “Enséñame a contar”.....	64
4.2.2.2. Evaluación.....	65
4.2.3. SESIÓN 3: yatiqañ yänaka “material escolar”.....	67

4.2.3.1.	Estrategia lúdica: Mallkux mayiwa “El rey pide” .....	68
4.2.3.2.	Evaluación .....	68
4.2.4.	SESIÓN 4: Suti, suti lanti “nombres y pronombres personales” .....	70
4.2.4.1.	Estrategia lúdica: uñtita “Conóceme” .....	72
4.2.4.2.	Evaluación .....	72
4.2.5.	SESIÓN 5: Wila masi “la familia” .....	74
4.2.5.1.	Estrategia lúdica: Maki qillt’añani “Escritura veloz” .....	75
4.2.5.2.	Evaluación .....	76
4.2.6.	SESIÓN 6: Juyranaka “alimentos” .....	77
4.2.6.1.	Estrategia lúdica: Kutin kutin suti arsuña “repetir el nombre” .....	79
4.2.6.2.	Evaluación .....	79
4.2.7.	SESIÓN 7: Jamchin sutinakapa “las partes del cuerpo humano” .....	81
4.2.7.1.	Estrategia lúdica: janchis uñt’asa “conociendo nuestro cuerpo” .....	82
4.2.7.2.	Evaluación .....	82
4.2.8.	SESIÓN 8: Irnaqawinaka “profesiones” .....	84
4.2.8.1.	Estrategia lúdica: Kawkiris irnaqawijaxa “cuál es mi profesión” .....	85
4.2.8.2.	Evaluación .....	86
4.2.9.	SESIÓN 9: Qullir quqanaka “plantas medicinales” .....	87
4.2.9.1.	Estrategia lúdica: anatas ullañani “jugar a leer” .....	89
4.2.9.2.	Evaluación .....	89
4.2.10.	SESIÓN 10: Aymara aru tamanakatjata yaparu yatjatañani “la estructura de la oración en la lengua aimara SOV” .....	91
4.2.10.1.	Estrategia lúdica: Taqini jayllinani “Todos cantemos” .....	92
4.2.10.2.	Evaluación .....	93
4.3.	Resultados de la evaluación “Post test” .....	95
4.4.	Resultados comparativos entre el Pre y Post test .....	106
4.5.	Autoevaluación de los estudiantes .....	108



**CAPÍTULO V**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones .....	110
5.2. Recomendaciones.....	112

**CAPÍTULO VI**  
**PROPUESTA**

6.1. Introducción .....	114
6.2. Planteamiento del problema.....	114
6.3. Objetivos .....	115
6.3.1. Objetivo general.....	115
6.3.2. Objetivos específicos .....	115
6.4. Justificación.....	115
6.5. Marco teórico .....	116
6.6. Alcance.....	117
6.7. Competencias .....	117
6.8. Metodología .....	118
6.8.1. Actividades .....	119
6.8.2. Evaluación .....	119
6.9. Desarrollo de la propuesta.....	119
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>165</b>

**ANEXOS**

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Conocimiento de saludos en la lengua aimara .....	45
Cuadro N° 2 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara .....	46
Cuadro N° 3 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara .....	47
Cuadro N° 4 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara.....	48
Cuadro N° 5 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara .....	49
Cuadro N° 6 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara .....	50
Cuadro N° 7 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara .....	51
Cuadro N° 8 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara .....	52
Cuadro N° 9 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en la lengua aimara.....	54
Cuadro N° 10 Construcción de oraciones simples en lengua aimara .....	55
Cuadro N° 11 Resultados globales del Pre test sobre el conocimiento de la lengua aimara .....	56
Cuadro N° 12 Evaluación de saludos en la lengua aimara .....	61
Cuadro N° 13 Evaluación de adjetivos.....	65
Cuadro N° 14 Evaluación de material escolar en la lengua aimara .....	69
Cuadro N° 15 Evaluación de nombres y pronombres personales .....	73
Cuadro N° 16 Evaluación de los nombres de la familia en la lengua aimara .....	76
Cuadro N° 17 Evaluación de los alimentos en la lengua aimara.....	80
Cuadro N° 18 Evaluación de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara .....	83
Cuadro N° 19 Evaluación de las profesiones en la lengua aimara .....	86
Cuadro N° 20 Evaluación de las plantas medicinales en la lengua aimara .....	90
Cuadro N° 21 Evaluación de textos escritos en la lengua aimara .....	93
Cuadro N° 22 Conocimiento de saludos en la lengua aimara .....	95
Cuadro N° 23 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara .....	96
Cuadro N° 24 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara.....	97
Cuadro N° 25 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara.....	98
Cuadro N° 26 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara .....	99
Cuadro N° 27 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara .....	100

Cuadro N° 28 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara.....	101
Cuadro N° 29 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara .....	102
Cuadro N° 30 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en aimara .....	103
Cuadro N° 31 Construcción de oraciones en lengua aimara .....	104
Cuadro N° 32 Resultados globales del Post test sobre el conocimiento de la lengua aimara .....	105
Cuadro N° 33 Resultados comparativos entre el Pre y Post test .....	106
Cuadro N° 34 Comprensión de la lengua aimara a través de los juegos .....	108

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Conocimiento de saludos en la lengua aimara.....	45
Gráfico N° 2 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara.....	46
Gráfico N° 3 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara .....	47
Gráfico N° 4 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara .....	48
Gráfico N° 5 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara.....	49
Gráfico N° 6 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara.....	51
Gráfico N° 7 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara .....	52
Gráfico N° 8 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara .....	53
Gráfico N° 9 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en la lengua aimara .....	54
Gráfico N° 10 Construcción de oraciones simples en lengua aimara .....	55
Gráfico N° 11 Resultados globales del Pre test sobre el conocimiento de la lengua aimara.....	56
Gráfico N° 12 Evaluación de saludos en la lengua aimara .....	61
Gráfico N° 13 Evaluación de adjetivos .....	66
Gráfico N° 14 Evaluación de material escolar en la lengua aimara .....	70
Gráfico N° 15 Evaluación de nombres y pronombres personales .....	73
Gráfico N° 16 Evaluación de los nombres de la familia en la lengua aimara .....	77
Gráfico N° 17 Evaluación de alimentos en la lengua aimara .....	80
Gráfico N° 18 Evaluación de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara.....	83
Gráfico N° 19 Evaluación de las profesiones en la lengua aimara.....	87
Gráfico N° 20 Evaluación de las plantas medicinales.....	90
Gráfico N° 21 Evaluación de textos escritos en la lengua aimara.....	94
Gráfico N° 22 Conocimiento de saludos en la lengua aimara.....	95
Gráfico N° 23 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara.....	96
Gráfico N° 24 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara .....	97
Gráfico N° 25 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara.....	98
Gráfico N° 26 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara.....	99
Gráfico N° 27 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara.....	100

Gráfico N° 28 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara .....	101
Gráfico N° 29 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara.....	102
Gráfico N° 30 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en aimara.....	103
Gráfico N° 31 Construcción de oraciones en lengua aimara.....	104
Gráfico N° 32 Resultados globales del Post test sobre el conocimiento de la lengua aimara.....	105
Gráfico N° 33 Resultados comparativos entre el Pre y Post test.....	107
Gráfico N° 34 Comprensión de la lengua aimara a través de los juegos .....	109

# **CAPÍTULO I**

## **INTRODUCCIÓN**

El Proyecto de Ley Avelino Siñani -Elizardo Pérez, programa una educación trilingüe, da prioridad a las lenguas originarias y las considera como la base del sistema Educativo Plurinacional. Por tal razón, es necesario prestar mayor atención a la forma de enseñanza de segundas lenguas que se imparte en las unidades educativas, ya que el rendimiento de los estudiantes depende en gran medida de la motivación que tengan y de las estrategias didácticas que empleen los docentes para tal propósito.

Una forma de incentivar a los estudiantes a que adquieran con mayor facilidad la lengua aimara como L2 es por medio de estrategias lúdicas, las cuales deben ser innovadoras y creativas, de manera que puedan llamar la atención de los y las estudiantes al momento de su aplicación; gracias a ello se podrá facilitar la asimilación de la segunda lengua y como resultado se obtendrá un aprendizaje significativo del idioma aimara.

Por todo lo señalado, el presente estudio intenta fortalecer la calidad de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 mediante estrategias lúdicas aplicadas en estudiantes de 1ro. de secundaria de la U. E. "Villa Alemania" de la ciudad de El Alto en el primer trimestre de la gestión 2012. Para lo cual, se diseñará y aplicará nuevas estrategias lúdicas que fortalecerán el aprendizaje de la lengua aimara de los estudiantes, tanto en su forma oral como en su forma escrita.

### **1.1. Planteamiento del problema**

Actualmente, Bolivia es considerada un Estado Plurinacional y plurilingüe, por tal razón, en la nueva Constitución Política del Estado aprobada en la gestión 2009, existe políticas lingüísticas referidas al fortalecimiento de las lenguas indígenas originaria; asimismo, el Proyecto de Ley de educación "Avelino Siñani - Elizardo Pérez" señala que la lengua es

asumida como un fenómeno que marca sentidos profundos de uso en la relación escuchar-hablar. En ese sentido, en la mayoría de los colegios fiscales aún no se implementa por completo la enseñanza- aprendizaje de la lengua originaria como L2. De este modo, en la ciudad de El Alto del departamento de La Paz, distrito 3, zona Villa Alemania se encuentra la Unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría, en donde los estudiantes de 1ro. de secundaria tienen dificultades en el aprendizaje de la lengua aimara como L2, porque existe la carencia de materiales y estrategias didácticas que puedan lograr un excelente aprendizaje, ya que la materia es nueva dentro del sistema educativo.

Por otra parte, la utilización de metodologías tradicionales conlleva a un aprendizaje memorístico, repetitivo y mecánico; además la forma en la que se enseña no es la más adecuada; esto probablemente se deba a que los profesores no son de la especialidad aimara, asimismo tienen como lengua materna el idioma castellano y la enseñanza que se imparte sigue la misma estructura sintáctica de este idioma; así por ejemplo en el idioma castellano la estructura sintáctica es sujeto, verbo y objeto, en la lengua aimara es sujeto objeto y verbo. Es por ello que existe confusión en los estudiantes al momento de aprender una segunda lengua.

Otro aspecto importante es la motivación de los estudiantes de 1ro. de secundaria de la U.E. “Villa Alemania” Fe y Alegría, los cuales aprenden la lengua aimara de forma desinteresada, más aún, como una obligación y esto no debería ser así, más al contrario, en el proceso de enseñanza y aprendizaje la lengua aimara debe tener el mismo valor que la L1, puesto que la nueva sociedad se fundamenta en las diferentes visiones de las culturas, donde emergen con más fuerza toda las lenguas originarias de nuestro territorio y donde la intraculturalidad e interculturalidad establecen una relación de igualdad entre las culturas; respetando, valorando y fortaleciendo la identidad de cada uno de ellas. Del mismo modo, se cree que el aprendizaje de una L2 contribuye al desarrollo integral de la persona y su apertura de comunicación en diversos contextos de la sociedad actual.

Por estas y otras razones, se vio necesario incorporar los juegos como estrategias didácticas para que faciliten la comprensión de la lengua aimara como L2 promoviendo así el interés de los estudiantes hacia la enseñanza-aprendizaje, ya que el juego es una actividad natural, creativa y participativa, en el contexto educativo. Por todo lo señalado, a continuación se formula la siguiente interrogante:

**¿La aplicación de estrategias lúdicas mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 en estudiantes de 1ro. de secundaria de la U. E. “Villa Alemania” Fe y Alegría, de la ciudad de El Alto?**

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

- Aplicar estrategias lúdicas en los estudiantes de 1ro. de secundaria de la U. E. “Villa Alemania” Fe y Alegría de la ciudad de El Alto para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Identificar las dificultades que existe en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 en los estudiantes de 1ro. de secundaria de la U. E. “Villa Alemania” Fe y Alegría de la ciudad de El Alto.
- Diseñar una secuencia didáctica de actividades lúdicas de enseñanza- aprendizaje de la lengua aimara como L2 para los estudiantes de 1ro. de secundaria.
- Describir los resultados de la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 por medio del post test o evaluación.



- Plantear una propuesta pedagógica para mejorar la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2.

### **1.3. Justificación**

La enseñanza-aprendizaje de los idiomas originarios es de gran importancia en el ámbito educativo, pues en la actualidad, el dominio de una lengua nativa, como mínimo, es un requisito indispensable para obtener una fuente laboral. En ese sentido, la labor del maestro debe ser guiada con una constante actualización de estrategias. La presente investigación busca ser una propuesta para el trabajo de los maestros, y una motivación para los estudiantes, puesto que éstos presentan muchos problemas para una asimilación correcta.

Por tal razón, se establece estrategias lúdicas que mejoren el desenvolvimiento entre maestro y alumno, ya que en este nivel educativo los estudiantes necesitan bastante motivación para el desarrollo de sus habilidades. En ese entendido, la investigación se basa en la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como segunda lengua en los estudiantes del nivel secundario.

Como ya se mencionó, la aplicación de las estrategias lúdicas tiene la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua aimara como L2. Asimismo, con la investigación no sólo se pretende aportar al campo de la lingüística, sino también al ámbito educativo, pues el trabajo ayudará a que los docentes de aimara en colegios mejoren la calidad de su enseñanza innovando nuevas estrategias que sean de interés de los estudiantes.

De la misma forma, los resultados obtenidos de la presente investigación son de gran utilidad para posteriores estudios relacionados con esta temática, de manera que en futuras generaciones se pueda superar con mayor facilidad las falencias de los estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se podría mejorar en cierta medida el plan curricular que actualmente se usa en éste y otros colegios.

#### **1.4. Hipótesis**

La hipótesis es una proposición que adquiere gran valor por la capacidad de establecer relaciones entre la realidad empírica y la teoría, explicando la razón de su producción. En ese sentido, para la presente investigación se formuló la siguiente hipótesis:

- La aplicación de estrategias lúdicas mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 en estudiantes de 1ro. de secundaria de la U. E. Villa Alemania de la ciudad de El Alto.

#### **1.5. Variables**

Una variable es “...un aspecto o dimensión de un fenómeno que tiene como característica la capacidad de asumir distintos valores...” (Tamayo, 1995: 109). En ese sentido, las variables del presente estudio fueron las siguientes:

##### **1.5.1. Variable independiente**

- Estrategias lúdicas

##### **1.5.2. Variable dependiente**

- Proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara

### 1.5.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES
<b>V. I.</b> <b>Estrategias lúdicas</b>	Conjunto de procedimientos basados en el enfoque lúdico creativo, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, alcanzando los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje.	Estrategia lúdica	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pásame la pelota</li> <li>▪ Enséñame a contar</li> <li>▪ El rey pide</li> <li>▪ Conóceme</li> <li>▪ Escritura veloz</li> <li>▪ Repetir el nombre</li> <li>▪ Conociendo nuestro cuerpo</li> <li>▪ Cuál es mi profesión</li> <li>▪ Jugar a leer</li> <li>▪ Todos cantemos</li> </ul>
		Metodología de los juegos	Participativo, cooperativo y comunicativo
<b>V. D.</b> <b>Proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara</b>	Secuencia de actividades que integran lo instructivo y educativo; ambas se complementan para la correcta formación del estudiante.	Lengua oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprende el mensaje</li> <li>▪ Se expresa con fluidez</li> <li>▪ Realiza diálogos</li> </ul>
		Lengua escrita	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Saludos</li> <li>▪ Números y adjetivos</li> <li>▪ Material escolar</li> <li>▪ Pronombres y sustantivos</li> <li>▪ Los integrantes de la familia.</li> <li>▪ Nombres de alimentos</li> <li>▪ Partes del cuerpo humano</li> <li>▪ Profesiones</li> <li>▪ Plantas medicinales</li> <li>▪ Escribe oraciones simples</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Fundamento político y social**

##### **2.1.1. Constitución Política del Estado**

La constitución política del estado reconoce a todas las lenguas existentes en CPE Primera parte, de Título I, capítulo primero, artículo 5.I “son idiomas oficiales del Estado el castellano y todos los idiomas de las naciones y pueblos indígenas originario campesinos, que son el aimara...” (CPE, 1995: 63). Por medio de este artículo se manifiesta la valoración que tienen todas las lenguas, independientemente de la región en donde sean empleadas. No obstante, hoy en día se puede ver que existe predominio del castellano ante las demás lenguas, ya que es indispensable para desenvolverse con facilidad en nuestro medio.

Asimismo, la constitución menciona en artículo 5. II que las personas deben utilizar por lo menos dos idiomas oficiales. Uno de ellos el castellano, y el otro se decidirá tomando en cuenta el uso y la región en donde sea utilizada. Este aspecto resulta positivo o desfavorable, dependiendo del sector al cual se aplique; es decir, resultará favorable para aquellas personas que dominan más de una lengua y contrariamente será negativo para aquellas personas que sólo manejan una.

En nuestra región la mayoría de las personas hablan la lengua aimara, especialmente en la ciudad de El Alto, ya que son migrantes del campo y tienen como lengua materna el idioma aimara. Al mismo tiempo, tienen un dominio parcial o total de la lengua castellana, pues como ya se mencionó, en nuestro entorno existe un mayor número de hablantes de la lengua castellana; por lo cual el hablante de una lengua nativa se

encuentra rodeado de hablantes del idioma castellano y consciente o inconscientemente va adquiriendo dominio en dicha lengua.

Por otra parte, para las personas que tienen como lengua materna el castellano, aprender un idioma nativo como, les resulta bastante complicado, puesto que el entorno en el que se encuentran no coadyuva a su aprendizaje, dicho de otra forma, el hablante de lengua castellana está rodeado de hablantes de su misma lengua. A pesar de ello, hoy en día existen distintos centros de enseñanza de lenguas nativas y extranjeras. Por todo lo señalado, se considera importante el dominio de una segunda lengua, más aún si se trata de una lengua nativa como el aimara o quechua.

#### **2.1.1. Ley 1565 (Reforma educativa)**

En Bolivia la educación bilingüe está promulgada por el Decreto Supremo N° 23950, en el Título 1, Capítulo II, artículo 11, se menciona que “el currículo nacional es bilingüe para todo el sistema educativo” además persigue la preservación y el desarrollo de los idiomas originarios; asimismo, en el Capítulo VI, artículo 40, No 6 se pone énfasis en el nivel secundario, señalando que se debe “fomentar el bilingüismo individual y social...” (Ídem, 1995: 81). En ese sentido, es importante incentivar el aprendizaje de una lengua nativa en los niños y jóvenes, para poder revalorizar los idiomas originarios de nuestro país y evitar que caigan en desuso.

#### **2.1.2. Proyecto de ley Avelino Siñani**

La nueva ley de educación Avelino Siñani-Elizardo Pérez, va más allá de la educación bilingüe, ya que ésta proyecta una educación trilingüe, tomando en cuenta la lengua originaria o sea la lengua aimara en esta región; este aspecto se enfatiza en la Nueva Ley de Educación “Avelino Siñani-Elizardo Pérez” del 25 de noviembre del 2008, señalando que “el trilingüismo es la formación como base del sistema Educativo Plurinacional”. En

ese sentido, en la Unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría, actualmente se está desarrollando en los estudiantes la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2; sin embargo, no se emplea las estrategias adecuadas y el rendimiento de los estudiantes no es el más óptimo.

## **2.2. Fundamento psicológico**

### **2.2.1. Proceso de la enseñanza y aprendizaje**

En principio, es necesario señalar que “...en la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante a la realidad objetiva de la representación que con la misma se persigue. La enseñanza persigue agrupar a los hechos, clasificarlos, comparándolos y descubriendo sus regularidades, sus necesarias interdependencias tanto aquellas de carácter general como las internas” (Sánchez, s/f: 1).

#### **2.2.1.1. Enseñanza**

La enseñanza es un proceso por medio del cual se comunican y transmiten conocimientos. En la educación tradicional se daba mayor importancia a la enseñanza y no así al aprendizaje, esto implica mayor prioridad al trabajo del docente y no del estudiante; es por ello que se crearon diversas técnicas y medios educativos que faciliten el proceso de aprendizaje. Sin embargo, con el pasar del tiempo se pudo comprobar que el aprendizaje no sólo depende de los maestros, sino también de los alumnos. Como consecuencia se comenzaron a crear técnicas dirigidas al proceso de formación de esquemas mentales para la construcción de conocimientos. Por tal razón, en la nueva educación prevalece paralelamente el papel del estudiante y el docente.

“El docente asume un rol de facilitador, que implica la planificación y organización de las actividades de aprendizaje de manera que promuevan la comunicación. Es también una fuente de conocimientos cuando responde las preguntas de los estudiantes y es un monitor cuando hace seguimiento al desempeño. A momentos actúa como co-comunicador interactuando con los estudiantes. Sin embargo, este rol lo asume principalmente al inicio de las actividades, dando paso luego a la interacción entre estudiantes” (Loureiro, 2008, 5).

Evidentemente, la labor del docente está sujeta a que, para poder enseñar de forma adecuada, es necesario dominar los conocimientos científicos correspondientes y, desde luego, manejar técnicas didácticas que permitan realizar clases dinámicas. No obstante, esto no significa dejar de lado el papel del docente; al contrario, se debe priorizar al estudiante. El trabajo del docente está guiado por el perfil del estudiante, por su conocimiento previo y las necesidades que tiene.

Para el caso de esta investigación, la enseñanza de la lengua aimara como L2, se guió por medio de los siguientes indicadores:

- ❖ **Instrucciones.** Son importantes al momento de realizar alguna dinámica, las cuales deben ser formuladas de forma clara y preferiblemente en la lengua que se está enseñando.
- ❖ **Uso de la pizarra.** Es fundamental para plasmar en ella lo más importante, pues por tratarse de una segunda lengua, existe confusión en los estudiantes en cuanto a la escritura de ciertos términos.
- ❖ **Incorporación de imágenes.** Son una herramienta auxiliar para el docente, además ayudan a que los estudiantes puedan comprender por si mismos algunos contenidos sin que haya la necesidad de traducir la L2 al castellano.
- ❖ **Reciclaje en espiral.** Consiste en repasar los aspectos más relevantes de la temática y clase anterior; esto con la finalidad de refrescar la memoria de los estudiantes, evitando que surjan vacíos en el proceso de aprendizaje.

- ❖ **Evaluación.** Tiene la finalidad de medir cuantitativamente el progreso de los estudiantes, la misma que fue aplicada al finalizar cada sesión, en donde las preguntas tuvieron relación con lo expuesto y aprendido en la clase.

### **2.2.1.2. Aprendizaje**

El aprendizaje puede ser definido como un proceso por el cual una persona adquiere ciertos conocimientos, aptitudes, habilidades, actitudes y comportamientos; en otras palabras, es la base de todo proceso educativo. En ese sentido, la base para el aprendizaje es la comprensión, los estudiantes son capaces de aprender cuando la situación física o el texto proporcionan las claves del significado. Sin embargo, los estudiantes también necesitan estar habituados con la lengua oral y escrita.

El aprendizaje debe ser el resultado final de la contribución de conocimientos del docente; esto implica la adquisición de hábitos, destrezas o competencias en todas las áreas del aprendizaje, para su posterior aplicación en el quehacer cotidiano; de manera que el estudiante sea capaz de actuar y desenvolverse de forma autónoma. En lo que se refiere al aprendizaje de segundas lenguas, es importante enfatizar el aprendizaje cooperativo, pues éste permite a los estudiantes interactuar y colaborar mutuamente, al respecto Loureiro (2008: 5) menciona las siguientes características:

- Las habilidades para comprender ‘como equipo’ son innatas, se desarrollan gracias a las oportunidades de interactuar con personas con quienes uno comparte un mismo objetivo, en este caso: aprender una lengua.
- Mientras más sean estas oportunidades y cuanto antes el estudiante pueda tener acceso a ellas, más fácil le será ‘aprender a aprender cooperativamente’.
- El proceso de aprendizaje de los errores tienen lugar de manera constante y natural sin afectar la autoestima del estudiante, puesto que se desarrolla a partir de los mismos compañeros del grupo, dentro del grupo y no delante de todo el curso.



### **2.2.1.3. Creatividad**

La creatividad “es una creación personal que difiere en cada persona. En un enfoque comunicativo de la escritura, parece conveniente proporcionar al alumno ocasiones en las que pueda crear su propia lengua y sentir que es producto de su voluntad y esfuerzo personal” (Guerrini y Peña, 1996: 46). La creatividad no sólo debe partir de los estudiantes, sino también de los profesores, esto implica la implementación de nuevas estrategias de enseñanza para un aprendizaje significativo, más aún cuando se trata de la enseñanza de segundas lenguas.

Desde otro punto de vista, la creatividad puede ser definida como una facultad innata de las personas, que elaboran sus actividades creativas por un hecho natural, esto implica que cada individuo nace con una creatividad genética, que puede desarrollarse mediante técnicas de enseñanza y aprendizaje. Desde cualquier enfoque, la creatividad se relaciona con lo novedoso, algo que todos tienen en diferentes medidas y se la puede encontrar en todas las tareas de la humanidad.

### **2.2.2. Teorías de aprendizaje**

En cuanto a este aspecto, Uri en su obra “Didáctica de la segunda lengua en educación infantil y primaria” (2000) cita a diferentes autores, cuyas obras están relacionadas con el aprendizaje, sin embargo, para la presente investigación se presta mayor atención a las teorías propuestas por Piaget, Vigotsky y Ausubel:

#### **2.2.2.1. La teoría constructivista de Piaget**

Piaget distinguió cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño, los cuales están relacionados con actividades del conocimiento como: pensar, reconocer, percibir y recordar.

En el estadio operacional, de los 7 a los 12 años, (cuando sea capaz de manejar conceptos abstractos), se caracteriza por un pensamiento lógico; el niño trabajará con eficacia siguiendo las operaciones lógicas, siempre utilizando símbolos referidos a objetos concretos y no abstractos, con los que aún tendrá dificultades. De los 12 a los 15 años (edades que se pueden adelantar por la influencia de la escolarización), se desarrolla el periodo operacional formal, en el que se opera lógicamente y sistemáticamente con símbolos abstractos, sin una correlación directa con los objetos del mundo físico.

“Piaget considera al individuo un ser vivo que se adapta al medio y lo hace valiéndose de su inteligencia... Cada aprendizaje se basa necesariamente en aprendizajes previos, de tal modo que cada nueva experiencia deberá modificarse en el grado necesario (acomodación) para adaptarse a la estructura mental ya construida, que se transformará a su vez con la asimilación de esa experiencia, dando lugar a un nuevo equilibrio entre el organismo y el medio” Piaget citado en (Uri, 2000: 49).

La teoría de Piaget plantea que el aprendizaje de un individuo se basa en conocimientos previos, los cuales se van adaptando a medida que se crean nuevas experiencias en la vida de la persona. De esta manera, es el propio individuo quien construye su aprendizaje.

#### **2.2.2.2. La teoría socio – histórico cultural de Vigotsky**

Para Vigotsky la actividad mental (percepciones, memoria, pensamiento, etc.) es la característica fundamental que distingue exclusivamente al hombre como ser humano. Esa actividad es el resultado de un aprendizaje socio cultural que implica la internalización de elementos culturales entre los cuales ocupan un lugar central los signos o símbolos como el lenguaje y todos los tipos de señales que tienen algún significado definido socialmente.

“Vygotsky considera el lenguaje en su origen como un instrumento social de comunicación entre las personas que se deriva de una forma ‘privada’ o interior del habla, en pensamiento. El dominio del lenguaje... es el fruto de

la experiencia social que tiene el niño. Esta experiencia es, en gran medida, organizada por el medio: los cuidadores proporcionan actividad al niño... facilitándole los pensamientos, conocimientos y palabras y guiándole en el dominio de habilidades de muy distinto rango... El ser humano se hace dueño del lenguaje porque en toda cultura humana los adultos facilitan, ofrecen modelos, sostienen, por así decirlo, al niño en su proceso de apoderarse de ese medio de comunicación y pensamiento” (Uri, 2000: 53).

En otras palabras, el aprendizaje es producto de la experiencia social de una persona y dicha experiencia es facilitada por los educadores, ellos son quienes proporcionan las herramientas necesarias para el aprendizaje. La teoría de Vigotsky, nos ayudó a que los estudiantes adquieran la lengua aimara como segunda lengua de forma satisfactoria, dicha teoría estuvo mediada por herramientas materiales y simbólicas. La zona de desarrollo próximo se refiere a una zona de aprendizaje que el niño puede desarrollar con la ayuda de otras personas, después de que surja el dominio de la zona de desarrollo efectivo.

“Vygotsky señala dos criterios que permiten distinguir al juego infantil de otras formas de actividad: la creación por parte del niño de una situación imaginaria y la presencia de reglas como parte de esta situación... Al jugar se finge que se dominan conocimientos y habilidades que todavía no se poseen y esta ficción es una forma de ir penetrando en mundos desconocidos. Es decir, en el juego se reproduce parcialmente lo conocido, en un intento por conocerlo” (Sarlé, 2001: 42-43).

De acuerdo a lo mencionado, se puede afirmar que la teoría de Vygotsky es la más adecuada para el presente estudio, ya que incorpora a los juegos como una estrategia imprescindible para la adquisición de conocimientos nuevos, sobre todo en una segunda lengua, ya que los estudiantes tienen la capacidad de crear situaciones, conocimientos y reglas propias en donde el estudiante asume que posee conocimientos que todavía no se les impartió.

### **2.2.2.3. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel**

Ausubel comienza la exposición de su teoría con la distinción entre tipos de aprendizaje, señalando el aprendizaje por recepción y repetición, por descubrimiento, recepción y significación. Para Ausubel, hay aprendizaje significativo si la tarea de aprendizaje puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial, con lo que el alumno ya sabe y si éste adopta la actitud de aprendizaje correspondiente para hacerlo así. Las condiciones para este aprendizaje se realizan en base a la naturaleza del material de aprendizaje, la actitud positiva del alumno y la estructura cognoscitiva del sujeto.

Por medio de esta teoría se plantea poner mayor énfasis en los conceptos generales, ya que ayudarán en aprendizajes posteriores. Toda persona posee una serie de conocimientos previos y diferentes a los demás, en ese sentido su organización del conocimiento diferente. En ello, el rol del maestro es fundamental pues él es el encargado de que el material que posee el estudiante pueda reordenarse y volverse significativo. Entonces para que el aprendizaje sea significativo se debe enlazar los conocimientos previos con las experiencias nuevas. Es así que, el aprendizaje significativo posee diversas ventajas, entre las cuales se destaca que los conceptos aprendidos se pueden relacionar con otros conceptos, también la información se retiene por más tiempo, la misma que ayuda en la adquisición de futuros conocimientos.

### **2.2.3. Etapas de desarrollo del ser humano**

Las etapas del desarrollo humano son sucesivas y tienen características muy especiales. No se puede decir con exactitud cuándo comienza y termina cada etapa, pues en el desarrollo influyen diversos factores individuales, sociales y culturales. De forma general, se considera que las etapas del desarrollo humano son: pre-natal, infancia, niñez, adolescencia, juventud, adultez y ancianidad; sin embargo, para el presente estudio, a continuación se desarrollan las más importantes:

### **2.2.3.1. Niñez**

Esta etapa comprende entre los 6 a 12 años, durante esta etapa el niño ingresa a la escuela, en donde empieza a convivir con personas de su misma edad. Asimismo, empiezan a desarrollar la habilidad de pensar lógicamente; como también, comienzan a poder prescindir de su familia para socializarse con sus amigos y el resto de la sociedad. A partir de que el niño ingresa a la escuela se empiezan a desarrollar las funciones cognoscitivas, afectivas y sociales. Esto significa que se desarrolla la percepción, memoria y razonamiento. Igualmente, cuando se encuentra en un ambiente ajeno a su familia, aprende el sentimiento del deber, respeto por los demás y por si mismo. Al respecto, Ávila (2010: 1) presenta las características más importantes de esta etapa:

- Aprende a no exteriorizar todo, aflora, entonces, la interioridad.
- Son imitativos, es por ello que necesitan una buena educación de sus padres.
- El niño se vuelve más objetivo y es capaz de ver la realidad tal como es.
- Suma, resta, multiplica y divide cosas, no números.
- Adquiere un comportamiento más firme sobre sus realidades emocionales.

### **2.2.3.2. Adolescencia**

Comprende de los 12 a los 16 años, en esta edad el sujeto deja de ser un niño, pero todavía no ha alcanzado la madurez; sin embargo, es difícil precisar con exactitud cuándo termina esta etapa, pues ello depende de muchos factores sociales, económicos y culturales. En realidad es una etapa de grandes cambios físicos, cognitivos y sociales. En los cambios físicos surgen las características sexuales secundarias (a los chicos les cambia la voz, a las chicas les crecen los senos, en ambos aumenta el peso corporal, etc.). En los cambios cognitivos comienzan a tener capacidad de pensar y generar sus propias ideas. En los cambios sociales los adolescentes sienten que su grupo social cobra una

gran importancia, aumentando los deseos de independizarse de la familia. A continuación se presentan algunas características psicológicas:

- Descubrimiento del mundo del Yo.
- La vida sentimental se hace muy intensa y oscilante.
- Comienza a preocuparse progresivamente por el futuro.
- Comienza a sentir la fuerza de los valores o ideales.
- Impulso a la realización.

En lo que se refiere a la adquisición de una segunda lengua “el ser humano presenta gran plasticidad para el aprendizaje de la L2, en especial en el periodo crítico que culmina en la adolescencia. En esas primera edades, los mecanismos y estrategias utilizados en la adquisición de la L1 parecen facilitar el trabajo de aprendizaje de la L2” (Uri, 2000: 61).

### **2.2.3.3. Juventud**

Es la etapa comprendida entre los 18 y 25 años. El joven es capaz de orientar su vida y se van formando progresivamente todos los aspectos de su personalidad. Debido a que el joven es más reflexivo y más analítico, se considera que “...es la mejor época para el aprendizaje intelectual, porque el pensamiento ha logrado frenar cada vez más los excesos de la fantasía y es capaz de dirigirse más objetivamente a la realidad. Tiene ideas e iniciativas propias, pero no deja de ser idealista; sus ideales comienzan a clarificarse” (Ávila, 2010: 1).

El desarrollo de los jóvenes puede confluir en la autonomía, por lo cual podrá constituir a sus convicciones personales y los valores presentados por la sociedad. Igualmente, en esta etapa el joven se orienta hacia su propio proyecto de vida, con lo que le da una orientación a la vida y se orienta dinámicamente hacia el futuro. El joven descubre nuevas ideologías y se orienta por medio de ellas.

## **2.3. Fundamento socio-cultural**

### **2.3.1. Intraculturalidad**

En cuanto a este punto, el Foro Educativo boliviano (2005: 9) afirma que la intraculturalidad “...significa convivir armónicamente con uno mismo, por lo tanto su acción significa lograr el crecimiento espiritual científico, productivo y organizativo a partir de la propia cosmovisión del individuo de forma integral y holística”. Asumir la responsabilidad nace de uno mismo para poner en práctica, lo que uno es. Además el ser humano tiene pensamientos e ideas que transmite a su entorno, que algunas veces son ideas adquiridas de otras personas, lo cual, expresan de forma superficial, por lo tanto sin la práctica de la intraculturalidad, no se llegaría a fortalecer la interculturalidad.

### **2.3.2. La interculturalidad**

La interculturalidad es “la forma de convivir con otra gente de la sociedad y que de esa manera se puede intercambiar conocimientos y saberes de diferentes culturas en el marco del mutuo respeto entre culturas” Urañavi citado en: (López, 2006: 18). En la educación intercultural bilingüe se debe tomar muy en cuenta la diversidad que existe dentro del aula, asimismo, en el contexto que se realiza y desarrolla la enseñanza – aprendizaje, porque, la educación es la base fundamental de los estudiantes, el cual es orientado por los docentes.

“Desde esta perspectiva, partimos de una relación mutua de la cultura indígena o andina y la cultura occidental. Para una efectiva interpretación intercultural, se debe, como condición necesaria, devolver su dignidad a la cultura andina, reconociendo todos los valores como las técnicas originarias, costumbres, tradiciones, religión, etc. Esto implica que la interculturalidad se concibe como una interacción de diálogo de los participantes de diversas culturas, reflejada en la libertad y ejercicio pleno de sus derechos en todos los ámbitos de la vida y no como la superposición de una cultura sobre otra” (Apaza, 2010: 248).

