

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



**PLAN EXCEPCIONAL DE TITULACIÓN PARA ESTUDIANTES NO
GRADUADOS (PETAENG).**

**EL JUEGO COMO METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA DE
VOCABULARIO DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA EN LA
UNIDAD EDUCATIVA AMERICANO OBRAJES**

**MEMORIA PROFESIONAL
PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIATURA EN LINGÜÍSTICA E IDIOMAS,
MENCION LENGUA EXTRANJERA INGLES**

POSTULANTE: Jhenny Angela Torrez Ramos
TUTOR: Dra. Elizabeth Clemencia Viñolas Ibáñez

La Paz - Bolivia

2024

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

MEMORIA PROFESIONAL:

**“EL JUEGO COMO METODOLOGIA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO
DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 1RO DE PRIMARIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA
AMERICANO OBRAJES”**

Presentado por:

Univ. Jhenny Angela Torrez Ramos

Para optar el grado académico de Licenciatura en Lingüística e Idiomas
Mención Lingüística y Lenguas Extranjeras

Nota numeral:

Nota literal:

Ha sido:

Director de la Carrera

.....

Lic. Rodolfo Durán Mollinedo

Tutor:

.....

Dra. Elizabeth Clemencia Viñolas Ibáñez

Tribunal:

.....

M.Sc. Evelyn Molina Peñarrieta

Tribunal:

.....

M.Sc. Heber Aldazosa Ruiz

La Paz, de de 2024.

DEDICATORIA

Principalmente a Dios, porque permitió mi crecimiento tanto en el ámbito personal como profesional a lo largo de estos años.

A mis padres, Mario Torrez y Angelica Ramos, por su apoyo incondicional en toda mi vida, por sus enseñanzas, su dedicación, sus consejos, por estar a mi lado siempre de forma excepcional, por permitirme tomar mis propias decisiones alentarme y apoyándome en cada una de ellas. Son mi fuente de inspiración, superación y el tesoro más grande que Dios me regalo. Los amo mucho.

A mi esposo Ruddy por su paciencia, apoyo y comprensión a lo largo de este viaje académico, tu presencia en mi vida es un regalo invaluable y este logro es nuestro en equipo.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Mayor de San Andrés.
Facultad de Humanidades y Ciencias de la
Educación, Carrera Lingüística e Idiomas,
por brindarme la oportunidad de completar
este pendiente académico en mi vida.

A mi tutora Dra. Elizabeth C. Viñolas
Ibáñez, por su paciencia, apoyo y por
alentarme a alcanzar mis metas y enseñarme
que nunca es tarde para lograrlo.

Tabla de Contenido

ÁREA I.....	1
Contexto Laboral y Descripción de la Actividad Laboral	1
1.1. Análisis de la Experiencia Laboral.....	1
1.2. Periodos e Instituciones donde se realizó la Actividad Laboral.....	1
1.3. Cargos Desempeñados	2
II. ÁREA II.....	6
Determinación y análisis del problema o descripción de un caso de estudio.....	6
2.1. Introducción	6
2.2. Identificación del problema.....	8
2.3. Planteamiento del problema	9
2.4. Justificación.....	10
2.5. Objetivos	12
2.5.1. Objetivo General.....	13
2.5.2. Objetivos Específicos	13
2.6. Marco Institucional	13
2.6.1. Antecedentes de la Unidad Educativa	13
2.6.2. Principios de la Unidad Educativa Metodista.....	17
2.6.3. Caracterización del área de Inglés en la Unidad Educativa.....	18
2.7. Marco Teórico Conceptual.....	19

2.7.1.	Enfoque pedagógico en la enseñanza del inglés.....	19
2.7.2.	Practica lúdica en el aprendizaje de lenguas	20
2.7.2.1.	El juego como recurso educativo.....	20
2.7.2.2.	El rol del educador y de las familias.....	23
2.7.3.	El juego como metodología de enseñanza-aprendizaje del idioma ingles	25
2.7.4.	Teorías del aprendizaje a través del juego.....	27
2.7.4.1.	Teorías del juego.....	27
2.7.4.2.	Características y clasificación del juego.....	30
2.7.4.3.	Juegos de ejercicio	31
2.7.4.1.1	Juegos simbólicos	31
2.7.4.1.2	Juegos de construcción o ensamblaje	32
2.7.4.1.3	Juegos de reglas	32
2.8.	Marco Metodológico	33
2.8.1.	Tipo de estudio	33
2.8.2.	Población de estudio y muestra	34
2.8.2.1.	Población	34
2.8.2.2.	Muestra	34
2.8.3.	Instrumentos de recolección de datos.....	35
2.8.3.1.	Hojas de evaluación	35
2.8.3.2.	Observación participante	35

2.8.4.	Análisis de Datos	36
2.8.4.1.	Análisis de Datos Cuantitativos	36
2.8.4.2.	Análisis de Datos Cualitativos	38
2.9.	Sección Propositiva	39
2.9.1.	Métodos y Técnicas para la adquisición del Vocabulario en el idioma inglés a través del Juego de Reglas.	41
2.9.1.1.1.	Juego de Memoria.....	42
2.9.1.2.	Bingo.....	44
2.9.1.3.	¿Quién soy yo?.....	45
2.9.2.	Uso de la Tecnología	46
2.9.2.1.	Wordwall:	46
2.9.2.2.	Kahoot.....	47
2.9.2.3.	Liveworksheets:	48
2.10.	Sección Conclusiva	49
III.	Área III	51
	Análisis de la Experiencia Laboral.....	51
3.1.	Pertinencia de la Malla Curricular con la Experiencia Profesional	51
3.2.	Aprendizaje en el proceso de la Actividad Profesional.....	52
3.3.	Sugerencia para mejorar la Formación Profesional en Lingüística e Idiomas.....	55

ÁREA I

Contexto Laboral y Descripción de la Actividad Laboral

1.1. Análisis de la Experiencia Laboral

Posterior al año de egreso y en el ejercicio de la actividad laboral, se aplicó los conocimientos adquiridos en los años de formación académica en la carrera de Lingüística e Idiomas de la Universidad Mayor de San Andrés. Se desarrolló trabajos en un colegio privado, instituciones privadas a nivel técnico medio y superior en carreras técnicas.

Se trabajó por 9 años en un colegio privado con estudiantes de educación regular tanto de nivel primario y secundario, también se hizo un trabajo en base a adaptaciones curriculares pertinentes para estudiantes con capacidades diferentes que estaban inscritos en colegios de educación regular.

Por 2 años se realizó la labor docente en el área de inglés en una institución Técnica con estudiantes de la carrera de secretariado y contabilidad, se apoyó por 4 años en instituciones privadas en carreras técnicas como docente en el área de inglés a nivel técnico medio y técnico superior; asimismo, se realizaron seminarios como ponente en el área de inglés en una Institución Privada de formación técnica.

Por todo lo mencionado anteriormente puede evidenciar que, como docente en el ámbito pedagógico se aportó, capacitó y fortaleció para la adquisición de la segunda lengua a futuros bachilleres y estudiantes de capacitación técnicas en Instituciones Privadas de formación técnica.

1.2. Periodos e Instituciones donde se realizó la Actividad Laboral

<i>INSTITUTO SUPERIOR BERLIN (sucursal 16 de julio)</i> El Alto	2012 - 2014
<i>INSTITUTO SUPERIOR BERLIN (sucursal Central)</i> El Alto	2012 - 2014
<u>Unidad Educativa “Americano Obrajes ”</u> La Paz (nivel secundario)	2014 - 2018
<u>Unidad Educativa “Americano Obrajes ”</u> La Paz (nivel primario)	2019 – 2023
<u>Centro de capacitación Técnica privada “EXPERTOS.COM”</u> La Paz	2022 - 2023

1.3. Cargos Desempeñados

Al egreso de la Carrera de Lingüística e Idiomas de la Universidad Mayor de San Andrés desempeñé cargos como docente en la Unidad Educativa Americano Obrajes en el nivel primario y secundario; docente en instituciones privadas de formación técnica a nivel técnico medio y superior.

Institucion	Cargo desempeñado	Gestion
<p><i>INSTITUTO SUPERIOR BERLIN (sucursal Central Ceja)</i> El Alto- La Paz</p>	<p>Docente de inglés (nivel básico y nivelación). Durante la gestión se aportó a la institución ayudando a estudiantes de diferentes grados de colegio a poder despejar sus falencias en las diferentes competencias lingüísticas teniendo como población grupos reducidos de 6 a 8 personas en un periodo de dos horas al día. Poniendo en práctica así diferentes métodos para que los estudiantes puedan practicar reglas gramaticales, tiempos verbales y mejorar su pronunciación.</p> <p>Disertante del Seminario “Didactic strategies to learn English language” A fin de gestión de realizo un Seminario dando a conocer diferentes estrategias didácticas a las cuales se pueden recurrir para mejorar el aprendizaje – enseñanza del idioma inglés.</p>	2012
<p><i>INSTITUTO SUPERIOR BERLIN (sucursal Central y 16 de julio)</i> El Alto- La Paz</p>	<p>Docente de la carrera de inglés (Básico y Técnico Medio) Durante la gestión en curso se realizó un plan de trabajo para dar cumplimiento y alcanzar los conocimientos requeridos en la malla curricular de la carrera de inglés técnico básico y técnico medio que ofrece la institución en su plan de estudios.</p>	2013

	<p>Para lo cual se utilizaron diferentes métodos donde el estudiante puede aprovechar de manera más satisfactoria su proceso de aprendizaje.</p> <p>Docente Secretariado Ejecutivo (inglés técnico medio)</p> <p>En el área de Secretariado Ejecutivo se trabajó con un vocabulario técnico de acuerdo a las necesidades de la carrera para que el estudiante pueda desenvolverse de manera bilingüe en su área, haciendo adaptaciones curriculares de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>Disertante de los Seminarios “English phonetic and contracted words” “Punctuation mark, modals and phrasal verbs”</p> <p>Al finalizar la gestión se realizó un seminario enfatizando la fonética y en la contracción de palabras para que los estudiantes puedan practicar y mejorar en las falencias presentadas durante la gestión.</p>	
<p><i>INSTITUTO SUPERIOR BERLIN (sucursal 16 de julio) El Alto- La Paz</i></p>	<p>Docente Secretariado Ejecutivo (inglés técnico superior)</p> <p>Docente Contabilidad (inglés técnico medio)</p> <p>Se desarrolló un plan de trabajo para dar cumplimiento a los contenidos requeridos en secretariado y así poder lograr que el estudiante pueda desenvolverse de manera fluida en conversaciones de atención al cliente con respecto a su área y así mismo pueda dominar el vocabulario técnico que implica su carrera a nivel técnico medio. Para alcanzar dicho objetivo se enfatizó en prácticas orales teniendo como actividades diálogos con conversaciones de uso cotidiano y simulaciones de conversaciones en oficinas para practicar el vocabulario técnico requerido en el área de secretariado y contabilidad.</p>	2014

<p>Unidad Educativa <i>“Americano Obrajes”</i> La Paz</p>	<p>Docente de lengua extranjera inglés Nivel Secundario</p> <p>Se inició el trabajo con mucho compromiso. Se realizó una planificación anual y tres trimestrales para poder abarcar los contenidos requeridos en la malla curricular de la unidad educativa. Utilizando a la vez la adaptación curricular y uso de la tecnología para poder transmitir de manera más atractiva las habilidades del idioma a los estudiantes y llevar el idioma a la vida cotidiana para que ellos puedan.</p> <p>Para lograr un aprendizaje significativo se incentivó a los estudiantes que lleven su aprendizaje de contenidos a la vida cotidiana, a una realidad a las experiencias que van viviendo o van a llegar a vivir y así poder desenvolverse con facilidad en conversaciones habituales.</p> <p>El trabajo fue más serio y formal en el aula de secundaria y los métodos y estrategias de enseñanza deben ser de acuerdo a la edad de los estudiantes.</p> <p>Teniendo como evaluación la auto evaluación, evaluación constante/activa en clase, de manera escrita y oral.</p>	<p>2014-2016</p>
<p>Unidad Educativa <i>“Americano Obrajes”</i> La Paz</p>	<p>Docente de lengua extranjera inglés Nivel Primario – Secundario</p> <p>Las competencias lingüísticas incluyen los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas y sintácticas, y otras dimensiones de la lengua como sistema por lo cualse utilizaron diferentes adaptaciones curriculares puesto que no se pueden utilizar los mismos métodos y estrategias de enseñanza en el nivel primario y secundario. De ahí parte la pregunta ¿Cómo mejorar el aprendizaje en niños de nivel primario? ¿Cómo lograr que el estudiante ame el idioma y quiera conocerlo a profundidad?</p>	<p>2017-2018</p>

<p>Unidad Educativa <i>“Americano Obrajes”</i> La Paz</p>	<p>Docente de lengua extranjera inglés Nivel Primario En nivel primario el trabajo docente que aplique fue más didáctico y práctico. Donde se observó que la enseñanza no puede ser la misma que aplique en el nivel secundario, por lo cual se vio la necesidad de optar por metodologías lúdicas para captar la atención de los estudiantes y hacer que el idioma sea atractivo y novedoso para ellos y esperen con ansia la próxima sesión donde puedan desenvolverse con facilidad mientras van adquiriendo los conocimientos del idioma extranjero y expresándose con facilidad en inglés.</p>	<p>2019-2023</p>
<p>Centro de Capacitación Técnica Privada <i>“EXPERTOS.COM”</i> La Paz</p>	<p>Docente de lengua extranjera inglés (técnico medio) Durante la gestión en curso se elaboró un plan de trabajo para poder dar cumplimiento y alcanzar los conocimientos requeridos en la malla curricular de la carrera de inglés técnico medio que ofrece la institución en su plan de estudios. Para lo cual se utilizaron actividades en línea como Liveworksheets y WordWall puesto que las clases son virtuales y se deben utilizar diferentes métodos y estrategias de enseñanza para captar y mantener la atención del estudiante para lograr que aproveche de manera más satisfactoria su proceso de aprendizaje.</p>	<p>2022-2023</p>

II. ÁREA II.

Determinación y análisis del problema o descripción de un caso de estudio

2.1. Introducción

El juego desempeña un papel esencial en los niños/as en la primera etapa de Educación Infantil porque facilita el aprendizaje y hace que estén más predispuestos a participar y atender mediante este recurso. ¿Por qué no usar aquello que realmente les motiva como medio de aprendizaje? El juego nunca es una pérdida de tiempo, pues al final del día recordarán más información de lo que hayan experimentado jugando de manera autónoma y relacionándose con sus iguales, y no así cuando se les enseña de manera magistral.

