



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
E.A.P. EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD: IDIOMAS - Inglés



“Propuesta basada en el método “Ludoplay” y el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E “Edén Maravilloso” - 2013”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD DE IDIOMAS

TESISTA:

Eche Rojas Virginia María

ASESORA:

Gutiérrez Saldaña Susana

Nuevo Chimbote - Perú
2014

HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El presente informe de tesis: “Propuesta basada en el método “Ludoplay” y el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013”, ha contado con el asesoramiento de la Dra. Susana Gutiérrez Saldaña quien deja constancia de su aprobación.

Manifiesta la conformidad del informe que se efectuado según reglamento para la obtención del título profesional de Licenciada en Educación.

En señal de conformidad, firmo el presente trabajo en calidad de asesor.



Dra. Susana Gutiérrez Saldaña
Asesora de Informe de Tesis

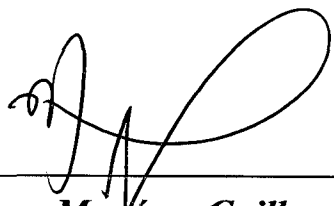
HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

Terminada la sustentación de la tesis titulada: “Propuesta basada en el método “Ludoplay” y el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013”.

Se considera aprobada la señorita Bachiller “Virginia María Eche Rojas” dejando en constancia el jurado integrado por



Dra. Susana Gutiérrez Saldaña
PRESIDENTE



Ms. Juan Martínez Guillen
INTEGRANTE



Ms. Dora Calvo Gastañaduy
INTEGRANTE

DEDICATORIA

Con todo mi amor y afecto dedico este trabajo de grado a Dios padre Todopoderoso; porque ha estado conmigo en todo momento y a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación, ellos depositaron su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar en mi inteligencia y capacidad.

La exitosa realización de este trabajo es una gran oportunidad de agradecer a mis padres todo el esfuerzo realizado, gracias a ustedes soy lo que soy ahora. Los amo mucho.

Virginia Eche Rojas

AGRADECIMIENTO

Este trabajo no se habría convertido en una realidad sin el apoyo y comprensión de muchas personas que directa o indirectamente, han colaborado en la realización de este trabajo.

A mi asesora, la doctora Susana Gutiérrez Saldaña por su gran ayuda y colaboración en cada momento de consulta y soporte de este trabajo de investigación. A los profesores de la especialidad de Idiomas, al profesor Luis Pajuelo por el apoyo en la parte estadística y a la I.E. "Edén Maravilloso".

Finalmente un especial agradecimiento a mis verdaderas amigas, un aliento constante de superación y a mi esposo Alex Ruíz, mi motivación esencial.

Autora

RESUMEN

La presente investigación titulada: “Propuesta basada en el método “Ludoplay” y el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013” tuvo como propósito principal demostrar que el uso de la propuesta basada en el método “Ludoplay” influye en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma inglés en niños de 4 años.

Se decidió llevar a cabo una investigación experimental con diseño cuasi – experimental con dos grupos de estudio: el grupo experimental, el cual estuvo constituido por 26 niños y el grupo control constituido por 24 niños. La población estuvo constituida por las cuatro aulas que posee la institución y la muestra lo conforman las dos aulas de 4 años.

Se ha determinado que la prueba de homogeneidad es significativa, es decir que las varianzas son iguales, como así lo demuestra cuando $p = 0,184 > 0,05$. Por otro lado en cuanto a la comparación de medias entre el grupo control y grupo experimental, se ha demostrado también que existe diferencia significativa, esto en vista de que el valor observado de la prueba t-student ($t = 12,247$) ha generado una significancia experimental $p = 0,000$ inferior a la significancia fijada por la investigadora ($\alpha = 0,05$); lo que evidencia la efectividad de la propuesta basada en el Método “Ludoplay”.

Después de la interpretación de los resultados encontrados se comprobó la hipótesis planteada, concluyendo que el uso de la propuesta basada en el método “Ludoplay” influye en el aprendizaje significativo del Idioma Inglés y que el papel del juego es fundamental en la estimulación y desarrollo del lenguaje porque es un medio de auto expresión.

ABSTRACT

This research titled: Proposal based on the "Ludoplay" method and the meaningful learning of the vocabulary of the English language for four – year – old children in " Eden Maravilloso" kindergarten – 2013, had as its main purpose to demonstrate that the use of the proposal based on the "Ludoplay" method influences in the meaningful learning of the vocabulary of the English language in four – year – old children.

It was decided to carry out an experimental research design - quasi-experimental with two studied groups: the experimental group, which was formed by 26 children and the control group consisting of 24 children. The population was constituted by the all four classrooms that the kindergarten has and the sample was formed by the two, four – year – old classrooms.

It has been determined that the homogeneity test is significant, i.e. it is said that the variances are equal, as well as it demonstrates, where $p = 0.05 > 0.184$. On the other hand, according to the comparison of means between the control and experimental group, it also has been shown that there is a significant difference, this in relation to that the value observed t-student test ($t = 12,247$) has generated an experimental significance $p = 0,000$ inferior to the significance attached by the researcher ($\alpha = 0, 05$); which proves the effectiveness of the proposal based on the "Ludoplay" method.