La interculturalidad no es solamente convivir entre diferentes culturas, sino la convivencia y el enriquecimiento mutuo de dos o más culturas en la aventura de construcción de sus identidades, además, es aceptación a combatir cualquier manifestación de racismo, de etnocentrismo, de discriminación, por lo tanto, no sólo significa tolerar, respetar al otro, es también aceptar, reconocer la forma diferente de pensar, sentir, organizar, producir y de hacer política de la otra cultura. Asimismo, el Pachakuti Educativo (2005: 55) plantea que la interculturalidad es “la construcción de un espacio común de diálogo... bajo una premisa de transmitir y adquirir valores de respeto a las diferencias culturales y de igualdad social.

“Entendemos por interculturalidad los procesos o resultados de la interacción de diversos grupos culturales: étnicos, generacionales, de género, económicos, ocupacionales. La interculturalidad presupone el deseo mutuo de conocerse y comunicarse uno con otro, aquel que aparece como diferente a uno. Presupone igualmente, actitudes de respeto a otro, a quien se reconoce en su humanidad, es decir en su condición de interlocutor” (Bulnes, 1998: 25).

Por todo lo señalado, la interculturalidad hace referencia al reconocimiento y respeto de la diversidad social, respetando la dignidad y los derechos de las personas, para que éstos se constituyan en factores importantes de sociedades integradas, democráticas y estables. Para el reconocimiento de la interculturalidad se requiere un diálogo entre las comunidades y los individuos, en donde se resalte lo más destacable de cada cultura y desde luego, dejando de lado cualquier tipo de prejuicio.

### **2.3.3. La interculturalidad en la educación**

La interculturalidad surge debido a la necesidad de reconocer y valorar los diversos grupos culturales, abarcando los factores: culturales, religiosos, económicos, educativos, entre otros. Al respecto Abiyuna citado en: (De la Torre, 1998: 151) menciona lo siguiente:



“Es evidente que en los últimos tiempos, la Educación Intercultural Bilingüe ha estado presente en todos los discursos públicos, tanto de los políticos como de los líderes de las Organizaciones Indígenas, así como en el discurso de los técnicos. Por ello, es que como bolivianos, nos permitimos declarar que la Interculturalidad se ha convertido en política del Estado y cada vez lo confirmamos al manifestar que la Reforma Educativa de nuestro país, se basa también en la Interculturalidad, al igual que la participación popular”.

En la escuela se busca que los estudiantes convivan en armonía unos a otros, en tal sentido que no tengan dificultades en relacionarse con diferentes estudiantes. La interculturalidad busca la construcción de relaciones equitativas entre los actores sociales, en este caso, que no exista prejuicios entre los estudiantes. Desde este punto de vista se puede mencionar que:

“La educación intercultural reconoce y valora la diversidad sociocultural, replantea las relaciones asimétricas, revaloriza los saberes y conocimientos de los pueblos oprimidos y responde a las necesidades de la población indígena. Implica incorporar un currículo, cosmovisiones diversas, procesos históricos olvidados o marginados y el análisis de las relaciones desiguales existentes entre las personas” MINEDU citado en (López, 2008: 23).

Así como la reforma educativa ha implementado la educación Intercultural Bilingüe, que sólo se practicó en el área rural y no así en lo urbano. Además, en realidad los textos están escritos en castellano y aimara, pero no son implementados adecuadamente en la enseñanza - aprendizaje de la lengua. Por su parte Apaza (2010: 251), considera importante que:

“...los maestros tengan una formación que permita observar la realidad del niño aimara o quechua, sobre todo, debe contar con la disponibilidad y compromiso con su pueblo. Esta formación permitirá al maestro observar y valorar la identidad del niño y su propia identidad como parte transformadora de una sociedad más justa. La educación oficial, por tanto, debe integrar en sus programas, contenidos étnicos específicos, haciendo desaparecer la odiosa división de una educación rural destinada para los pobres y gente del campo y la educación urbana para la gente de las ciudades, pudientes y de clases altas, lo mismo que la antinomia educación fiscal y privada”.

De ese modo, se puede concluir que la interculturalidad es la aceptación al otro, a partir de la reflexión de uno mismo para lograr una integración en el aula. Por lo cual, la interculturalidad significa construir día a día, porque, no es un proceso acabado, sino cada estudiante, cada docente y padre de familia debe aportar con su actitud y la participación

#### **2.3.4. Identidad cultural**

“La emigración de los aimaras, principalmente de los jóvenes, no solamente ofrece posibilidades de mejorar el nivel de vida en la comunidad y junto a ello el aprendizaje del castellano, sino que lleva también a los/as aimaras a un proceso de cambio cultural que ocasiona el debilitamiento de la identidad cultural Aimara” Quispe citado en: (De la torre, 1998: 40).

La identidad se muestra en el pensamiento, la actitud y realización de uno mismo como una cualidad o experiencia subjetiva del individuo o como una construcción de carácter intersubjetiva. Según Tintaya, (2008:54) la identidad “es una fuerza que se expresa en cada uno de los sujetos”. Concibe como una cualidad definida del ser humano, que marca su rasgo cultural.

“La identidad se constituye en un proceso de autovaloración, de concepción y definición de sí mismo y de la determinación propia de la pertenencia a un grupo étnico. Así un sujeto se define como aimara a través de un proceso de toma de conciencia y de valoración de ciertos aspectos personales o culturales como propios de él, los cuales le permiten definirse como miembro de un grupo étnico” (Apaza, 2010: 244).

Cada individuo debe preguntarse ¿quién soy yo?, cuando uno realmente se identifica de qué raíces viene y se acepta tal como es, es cuando reconoce sus orígenes, es decir, su identidad por lo cual “la construcción de la identidad pasa por el reconocimiento y la

aceptación de lo que es uno. Desde esta perspectiva, la identidad colectiva significa: el reconocerse como parte de una comunidad de semejantes con todas las características que la colectividad posee” Rengifo citado en (López, 2008: 11). De esa forma el docente en las unidades educativas debe enseñar al estudiante a identificarse. Asimismo, la identidad se construye a partir de diferencias objetivas y subjetivas, así pues, cada uno tiene un pasado diferente o un valor diferente al respecto de la realidad. Por lo tanto, la identidad de una comunidad educativa es como se autodefine y cómo lo definen los demás. Sin embargo, dentro del aula la identidad se construye y se reconstruye de manera dinámica y permanente, desde las actividades, relaciones y comportamientos cotidianos de los estudiantes con relación a otros.

### **2.3.5. La lengua aimara**

La lengua aimara es la lengua del altiplano proveniente de los Collavinos, además de ser la lengua de nuestros ancestros. La lengua aimara tiene sonidos y fonemas propios que no existe en castellano. Asimismo, se caracteriza por ser un idioma sufijante, aglutinante y polisémico; es sufijante porque la mayoría de las palabras están constituidas por la aglutinación de sufijos sobre una raíz, es decir que en la escritura de la palabra solamente intervienen sufijos. Se afirma que es aglutinante, cuando a una raíz puede agruparse uno o más sufijos, unos detrás de otros, tal es el caso de la siguiente palabra: *aruskipasipxañanakasakipunirakispawa* ‘será absolutamente conveniente que dialoguemos’. También se afirma que el idioma aimara es polisémico porque, dependiendo del contexto de uso pueden adquirir más de un significado. Por otra parte, Cerrón Palomino (2000: 97) menciona la siguiente característica:

“Como se sabe una de las características más saltantes de las lenguas aimaras (tupina y collavina) es su morfofonémica generada por fenómenos de elisión, contracción y truncamiento vocálico. Los procesos involucrados, que responden a condicionamientos de orden morfosintáctico, obedecen en la mayoría de los casos, sobre todo tratándose de elisiones, a la conducta idiosincrática de los morfemas involucrados en los procesos de flexión, derivación y elitización”.

Ampliando este aspecto se puede decir que en la lengua aimara todas las palabras terminan en vocal; sin embargo por consonancia, se tiende a elidir algunas vocales finales e intermedias de las oraciones. Esto probablemente se deba a que la fuerza de determinados sufijos exige la elisión vocálica.

Otra particularidad importante de señalar, son los fonemas vocálicos, puesto que a diferencia de la lengua castellana, en el idioma aimara sólo existen tres: /a/, /i/, /u/. Al respecto, Bertonio, citado en (Cerrón, 2000: 92) menciona que "...la e, y la i muchas veces son tan semejantes en la pronunciación, que apenas se distinguen, y lo mismo acontece en la o, y u, las cuales muchas veces se pueden poner la una en lugar de la otra, aunque otras veces cada una se distingue muy bien de la otra". En la pronunciación del fonema /-a/ no existe ninguna variación; sin embargo, cuando la /i/ o la /-u/ aparecen antes o después de las consonantes: /q/, /qh/, /q'/ y /x/ dichos sonidos se pronuncian como /e/ y /o/.

Otro aspecto importante de destacar son los diptongos, al respecto Cerrón Palomino (2000: 92) señala lo siguiente:

"...la lengua registra diptongos de dos vocales que hacen una sílaba, que son au, ay, ey, eu, ia, ii, iu, ua, ui, uu. Conforme se puede apreciar, influidos por el espejismo de la letra y condicionados por la fonología del castellano, los traductores dan como casos de diptongo (secuencias de vocales que forman una misma sílaba) aquello que es, en verdad, una sílaba con margen pre o post semiconsonántico, en la medida en que la lengua, al igual que el quechua, no admite secuencias de vocales".

El autor menciona que en la lengua aimara no existen diptongos; no obstante debido a la pronunciación de ciertas palabras existe cierta confusión. Para aclarar esto, se puede mencionar el siguiente ejemplo: 'tayka', en su forma escrita está conformada por una vocal y una semiconsonante, lo cual demuestra que no se trata de un diptongo; sin embargo en la pronunciación el sonido /y/ se escucha como /i/, por ello algunas personas

suponen que se trata de un diptongo y escriben taika en lugar de tayka. Por todo lo señalado, se podría decir que la enseñanza de la lengua aimara es diferente a la enseñanza de la lengua castellana, por ello, las estrategias para su aprendizaje deben ser de fácil entendimiento.

### **2.3.6. Cultura aimara**

En la cultura aimara la educación comienza en el hogar y todo conocimiento está basado en la naturaleza, y todas las cosas que les rodea tienen vida. Por lo tanto, el niño desde muy pequeño aprende lo que hacen sus padres, por ejemplo: valorar el medio ambiente. Además, para la cultura aimara la naturaleza y el hombre se complementan unos a otros, donde el trabajo también es recíproco. Por ello, los niños aprenden practicando, tocando, probando, oliendo, porque, cada actividad tiene su costumbre en un determinado tiempo y espacio. Por otra parte, en lo que se refiere al aprendizaje de segundas lenguas:

“los padres y madres de familia, principalmente jóvenes, tienen experiencia de la migración hacia las ciudades y por ende, socializan a sus hijos/as en la adquisición del castellano como primera lengua, considerando a ésta como un vehículo fundamental para alcanzar un mayor nivel de educación y mejores oportunidades de trabajo en las ciudades. Mientras que los/as que socializan a sus hijos/as en la adquisición del aimara como lengua materna, perciben a esta lengua como un obstáculo para transitar a otros espacios sociales” Quispe, citado en: (De la Torre, 1998: 36).

El autor señala que en determinados sectores, todavía existe cierto prejuicio de hablantes nativos hacia su propia lengua, pues consideran que su lengua no tiene el mismo prestigio que el castellano. Por tal razón, tienden a desestimar el aprendizaje de la lengua aimara en las escuelas urbanas, ya que podría influir bastante en el futuro de sus hijos. Ante esta situación, surge la interculturalidad como un mediador entre aquellas lenguas, culturas y regiones de Bolivia que tienen menor o más prestigio que otras.

## **2.4. Fundamento psicolingüístico**

### **2.4.1. Psicolingüística (pensamiento y lenguaje)**

En principio, se debe indicar que la psicolingüística es una ciencia que describe los procesos psicológicos que permite a las personas adquirir el lenguaje, dicho de otra forma, es el estudio de la mente y el lenguaje. El análisis del pensamiento y lenguaje se refiere a la relación entre diferentes funciones psíquicas y las diferentes clases de actividad de la conciencia, para la cual el pensamiento es habla sin sonido y los procesos motores del lenguaje desempeñan un papel importante en la facilitación del curso del pensamiento.

En este proceso intervienen aspectos importantes como la comprensión, producción y adquisición del lenguaje. “La comprensión se basa en complejos procesos e implica un análisis a muchos niveles como la percepción del habla, acceso léxico y pensamiento de oraciones” (Ocampo, 2006: 81). Según la autora, toda persona tiene la capacidad de reconocer los sonidos de un idioma y encadenarlos para construir palabras o frases, con las cuales se van construyendo las oraciones en base a un modelo sintáctico.

La producción es una actividad imprescindible y compleja en la vida de todo ser humano, compleja en cuanto a la elección de las palabras. En determinadas ocasiones se suele emplear términos que no están acordes a las normas lingüísticas, como por ejemplo: ‘rompido’ en lugar de ‘roto’; en otros casos, surgen errores espontáneos como las pausas o titubeos al hablar, esto se debe a que la mente planifica la oración o enunciado antes de emitirlo.

La adquisición es un proceso que se inicia a una edad temprana, en donde intervienen una serie de etapas: la etapa prelingüística, que se da en los primeros meses de vida por medio del llanto y balbuceo de los bebés; la etapa de una sola palabra en donde los niños

empiezan a producir los primeros sonidos o palabras aisladas; etapa de dos palabras, que consiste en producir pequeñas oraciones conformadas por dos palabras cortas; finalmente se encuentra la etapa telegráfica, en donde los niños van conformando estructuras cada vez más complejas. Por otro lado, la teoría de Vigotsky sobre la relación entre el pensamiento y el lenguaje en la ontogénesis y la filogénesis señala lo siguiente:

- En la filogénesis no existe correlación fija entre sus respectivos desarrollos.
- En la ontogénesis, se distingue un estadio prelingüístico en el desarrollo del pensamiento.

Estas dos líneas se cruzan y entremezclan, con la cual el pensamiento se hace verbal y el habla intelectual. Al respecto, el lingüista estadounidense **Noam Chomsky**, del Instituto de Tecnología de Massachusetts, presentó sus investigaciones sobre la estructura gramatical del lenguaje y afirmó que el hombre tiene que disponer de una capacidad innata para el análisis y la aplicación de lenguajes para poder aprenderlos. Chomsky sostenía que las estructuras mentales internas están en el corazón de nuestra capacidad para interpretar y generar lenguaje.

#### **2.4.1.1. Adquisición de la primera lengua**

En los primeros estadios de la adquisición de una primera lengua, el niño puede entender oraciones complejas que no puede producir o imitar espontáneamente. Durante este periodo de escucha el niño puede estar desarrollando un esquema mental de la lengua que le permita más adelante producir enunciados.

“En el proceso de adquisición natural de la primera lengua, el niño desarrolla su capacidad para hablar y expresarse sin necesidad de que nadie le enseñe explícitamente reglas de uso. En casi todas las culturas la madre se dedica a hablar a su bebé simplificando su lenguaje para lograr que él entienda. Durante mucho tiempo el niño comete errores, empieza a aprender de otros niños, de otros adultos, de los medios de comunicación, y hacia los 5-7 años ya es capaz de hablar casi perfectamente” (Guerrini y Peña, 1996: 14).

Los niños(as) adquieren habilidad en la comprensión oral, porque se les pide que respondan físicamente a la lengua oral en forma de órdenes. Finalmente, una vez que los cimientos de la comprensión oral se hayan establecido, se desarrolla la producción oral de manera natural y sin esfuerzo oraciones complejas.

Contrastando con el aprendizaje de una segunda lengua se puede decir que existe similitudes y diferencias entre el aprendizaje de la lengua materna y el de una segunda lengua o lengua extranjera en el aula. Las condiciones y el ambiente que afectan al aprendizaje son bastante diferentes en uno y otro caso, y por lo tanto, los resultados también serán distintos. La adquisición de la primera lengua se da de forma inconsciente. Los niños aprenden a hablar y a utilizar reglas gramaticales en contextos apropiados sin analizar y estar conscientes de la lengua que están hablando.

#### **2.4.1.2. Adquisición de la segunda lengua**

La adquisición de una segunda lengua es un proceso diferente al de la L1, puesto que las condiciones metodológicas y las motivaciones son diferentes. De la misma forma, la edad es un factor importante para la asimilación de una segunda lengua, por ello es necesario destacar que:

“...el modo en que el ser humano adquiere la L2 debe ser similar al utilizado para aprender la L1, dado que es la misma mente enfrentada a la misma tarea... cuando se trata de adultos su desarrollo cognitivo y afectivo no es comparable al de los niños que comienzan a hablar. En lo que a los pequeños respecta, entender el modo en que aprenden su L1 resulta un paso obligado para comprender cómo lo hacen con la L2” (Uri, 2000: 43).

En la etapa de adquisición de una L2 se coordinan el habla con la acción y se pretende iniciar el aprendizaje a través de la actividad física. En este primer periodo, participan en la conversación de manera efímera y manifiestan su comprensión a través de señas, gestos, movimientos, etc.



En niveles posteriores, el gesto acompañará siempre a la palabra, la voz y el cuerpo se complementan. Se debe utilizar diversos recursos; al conversar con los niños, de esta manera adoptan, comprenden y sistematizan las estructuras gramaticales, los significados y la pronunciación en situaciones reales. Por otra parte, es necesario presentar las ideas de Uri (2000: 75), para fortalecer la adquisición de una L2:

- ✓ La adquisición de una L2 se hace posible participando en intercambios comunicativos de calidad.
- ✓ La importancia de la conversación genuina es indiscutible en la adquisición de la L2.
- ✓ La comprensión es la base sobre la que se establece la posibilidad de desarrollo lingüístico.
- ✓ En el contexto escolar, la lengua del profesor y los intercambios con otros aprendices son quizá la fuente más importante de input y el contexto natural de experimentación del conocimiento lingüístico.
- ✓ Para asegurar una buena comunicación, se debe atender constantemente a lo que el alumno quiere decir.
- ✓ Es preciso recoger los temas que proponen los alumnos y asegurarse de proponer aquellos que susciten su interés.
- ✓ Es preciso evitar las seudo conversaciones centradas en la forma y no en el interés del contenido.
- ✓ El profesorado de segundas lenguas debe dominar las modificaciones conversacionales.
- ✓ La corrección lingüística del docente condiciona el habla de los aprendices.
- ✓ Que el alumno aprenda a preguntar es la clave para que pueda lograr el input y comprender mejor el que recibe.

Por otra parte, se debe destacar que para un aprendizaje significativo de una L2 se requiere la motivación hacia los estudiantes. En ese sentido, "...el docente juega un papel determinante al estimular constantemente a sus estudiantes, brindarles reconocimiento

individual por sus esfuerzos y logros, mantener un ambiente agradable de apoyo grupal, ofrecer variedad de actividades adecuadas al nivel de sus estudiantes y planear las lecciones con anticipación para contar con todo el material” (Loureiro, 2008: 7).

## **2.5. Fundamento lingüístico**

### **2.5.1. Planificación lingüística en Bolivia**

La planificación lingüística es una decisión política sobre el uso de las diversas lenguas a nivel nacional, ahí se decide que lenguas serán reconocidas como lenguas oficiales. En Bolivia la lengua oficial es el castellano y no obstante se hace un reconocimiento del quechua, aimara y guaraní como lenguas mayoritarias, pero estas no se utilizan en otros niveles más que entre los hablantes de dichas lenguas.

Juan Luís Martínez respecto a la realidad sociolingüística y los cambios en la educación boliviana señala que: “desde mediados de la década del 50, cuando entró en vigencia el Código de la Educación Boliviana, está, no contemplo la diversidad lingüística y cultural del país, fue una época en que la mayoría de la población era monolingüe en lengua originaria” Citado en (Coca, s/f: 20-21).

Como resultado de la presión que las poblaciones indígenas se han propiciado, en los niveles políticos, académicos u otros, un cambio sustancial que le ha dado a la educación un nuevo giro: Asimismo, se ha asumido desde los grupos de poder político una apertura al cambio y a la reflexión social que ha reconocido la diversidad lingüística y cultural del país y la necesidad de estructurar un sistema educativo que responda a este reconocimiento. Por esta razón, en algunas unidades educativas se da la implementación de la lengua aimara como materia dentro de su diseño curricular institucional, así es el caso de la unidad educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría se traza una visión hacia las nuevas políticas lingüísticas que rige el actual estado boliviano.

### 2.5.2. Bilingüismo

Al respecto, se puede destacar que “la persona bilingüe mantiene separados los dos códigos de forma que cuando emplea la lengua X o la lengua Y lo hace espontáneamente sin que tenga que estar eligiendo de forma consciente entre las posibilidades que le ofrece y le permite uno y otro código” (Uri, 2000: 20). Dicho de otra forma, el bilingüismo es la capacidad que tiene una persona para utilizar indistintamente dos lenguas.

- Según Bloomfield, el hablante bilingüe tiene un control nativo de dos o más lenguas.
- Según Macnamara, bilingüe cualquiera que sea capaz de desarrollar alguna competencia (hablar, leer, entender, escribir).
- Según Blanco A. bilingüe es aquella persona capaz de codificar y decodificar en cualquier grado señales lingüísticas.

Por otra parte es necesario señalar el aporte de Quispe, citado en (De la Torre, 1998: 43), quien menciona lo siguiente:

“Actualmente, el fenómeno de la discriminación de los/as andinos/as por parte de los/as occidentales ha disminuido favorablemente. La población de origen andina ha ganado mayores experiencias socio-culturales para desenvolverse en contextos sociales diferentes, el mismo que se expresa a través del crecimiento y desarrollo del bilingüismo tanto en el medio rural como en el medio urbano”.

Al respecto se puede mencionar que en Bolivia aún estamos frente a una serie de prejuicios como consecuencia del contacto que se ha dado entre el castellano y las lenguas indígenas y por ello es difícil plantear una definición exacta del bilingüismo, ya que abarca aspectos sociales, políticos, económicos, históricos, culturales y hasta personales: la mayoría de las definiciones planteadas son parciales y se refieren a la mayor o menor competencia lingüística que puede tener una persona en una segunda lengua.

### 2.5.2.1. Tipos de bilingüismo

En nuestra sociedad existe una diversidad de personas con diferentes grados de bilingüismo, pero los estudiantes en la U. E. “Villa Alemania” presentan un bilingüismo según el grado de competencia, por ello a continuación se destaca el bilingüismo incipiente y bilingüismo pasivo.

- **Bilingüismo incipiente**, cuando el manejo de la segunda lengua es solamente limitado y se restringe al uso de algunas expresiones básicas de interacción social, generalmente predomina la comprensión auditiva.
- **Bilingüismo pasivo**, se dice que son bilingües pasivos cuando son capaces de comprender una lengua, pero no así expresarse en ella.

Por otra parte es necesario distinguir tres tipos de bilingüismo: coordinado, compuesto y subordinado. “El bilingüismo subordinado se corresponde con la sustitución de las reglas fonológicas de la primera lengua por las de la segunda, en un mismo sistema unificado... Las personas con un bilingüismo coordinado habrían adquirido sus lenguas en contextos distintos, mientras que la que tienen un bilingüismo compuesto lo habrían hecho en el mismo contexto” (Uri, 2000: 21-22).

### 2.5.2.2. El modelo de educación bilingüe según la Reforma Educativa

En principio se debe destacar que, “la educación intercultural bilingüe ha sido impulsada por los movimientos indígenas como una modalidad educativa que respeta y asume la diversidad lingüística y cultural de los pueblos indígenas en respuesta a un sistema educativo monocultural impuesto por los Estados, causante en gran medida de la pérdida de la cultura, las lenguas e identidad de los pueblos indígenas” Loncon citado en: (De la Torre, 1998: 77).

Aprender una lengua es también aprender una cultura “el proyecto EIB (Educación Intercultural Bilingüe) del ministerio de educación y cultura asume un modelo de educación bilingüe de mantenimiento y desarrollo de las lenguas vernáculas. En el primero y segundo grado de primaria, si bien el castellano es tratado como objeto de estudio desde el comienzo, todo el desarrollo del currículo se da en lengua materna. Es decir, se enseña el castellano (1er. Grado) y también escrito (2do. Grado), pero todas las áreas del currículo se desarrollan en L1 a partir del 3er. grado también el castellano se utiliza como lengua instrumental” (Coca, s/f: 24).

En este caso, la unidad educativa “Villa Alemania” perteneciente al área urbana opta por el modelo de mantenimiento lingüístico, es decir, el aprendizaje de una L2, que en este caso es la lengua aimara, para que este tenga un uso en diversos contextos al igual que la lengua castellana.

### **2.5.3. Diglosia**

Se denomina diglosia a un desequilibrio lingüístico de un conflicto con referentes de tipo histórico – social. Es el resultado del conflicto permanente que hay entre culturas, puesto que existe mayor predominio de una de ellas. Al respecto se plantea la siguiente definición: “...se llama diglosia a dos variantes lingüísticas diferentes que existen al mismo tiempo en una comunidad de hablantes, pero estas tienen funciones diferentes. Se trata frecuentemente de una variedad alta para asuntos formales y una variedad baja para usos informales en la comunicación diaria” (Ocampo, 2006: 90).

Desde otro punto de vista es necesario destacar que “la diglosia se refiere a la situación en la que una de las dos lenguas o uno de los dialectos de la lengua tienen un estatuto sociopolítico inferior. La noción de diglosia hace referencia a un tipo de organización lingüística en el ámbito sociocultural, por tanto, implica una diversificación de funciones” (Apaza, 2010: 175).

Por la influencia de factores externos, una de las lenguas fuertes que en Bolivia existe es el castellano, el cual adquiere mayor prioridad sobre las lenguas originarias y esto se debe a que grupos de personas son considerados más fuertes que otros por razones de poder económico y político, por lo cual este fenómeno repercute sobre todo a los adolescentes y jóvenes, mismos que sin darse cuenta de la importancia del aprendizaje de una L2 (lengua originaria) dificultan su proceso de enseñanza – aprendizaje de estas lenguas.

## **2.6. Fundamentos pedagógicos**

### **2.6.1. Los juegos**

En cuanto a este punto, se debe mencionar que el juego es una actividad esencial, pues permite desarrollar en gran medida las facultades de los niños. Por medio del juego, los niños toman conciencia de lo real, elaboran razonamientos y juicios. En otras palabras, “el juego relaja, desinhibe y favorece la participación creativa del alumno, ya que le presenta un contexto real y una razón inmediata para utilizar el idioma, que se convierte en vehículo de comunicación con un propósito lúdico” (Guerrini y Peña, 1996: 136). El juego es un proceso sugestivo al que uno se dedica por el gozo que origina, sin considerar el resultado final. Asimismo, “el juego posibilita que algunos saberes se carguen de sentido y resulten desde la perspectiva infantil, significativos, generando así razones valederas para apropiarse de ellos” (Sarlé, 2010: 61).

En ese sentido, el juego puede ser utilizado como un valioso instrumento de aprendizaje. “Enseñar en este contexto supone facilitarle al niño experiencias e instrumentos variados, cada vez más ricos y complejos, para que construya aprendizajes realmente significativos, de acuerdo con su nivel evolutivo y con el contexto sociocultural que lo rodea” (Sarlé, 2001: 35). Como consecuencia, el juego se convierte en una herramienta necesaria en el ámbito educativo, sobre todo en la enseñanza de segundas lenguas.

Desde el punto de vista de la enseñanza, se combinan distintos aspectos, como ser: la participación, el dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, retroalimentación, iniciativa, competencia, entre otros. Desde la perspectiva del aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido, así por ejemplo, el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Asimismo, si las actividades del aula se planifican adecuadamente, el docente también aprende y disfruta con los estudiantes. Cuando se incorpora los juegos en las actividades diarias de los estudiantes, se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el interés por participar, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

### **2.6.2. Características de los juegos**

Como ya se mencionó los juegos son uno de los recursos más aconsejables para desarrollar la motivación e interés de los estudiantes respecto a la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. En ese sentido, Ortiz (2004: 1) describe las siguientes características respecto a los juegos en la educación:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Por otra parte, es importante destacar el juego desde el punto de vista intelectual, afectivo y social. En la parte intelectual, el juego ayuda a desarrollar la inteligencia de los estudiantes, pues implica la experimentación y la curiosidad del estudiante. Desde la parte afectiva, el juego permite a los profesores conocer las actitudes y comportamientos de los estudiantes. En lo social, el juego es considerado un medio de comunicación y socialización, por medio del cual es posible concebir el mundo exterior.

### 2.6.3. Clases de juegos

En el caso de la enseñanza de una segunda lengua, se puede mencionar las siguientes clases de juegos:

- **Juegos de vocabulario.** Tiene la finalidad de desarrollar terminología nueva para mejorar la escritura y lectura de los estudiantes.
- **Juegos de estructuras gramaticales.** Este tipo de juegos tienen el objetivo de ayudar a fijar estructuras gramaticales de forma adecuada y sencilla; partiendo de estructuras básicas hasta llegar a estructuras complejas.
- **Juegos de creatividad.** Por medio de estos juegos, los estudiantes pueden lograr un lenguaje más imaginativo y amplio.
- **Juegos de comunicación.** Como su nombre lo indica, la finalidad de este tipo de juegos es de desenvolver la práctica comunicativa más que las estructuras lingüísticas.



En el caso de la presente investigación, se diseñó estrategias lúdicas que estuvieron acorde con los contenidos temáticos básicos del idioma aimara, para que ayuden a mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes de forma divertida y entretenida.

#### **2.6.4. Estrategias lúdicas**

En principio, se debe recalcar que el término ‘lúdico’ debe ser entendido como sinónimo de juego. El juego es usado como un medio para el desarrollo físico, psíquico y social del niño/a. Sin embargo, esto no implica la plena realización de juegos; al contrario, consiste en una hábil combinación del juego con el trabajo, significa una conversión de lo aprendido como juego a la comprensión como significado pleno de conocimiento nuevo. Un aspecto importante de señalar es que la aplicación de las estrategias lúdicas debe adecuarse a la edad de los estudiantes; como también de las características psicológicas, sociológicas y filosóficas que poseen.

#### **2.6.5. El juego como herramienta educativa**

El juego es una actividad importante que influye directamente en el desarrollo de los niños y niñas, pues por medio de éste se llega a descubrir y aprender el mundo que le rodea. Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego constituye un motivo primordial y un factor de desarrollo cognitivo del niño, el cual por su importancia se debe poner en práctica en todas las áreas del currículum escolar.

Durante el juego, el estudiante es capaz de demostrar su pensamiento interior, manifestando a los docentes su estado de ánimo, sus conocimientos, sus habilidades y potencialidades. Entonces, el juego se convierte en una ventana para entender y comprender al estudiante.

“Si hablamos del juego como contenido, estamos hablando de las vinculaciones entre el juego y la enseñanza, lo cual significa entrar de lleno al corazón de la

propuesta didáctica del maestro de educación infantil... en el contexto escolar, siempre que el docente propone un juego a su grupo, tienen alguna intencionalidad didáctica o educativa explicitada con mayor o menor especificidad, con mayor o menor grado de sistematicidad” (Sarlé, 2010: 77).

En ese sentido, todo juego aplicado en el proceso de enseñanza aprendizaje, tiene un propósito específico, esto es, que el estudiante adquiera nuevos conocimientos de forma entretenida. En el caso de una segunda lengua, se pretende que los estudiantes desarrollen todas las habilidades lingüísticas (leer, escribir, hablar, pronunciar y comprender), todo ello por medio de estrategias lúdicas.

## **2.7. Estado de la cuestión**

En cuanto a las estrategias lúdicas como método de enseñanza de una segunda lengua, se puede afirmar que no existen bastantes estudios, sin embargo a continuación se describe algunas investigaciones relacionadas con la enseñanza de la lengua aimara.

En principio, es importante señalar a Lourdes Francia (2003), quien realizó un estudio titulado: “Método comunicativo de aimara para sexto de primaria con traducción al castellano”, con el objetivo de enseñar a hablar adecuadamente en cada situación de la vida diaria. La razón que motivó a este estudio fue la falta de un adecuado método de enseñanza del idioma aimara; por ello la autora se basó en el método comunicativo con una muestra de 4 estudiantes de sexto de primaria de una edad aproximada de 10 a 11 años. Para el análisis de los datos se realizaron pruebas orales y escritas, además de 30 lecciones en lengua aimara, los cuales dieron resultados positivos.

También se debe destacar a Rita Flores (2008), cuya obra lleva por título: “Enseñanza y aprendizaje del aimara como segunda lengua L2 en la caja Petrolera de Salud – CPS de La Paz”. En esta investigación se resalta la importancia del aprendizaje de la lengua aimara en los trabajadores del área de salud, ya que muchos de los asegurados a este centro de salud son hablantes monolingües que tienen como L1 el aimara; por el

contrario el 80% del personal de trabajo son hablantes de lengua castellana. Con el estudio la autora pretendió mejorar la atención y relaciones humanas de la población asegurada a la caja. En ese sentido, se recurrieron diversos métodos: comunicativo, audio lingual, gramatical y directo.

Otro estudio que se puede destacar le corresponde a Santos Poma (2010), quien realizó una tesis titulada: “Enseñanza – aprendizaje del idioma aimara como segunda lengua en los estudiantes de E. S. F. M. H. E. A.” (Escuela Superior Formación de Maestro Humanístico El Alto). El objetivo del estudio fue proponer estrategias metodológicas para la enseñanza del idioma aimara como L2. A diferencia de los anteriores estudios en esta investigación se consideró una muestra más amplia, esto implica 48 estudiantes. Entre los contenidos, se abarcaron charlas básicas, tarjetas de color, lectura en voz alta, elaboración de cuadros, canciones y otros. Gracias a ello, el autor pudo comprobar que el rendimiento de los estudiantes mejoró considerablemente, lo cual dio como resultado, un aprendizaje significativo del idioma aimara.

## **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

### **3.1. Enfoque de investigación**

En el presente estudio se recurrió a los enfoques cualitativo y cuantitativo. El enfoque cualitativo consiste en la recolección de datos sin datos estadísticos. Por el contrario, el enfoque cuantitativo “...usa la recolección de datos para probar la hipótesis con base a la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández y otros, 2006:102).

### **3.2. Metodología de investigación**

El tipo de investigación fue descriptivo, ya que por medio de éste se pudo explicar las características más importantes del fenómeno sometido a un análisis, en este caso se pretendió describir la forma en la que los estudiantes adquieren la lengua aimara como L2. Al respecto se puede señalar que “la investigación descriptiva, busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analiza” (Hernández y otros, 2003: 119).

De igual forma, “los estudios descriptivos colocan al investigador frente a un objeto de estudio, el cual será descriptivo y obligan a la medición de las variables que entran en juego. Esta medición podrá ofrecer un estado de situación de las variables sin profundizar en las relaciones que se establecen. Desde este punto de vista se responde al cómo es el objeto de investigación” (Mendicao, 2003: 77).

Ambos autores plantean que los estudios descriptivos se centran en recolectar de datos que muestren un evento, un fenómeno, contexto o situación que ocurre, para describir lo que se investiga.

### **3.3. Diseño de investigación**

La investigación se basó en el diseño pre-experimental, el cual consistió en una prueba anterior aplicada al grupo de estudiantes antes del tratamiento experimental; después se empleó el tratamiento basado en estrategias lúdicas al mismo grupo y finalmente se le aplicó una prueba posterior al tratamiento para evaluar los resultados.

### **3.4. Universo y muestra**

El universo de la investigación correspondió al total de los estudiantes de la unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría, que está ubicado en la zona Villa Alemania sector sur, entre las calles Pedro Nolasco, Tomas Catari y Pedro Toledo S/N. actualmente la institución, funciona con 1135 estudiantes en los niveles: inicial, primaria y secundaria, además el plantel docente cuenta con 39 docentes y 5 administrativos. En cuanto se refiere a la muestra, se puede decir que “es una elección de unidades dentro de un conjunto, que no es otro que la base de la muestra. Esta es el resultado de una elección y por tanto su bondad depende de la bondad de la elección” (Sierra, 2001: 191). En este sentido, la muestra correspondió a los estudiantes de 1ro. de secundaria “B” con un total de 37 estudiantes entre varones y mujeres de la U.E. “Villa Alemania” Fe y Alegría.