El juego es la base existencial de la infancia, es la principal actividad durante los primeros años de vida. El juego y la educación son compañeros de viaje, dado que los niños aprenden experimentando, situación que los docentes debemos tomar ventaja y utilizar el juego como metodología de aprendizaje, para poder captar su atención y así lograr que aprendan divirtiéndose. También el juego les permite empezar a conocer y desarrollarse en el mundo que los rodea a través de la experiencia y, de esta manera, aceptar y aprender de sus errores. Según Karl Groos (1902), menciona “el juego representa etapas biológicas en el ser humano y que presentan reacciones y necesidades innatas que lo preparan para su vida adulta”. A través de esta actividad el niño vive experiencias placenteras partiendo de su propia creación, de un mundo de fantasía. Debemos aprovechar aquello que más les gusta hacer y que más felicidad les aporta para adaptarlo a lo que queremos enseñarles.

Por lo cual utilizamos la Gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para que los estudiantes puedan absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. La gamificación actualmente implica el diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los juegos, no es un juego como tal, pero se nutre del diseño de un entorno educativo virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos para así crear un

ambiente didáctico atractivo para el alumno o la alumna y aprovechar la predisposición natural de los estudiantes en actividades lúdicas virtuales y mejorar la motivación hacia el aprendizaje; como también, la adquisición de conocimientos, de valores y el desarrollo de competencias en general. La gamificación puede ser usada en todos los niveles educativos, por lo cual, en esta informe memoria nos apoyamos en la gamificación de juegos en plataformas digitales como ser: Kahoot, Liveworksheets y Wordwall, como refuerzo para la práctica desde casa, en relación a los contenidos aprendidos y aplicados con actividades lúdicas en clase.

La presente memoria profesional hace referencia a la importancia del juego en la adquisición de vocabulario del idioma inglés como metodología de aprendizaje. Se profundiza en el tema del juego y su importancia en el desarrollo integral del estudiante a través de un estudio de los aspectos más relevantes de la actividad lúdica, basándonos en diferentes teorías sobre el juego como herramienta educativa. Es por ello, que el objetivo principal de este trabajo es profundizar sobre la importancia del juego en la etapa escolar, para desarrollar una propuesta metodológica basada en el juego. Partiendo de esta base, en cuanto al marco teórico, se profundiza las diferentes etapas del juego también se toma el juego en el currículo de la Educación primaria además de mencionar sus características y las estructuras del juego. Según Piaget (1956). Se asocian tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Así mismo se profundiza en la propuesta, partiendo de un proyecto creado para la etapa de Educación primaria y planteando diferentes actividades basadas en el juego como metodología.

En la propuesta desarrollada de esta memoria profesional se trabajó en el aprendizaje basado en actividades llevadas a cabo partiendo del juego, sobre todo el juego simbólico y de reglas, para que puedan experimentar y descubrir de primera mano todo aquello que envuelve el mundo de los oficios y emociones, de tal manera que vivan una experiencia que resulte atractiva para el alumnado. Para Vygotsky (1924) *“los niños en la última etapa preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado de carácter social y*

cooperativo, pero también reglado”. Entonces los maestros debemos ofrecer a los estudiantes un espacio donde se puedan expresar con total libertad y despierten su potencial creativo y su imaginación.

La elección realizada de este trabajo sobre el juego surgió principalmente por el interés de profundizar, aprender y aplicar esta metodología en el contexto educativo, concretamente en el 1er grado de nivel primario, tras observar desde mi experiencia, durante varios años trabajando con niños en esta Unidad Educativa, la poca importancia y el reducido lugar que ocupa el juego en la enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas. Se consideró aprovechar la curiosidad innata en los niños motivándolos a aprender por sí mismos. Es sabido, que los estudiantes en esta etapa de Educación primaria quieren saber más acerca del mundo que les rodea y, nosotros como docentes, podemos hacerlo posible gracias a las metodologías activas, las cuales parten de la observación, experimentación y el juego en el entorno natural y social del estudiante, con la finalidad de que sean los protagonistas de su propio proceso de construcción del aprendizaje.

Para finalizar el presente informe memoria, se presenta las conclusiones, en las que se destaca la aplicación de diferentes tipos de juegos como herramienta de enseñanza del vocabulario, la motivación del trabajo comprometido, responsable y colaborativo de los niños a través del juego.

2.2. Identificación del problema

La enseñanza del vocabulario en idiomas ha sido por muchos años cuestión de memorizar y repetir, un proceso aburrido y poco estimulante para los estudiantes, la aplicación del método de traducción gramatical ha sido utilizado como forma tradicional de la enseñanza del idioma inglés y se centra principalmente en la gramática y las habilidades de traducción, repetición y memoria; si bien puede ser el método más fácil para los profesores con dominio limitado del inglés, a menudo se descuidan algunos recursos de docentes o de muchos estudiantes, esto sucede en muchas instituciones educativas donde se observa con frecuencia el bajo nivel del aprendizaje del idioma inglés en niños de

primer grado debido al uso de metodologías convencionales, que no son significativas, son poco motivadoras y de muy poco interés para los niños; el aprendizaje de un idioma se centra en el profesor y se enfatiza básicamente a memorizar una gran lista de palabras, a repetir de manera mecánica los comandos que escucha el niño, a cantar algunas canciones y a repetir algunos sonidos. Sin embargo, el aprendizaje de un idioma va mucho más allá que aprender conceptos que pueden resultar aislados o pobremente integrados en la realidad directa del niño.

De acuerdo a lo que señala Thanasoulas (2000), en estos últimos años ha habido una explosión de nuevas metodologías que se centraron en los enfoques más creativos y atractivos. Al informarse en estas técnicas, los profesores de inglés como segundo idioma pueden seleccionar el método más eficaz para sus estudiantes, centrando su enseñanza en el alumno. Es así que la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés para Reilly (2003) es fundamental para generar aprendizajes significativos.

El niño manipula, juega, se divierte y hace suyo el idioma inglés de manera creativa, dinámica y muy participativa. La estrategia metodológica que se aplique incidirá directamente en la interiorización del idioma por tal motivo, surge la inquietud de realizar este proyecto donde se propone como alternativa de solución a este problema, la aplicación de actividades lúdicas que deben ser tomadas en cuenta como instrumentos pedagógicos a fin de favorecer el aprendizaje del idioma inglés en el contexto escolar.

2.3. Planteamiento del problema

Se ha podido observar que los estudiantes del nivel primario, presentan dificultad con la fonética, pronunciación, adquisición de vocabulario y gramática del idioma inglés. Esto sucede por la falta de actividades auditivas interesantes y motivadoras que ayuden a agudizar su oído al escuchar comandos básicos acorde a su nivel y a la vez practicar su pronunciación y fluidez del idioma; de esta manera, poder incrementar su vocabulario y aprender de manera natural vocabulario y reglas gramaticales. Tras no tener dicha práctica, los estudiantes se sienten frustrados, son tímidos al momento de participar de manera oral y activa en clase, por lo cual se ha visto la necesidad de buscar nuevas

metodologías, como las lúdicas, para incrementar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel primario partiendo de la siguiente cuestionarte:

¿Cómo mejorarla adquisición del vocabulario básico en inglés en estudiantes de primer grado de la Unidad Educativa Americano Obrajes?

2.4. Justificación

El presente trabajo está basado en las experiencias de los estudiantes de 1er grado de la Unidad Educativa Americano Obrajes, en el que se pudo constatar que la profesora enseña de diferentes formas o maneras los juegos y canciones que ayudan a los estudiantes a adquirir un vocabulario, conocimientos y aspectos lingüísticos del idioma inglés. Así mismo, se pudo constatar que el ambiente es positivo, seguro, distendido y relajado en el que el juego beneficie el proceso educativo de los estudiantes

Para este trabajo nos referiremos a la gamificación como una estrategia metodológica educativa, dado que está determinada por unos principios, criterios y procedimientos que persiguen configurar la manera de actuar de los docentes y el proceso de enseñanza y aprendizaje (actividades, técnicas o medios), con el fin de mejorarlo y hacerlo más efectivo. Por tanto, lo que se pretende en este trabajo es identificar y observar aquellos principios básicos que definen esta estrategia metodológica, la gamificación, para evaluar cuáles de ellos (estructuración, participación, motivación...) son más eficaces a la hora de promover entornos educativos inclusivos, participativos, flexibles y motivadores.

Particularmente, en el ámbito educativo, para definir la gamificación se puede emplear la acepción realizada por Kapp (2012), que conceptualiza este término como el uso de mecánicas, estéticas y pensamientos propios de los juegos para involucrar a las personas, y motivar la acción para promover el aprendizaje y resolver problemas. En otras palabras, Oriol Ripoll también define esta estrategia metodológica como una oportunidad para hacer vivir experiencias de aprendizaje gratificantes usando elementos de juego, sin tratarse tanto de orientar el comportamiento de las personas como de estimular el interés por aprender. Por todo ello, Burke (2012), en su investigación sobre las previsiones de la

gamificación para el 2020, la describe como un elemento esencial de la educación para el futuro.

La gamificación se fundamenta en teorías de aprendizaje como el constructivismo y el conectivismo. por esta razón Jonassen (1991) propone que el ambiente del aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de la realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto. El constructivismo plantea que cada estudiante tenga una meta educativa, la cual se consigue de manera secuencial y progresiva, en donde el/la docente crea un ambiente agradable que facilita al estudiante la apertura para alcanzar su desarrollo intelectual en etapas posteriores. Esto conlleva a que el/la estudiante construya conocimiento por sí mismo, cada vez que pasa un reto y llega a otro nivel, ha de autor regular su aprendizaje, aprendiendo a superar la dificultad cuando descubre las mejores acciones para dar posibles soluciones y llegar a la meta, cumpliendo el objetivo propuesto en cada etapa del juego.

Por lo cual, se ha decidido partir de la metodología basada en actividades que tienen un componente lúdico, en este caso, basándonos especialmente en el juego de reglas. El tema principal versa sobre las profesiones y emociones dado que son temas que atiende a los intereses de los niños y forma parte de su vida cotidiana y del desarrollo social del niño y, además, permite trabajar partiendo de actividades lúdicas, interpretando diferentes roles y englobando las cuatro destrezas del idioma. Con este proyecto se pretende especialmente contribuir a la formación de conocimientos del entorno de los estudiantes y ayudar a conocer valores y normas generales potenciando la educación moral y cívica de una manera lúdica y divertida, introduciéndoles de esta manera en el mundo en el que más tarde se tendrán que desenvolver.

Como dijo Piaget, *“los niños y las niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”*. Entonces el juego es una actividad inconsciente, pero en la gran mayoría de ocasiones descubren aprendizajes muy significativos y cuanto más jueguen más aprendizajes van a descubrir y crear por ellos mismos.

Por todo lo mencionado anteriormente, parte la propuesta de aplicar el juego reglado y la gamificación como metodología de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés para potencializar el juego como una estrategia para motivar y desarrollar en los niños el léxico del idioma inglés desde temprana edad; tomando en cuenta la experiencia vivida durante la enseñanza de contenidos en el primer grado.

Después de realizar una revisión bibliográfica y analizar diferentes juegos y herramientas de aprendizajes a partir de la literatura, se diseña una estrategia de aprendizaje que se convierte en un punto de partida para la adquisición de conocimiento en el estudiante y una herramienta lúdica de enseñanza para el docente que permitirá generar en el estudiante confianza y seguridad en el aula, donde cada uno exprese su opinión y respete la de sus compañeros, fomentando la participación continua en clase y generando así un óptimo clima de aprendizaje dentro del aula. Esta estrategia de aprendizaje permite que el estudiante deje de ser un espectador dentro de clase y se convierta en el protagonista de la misma. Lo que implicaría pasar de una educación con enfoque tradicional a una educación con un enfoque más participativo, incluyente y dinámico.

Finalmente, El juego es una estrategia lúdica que además de servir como una herramienta de enseñanza aprendizaje, se le debe dar mayor prioridad como herramienta en el aprendizaje de la segunda lengua (idioma inglés). El juego también puede ser implementado como una estrategia de la enseñanza del Idioma Inglés, no solo a estudiantes de primer grado sino también en grados superiores del nivel primario y secundario de esta y otras Unidades Educativas, tomando como punto de referencia las metodologías aplicadas en este informe de memoria profesional. La incorporación del juego en las clases de inglés servirá de intermediario para el aprendizaje, apoyo y esfuerzo a los diversos contenidos, incorporando nuevos conocimientos y posibilidades en la educación y transmisión del idioma inglés, para el beneficio de los estudiantes y la preparación a los estudiantes con herramientas que les permita alcanzar su máximo potencial en su vida futura.

2.5. Objetivos

2.5.1. Objetivo General

- Implementarla metodológica lúdica basada en el juego reglado para la enseñanza-aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en estudiantes de 1ro de primaria de la Unidad Educativa Americano Obrajes.

2.5.2. Objetivos Específicos

- Sistematizar las diferentes teorías sobre el juego y como este se desarrolla en la edad comprendida de 6 años.
- Determinar los beneficios del juego como técnica educativa para la enseñanza del inglés.
- Proponer una metodología lúdica para enseñar el vocabulario del inglés en niños de 1ro de primaria.
- Aplicar los juegos
- Desarrollar el vocabulario básico
- Evaluar la efectividad del juego reglado en la adquisición del vocabulario en inglés.

2.6. Marco Institucional

2.6.1. Antecedentes de la Unidad Educativa

➤ Contexto Histórico -

La Unidad Educativa “Americano Obrajes”, inicia sus actividades académicas en condiciones limitadas, con 104 estudiantes, al amparo de la Resolución Administrativa N° 345/2006. La primera generación de bachilleres fue de 31 estudiantes entre varones y mujeres, con una infraestructura dependientes del Hospital Metodista, siendo el primer director el Lic. Reynaldo Portillo, Sin embargo, gradualmente fue creciendo la población escolar hasta contar en la actualidad con 954 estudiantes, de los cuales 82 son miembros del Senior Class 2023. Actualmente se cuenta con 56 docentes, 15 administrativos, y personal de servicios, quienes llevan

adelante el desafío de formar a 954 jóvenes y señoritas formando profesionales con principios y valores cristianos metodistas.

➤ **Contexto Geográfico**

El contexto de la zona es de fácil acceso hacia todas las zonas adyacentes del establecimiento, presenta un clima templado y propio del lugar, donde la temperatura media anual es de 18° C. Las calles de la zona Sur que rodean a la Unidad Educativa son de asfalto, con servicios básicos; áreas verdes, embajadas, hospitales, espacios culturales, entidades gubernamentales y otros. La zona cuenta con varias instituciones educativas públicas y privadas, donde la cantidad de estudiantes fue incrementando paulatinamente, la mayoría de las y los estudiantes vienen de la zona sur y sus alrededores, los mismos se transportan en buses escolares, que brinda la Unidad Educativa, también en movilidades particulares y públicos.