After the interpretation of the found results the hypothesis was proved, concluding that the use of the proposal based on the "Ludoplay" method influences a meaningful learning of the English language and the role of game is important in the stimulation and development of the language, as well as it is a means of self-expression.

INDICE

Hoja de conformidad del asesor	ii
Hoja de conformidad del jurado evaluador	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Indice	viii
CAPITULO I: INTRODUCCIÓN	1
1.1. Fundamentación del problema	1
1.2. Formulación del problema	3
1.3. Antecedentes	4
1.4. Justificación	6
1.5. Objetivos	9
1.6. Hipótesis	9
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	10
2.1. Método	10
2.2. Método didáctico	10
2.3. Método lúdico	10
2.3.1. Objetivos del método lúdico	12
2.3.2. Características	12
2.3.3. Principios fundamentales	13
2.3.4. Ventajas	14
2.3.5. Procedimiento del método lúdico	15
2.4. El juego	16
2.4.1. Definición del juego	16
2.4.2. Características del juego	17
2.4.3. Importancia del juego	17
2.4.4. El juego como parte del proceso educativo a través de la historia	19
2.4.5. Teorías del juego	22
2.4.6. Clasificación de los juegos	25
2.4.7. El juego como actividad de enseñanza – aprendizaje	29
2.4.8. Rol del educador en el juego	31

2.5. Teorías del aprendizaje	33
2.5.1. Teoría Conductual	34
2.5.2. Teoría Cognitiva	34
2.5.3. Teoría Constructivista	35
2.5.4. Teoría del aprendizaje significativo	35
2.6. El aprendizaje significativo	36
2.6.1. Características del aprendizaje significativo	37
2.6.2. Ventajas del aprendizaje significativo	38
2.6.3. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo	39
2.6.4. Tipos de aprendizaje significativo	40
2.6.5. Fases del aprendizaje significativo	41
2.6.6. Aprendizaje significativo en lenguas extranjeras	43
2.7. Idioma extranjero: inglés	44
2.7.1. Importancia del idioma inglés	44
2.7.2. Aprendizaje del idioma inglés	45
2.7.3. Metodología de enseñanza del idioma inglés	46
2.7.3.1. El método “Gramática-traducción”	46
2.7.3.2. El método directo	47
2.7.3.3. El método “Audio-lingüístico”	47
2.7.3.4. El método silencioso	48
2.7.3.5. Sugestopedia	49
2.7.3.6. Método de “Respuesta física total” (TPR)	50
2.7.3.7. El método comunicativo	50
2.8. Vocabulario	51
2.8.1. Definición	51
2.8.2. Relación del vocabulario con los estudiantes ELL (English Language Learners)	51
2.8.3. Estrategias del aula	52
2.8.4. Temas de vocabulario para enseñar	56
2.9. Características de los niños de 4 años	57
2.9.1. Desarrollo psicomotor - 4 años	57
2.9.2. Desarrollo cognitivo - 4 años	57
2.9.3. Lenguaje - 4 años	58
2.9.4. Desarrollo afectivo - 4 años	58

2.10. Institución Educativa “Edén Maravilloso N°303”	59
CAPITULO III: PROPUESTA	60
3.1. Definición	60
3.2. Fundamentación teórica	60
3.3. Objetivos	65
3.4. Características	66
3.5. Justificación de la propuesta	66
3.6. Descripción de la propuesta	67
3.7. Secuencia de una sesión de aprendizaje	71
3.8. Método “Ludoplay”	74
CAPÍTULO IV: MATERIAL Y MÉTODO	89
4.1. Método	89
4.2. Población y muestra	89
4.3. Diseño de investigación	89
4.4. Variables de estudio	90
4.5. Operacionalización de variables	91
4.6. Matriz de consistencia	92
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	94
4.8. Procedimiento de recolección de información y análisis de datos	95
CAPÍTULO V: RESULTADOS	98
CAPÍTULO VI: DISCUSION	107
CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	110
CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	112
CAPÍTULO IX: ANEXOS	118

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

El siglo XXI se presenta con nuevos retos para la vida y en consecuencia mayores demandas en cuanto a la educación, la cual, a su vez, debe asumir el compromiso de evolucionar conjuntamente con las sociedades, la ciencia, la tecnología, la música, y todos los aspectos de la vida para considerarse vanguardista y de calidad.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (UNESCO, 1998), concibe el aprendizaje de una lengua extranjera como un derecho consagrado, ya que, ello representa el elemento fundamental de la formación integral del educando como individuo y ciudadano del país y del mundo, tanto en su uso de herramientas (carácter instrumental de la lengua) en su desarrollo cognitivo cultural, como en el sentido del respeto y tolerancia hacia los demás, pues las lenguas son las principales herramientas de comunicación entre los individuos como agentes sociales.