### **3.5. Técnicas**

#### **3.5.1. Encuesta**

La encuesta es una técnica que pretende conocer la opinión de un sector de la población, “es el método de recopilación de datos acerca de hechos objetos, opiniones, conocimientos, basado en una interacción indirecta con el encuestado o la persona que responde” (Velásquez, 1999:167). Para llevar a cabo esta técnica, se diseñó un cuestionario (pre-test y post-test) en función a las variables de investigación. El cuestionario fue aplicado dos veces, la primera se denominó diagnóstico o pre-test y la segunda, evaluación o post-test.

### **3.5.2. Entrevista**

La entrevista consiste en establecer un diálogo entre el entrevistador y el entrevistado con el objetivo de obtener datos relevantes para la investigación, para lo cual es imprescindible contar con una guía de entrevista. También se puede acotar que la entrevista es una “técnica o método de recopilación de información que se aplica a una población no homogénea. Es la conversación entre dos personas en la que clásicamente una oficia de entrevistador y la otra de entrevistado. Existe comunión, interacción. Es la técnica o método que permite obtener información directa y personal” (Agreda, 2003: 47). En el presente estudio la entrevista se la realizó al plantel docente de la Unidad Educativa “Villa Alemania”.

### **3.5.3. Observación**

Esta técnica consiste en obtener información por medio de la acción de observar, es decir, mirar detenidamente el objeto de estudio. “La observación permite ver más cosas de las que se observan a simple vista, aunque es necesario saber qué, cómo y cuándo puede observarse” (Barrantes, 2000: 75). Por tal razón, la observación es muy útil en toda investigación, pues nos muestra datos que no hayan sido percibidos, así por ejemplo, la reacción de los estudiantes ante una determinada situación. Asimismo, la observación constituye una técnica de investigación cualitativa que consiste en describir y comprender conductas, hechos, procesos y objetos.

### **3.6. Instrumentos**

La encuesta, entrevista y observación, requieren un instrumento que facilite la recolección de datos, por ello a continuación se mencionan los instrumentos que se utilizaron en la investigación:

### **6.3.1. Cuestionario**

- **Preguntas estructuradas y cerradas**

Se caracterizan porque limitan las posibilidades de respuesta a los individuos, ya que se determinan previamente dos opciones de respuesta que acompañan a las preguntas a las cuales, los encuestados deben limitarse a una de las opciones. Estas preguntas llamadas también “Limitadas” o “alternativas fijas” solamente pueden ser constatadas con un “sí” o un “no”. Al respecto, Ander (1980:196) menciona: “estas preguntas pueden ser fácilmente tabuladas y hacen la respuesta más objetiva y fiable, ya que no es posible anotar las respuestas con toda fidelidad”.

- **Preguntas estructuradas y abiertas**

Las preguntas abiertas que suelen denominarse también “Libres” o “no Limitadas”, son aquellas donde el encuestado o entrevistado brinda una respuesta subjetiva, empleando su propio vocabulario y sin hallar ningún límite para su respuesta. Para Velásquez y Rey (1999: 168) “las preguntas son aquellas que dan completa libertad al encuestado para responder. La principal ventaja de este tipo de preguntas radica en la riqueza de la información”.

### **6.3.1. Libreta de campo**

Los cuadernos de campo sirven para registrar detalladamente lo sucedido en el contexto de la investigación, de esa forma tener la información verídica. En la libreta de campo existe información inédita y constituye una herramienta de gran valor para identificar datos no procesados. En ese sentido, la libreta de campo fue bastante útil para registrar todos aquellos datos que se fueron presentando a la hora de aplicar las estrategias lúdicas.

### **3.7. Procedimiento**

- Se aplicó un diagnóstico (pre test) a los estudiantes de primero de secundaria de la Unidad Educativa “Villa Alemania”, con la finalidad de conocer el nivel aprendizaje que tenían respecto a la lengua aimara.
- De acuerdo a los resultados obtenidos, se elaboró una secuencia de actividades participativas en base a estrategias lúdicas con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- Una vez diseñadas las estrategias lúdicas, se realizó una prueba piloto, es decir, se aplicó un par de estrategias para observar los posibles resultados; con ello se pudo determinar la efectividad de dichas estrategias.
- Posteriormente se aplicó las actividades en un periodo de 3 meses, en donde se partió de elementos básicos para llegar a los más complejos. Se empleó diversos materiales, como ser: reportera, casete, pilas, hojas de colores, bolígrafos, marcadores, folletos y otros.
- Durante la aplicación de las estrategias lúdicas se observó el desarrollo intelectual de los estudiantes, registrando todo lo acontecido.
- Tras concluir cada sesión se realizó una evaluación escrita para determinar la eficacia de la estrategia lúdica.
- Una vez concluida las sesiones, se evaluó el nivel de aprendizaje que adquirieron los estudiantes a partir de la aplicación de las estrategias lúdicas, por medio del post test.
- Se analizó los resultados obtenidos, haciendo una comparación entre los datos de pre y post test
- Se aplicó una autoevaluación a los estudiantes con la finalidad de conocer sus puntos de vista respecto a la aplicación de las estrategias lúdicas.



## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente capítulo se divide en tres partes fundamentales que describen los resultados obtenidos antes, durante y después de la aplicación de las estrategias lúdicas. En primera instancia se encuentra el diagnóstico o pre test, en donde se describe el conocimiento de los estudiantes respecto al idioma aimara antes de la aplicación de estrategias lúdicas; el diagnóstico se basa en los indicadores establecidos en el capítulo III.

Seguidamente, se detallan las 10 sesiones de trabajo, las cuales fueron proyectadas de acuerdo a los resultados obtenidos en el diagnóstico y desde luego las deficiencias de los estudiantes. En la tercera parte, se presenta los resultados de la evaluación o post test, el mismo que fue aplicado al concluir la última sesión; posterior a ello, se muestra un contraste entre los datos del pre y post test, esto con la finalidad de establecer cuánto ha mejorado el aprendizaje de los estudiantes respecto a la lengua aimara y cuán efectivas has sido las estrategias lúdicas.

#### **4.1. Resultados del diagnóstico (Pre test)**

En una primera etapa se determinó el conocimiento de los estudiantes respecto al idioma aimara, para lo cual se elaboró un cuestionario adaptado a su nivel de aprendizaje adquirido, pues en el plan curricular de la Unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría se incluye el idioma aimara como segunda lengua desde el nivel primario. El cuestionario constó de diez preguntas realizadas en lengua aimara y castellano, con un tiempo de aplicación suficiente para su conclusión, las temáticas estuvieron relacionadas con temáticas generales: saludos, números, profesiones, categorías gramaticales, entre otros (para mayor detalle ver anexo N° 1). Para el procesamiento de la información, se consideró los siguientes indicadores:

- **Satisfactorio:** Significa que el estudiante respondió correctamente la pregunta.
- **Regular:** Significa que el estudiante respondió la pregunta, pero de forma incompleta y con errores.
- **Incorrecto:** Significa que el estudiante respondió la pregunta de forma errónea.
- **No responde:** Significa que el estudiante no respondió la pregunta.

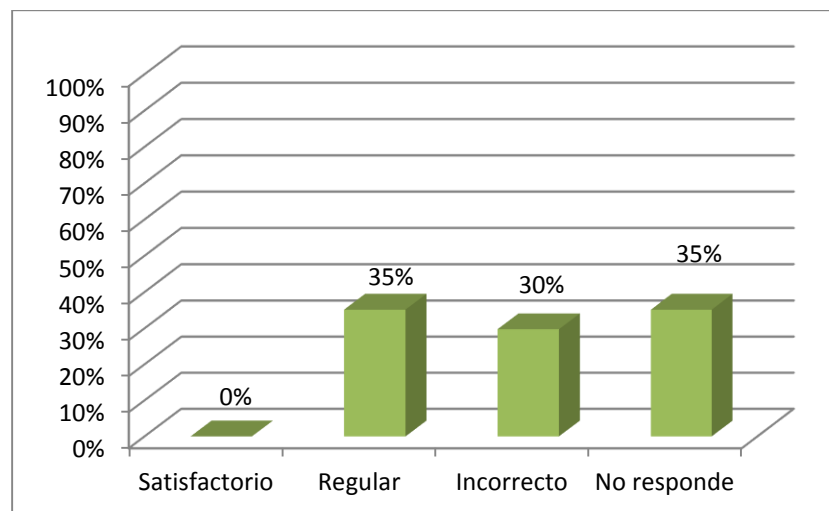
Asimismo, es necesario resaltar que el diagnóstico fue aplicado a los 37 estudiantes (20 mujeres y 17 varones) correspondientes al 1ro. de secundaria “B” y con una duración aproximada de 45 minutos. A continuación, se reflejan los resultados cuantitativos del diagnóstico.

**Cuadro N° 1 Conocimiento de saludos en la lengua aimara**

Aymarar aruntasiñ arunaka qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	7	19%	6	16%	13	35%
Incorrecto	7	19%	4	11%	11	30%
No responde	6	16%	7	19%	13	35%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 1 Conocimiento de saludos en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

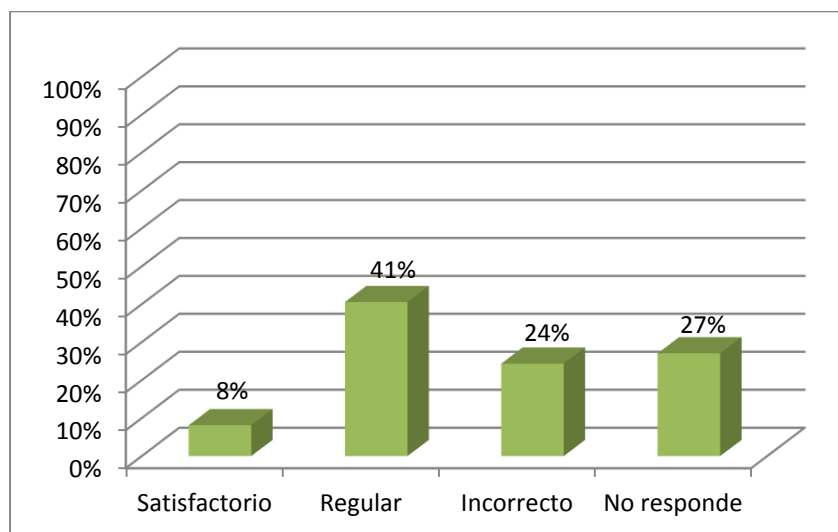
En el Cuadro y Gráfico N° 1 se puede apreciar que del total de los estudiantes, 13 de ellos representados por el 35% respondieron la pregunta de forma regular; con el mismo porcentaje se encuentran aquellos que dejaron la respuesta en blanco, es decir, no contestaron nada; en menor proporción se encuentra a 11 estudiantes correspondientes al 30% que dieron una respuesta incorrecta; finalmente se observa que ninguno de ellos contestó la respuesta de forma satisfactoria. De acuerdo a los resultados, se puede afirmar que todos los estudiantes tienen deficiencias en cuanto los saludos, pues ninguno de ellos respondió correctamente.

**Cuadro N° 2 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara**

Aymaraj jakhunaka, suti majtayinaka aru qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	1	3%	2	5%	3	8%
Regular	10	27%	5	14%	15	41%
Incorrecto	5	14%	4	11%	9	24%
No responde	4	11%	6	16%	10	27%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 2 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

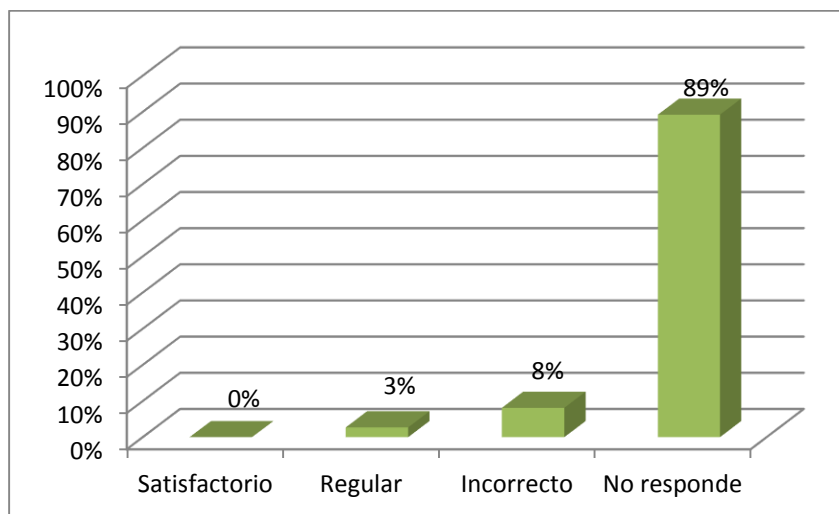
En cuanto a la segunda pregunta se observó los siguientes resultados: 15 estudiantes representados por el 41% describieron los números y adjetivos de forma regular; a su vez, 10 estudiantes equivalentes al 27% no respondieron nada; en menor frecuencia 9 estudiantes correspondientes al 24% respondieron de forma incorrecta; por último, sólo 3 estudiantes que representan el 8% lograron definir los adjetivos y números de forma satisfactoria. Como se logró apreciar, fueron pocos los estudiantes que respondieron la pregunta de forma correcta y considerando el total de los estudiantes se concluye que el conocimiento de los estudiantes es limitado, por lo cual es necesario implementar estrategias que coadyuven al aprendizaje de los estudiantes.

**Cuadro N° 3 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara**

Yatiqañ yanakan sutinakapa phisqa aru, qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	0	0%	1	3%	1	3%
Incorrecto	2	5%	1	3%	3	8%
No responde	18	49%	15	41%	33	89%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 3 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

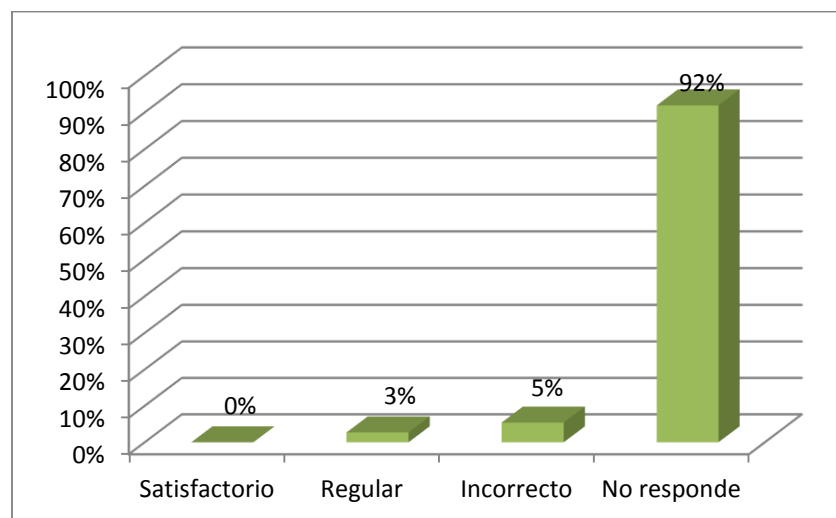
La tercera pregunta del cuestionario estuvo relacionada con el nombre de los materiales escolares, en donde se obtuvo los siguientes resultados: 18 mujeres representadas por el 49% y 15 varones equivalentes al 41% no respondieron a la pregunta. Asimismo, dos mujeres con un porcentaje de 5% y 1 varón representado por el 3% dieron respuesta a la pregunta, pero de forma incorrecta. Sólo un estudiante varón respondió la pregunta de forma regular y ningún estudiante respondió se forma satisfactoria. De manera general, sólo el 3% de los estudiantes respondió de forma regular, el 8% de forma incorrecta y finalmente el 89% no dieron respuesta a la pregunta. De esta manera, se comprueba una vez más que los estudiantes poseen un nivel de aprendizaje insatisfactorio.

**Cuadro N° 4 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara**

Suti lanti arunaka ukhamaraki sutinaka qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	1	3%	0	0%	1	3%
Incorrecto	2	5%	0	0%	2	5%
No responde	17	46%	17	46%	34	92%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 4 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

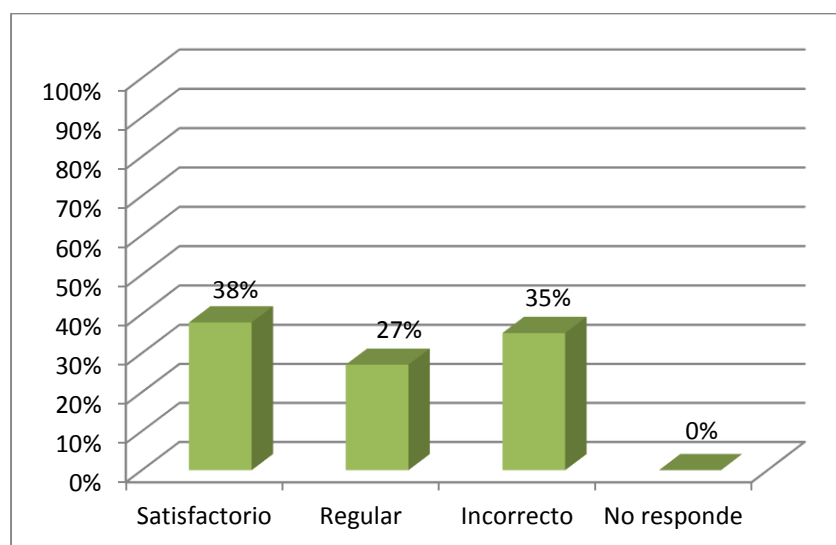
En el cuadro y gráfico N° 4 se puede observar los resultados de los pronombres personales y sustantivos; en torno a ello se puede decir que ninguno de los estudiantes respondió de forma satisfactoria; por el contrario 17 mujeres y 17 varones, ambos con un 46% no respondieron a la pregunta formulada; solamente 3 estudiantes mujeres contestaron algunos pronombres personales, sin embargo dos de ellas lo hicieron de forma incorrecta y una regular. De manera general, se puede afirmar que el 92% de los estudiantes no conoce los pronombres personales, pues no contestaron nada; lo cual implica que se debe reforzar este aspecto por medio de las estrategias lúdicas.

**Cuadro N° 5 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara**

Aymara kastilla chiqak uka arunak irpthapim						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	7	19%	7	19%	14	38%
Regular	4	11%	6	16%	10	27%
Incorrecto	9	24%	4	11%	13	35%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 5 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

A diferencia de los anteriores resultados, en esta pregunta se observó mejorías, puesto que la pregunta que se les formuló era de relacionamiento, es decir se les dio la respuesta de forma implícita. Al respecto, se obtuvo los siguientes datos: 7 mujeres y 7 varones equivalentes al 19% lograron responder a la pregunta de forma satisfactoria. En menor proporción, 4 mujeres que representan el 11% y 6 varones con un porcentaje de 16% respondieron de forma regular. También, 9 mujeres y 4 varones, ambos con un 24% y 11%, realizaron el ejercicio de forma incorrecta. Por último ninguno de los estudiantes dejó la respuesta en blanco, esto significa que todos dieron respuesta a la pregunta formulada.

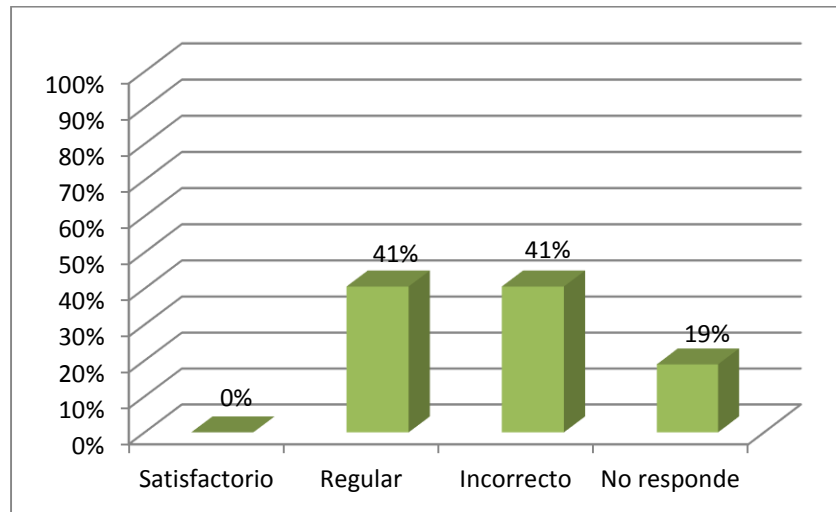
Es importante destacar que todos los estudiantes respondieron a la pregunta, pero de los 37 estudiantes, sólo 14 hicieron de forma correcta; en menor proporción, 13 estudiantes que equivalen al 35% realizaron el ejercicio incorrectamente y 10 estudiantes con un 27% respondieron de forma regular. De acuerdo a los datos presentados, se puede afirmar que algunos estudiantes no conocen perfectamente los nombres de los integrantes de la familia en lengua aimara, pues a pesar de haber respondió a la pregunta, aún presentan ciertas falencias, ya sea en la escritura como en la pronunciación, por ello es importante ahondar en este aspecto para mejorar sus falencias.

**Cuadro N° 6 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara**

<b>Juyranakan sutinakapa phisqa aru qiltam</b>						
<b>Respuestas</b>	<b>Mujeres</b>		<b>Varones</b>		<b>Total</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Satisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	7	19%	8	22%	15	41%
Incorrecto	9	24%	6	16%	15	41%
No responde	4	11%	3	8%	7	19%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico N° 6 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara**



**Fuente:** Elaboración propia

En el cuadro N° 6 se observa los resultados referidos a los nombres de los alimentos; al respecto se obtuvo lo siguiente: ninguno de los estudiantes respondió de forma satisfactoria; 7 mujeres con un porcentaje de 19% y 8 varones con un porcentaje de 22% dieron una respuesta regular; a su vez 9 mujeres y 6 varones, ambos con un porcentaje de 24% y 16% dieron una respuesta incorrecta; finalmente, 4 mujeres representadas por el 11% y 3 varones equivalentes al 8% no contestaron la pregunta. En definitiva, de los 37 estudiantes encuestados: 15 de ellos respondieron de forma regular, otros 15 contestaron de forma incorrecta y los 7 restantes no contestaron a la pregunta. Evidentemente, más del 50% de los estudiantes tienen deficiencias en cuanto a los nombres de alimentos.

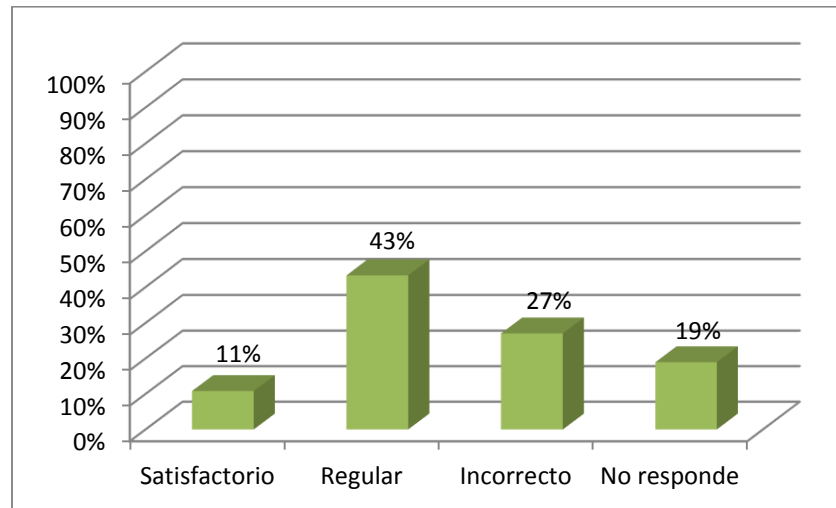
**Cuadro N° 7 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara**

Janchisan sutinakapa qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	3	8%	1	3%	4	11%
Regular	8	22%	8	22%	16	43%
Incorrecto	6	16%	4	11%	10	27%
No responde	3	8%	4	11%	7	19%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia



**Gráfico N° 7 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara**



**Fuente:** Elaboración propia

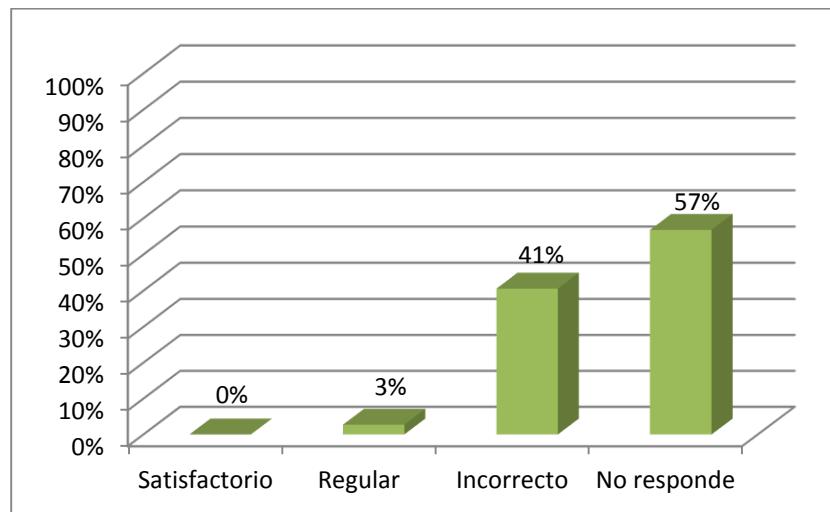
Otra de las preguntas formuladas a los estudiantes estuvo relacionada con las partes del cuerpo humano, en donde la consigna era nombrar por lo menos 5 partes del cuerpo humano en lengua aimara; al respecto 3 mujeres con un porcentaje de 8% y 1 varón representado por el 3% realizaron el ejercicio de forma satisfactoria. Seguidamente, se presenta una coincidencia en los resultados, pues 8 mujeres y 8 varones, ambos con un 22% respondieron de forma regular. Asimismo, 6 mujeres equivalentes al 16% y 4 varones representados por el 11% dieron respuesta a la pregunta de forma errónea. Por último, 3 mujeres con un 8% y 4 varones con un 11% no dieron ninguna respuesta. Con ello se comprueba que los estudiantes aún necesitan ayuda en este aspecto.

**Cuadro N° 8 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara**

Irnaqawin sutinakapa phisqa aru qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	0	0%	1	3%	1	3%
Incorrecto	10	27%	5	14%	15	41%
No responde	10	27%	11	30%	21	57%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico N° 8 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara**



**Fuente:** Elaboración propia

En el cuadro y gráfico N° 8 se presenta los resultados relacionados con el conocimiento de profesiones en lengua aimara; como en la pregunta anterior, en ese caso los estudiantes debían nombrar las profesiones que conocían. Al respecto, se puede mencionar que los datos resultaron negativos, puesto que ninguno respondió de forma satisfactoria; sólo un estudiante varón con un porcentaje de 3% respondió de forma regular. De la misma forma, 15 estudiantes equivalentes al 41% dieron respuestas incorrectas y en su mayoría 21 estudiantes con 57% no contestaron nada.

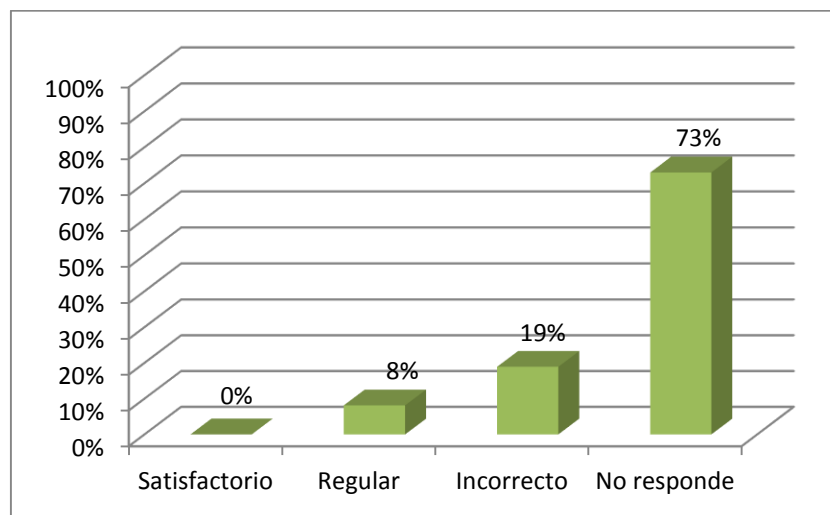
En cuanto a las respuestas de las mujeres, se puede decir que 10 de ellas respondieron erróneamente y las 10 restantes no dieron ninguna respuesta, ambas cifras corresponden al 27%, tal como se puede verificar en el cuadro N° 8. En el caso de los varones, 5 varones con un 14% respondieron incorrectamente y en su mayoría 11 varones con un 30% no respondieron, lo cual demuestra que ninguno realizó el ejercicio de forma satisfactoria. De acuerdo a lo señalado se llega a concluir que los estudiantes tienen serias dificultades en cuanto a los nombres de las profesiones, ya que más del 50% no contestó a la pregunta y solamente 3 estudiantes los hicieron de forma regular. Por tal razón, se considera necesario y fundamental poner énfasis en este aspecto.

**Cuadro N° 9 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en la lengua aimara**

Qullir quqanakan sutinakap qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	0	0%	3	8%	3	8%
Incorrecto	6	16%	1	3%	7	19%
No responde	14	38%	13	35%	27	73%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 9 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

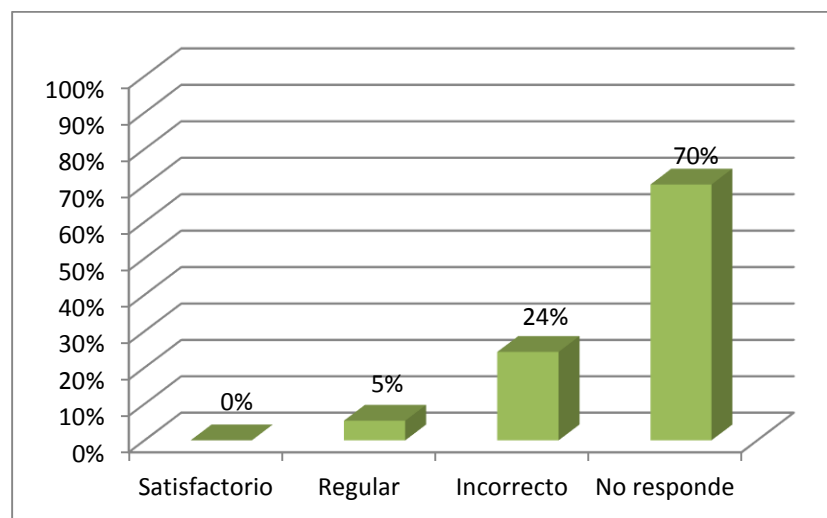
También se preguntó a los estudiantes respecto a los nombres de las plantas medicinales. Al respecto se obtuvo los siguientes datos: 3 varones representados por el 8% respondieron de forma regular. También, 6 mujeres equivalentes al 16% y sólo 1 varón dieron nombres de plantas medicinales, pero de forma incorrecta, pues algunos lo hicieron en lengua castellana. Seguidamente, 14 mujeres con un porcentaje de 38% y 13 varones con un 35% no dieron ninguna respuesta. De forma general, se puede decir que el 73% de los estudiantes no conoce plantas medicinales en lengua aimara; en menor proporción, el 19% dio respuestas incorrectas, el 8% lo hizo regularmente y ninguno respondió de forma satisfactoria. Ello demuestra que los estudiantes tienen dificultades en este aspecto.

**Cuadro N° 10 Construcción de oraciones simples en lengua aimara**

Pä amuyu tamanaka aymarata qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	1	3%	1	3%	2	5%
Incorrecto	5	14%	4	11%	9	24%
No responde	14	38%	12	32%	26	70%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 10 Construcción de oraciones simples en lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

El cuadro y gráfico N° 10 muestra los datos de la última pregunta del cuestionario, la cual consistía en que los estudiantes debían escribir dos oraciones simples en lengua aimara, puesto que de acuerdo al contenido temático establecido por la Unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría se consideró que los estudiantes estaban aptos para realizar dicha consigna. En ese sentido, ninguno de los estudiantes respondió de forma satisfactoria. A su vez, sólo 2 estudiantes (mujer y varón) representados por el 5% realizaron las oraciones de forma regular. Posteriormente, 5 mujeres representadas por el 14% y 4 varones con un 11% respondieron de forma incorrecta. Por último, 14 estudiantes

mujeres que equivalen al 38% y 12 varones representados por el 32% no realizaron ninguna oración.

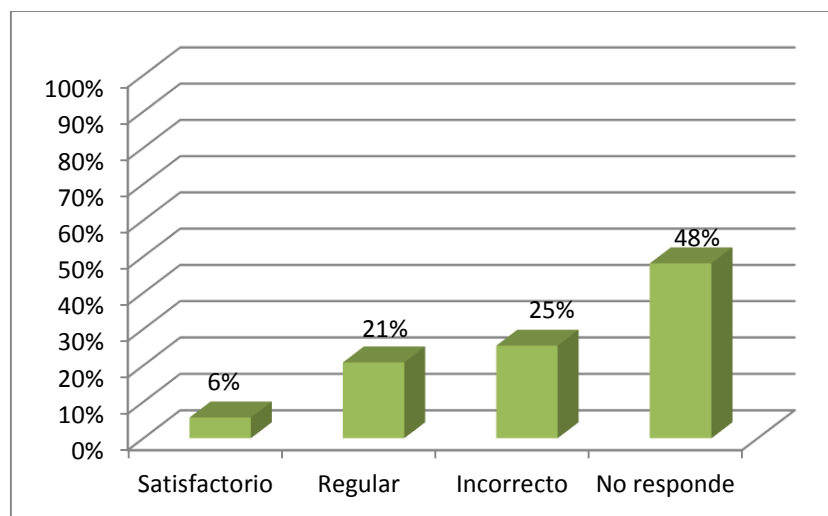
De manera general, el 70% de los estudiantes no respondió nada; el 24% realizó oraciones incorrectas; el 5% lo hizo regular y por ende ninguno respondió de forma satisfactoria. Es evidente que los estudiantes tienen bastantes dificultades en la construcción de oraciones, pues a pesar que algunos estudiantes las realizaron, muchos cometieron errores en cuanto a la estructura sintáctica, sufijos, grafías, entre otros. Para precisar mejor los datos, a continuación se presenta los resultados globales del Pre test.

**Cuadro N° 11 Resultados globales del Pre test sobre el conocimiento de la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	11	3%	10	3%	21	6%
Regular	38	10%	39	11%	77	21%
Incorrecto	61	16%	33	9%	94	25%
No responde	90	24%	88	24%	178	48%
<b>Total</b>	200	54%	170	46%	370	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 11 Resultados globales del Pre test sobre el conocimiento de la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

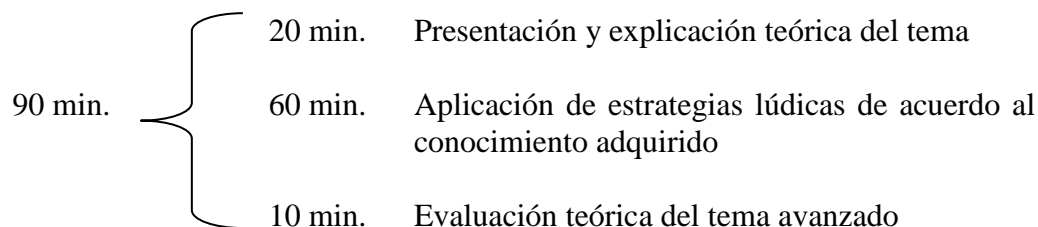
En principio se debe resaltar que los datos del cuadro y gráfico N° 11 fueron logrados a través de la sumatoria de los resultados obtenidos por medio del Pre test; es por ello que el total de respuestas asciende a 370. En ese sentido, del total de respuestas obtenidas, sólo 21 con un porcentaje de 6% fueron satisfactorias; seguidamente, 77 respuestas equivalentes al 21% fueron contestadas de forma regular; también 94 respuestas representadas por el 25% resultaron incorrectas; en mayor frecuencia se presenta aquellas preguntas que no fueron contestadas, esto equivale a 178 casos con un 48%. Estos datos demuestran que la mayoría de los estudiantes tiene un conocimiento deficiente de la lengua aimara.