➤ **Contexto Cultural**

Identificar las formas de vida de nuestra Unidad Educativa implica considerar diversos aspectos, categorías y patrones culturales con los que vienen nuestros estudiantes, siendo que hay estratos culturales diferentes, como es la composición socioeconómica de la zona sur de la ciudad de La Paz. Estas características marcan una compleja naturaleza cultural del que directa o indirectamente intervienen en la comunidad educativa en la Unidad Educativa Americano Obrajes. En este sentido los diferentes modos de pensar, sentir y actuar, las diferentes creencias y hábitos, la mayoría de ellos implícitos e inconscientes, constituyen la identidad institucional.

➤ **Contexto Social**

Dentro del entorno social, se puede afirmar que existe una cantidad considerable de familias que pertenecen a diferentes ámbitos sociales. La mayoría de los estudiantes provienen de diferentes zonas aledañas a la Unidad Educativa. Las relaciones de interacción social entre los estudiantes, pese a las diferencias, se sobrellevan en el marco del respeto y del apoyo mutuo, a partir de la identificación con la Unidad Educativa Americano Obrajes.

➤ **Contexto Político**

La comunidad educativa en el proceso de formación se enmarca en las políticas educativas reflejadas en la Visión y la Misión del Servicio Educativo Metodista en Bolivia, que promueven la formación de estudiantes con valores ético - cristianos, brindando una formación académica con calidad y calidez, tomando como referencia al presente proceso educativo emergente de la actual situación que se tiene ligado a la educación presencial, semipresencial y a distancia y el uso de los recursos tecnológicos para el desarrollo de los contenidos curriculares.

La Unidad Educativa Americano Obrajes se inspira en la doctrina cristiana de Juan Wesley, que toma al Divino Maestro como modelo y paradigma pedagógico. Es por eso que privilegia la tarea fundamental de brindar una educación de calidad, calidez, eficiente, transparente y de formación integral. Es una propuesta curricular que posibilita y garantiza un proceso de gestión del aprendizaje útil y significativo. De ahí que consideramos que un cristiano metodista en su práctica de fe, asume las siguientes características, que le son distintivas: el amor a Dios, el amor al prójimo, su espíritu organizador y su espíritu ecuménico. Asimismo, para Wesley, los maestros deben tener la convicción de que han sido llamados a formar las mentes tiernas de los niños y juventudes, a disipar las tinieblas de la ignorancia y del error, y a enseñarles a ser sabios para la salvación. Para lograr la doctrina metodista es necesario estar consagrados a Dios y estar llenos de amor y deseo para cumplir la tarea con sus estudiantes. De ahí la importancia de que el maestro sea un apóstol de la educación y no un mero instructor. Es por eso que podemos afirmar con mucha certeza de que Wesley pasó de una educación secular a una educación con principios y valores cristianos.

➤ **Marco legal**

Leyes La Ley N° 070 de la Educación “Avelino Siñani - Elizardo Pérez” de 20 de diciembre de 2010, sienta las bases garantizando el funcionamiento de unidades

educativas privadas en todo el territorio nacional, así como reconoce la libertad de conciencia, de fe y la enseñanza de la religión y espiritualidad de los habitantes. La Ley SAFCO de Administración y Control Gubernamental junto a otras Leyes y Decretos permiten que la acción educativa que impulsamos quede dentro de los parámetros de legalidad y de funcionamiento adecuado para el bien de la comunidad educativa. Convenio Ministerio de Educación e Iglesia Evangélica Metodista en Bolivia. Mediante RESOLUCION SECRETARIAL N° 247 de fecha 23 de marzo de 1994, se ratifica la relación Estado- IEMB y se suscribe el Convenio entre la Secretaría Nacional de Educación, actualmente Ministerio de Educación representada en ese entonces por su titular Dr. Enrique Ipiña Melgar y la Iglesia Evangélica Metodista en Bolivia, representada por el Rev. Zacarías Mamani Huacota en su condición de Obispo de la indicada Iglesia Evangélica Metodista sobre prestación de servicios en favor de la Educación Nacional. Por este convenio la Iglesia Evangélica Metodista en Bolivia se compromete y obliga apoyar y cooperar en el campo de la educación tanto de convenio como particular en sujeción a los términos y condiciones establecidos en el indicado documento firmado al efecto; que a la letra dice en uno de sus artículos: “Que, es deber de la Secretaría Nacional de Educación, fomentar la educación en todos sus niveles, más aún, si se tiene en cuenta que existen organizaciones como la Iglesia Metodista, que en cumplimiento a fines altruistas en beneficio de la niñez y juventud otorgan su cooperación, razón por la cual, corresponde dictar el instrumento legal pertinente aprobando el Convenio que haga viable su ejecución”. “El Servicio Educativo Metodista tiene su naturaleza en la Secretaria Nacional de Servicio de la IEMB, como instancia rectora a nivel nacional de la labor filantrópico social del Servicio Educativo Metodista, sus funciones son dirigir, dar lineamientos y directrices generales de acciones integrales en este campo, sus operaciones están enmarcadas dentro las políticas de la IEMB así también en el marco del convenio Ministerio de Educación y la Iglesia Evangélica Metodista en Bolivia, esta dirección tiene tuición de realizar alianzas estratégicas y redes conexionales, ecuménicas y sociales en el ámbito del desarrollo educativo y suscribir convenios con las direcciones departamentales y distritales de educación así como con los gobiernos municipales de su circunscripción territorial”.

➤ **Resoluciones**

La Resolución Administrativa N° 345/2006: (APROBACION). En su parte resolutive indica: “Aprobar la apertura y legal funcionamiento de la Unidad Educativa “Americano Obrajes”, dependiente de la Iglesia Evangélica Metodista en Bolivia, con los niveles Inicial, Primario y Secundario, del área curricular de educación formal, bajo supervisión del Servicio Departamental de Educación La Paz, de dependencia Privada Institucional de organización sin fines de lucro, que funciona desde la gestión 2003, ubicada en la Avenida 14 de Septiembre No. 5809, zona Obrajes de la ciudad de La Paz, provincia Murillo del Departamento La Paz, perteneciente a la Dirección Distrital de Educación de La Paz 2”. 9 La Resolución Ministerial N° 001/ 2023, que regula y establece las normas generales del subsistema de Educación Regular para la gestión escolar 2023.

➤ **Reglamentos**

El Reglamento de Procedimientos para la Emisión de Boletines de Calificaciones y Libretas Electrónicas, aplicables en todas las Unidades Educativas Fiscales, Privadas y de Convenio, según lo establecido por la Resolución Ministerial N° 311/2006 de fecha 19 de septiembre de 2006. Reglamento de Evaluación del Desarrollo Curricular, PROFOCOM 2013.

2.6.2. Principios de la Unidad Educativa Metodista

➤ **Visión**

La Unidad Educativa “Americano Obrajes” es reconocida socialmente por su contribución en la formación integral del capital humano, como promotores de la dignidad de las personas y sus valores, la defensa de los derechos humanos y la Madre Tierra, la convivencia en la interculturalidad, para alcanzar un nivel ideal de vida de la sociedad boliviana.

➤ **Misión**

Impartir una educación con sólida formación científica, humanística, técnica, socio productivo y emprendedor, fortaleciendo los valores socio comunitario, formando estudiantes capaces de transformar una sociedad, respetando la vida de su entorno con principios ético-cristianos y valores humanos para el vivir bien, en el marco de las enseñanzas del Divino Maestro.

➤ **Objetivo estratégico**

Contribuir en el proceso de formación integral, social, moral, ética y espiritual de nuestros estudiantes, cuyos resultados sean personas y profesionales de bien que aporten al desarrollo social, cultural y económico del país.

2.6.3. Caracterización del área de Inglés en la Unidad Educativa

El actual escenario, por el que atraviesa el país, requiere de la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera dentro de una dimensión intra-intercultural y plurilingüe, no sólo como uno de los objetivos de la Ley “Avelino Siñani - Elizardo Perez”, sino que también como medio para conseguir el desarrollo de nuestro país y para acceder a los últimos avances científicos y tecnológicos existentes en el mundo. Aprender una segunda lengua, y hasta una tercera lengua, refuerza la autoconfianza, porque conociendo una segunda lengua extranjera, los estudiantes tendrán en el futuro mejores posibilidades de estudio y mejores opciones de trabajo, además que permite valorar mejor su identidad cultural. Por esta razón, fortalecer el inglés desde niños y a lo largo de toda la educación básica es garantía para tener mejores oportunidades en el futuro. Es tan importante el área de inglés en la Unidad Americano Obrajes, que el colegio prioriza la enseñanza del idioma inglés, siendo una materia troncal y no así una materia técnica, las clases son impartidas en cuatro periodos por semana, periodos que ayudan a que el estudiante pueda tener más sesiones para poder adquirir y poner en práctica las habilidades comunicativas del idioma inglés.

También es importante resaltar que se cuenta con el currículo base del Ministerio de Educación y el currículo base del SEM (SISTEMA EDUCATIVO METODISTA) para la elaboración de la malla curricular a lo largo de la gestión académica. Brindando así una educación académica sólida basándose en un enfoque integral y de calidad para su población de estudiantes.

2.7. Marco Teórico Conceptual

2.7.1. Enfoque pedagógico en la enseñanza del inglés

A través de los años, se destaca el interés cognitivo lingüístico de encontrar el método ideal para lograr que la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés sea rápido y eficaz, lo que se ha traducido en la implementación de diferentes propuestas metodológicas como resultado de los avances en didáctica, lingüística, psicología y otras disciplinas. Esta tendencia toma vigencia para los educadores y pedagogos, con el objeto de conocer la efectividad de los métodos para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

El ser humano, en su desarrollo natural, adquiere la habilidad y destreza para el dominio, por lo menos, de un idioma; no obstante, en la adquisición de una segunda lengua, cuando se es adulto Krashen (1983) establece con criterio hipotético, que esta adquisición se da en dos formas, desigual y autónoma para desarrollar la competencia de una segunda lengua. Dicha forma, expresa el logro del lenguaje de forma explícita e implícita. En la primera, el aprendizaje de un segundo idioma es un proceso similar a la que los niños desarrollan al aprender su lengua materna. En la otra, el aprendizaje es informal y natural. Krashen aborda la teoría de la segunda lengua donde los niños la adquieren mientras los adultos la aprenden. En las fases sucesivas de enseñanza-aprendizaje, se destaca que, para la enseñanza del idioma inglés, el punto de partida es el alumno, al que se le considera el objeto de la educación. En este sentido, los educadores abordan distintos métodos de enseñanza, contextualizan los enfoques que orientan la naturaleza y el aprendizaje de la lengua. Estos enfoques son el punto de vista del cual deriva en un proceso sistemático del conocimiento lingüístico para la

enseñanza del idioma inglés. Los enfoques se pueden agrupar en cinco: el tradicional, natural, estructural, comunicativo y humanístico.

2.7.2. Practica lúdica en el aprendizaje de lenguas

Según Gross, Karl (1902) el juego es una práctica que apoya mucho los procesos de aprendizaje ya que esta aumenta la parte creativa del niño y va experimentando diversidad de conceptos a través de la misma, mejorando así sus habilidades y destrezas. La práctica lúdica es una estrategia pedagógica del aula, como parte de herramientas del saber puede generar actividades de aprendizaje llevando los aprendizajes a niveles muy altos, una muestra más de elementos con las que cuenta el docente para que se desarrollen los aprendizajes y de esta forma dar indicios de cómo y hacia dónde apunta el saber en su construcción.

2.7.2.1.El juego como recurso educativo

Siempre se le ha atribuido al juego un valor como principio metodológico y por tanto pedagógico, educativo esencial para la formación integral del alumno, principalmente en las primeras etapas. En la infancia es donde se adquieren los aprendizajes más importantes y es en estas edades cuando empezamos a descubrir nuestras capacidades y por tanto, es imprescindible que en educación infantil potenciemos el juego como recurso educativo ya que tiene un papel fundamental dentro de la vida de las personas debido a que permite el proceso de socialización, implica el establecimiento de relaciones interindividuales, la solución de conflictos, la aceptación de responsabilidades, la toma de decisiones, el desarrollo de destrezas comunicativas entre iguales, la atribución de actitudes pro sociales, entre otros aspectos (Ponce, 2009).

Además, como destaca López (2010), el juego es un medio ideal para establecer relaciones entre niños y adultos, donde se alejan los prejuicios y estereotipos sociales. Potencia el desarrollo infantil, estimulando su espontaneidad, imaginación, creatividad, motricidad, percepción, observación, capacidad de

atención, sensibilidad, dotes artísticas, etc., entre otros ámbitos del desarrollo. Las experiencias que tienen los niños con el exterior deben ser suficientes ya que esto supondrá un mayor desarrollo cognitivo, moral, social y afectivo, potenciando en todo momento la autonomía personal. Mediante el juego, los seres humanos exploran nuevas experiencias en diferentes contextos a lo largo de toda su vida. Para Nieto (1990), el juego es un elemento autor regulador y clarificador de conducta debido a que ayuda a regular las tensiones de las personas. Es por esta razón que tiene un efecto relajante o activador con valor terapéutico. A través del juego, el infante aprende a distinguir dos mundos plenamente diferentes, la fantasía y la realidad, donde el individuo expresa de un modo simbólico las tensiones y deseos que no puede manifestar libremente en la realidad. El modo de jugar de los niños representa la situación en la que se encuentran, manifestando la realidad mediante la interpretación. El juego sirve para alejarse de los problemas y de la monotonía de la vida diaria. Ortega (1990, citado por Bautista-Vallejo, 2002) afirma que, jugando, el niño aprende, entre otras cosas, a conocer y comprender el mundo social que le rodea.

El juego posibilita las estructuraciones del pensamiento y del lenguaje y contribuye a la exploración y el descubrimiento. A través del juego, los niños aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades y los objetos que le rodean, haciéndole partícipe de la sociedad en la que vive. Por tanto, a través de la actividad lúdica se posibilita y potencia el aprendizaje significativo del niño, captando el interés y la atención del niño. Tal y como ya se he comentado, el juego tiene múltiples beneficios dentro del desarrollo de las personas, principalmente, cabe destacar que contribuye al buen desarrollo general de los niños, fortaleciendo el vínculo familiar y comprendiendo el mundo real adquiriendo valores y actitudes propias para un buen progreso en la sociedad. Según Coburn-Staege (1980).