A manera de conclusión se puede decir que el rendimiento de los estudiantes en cuanto a la lengua aimara está por debajo del estándar, ya que muchos de ellos dejaron varias respuestas en blanco (ver Anexo N° 1.1.); asimismo, se presenta problemas en la grafía, gramática, escaso vocabulario, etc. De la misma forma, el método que se utiliza para la enseñanza del aimara como L2 no es del todo efectivo y adecuado para los estudiantes, pues no permite que desarrollen su creatividad y motivación hacia la lengua. Por todo lo señalado, se vio necesario aplicar estrategias lúdicas que coadyuven y refuercen el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, los datos del Pre test permitieron conocer las debilidades y fortalezas de los estudiantes y en base a ellas se pudo reforzar algunos aspectos importantes y fundamentales para un aprendizaje significativo de la lengua aimara.

#### **4.2. Aplicación de las estrategias lúdicas**

Posterior a la aplicación y evaluación del diagnóstico, se llegó a la conclusión de que los estudiantes de la Unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría tenían serias dificultades en cuanto al aprendizaje de la lengua aimara. Por otra parte, se vio la existencia de un número reducido de estudiantes que tenían conocimiento básico de la lengua aimara, es decir, eran bilingües incipientes. En ese sentido, se elaboró un plan de

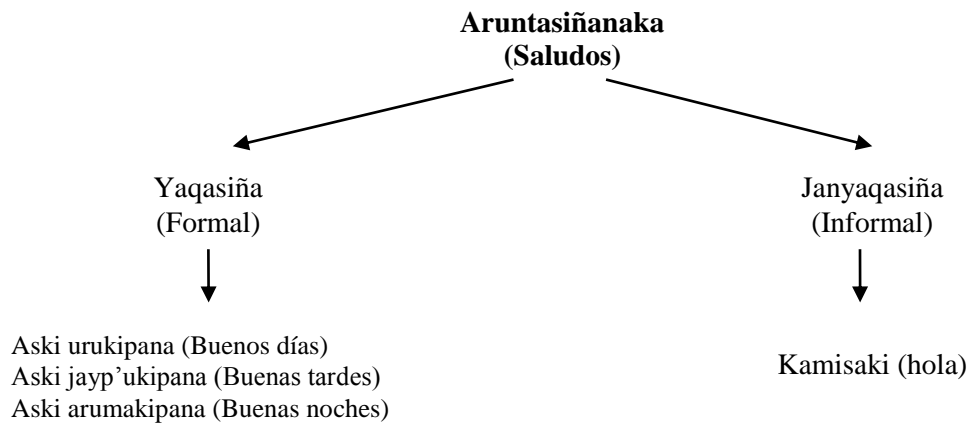
trabajo basado en estrategias lúdicas, considerando las deficiencias y necesidades de los estudiantes. El tiempo de aplicación de las estrategias lúdicas tuvo una duración de 3 meses, con una sesión de 90 minutos por semana, la cual se dividió de la siguiente manera:



Cada una de las sesiones correspondió a una temática diferente, las cuales fueron extraídas de las preguntas del diagnóstico, esto significa que cada pregunta del pre test correspondía a una sesión diferente (ver Anexo N° 6). De la misma forma, las estrategias lúdicas fueron diferentes para cada sesión, en donde se implementó diversos juegos y materiales que llamaron la atención de los estudiantes. La evaluación aplicada fue continua, es decir, los estudiantes fueron evaluados constantemente al finalizar cada sesión con la finalidad de observar y registrar los progresos. A continuación se presenta las diez sesiones:

#### **4.2.1. SESIÓN 1: Aruntasiñanaka (saludos)**

Por tratarse de la primera sesión, se vio necesario hacer una introducción y breve explicación del plan de trabajo a los estudiantes, enfatizando el contenido temático y las estrategias lúdicas que se aplicarían a lo largo de las sesiones. Posterior a ello, se hizo la presentación de la clase denominada: *Aruntasiñanaka* ‘los saludos’, realizando en el pizarrón una explicación teórica en base al siguiente esquema:



Se explicó a los estudiantes la existencia de dos tipos de saludos en la lengua aimara: formales e informales, los cuales se usan en distintos contextos. La explicación estuvo acompañada de gestos y mímicas que fueran entendibles para los estudiantes, tratando de evitar en lo posible utilizar la lengua castellana. Asimismo, se pretendió hacer una clase más participativa, saludando a los estudiantes en lengua aimara; sin embargo ninguno quiso participar. Posteriormente, se dividió a los estudiantes en parejas para que practiquen oralmente un diálogo en lengua aimara, para ello se presentó en la pizarra un ejemplo similar al que se observa a continuación:

<b>Aruskipawi</b>		<b>Saludos</b>	
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>B</b>
Aski urukipan	Aski urukipan	Buenos días	Buenos días
Kunjamastasa	Waliki	¿Cómo estás?	Bien
Kaws sarasta	Jilajaka	¿Dónde estás yendo?	Donde mi hermano
Tatamasti	Utankaskiwa	¿Tu papá?	Está en mi casa
Jikisimkama	Jikisimkama	Hasta luego	Hasta luego

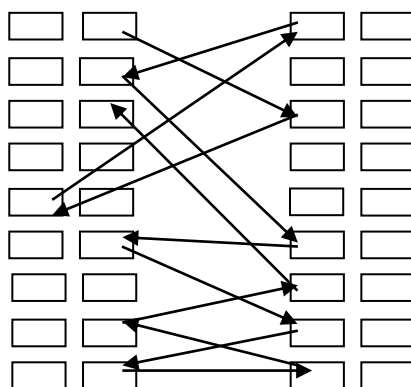
La práctica oral duró aproximadamente 10 minutos y durante ese lapso de tiempo se pudo apreciar que los estudiantes repetían los diálogos de forma memorística y sin comprender con claridad el significado de los diálogos. Durante la primera sesión se vio poca participación de los estudiantes, pues muchos de ellos se negaban a participar y



responder las preguntas que se les hacía; asimismo, hubo algunos estudiantes realizaron preguntas a la docente; sin embargo lo hicieron en castellano. Seguidamente, se hizo la aplicación de la siguiente estrategia:

#### 4.2.1.1. Estrategia lúdica: t'ixita jaqt'anita "pásame la pelota"

La estrategia consiste que los estudiantes debían pasarse una pelota unos a otros lo más rápido posible; sin embargo antes de hacerlo deben realizar un diálogo. Para este juego, se dividió a los estudiantes en parejas, cada pareja conformó un equipo diferente. Se comenzó lanzando una pequeña pelota a un equipo cualquiera, el cual debía realizar un diálogo en lengua aimara, a la conclusión del mismo, el equipo debía lanzar a otro equipo diferente para que siguiera el mismo procedimiento de forma apresurada.



Mientras los estudiantes jugaban, se pudo apreciar poco a poco las actitudes positivas, ya que a medida que pasaba el tiempo, los estudiantes actuaban con mayor soltura y tenían mayor interés por participar. Asimismo, los estudiantes se sentían más motivados, puesto que a los estudiantes que mejor realizaron el juego, se los premió con billetes de Alasitas, los mismos significaban puntos extra.

#### 4.2.1.2. Evaluación

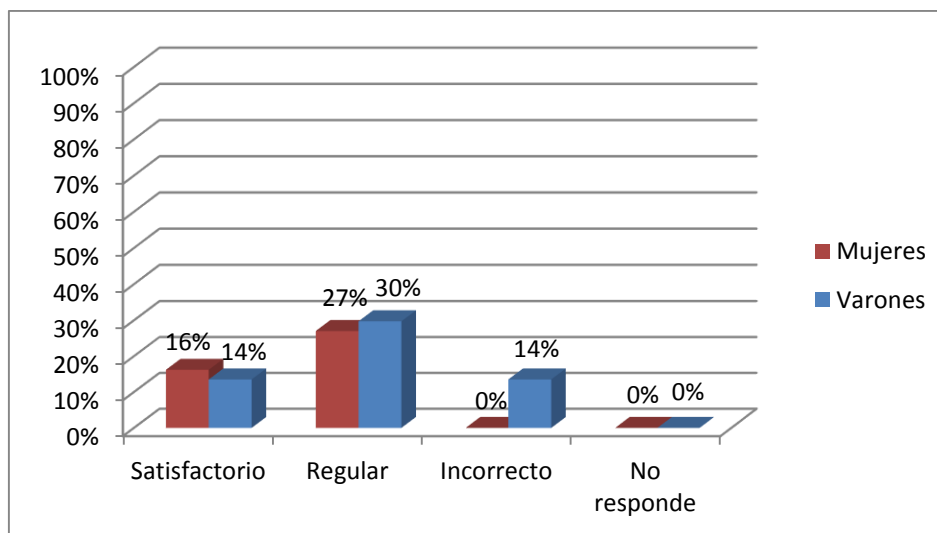
Antes de finalizar la sesión, se realizó una evaluación teórica a los estudiantes, relacionado con la temática avanzada. Cabe recalcar que para la calificación de las evaluaciones se utilizó los mismos indicadores del Pre test (satisfactorio, regular, incorrecto y no responde). La prueba constaba de una sola pregunta: *Aruskipawi qillqtam* ‘escribir un diálogo’. A la conclusión del mismo se obtuvo los siguientes resultados:

**Cuadro N° 12 Evaluación de saludos en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	6	16%	5	14%	11	30%
Regular	10	27%	11	30%	21	57%
Incorrecto	0	0%	5	14%	5	14%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>43%</b>	<b>21</b>	<b>57%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 12 Evaluación de saludos en la lengua aimara**



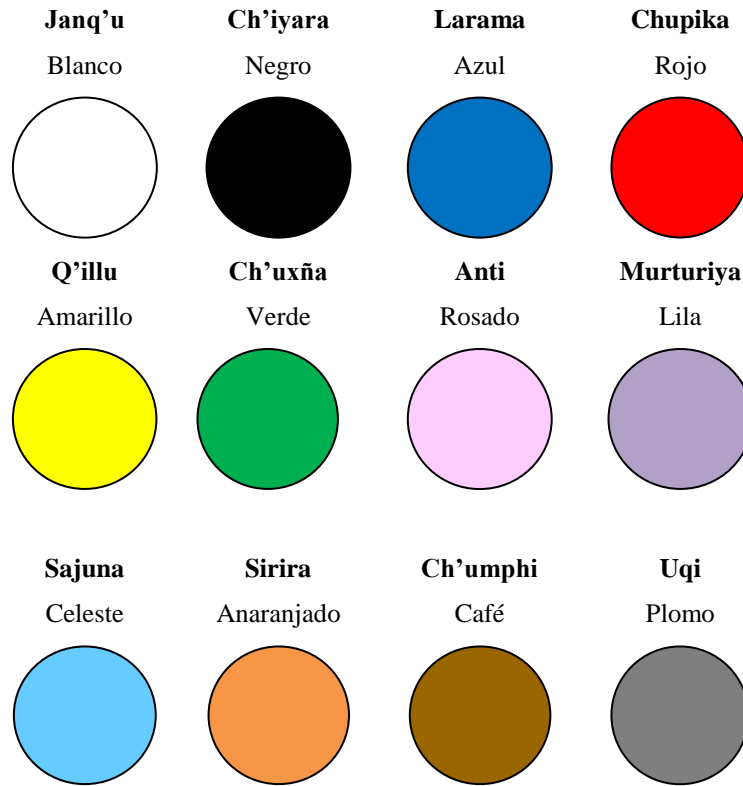
Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar, en la primera evaluación 5 varones representados por el 14% y 6 mujeres con un porcentaje de 16% respondieron de forma satisfactoria; seguidamente 10 mujeres equivalentes al 27% y 11 varones con un porcentaje de 30% contestaron de forma regular; y por último solamente 5 varones correspondientes al 14% hicieron el diálogo de forma incorrecta. A pesar que los resultados no son completamente significativos, cabe resaltar que la mayoría de los estudiantes pusieron de su parte para realizar el diálogo.

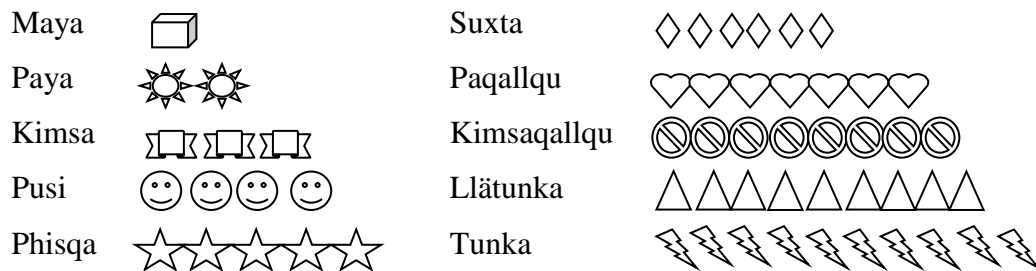
A manera de conclusión se puede destacar que las clases magistrales y teóricas no llaman la atención de los estudiantes, por el contrario evita que ellos se desenvuelvan espontáneamente y se nieguen a participar; es por ello que después de la aplicación de las estrategias lúdicas se pudo ver que los estudiantes expresaron mejor en la lengua oral que en la lengua escrita, ya que en la evaluación se pudo evidenciar falencias en la escritura como: *aski jayp'ukipan* en lugar de *aski urukipan* (ver Anexo N° 7.1). En ese sentido, se afirma que las estrategias lúdicas son positivas para el aprendizaje de una lengua como L2, pues hace que los estudiantes se desenvuelvan con soltura y espontaneidad en la clase.

#### **4.2.2. SESIÓN 2: Mayjachirinaka (adjetivos)**

Antes de iniciar la sesión número dos se recapituló a grandes rasgos el tema avanzado en la sesión anterior, saludando a los estudiantes en lengua aimara: *Aski urukipan yatiqirinaka* ‘Buenos días estudiantes’ y algunos respondieron *Aski urukipan yatichiri* ‘Buenos días profesora’. Seguidamente, se presentó la clase denominada: *Mayjachirinaka* ‘adjetivos’, para lo cual se utilizó fichas didácticas de colores que amenizaron la clase.



Es importante destacar que para la explicación de los colores no se empleó la lengua castellana, puesto que, por medio de las fichas didácticas los estudiantes pudieron comprender de qué color se trataba. De igual forma, los números corresponden a la categoría de los adjetivos, por ello se utilizó un cuadro similar al que se presenta a continuación:

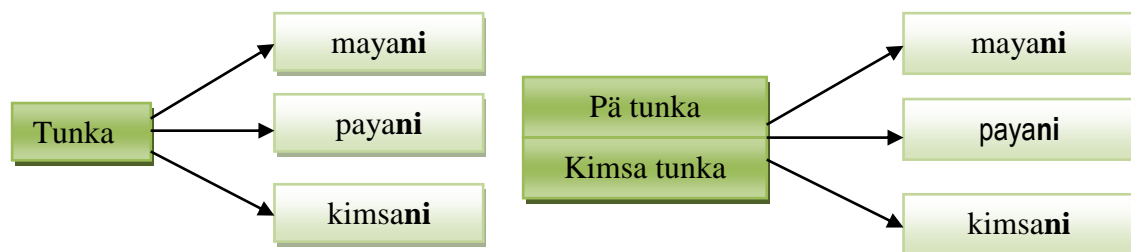


En este caso se hizo una pequeña explicación del sufijo aditivo *-ni*, el cual puede traducirse como 'y', esto implica que al unirse a un numeral indica un valor aumentativo;

en ese sentido, es usado para formar números, por ejemplo: *pä tunk mayani* ‘veinte y uno’, *kimsa tunk kimsani* ‘treinta y tres’, etc. De esta manera, los estudiantes fueron practicando distintas combinaciones de números.

#### 4.2.2.1. Estrategia lúdica: Jakhuña yatichita “Enséñame a contar”

Después de la explicación, se procedió a la aplicación de la estrategia lúdica denominada *jakhuña yatichita* “enséñame a contar”. Para esta estrategia, se preparó varias fichas con diferentes números escritos en aimara y se las repartió a cada fila, el primero de la fila debía ordenar los números de manera ascendente (del 10 al 20) y a la vez contarlos en voz alta, después de terminar le pasaba a su compañero de atrás para que éste repita el mismo procedimiento.



En este juego participaron seis filas equivalentes a seis grupos y todas ellas realizaron la actividad simultáneamente. Después de que el último de la fila terminará de contar, se volvía a empezar con el primero de la fila, pero esta vez con nuevos números (del 10 al 20). En ese sentido, la fila o grupo que terminará primero sería el ganador. En el caso de los adjetivos, se siguió el mismo procedimiento, se preparó 12 fichas con diferentes colores y se proporcionó a cada fila una colección de diferentes colores; posteriormente, el primero de la fila debía decir todos los colores de las fichas en aimara para luego pasarlo a su compañero de atrás. Todos los estudiantes participaron paralelamente y ganó aquella fila que acabó primero.



Por medio de la estrategia los estudiantes aprendieron con mayor facilidad y de forma divertida los números y colores en la lengua aimara; también se pudo comprobar que los estudiantes se sienten más motivados y atraídos por el aprendizaje de la lengua aimara cuando trabajan en equipo y, desde luego, se implementa juegos novedosos que son de su interés.

#### 4.2.2.2. Evaluación

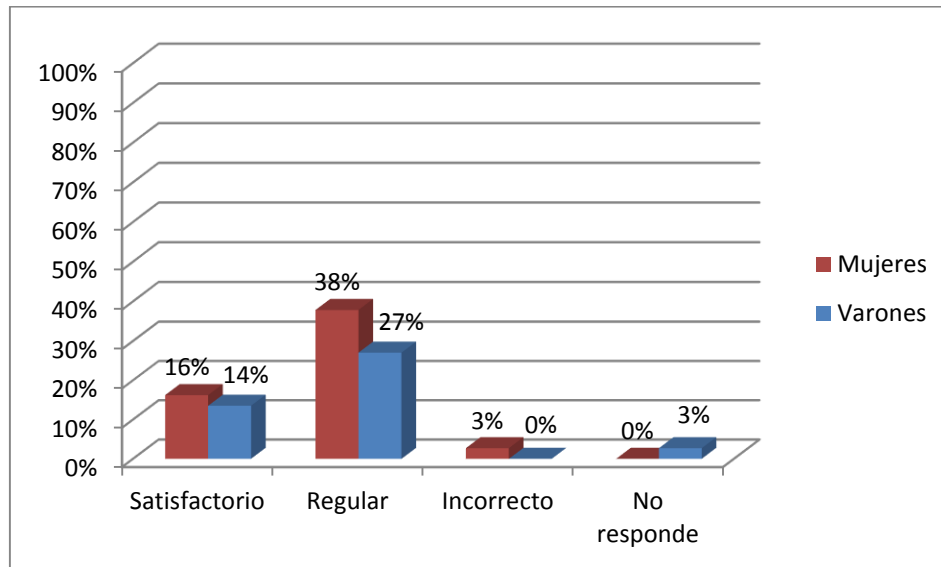
Para la evaluación se pidió a los estudiantes que escribieran oraciones simples empleando la mayor cantidad de adjetivos aprendidos en la clase. Al finalizar la evaluación, se obtuvo los siguientes resultados:

**Cuadro N° 13 Evaluación de adjetivos en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	6	16%	5	14%	11	30%
Regular	14	38%	10	27%	24	65%
Incorrecto	1	3%	0	0%	1	3%
No responde	0	0%	1	3%	1	3%
<b>Total</b>	21	57%	16	43%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 13 Evaluación de adjetivos**



**Fuente:** Elaboración propia

Por medio de la evaluación se pudo comprobar que 11 estudiantes con un 30% respondieron de forma correcta; a su vez 24 estudiantes representados por el 65% lo hicieron de forma regular y en menor proporción, una estudiante mujer respondió incorrectamente y un estudiante varón no realizó la evaluación, en ambos casos el porcentaje es de 3%. En base a estos datos, se afirma que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un promedio regular en la evaluación.

Otro aspecto importante de destacar es que en la evaluación muchos estudiantes no lograron formular las oraciones, limitándose solamente a realizar un listado de los adjetivos que aprendieron en la clase (ver anexo N° 7.2.). Como se puede apreciar no todos los estudiantes respondieron satisfactoriamente, esto quizá se deba a que en la forma oral los estudiantes no tienen muchos inconvenientes, pues sienten más confianza y se apoyan entre ellos; sin embargo en la forma escrita los estudiantes tienen algo de confusión en cuanto a los sufijos y estructura sintáctica del idioma aimara.

### 4.2.3. SESIÓN 3: Yatiqañ yänaka (material escolar)

Con la finalidad de evaluar la parte auditiva de los estudiantes, la sesión número 3 se inició con una adivinanza sencilla en lengua aimara. Los estudiantes pusieron mucho interés en la adivinanza, algunos trataban de traducir para poder comprender; pero a pesar de ello no pudieron adivinar, después pidieron otra adivinanza y dijeron *mayampi* ‘otra vez’; en ese sentido se usó otra adivinanza y a pesar que los estudiantes no acertaron se divirtieron mucho.

<i>Kunas kunas</i>	Qué es qué es	<i>Kunas kunas</i>	Qué es qué es
<i>Nayaraki jumaraki</i>	Yo y tú también	<i>Purakata</i>	Le haces cosquillas
<i>Nayaraki jumaraki</i>	Yo y tú también	<i>qachilt'ayata</i>	del estomago
<i>Sasin raräpxi</i>	Diciendo van	<i>Wali laru</i>	y ríe mucho
<i>Kunasa</i>	¿Qué es?	<i>Kunasa</i>	¿Qué es?
<i>Kayu</i>	Pie	<i>Guitarra</i>	Guitarra

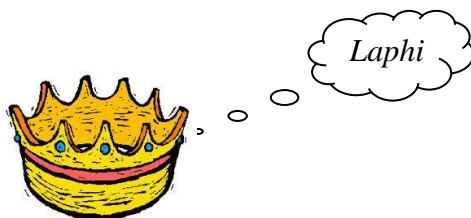
Posterior a ello, se presentó la sesión denominada materiales escolares, en donde se implementó fichas didácticas con imágenes de objetos escolares, con las cuales se explicó a los estudiantes en forma oral y escrita la diversidad de materiales en lengua aimara. También se utilizó los nombres de los materiales que se encontraban en la clase, incluso los mismos estudiantes participaron, señalando y nombrándolos en lengua aimara.

<i>Qilqaña</i>	<i>Arupirwa</i>	<i>Laphi</i>
		
<i>Chiqachaña</i>	<i>Qipiña</i>	<i>Phiskuña</i>
		
<i>Panka</i>	<i>khuchhuña</i>	<i>Ullañuta</i>
		



#### 4.2.3.1. Estrategia lúdica: Mallkux mayiwa “El rey pide”

La estrategia consiste en que la docente cumple el rol de un rey y pide a los estudiantes determinados objetos en lengua aimara y ellos deben conseguir lo que se les pida y llevárselo; el primero que le entregue es el ganador. El en juego participaron 6 filas, cada una de ellas correspondió a un grupo diferente, todos los integrantes del grupo participaron con el mismo entusiasmo.



Por medio de la estrategia se pudo ejercitar la parte auditiva de los estudiantes, puesto que a medida que se realizaba la actividad, se iba complicando el juego, en principio se les pidió: *Mallkux mayiwa, laphinaka* ‘el rey pide hojas’ y los estudiantes debían conseguirlas, posteriormente se iba implementando los adjetivos ya aprendidos en sesiones anteriores y se les pedía *Mallkux mayiwa, kimsa arupirwa* ‘el rey pide tres diccionarios’; *Mallkux mayiwa, phisqa ch’uxña qillqaña* ‘el rey pide cinco marcadores verdes’. Al inicio algunos estudiantes tardaron en comprender lo que se les pedía, pero gracias al trabajo en equipo, podían entender de qué se trataba, pues los estudiantes se ayudaban unos a otros.

#### 4.2.3.2. Evaluación

En cuanto a la evaluación es importante señalar que para evaluar a los estudiantes se empleó la estrategia lúdica denominada: ‘sopa de letras’. La prueba consistió en que los estudiantes debían encontrar individualmente los siguientes materiales escolares:

*chiqachaña, arupirwa, laphi, qipiña, chupika qilqaña, phiskuña, panká, qilqaña, ullañuta y khuchhuña*; todo ello en un tiempo aproximado de 10 minutos. El siguiente gráfico es una muestra de la actividad que realizaron los estudiantes.

Q	K	C	L	K	A	Y	Q	J	H
R	U	H	A	U	I	T	H	A	U
U	M	I	L	X	L	X	N	N	L
W	I	K	Q	H	S	I	J	Q	L
H	T	A	I	Q	P	A	N	Q	A
S	J	P	L	I	N	L	H	U	Ñ
Q	I	L	Q	A	Ñ	A	J	H	U
P	N	A	A	R	U	P	I	R	T
I	J	H	Ñ	T	P	H	I	Q	A
T	Q	T	A	T	K	I	M	Ñ	I

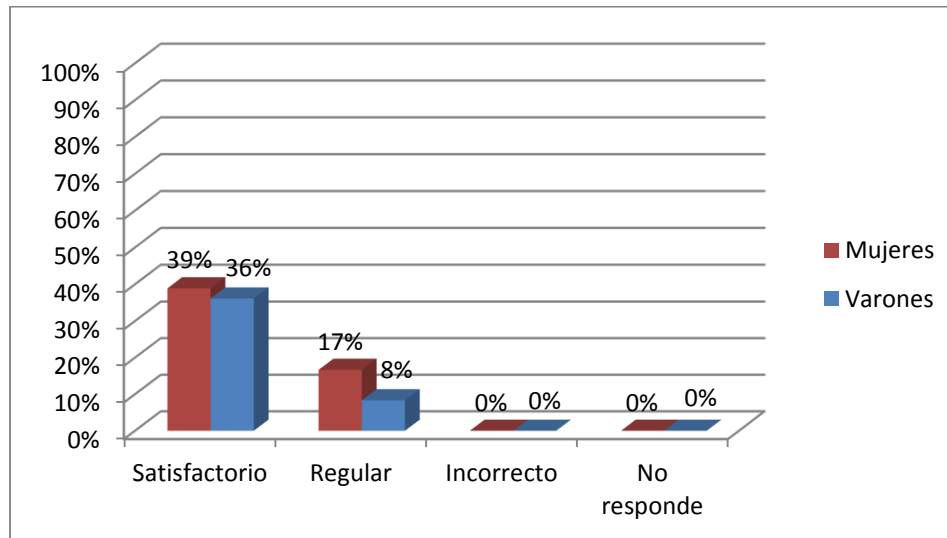
Por medio de la estrategia, se pudo ver el progreso de los estudiantes, ya que para realizar esta actividad se debía tener un conocimiento básico del vocabulario de la lengua aimara. Igualmente, los estudiantes sintieron mayor interés por aprender la lengua aimara y a la vez se divertieron, pues compitieron entre ellos por encontrar la mayor cantidad de palabras en el menor tiempo posible. Los resultados de la evaluación se observan en el siguiente cuadro:

**Cuadro N° 14 Evaluación de material escolar en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	14	39%	13	36%	27	75%
Regular	6	17%	3	8%	9	25%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>56%</b>	<b>16</b>	<b>44%</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 14 Evaluación de material escolar en la lengua aimara**



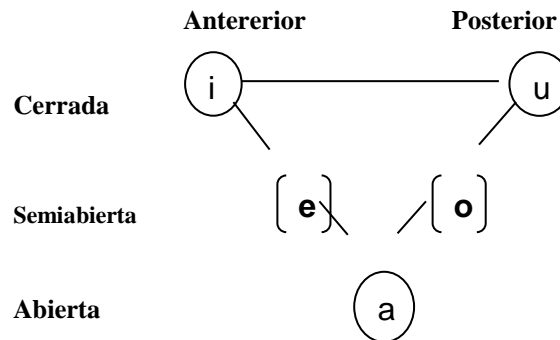
**Fuente:** Elaboración propia

Como se puede apreciar 14 mujeres representadas por el 39% y 13 varones equivalentes al 36% respondieron de forma satisfactoria. En menor proporción 6 mujeres con un 17% y 3 varones con un 8% obtuvieron una calificación regular. Cabe destacar que todos los estudiantes realizaron la evaluación y ninguno lo hizo de forma incorrecta; no obstante algunos identificaron solamente una o dos palabras. En cuanto a los datos generales se puede decir que 27 estudiantes con un porcentaje de 75% realizaron la evaluación de forma correcta y los restantes 9 estudiantes con un 25% lo hicieron regularmente. En definitiva, los resultados de la tercera evaluación fueron favorables; para verificar estos datos ver anexo N° 7.3.

#### **4.2.4. SESIÓN 4: Suti, suti lanti (nombres y pronombres personales)**

Antes de iniciar la clase se repasó los fonemas de la lengua aimara, pues en las anteriores evaluaciones los estudiantes cometieron errores en la escritura, más específicamente, existía confusión en los sonidos vocálicos /i/ - /e/ y /u/ - /o/; por ejemplo: *tonko* en lugar de *tunqu*, *naira* en lugar de *nayra*, *choqui* en lugar de *ch'uqi*. Este hecho se debe a que

los estudiantes tienden a escribir los sonidos tal como los pronuncian o escuchan. Es por ello que se profundizó esta temática con el siguiente esquema:



Se explicó a los estudiantes que en el idioma aimara existen solamente tres vocales; sin embargo, en la pronunciación influyen los fonemas post velares /q/, /qh/, /qʔ/ y /x/ propio de la lengua aimara, es decir que antes o después de /i/, /u/ se usa las variantes /e/, /o/. En el caso de los fonemas consonánticos también se registró errores como: *qayo* en lugar de *kayu*; *jupha* en lugar de *jupa*; como se puede observar en el primer caso se sustituye el fonema /q/ por /k/ y en el segundo se adiciona el fonema aspirado /ph/. Después de haber solventado estas falencias, se inició la explicación de los nombres y pronombres personales:

<i>Naya</i>	yo
<i>Juma</i>	tu
<i>Jupa</i>	él o ella
<i>Jiwasa</i>	nosotros (as)

En el caso de los nombres, se describió aquéllos que se encontraban en la clase como ser los materiales escolares y la ropa; para la explicación de los pronombres se utilizó fichas didácticas con las cuales los estudiantes pudieron practicar los pronombres. Después, se formuló oraciones simples conjuntamente con los estudiantes.

#### **4.2.4.1. Estrategia lúdica: uñtita “Conóceme”**

La estrategia lúdica consiste en que cada estudiante debe decir una oración empleando las categorías aprendidas: nombre, pronombre y objeto en aimara, posteriormente, otro estudiante repite la oración y formula una nueva. Para esto, se conformó 6 grupos equivalentes a 6 filas; el primero de la fila empieza diciendo en voz alta: *Nayax Juan satatwa, ch’umpi pantalaninitwa* ‘yo soy Juan y tengo un pantalón café’, después el siguiente integrante del grupo dice: *Jupax Juan satatwa, ch’umpi pantalananiwa. Nayan sutijax Anjichuwa ch’iyara ñaqutanitwa* ‘él es Juan y tiene un pantalón café. Yo soy Ángel y tengo cabello negro’. De la misma forma, todos fueron participando, utilizando diferentes nombres hasta llegar al último integrante de la fila.

En un principio, los estudiantes cometieron algunos errores en cuanto a los pronombres, la estructura del enunciado y la pronunciación, por lo cual se les debía ayudar. También se pudo ver que a medida que se desarrollaba el juego, muchos de los estudiantes ponían de su parte para pronunciar adecuadamente los sonidos y enunciados en lengua aimara, esto implica que gracias a las estrategias lúdicas, los estudiantes sienten mayor motivación por aprender. A la conclusión del juego, los estudiantes que ganaron estaban contentos, puesto que a manera de incentivar el aprendizaje de la lengua aimara fueron premiados con billetes de alasitas que, como ya se mencionó, eran equivalentes a puntos extra.

#### **4.2.4.2. Evaluación**

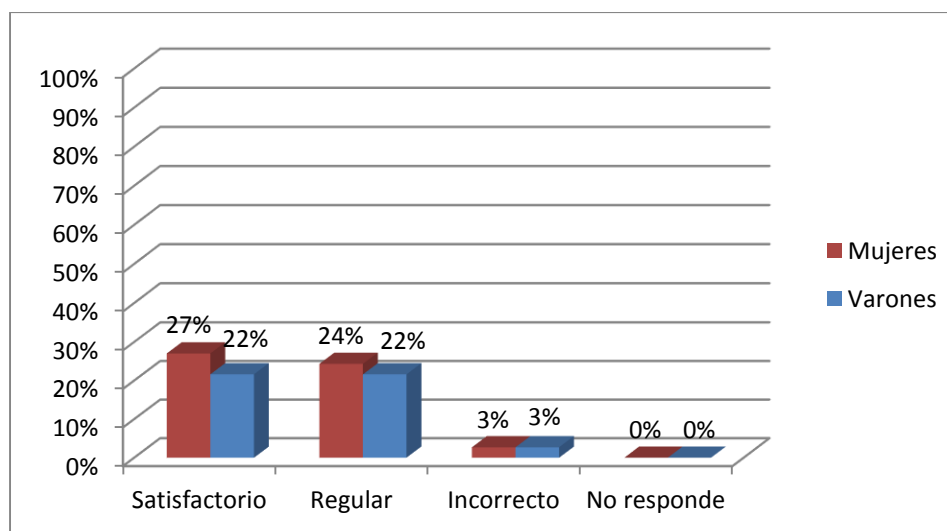
La prueba se dividió en dos parte, la primera consistió en que los estudiantes debían escribir cinco oraciones utilizando los pronombres personales aprendidos, en la segunda parte debían relacionar palabras (Ver Anexo N° 7.4). Al respecto se obtuvo los siguientes datos:

**Cuadro N° 15 Evaluación de nombres y pronombres personales en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	10	27%	8	22%	17	46%
Regular	9	24%	8	22%	17	46%
Incorrecto	1	3%	1	3%	3	8%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 15 Evaluación de nombres y pronombres personales en la lengua aimara**



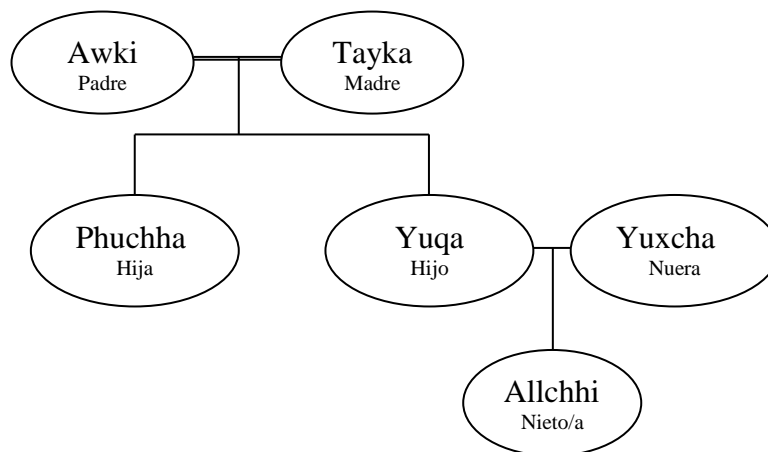
Fuente: Elaboración propia

Del total de los estudiantes, 10 mujeres representadas por el 27% y 8 varones equivalentes al 22% realizaron la evaluación de forma satisfactoria. Con un porcentaje similar 9 mujeres con un 24% y 8 varones con un 22% respondieron regularmente. Una estudiante mujer y un estudiante varón dieron una respuesta incorrecta, esto equivale al 3% en ambos casos. En definitiva, se puede decir que existe una coincidencia entre aquellos que respondieron bien y los que respondieron regular. A pesar de ello, se debe destacar que todos los estudiantes hicieron el esfuerzo de realizar la evaluación correctamente y ninguno de ellos la dejó en blanco (ver anexo N° 7.4.).

#### 4.2.5. SESIÓN 5: Wila masi (la familia)

La sesión N° 5 se inició con un refrán en lengua aimara, *sawi: Mä urux achakux miauuu... artaskatana. Ukat phisix akham jist'atana. Kunats miauuu... sista? Ukat achakux akham sataynawa. Jichhapachax pä aru kimsa aru yatintañawa* Pensamiento: un día el ratón había dicho miauuu... después el gato había preguntado. ¿Por qué dices miauuu...? Después el ratón le había dicho. En este tiempo hay que saber muchas lenguas’.

Por medio del refrán se pretendía dinamizar la clase y desde luego conocer el progreso de los estudiantes en cuanto a la comprensión auditiva de la lengua aimara; dicho progreso resultó favorable, pues la mayoría de los estudiantes comprendió el refrán e incluso otros empezaron a utilizar términos en aimara, tales como: *mayampi* que significa ‘otra vez’. Posterior a ello, se comenzó con el tema denominado: *wila masi* ‘la familia’, para lo cual se presentó a los estudiantes un árbol genealógico similar al que se observa a continuación:



También se utilizó cuadros didácticos de la familia con la finalidad de que los estudiantes puedan comprender mejor el tema. A medida que avanzaba la clase los estudiantes sentían curiosidad por conocer más palabras, por lo cual se les dio un listado con nuevas palabras relacionadas con la familia para reforzar en vocabulario de los estudiantes. Después, se empezó a formular oraciones con las palabras aprendidas, para esto se vio necesario explicar a los estudiantes la estructura gramatical y los sufijos de la lengua aimara.

El idioma aimara, se caracteriza por ser sufijante, esto significa que a una raíz verbal se le adicionan diversos sufijos, como ser sufijos posesivos: *-ja*, *-ma*, *-pa*, *-sa* (mi, tu su, nuestro/a) que generalmente expresan pertenencia o posesión, por ejemplo: *utaja* (mi casa); también se encuentran los sufijos oracionales, algunos de ellos son: *-sa* ‘de información’ y el sufijo *-wa* ‘afirmativo’; el primero es bastante usado con pronombres interrogativos: *kunasa* ¿qué es?; el segundo tienen una doble función: por un lado se usa en respuestas afirmativas, y por el otro cumple la función del verbo ser o estar; a continuación se observa algunos ejemplos con los sufijos señalados:

*Primux nayan awkijawa*      Mi papá es Primo

*Ignaciaw nayan taykajawa*      Mi mamá es Ignacia

#### **4.2.5.1. Estrategia lúdica: Maki qillt’añani “Escritura veloz”**

La estrategia consiste en que los estudiantes deben salir a la pizarra a escribir una palabra del tema aprendido en lengua aimara. En el juego participan tres grupos (cada fila correspondió a un grupo diferente). Se comienza con la fila N° 1 y se da una palabra y el primero que salga voluntariamente de una fila debe ir a la pizarra para escribir de forma correcta la palabra que escuchó; posteriormente salen los demás estudiantes que conforman el grupo. Seguidamente, participan las filas 2 y 3, con las que se sigue el



mismo procedimiento; en total se les dio 18 palabras, 6 para cada fila. Al finalizar gana aquella fila en la que hayan participado todos o una mayoría de sus integrantes, a los cuales se los premia con billetes de alasitas que son sinónimo de puntos extra en la materia.

Los estudiantes que no salieron ni una vez tenían penitencias asignadas por los estudiantes del curso, como por ejemplo: salir al frente del curso y mencionar dos palabras diferentes en lengua aimara. En esta actividad los estudiantes también se divirtieron, pues ellos mismos fueron controlando que sus compañeros cumplieran la penitencia establecida y pronunciaran bien las palabras.

#### 4.2.5.2. Evaluación

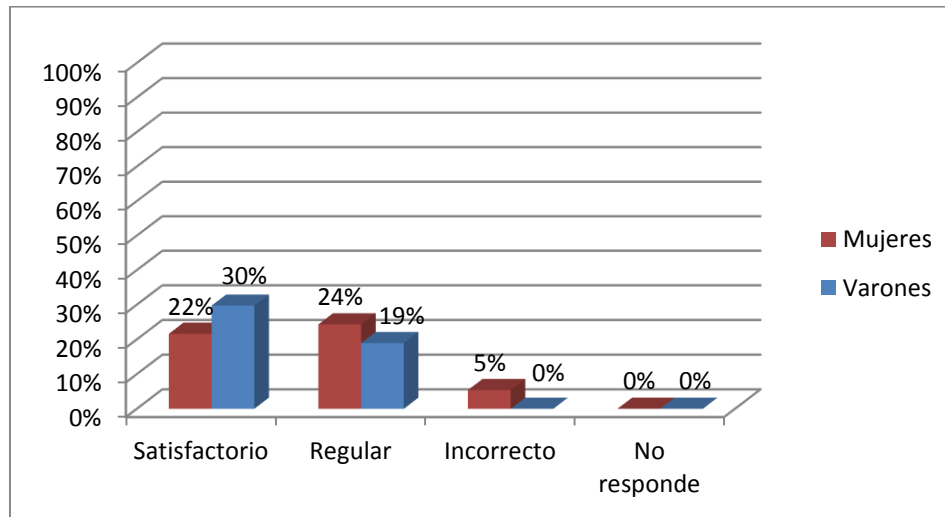
Como la anterior evaluación, ésta también se dividió en dos partes, en la primera, los estudiantes relacionaron los nombres de los familiares con su significado, por ejemplo: *Allchhi* = nieto; en la segunda, debían construir oraciones utilizando la mayor cantidad de nombres de la familia aprendidos en la clase; para mayor detalle de esta evaluación, ver Anexo N° 7.5.

**Cuadro N° 16 Evaluación de los nombres de la familia en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	8	22%	11	30%	19	51%
Regular	9	24%	7	19%	16	43%
Incorrecto	2	5%	0	0%	2	5%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>51%</b>	<b>18</b>	<b>49%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 16 Evaluación de los nombres de la familia en la lengua aimara**



**Fuente:** Elaboración propia

Como se puede apreciar, 8 mujeres con un porcentaje de 22% y 11 varones con un 30% realizaron la evaluación de forma satisfactoria; a su vez 9 mujeres equivalentes al 24% y 7 varones representados por el 19% obtuvieron una calificación regular y por último 2 estudiantes mujeres dieron respuestas incorrectas. Evidentemente, el 51% de los estudiantes mostraron resultados favorables, en menor proporción el 43% alcanzó resultados regulares y por el contrario el 5% respondió incorrectamente. Cabe destacar que a diferencia de los datos del pre test, los resultados obtenidos son significativos, ya que la mayoría de los estudiantes alcanzaron enormes progresos.








#### **4.2.6. SESIÓN 6: Juyranaka (alimentos)**

La presente sesión empezó con un trabalenguas en el idioma aimara, *laxra chinja*, por medio del cual los se pudo practicar y mejorar la pronunciación de algunos sonidos del aimara:

*Mä thantha tatax*  
*Thantha thanthantatayna*

*Un abuelo viejo*  
*Había tragado trapo viejo*

Posterior a ello se expuso el tema denominado: *Juyranaka* ‘alimentos’, para lo cual se presentó un cuadro didáctico en donde se clasificó los principales alimentos según la región en la que se consumen: *suni achunaka*, *qirwa achunaka* y *junt’u achunaka*, para que los estudiantes pudieran conocer los nombres de los alimentos y diferenciar la región en la que son consumidas, tal como se puede observar en el siguiente cuadro:

<b>Suni achunaka</b>	<b>Qirwa achunaka</b>	<b>Junt’u achunaka</b>
Ulluku 	Chhujllu 	Yuka 
Apilla 	Sanawri 	Puquta 
Ch’uqi 	Lichujasa 	Arusa 
<b>Uwija aycha/chawlla</b> 	<b>Aychanaka</b> <b>Wank’u aycha</b> 	<b>Aycha</b> 
<b>Kisu/wallpa aycha</b> 	<b>K’awna</b> 	<b>Wallpa aycha</b> 
<b>Wayk’a</b> 	<b>Kisu</b> 	<b>Chawlla</b> 
<b>Uma</b> 	<b>Umañanaka</b>	<b>K’usa</b> 

A medida que se les explicaba los alimentos, también se les explicó algunos sufijos del idioma aimara, como ser: -ni, -px, -ti, el sufijo -ni expresa posesión y se puede traducir como ‘tener dueño’, por ejemplo: *nayax qullqinitwa* ‘yo tengo dinero’; seguidamente se encuentra el sufijo -px o -p que es marcador de plural; el sufijo -ti o -t, es el marcador del tiempo presente, por ejemplo *nanakax wallpaniptwa* ‘nosotros tenemos gallina’.

#### **4.2.6.1. Estrategia lúdica: Kutin kutin suti arsuña “repetir el nombre”**

Para este juego se dividió a los estudiantes en grupos conformados por cuatro integrantes; a cada grupo se repartió por sorteo un bolillo con nombres de alimentos en lengua aimara. La consigna del juego era que la maestra nombraría al azar los nombres de diferentes alimentos que se encontraban en los bolillos de los estudiantes y al escuchar el nombre ellos debían pararse y repetirlo sin equivocarse. Posteriormente, se fue construyendo oraciones con los sufijos aprendidos y con las palabras que los estudiantes tenían en sus bolillos, por ejemplo: *nanakax ch’uqiniptwa* ‘nosotros tenemos papa’. Al principio, los estudiantes se equivocaron y no entendieron perfectamente lo que se les decía, por ello se vio conveniente aclarar con más ejemplos.

Por medio de la estrategia, los estudiantes no sólo se divirtieron, sino también aprendieron, puesto que a partir de esta sesión muchos empezaron a usar términos en aimara; es decir, cuando no entendían algo decían: *janiw uñjtiyatichiri* ‘no veo profesora’. Al finalizar la estrategia, se premió a los ganadores y aquellos grupos que se equivocaron tuvieron penitencias sugeridas por los propios estudiantes como ser: cantar en aimara, la estatua, el espejo, entre otros.

#### **4.2.6.2. Evaluación**

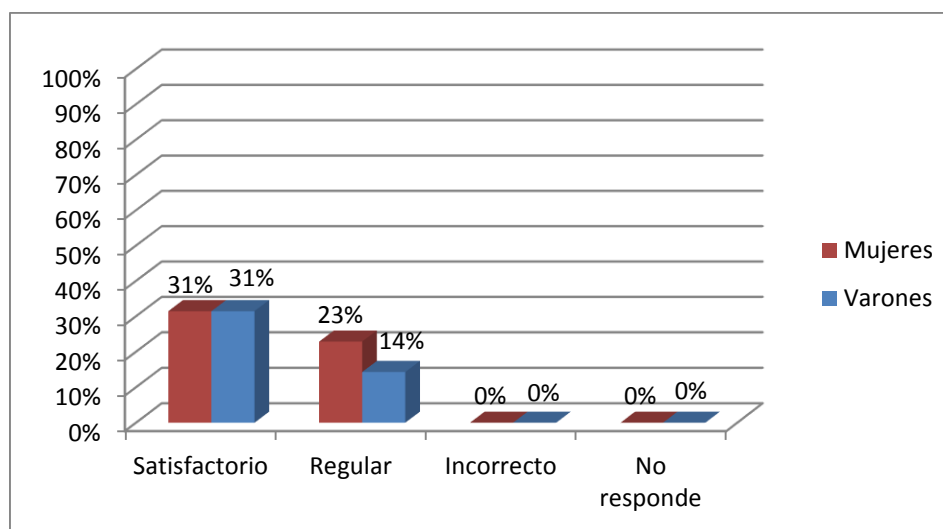
La evaluación se conformó por cuatro preguntas en donde los estudiantes debían poner en práctico todo lo aprendido:

**Cuadro N° 17 Evaluación de los alimentos en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	11	31%	11	31%	22	63%
Regular	8	23%	5	14%	13	37%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>54%</b>	<b>16</b>	<b>46%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 17 Evaluación de alimentos en la lengua aimara**

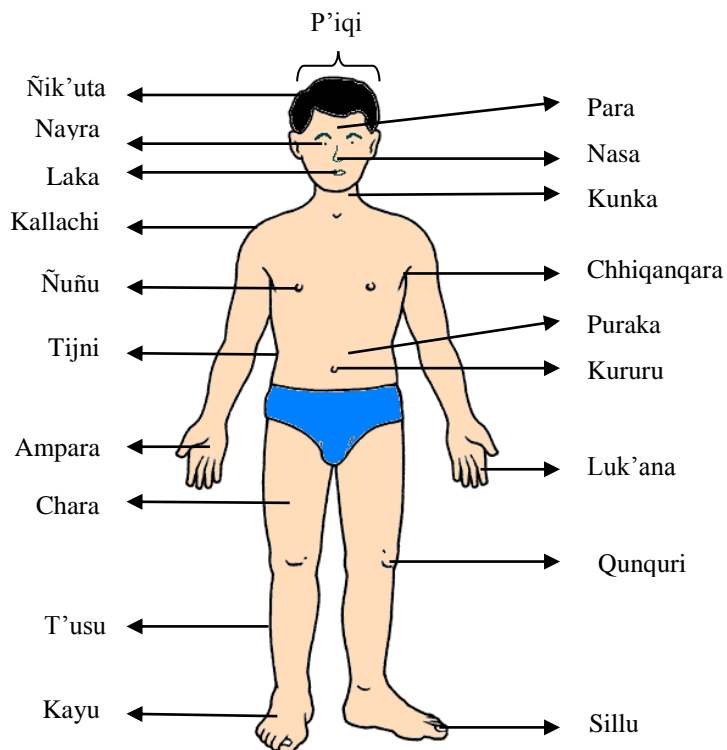


Fuente: Elaboración propia

Por medio de la evaluación se pudo comprobar que 11 mujeres y 11 varones, ambos con un 31% obtuvieron resultados satisfactorios; a su vez 8 mujeres representadas por el 23% y 5 varones equivalentes al 14% alcanzaron resultados regulares. A diferencia de la anterior evaluación, en ésta se puede ver que ningún estudiante respondió incorrectamente. En ese sentido, el 63% de los estudiantes logró alcanzar un resultado óptimo y el 37% restante logró calificaciones regulares. De acuerdo a estos datos se concluye que el aprendizaje de los estudiantes va mejorando gracias a la aplicación de las estrategias lúdicas, pues todos ponen de su parte para adquirir un aprendizaje significativo (ver Anexo N° 7.6.).

#### 4.2.7. SESIÓN 7: Jamchin sutinakapa (las partes del cuerpo humano)

En principio se recapituló el tema anterior de los alimentos y luego para amenizar la clase se presentó otro trabalenguas: *aru chinja: Mä wixru waxrani saxraxa axumallaru waxrantä sasa waxra qhaqharasxatayna* ‘un diablo con asta chuecas queriendo cornear al rayo se ha roto sus astas’, los estudiantes comprendieron y se divirtieron con el trabalenguas. Seguidamente se presentó la sesión denominada *Janchisa sutinakapa* los nombres de nuestro cuerpo’, cuyo propósito era que los estudiantes pudieran describir y reconocer las partes del cuerpo humano en lengua aimara; para esto se elaboró un gráfico del cuerpo humano en el que se fue añadiendo los nombres de cada parte en aimara, tal como se puede observar en el siguiente gráfico:



A medida que se explicaba las partes del cuerpo humano, también se formulaba oraciones con dichas palabras, como por ejemplo: *Nayan ch'iyaraw nayrajaxa,*

*ukhamarus jinchujax jach'awa* 'de mi mis ojos son negros, además mis orejas son grandes'. De esta manera, cada estudiante debía formular oraciones utilizando las diferentes partes del cuerpo y los sufijos ya aprendidos. Cabe mencionar que algunos estudiantes tuvieron algunos problemas al momento de formular las oraciones, pues hubo sesiones en las que algunos no asistieron, por ello se les explicó nuevamente con ejemplo sencillos y básicos.

#### **4.2.7.1. Estrategia lúdica: janchis uñt'asa “conociendo nuestro cuerpo”**

La estrategia consiste en que la docente señala diferentes partes de su cuerpo con mímica y los estudiantes deben imitar con atención y decir el nombre de dicha parte en aimara. En principio se siguió un mismo orden, por ejemplo: *p'iqi, kallachi, puraka, kayu* 'cabeza, hombros, estómago y pie' y los estudiantes se acostumbraron a este orden y repetían los nombres de forma mecánica; luego para que sea más dinámico se cambió el orden por otras partes del cuerpo y los estudiantes se equivocaron y a la vez se divirtieron. Los estudiantes ponían de su parte para aprender y sobre todo no cometer más errores, pues la consigna era que todos aquellos que se equivocaran tendrían penitencias al final de la clase.

#### **4.2.7.2. Evaluación**

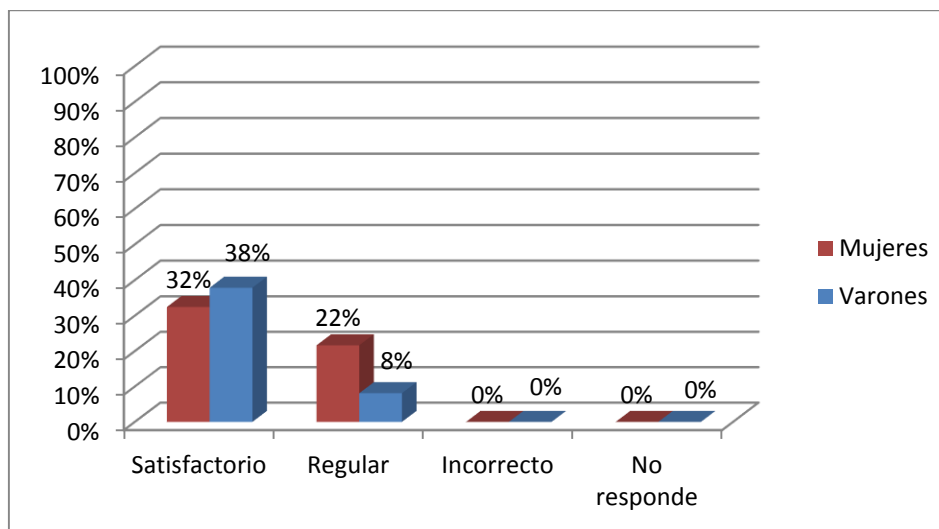
La evaluación se dividió en dos partes; en la primera se aplicó una nueva estrategia que consistía en dibujar el cuerpo humano y colocar las partes del mismo en lengua aimara; la segunda parte radicaba en responder algunas preguntas, tal como se puede observar en el Anexo 7.7.

**Cuadro N° 18 Evaluación de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	12	32%	14	38%	26	70%
Regular	8	22%	3	8%	11	30%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 18 Evaluación de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

Se observa con claridad que 12 mujeres representadas por el 32% y 14 varones equivalentes al 38% alcanzaron un resultado óptimo. En menor frecuencia, 8 mujeres con un 22% y 3 varones con un 8% realizaron la evaluación de forma regular. De forma general, se afirma que el 70% de los estudiantes alcanzó un resultado satisfactorio en su evaluación y el restante 30% obtuvo una calificación regular. Lo más destacable de los resultados es que todos los estudiantes pusieron de su parte para realizar la evaluación; no sólo se esmeraron en Aprender las partes del cuerpo humano, sino también en dibujarlo (ver Anexo N° 7.7.). Asimismo, los resultados son significativos en



comparación con los datos del pre test; ya que anteriormente hubo un gran porcentaje de estudiantes que no conocían las partes del cuerpo humano.

#### 4.2.8. SESIÓN 8: Irnaqawinaka (profesiones)

Al inicio de la clase se recapituló brevemente la sesión anterior; después para amenizar la clase se enseñó una canción en lengua aimara en donde todos los estudiantes participaron con entusiasmo. Seguidamente, se presentó la sesión denominada: *Irnaqawinaka* ‘profesiones’, para lo cual se elaboró fichas didácticas como las que se observa a continuación:

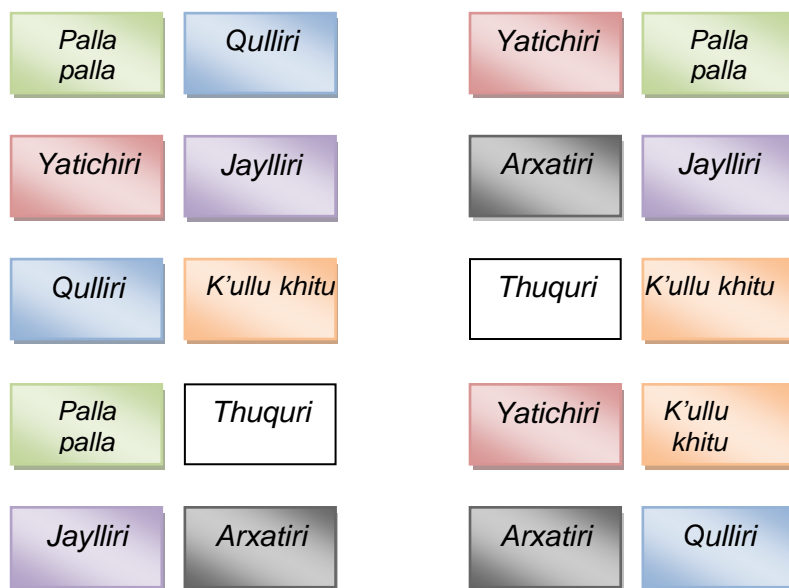
Palla palla		Thuquri	
Qulliri		Jaylliri	
Yatichiri		Awtu qiwiri	
Qullirir yanapiri		K'ullu khitu	
Ch'ukhuri		Arxatiri	

Por medio de las imágenes los estudiantes fueron aprendiendo y enunciando en voz alta cada una de las profesiones en lengua aimara. Asimismo, se les pidió a los estudiantes que eligieran y escribieran en una hoja la profesión que les gustaría estudiar en un futuro.

Después, los estudiantes aprendieron a formar palabras y oraciones con los siguientes sufijos: -iri ‘sufijo nominalizador’ que convierte un verbo en nombre y el sufijo verbal -tha, que cumple la función de marcador de primera persona: *Nayax yatichirin muntha* ‘yo quiero ser profesor’; para mayor detalle ver Anexo N° 7.8.

#### 4.2.8.1. Estrategia lúdica: Kawkiris irnaqawijaxa “cuál es mi profesión”

La estrategia se denomina *Kawkiris irnaqawijaxa* ‘cuál es mi profesión’, para lo cual la profesora va nombrando en voz alta las diferentes profesiones que los estudiantes eligieron anteriormente; luego cuando los estudiantes escuchan en nombre su profesión deben pararse de inmediato y repetir el nombre correctamente en aimara y aquellos que se equivoquen tendrían penitencias. Por medio del gráfico se puede apreciar distintas profesiones en aimara, sin embargo todas ellas se repiten más de una vez; algo similar sucedió con los estudiantes, pues varios de ellos eligieron la misma profesión.



A medida que los estudiantes se divirtieron y practicaron, se fue aumentando pronombres y verbos, por ejemplo: *nayax qullirin muntha* ‘yo quiero ser doctor’. En un principio algunos estudiantes no entendían perfectamente, por ello se repitió el enunciado nuevamente para que no se equivoquen. De esta manera, todos los estudiantes participaron con gran entusiasmo.

Por medio de las estrategias lúdicas, los estudiantes se sienten más motivados para aprender el idioma aimara como segunda lengua. A su vez, van utilizando automáticamente frases cortas en aimara, como ser: *yatichiri juntam* ‘ven profesora’, *janiw amuyti* ‘no entiendo’. En definitiva, se podría decir que la aplicación de los juegos en la enseñanza de una segunda lengua es favorable para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

#### 4.2.8.2. Evaluación

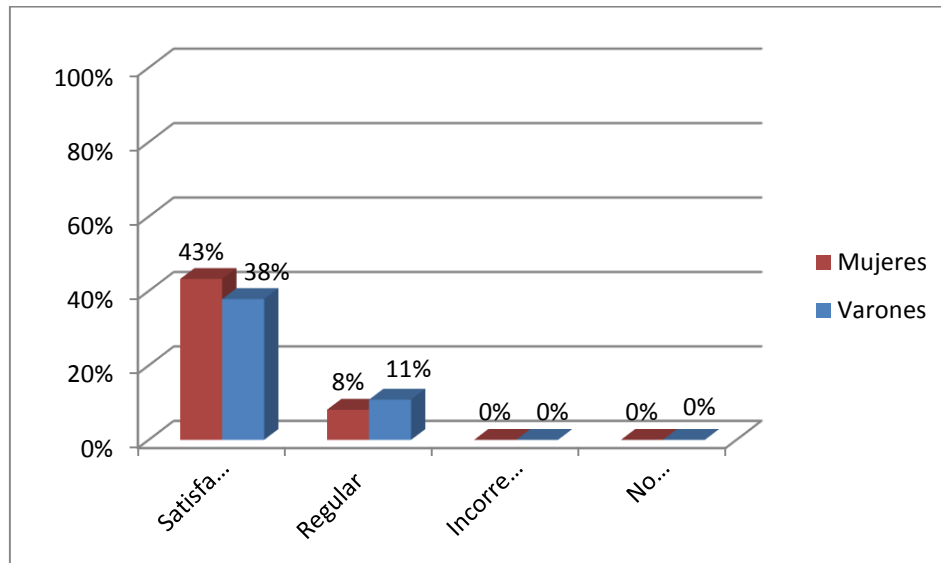
La evaluación constaba de tres partes, en la primera los estudiantes debían relacionar la profesión en aimara con su significado; asimismo, en la segunda debían relacionar un diálogo referido a las profesiones y en la tercera parte debían escribir cinco oraciones.

**Cuadro N° 19 Evaluación de las profesiones en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	16	43%	14	38%	30	81%
Regular	3	8%	4	11%	7	19%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>51%</b>	<b>18</b>	<b>49%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 19 Evaluación de las profesiones en la lengua aimara**



**Fuente:** Elaboración propia

Por medio del gráfico se puede observar que 16 mujeres representadas por el 43% y 14 varones e equivalentes al 38% realizaron la evaluación satisfactoriamente y en menor frecuencia 3 mujeres con un 8% y 4 varones con un 11% hicieron la evaluación de forma regular. En ese sentido, el 81% de los estudiantes alcanzaron un resultado óptimo y el 19%, un resultado regular. Es importante destacar que, en comparación con las anteriores evaluaciones, el nivel de aprendizaje va ascendiendo progresivamente y cada vez son menos los estudiantes que responden de forma regular o incorrecta (ver Anexo N° 7.8.).

#### **4.2.9. SESIÓN 9: Qullir quqanaka (plantas medicinales)**

La sesión número 9 se inicia con un chiste en aimara: *kuns pilix mä kayumpi luri* ‘qué hace un pato con una pata’, *jaqusi* ‘se cae’; con ello se comprobó que los estudiantes entienden el idioma, pues muchos se rieron. Seguidamente se les pregunta a los estudiantes: *qawqanis qullir quqanak uñ’apta* ‘cuántos conocen las plantas medicinales’ y ellos mostraron las plantas que trajeron, pues se les pidió con anterioridad que trajeran

plantas medicinales. Posteriormente, se pegó las plantas en el pizarrón y se empezó a describir cada una de ellas, como también su uso e importancia.

Mansanilla



Yirwaluwisa



Siruna



Inal mama



Turunjila



Santa Mariya



Seguidamente, se comenzó a formular oraciones con las plantas medicinales, por ejemplo: *mansanilla kunatakis wali* ‘para qué es bueno la manzanilla’, *puraka usutaqiwi wali* ‘es bueno para el dolor de estómago’; *Sirunax kunatakis wali* ‘para qué es bueno el cedrón’, *sirunax llakiwsutaqiwi wali* ‘el cedrón es relajante’. También se preparó algunos textos escritos relacionados con cada una de las plantas medicinales. En ese sentido, cada estudiante va leyendo la información de una planta medicinal, algunos tuvieron problemas con los sonidos aspirados y glotalizados, pero en su mayoría lo hicieron bien. Después de que todos los estudiantes participaron, se elaboró un nuevo texto conjuntamente con la docente:

*Taqi jaqitakis k'umar jakañax wali askiwa.* Para toda persona es bueno vivir sano. Por eso los  
*Ukhamarus aymaranakax makiw maynix* aimaras curan inmediatamente cuando uno se  
*usunti ukax qult'asipxi. Quranakas* enferma. Cada yerba es conocida para cada  
*uñt'atarakiw sapa usutaki. Wali askiwa* enfermedad y es bueno valorar.  
*ukanaka yaqañaxa*

Cada uno de los estudiantes analizó el texto y al mismo tiempo comprendió la importancia de las plantas medicinales en la cultura aimara. Otro aspecto importante de destacar es que los estudiantes van incorporando nuevas expresiones en su vocabulario, como ser: *jiltum yatichiri* ‘hazte a un lado profesora’; *janiw uñjti* ‘no veo’ o también cuando alguien golpea la puerta dicen: *liqisiniwa* ‘está golpeando’.

#### **4.2.9.1. Estrategia lúdica: anatas ullañani “jugar a leer”**

La estrategia consistió en que cada uno de los estudiantes debía salir al frente del curso y leer en voz alta y de forma correcta un pequeño párrafo proporcionado por la docente. Cada uno de los estudiantes leía un texto diferente relacionado con las plantas medicinales:



A medida que los estudiantes leían, también se les explicaba las propiedades curativas de las plantas medicinales, por lo cual todos los estudiantes pusieron de su parte para comprender los textos, pues se pudo comprobar que los estudiantes sienten más motivación cuando se abarcan temáticas que son de su interés. Por medio de la estrategia lúdica, se pudo perfeccionar la pronunciación y comprensión de textos escritos en lengua aimara.

#### **4.2.9.2. Evaluación**

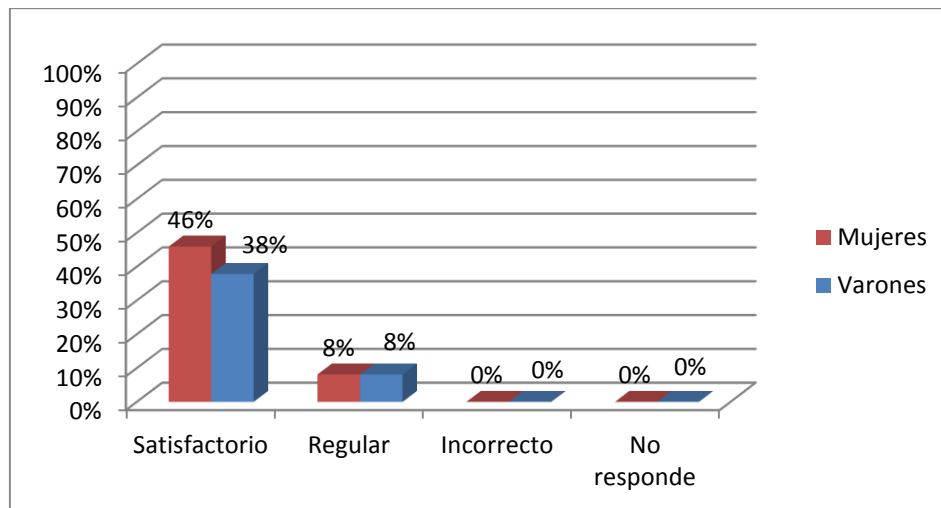
La evaluación estuvo conformada por dos partes, en la primera se encuentran preguntas abiertas relacionadas con la temática principal y en la segunda se encuentra una serie de oraciones que los estudiantes deben identificar como falsa o verdadera (Ver Anexo 7.9).

**Cuadro N° 20 Evaluación de las plantas medicinales en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	17	46%	14	38%	31	84%
Regular	3	8%	3	8%	6	16%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 20 Evaluación de las plantas medicinales en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

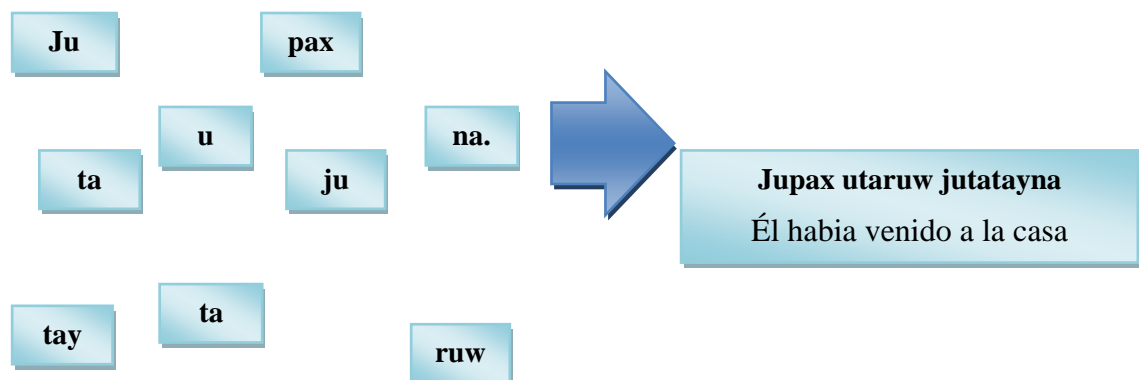
Los datos muestran que 17 mujeres representadas por el 46% y 14 varones con un 38% respondieron las preguntas satisfactoriamente y en menor proporción 3 estudiantes mujeres y 3 estudiantes varones, ambos con un 8% realizaron la evaluación de forma regular. De manera general, se puede afirmar que el 84% de los estudiantes adquirió un aprendizaje significativo y un 16% aún necesita ayuda en ciertos aspectos. Lo más destacable es que ningún estudiante respondió incorrectamente, todos se esmeraron en responder las preguntas de forma correcta, tal como se observa en el Anexo N° 7.9.

#### 4.2.10. SESIÓN 10: Aymara aru tamanakatjata yaparu yatjatañani (la estructura de la oración en la lengua aimara SOV)

La sesión número 10 se inició con una recapitulación del lo avanzado en la clase anterior, seguidamente se presentó el tema denominado: *Aymara aru tamanakatjata yaparu yatjatañani* ‘la estructura de la oración en la lengua aimara SOV’ para ello se explicó a los estudiantes la estructura morfosintáctica del idioma aimara con un contraste con el idioma castellano, pues el orden sintáctico es diferente:

<b>Aimara</b>	<b>S</b> (Sujeto)	+	<b>O</b> (Objeto)	+	<b>V</b> (Verbo)	Ej. Nayax t’ant’a alä
<b>Castellano</b>	<b>S</b> (Sujeto)	+	<b>V</b> (Verbo)	+	<b>O</b> (Objeto)	Ej. Yo compro pan

La explicación fue por medio de oraciones cortas y sencillas, como ser: *mamajax ch’uqi aliruw sari* ‘mi mamá fue a comprar papa’; en ellas se pudo identificar el sujeto, objeto y verbo de la oración. Después de la explicación, los estudiantes siguieron practicaron con otras oraciones. Cabe destacar que en anteriores sesiones se les explicó implícitamente la estructura básica de la oración, por ello los estudiantes aprendieron con facilidad. Posteriormente, para dinamizar la clase se utilizó una estrategia didáctica que consistía en armar oraciones con fichas elaboradas por la docente; de esta manera, se repartió a los estudiantes unos sobres en donde se encontraba varias tarjetas con sufijos, tal como se observa a continuación





La razón por la que se realizó dicha estrategia fue porque algunos estudiantes tenían cierta confusión en el orden de los sufijos; se vio casos como: *aski armaqipa* en lugar de *aski arumakipana*; *usuta peq'iwa* en lugar de *p'iqiw usutu*. Con esta actividad los estudiantes se divirtieron y aprendieron simultáneamente, algunos terminaron rápidamente y fueron premiados con billetes de alasitas; otros tuvieron complicaciones con algunos sufijos, por ello se vio conveniente aclarar sus dudas.