Los juegos están estrechamente relacionados con las inteligencias múltiples. Es por ello, que dentro del aula podemos recurrir a juegos destinados a trabajar cada una de ellas con el fin de potenciarlas. En el caso de la lingüística, sería

recomendable utilizar juegos de invención o narración que la estimulen al alumnado gratamente. Para hacer un buen uso de este recurso tan importante que es el juego dentro del proceso de educación, sobre todo en las aulas de la etapa de infantil es esencial influir de manera positiva. Para ello es evidente que el protagonista principal en el juego es el niño. Un factor imprescindible es crear un espacio de juego, facilitando un ambiente tranquilo, acogedor y seguro donde no haya peligro (Ferland, 2005).

Muchas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo de materiales específicos, pero es cierto que no podemos dejar de lado a los juguetes, objetos lúdicos importantes que sirven como soporte del juego. Diversos autores coinciden en señalar que los juguetes son para entretenerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran, para aprender sirviéndose de estos juguetes; son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano, para estimular su actividad y, a partir de ella, incidir en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Borja, 1982). El juguete es, por tanto, uno de los primeros métodos de interacción del ser humano con los objetos. Son objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales, elementos que forman parte de una práctica social que enseña a las personas a adaptarse al mundo adulto, ofreciendo información sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades.

Los niños cuando juegan aprenden más y mejor, aprendiendo de la vida para la vida. Los adultos tienden a creer que solamente se aprende estudiando, con libros. Ponce (2009), afirma que erróneamente pensamos que cuando hay diversión no hay aprendizaje, que son conceptos totalmente diferentes. Y para nada. A través del juego los niños elaboran su propio aprendizaje a través de la experiencia y observación. Un niño cuando habla solo mientras juega, está desarrollando a través de su mundo interior sus pensamientos, sus gustos e intereses. Está metido totalmente en el juego y es así como expresan todo lo que llevan dentro. “Cabello (2011) Afirma que, si el niño es capaz de entregarse por completo al mundo en su

juego, en su vida adulta será capaz de decidirse con confianza y fuerza a cualquier actividad que realice.

2.7.2.2.El rol del educador y de las familias

Desde los primeros meses del niño, la figura del adulto está presente en los juegos de interacción, creando lazos afectivos originados por el agrado o disfrute que se da en ambos. Es por ello que el adulto es el primer “juguete” del niño, por ser su primer contexto. Jugar es una experiencia emocional y social, en la que docentes y padres facilitan y estimulan las situaciones de juego que forman parte del desarrollo, asumiendo la función de guía escuchando y respetando ritmos, pudiendo involucrarnos, vivirlo y disfrutarlo (Recio, 2013).

El juego para los niños es sinónimo de entrega, placer, descubrimiento, lugar, reglas, crear, resolver, tiempo, imitación. El niño y la niña juegan a lo que ven y juegan a lo que viven resignificándolo (Blanco & Ledesma, 1992). El educador tiene el papel de mediador entre el juego y el desarrollo del niño, así como la función como profesional, de utilizar estrategias variadas y originales para promover el juego. Esta tendencia innata de los niños hacia el juego nos revela de qué forma debemos presentarles la información. Jugar con los niños es reconocer su importancia; requiere tiempo, estar con él, actuar con él y disfrutar juntos del juego. La actitud del adulto debe ser útil para estimular y guiar al niño en las actividades lúdicas que conllevan procesos cognitivos, emocionales y afectivos. Pero paralelamente al juego con el adulto hay que potenciar el juego libre.

Según Jover (2015) los adultos implicados en la educación de niños de edades tempranas han de saber que los juegos libres requieren poca intervención, mucho respeto y bastante escucha, es por ello que los agentes educativos deben tener claro cuál su misión en el proceso educativo. Son el camino que comunica el mundo interior y exterior, por lo que se debe estar alerta a cómo juega cada cual

para saber cómo percibe el mundo. El juego es una especie de lenguaje secreto que permite la elaboración de los conflictos, la salida de la agresividad y por lo tanto es una vía privilegiada de salud. Es por ello por lo que requieren respeto y observación más que continua intervención.

El docente tiene como papel principal acompañar y compartir la actividad lúdica como tiempo de disfrute y de juego espontáneo, dejando al niño que actúe de forma independiente para que vaya adquiriendo cierto grado de autonomía y facilitar el contacto con otros niños y niñas para compartir el juego. Además, el adulto debe ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego, se trata de enseñar también a los pequeños a llegar a acuerdos, a negociar o enseñarles la importancia del mero hecho de compartir. Observar el comportamiento del niño en el juego ayuda al docente a conocerle mejor y saber qué le motiva. En definitiva, para integrar el juego dentro de las actividades de aula como recurso de aprendizaje con intencionalidad educativa, es necesario propiciar que la rutina diaria sea en cierto modo especial y motivadora, provocando en el niño un aprendizaje diario de una manera especial.

Dada la importancia del juego los adultos deben brindar la oportunidad de tener ratos de juego, variando los espacios, los objetos y las formas de hacerlo, siempre acorde con las edades de los niños. Es también importante crear un ambiente relajado y acogedor en el juego que les proporcione seguridad dentro de unas condiciones óptimas. Los niños deben notar que los adultos están contentos cuando los ven jugar. No obstante, es conveniente no caer en extremismos, ni ignorar la importancia del juego ni “explotarlo” en exceso, diferenciando claramente los espacios y tiempos destinados al juego libre de otras actividades que se deben llevar a cabo. Se debe establecer espacios adecuados y estimulantes ya que todo juego necesita de un escenario donde el niño y la niña se sientan seguros y libres para actuar, creativos para expresar sus ideas y dispuestos a cambiarlas si el contexto les da la oportunidad. El docente es quien tiene que

plantear juegos, juguetes y ofrecer materiales lúdicos diversos, seleccionando los adecuados para cada actividad, atendiendo a la edad y al momento (Prieto, 2008).

Los momentos de juego en familia se convierten en recuerdos imborrables, momentos únicos con un gran significado y un sentimiento que permanecerá en la memoria el resto de la vida. Dar tiempo para estar juntos y organizar actividades y juegos para todos es un regalo extraordinario para el niño. El maestro debe colaborar en la formación de los padres, también en relación con el juego de estos con sus hijos (Cabrera, 2009). Conviene que los padres tengan clara ciertas pautas cuando jueguen con sus hijos tales como dejar que el niño guíe el juego: por pequeño que sea intuir en qué consiste el juego que está proponiendo, qué papel espera del adulto. Es importante que reconozcan que el juego no es una tarea, no hay que obsesionarse con lograr aprendizajes. Cabe evitar la estimulación constante ya que pueden existir momentos de inactividad incluso de soledad. Necesitamos dedicar tiempo para jugar con el niño sin pensar en otras cosas y sin prisas, aceptando las preferencias de los niños, sin limitarse exclusivamente a ellas, pero sí respetándolas y favoreciéndolas, de esta manera transmitir nuestros gustos y desagrados y mostrando agrado, es decir, disfrutando del placer de jugar y estar juntos.

2.7.3. El juego como metodología de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés

En la búsqueda de acciones sistemáticas, las cuales tienen como objetivo sustentar teóricamente para actuar sobre la realidad educativa buscando conocimientos en el ámbito educativo, se pretende estudiar problemáticas educativas para poder darles solución y actuar sobre los factores que perjudiquen en el proceso de educación. De esta manera, se producirá una mejora pedagógica.

El propósito de realizar una investigación educativa sobre el análisis del juego como método de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas tiene como fin, mediante la adquisición de conocimientos de una manera motivadora y divertida, darle sentido a la enseñanza y provocando que el alumnado tenga interés por aprender y lo haga

jugando (Gómez, 2018). Los niños sienten necesidad de jugar, es por ello por lo que los docentes debemos aprovechar esta oportunidad para impulsar al alumno a que se motive y se adentre en el mundo de la educación donde poco a poco irá descubriendo lo maravilloso que es aprender. Como hemos mencionado anteriormente en varios apartados, el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de conducta del niño. El método de enseñanza-aprendizaje a través del juego tiene como fin fortalecer conocimientos y competencias en el alumnado, de manera que se interesen en conocer cada vez más cosas, aprendiendo jugando. Mediante el juego se demuestran las habilidades adquiridas (Chacón, 2008).

Prieto (2008), asegura que para lograr un buen proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el juego basta con que los niños jueguen libremente para que aprendan. El juego tiene muchas ventajas en el desarrollo personal del niño, como hemos visto anteriormente en varios apartados, pero cuando los niños juegan en un aula, son más felices y eso les provoca bienestar. Cuando eres pequeño, no percibes los problemas que aparecen en la realidad y eres bastante más inocente. Además, si está acompañado de otros alumnos, se fomenta la interacción entre todos los niños y ayuda a desarrollar las habilidades sociales, adquiriendo responsabilidades y capacidad de juicio; aprender a pensar antes de actuar y tomar responsabilidad para asumir las consecuencias, será fundamental para un correcto desarrollo.

Como explica Gómez (2018), el juego ayuda a explorar el mundo que les rodea, preparando al niño para saber desenvolverse en múltiples ámbitos. La imaginación y la creatividad son habilidades que, cuanto antes se desarrollen, mucho mejor, debido al gran peso que tienen ambas facultades en la vida humana. Otra de las ventajas tiene que ver con la madurez debido a que cuando los niños juegan, desarrollan habilidades las cuales van a tener que aplicar en su día a día. La actividad lúdica ayuda a comprender, entendiendo por qué algo es de un modo y no de otro para que los niños tengan un crecimiento óptimo. Otra de las ventajas de aplicar el juego en Educación Infantil es que los niños pueden intercambiar opiniones y pueden expresarse tal y como son, por lo que se acentúa la libertad de expresión.

Por tanto, tras hacer esta investigación acerca del juego, hemos podido comprender que realmente tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y que es necesario recurrir a este tipo de actividades con fines educativas para motivar a los niños y que estos aprendan en un entorno más ameno, aunque basta con que los niños jueguen libremente para que vayan formando poco a poco sus propios aprendizajes. A través de este, el niño aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano, el juego ayuda al niño a encontrarse y encontrar su lugar en el mundo. (Blanco & Nieves, 1992).

2.7.4. Teorías del aprendizaje a través del juego

2.7.4.1. Teorías del juego

Gallardo (2018) considera que son muchos los autores que creen que los juegos son una parte importante del desarrollo físico y mental de los niños, pues además de ser una actividad que les produce placer y a la que le dedican un tiempo notable, también utilizan los juegos para conocerse a sí mismo, descubriendo su personalidad y habilidades sociales. En el juego se desarrolla la psicomotricidad, y habitualmente, proporciona experiencias y vivencias para animar a los niños a aprender a convivir de manera autónoma en la sociedad, comprender sus particularidades y limitaciones, crecer y madurar (López, 2017).

Tal y como indica Llull (2009), el estudio del juego es complejo y debe realizarse desde diferentes campos científicos. A través del juego y el uso de juguetes se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, muy relacionados entre sí: la afectividad, ya que el equilibrio emocional es fundamental para el correcto desarrollo de la personalidad; las habilidades motoras, debido a que pueden proporcionar a los niños sensaciones físicas agradables y ayudar a promover su madurez e independencia motora, entendiendo así sus condiciones físicas; la inteligencia, porque casi todas las conductas intelectuales pueden

convertirse fácilmente en juegos una vez asimiladas; la creatividad, porque los niños necesitan expresarse, seguir sus fantasías y potenciar la creatividad; y, finalmente, las habilidades sociales para prepararse para la integración en la sociedad.

Por tanto, se constata la importancia de la función educativa del juego. Su relevancia es aún mayor, porque tal como expresa López (2017), a través del juego se pueden transmitir valores, normas de comportamiento, el aprendizaje de resolución de conflictos y se pueden desarrollar múltiples aspectos o facetas de la personalidad. El juego es una manera de que los niños compartan y descubran el mundo de los adultos, se integren gradualmente en la vida y las costumbres del entorno en el que se viven experimentando a través de su completa autonomía.

En la segunda mitad del siglo XIX aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Gallardo (2018) analiza algunos autores que abordan teorías clásicas sobre el juego infantil. Spencer (1855, citado por Gallardo, 2018) consideraba el juego como la consecuencia de un exceso de energía sobrante acumulada que se lograba desgastar mediante el juego. Sáenz (2015) indica que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Gallardo (2018), aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarse de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, es decir, el juego tiene también un efecto de recuperación.

Por su parte Groos (1898) definió el juego como un ejercicio de entrenamiento para el desarrollo de las acciones propias del adulto, considerando así el juego como un aprendizaje para la vida. La teoría de Groos destaca la importancia que

tiene el juego en el desarrollo de las capacidades, las habilidades y destrezas que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la futura vida adulta. “Este autor concibe el juego como una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos”.

Freud (1905, citado en Landeira, 1998) por su parte, relaciona el juego con la necesidad de satisfacer los impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo y con el deseo de comunicar las emociones que generan dichas experiencias. Este autor establece que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al niño la oportunidad de expresarse libremente. A través del juego, el niño consigue dominar las situaciones intentando controlar por él mismo la realidad, pasando de ser espectador a ser actor. El juego se manifiesta especialmente por los deseos inconscientes que están reprimidos y el malestar que producen ciertas experiencias de la vida. Es por ello que, a través del juego, el niño logra manejar los acontecimientos que en algún momento han sido angustiosos para él.

Posteriormente, Piaget (1969, citado por Saldarriaga-Zambrano, 2016) destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, puesto que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras cognitivas del niño. En su teoría parte de que al igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica que permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, en parte, se acerca a la realidad efectiva, pero, por otro lado, se aleja de ella. El juego está dominado por la asimilación, proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad en función de sus propios intereses y motivaciones de su mundo interno.

Por último, Vygotsky (1966, citado por Minerva, 2002) consideran que el juego es una actividad fundamentalmente social que se lleva a cabo en la interacción entre

iguales. La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. A través del juego el niño se conoce a sí mismo y a los demás.

2.7.4.2. Características y clasificación del juego

La Educación Infantil es una etapa fundamental en el desarrollo y crecimiento del niño que comprende los primeros años de su vida y en la que aparecen los aprendizajes más importantes, por tanto, es importante tener en cuenta las necesidades de los niños durante las diferentes edades durante este periodo (Escobar, 2016). El juego tiene una importante función dentro de esta etapa, pero para poder valorarlo es fundamental distinguir entre los diferentes tipos de juego ya que este factor marcará el crecimiento y evolución del niño. En los primeros años de vida los niños juegan solos manteniendo una actividad individual. Más adelante se realiza la actividad lúdica en paralelo donde no hay una auténtica división de roles. Posteriormente, da comienzo el juego competitivo que desemboca en juego de reglas (Escobar, 2016).