#### 4.2.10.1. Estrategia lúdica: Taqini jaylliñani “Todos cantemos”

El juego denominado: *Taqini jayllinani* ‘todos cantemos’ consiste que los estudiantes deben completar los espacios vacíos de una canción escrita en lengua aimara. Para ello, se conformaron tres equipos de 12 personas cada uno; de la misma forma, se elaboró tres papelógrafos similares que contenían la canción incompleta; posteriormente, cada uno fue pegado en el pizarrón para que los grupos completen los espacios en blanco:

*Ukjamapiy munataxa*  
Así es cuando uno quiere

Qilqiri: Zulma Yugar

*Jupax qylilajapuniwa*  
El es mi corazón  
*Jupax chumajankapuniwa*  
El está en mi corazón  
*Janipiniw jutkankti*  
Nunca más regresará  
*ukhamapiy munataxa*  
Así es cuando uno quiere



*Llakitapuniw ujanta*  
Me encuentro triste  
*Jachañakiw munasitu*  
Siempre quiero llorar  
*Jichhax sarawayxiwa*  
Ahora se ha ido  
*Tatita jak'aruwsarxi*  
Se fue a lado de Dios  
*Janipuniw jutkankti*  
Nunca más regresará  
*Ukhamapiy munataxa*  
Así es cuando uno quiere

Los tres equipos participaron simultáneamente para completar la canción, esto significa que cada integrante del grupo debía salir al frente y completar uno de los espacios vacíos de la canción. En el juego se pudo observar el entusiasmo e interés de los estudiantes, pues cada uno se desesperaba por salir y escribir, también se vio el trabajo en equipo. Una vez que los tres grupos completaron la canción, todos cantaron y analizaron paso a paso la letra de la canción. Con esta última actividad no sólo se incentivó a los estudiantes respecto a la importancia de la lengua aimara, sino también se comprobó que los estudiantes sienten mayor motivación cuando se implementa actividades didácticas que son de su interés.

#### 4.2.10.2. Evaluación

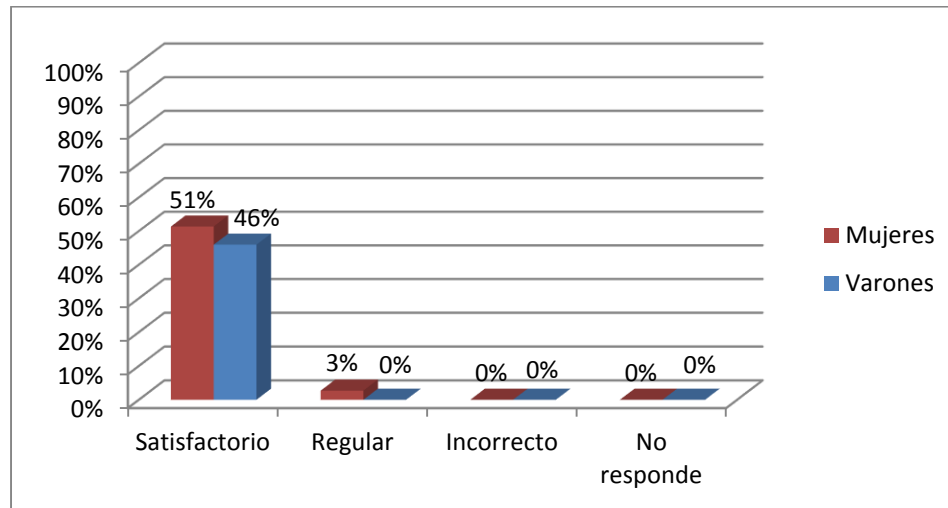
La evaluación constó de dos partes, en la primera los estudiantes debían completar la letra de la canción con las palabras que faltaban y en la segunda, debían escribir cinco oraciones relacionadas con la temática avanzada. Al respecto, se obtuvo los siguientes resultados:

**Cuadro N° 21 Evaluación de textos escritos en la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	19	51%	17	46%	36	97%
Regular	1	3%	0	0%	1	3%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 21 Evaluación de textos escritos en la lengua aimara**



**Fuente:** Elaboración propia

Como se puede observar en la última evaluación, el 97% de los estudiantes alcanzó un resultado óptimo, esto significa que 19 mujeres con un 51% y 17 varones con un 46% realizaron la evaluación de forma satisfactoria. Por el contrario, sólo un estudiante respondió de forma regular, dicha cifra está representada por el 3%. Por medio de estos datos se confirma nuevamente que las estrategias lúdicas son de gran ayuda para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2.

A manera de conclusión se puede decir que el rendimiento de los estudiantes de 1ro. de secundaria de la U. E. “Villa Alemania” fue optimizado gracias a la aplicación de las estrategias lúdicas, un claro ejemplo de ello son las canciones en lengua aimara, las cuales gustaron mucho a los estudiantes y lograron resultados significativos (ver anexo N° 7.10.). De la misma forma, sesión tras sesión se pudo comprobar que progreso de los estudiantes se fue incrementando progresivamente. Asimismo, la motivación y el interés que pusieron cada uno de los estudiantes fueron esenciales para el aprendizaje del aimara. En definitiva, se puede afirmar que las estrategias lúdicas son herramientas didácticas que con una adecuada aplicación pueden llegar a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua.

### 4.3. Resultados de la evaluación (Post test)

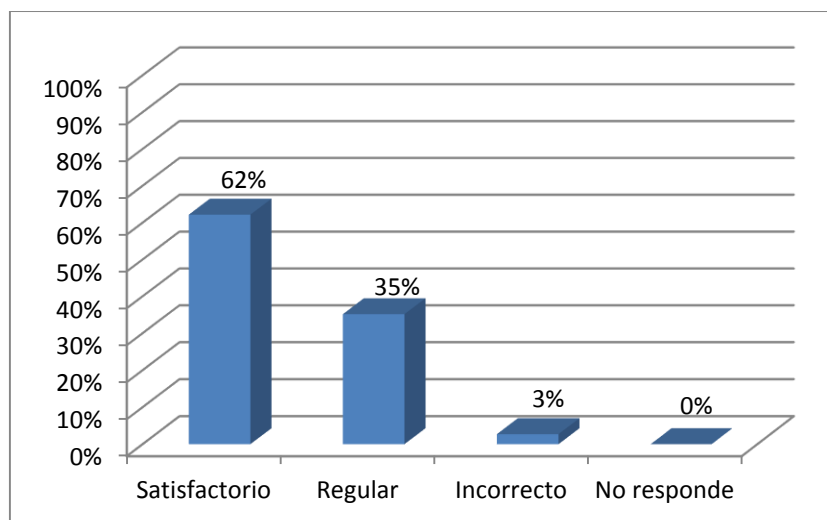
Una vez concluida la aplicación de las estrategias lúdicas es necesario mostrar los resultados de la evaluación final. Al respecto se debe mencionar que la prueba que se aplicó a los estudiantes fue la misma del Pre test, con la finalidad de poder constatar de forma transparente el progreso de los estudiantes. A continuación se presenten los datos obtenidos, en donde cada cuadro y gráfico corresponde a cada una de las preguntas de la evaluación:

**Cuadro N° 22 Conocimiento de saludos en la lengua aimara**

Aymarat aruntasiñ arunaka qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	9	24%	14	38%	23	62%
Regular	10	27%	3	8%	13	35%
Incorrecto	1	3%	0	0%	1	3%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>54%</b>	<b>17</b>	<b>46%</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 22 Conocimiento de saludos en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

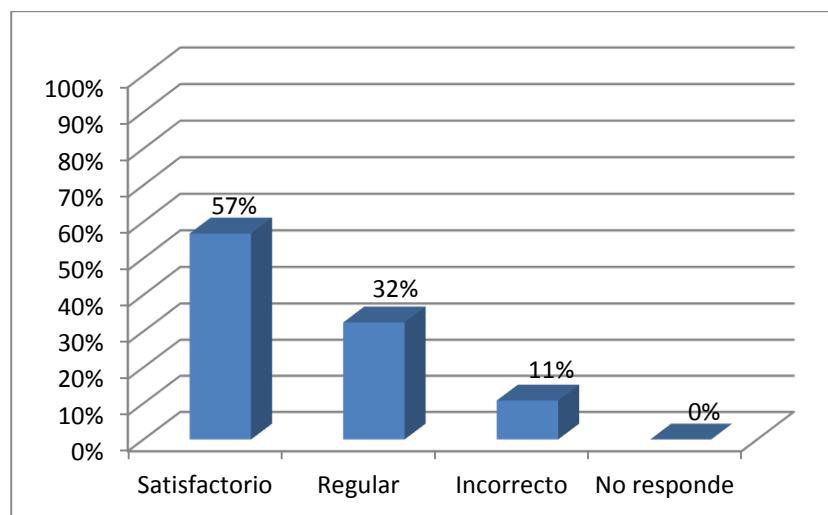
Los datos reflejan que 23 estudiantes representados por el 62% realizaron la evaluación de forma satisfactoria; seguidamente, 13 estudiantes equivalentes al 35% lo hicieron de forma regular; en menor proporción sólo un estudiante con un porcentaje de 3% respondió la pregunta de forma incorrecta. Como se puede apreciar, todos los estudiantes contestaron la pregunta y en su mayoría lo hicieron de forma satisfactoria; este es un claro indicador de que el conocimiento de los estudiantes respecto a la lengua aimara fue solventado gracias a la aplicación de las estrategias lúdicas.

**Cuadro N° 23 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara**

Aymarat jakhunaka, suti majtayinaka aru qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	11	30%	10	27%	21	57%
Regular	7	19%	5	14%	12	32%
Incorrecto	2	5%	2	5%	4	11%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 23 Conocimiento de números y adjetivos en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

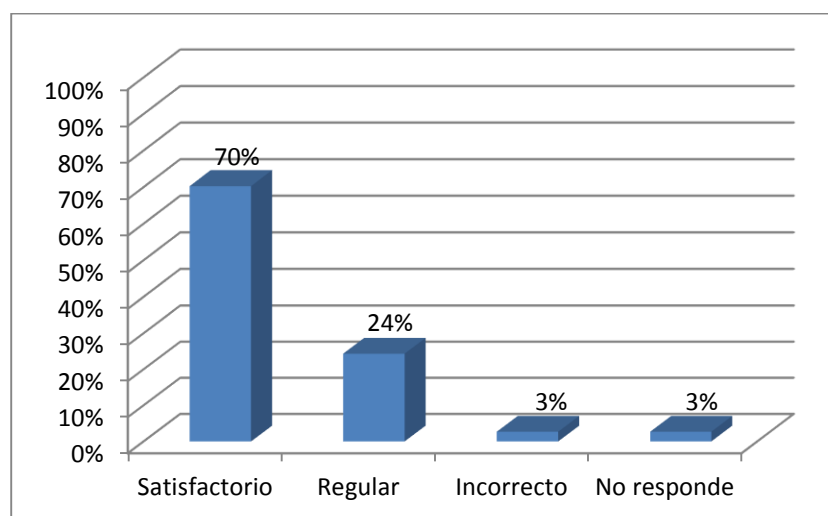
En cuanto a los números y adjetivos del idioma aimara, se puede mencionar que 21 estudiantes con un porcentaje de 57% lograron incrementar su conocimiento, ya que respondieron la pregunta de forma satisfactoria; asimismo, 12 estudiantes representados por el 32% obtuvieron una calificación regular en sus respuestas; en menor frecuencia, se identificó algunas respuestas incorrectas, las cuales corresponden a 4 estudiantes con un porcentaje de 11%. Evidentemente, el número de respuestas correctas se incrementó significativamente y las respuestas incorrectas se redujeron en gran medida.

**Cuadro N° 24 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara**

Yatiqañ yanakan sutinakapa phisqa aru, qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	13	35%	13	35%	26	70%
Regular	6	16%	3	8%	9	24%
Incorrecto	1	3%	0	0%	1	3%
No responde	0	0%	1	3%	1	3%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 24 Conocimiento de material escolar en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

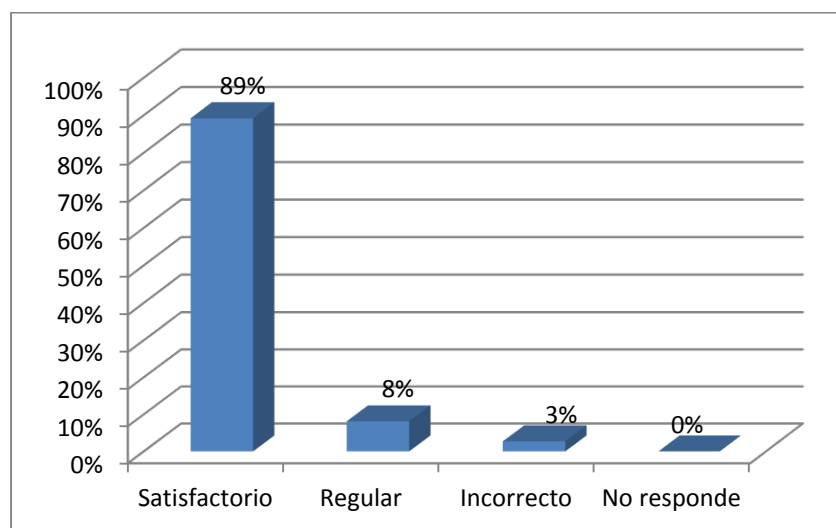
En cuanto a la tercera pregunta del cuestionario, se puede señalar que 26 estudiantes con un 70% incrementaron su conocimiento respecto al material escolar en el idioma aimara; también se registró a 9 estudiantes equivalentes al 24% que respondieron la pregunta de forma regular; en menor frecuencia se identificó a un estudiante que dio una respuesta equivocada y a uno que no constó nada, en ambos casos, su porcentaje es de 3%. A diferencia del Pre test, los resultados mejoraron bastante por medio de la aplicación de estrategias lúdicas, lo cual indica que los juegos son una gran herramienta para el aprendizaje de una segunda lengua.

**Cuadro N° 25 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara**

Suti lanti arunaka ukhamaraki sutinaka qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	17	46%	16	43%	33	89%
Regular	3	8%	0	0%	3	8%
Incorrecto	0	0%	1	3%	1	3%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 25 Conocimiento de pronombres personales y sustantivos en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

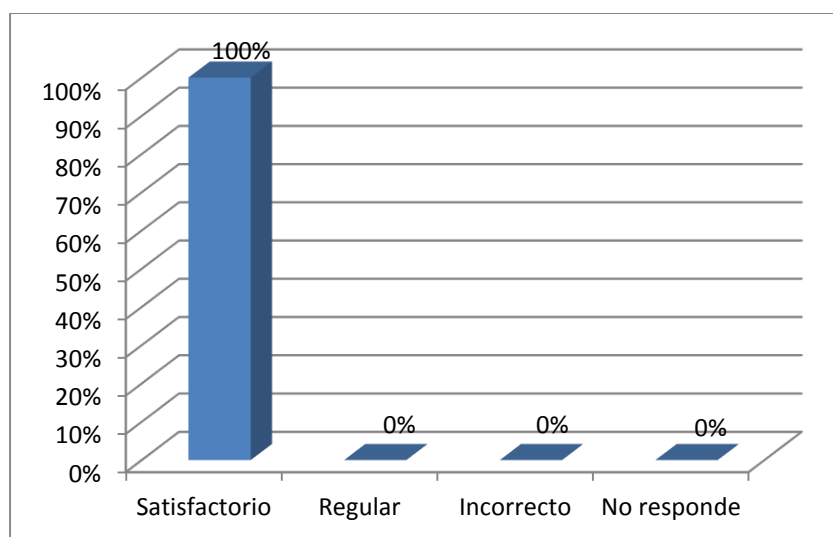
Otra de las preguntas del cuestionario, estuvo relacionada con los pronombres personales y sustantivos, al respecto se puede mencionar que 33 estudiantes representados por el 89% respondieron perfectamente la pregunta; posterior a ello, 3 estudiantes mujeres con un 8% dieron una respuesta regular y sólo un estudiante varón con un 3% contestó de forma errónea. Es importante destacar que en los resultados del Pre test, se obtuvo porcentajes similares, con la diferencia de que la mayor frecuencia correspondía a aquellos que no respondieron nada y contrariamente el menor porcentaje hacía referencia a los que respondieron de forma correcta.

**Cuadro N° 26 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara**

Aymara, kastilla chiqa uka arunakampi irpthapim						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	20	54%	17	46%	37	100%
Regular	0	0%	0	0%	0	0%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 26 Conocimiento de los integrantes de la familia en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia



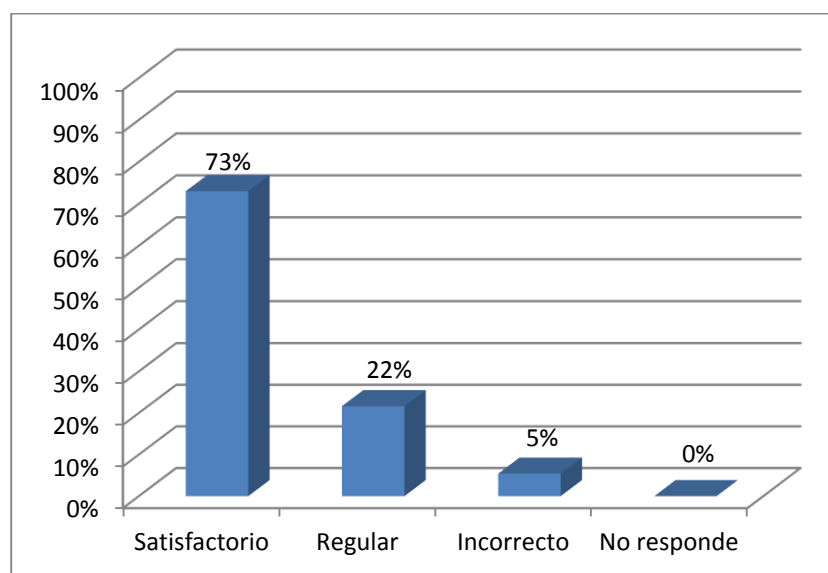
A diferencia de los anteriores resultados, en el presente gráfico se observa con claridad que los 37 estudiantes representados por el 100% respondieron de forma satisfactoria la pregunta relacionada con los integrantes de la familia en la lengua aimara. Sin bien la temática es relativamente sencilla, se debe destacar que en el Pre test muchos estudiantes dieron respuestas regulares e incorrectas. No obstante, las estrategias lúdicas demostraron ser determinantes para solventar el conocimiento de los estudiantes.

**Cuadro N° 27 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara**

Juyranakan sutinakapa phisqa aru qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	16	43%	11	30%	27	73%
Regular	2	5%	6	16%	8	22%
Incorrecto	2	5%	0	0%	2	5%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 27 Conocimiento de nombres de alimentos en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

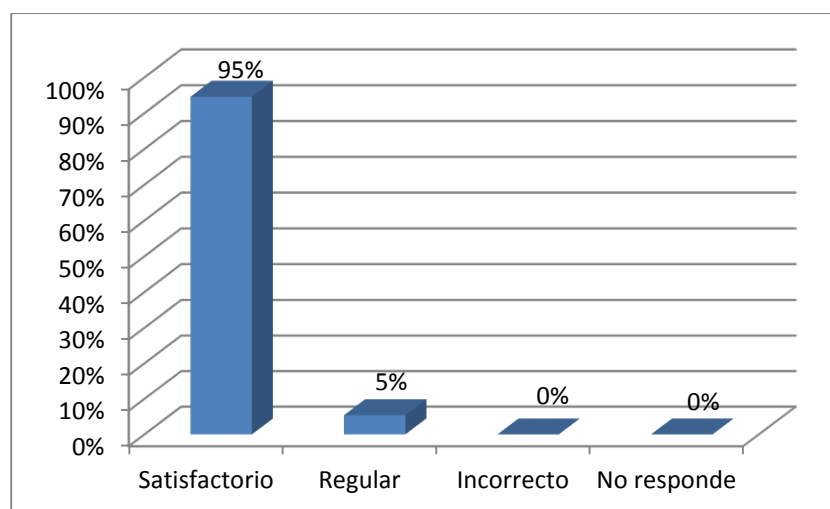
Respecto a la pregunta relacionada con los nombres de alimentos se alcanzó los siguientes resultados: 27 estudiantes representados por el 73% adquirieron un pleno conocimiento de los nombres de alimentos en la lengua aimara, por lo cual respondieron de forma satisfactoria a la pregunta; también se registró a 8 estudiantes con un 22% que respondieron la pregunta de forma regular; en menor proporción se encuentra aquellos que obtuvieron una calificación incorrecta, cuya cifra asciende a 2 casos con un porcentaje de 5%. De manera general se afirma que el rendimiento de los estudiantes se incrementó significativamente pues la mayoría de ellos dio respuestas certeras.

**Cuadro N° 28 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara**

Janchisan sutinakapa qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	18	49%	17	46%	35	95%
Regular	2	5%	0	0%	2	5%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 28 Conocimiento de las partes del cuerpo humano en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

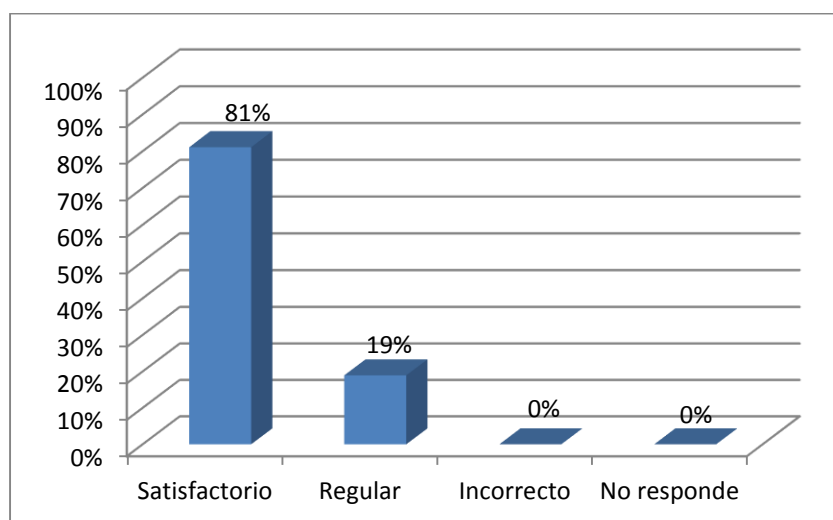
El presente gráfico muestra que de los 37 estudiantes, 35 de ellos con un porcentaje de 95% respondieron de forma satisfactoria; y en menor proporción solamente 2 estudiantes mujeres con un 5% dieron una respuesta regular y evidentemente ninguno contestó de forma incorrecta o dejó la respuesta en blanco. Los datos reflejan que las partes del cuerpo en lengua aimara fueron asimiladas por los estudiantes; un factor importante para dicha asimilación fue la adecuada aplicación de las estrategias lúdicas y desde luego el empeño que pusieron todos los estudiantes.

**Cuadro N° 29 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara**

Irnaqawin sutinakapa phisqa aru qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	15	41%	15	41%	30	81%
Regular	5	14%	2	5%	7	19%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 29 Conocimiento de las profesiones en la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

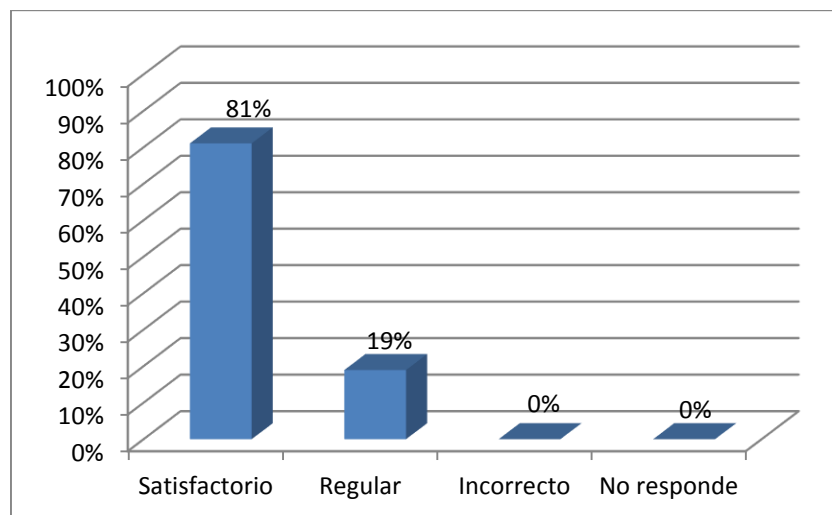
En cuanto al conocimiento de las profesiones en aimara se debe destacar que 30 estudiantes con un porcentaje de 81% respondieron satisfactoriamente, lo cual indica que adquirieron un aprendizaje significativo; en menor proporción se registró a 7 estudiantes que con un porcentaje de 19% los cuales dieron una respuesta regular. También se debe mencionar que todos los estudiantes completaron la evaluación y ninguno dio respuestas incorrectas. Es evidente que el rendimiento de los estudiantes mejoró bastante gracias a las estrategias lúdicas, puesto que en el Pre test ningún estudiante dio una respuesta satisfactoria, por el contrario la mayoría dejó la respuesta en blanco.

**Cuadro N° 30 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en aimara**

Qullir quananakan sutinakap qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	17	46%	13	35%	30	81%
Regular	3	8%	4	11%	7	19%
Incorrecto	0	0%	0	0%	0	0%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 30 Conocimiento de los nombres de plantas medicinales en aimara**



Fuente: Elaboración propia

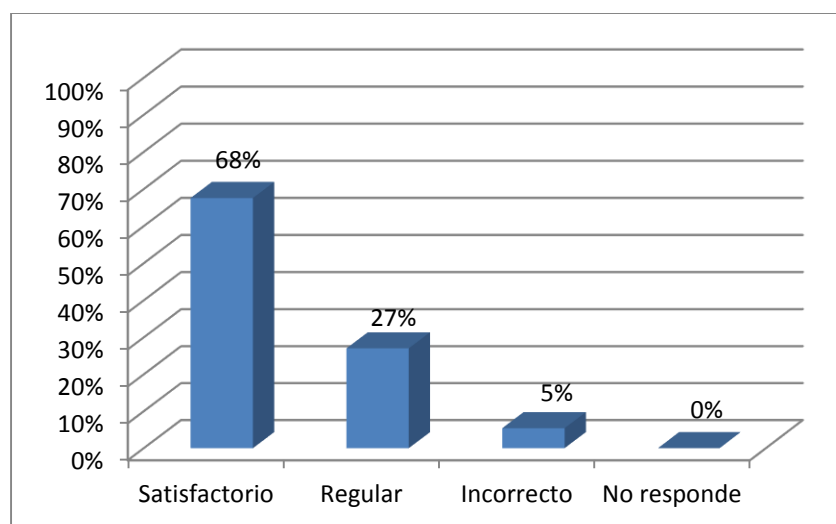
En lo que se refiere a las plantas medicinales, se debe señalar que se obtuvo los mismos resultados del anterior gráfico; sin embargo es importante describirlos nuevamente. Del total de estudiantes 30 de ellos con un porcentaje de 81% respondieron correctamente la pregunta relacionada con las plantas medicinales en aimara; los restantes 7 estudiantes equivalentes al 19% dieron respuestas regulares. Como se puede apreciar en el gráfico, el nivel de aprendizaje de los estudiantes se incrementó bastante, pues un gran porcentaje de ellos obtuvo una calificación satisfactoria en sus repuestas.

**Cuadro N° 31 Construcción de oraciones en lengua aimara**

Pä amuyutamanaka aymarata qilltam						
Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	15	41%	10	27%	25	68%
Regular	5	14%	5	14%	10	27%
Incorrecto	0	0%	2	5%	2	5%
No responde	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	54%	17	46%	37	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 31 Construcción de oraciones en lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

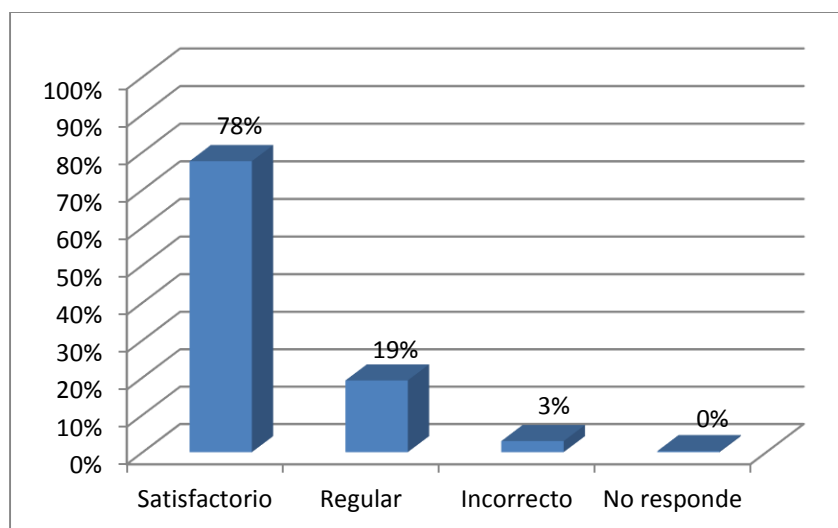
En el presente gráfico se observa los resultados de la última pregunta de la evaluación que consistió en formular un par de oraciones en la lengua aimara; en cuanto a ello se puede decir que 25 estudiantes representados por el 68% realizaron perfectamente las oraciones, por lo cual obtuvieron una calificación satisfactoria. Por su parte 10 estudiantes equivalentes al 27% alcanzaron una respuesta regular y 2 estudiantes varones con un 5% realizaron las oraciones de forma errónea. Si bien la pregunta tuvo un cierto grado de complejidad, se debe destacar que la mayoría de los estudiantes logró responderla adecuadamente, y esto fue posible gracias a la aplicación de los juegos.

**Cuadro N° 32 Resultados globales del Post test sobre el conocimiento de la lengua aimara**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	151	41%	136	37%	287	78%
Regular	43	12%	28	8%	71	19%
Incorrecto	6	2%	5	1%	11	3%
No responde	0	0%	1	0%	1	0%
<b>Total</b>	200	54%	170	46%	370	100%

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 32 Resultados globales del Post test sobre el conocimiento de la lengua aimara**



Fuente: Elaboración propia

Después de haber presentado los resultados cuantitativos de cada una de las preguntas de la evaluación, ahora es momento de mostrar los resultados globales. Considerando las diez preguntas de la evaluación y los 37 estudiantes, se obtuvo un total de 287 respuestas satisfactorias con un porcentaje de 78%; asimismo, se identificó 71 respuestas regulares, cuyo porcentaje asciende a un 19%; también se obtuvo 11 respuestas incorrectas representadas por el 3% y finalmente sólo una respuesta en blanco. Es evidente que las estrategias lúdicas fueron determinantes para solventar el aprendizaje de la lengua aimara en los estudiantes de la Unidad Educativa “Villa Alemania” Fe y Alegría, ya que en la evaluación final, todos los estudiantes respondieron adecuadamente, siguiendo a cabalidad cada una de las instrucciones formuladas (ver Anexo N° 8.1.).

#### 4.4. Resultados comparativos entre el Pre y Post test

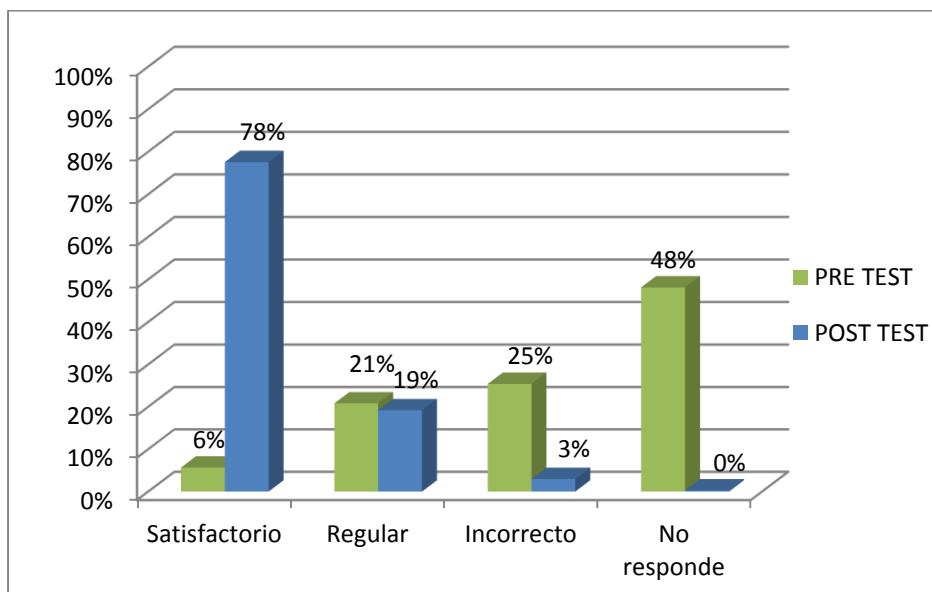
Luego de haber presentado los resultados del Pre y Post-test se considera necesario realizar una comparación cuantitativa entre ambos, esto con el objetivo de mostrar, describir y hacer un contraste detallado del estado en el que se encontraban los estudiantes respecto al dominio de la lengua aimara antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas. A continuación se presenta los resultados generales de ambas evaluaciones:

**Cuadro N° 33 Resultados comparativos entre el Pre y Post test**

Respuestas	PRE TEST		POST TEST		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Satisfactorio	21	6%	287	78%	308	42%
Regular	77	21%	71	19%	148	20%
Incorrecto	94	25%	11	3%	105	14%
No responde	178	48%	1	0%	179	24%
<b>Total</b>	<b>370</b>	<b>100%</b>	<b>370</b>	<b>100%</b>	<b>740</b>	<b>200%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 33 Resultados comparativos entre el Pre y Post test**



**Fuente:** Elaboración propia

En el caso de las respuestas satisfactorias, se obtuvo 21 casos con un 6% en el Pre test y 287 casos equivalentes al 78% en el Post test; las respuestas regulares alcanzaron 77 casos con el 21% en el Pre test y 71 casos con el 19% en el Pos test; en lo que se refiere a las respuestas incorrectas, se identificó 94 en el Pre test y 11 en el Post test, ambas con un porcentaje de 25% y 3%; por último, en el Pre test se registraron 178 respuestas en blanco un porcentaje de 48%, sin embargo, en el Post test la cifra se redujo a un solo caso con un porcentaje de 0%.

Los datos reflejan las diferencias cuantitativas existentes entre el diagnóstico y la evaluación (Pre test y Post test), a excepción de las respuestas regulares, en donde los porcentajes resultaron un tanto similares, pues sólo existe una variación de 2%. Independientemente de ello, se observa que el rendimiento de los estudiantes fue ascendiendo progresivamente y desde luego las falencias fueron reduciéndose sesión tras sesión.



Por todo lo señalado hasta este momento, se puede afirmar que las estrategias lúdicas son herramientas valiosas que coadyuvan a la enseñanza – aprendizaje de una segunda lengua y dependiendo de su correcta aplicación es posible mejorar e incrementar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que ellos se sienten más motivados cuando se desarrolla y realiza actividades de su interés. Otro aspecto de destacar es que los juegos fomentan el trabajo en equipo, el cual es indispensable en todo proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que a lo largo del proceso surgen ciertos vacíos en los estudiantes que por temor o vergüenza deciden no consultar al docente; no obstante, cuando los estudiantes hacen trabajo en equipo aprenden unos de otros y poco a poco se van solventando sus dudas.

#### 4.5. Autoevaluación de los estudiantes

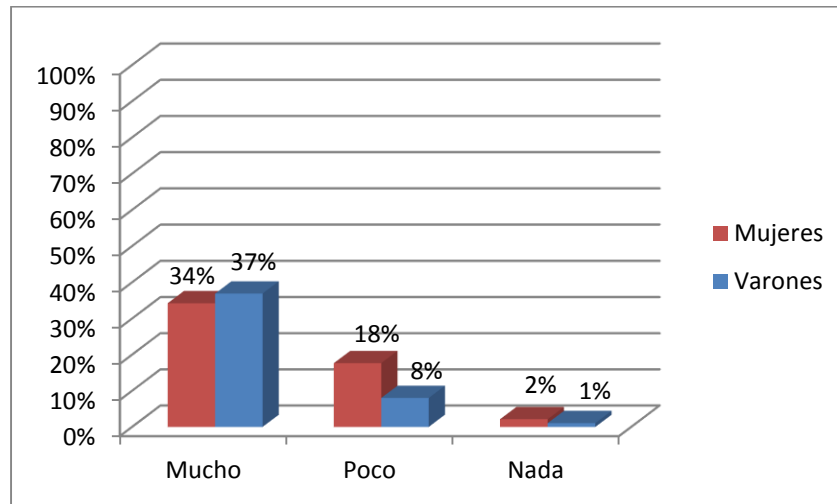
Una vez concluida las sesiones y la evaluación o Post test, se vio conveniente aplicar una autoevaluación conformada por preguntas abiertas y cerradas (ver Anexo N° 9), esto con la finalidad de conocer la percepción de los estudiantes respecto a la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 a través de los juegos. En la autoevaluación se hizo una serie de preguntas relacionadas con el aprendizaje de la lengua aimara y el agrado de los estudiantes respecto a la incorporación de estrategias didácticas. En ese sentido, los datos que se presentan a continuación corresponden a la sumatoria de las cinco primeras preguntas del cuestionario, las cuales se encuentran resumidas en tres indicadores (mucho, poco, nada). De acuerdo a ello, se debe recalcar que los datos no coinciden con el número de estudiantes, sino con el número de respuestas:

**Cuadro N° 34 Comprensión de la lengua aimara a través de los juegos**

Respuestas	Mujeres		Varones		Total	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mucho	64	34%	69	37%	133	71%
Poco	33	18%	15	8%	48	26%
Nada	4	2%	2	1%	6	3%
<b>Total</b>	<b>101</b>	<b>54%</b>	<b>86</b>	<b>46%</b>	<b>187</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico N° 34 Comprensión de la lengua aimara a través de los juegos**



**Fuente:** Elaboración propia

Por medio del gráfico se puede apreciar que la mayoría de los estudiantes considera que la incorporación de estrategias didácticas ayudó y facilitó su aprendizaje de la lengua aimara, esto se refleja con el 71% de respuestas positivas. En menor proporción se registró respuestas poco favorables, en este caso el 26% corresponde a aquellos estudiantes que consideran que los juegos les ayudaron poco. Finalmente, algunos estudiantes afirmaron que no aprendieron nada; sin embargo, el porcentaje de respuestas negativas fue muy reducido, es decir, 3%.

En cuanto a las respuestas abiertas, es importante destacar algunos comentarios significativos de los estudiantes respecto a los juegos. Así por ejemplo, muchos varones coinciden en que lo que más les gustó de las sesiones fueron los juegos “...*porque nunca nos enseñaron jugando, porque es la única manera que se grabe bien en la cabeza*” (ver Anexo N° 9.1.). En el caso de las mujeres señalaron lo siguiente: “...*creo que debería ser más periodos porque también era muy bueno que pasemos más horas clases*” (ver Anexo N° 9.2.). Como se puede observar, esta es una muestra de que los estudiantes estuvieron satisfechos respecto a las estrategias didácticas, las cuales no sólo sirvieron de recreación, sino que también les ayudaron a adquirir los conocimientos con mayor facilidad y de forma significativa.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

Después de haber concluido el estudio referido al fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 mediante estrategias lúdicas en estudiantes de 1ro. de Secundaria de la U. E. "Villa Alemania" Fe y Alegría de la ciudad de El Alto, se llegó a las siguientes conclusiones:

Principalmente, se debe destacar que el objetivo general fue cumplido a cabalidad, ya que la aplicación de estrategias lúdicas fue determinante para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como segunda lengua.

Primer objetivo específico:

- Identificar las dificultades que existen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 en los estudiantes de 1ro. de secundaria de la U. E. "Villa Alemania" Fe y Alegría de la ciudad de El Alto.

El primer objetivo fue comprobado por medio del diagnóstico o Pre test, cuyos datos reflejaron que el nivel de aprendizaje de la lengua aimara era bastante deficiente, puesto que en las pruebas muchas respuestas se encontraban en blanco. También se observó falencias en: saludos, números, adjetivos, material escolar, alimentos, partes del cuerpo humano, profesiones y plantas medicinales, pero sobre todo en los pronombres personales y en la construcción de oraciones.

Segundo objetivo específico:

- Diseñar una secuencia didáctica de actividades lúdicas de enseñanza- aprendizaje de la lengua aimara como L2 para los estudiantes de 1ro. de secundaria.

El segundo objetivo específico también fue cumplido, ya que en base a los resultados obtenidos en el diagnóstico se diseñó un plan de trabajo para resolver las deficiencias de los estudiantes, el cual se dividió en 10 sesiones con una duración de tres meses. Cada sesión se dividió a su vez en tres partes: explicación del tema, estrategia lúdica y evaluación; no obstante se dedicó más tiempo a los juegos.

Tercer objetivo específico:

- Describir los resultados de la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2.

De la misma forma el tercer objetivo específico se cumplió a través de la evaluación o Post test, el cual ha permitido ver que los estudiantes pudieron corregir en gran medida las dificultades que tenían en cuanto al aprendizaje de la lengua aimara. En ese sentido, las competencias lingüísticas de los estudiantes se fortalecieron bastante, sobre todo en los aspectos gramaticales, pronunciación y comprensión. Mediante los juegos los estudiantes incrementaron sus conocimientos respecto a la lengua aimara de forma dinámica y divertida.

Cuarto objetivo específico:

- Plantear una propuesta pedagógica para mejorar la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2.

Este objetivo también fue cumplido, pues gracias a la aplicación de las estrategias lúdicas se pudo comprobar que los juegos son una herramienta indispensable en la enseñanza de la lengua aimara; de acuerdo a ello se elaboró una propuesta pedagógica para la enseñanza de la lengua aimara como L2, la misma que se encuentra detallada en el siguiente capítulo.

Por otra parte, se considera elemental dar respuesta a la hipótesis formulada en el trabajo de investigación:

### Hipótesis:

La aplicación de estrategias lúdicas mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 en estudiantes de 1ro. de Secundaria de la U. E. “Villa Alemania” Fe y alegría de la ciudad de El Alto.

Al respecto se puede señalar que la hipótesis fue comprobada, ya que evidentemente las estrategias lúdicas mejoraron el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como segunda lengua. Asimismo, todos los estudiantes coincidieron en que a través de los juegos aprendieron con mayor facilidad al grado de que muchos de ellos lograron mejoras en el idioma aimara, tanto en su forma oral como escrita. De la misma forma, al finalizar las sesiones los estudiantes manifestaron su satisfacción por las estrategias lúdicas e incluso algunos señalaron que se debería ampliar el horario de clases para que puedan desarrollar más juegos y aprender mucho más.

Otro aspecto importante de resaltar es que por medio de los juegos se pudo fomentar el trabajo en equipo entre los estudiantes, aspecto que también resulto favorable para el aprendizaje de la lengua aimara, pues a través de éste se pudo observar la cooperación equitativa entre los estudiantes, en donde muchos pudieron aclarar ciertas dudas. Por otra parte, a lo largo de las sesiones los estudiantes fueron desarrollando valores como el compañerismo y solidaridad. Por todo lo señalado, se afirma nuevamente que las estrategias lúdicas son una herramienta esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas.

### **5.2. Recomendaciones**

- Realizar otras investigaciones, abarcando nuevos contextos o áreas de estudio, pues a mayor implementación de estrategias lúdicas, mejores serán los resultados en cuanto a la adquisición de una segunda lengua.

- Estimular a los maestros a que implementen diversas estrategias didácticas en su programa educativo, con la finalidad de motivar a los niños y jóvenes respecto a la enseñanza de una lengua nativa.
- Aplicar las estrategias lúdicas en ambientes más amplios en donde los estudiantes estén más cómodos y puedan desarrollar las dinámicas con más facilidad.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. Introducción**

En la actualidad, se puede ver que la enseñanza de un idioma como L2 en las escuelas y colegios, no es la más adecuada, sobre todo en los que se refiere a la enseñanza de las lenguas nativas, ya que el personal docente no emplea las herramientas necesarias para lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo; producto de ello, los estudiantes tienen poco interés y motivación al momento de aprender una segunda lengua. En ese sentido, surge la presente propuesta, como una herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 en estudiantes de 1ro. de Secundaria.

La propuesta incorpora estrategias lúdicas en la enseñanza de la lengua aimara para que de esta forma los estudiantes sientan mayor interés y motivación en el aprendizaje; asimismo, los juegos que se emplean son fáciles de aplicar y se adecúan perfectamente al ambiente en el que se encuentran los estudiantes. Otra característica importante de los juegos es que son grupales y gracias a ello los estudiantes aprenden de forma conjunta ayudándose unos a otros, adquiriendo un aprendizaje divertido y significativo. Posterior a los juegos, se presenta una prueba escrita a los estudiantes, con la cual se puede medir el aprendizaje adquirido durante la sesión.

#### **6.2. Planteamiento del problema**

¿La aplicación de estrategias lúdicas mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua aimara como L2 en estudiantes de 1ro. de Secundaria?

### **6.3. Objetivos**

#### **6.3.1. Objetivo general**

- Coadyuvar al mejoramiento de enseñanza-aprendizaje del idioma aimara como segunda lengua en estudiantes de escuela y colegio.

#### **6.3.2 Objetivos específicos**

- Implementar un plan de trabajo que se adecúe a las necesidades de los estudiantes de colegio.
- Fortalecer y desarrollar las habilidades lingüísticas de la lengua aimara como L2, en los estudiantes.
- Demostrar que las estrategias lúdicas son una herramienta imprescindible para la enseñanza de segundas lenguas.

### **6.4. Justificación**

La enseñanza de segundas lenguas requiere no sólo del dominio y capacitación pedagógica del docente que imparte dicha lengua, sino también de estrategias lúdicas que llamen la atención de los estudiantes. De esta manera, los estudiantes sentirán mayor interés y disposición de aprender una L2 con la incorporación de los juegos. Por medio de los juegos los estudiantes, además de divertirse, lograrán adquirir un aprendizaje significativo, puesto que los juegos ayudan a que los estudiantes se desenvuelvan espontáneamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Independientemente de ello, gracias a los juegos, los estudiantes desarrollarán valores como la solidaridad y el trabajo en equipo, ya que los juegos además de recrearlos los integrarán para alcanzar un objetivo común. De esta manera, los estudiantes podrán aprender unos de otros y de forma recreativa.



## 6.5. Marco teórico

Tradicionalmente, la enseñanza de segundas lenguas se enfocaba sólo al contenido temático del programa educativo, dejando de lado los intereses y necesidades de los estudiantes; al respecto Gutiérrez (2011: 61) señala lo siguiente:

“En la escuela tradicional la forma de planificación didáctica se caracterizaba por ser elaborados sólo por el docente y centradas en el desarrollo de los temas que muchas veces no tenían significado para los educandos ni las actividades secuenciadas que les dé sentido y que respondan necesariamente a los intereses de los educandos”.

En cuanto a la incorporación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de segundas lenguas muchos autores señalan los beneficios. Hay acuerdo mutuo en que los juegos son una actividad libre, voluntaria, que tiene un tiempo y un lugar definido. El juego es utilizado como herramienta didáctica para facilitar y dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas. “El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (Ortiz, 2004: 1).

Por medio de los juegos los estudiantes se vinculan en una situación fuera de la realidad, de manera que vean el aprendizaje de manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera para ellos. Asimismo, al jugar se dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos, mayor es la interacción y compañerismo. Otro aspecto importante es que al momento de jugar los estudiantes adquieren conocimientos de forma natural y divertida.

Por otra parte, se debe indicar que para alcanzar un resultado significativo, se debe planificar con anterioridad la secuencia didáctica que se pretende desarrollar en la clase, en donde se debe describir los materiales a utilizarse, el tiempo aproximado del juego, las

instrucciones y otros. Para complementar este aspecto a continuación se presenta el aporte de Gutiérrez (2011: 82).

“La secuencia didáctica, se desarrolla por medio de la actividad con fines educativos, los cuales denominamos situaciones didácticas y que utiliza en su desarrollo consignas que sean abiertas y claras, los materiales educativos funcionales y de uso social y una acción mediadora pertinente por parte del docente. Esta acción mediadora conocida también como ajuste de la ayuda pedagógica y la denominamos como intervención didáctica”.

En definitiva, al incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes, se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

## **6.6. Alcance**

La propuesta pretende llegar al plantel docente de las distintas unidades educativas encargado de la enseñanza de segundas lenguas. Asimismo, la aplicación está destinada exclusivamente a todos los estudiantes de 1ro. de Secundaria que actualmente estén cursando la materia de aimara como L2.

## **6.7. Competencias**

Al terminar el curso, los estudiantes serán capaces de:

- Aprender los saludos formales e informales de la lengua aimara en diferentes situaciones lingüísticas.
- Identificar las características y el uso adecuado de los adjetivos en la lengua aimara.
- Conocer y adecuar los nombres de los objetos mediante la oralidad según el uso lingüístico.

- Leer y comprender en la segunda lengua de acuerdo a sus intereses, personal, social y aprendizaje.
- Comprender y utilizar del árbol genealógico en la cultura aimara.
- Conocer los alimentos que se producen en diferentes regiones del país, tomando en cuenta el valor nutricional de cada producto.
- Conocer las partes del cuerpo humano en la segunda lengua y las utiliza según sus necesidades.
- Reconocer y escribir las profesiones en la segunda lengua, tomando en cuenta las características de cada actividad.
- Leer, en la segunda lengua, textos sencillos, de las plantas medicinales en la cultura aimara.
- Producir, textos de cortos y sencillos, utilizando estructura de la oración adecuadamente en la lengua aimara como L2 de acuerdo a sus intereses personales.

## **6.8. Metodología**

Para la enseñanza de la lengua aimara como L2 se usará los métodos: recíproco (en donde el profesor encamina a sus alumnos para que enseñen a sus compañeros) y comunicativo (para el desarrollo de la oralidad de la lengua aimara en los estudiantes). En cuanto a las técnicas, se usará el instrumento programado, que consiste en una técnica individualizada por medio de materiales que permite que el participante dirija su aprendizaje a su propio ritmo, gracias a la retroalimentación constante de respuestas correctas. Asimismo se incorporará el trabajo grupal o en equipos y en parejas como ser: el diálogo, el cual consiste en una intercomunicación directa entre dos personas, que conversan ante un auditorio sobre un tema, cuestión o problema determinado.

### **6.8.1. Actividades**

- Orientar la importancia de la lengua aimara en la actualidad.
- Realizar estrategias lúdicas.
- Realizar dinámicas de motivación.
- Formar grupos.
- Guiar para una adecuada adquisición y desarrollo de la segunda lengua.
- Enfatizar en el desarrollo de las destrezas.
- Ejemplificar acuerdo los contextos y situaciones de la vida cotidiana.
- Motivar en la oralidad y fluidez verbal de la lengua aimara.
- Apreciar las cualidades expresivas orales y escritas.
- Motivar en la producción y creatividad de textos.

### **6.8.2. Evaluación**

La evaluación será continua, ya que se pretende medir el progreso de los estudiantes con el transcurrir de los días; de esta manera, se presentará una evaluación escrita al finalizar cada sesión y trimestre. Al finalizar el curso, los estudiantes realizarán una prueba escrita de todo los temas abanzados durante el trimestre.

### **6.9. Desarrollo de la propuesta**

En la enseñanza de segundas lenguas es fundamental conocer el contenido temático que se abarcará durante el proceso de enseñanza. En ese sentido, se presenta el contenido de todas las sesiones, las cuales están relacionadas con el diario vivir de los estudiantes. Asimismo, se parte de contenidos básicos, como saludos hasta los más complejos, como la construcción de oraciones simples y compuestas en lengua aimara. La propuesta está conformada en tres partes o trimestres; en el siguiente cuadro se describe todos ellos:

## PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA

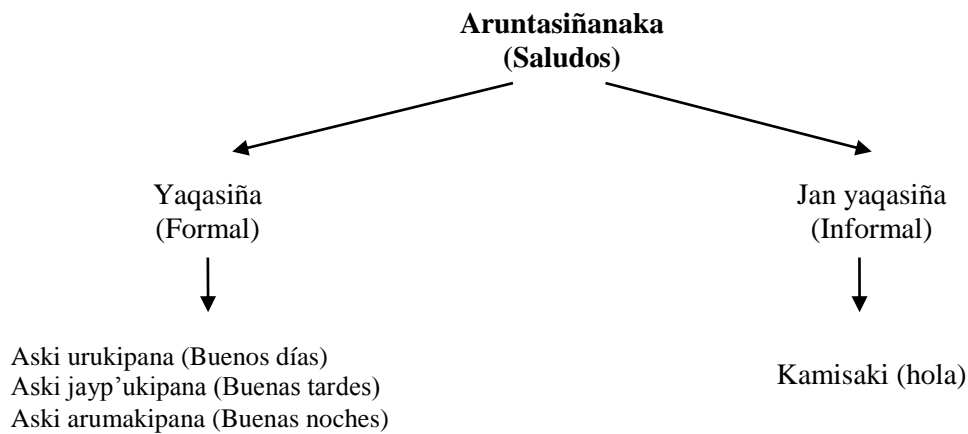
TRIM	COMPETENCIA	INDICADORES	CONTENIDOS (Sesiones)	RECURSOS	TIEMPO
P R I M E R O	Se comunica en diferentes situaciones comunicativas teniendo en cuenta las características contextuales, textuales y lingüísticas en la segunda lengua.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habla con fluidez en la segunda lengua, además discrimina expresiones culturales.</li> <li>Identifica y lee una variedad de textos a partir de sus necesidades y gustos personales</li> <li>Explora, interpreta y produce diferentes textos con sus características y estructurales propias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formales e informales</li> </ul> </li> <li>Los números y adjetivos</li> <li>Material escolar</li> <li>Nombres y pronombres personales</li> <li>La familia                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Árbol genealógico</li> </ul> </li> <li>Alimentos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Andinos, valles y yungas</li> </ul> </li> <li>Las partes del cuerpo humano.</li> <li>Las profesiones</li> <li>Plantas medicinales</li> <li>La estructura de la oración en la lengua aimara.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Oraciones simples</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos y dinámicas</li> <li>Pizarra</li> <li>Material propio del docente</li> <li>Material propio del estudiante</li> <li>Fichas didácticas</li> <li>Portafolio</li> </ul>	900 minutos (En diez sesiones)
S E G U N D O	Lee y analiza diferentes textos en la segunda lengua, utilizando estrategias adecuadas a sus necesidades y el contexto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza diferentes textos escritos para informarse las características lingüísticas y culturales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conociendo los objetos del hogar</li> <li>Los animales</li> <li>Las despedidas</li> <li>Conociendo la hora</li> <li>Los fonemas                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Consonánticos</li> <li>✓ Vocálicos</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos y dinámicas</li> <li>Pizarra y tizas</li> <li>Material propio del docente</li> <li>Material propio del estudiante</li> <li>Fichas didácticas</li> </ul>	900 minutos (En cinco sesiones)
T E R C E R O	Produce y reflexiona sobre los contenidos contextuales, textuales y lingüísticos para una adecuada adquisición en la segunda lengua.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce y emplea estrategias en el proceso de producción de textos orales y escritos en la segunda lengua.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los pronombres                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Demostrativos</li> <li>✓ Interrogativos</li> </ul> </li> <li>El tiempo presente/pasado</li> <li>El tiempo futuro</li> <li>Tiempo presente progresivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos y dinámicas</li> <li>Pizarra y tizas</li> <li>Material propio del estudiante</li> <li>Fichas didácticas</li> </ul>	900 minutos (En cuatro sesiones)

## **PRIMER TRIMESTRE**

### **SESIÓN N° 1**

#### **Aruntasiña (saludos)**

Para la explicación de esta temática se presentará a los estudiantes un esquema en el pizarrón para que ellos puedan diferenciar con facilidad las diferencias entre los saludos formales e informales. Cabe recalcar que en el desarrollo de la sesión se tratará de evitar en lo posible utilizar la lengua castellana, debido a que podría dificultar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por esta razón no se escribirá la traducción de los saludos.

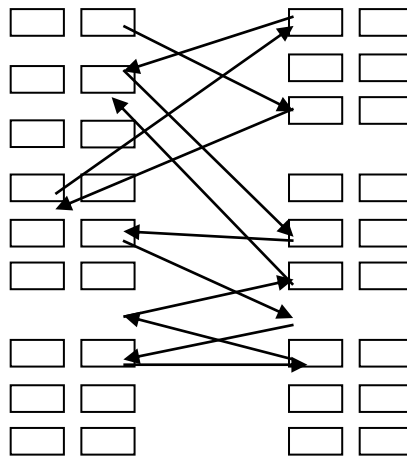


Una vez concluida la explicación los estudiantes deberán practicar en parejas todo lo aprendido en la sesión, para ello se presentará un diálogo a manera de ejemplo, el cual será tomado como base para la dinámica. Durante el desarrollo de esta dinámica, la o el docente tendrá la labor de vigilar coadyuvar constantemente a los estudiantes para aclarar las posibles dudas que se presenten; así también para verificar que la dinámica se cumpla a cabalidad.

<b>Aruskipawi</b>		<b>Saludos</b>	
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>B</b>
Aski urukipana	Aski urukipana	Buenos días	Buenos días
Kunjamastasa	Waliki	¿Cómo estás?	Bien
Kaws sarasta	Jilajaka	¿Dónde estás yendo?	Donde mi hermano
Tatamasti	Utankaskiwa	¿Tu papá?	Está en mi casa
Jikisimkama	Jikisimkama	Hasta luego	Hasta luego

### **Estrategia lúdica N° 1**

#### **t'ixita jaqt'anita "pásame la pelota"**



En principio se debe aclarar que los cuadros del gráfico representan los asientos de los estudiantes y las flechas indican el recorrido que hará la pelota (el número de asientos y estudiantes puede variar dependiendo de dónde se aplique la propuesta). En ese sentido, se da la consigna del juego que consiste en que los estudiantes deben realizar un pequeño diálogo en aimara cada vez que les llegue la pelota, de esta manera la docente lanza una pequeña pelota a uno de los grupos, después de que ellos realizan el diálogo le pasan a otro grupo para que realice el mismo procedimiento, el juego termina cuando hayan participado todos los estudiantes.

## Evaluación N° 1

YATIQAWI: Aymara

Suti..... T'aqa.....

Pacha jakhu..... yatiñuta.....

1.- Aruskipawi qillqtam. (Escribe diálogo)













**SESIÓN N° 2**  
**Mayjachirinaka (adjetivos)**

Para esta sesión se hará una explicación de forma oral y escrita de los adjetivos durante un tiempo aproximado de 20 minutos. Los recursos serán: material propio del docente, pizarra y marcadores. Asimismo, se usará fichas didácticas de colores, similares a las que se presenta a continuación:

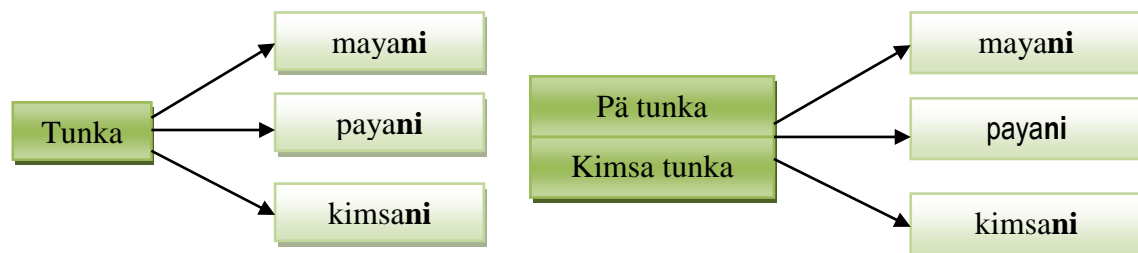


De la misma forma, se hará la explicación de los números por medio de distintas imágenes y en distintas cantidades, de manera que los estudiantes pueden aprender los números sin la necesidad de la traducción. Se partirá de una secuencia básica, como ser: los números del 1 al 10, tal como se puede apreciar a continuación:

Maya		Suxta	
Paya		Paqallqu	
Kimsa		Kimsaqallqu	
Pusi		Llätunka	
Phisqa		Tunka	

## Estrategia lúdica N° 2

### Jakhuña yatichita “Enséñame a contar”



Para este juego se formará equipos por fila y después se dará consigna para el juego. El juego consiste en la formación de números con fichas didácticas. Se les reparte a los estudiantes, fichas con distintos números y los estudiantes deben ir combinando distintos números. Posteriormente, cada fila empieza a ordenar y contar hasta el 10. Cuando termine el último integrante de la fila, se debe volver al principio de la fila y contar del 10 al 20 y así sucesivamente. El juego concluye cuando todos los estudiantes de cada fila hayan participado y realizado la dinámica de forma correcta. En el caso de los colores, la instrucción es similar, es decir, se reparte a los estudiantes fichas de distintos colores. Cada uno de los estudiantes deberá decir el nombre de cada color en voz alta, después debe pasar al siguiente para que realice la misma instrucción y así sucesivamente hasta que participen todos los estudiantes.

## Evaluación N° 2

YATIQAWI: Aymara

Suti..... T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Aru tama mayjachirimpi qilltam (escribe oraciones con adjetivo)

## SESIÓN N° 3

### Yatiqañ yänaka (material escolar)

*Qilqaña*



*Arupirwa*



*Laphi*



*Chiqachaña*



*Qipiña*



*Phiskuña*



*Panka*



*khuchhuña*



*Ullañuta*



Al igual que en las anteriores sesiones, en ésta también se hará uso de fichas didácticas con imágenes de diferentes materiales escolares, la explicación de esta temática se la realizará de forma oral y escrita; también es posible utilizar los materiales que se encuentren en el aula.

### Estrategia lúdica N° 3

#### Mallkux mayiwa “El rey pide”



Para esta dinámica se forma grupos y cada grupo tiene su propio representante. Después el/la docente irá nombrando en aimara cada uno de los objetos aprendidos en la clase. El primero que entregue el objeto es el ganador; el juego se lo realiza varias veces, tratando de usar la mayor cantidad de materiales escolares que se encuentren en la clase. Al finalizar gana aquel grupo que mayor cantidad de objetos haya entregado al docente.

### Evaluación N° 3

YATIQAWI: Aymara

Suti..... T'aqa.....

Pacha jakhu..... yatiñuta.....

#### I.- Yatiqañ yanakan sutinakupwa thaqtañani

Q	K	S	CH	K	I	P	S	K	A	Y	I	S	R	T	Y	Q
R	U	CH	I	Q	W	T	J	X	R	W	T	P	X	P	X	I
N	M	L	Q	T	X	W	U	T'	U	R	J	L	A	W	J	P
U	I	CH	A	L	K'	P	K	W	P	J	J	K	J	R	P	I
W	T	T'	CH	A	P'	CH	J	W	I	R	K	L	S	L	A	Ñ
H	J	N	A	R	Ñ	R	I	L	R	J	P	W	KH	L	A	A
S	CH	K	Ñ	CH	L	A	R	L	W	Y	T	L	Y	W	K	W
K	W	P	A	Y	CH	I	J	K	A	S	S	A	J	K	I	R
A	U	I	K	QH	J	LL	I	P	L	X	X	PH	L	J	P	T
T	S	J	A	S	A	R	Y	L	J	S	R	I	Y	P	U	P
Q	T	R	K	Ñ	L	PH	R	T	I	W	Y	I	P	W	CH	I
L	L	P	S	Q'	PH	J	I	R	U	T	Y	S	P	X	A	T
W	Q'	P'	S	P	S	K	J	S	Y	T	W	Q	U	W	Ñ	W
R	KH	P'	KH	K'	N	L	R	S	KH	R	S	P	I	I	A	P
Q	I	L	Q	A	Ñ	A	Y	I	J	U	L	P	A	I	Q	W
P	Ñ	Ñ	Ñ	I	X	N	P	L	K	Y	Ñ	R	X	P	L	P
I	J	Ñ	J	M	N	Ñ	I	T'	R	U	S	A	X	A	I	K
T	S	W	Q	QH	Q'	S	R	J	L	CH	M	X	P	J	Q	T
R	S	R	Y	U	I	S	T	Y	I	CH	N	Ñ	Ñ	A	P	Q'
W	Y	P	A	N	K	A	W	Q	QH	CH	K'	QH	K	L	P	QH
Q	I	L	S	X	Y	I	S	R	Y	U	W	Y	U	T'	L	TH
T'	P	P	S	T	T'	TH	W	Y	K	Ñ	W	S	Q	R	P	K
Q'	S	J	Y	Y	I	L	P	I	N	A	A	T	I	P	R	T
R	J	K	L	A	S	R	I	T	TH	X	I	T	U	J	T	P
R	Y	U	S	T	P	P'	PH	X	Y	I	S	T	U	P	W	A
Y	S	T	Y	I	W	T	T'	R	Y	U	K	KH	S	T	Y	Ñ
U	L	L	A	Ñ	U	T	A	L	J	I	P	L	K'	R	T'	U
KH	CH	K	J	N	M	Ñ	P	M	L	W	CH	X	S	CH	U	CHH
S	U	N	Y	I	T	W	Y	Ñ	S	Q	R	R	U	I	L	U
Y	Ñ	R	U	K	L	S	I	S	Y	Q'	W	R	R	Y	T	KH

## SESIÓN N° 4

### Suti, suti lanti (nombres y pronombres personales)

Para la explicación de esta temática se hará uso de la pizarra para poder describir los nombres y pronombres personales del idioma aimara. De la misma forma se usará fichas didácticas con distintas imágenes, también se hará mímicas, tratando de evitar en lo posible la traducción de los pronombres a la lengua castellana.

<i>Naya</i>	yo
<i>Juma</i>	tu
<i>Jupa</i>	él o ella
<i>Jiwasa</i>	nosotros (as)

### Estrategia lúdica N° 4

#### Uñtita “Conóceme”



La dinámica consistirá en que el primer integrante de cada fila tiene que decir su nombre y decir un objeto en voz alta. Ej. “*Nayax Juan satatwa, ch’umpi pantalunanitwa*” ‘soy Juan y tengo pantalón café’. A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llama su compañero luego decir su nombre y un objeto diferente, si repite tendrá penitencia, la dinámica se realiza hasta llegar último de los estudiantes y se repite cada vez más rápido.

## Evaluación N° 4

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatinuta.....

I. Phisqa Aru tamanaka suti lantimpi jan ukasti sutimpi qilltam

II. Aka aruskipawi yaparu waythapim

A

Aski urukipan

Kunjamastasa

Nayax waliki,jumax

Chu'xña qilqaqña

Nayax panká alasiriw

Ukhamax sarañani

W

Sarawañani

Qatur sarasta,

Alasiriw sarasta, jumasti

Kaws sarasta

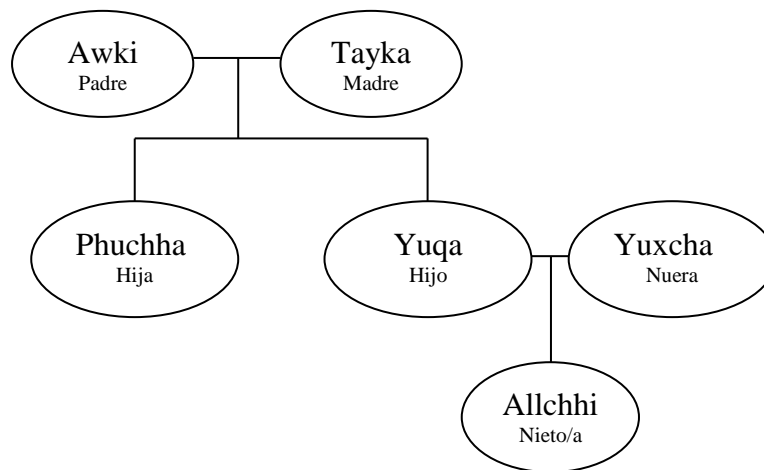
Waliki, jumasti

Aski urukipanaya

## SESIÓN N° 5

### Wila masi (la familia)

Para la presentación de esta sesión se realizará un árbol genealógico similar al que se observa a continuación:



Después, se formulará oraciones con los nombres aprendidos en la clase, así por ejemplo: “*Ignasiax nayan taykajawa*” ‘Mi mamá es Ignacia’. De esta manera, los estudiantes deberán realizar distintas oraciones de forma oral con los integrantes de su familia.

### Estrategia lúdica N°5

#### Maki qillt’añani “Escritura veloz”

Para este juego, los estudiantes deben salir a la pizarra a escribir una palabra en aimara del tema aprendido. El juego se lo realiza por filas, a cada una se le da un nombre en aimara y cualquier integrante de la fila debe ir a escribirlo de forma correcta, después que participan todos, participan las demás filas. Al finalizar ganará aquella fila en la que hayan participado todos o una mayoría de sus integrantes en el menor tiempo posible.



## Evaluación N° 5

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

I.- Arunat yapar waythapim

A

- Yuxch'a
- Allchhi
- Ijma
- Lari
- Jiliri
- Sullka
- Tullqa
- Taych'i

B

Hermano mayor  
Viuda  
Hermano menor  
Yerno  
Yerna  
Suegra  
Nieto  
Cuñado

II.- Aru tamanak qilltam

**SESIÓN N° 6**  
**Juyranaka (alimentos)**

En este caso se presentará un cuadro didáctico en donde se encuentren los principales alimentos según la región en la que se consumen, tal como se puede observar en el siguiente cuadro:

**Suni achunaka**

Ulluku



Apilla



Ch'uqi



**Aychanaka**

Uwija aycha/chawlla



Kisu



Wayk'a



**Umañanaka**

Uma



**Qirwa achunaka**

Chhujllu



Sanawri



Lichujasa



Wank'u aycha



K'awna



Kisu



K'usa



**Junt'u achunaka**

Yuka



Puquta



Arusa



Aycha



Wallpa aycha



Chawlla



## **Estrategia lúdica N° 6**

### **Kutin kutin suti arsuña “repetir el nombre”**

Para este juego se dividirá a los estudiantes en grupos; a cada grupo se repartirá por sorteo un bolillo con nombres de alimentos en lengua aimara. La consigna del juego será que la o el maestro nombrará al azar los nombres de diferentes alimentos que se encontraban en los bolillos de los estudiantes y al escuchar el nombre, ellos se pararán y repetirán al unísono el nombre en aimara.

### **Evaluación N° 6**

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

I.- Kawkiri juyranakas suni patanx achu, qilltam.

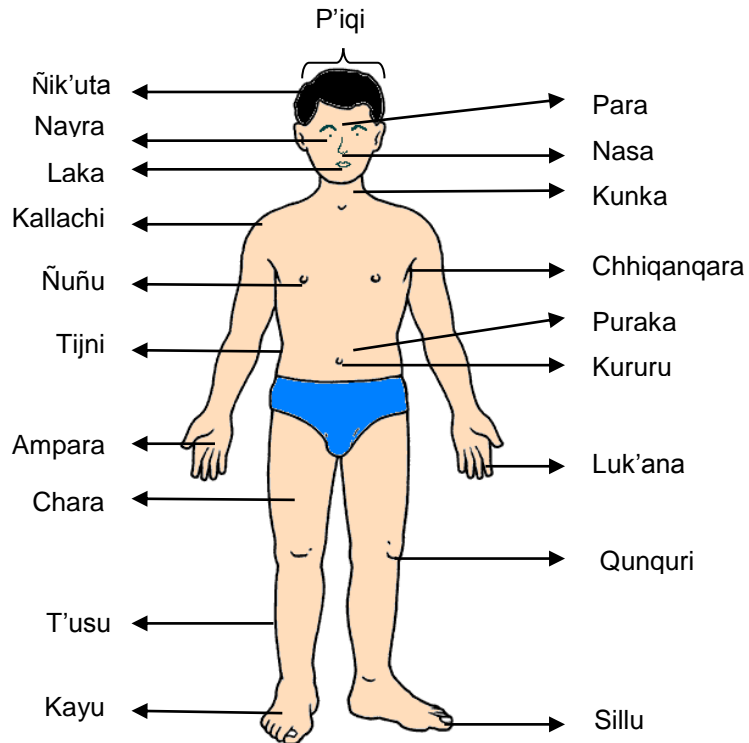
II.- Kawkiri juyranakas qiwrax achu, qilltam,

III.-Kawkiri juyranakas junt'u markanx achu, qilltam.

IV.- Phisqha tama arunaka juyranakampi qilltam.

## SESIÓN N° 7

### Jamchin sutinakapa (las partes del cuerpo humano)



La presente temática será desarrollada por medio de un gráfico del cuerpo humano, en el cual se describirá las principales partes en lengua aimara. Gracias a ello se evitará la traducción y el uso de la lengua castellana, pues los estudiantes podrán reconocer con facilidad cada una de las partes del cuerpo humano.

### Estrategia lúdica N° 7

#### Janchis uñt'asa “Conociendo nuestro cuerpo”

La estrategia consiste en que la docente señalará diferentes partes de su cuerpo con mímica y los estudiantes deben imitar con atención y decir el nombre de dicha parte en la lengua aimara y de forma correcta.