Tras hacer diversas investigaciones sobre el juego y descubrir la importancia que tiene en el desarrollo del niño, existen una serie de características principales que caben señalar del juego que están presentes en toda actividad. Para Serra (2015), el juego se identifica como una actividad típica de la infancia, una acción espontánea, libre y autónoma la cual produce placer y proporciona satisfacción inmediata, lo cual convierte el deseo de jugar en una necesidad. Este implica una actividad motora que conlleva al ejercicio físico donde el jugador está psíquicamente activo en todo momento y tiene una finalidad intrínseca, es decir, no se busca ningún otro objetivo que el simple hecho de disfrutar con la actividad lúdica, encontrando el placer del juego en el resultado final como en el proceso. Llull (2009), los demás, construyendo un medio de reflexión crítica sobre la realidad.

Los juegos están limitados en el tiempo y el espacio, pero son inciertos, depende especialmente de un factor clave, la motivación. Es por ello que constituye un

elemento sobre motivador, es decir, es una forma de hacer atractiva cualquier situación, es importante utilizarlo en el ámbito educativo puesto que, en cierto modo, a través de este recurso podemos hacer mucho más amena una actividad y fomentar el interés de los alumnos (Reina, 2009).

Los juegos se clasifican atendiendo a varios criterios, es decir, varían en función de diferentes aspectos, sobre todo en cuanto a la edad de los niños. El juego está relacionado con el desarrollo y maduración del niño, mostrando el momento evolutivo en el que se encuentra el niño de manera espontánea y natural. Por eso los niños del primer ciclo de Infantil tendrán preferencia por unos juegos acordes a sus características físicas, cognitivas, sociales, motoras, etc.

Los juegos normalmente se clasifican en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. También tiene repercusión el espacio en el que se realiza, el papel que desempeña el adulto y la actividad que promueve en el niño.

2.7.4.3. Juegos de ejercicio

Este tipo de juego aparece entre los 0 y 2 años de edad. Son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el placer que produce ver los resultados inmediatos. Es la primera forma de juego del ser humano y suelen ser juegos individuales. Son característicos del estadio sensorio motor. Son actividades sencillas que al mismo tiempo son fundamentales debido a la contribución al desarrollo de los sentidos y el favorecimiento a la coordinación de movimientos y los primeros desplazamientos. Este tipo de juego ayuda a desarrollar la inteligencia sensorio-motriz del niño, permitiéndole ir descubriendo sus sentidos, la relación causa-efecto, los primeros razonamientos, el desarrollo del equilibrio, la coordinación global del cuerpo, etc.

2.7.4.1.1 Juegos simbólicos

Se desarrollan entre los 2 y 7 años de edad, cuando el niño tiene la capacidad de representar aquellos objetos que no están presentes. Se corresponden con el

pensamiento preoperatorio. Se caracterizan porque los niños evocan situaciones ficticias como si estuvieran sucediendo realmente. De ahí que ellos mismos se conviertan en personajes, y sus muñecos cobren vida a su gusto e imaginación.

2.7.4.1.2 Juegos de construcción o ensamblaje

Aparece aproximadamente entre los 4 y 7 años, pero está presente en cualquier edad. Consiste en la manipulación de objetos para construir o crear algo. Se desarrolla cuando un niño se fija una meta y a través de la realización de diferentes movimientos o de acciones lo suficientemente coordinadas, lo consigue, proponiendo así una tarea precisa. Este tipo de juegos comienzan alrededor de los 18 meses en su versión más simple. A medida que el niño crece, también lo hace el nivel de dificultad de estas. Potencia la creatividad, produce experiencias sensoriales y desarrolla las habilidades. Da inicio a la cooperación ya que este tipo de juego suele hacerse de manera grupal, interactuando entre iguales. Las acciones que promueven estas actividades lúdicas facilitan la mejora de la motricidad fina y la coordinación óculo-manual, la organización espacial, la atención, concentración, el razonamiento lógico, la diferenciación de formas y colores, así como la autoestima y superación por conseguir metas propuestas.

2.7.4.1.3 Juegos de reglas

Surgen una vez finalizada de la etapa de Educación Infantil, entre los 6 y 7 años. Son aquellos juegos, generalmente colectivos o cooperativos, en los que existen una serie de normas que los jugadores deben conocer y respetar para lograr así el objetivo. Esto conlleva a que surja la competición, las reglas y la colaboración entre iguales. Habitualmente se cree que solo existen reglas en los juegos muy organizados como es el caso de los deportes o los juegos de mesa, sin embargo, la regla está presente en el juego del niño mucho antes.

Existen notables diferencias entre el juego de reglas que desarrollan los más pequeños y el que desarrollan los más mayores. Centrándonos en el juego enfocado

a los niños, es a partir del uso de esas primeras reglas establecidas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, cuando los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. Estas normas son inflexibles y elementales. En estos primeros juegos de reglas los jugadores tienen asimiladas las reglas del juego antes de iniciarlo y son consciente de lo que cada uno tiene que hacer y está presente la negociación entre jugadores. En edades tempranas, en el caso del segundo ciclo de infantil, los niños juegan por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás y la acción de ganar solo sirve para volver a empezar el juego.

2.8. Marco Metodológico

En este trabajo se ha utilizado el enfoque cualitativo que se basa en una recolección de datos no estandarizados. El estudio de la muestra, recolección y el análisis se realiza de manera simultánea a través de la observación de experiencias vividas y aprendidas de los estudiantes obteniendo las perspectivas y puntos de vista de los mismos durante la experiencia del juego para así lograr alcanzar información más detallada a través de evidencia visual durante la aplicación del proceso de la gamificación en aula y los problemas y soluciones que se presentan. El enfoque cuantitativo se realiza de forma objetiva se toma en cuenta las hojas de evaluación aplicadas a los estudiantes con cierta frecuencia permitiendo representar los mismos resultados en datos estadísticos para hacer una mejor interpretación de los datos recolectados y resultados de la aplicación de los juegos. Por lo cual en esta sección se describe en detalle la metodología utilizada para llevar a cabo la intervención y recopilación de los datos necesarios.

2.8.1. Tipo de estudio

El tipo de estudio que se aplica en este caso es un estudio descriptivo. El objeto principal de este diseño metodológico es describir la situación actual con respecto a la asimilación de vocabulario en inglés en la Unidad Educativa Americano Obrajes, así

como determinar el impacto de la incorporación de la práctica de juegos en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 1ro de primaria.(anexo1)

2.8.2. Población de estudio y muestra

El estudio se realiza en la unidad educativa Americano Obrajes de la zona Sur de la ciudad de La Paz que está dirigido a estudiantes de 1ro de primaria.

2.8.2.1.Población

La población, sujetos del presente estudio, asisten a clases, a una Unidad Educativa del área urbano de la ciudad de La Paz. Muchos de los estudiantes que se incorporan al proceso educativo en esta Unidad Educativa privada o en otras Unidades Educativas vecinas, no logran asimilar adecuadamente los contenidos del área de inglés al ingresar a la educación primaria o secundaria porque son estudiantes que no han podido aprender el idioma de manera satisfactoria o no han tenido la segunda lengua en la malla curricular de su anterior colegio. Para subsanar estas falencias y poder ayudar al alumnado a conocer y comprender mejor el idioma se tomó como población a estudiantes del 1ro de primaria del paralelo “A” de la Unidad Educativa Americano Obrajes del área de inglés.

La población comprende a toda una comunidad de estudiantes del nivel primario en este caso estudiantes de nivel primario de educación regular de la Unidad Educativa Americano Obrajes. porque están iniciando sus aprendizajes asimilación en el idioma inglés

2.8.2.2.Muestra

Teniendo como punto de partida, los resultados de las evaluaciones diagnosticas aplicadas en aula, se pudo evidenciar en un 80% del alumnado el grado de dificultad que presentan los estudiantes de primero de primaria, paralelo “A” al momento de comprender instrucciones y expresarse utilizando el vocabulario requerido al nivel. Este grupo es considerado como nuestra muestra comprende representativa de todos los estudiantes de

1ero de primaria. En el primero “A”, se cuenta con 16 estudiantes de los cuales 9 son mujeres y 7 son varones.

2.8.3. Instrumentos de recolección de datos

2.8.3.1. Hojas de evaluación

Las hojas de evaluación se utilizan como instrumentos para recopilar información sobre el nivel de comprensión lectora y expresión escrita de los estudiantes y su percepción de las clases de inglés. A través de preguntas estructuradas, se obtiene información cuantitativa y cualitativa sobre la experiencia de los estudiantes en relación con la práctica oral y escrita y su opinión sobre su progreso en el aprendizaje de vocabulario en el idioma inglés. Las hojas de evaluación se aplican cada dos meses y al finalizar el trimestre, para tener una muestra clara de las mejoras que presentan los estudiantes después de la implementación del juego en su aprendizaje de vocabulario del idioma inglés.

- **Memory game:** la hoja de evaluación de juego de memoria fue realizada en una hoja bond tamaño carta donde el estudiante debía unir con una flecha la imagen con el nombre de la profesión o emoción correcta.
- **Bingo:** La hoja de evaluación son tablas de palabras donde el estudiante debe pintar los nombres de las imágenes que son mostradas de manera secuencial por el ejecutor del juego (maestra o estudiante).
- **¿Quién soy yo?:** La hoja de evaluación consta en una serie de imágenes de animales donde como instrucción esta reproducir un audio del sonido que emiten animales e ir enumerando de acuerdo al orden correcto.

2.8.3.2. Observación participante

La guía de observación PROFOCOM, se utiliza para registrar las actividades lúdicas en el aula durante la clase de inglés. Esto se refiere a que el investigador está en el aula como participante activo, así mismo como ejecutor de la propuesta metodológica. Se refiere al trabajo de contacto investigador – entorno o contexto específico de trabajo donde se

despliega la investigación, a través de la observación y el análisis subjetivo del investigador(anexo 2).

Guía de Observación de Clases

Nombre del Docente: Área:

Curso: Paralelo:

Nombre del Estudiante:

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Necesita mejorar	No Observado
INICIO DE CLASE					
1. Interés de los alumnos por la clase					
2. Sondeo de los conocimientos previos respecto del tema a tratar.					
3. Respuesta del grupo ante la presentación de tema.					
DESARROLLO DE LA CLASE					
1. El contenido es adecuado al nivel de los alumnos.					
2. Los recursos resultan atractivos y adecuados.					
3. Las actividades permitieron la apropiación de los contenidos					
4. Los alumnos trabajan organizada y productivamente.					
5. El docente da la oportunidad para pensar y aprender en forma independiente					
6. El docente integra más de una habilidad en cada actividad propuesta.					
7. Estimula la participación de los alumnos, anima que expresen sus opiniones, debaten y formulan preguntas.					
CIERRE DE CLASE					
1. El docente realizo actividades de fijación.					
2. Se ha logrado una buena síntesis conceptual del tema trabajado.					
3. El clima de la clase ha sido adecuado y distendido.					

Opinión General y Sugerencias

.....

2.8.4. Análisis de Datos

2.8.4.1. Análisis de Datos Cuantitativos

Para hacer el análisis cuantitativo, se ha trabajado con diferentes instrumentos para la recolección de datos que nos permiten verificar el aprendizaje logrado de los niños con la implementación de los juegos, los cuales se pasa a detallar a continuación.

En los datos cuantitativos se ha utilizado las hojas de evaluación que consta de una estructura clara con las imágenes y las opciones de respuesta escritas donde el estudiante puede identificar y unir correctamente los significados de las palabras e imágenes. Las hojas de evaluación constan de 10 preguntas y se aplican cada dos meses y al finalizar el trimestre La realización de las actividades propuestas en esa hoja de evaluación, muestran claramente de progreso que presenta el estudiante después de utilizar el juego para su

aprendizaje de vocabulario del idioma inglés. De acuerdo a estos resultados se calculó los porcentajes de las diferentes respuestas para cada pregunta y se resumieron los principales hallazgos. Esto permite identificar patrones generales en el nivel de vocabulario nuevo adquirido y la percepción de los estudiantes sobre las clases de inglés. De acuerdo a las evaluaciones aplicadas a los estudiantes se obtuvo los siguientes porcentajes, que nos permiten verificar los logros de los estudiantes.

	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO
BINGO	50%	37%	13%
MEMORY GAME	56%	33%	12%
¿Who am I?	62%	25%	13%

Se revisan las palabras apuntadas durante la observación participante y se agrupan las observaciones en categorías generales relacionadas con la participación de los estudiantes en las actividades lúdicas para incrementar su vocabulario.

En el juego del **BINGO** (Profesiones) se pudo evidenciar que los estudiantes el 50% del alumnado que constan de 8 estudiantes adquirieron de manera excelente los conocimientos adquiridos a través del juego, el 37% del alumnado que consta de 6 estudiantes lograron alcanzar un rendimiento muy bueno con respecto al vocabulario y un 13% del alumnado que consta de 2 estudiantes si bien obtuvieron un nivel bueno, aun se necesita reforzar los conocimientos en dicha actividad lúdica.

Para el segundo juego que es el **MEMORY GAME** se tuvo resultados más favorables, pues el 56% del alumnado que consta de 9 estudiantes asimilaron de manera excelente los contenidos para esta actividad, el 32% del alumnado que consta de 5 estudiantes tuvieron un resultado muy bueno y el 12% del alumnado que consta de 2 estudiantes tuvieron un resultado bueno, pero sonde hay que seguir trabajando para mejorar sus conocimientos adquiridos.

Para el tercer juego: WHO AM I? se obtuvo como resultado al 62% del alumnado que consta de 10 estudiantes con un rendimiento excelente donde se pudo evidenciar que los conocimientos del vocabulario fueron adquiridos de manera sólida y satisfactoria, en un 25% del alumnado que consta de 4 estudiantes donde se evidencio que tuvieron un rendimiento y fluidez buena con respecto a la actividad lúdica y un 13% del alumnado que consta de 2 estudiantes que obtuvieron un rendimiento bueno, pero cabe resaltar que aún falta fortalecer las debilidades presentadas con respecto a la asimilación de las competencias del contenido presentado para dicha actividad lúdica.

2.8.4.2. Análisis de Datos Cualitativos

Se identifican las tendencias más destacadas en las observaciones, destacando áreas en las que los estudiantes pueden tener mayores fortalezas o debilidades en la adquisición de vocabulario nuevo.

Una vez terminada la intervención educativa y después de las sesiones donde se ha usado el juego y gracias a la observación como instrumento de evaluación, se pudo comprobar que una de las ventajas más importantes de esta técnica es el nivel de motivación que alcanzan los alumnos con ella. A pesar de que los estudiantes con los que se trabajó no están acostumbrados a hacer juegos con su docente de aula pues solo suelen tener una clase amena. La rutina habitual de aprendizaje que tenían era leer la teoría, escuchar las explicaciones del profesor, completar algunas actividades escritas y copiar las partes más importantes en un cuaderno específico para “Inglés”. Alguna vez pusieron en práctica algún juego, pero esto no fue lo habitual.