## Evaluación N° 7

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

I.- Janchi jamuqasa sutinchaña.

II.- Jichasti taqini janchin sutinapakampi, aru tamanak qillt'apxam.

**SESIÓN N° 8**  
**Irnaqawinaka (profesiones)**

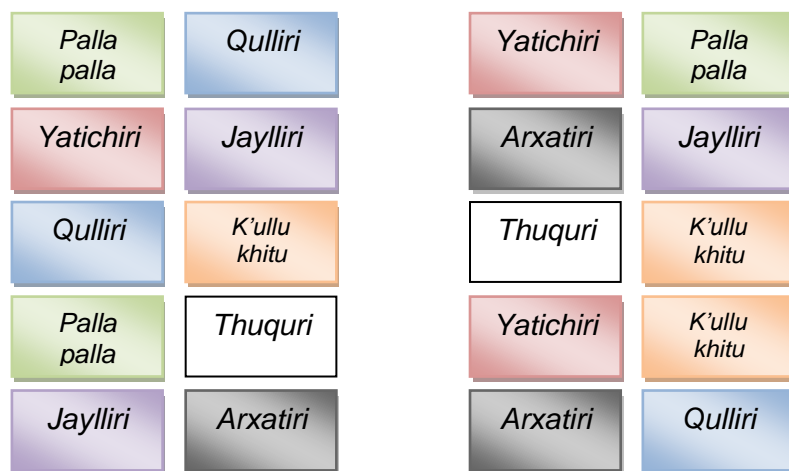
Palla palla		Thuquri	
Qulliri		Jaylliri	
Yatichiri		Awtu qiwiri	
Qullirir yanapiri		K'ullu khitu	
Ch'ukhuri		Arxatiri	

Por medio de las imágenes se explicará a los estudiantes cada una de las profesiones en la lengua aimara y se les pedirá que elijan una profesión para la dinámica que se realizará más adelante. Después, los estudiantes desarrollarán oraciones simples con los sufijos: -iri 'sufijo nominalizador' y el sufijo verbal *-tha*; así por ejemplos: *Nayax yatichirin muntha* 'yo quiero ser profesor'.

## Estrategia lúdica N° 8

### Kawkiris irnaqawijaxa “cuál es mi profesión”

En base a lo aprendido, se presentará la estrategia denominada: ‘cuál es mi profesión’, para lo cual el o la docente irá nombrando en voz alta las diferentes profesiones que los estudiantes eligieron anteriormente; luego cuando los estudiantes escuchen el nombre de su profesión deberán pararse y repetir el nombre correctamente en aimara y si se equivocan tendrán penitencias elegidas por sus compañeros.



## Evaluación N° 8

YATIQAWE: Aymara

Suti..... T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

### I.- Waythapiñäni

- |               |             |
|---------------|-------------|
| • Palla palla | Policía     |
| • Qulliri     | Chofer      |
| • Q'iwiri     | Bailarín    |
| • Jaylliri    | Costurero   |
| • Yatichiri   | Médico      |
| • Thuquri     | Cantante    |
| • Aljiri      | Profesor    |
| • Ch'ukhuri   | Contador    |
| • Jakhuri     | Abogado     |
| • Arxatiri    | Comerciante |

### II.- Aruskipawi waythapiñäni

- | A                         | B                        |
|---------------------------|--------------------------|
| • Kamisaki                | Waliki                   |
| • Kunas sutimaxa          | Jisa, yatiqiritwa        |
| • Jumax yatiqiritati      | Nayan, sutijax Anjichuwa |
| • Juman tatamax qulliriti | Jikisiñkama              |
| • Jikisiñkama             | Janiwa, yatichiriwa.     |

### III.- Phisqa aru tamanak qillt' añäni.



## SESIÓN N° 9

### Qullir quqanaka (plantas medicinales)

Mansanilla



Yirwaluwisa



Siruna



Inal mama



Turunjila



Santa Mariya



A diferencia de otras sesiones en ésta se utilizará plantas reales, las cuales serán pegadas en el pizarrón para luego describir cada una de ellas en lengua aimara. Al mismo tiempo se dará una breve explicación de su uso e importancia. Posterior a ello se presentará algunos textos escritos relacionados con cada una de las plantas medicinales, de manera que los estudiantes puedan practicar la lectura y a la vez adquirir nuevos conocimientos.

*Taqi jaqitakis k'umarjakañax wali askiwa.* Para toda persona es bueno vivir sano. Por eso los  
*Ukhamarus aymaranakax makiw maynix* aimaras curan inmediatamente cuando uno se  
*usunti ukax qult'asipxi. Quranakas* enferma. Cada yerba es conocida para cada  
*uñt'atarakiw sapa usutaki. Wali askiwa* enfermedad y es bueno valorar.  
*ukanaka yaqañaxa*

### Estrategia lúdica N° 9

#### Anatas ullañani (jugar a leer)

Para el desarrollo de esta estrategia cada uno de los estudiantes deberá salir al frente y leer en voz alta y correctamente un pequeño párrafo proporcionado por la docente. Cada uno de los estudiantes leerá un texto diferente relacionado con las plantas medicinales.

## Evaluación N° 9

YATIQAWI: Aymara

Suti..... T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

I.- Aru tamanaka phuqanchañäni

1.- Jumax qawqha kast quranaks uñt'ta.

R. Nayax.....

2.- Mansanillax kunatakis wali.

R.-.....

3.- Kuka phaphix kawkins ali

R.-.....

4.-Q'uwapix kuns phayapxi

R.-.....

II.- Jichhax ullart'am, ukatxa chiqawa jan ukax k'ariwa sasin muyuntayas chimpt'anäni.

	Chiqa	K'ari
1.- k'umar jakañax taqi jaqitakis askiwa	Ch	K'
2.-Aymaranakax jupanakakiw qullasipxi	Ch	K'
3.- Janiw aymaranakax maynix usuntix qullapkiti	Ch	K'
4.- Quranakax sapa usutakis uñt'atarakiwa	Ch	K'
5.- Markanakanx quranakampiw ch'akha p'akitanak qullasipxi	Ch	K'
6.- Janiw aymaranakax quranakat yatipkiti.	Ch	K'

## SESIÓN N° 10

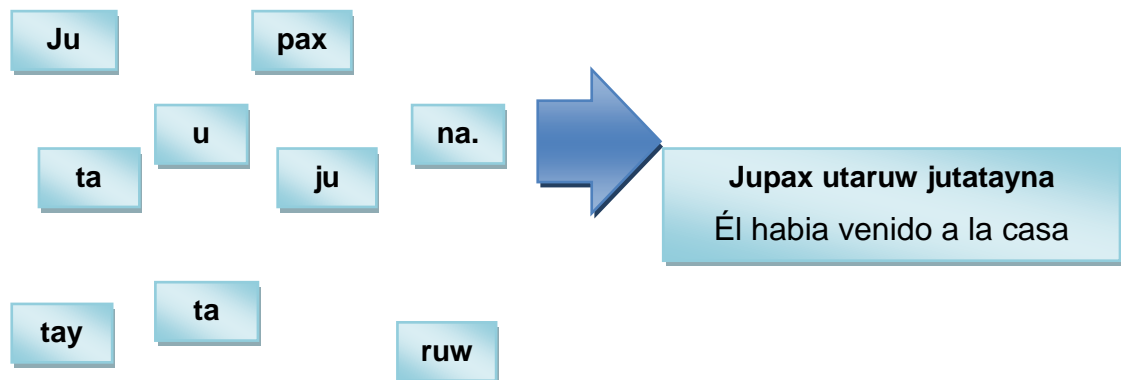
### **Aymara aru tamanakatjata yaparu yatjatañani** **(La estructura de la oración en la lengua aimara SOV)**

En esta sesión se explicará a los estudiantes la estructura morfosintáctica del idioma aimara, haciendo una diferencia con la estructura sintáctica del castellano. Para ello se presentará un pequeño cuadro como el que se observa a continuación:

**Aimara**      S (Sujeto) + O (Objeto) + V (Verbo)    Ej. Nayax t'ant'a alä

**Castellano**    S (Sujeto) + V (Verbo) + O (Objeto)    Ej. Yo compro pan

De la misma forma, y para dinamizar la clase se realizará una actividad que consistirá en formar oraciones en lengua aimara con tarjetas que contendrán silabas, las cuales serán repartidas por el o la docente, para lo cual se formará pequeños grupos de tres o cuatro personas y aquellos que terminen primero tendrán un premio sorpresa a manera de incentivo.



## Estrategia lúdica N° 10

### Taqini jayllinani “Todos cantemos”

El juego consiste que los estudiantes deberán completar los espacios vacíos de una canción escrita en lengua aimara por el o la docente y luego cantar por grupo. Para ello, se conformarán equipos los cuales deberán completar los espacios en blanco de una misma canción y aquel grupo que termine primero y cante correctamente tendrá un premio.

*Ukjamapiy munataxa*  
*Así es cuando uno quiere*

*Qilqiri: Zulma Yugar*

*Jupax qililajapuniwa*  
*El es mi corazón*  
*Jupax ghuymajankapuniwa*  
*Él está en mi corazón*  
*Janipiniw utkankti*  
*Nunca más regresara*  
*ukhamapiy munataxa*  
*Así es cuando uno quiere*



*Llakitapuniw unjanta*  
*Me encuentro triste*  
*Jachañakiw munasitu*  
*Siempre quiero llorar*  
*Jichhax sarawayxiwa*  
*Ahora se ha ido*  
*Tatitu jak'aruw sarxi*  
*Se fue a lado de Dios*  
*Janipuniw jutkankti*  
*Nunca más regresará*  
*Ukhamapiy munataxa.*  
*Así es cuando uno quiere*

## Evaluación N° 10

YATIQAWI: Aymara

Suti..... T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

I.- Arunaka phuqhanchañäni.

### UKHAMAPIY MUNATAXA

J..... qulilajapuniwa

..... chuymajankapuniwa

Janipuniw.....

Ukjamapiy .....

Llakitapuniw.....

.....munasitu

..... sarawayxiwa

Tatitu..... sarxi

Janipuniw.....

Ukhamapiy.....

II.- Phisqa aru tamanaka qillt'am.

## SEGUNDO TRIMESTRE

### SESIÓN N° 11

#### Uta yänaka uñt'asa (Conociendo los objetos del hogar)

Kumpura



Pankanaka  
Imaña



Ikiña



Qunuña



Qantiri



Jant'aku



Uñtaña



Isi imaña



Qunuña



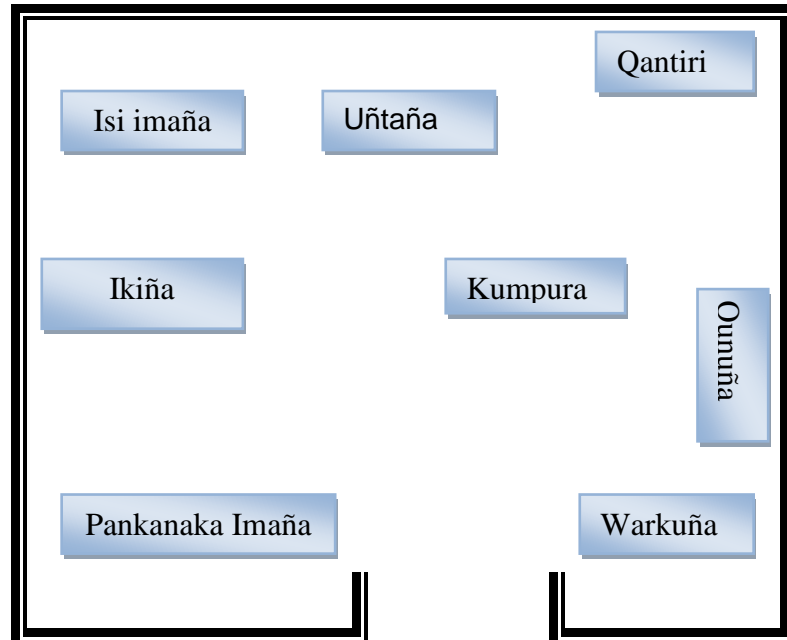
Warkuña



Para el desarrollo de esta sesión se presentará a los estudiantes fichas didácticas en las cuales se reflejará los principales objetos que se encuentran el hogar, para ello también se usará la pizarra para escribir los nombres de los objetos y de esta manera los estudiantes tengan la posibilidad de copiarlos en sus cuadernos.

## Estrategia lúdica N° 11

### Uta phuqantayasa “Amoblando la habitación”



Para esta estrategia se formará pequeños grupos y se presentará a los estudiantes un plano de una habitación completamente vacía. En ese sentido, el juego consiste en que los estudiantes deberán amoblar la habitación de acuerdo a su creatividad con los nombres de los objetos aprendidos en la sesión, ellos deberán dibujar y colocar los nombres de los objetos en la lengua aimara de los recuadros vacíos del gráfico. Asimismo, el que termina primero tendrá un premio como forma de incentivo.

## Evaluación N° 11

YATIQAWI: Aymara

Suti..... T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

### I. Yanaka waythapiñani.













Kunpura	Sirve para alumbrar
Isi imaña	Sirve para acostarse
Qantiri	Sirve para colocar cosas
Ikiña	Sirve para guardar la ropa
Qunuña	Sirve para colgar ropa
Jant'aku	Sirve para colocar libros
Pankanaka imaña	Sirve para cubrir el piso
Warkuña	Sirve para sentarse

### II.- Phisqa aru tamanaka uta qanakampi qiltam.



## SESIÓN N° 12

### Uywanaka uñt'asa (Conociendo los animales)

Anu		Achaku	
Phisi		Katari	
Pili		Qamaqi	
Uwija		Qarwa	
Wank'u		K'usillo	
Wallpa		Jukumari	

Para el desarrollo de esta sesión primeramente se preguntará a los aprendices si conocen los nombres de los animales en la lengua aimara para el desarrollo de sus habilidades lingüísticas. Luego se repartirá a los estudiantes fichas didácticas con imágenes de distintos animales y sus respectivos nombres en aimara. Asimismo, se hará una distinción entre los animales domésticos y salvajes. Posterior a ello, se pedirá a los estudiantes de forma oral que pronuncien adecuadamente, los nombres de los animales, se les mostrará a los estudiantes las imágenes de los animales aprendidos y ellos deberán decir el nombre en aimara. En caso de haber alguna duda, se aclarará en ese momento.

## Estrategia lúdica N° 12

Después de haber concluido la explicación y los conceptos detallados y claros, se procederá a la presentación de la estrategia lúdica:

### Kun satasa uywanakaxa “Cómo se llama el animal”

1



2



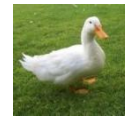
3



4



5



6



7



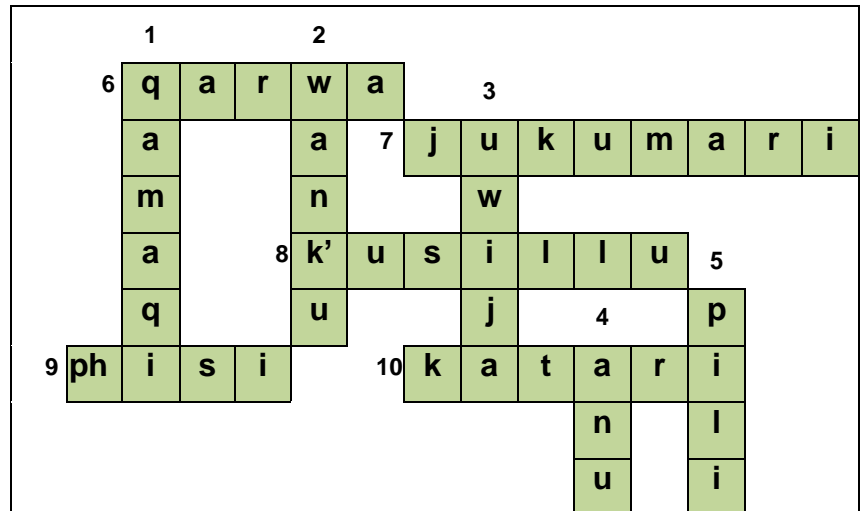
8



9



10



Para este juego, se dividirá a los estudiantes en grupos pequeños, posterior a ello se presentará laminas en donde habrá diez imágenes de distintos animales y ellos deberán recordar y colocar el nombre de cada uno en el crucigrama. A manera de incentivo, se le otorgará un premio sorpresa al grupo que termine primero y llene el crucigrama de forma correcta.

## Evaluación N° 12

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Phisqa aru tamanaka uywanakana sutinapampi qiltam.

2.- Mä tama amuyu uywanakan sutinapampi qiltam.

## SESIÓN N° 13

### Jikisiñkam sañxata (Las despedidas)

Para la explicación de esta temática se presentará a los estudiantes una lista de las formas más comunes de despedirse en la lengua aimara:

Jikisiñkama	Hasta luego	Jutir marakama	Hasta el próximo año
Jutirkama	Hasta entonces	Jutir simankama	Hasta la próxima semana
Qharürkama	Hasta mañana	Jutir phaxsiw jikisiñäni	Hasta el próximo mes
Jurpürkama	Hasta pasado mañana	Qharüruw jikist'añäni	Nos veremos mañana
Sarxa	Me voy	Jayp'uw jikisiñäni	Nos vemos a la tarde

Por medio de este listado se mostrará a los estudiantes la variedad de formas de despedirse en lengua aimara. Cabe resaltar que en el desarrollo de la sesión no se recurrirá al idioma castellano; es por ello que la clase será dinamizada con mímicas para evitar en lo posible la traducción. La clase será amenizada con prácticas y diálogos en parejas, en donde se recordará lo aprendido en anteriores sesiones.

### Estrategia lúdica N° 13

#### Jikisiñkama (Hasta pronto)



Para llevar a cabo esta estrategia se repartirá a los estudiantes distintos bolillos con frases de despedidas: jikisiñkama, sarxa, jayp'uw jikisiñäni, etc. El juego consiste en que los estudiantes deben realizar un pequeño diálogo usando las distintas formas de despedirse que les toco en los bolillos. Cuando la docente de una frase, deben pararse aquellos que la tengan y formar un diálogo usando la frase de despedida que les tocó.

**Evaluación N° 13**

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Yaparü arunakampi Aruskipawiru phuqañcham.

A: .....jilata

B: W.....kullaka, Jumasti?

A: Nayax..... Kunjamaskis  
masimaxa?

B: Jupax.....

A: Mamamasti?

B: .....walikiskarakiwa

A: Walikiwa.....

B: Jikisiñkama.

2. Sarxä sañ arunaka qiltam.

R.-.....  
.....  
.....  
.....

## SESIÓN N° 14

### Pacha uñt'asa (Conociendo la hora)

7:00	a.m.	Paqallq alwa	1:00	p.m.	Mä jayp'u
9:00	a.m.	Llätunk alwa	2:00	p.m.	Pä jayp'u
11:00	a.m.	Tunka mayan alwa	7:00	p.m.	Paqallq aruma
12:00	a.m.	Chika uru	7:30	p.m.	Paqallq chikatan aruma

Otra de las temáticas que se desarrollará en el curso será la hora en el idioma aimara, para lo cual se hará uso de la pizarra en donde se pondrá ejemplos de distintas horas y la forma adecuada de pronunciarlas en aimara, de manera que los estudiantes puedan aprender con facilidad de forma rápida.

### Estrategia lúdica N° 14

#### Kuna pachasa “Dime la hora”



Para esta estrategia se dividirá a los estudiantes en dos grupos, después la o el docente colocará finchas con diferentes horas en el pizarrón para que los estudiantes salgan al frente y escriban la hora en aimara. Los dos grupos participaran simultáneamente, al finalizar ganará el equipo que haya concluido primero y haya escrito las horas de forma correcta.

**Evaluación N° 14**

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Arunaka yaparu irpthapim

06: 00 am	Mã jayp'u urasa
10: 00 am	Kimsa chikatan jayp'u urasa
01: 00 pm	Paqallq chikatan aruma urasa
03: 30 pm	Tunka alwa urasa
07: 30 pm	Suxta alwa urasa

3. Kuntix sapiuru lurta ukanakata aru tamanka qiltam. (Escribe un párrafo de las actividades que realizas a diario)

.....  
.....  
.....  
.....

## SESIÓN N° 15

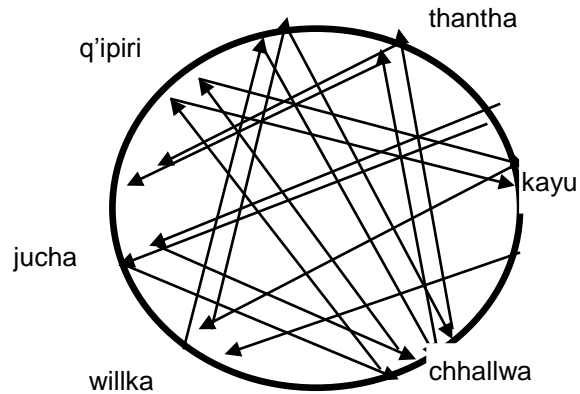
### Aymara arsun arunaka (Los fonemas del idioma aimara)

MODO DE ARTICULACIÓN	PUNTO DE ARTICULACIÓN				
	Bilabial	Alveolar	Palatal	Velar	Post-velar
<b>OCCLUSIVOS</b>					
Simples	p	t	ch	K	q
Aspirados	ph	th	chh	kh	qh
Glotalizados	p'	t'	ch'	k'	q'
<b>FRICATIVOS</b>		s		J	x
Laterales		l	ll		
Nasales	m	n	ñ		
Semiconsonante	w		y		
Vibrante simple		r			
<b>VOCALES</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Anterior</b></p> <p><b>Cerrada</b></p> <p><b>Abierta</b></p> </div> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Posterior</b></p> </div> </div>				
<b>Alargamiento vocálico</b>	(")				

Por medio de este cuadro se les explicará a los estudiantes que el idioma aimara está conformado por 30 fonemas segmentales, 26 consonantes, 3 vocales y un alargamiento vocálico. Igualmente, se hará una diferenciación con el alfabeto del idioma castellano para no exista confusión en los estudiantes. Después se practicará de forma oral cada uno de los sonidos con distintas palabras en aimara.



### Estrategia lúdica N° 15 Kusi kusi tapa “La telaraña”



Para desarrollar este juego se empleará un ovillo de lana, después, dependiendo del número de estudiantes, se formará uno más círculos con los estudiantes. Seguidamente, el o la docente lanzará el ovillo a uno de los estudiantes y éste deberá decir una palabra en aimara que empiece con uno de los sonidos aprendidos en la clase, luego el estudiante se queda con una parte de la lana y lanza el ovillo a otro compañero y éste debe decir otra palabra que empiece con un sonido diferente. El juego concluye cuando se acabó la lana del ovillo y se forme una telaraña, pero cuando se recoge la lana el estudiante tiene que formar frases cortas en la lengua aimara, que eso ayudará al desarrollo oral y escrito de la lengua aimara como L2.

## Evaluación N° 15

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Aka aruknakampi arunaka qilltam.

t	.....	m	.....
ph	.....	w	.....
k'	.....	r	.....
j	.....	a	.....
l	.....	..	.....

2.- Arunaka askiru waythapim.

r		Simples
ch'		Aspirados
ll		Glotalizados
n		Laterales
th		Nasales
p		Vibrante

4. Phisqa aru tamanaka qilltam.

## **TERCER TRIMESTRE**

### **SESIÓN N° 16**

#### **Jist'iri, uñachayir suti lanti arunaka (Pronombres demostrativos e interrogativos)**

<b>Jist'iri arunaka (Pronombres interrogativos)</b>		<b>Uñachayir arunaka (Pronombres demostrativos)</b>	
kuna	¿Qué?	Aka	Esto, esta, este
Khiti	¿Quién?	Uka	Eso, esa, ese
Khawki	¿Dónde?	Khaya	Aquel, aquello
Kamisa	¿Cómo?	khuri	Más allá
Qawqha	¿Cuánto?		
Kunaqata	¿Cuándo?		

Para el desarrollo de esta sesión se presentará a los estudiantes una lista con los principales pronombres interrogativos y demostrativos, para de esta forma ir explicando el significado de cada uno por medio de mímicas. Seguidamente, se practicará de forma oral los pronombres por medio de oraciones simples. En caso de haber dudas en los estudiantes se las resolverá en ese momento

#### **Estrategia lúdica N° 16**

##### **Jist'añani “Hagamos preguntas”**



La estrategia consiste en que la docente ira nombrando una serie de sustantivos como ser: cartera, zapato, libro, pastel, etc. y los estudiantes deberán formar distintas preguntas en aimara para sustantivo, por ejemplo: ¿Dónde compro una cartera?, ¿Qué libro leo?, ¿Quién hace zapatos?, ¿cómo se hace una pastel? Y así sucesivamente hasta que participen todos los estudiantes del curso.

**Evaluación N° 16**

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Phisqa jiskhtañ jiskht'ir arunakampi qilltam

Kuna.....

.....  
.....  
.....  
.....

2.- Mä jisqa aru tama uñachayir arunakampi qiltam.

.....  
.....  
.....  
.....

## SESIÓN N° 17

### Nayra pachampi jicha pachampi

#### (El tiempo presente/pasado)

En esta sesión se explicará a los estudiantes la conjugación de los verbos en tiempo presente y pasado, para lo cual se tomará como ejemplo uno de los verbos en aimara:

<b>Saraña (ir)</b>		
<b>Iyaw siri</b> <b>(Forma Afirmativa)</b>	<b>Jiskht'iri</b> <b>(Forma interrogativa)</b>	<b>Janiw siri</b> <b>(Forma negativa)</b>
Nayax sarta	Nayax sartti	Nayax janiw sarktti
Jumax sarta	Jumax sartati	Jumax janiw sarktati
Jupax sari	Jupax sariti	Jupax janiw sarkiti
Jiwasax sartan	Jiwasax sartanti	Jiwasax janiw sarktanti

Por medio de este cuadro se describirá el tiempo presente y pasado en sus formas: afirmativa, interrogativa y negativa. Como en anteriores sesiones, en ésta también se hará mímicas para evitar la traducción del aimara al castellano. Después se practicará la conjugación de forma oral y escrita con éste y otros verbos en aimara.

#### Estrategia lúdica N° 17

#### Wutillata antaña “El juego de la botella”



El juego consiste en que los estudiantes deben sentarse en un círculo, posteriormente, la o el docente hará girar una botella para que el cuello de la botella señale a uno de los estudiantes, éste deberá escoger un verbo y conjugarlo en tiempo presente, después el hará girar la misma botella para que señale a otro estudiante, para que haga la misma dinámica con un verbo diferente. Así sucesivamente irán participando todos los estudiantes que conforman el círculo.

**Evaluación N° 17**

YATIQAWE: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Aruchirina jichha pachampi yaparu artst'ayaña.

<b>Aruchiri</b>	<b>Iyaw siri</b>	<b>Jiskht'iri</b>	<b>Janiw siri</b>
	Nayax.....	.....	.....
	Jumax .....	.....	.....
Alaña	Jupax .....	.....	.....
	Jiwasax .....	.....	.....
	Nayax .....	.....	.....
	Jumax .....	.....	.....
Jalaña	Jupax .....	.....	.....
	Jiwasax .....	.....	.....

2. Phisqa aru tamanaka taqikasta aruchirimpi qiltam.

.....

.....

.....

.....

.....

## SESIÓN N° 18

### **Qhipa pacha (Tiempo futuro)**

#### **Saraña (ir)**

##### **Iyaw siri**

##### **Forma Afirmativa**

Nayax sarä

Jumax saräta

Jupax sarani

Jiwasax sarañäni

##### **Jiskht'iri**

##### **Forma interrogativa**

Nayax saräti

Jumax sarätati

Jupax saraniti

Jiwasax sarañäniti

##### **Janiw siri**

##### **Forma negativa**

Nayax janiw sarkäti

Jumax janiw sarkätati

Jupax janiw sarkaniti

Jiwasax janiw sarkañäniti

Continuando con los verbos, en esta sesión se explicará específicamente la conjugación de verbos en tiempo futuro. Asimismo, se hará uso de la pizarra para presentar a los estudiantes las formas: afirmativa, interrogativa y negativa del verbo ‘saraña’; después de la explicación se practicará con los estudiantes la conjugación de otros verbos, la práctica será oral y escrita.

### **Estrategia lúdica N° 18**

#### **Jaqtasa uñjaña “Tirando el dado”**



Para el desarrollo de este juego solamente se requiere de un dado y la participación de todos los estudiantes. En principio se formará grupos de 6 personas, los cuales participaran de forma aleatoria. El primer grupo que participe deberá lanzar el dado y de acuerdo al número que salga deberá realizar distintas conjugaciones de verbos en forma oral, por ejemplo si el dado recae en el número 5, los estudiantes deberán escoger 5 verbos y conjugarlos en tiempo futuro. Después pasan el dado a otro equipo para que continúe con la dinámica

**Evaluación N° 18**

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Aruchirinaka yaparu waythapiyam.

Jupax jalanini

Nosotros correremos

Jiwasax p'itañäni

El correrá

Nayax sarä

Tu leerás

Jiwasax ikiñäni

Yo bailaré

Jumax ulläta

Yo iré

Nayax thuqhü

Nosotros tejeremos

2.-Aruchirinaka qhipa pachampi aru tamanaka qilltam. (Escribe un párrafo utilizando los verbos en tiempo futuro)

.....

.....

.....

.....

.....



## SESIÓN N° 19

### Jak'a pacha

(Tiempo presente progresivo)

#### Luraña

**Iyaw sir**

**Forma Afirmativa**

Nayax luraskta

Jumax luraskta

Jupax luraski

Jiwasax lurasktan

**Jiskht'iri**

**Forma interrogativa**

Nayax lurasktti

Jumax lurasktati

Jupax luraskiti

Jiwasax lurasktanti

**Janiw siri**

**Forma negativa**

Nayax janiw lurkktti

Jumax janiw lurkkitati

Jupax janiw lurkkiti

Jiwasax janiw lurkktanti

Para finalizar el programa establecido, se continuará explicando la conjugación de verbos, en este caso el presente progresivo, para ello se recurrirá nuevamente a la pizarra en donde se detallará las formas afirmativa, interrogativa y negativa del verbo 'luraña'. En caso de haber dudas en los estudiantes, se las aclarará en ese momento. Posterior a la explicación del tema, se practicará la conjugación de otros verbos

### Estrategia lúdica N° 19

#### Akatjamat uñast'ayaña "La caja sorpresa"



Para llevar a cabo este juego la o el docente preparará una pequeña caja varias canicas, en las cuales estará pegado un verbo en aimara en su forma infinitiva. En ese sentido, se dividirá a los estudiantes en grupos de cinco, los cuales deberán sacar una canica de la caja con los ojos cerrados y dependiendo del verbo que les toque deberán realizar la conjugación en tiempo presente progresivo y de forma oral.

## Evaluación N° 19

YATIQAWI: Aymara

Suti.....T'aqa.....

Pacha jakhu.....yatiñuta.....

1.- Aruchirinaka jak'a pachampi yaparu qanañcham (Conjugar los siguientes verbos en tiempo presente progresivo).

<b>Aruchiri</b>	<b>Iyaw sir</b>	<b>Jiskht'iri</b>	<b>Janiw siri</b>
	Nayax.....	.....	.....
	Jumax .....	.....	.....
Arsuña	Jupax .....	.....	.....
	Jiwasax .....	.....	.....
	Nayax .....	.....	.....
Imaña	Jumax .....	.....	.....
	Jupax .....	.....	.....
	Jiwasax .....	.....	.....

2.- Phisqa aru tamanaka jak'a pachampi qiltam.

## BIBLIOGRAFÍA

AGREDA Maldonado, Roberto. (2003). Diccionario de Investigación Científica. Teorías, enfoque, categorías, conceptos, vocablos, técnicas y guías didácticas, Cochabamba, Bolivia, Editorial Kipus.

ANDER-EGG Ezequiel. (1980). Técnica de Investigación social. Décima quinta edición. Buenos Aires, Argentina.

APAZA Apaza, Ignacio (2010). Estudios de Lingüística y Sociolingüística Andina: teoría, discusión y análisis. La Paz-Bolivia.

ÁVILA Morales, José. El comportamiento en las etapas del desarrollo humano. 2010. Perú. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos16/comportamiento-humano/comportamiento-humano.shtml>. Recuperado el 14-01-12.

BARRANTES Echavarría, Rodrigo. (2000) Investigación. Un camino al conocimiento. Un enfoque cuantitativo y cualitativo. Cuarta Impresión, Costa Rica, UNED.

BULNES, Marta. (1998) Análisis iconográfico para la educación bilingüe intercultural. Lima-Perú.

CERRÓN Palomino, Rodolfo. (2000) Lingüística aymara. Cochabamba-Bolivia.

DE LA TORRE, Luis. (1998) Experiencias de educación intercultural bilingüe en Latinoamérica. Ponencias del foro de intelectuales indígenas del 49 congreso de americanistas. Quito-Ecuador. Editorial Abya-Yala GTZ.

FLORES Ramos, Rita. (2008) Enseñanza aprendizaje de la lengua aymara como segunda lengua L2 en la caja Petrolera de Salud – CPS de La Paz. Trabajo Dirigido.

FRANCIA F., Lourdes. (2003). Método comunicativo de aimara para sexto de primaria con traducción al castellano. Trabajo dirigido.

GUERRINI, Michele y PEÑA, Pilar. (1996). Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Impreso en España. Editorial Santillana.

GUTIÉRREZ, Loza Feliciano. (2011). Proyectos de aula productivos: teoría y práctica. Cuarta Edición. La Paz-Bolivia.

HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto, FERNÁNDEZ Collado, Carlos, BAPTISTA Lucio, Pilar. (2003). Metodología de la Investigación. Tercera Edición, Editorial McGraw-Hill, México.

HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto y otros. (2006). Metodología de la investigación. México. Editorial. McGraw-Hill.

KAZULIN, Alex. La Psicología de Vigotsky. Fotocopia s/f

Ministerio de Educación y Culturas. (2008). Nueva Ley de Educación “Avelino Siñani-Elizardo Pérez” del 25 de noviembre.

OCAMPO, Albrecht, Teresa. (2006) Iniciación a la lingüística.

POMA Laura, Santos. (2010). Enseñanza – Aprendizaje del idioma aimara como segunda lengua en los estudiantes de la E. S. F. M. H. E. A. Tesis.

LÓPEZ, Luis Enrique. (2008). Programa de fortalecimiento de líderes indígena, modulo 5, PROEIBANDES, Cochabamba.

LOUREIRO, Carolina. (2008). Guía del maestro: Aymarajakkiri aru. Editorial Santillana. Bolivia.

Reglamento sobre Organización Curricular. Decreto Supremo No 23950 de 1ro de febrero. 1995.

ORTIZ, Ocaña Alexander Luis. (2004). Didáctica lúdica. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.zip>. Recuperado el 16-10-12.

SÁNCHEZ Ileana, Alfonso. Proceso de enseñanza-aprendizaje: Algunas características y particularidades. s/f. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos7/proe/proe.shtml>. Recuperado el 14-11-11.

SARLÉ, Patricia Mónica. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Impreso en Argentina. Ediciones: Novedades Educativas.

SARLÉ, Patricia Mónica. (2010). Lo importante es jugar: Cómo entra el juego en la escuela. Impreso en Argentina. Ediciones: Homo sapiens.

SIERRA Bravo, Restituto. (2001). Técnica de investigación social, Teoría y ejercicios, UNIGRAF, S.L., Madrid España.

TAMAYO, Mario. El proceso de la investigación científica. 3ra. Edición. 1995.

TINTAYA Condori, Porfirio. (2008) Construcción de la identidad aymara en Janq'uqala y San José de Qala. Instituto de Estudios bolivianos. La Paz Bolivia.

UNED, Postgrado Estrategias Metodológicas.

URI Ruiz, Bikandi. (2000). Didáctica de la segunda lengua en educación infantil y primaria. Editorial Síntesis, S.A.

VELÁSQUEZ Fernández Ángel R., REY Córdova Nérida. (1999). Metodología de la Investigación Científica. Editorial San Marcos, Lima-Perú.

FORO EDUCATIVO BOLIVIANO. (2005) Interculturalidad en la Educación boliviana: análisis y propuestas al congreso nacional de educación. Bolivia. 2005.