Así que, para ellos, el juego en clase siempre es una novedad, una forma de salir de la rutina. Para ellos, es muy positivo realizar cualquier juego, tanto con su docente de aula o con mi persona en el área de inglés. Cuando aplico en clases de inglés los juegos, ellos están emocionados e interesados por saber qué juego haremos, cómo habría que jugar, con qué compañeros estarían, etc. Les motiva dejar de lado los libros de texto, saber que van a hacer algo diferente, que será una actividad con la que van a divertirse. Antes de llevar a cabo los juegos, todos ellos tenían ganas de participar y prestaban mucha atención a las explicaciones y las normas. Los estudiantes seguían las explicaciones, dependiendo de si

conocían el juego o si era o no fácil de entender, o si iban acompañadas de ejemplificaciones o bien eran comprensibles por sí solas. Tanto en la explicación del juego como durante este, nos apoyamos en estrategias extralingüísticas para que los alumnos lograran una mejor comprensión.

Cuando un concepto no quedaba claro, lejos de traducir y pasar a la lengua materna, me ayudaba, como se indicó anteriormente, de apoyo visual para que entendieran lo que se quería transmitirles. Se pudo comprobar que esto fue enriquecedor para ellos porque si aun con gestos y mímica seguían sin entenderme, ellos mismos se lo explicaban entre ellos (aunque en su lengua materna, pero al menos había cooperación y aprendizaje entre iguales).

Para ellos, era “solo un juego”. Mientras jugaban, no eran del todo conscientes de que estaban aprendiendo e interiorizando contenidos y vocabulario en el área de “inglés” porque el aprendizaje se estaba dando en un ambiente distendido y lúdico. Ellos se limitaban a jugar, a seguir el ritmo del juego, de sus compañeros y a disfrutar. Más adelante, pasados unos días, se les hacía recordar lo aprendido durante uno de los juegos mediante actividades de repaso o de profundización, la mayoría de los alumnos se acordaban de lo que habían aprendido. Les era fácil recordar qué hicieron en el juego, en qué consistía y cómo había que jugar y, a raíz de ahí, empezaban a rescatar los conocimientos aprendidos tanto en mejora de pronunciación, fluidez y escritura con un spelling correcto. Además, también esto les motivaba porque eran conscientes de que habían aprendido contenido y que podían explicar el vocabulario de los contenidos aprendidos de forma fácil.

2.9. Sección Propositiva

En este apartado se presenta una propuesta práctica basada en el juego como elemento didáctico para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Tomando como punto de partida un contexto real y cumpliendo con los contenidos del currículo establecido por el

colegio, se han planificado diferentes juegos, basándose en una metodología simbólica, intuitiva activa con una temporalización de una hora semanal durante ocho meses.

Hay un abanico enorme de posibilidades para enseñar un idioma mediante el juego, pero a la hora de la selección se han tomado en cuenta los siguientes criterios para el diseño de la propuesta:

Elegir un tema motivador para que el estudiante se sienta motivado y atraído a aprender jugando, de modo inconsciente, teniendo como duración de las sesiones un total de media hora semanal en el cual se organizaba y adaptaba el juego al número de estudiantes, así como a sus características grupales, dividiendo el juego en diferentes grados de dificultad y del discurso a emplear en las sesiones. Todo lo anterior tomando en cuenta que el conocimiento previo de los estudiantes sobre el inglés que era muy limitado. Por lo cual se hizo la aplicación del enfoque comunicativo, ya sea por medio de la escucha y el diálogo o del lenguaje no verbal para ayudar al estudiante cuando no comprendía alguna instrucción.

Se uso del juego reglado para incorporar el proceso de socialización y se hizo manipulación de materiales lúdicos para potenciar el desarrollo cognitivo. Estos juegos consisten en que el docente tenga un papel de moderador y el alumnado sea el sujeto activo, para que de este modo, mediante los juegos, se desarrollen las inteligencias múltiples, pues los juegos de desafíos y retos involucran a toda la clase.

La metodología llevada a cabo se ha basado en una serie de principios:

En la actividad a realizar, el alumnado participa, se involucra y experimenta con sus aprendizajes para lograr conocimientos más significativos y duraderos. También ayuda al estudiante a socializar pues tiene lugar en todas las actividades grupales y en los trabajos colectivos. A través Juego lúdico se muestra todas las tareas realizadas, ya que el juego es la actividad más completa, global y creativa para que los niños pueden llevar a cabo el aprendizaje de contenidos teniendo como método activo la motivación del alumnado mediante su participación en las diferentes actividades y; para el método intuitivo; se intenta acercar al estudiante a la realidad más inmediata. El clima que se ha creado en el

aula mediante la técnica del juego ha sido cálido, seguro y acogedor lo que ha dado lugar a que el niño confíe en sí mismo, se relacione con otros favoreciendo el proceso de socialización y a la vez que ha comprendido una serie de normas.

Por otra parte, el papel del alumnado ha sido de sujeto activo, puesto que todos los estudiantes se veían involucrados en el proceso de aprendizaje y han participado activamente. Hemos de destacar que el enfoque comunicativo ha sido esencial a la hora de llevar a cabo cada sesión debido a que el inglés se convierte en una herramienta de comunicación a través de la cual, se desarrollaba el juego planificado, creándose así un contexto real de comunicación.

El uso de la kinésica y el para lenguaje ha sido constante en los diferentes contenidos para fomentar las habilidades de comunicación y hacer que interactúen y pierda poco a poco el miedo a hablar esa nueva lengua. Como ejemplos podemos citar los gestos que han acompañado a algunas indicaciones como: Silence, sit down, Very good... También destacar el uso del contacto visual, el tono de voz y la sonrisa que han sido elementos de comunicación muy importantes a la hora de llevar a cabo las sesiones porque se han usado como reguladores de los turnos de palabra, indicadores de escucha activa y de habilidades sociales.

Podemos afirmar que durante la aplicación de las metodologías lúdicas para el aprendizaje de contenidos curriculares el papel del profesor ha sido de moderador, es decir, el que dirige el juego, hace preguntas y organiza al alumnado facilitando de esta forma el aprendizaje y a lo largo de todos los juegos se ha elogiado, alentado a los estudiantes con frases como: Great!, Very well!, You golit... acompañadas de gestos.

2.9.1. Métodos y Técnicas para la adquisición del Vocabulario en el idioma inglés a través del Juego de Reglas.

En la etapa de las operaciones concretas, entre los 6 y 12 años, ya se organizan las reglas para alcanzar la meta, teniendo en cuenta las acciones de los otros y tratando

de impedir las o dificultarlas. En cambio, en la etapa de las operaciones formales, a partir de los 12 años, el niño se interesa por el juego de reglas complejas. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

2.9.1.1.1. Juego de Memoria

Este juego promueve la atención, la concentración, la memoria, ayuda a desarrollar habilidades interpersonales y se puede jugar tanto con la familia como en la clase. Lo utilizamos para aprender nombres de emociones. El material utilizado para este juego consiste en fichas/tarjetas de cartulina cuadradas, impresas sólo una cara. Cada tarjeta contiene el dibujo o el nombre de una profesión, dependiendo del nivel de conocimiento en el que se encuentre el alumnado. El “Memory game” consiste en encontrar parejas entre un número de fichas que están colocadas al revés. Para empezar, con ocho parejas de tarjetas será suficiente. Con el tiempo, se puede aumentar la dificultad del juego añadiendo más parejas.

Este juego puede jugarse de manera individual o por equipos, pero en este caso es más interesante hacerlo por pequeños equipos, de esta forma se desarrolla también el factor social y comunicativo. Para este juego se divide la clase en grupos pequeños de 4 estudiante, de esta forma no pasa mucho tiempo entre los turnos y los estudiantes se mantienen atentos durante toda la actividad (el juego). Las fichas se colocan al revés en cuatro filas y cuatro columnas. Cada jugador, en su turno, deberá dar la vuelta a dos fichas que el elija. Si son pareja, deberá decir el nombre de la imagen que aparece en ellas, se anotará un punto, y volverá a colocar las fichas en su sitio al revés. En caso de que las fichas no sean coincidentes, las deberá colocar otra vez en el mismo sitio, y será el turno del siguiente jugador.

Por tanto, gana quien más parejas logre encontrar, es decir, quien más puntos obtenga, en el tiempo establecido por el docente. Este juego también se podrá adaptar en dos niveles. A medida que el alumno vaya superando los niveles, éstos se irán complicando un poco más.

- Primer nivel: en las tarjetas de este nivel aparecen únicamente imágenes de diferentes profesiones, previamente trabajadas en el aula, por lo que los estudiantes solo tendrán que fijarse en los dibujos. Una vez colocadas las 8 parejas mezcladas al revés, comienza el juego. La duración de este nivel se espera que sea breve, entre 10 minutos, dependiendo de lo que tarde los estudiantes en encontrar las parejas.
- Segundo nivel: en este nivel las tarjetas de las parejas son diferentes a las del primer nivel. En este caso la “pareja” está formada por una ficha con un dibujo, y otra con la palabra correspondiente a ese dibujo. Las normas y el desarrollo del juego son exactamente iguales que en el primer nivel, lo único que cambia es la duración, que al tener que leer las palabras se espera que tarden más por lo que tendrá una duración aproximada de 15 minutos.(anexo 3)



2.9.1.2. Bingo

Para realizar este juego se nombra a un estudiante quien es el encargado de dirigir el mismo y se divide al resto de la clase en cuatro grupos de cuatro estudiantes. Este juego promueve la concentración y atención de los estudiantes en un vocabulario específico (las profesiones) donde se realizaron tableros con imágenes de las profesiones que se avanza en la unidad y el estudiante debe escuchar las palabras en inglés, reconocerlas y cubrir las fichas de acuerdo a lo que escucha para así poder llenar el tablero y cuando tenga todas las imágenes cubiertas indica “Bingo” y así demuestra haber asimilado e identificado el significado del vocabulario en inglés de manera óptima. La duración del juego es de 5 a 8 minutos. (anexo 4)



2.9.1.3.¿Quién soy yo?

Este juego es sencillo y pretende sobre todo facilitar al docente una valoración rápida del conocimiento de los estudiantes sobre los animales en inglés, y a los alumnos a empezar a familiarizarse con la dinámica de aprender jugando. El material necesario para este juego son unas fichas con dibujos de animales. Los mismos van en forma de gorros con la imagen de un animal específico, La cantidad de fichas que se utilizan en cada partida dependerá de la cantidad de animales que se quiera trabajar y evaluar durante esa sesión.

Se juega en grupos de cuatro. Los gorros con las imágenes de animales se colocan en la cabeza del estudiante y va preguntando: Who am I? y el resto del grupo va haciendo el sonido de la imagen del animal que está en su cabeza. Y finalmente el participante logre decir el nombre correcto del animal que se encuentra en su gorro. La duración del juego se estima en 1 minuto por participante.

Estas actividades lúdicas sirven para terminar una sesión a modo de repaso, para comprobar si se han adquirido las palabras de vocabulario aprendidas. (anexo 5)

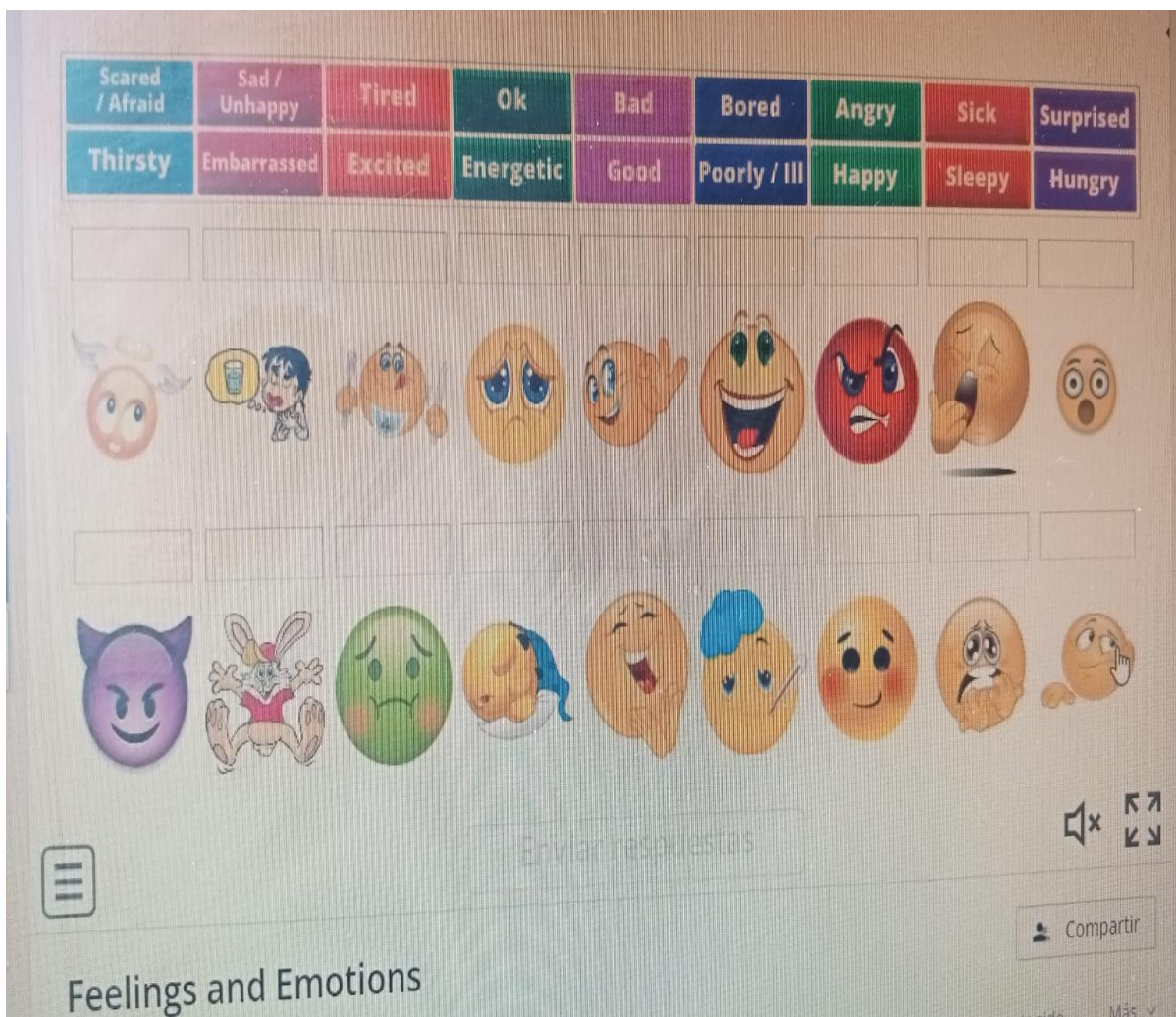


2.9.2. Uso de la Tecnología

Así mismo también nos apoyamos en la tecnología para motivar al estudiante a que siga aprendiendo jugando desde casa, para lo cual la gamificación mediada por Tics nos es realmente favorable y adecuando como apoyo en casa. Por tanto, trabajamos con tres juegos interactivos para reforzar el aprendizaje de nuestro vocabulario del inglés desde casa.

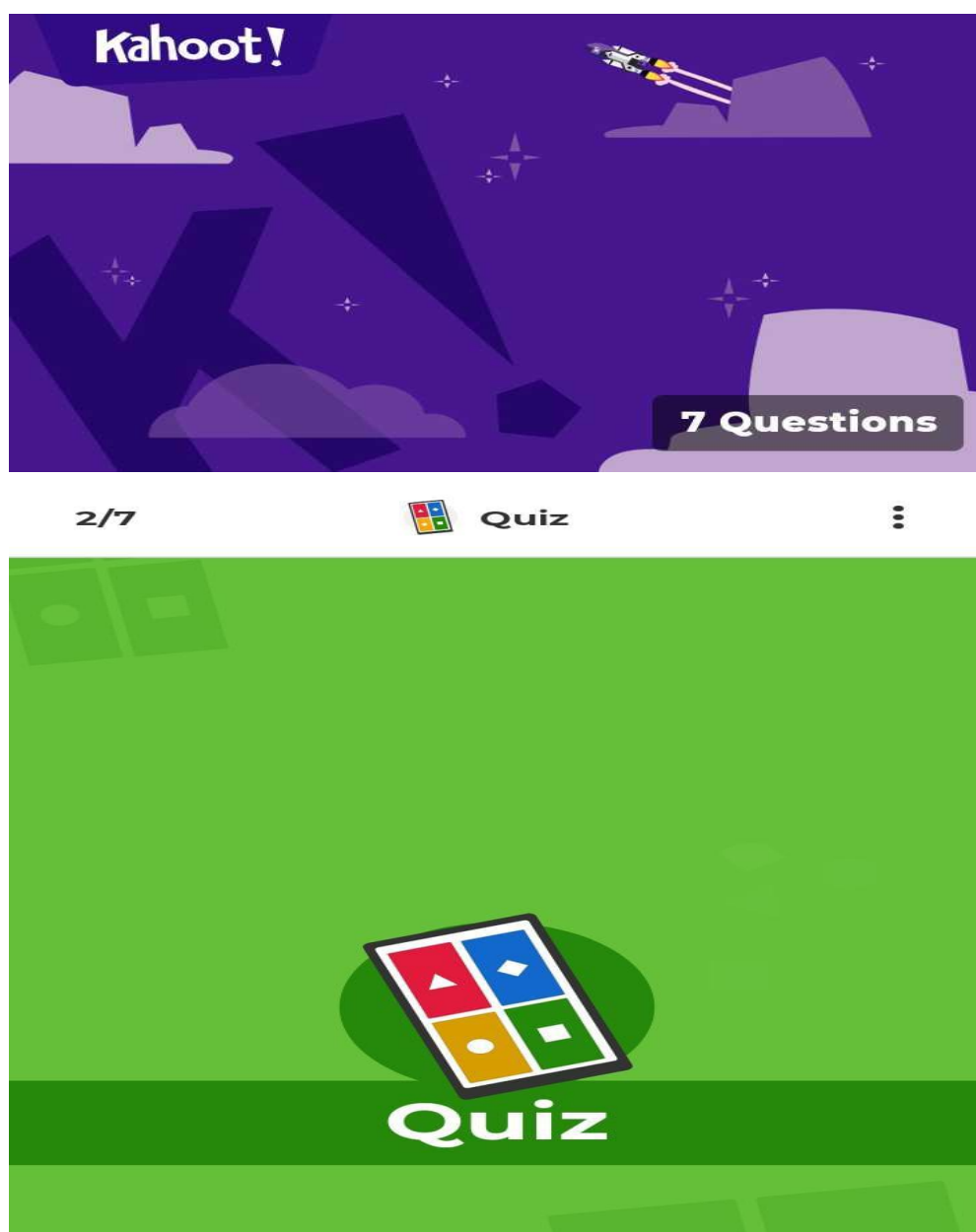
2.9.2.1. Wordwall:

Es una herramienta para crear actividades interactivas o imprimibles de forma muy sencilla y atractiva. Donde el docente manda el enlace de la actividad y el estudiante puede realizarlo en línea teniendo instantáneamente sus resultados y correcciones.(anexo 6)




2.9.2.2.Kahoot

Los estudiantes juegan desde sus teléfonos para su revisión y retroalimentación del avance en aula en cualquier momento. En los retos de tarea, las preguntas y respuestas aparecerán en la pantalla de su teléfono. El docente elige el tema en kahoot, lo asigna como reto y lo comparte en un enlace con sus alumnos. Haciendo que los deberes sean un juego. (anexo 7)




2.9.2.3.Liveworksheets:


El docente puede enviar la actividad de aprendizaje interactivo en formato PDF. Estos PDFs pueden escanearse en los teléfonos o tabletas de los estudiantes para acceder fácilmente cuando y donde sea. También nos sirve para transformar los tradicionales impresos en papel (doc, pdf, jpg...) en un ejercicio interactivo y auto correctivo llamado “fichas interactivas”. Los alumnos pueden completarlos en línea y enviar sus respuestas al profesor. Es bueno tanto para los alumnos (¡más motivador!) como para los profesores (porque la corrección les llevará menos tiempo). (anexo 8)



ANIMALS



NAME _____





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



List of animals

Find the following words in the puzzle. Words are hidden → ↓ and ✕

See	Elephant	Parrot
Butterfly	Gorilla	Fig
Cow	Horse	Shark
Crab	Lion	Sheep
Eagle	Octopus	Starfish
Whale		

LIVEWORKSHE

2.10. Sección Conclusiva

En esta sección se hará una reflexión general de los resultados a lo largo de los juegos en la que se destacará tanto las fortalezas y debilidades de los juegos aplicados a los estudiantes. Como fortalezas se puede destacar el alto grado de motivación y participación del alumnado a lo largo de las sesiones. Esto se veía reflejado en sus rostros, palabras y acciones, implicándose en todo momento en todos los juegos y trabajando en equipo. Todos los juegos han sido bien recibidos por el alumnado y se ha podido observar cómo con éstos los niños han disfrutado y se ha reforzado los conocimientos. Asimismo, El clima que se ha creado en el aula por medio de los juegos ha sido de diversión relajada, pero siempre teniendo presente que hay un aprendizaje.

Como debilidades cabe mencionar los siguientes aspectos a mejorar: El insistir más a la hora de la explicación del juego, dejando claro que absolutamente todo hasta que el alumnado lo ha comprendido, por ello siempre es muy útil realizar un ejemplo antes de empezar a jugar. Por otra parte, Se ha podido ver un progreso a lo largo de las sesiones en cuanto al control del comportamiento puesto que al principio en la clase hablaban mucho y lo hacían en la lengua materna, pero poco a poco han ido mejorando respetando los turnos de palabra, las reglas del juego e intentando comunicarse en el idioma inglés. Se podría decir que todos los juegos tuvieron una gran aceptación de parte del alumnado, es importante resaltar que aquellos en los que el estudiante tenía un papel más activo y en todo momento tenía que participar, han sido más entretenidos para ellos y han prestado mayor atención.

Por último, destacar que se ha podido comprobar que el juego es un gran recurso didáctico para afianzar lo aprendido y cómo ha ayudado al alumnado a interiorizar los conocimientos de manera natural y así favorecer el aprendizaje del vocabulario en inglés y su puesta en práctica en situaciones reales. Esto se ha podido comprobar pues al inicio de cada sesión se les preguntaba por los conocimientos ya aprendidos en clases anteriores para comprobar si los niños/as recordaban todo o algo del vocabulario adquirido. Poco a poco se fue ampliando el uso de la segunda lengua, puesto que al principio se explicaba lo

básico del vocabulario en inglés y cada sesión se fue introduciendo nuevas palabras acompañadas de gestos, imágenes y descripciones.

Por todo lo expuesto anteriormente, se puede concluir que nuestro objetivo principal de implementación de la metodología lúdica basada en el juego reglado para la adquisición de vocabulario en inglés en estudiantes de primero de primaria de la Unidad Educativa Americano Obrajes, ha sido alcanzado y demostrado que el juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Por este motivo, se acentúa la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, pues motivar al niño será más fácil. Y es lógico; al niño lo que más le gusta es jugar. A través del juego simbólico, el niño representa situaciones reales en un juego ficticio. Este tipo de juego le permite no solo exteriorizar sentimientos, emociones, experiencias, sensaciones y vivencias, sino también transformar la realidad con su fantasía, creando todo un mundo imaginario. Mediante el juego simbólico el niño aprende a interpretar distintos roles, juega a imitar a las personas adultas.

Asimismo se lograron alcanzar los objetivos específicos. Se sistematizaron las diferentes teorías del juego, determinando los beneficios que tiene el juego como técnica educativa para la enseñanza de vocabulario en inglés, para posteriormente proponer una metodología lúdica para la enseñanza del vocabulario de los contenidos requeridos al grado. Aplicando así los juegos seleccionados, desarrollando y obteniendo de manera aceptable los conocimientos del vocabulario básico. Afirmando así la efectividad de la importancia de aplicar el juego reglado en la enseñanza de vocabulario en niños en proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

III. Área III

Análisis de la Experiencia Laboral

3.1. Pertinencia de la Malla Curricular con la Experiencia Profesional

En relación a la malla curricular que plantea la carrera de Lingüística e Idiomas considero que es apropiada, sin embargo, es importante profundizar en algunas materias, por ejemplo, en el área de psicología para los estudiantes que elijan la aplicación de sus conocimientos en el área de la educación y tengan el apoyo de las herramientas específicas para poder llegar a un aula de 30 estudiantes con diferentes capacidades, necesidades y estilos de aprendizaje sin ningún problema. Es importante también darle más tiempo, más énfasis y un enfoque más real a las herramientas que realmente se van a utilizar como docentes en el aula, para así saber cómo tratar, entender y llegar a la mente de los estudiantes y poder proporcionarles métodos correctos para que alcancen un aprendizaje significativo.

Como sabemos, los estudiantes de la carrera tienen opciones laborales en investigación, traducción y enseñanza (pedagogía), por lo cual, desde el campo que yo elegí para aplicar mis conocimientos y desenvolver mis aptitudes, habilidades y destrezas adquiridas en la carrera, considero necesario e importante incorporar más carga horaria al área de psicología. Enfatizar fundamentos sobre didáctica, pedagogía y profundizar sobre metodologías de estudio. Fortalecer, priorizar y si es necesario adicionar materias que sean dirigidas específicamente a estudiantes que se van a dedicar al área de la Educación.

A continuación, un listado de las asignaturas pertinentes tanto del Plan Común y del ciclo diferenciado que contribuyeron a mi labor como docente tanto para hacer las planificaciones, aplicar el avance de contenidos, traducción de textos y evaluaciones son:

ASIGNATURA	CAMPO LABORAL
Inglés I – Inglés IV Expresión Oral y Escrita I L2 y II L2 Sintaxis II L2 y III L2 Semántica II L2	Pedagogía Enseñanza de Inglés General

Lingüística Aplicada a la Enseñanza I L2 y II L2	
Inglés I – Inglés IV Técnico Científico	Enseñanza del Inglés Técnico
Técnicas de traducción Taller de traducción I y II	Inglés Técnico - Traducción (español - Inglés / Inglés - español)
Morfología Semántica Gramática castellana Sintaxis I Semántica I	Enseñanza del Lenguaje

3.2. Aprendizaje en el proceso de la Actividad Profesional.

Con respecto al aprendizaje obtenido a lo largo del desempeño laboral en Unidades Educativas se tuvo la necesidad de ser participe en congresos, seminarios, conferencias, talleres y cursos de capacitación dictadas por diferentes instituciones privadas y estatales, dirigidas a docente universitarios que trabajan en Unidades Educativas Privadas y de Convenio para poder enriquecer los conocimientos con respecto a la pedagogía y hacer un aporte satisfactorio en el ámbito laboral.

-Seminarios sobre el Bullying, para la prevención del mismo en aula.

- Talleres de inclusión para niños con capacidades diferentes y así poder hacer las adaptaciones curriculares pertinentes y llegar a un trato armonioso y sano entre pares.

- Cursos de capacitación sobre uso de TIC's y plataformas digitales para tener dominio al impartir las sesiones de clase y evaluaciones virtuales en tiempos de pandemia.

Para las instituciones privadas a nivel técnico, se trabajó con un inglés específico para el área por lo cual ha sido necesario tomar talleres de actualización, traducción e incremento

de vocabulario técnico especializado de acuerdo al área donde el estudiante debe desempeñarse para facilitarle y transmitirle los conocimientos que el estudiante necesita comprender para desenvolverse correctamente en el área de su formación técnica.

Congresos

- 2021 UPEA Congreso internacional de propuestas educativas innovadoras para el nivel primario PEDAGOGIA WALDORF.
- 2021 UPEA Congreso internacional de propuestas educativas innovadoras para el nivel primario. PEDAGOGIA PARA LA FORMACION DE HABILIDADES PARA LA VIDA.
- 2021 UPEA Congreso internacional de propuestas educativas innovadoras para el nivel primario. LOS CUENTOS Y TITERES COMO HERRAMIENTAS PEDAGOGICAS.
- 2021 UPEA Congreso internacional de propuestas educativas innovadoras para el nivel primario. NEUROPSICOMOTRICIDAD Y APRENDISAJE DEL MOVIMIENTO

a) Talleres

- 2008 ELIDH. taller profesional EL PODER DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DE LAS INTELIGENCIAS MULTIPLES.
- 2008 ELIDH. taller profesional RELACIONES HUMANAS PARA EL DESARROLLO PERSONAL.
- 2020 LA HOGUERA. “El examen de ascenso de categoría 2020”
- 2021 PEDAGOGO INNOVA Taller. “Herramientas interactivas para tu aula virtual”

Seminarios

- 2007 Carrera de lingüística e idiomas “ANALISIS SIGNIFICATIVO DE LA ORACION SIMPLE”
- 2008 Carrera de lingüística e idiomas “FORTALECIMIENTO EN LENGUAS NATIVAS “

- 2008 Carrera de lingüística e idiomas “TEORIA DE LA TRADUCCION EN UNA EXPERIENCIA DIDACTICA”.
- 2009 Carrera de lingüística e idiomas “MERCADO LABORAL”
- 2010 Carrera de lingüística e idiomas “PERSPECTIVAS INVESTIGACIÓN EN TRADUCCION”
- 2013 Carrera de lingüística e idiomas “INVESTIGACION DE CIENCIAS LINGUISTICAS Retrospectiva y Retos para el siglo XXI”

Conferencias

- 2008 UMSA. Carrera de lingüística e idiomas “CONFERENCIA INTERNACIONAL BULLYING COSA DE TODOS: ¿Y TÚ QUE HACES?”.
- 2009 UNIVERSIDAD TOMAS FRIAS “CONFERENCIA NACIONAL SOBRE LA EDUCACION INTERCULTURAL Y DESCOLONIZACION EDUCATIVA”
- 2010 UMSA. Carrera de lingüística e idiomas “LA MAGIA DE LA PRAGMATICA A TRAVES DE LA CORTESIA”
- 2013 UNIVERSIDAD TOMAS FRIAS “ELT CONTESTS BASED ON CULTURAL ASPECTS”

Capacitaciones

- 2014 Curso de Informática Educativa Educativo Socio comunitario Productivo Federación de maestros de Educación rural de La Paz.
- 2015 Capacitación en Herramientas de Gestiones y Planificación Federación de maestros de educación rural de la paz.
- 2019 MESCP Curso de capacitación Pedagógica en el modelo Educativo Socio Comunitario Productivo.
- 2019 Editorial COMUNICARTE “IX Jornada Pedagógica Herramientas para gestionar la enseñanza”.
- 2021 SANTILLANA “Cursos de capacitación sobre uso de TIC´s y plataformas digitales”

3.3. Sugerencia para mejorar la Formación Profesional en Lingüística e Idiomas.

En relación a este punto considero que es importante que los estudiantes de la carrera antes de dejar la Universidad tomen la decisión de a qué campo laboral van a dirigir los conocimientos adquiridos en su formación universitaria: Educación, investigación, traducción o turismo y un año antes de terminar la carrera ya se pueda direccionar a los estudiantes a una de esas áreas y darles más apoyo. En cuanto a la carga horaria, con relación a las materias que realmente van a utilizar en su campo laboral elegido, incrementar de pronto materias específicas para el área en el cual ellos tienen mayor preferencia.

Es importante que el estudiante de la carrera de lingüística, antes de dejar la carrera, sepa en qué campo laboral se va desempeñar como profesional, como actualmente se hace en la Unidad Educativa donde desempeño mis funciones. A partir de cuarto de secundaria se toma un test de profesionalización al estudiante para saber cuál es el campo de profesionalización, cual es el área donde se quiere desenvolver en el futuro. Entonces, es importante darles mayor carga horaria en el campo de su preferencia para así salir bachilleres diversificados sabiendo y habiendo fortalecido sus conocimientos en áreas específicas que le van a servir en su vida profesional y no así perder el tiempo tomando materias que de pronto no le van a ayudar en su futura carrera, lo mismo debería hacerse en la carrera de Lingüística e Idiomas el último año, darles materias que realmente van a utilizar en el campo laboral en el cual han decidido aplicar sus conocimientos adquiridos en la Universidad. También es importante modificar la estructura de la malla curricular para así beneficiar al estudiante y poder acceder a una certificación de técnico superior en el idioma de especialidad por el que opte el estudiante.

BIBLIOGRAFIA

- Burke, B. (14 de 03 de 2012). *Future of Gamification at Gartner Portals*.
(G. P. Release, Editor) Recuperado el 02 de 01 de 2018, de
<https://www.gartner.com/newsroom/id/1844115?brand=1>
- Bruner, J. (1986), *Juego como pensamiento y lenguaje*. Perspectivas 16 (1), pág. 79-85.
- Jonassen, David H (1991). *Evaluating constructivist learning*. *Educational Technology*.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Piaget, J. pág. 120 Publicacion El juego en el Desarrollo del niño
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Piaget, J. (1976). *La construcción de lo real en el niño*. México: Morata.
- Rodríguez, M. L. (2006). *La actividad lúdica en la etapa de infantil*. Salamanca:
Papeles Salmantinos de Educación. Rojas, M. M. (1996).
- Ripoll, O. (2014). *Gamificar significa hacer jugar*.
Recuperado de: <http://blogs.cccb.org/lab/es/article/gamificar-vol-dir-fer-jugar>
- Vigotsky, L. y Gross, k.. (1924), *Teorias del juego*. Noviembre 12, 2012 publicado en:
A fine word press.com site.

ANEXOS

(anexo 1)

PLAN ANNUAL TRIMESTRALIZADO PRIMERO DE PRIMARIA

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
BACK TO SCHOOL <ul style="list-style-type: none"> ➤ School objects (It is a pencil, It is an eraser, school bag, pencil, scissor, glue) ➤ Yes/ no questions Opposites Adjectives Up/ down, in /out, ➤ Singular personal pronoun sounds She, he, it ➤ My Body parts (head, eyes, nose, mouth, ears, hand, arm, leg, toe, Finger) ➤ Emotions (sad, happy, tired, angry, confused, nervous, hungry...) 	IN CLASS <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colors (red, yellow, Green, blue, orange, pink, purple, white, black, brown and gray) ➤ We are different ➤ Family members (she is my mother, he is my father, sister, brother, baby, grandma, grandpa, uncle, aunt, cousin) ➤ Professions (He is a teacher, He is a lawyer, She is a dentist, He is a doctor...) ➤ Daily routines 	AT THE PARK <ul style="list-style-type: none"> ➤ My pets (cat, dog, bird, hamster) ➤ Farm animals (pig, cow, duck, hen, rooster, sheep, donkey) ➤ Zoo animals (tiger, lion, tiger, monkey, snake, bear) ➤ Mealtime ➤ Food ➤ Fruits and vegetables
ACTIVIDADES DEL PSP:		
PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de murales, afiches (producción de los estudiantes) para la prevención de la violencia • Elaboración de videos para promover acciones que vayan en favor de la prevención de la violencia en el ámbito social. • Elaboración de actividad lúdica "Memory Game" 	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización y reflexión sobre el impacto de la violencia de género para una convivencia armónica. • Proyección de videos sobre la importancia de la despatriarcalización sobre los roles y estereotipos en la sociedad para la prevención de la violencia. <p>Elaboración de actividad lúdica "Bingo"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Campaña "Prevención de la violencia para el desarrollo personal y social", a través de afiches y banners. • Implementación normas de conducta que promueven actitudes de respeto para el bienestar personal y social. • Elaboración de actividad lúdica "Who am I?"

(anexo 2)

Guía de Observación de Clases

Nombre del Docente: Jhenny Torres R. Área: Inglés
 Curso: 1ro Paralelo: A
 Nombre del Estudiante: Denali Quispe Flores

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Necesita mejorar	No Observado
INICIO DE CLASE					
1. Interés de los alumnos por la clase	✓				
2. Sondeo de los conocimientos previos respecto del tema a tratar.		✓			
3. Respuesta del grupo ante la presentación de tema.		✓			
DESARROLLO DE LA CLASE					
1. El contenido es adecuado al nivel de los alumnos.	✓				
2. Los recursos resultan atractivos y adecuados.		✓			
3. Las actividades permitieron la apropiación de los contenidos	✓				
4. Los alumnos trabajan organizada y productivamente.			✓		
5. El docente da la oportunidad para pensar y aprender en forma independiente		✓			
6. El docente integra más de una habilidad en cada actividad propuesta.		✓			
7. Estimula la participación de los alumnos, anima que expresen sus opiniones, debaten y formulan preguntas.	✓				
CIERRE DE CLASE					
1. El docente realizó actividades de fijación.		✓			
2. Se ha logrado una buena síntesis conceptual del tema trabajado.	✓				
3. El clima de la clase ha sido adecuado y distendido.	✓				

Opinión General y Sugerencias

... las actividades de juegos para adquirir vocabulario fueron muy divertidas.

(anexo 3)

Memory game: Feelings - Emotions



(anexo 4)

Game: Bingo - Professions



(anexo 5)

Game: Who am I?



(anexo 6)

Gamification

Wordwall – Emotions

<https://wordwall.net/es/resource/28694868>

Respuestas correctas

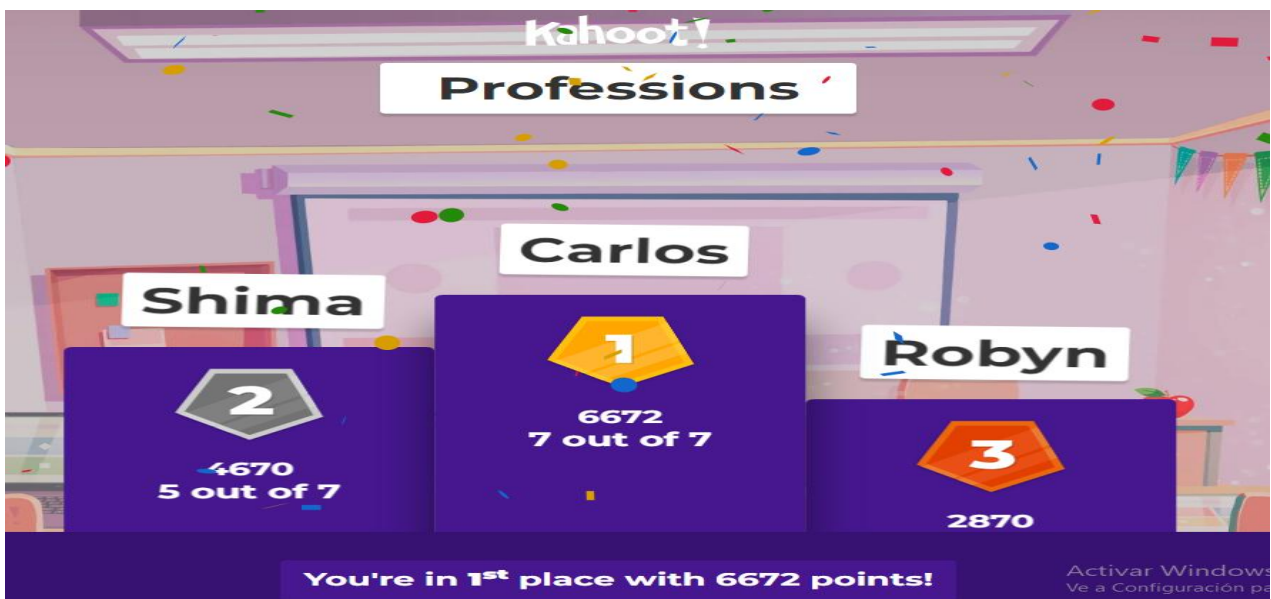
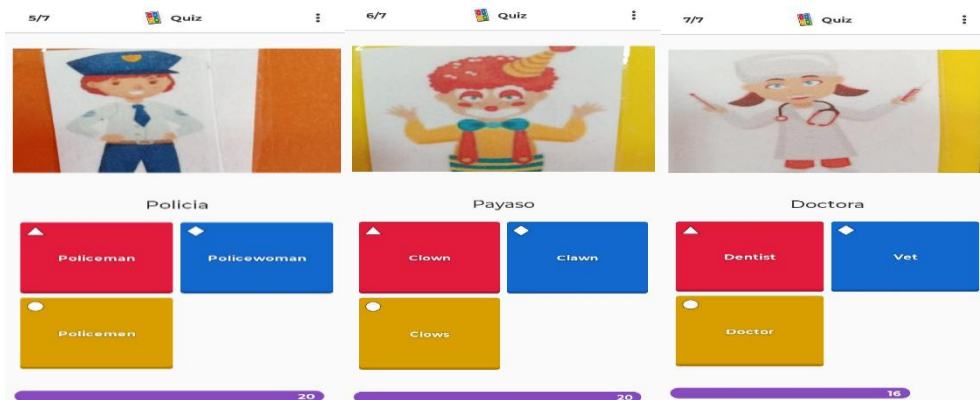
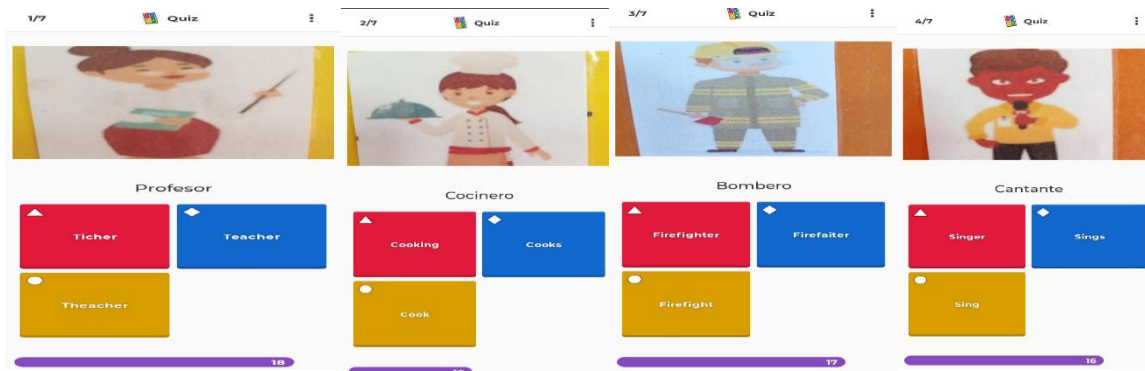
✓14



(anexo 7)

KAHOOT - PROFESSIONS

<https://create.kahoot.it/share/professions/d917311a-128f-413b-8570-efd015076b74>



(anexo8)

Liveworksheets – Animals

<https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=ovfku36yb4&sr=n&l=is&i=uffznuu&r=tf&f=dzdtuudz&ms=uz&cd=pjyecex01if9lopxeeglxxzengnzxxngxg&mw=hs>

→  [liveworksheets.com/c?a=s&t=ovfku36yb4&sr=n&l=is&i=uffznuu&r=tf&f=dzdtuudz&ms=uz&cd=pjyecex01if9lopxeeglxxzengnzxxngxg&mw=hs](https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=ovfku36yb4&sr=n&l=is&i=uffznuu&r=tf&f=dzdtuudz&ms=uz&cd=pjyecex01if9lopxeeglxxzengnzxxngxg&mw=hs)

  Facebook  DBLATINO  Voces animadas en...  YouTube  Maps  Gmail  Traducir  Noticias

NAME: _____



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

Created using [superteacherworksheets.com/](https://www.superteacherworksheets.com/)

List of animals