Uquillas (2005) asevera que, hoy en día el inglés se ha convertido en una herramienta indispensable para alcances académicos, pues trasciende las fronteras de un país cualquiera y, por ende constituye un compromiso para que los docentes superen las exigencias y competencias explícitas en el mundo globalizado que se ha impuesto en los últimos años.

El hablar este idioma abre muchas puertas que conducen hacia nuevos conocimientos que nos proporciona la tecnología del presente.” Es decir, el adquirir este idioma implica mucho más que conocer una segunda lengua, también es tener más posibilidades de adaptarnos a los nuevos cambios que constantemente está sufriendo el mundo en todos los aspectos: económico, político, social, cultural, y sobre todo tecnológicos.

En este contexto, el idioma inglés pareciera ser la lengua de la diplomacia en un mundo globalizado, en donde cada día las relaciones entre los países son de mayor importancia. Rivas F. y Álvarez M. (2000), dicen que “El aprendizaje del Inglés como idioma extranjero (EFL) constituye una necesidad muy sentida desde el momento en que constatamos la

influencia que tiene esta lengua para poder comunicarnos en el exterior.” Por ejemplo, tenemos que la enseñanza del inglés es una herramienta clave para el triunfo académico, especialmente en ciertas carreras profesionales en las que es requisito exigible para la obtención del título.

No sólo la educación primaria y secundaria debe adaptarse a los cambios del mundo, la educación inicial también, pues los requerimientos y expectativas de las sociedades respecto a los jardines de infancia son mayores a los del siglo pasado. Como lo expresa Brioli C. (2000): “El dominio del idioma inglés constituye en la actualidad una herramienta fundamental que amplía el horizonte cultural del ser humano, permitiendo a la vez, dar a conocer nuestra propia cultura a personas que habitan en otras latitudes”.

Por esta razón, es sumamente importante que el niño se inicie en el aprendizaje de este idioma desde muy temprana edad con el fin de que vaya adquiriendo, de manera gradual, progresiva y amena, el vocabulario y las estructuras básicas fundamentales para el desarrollo de la competencia comunicativa en esta lengua extranjera.

Sabemos que el juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Impulsada por los motivos mencionados, surgió la inquietud de elaborar una propuesta basada en el método “Ludoplay” para la institución educativa “Edén Maravilloso” N°303, considerando para ello las características de los niños, sus necesidades de crear, explorar, construir y jugar con el lenguaje, logrando así que los pequeños se acerquen a la lengua inglesa de una manera natural, espontánea y divertida.

Con esta propuesta metodológica se utiliza oralmente la lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del contexto el aula, se lleva a cabo prácticamente un programa de estimulación temprana para la adquisición de una segunda lengua, se familiariza a los niños con la lengua inglesa, utilizando métodos apropiados para su edad que sean interesantes y divertidos.

Además se logra que los niños desarrollen su comprensión del inglés hablado y se sienta las bases de una buena pronunciación, se ofrece a los niños una primera experiencia que resulte positiva y que aumente su confianza a la hora de enfrentarse a una lengua extranjera, se aprovecha la espontaneidad de los niños a esta edad y se les anima a utilizar la lengua extranjera tanto como sea posible, para aumentar así su confianza en el uso del lenguaje.

También se coloca de manifiesto la necesidad de orientar la educación desde otra perspectiva, tomando el juego como recurso para la enseñanza del inglés que permite un cambio dentro de la educación. Por medio del juego los niños aprenden a desarrollarse integralmente y naturalmente en su aspecto lúdico en sus cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física. A la vez que desarrollan las cuatro habilidades de forma lúdica, los niños son motivados a aprender un segundo idioma y a perder el miedo para desenvolverse.

Por lo tanto a través de esta propuesta se desarrollará un proceso para reconocer como la lúdica es recurso para la enseñanza del idioma inglés, porque el juego es la principal herramienta para cumplir con el objetivo, ya que nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones al juego en todo niño.

Con la propuesta, se espera que los estudiantes atendidos tengan una muy buena experiencia futura con el aprendizaje del inglés, condicionado por el hecho de que serán introducidos de manera amena y divertida al nuevo idioma.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Por lo expuesto anteriormente se formula la siguiente interrogante:

¿En qué medida la propuesta basada en el método Ludoplay influye en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013?

1.3. ANTECEDENTES

Entre los trabajos encontrados y que tienen relación directa con la investigación son:

NIVEL INTERNACIONAL:

➤ Castaño, C. C. (2010) “La lúdica como recurso para la enseñanza del Inglés en el grado primero.” ; concluyó:

A través de la estrategia propuesta el alumno puede participar en la búsqueda del conocimiento. La atracción que poseen los juegos didácticos incluidos en la misma permite aumentar la motivación de los estudiantes por el proceso enseñanza – aprendizaje del inglés.

Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer acerca de tema del juego. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil tales como la socialización, el aprendizaje, los conocimientos, madurez, entre otros.

➤ Culma, L. J. (2010) “Propuesta Lúdico - Pedagógica para la Enseñanza del Inglés en el grado primero de la básica Primaria, “Jugando y Conociendo Vamos Aprendiendo Inglés.”; llegó a las siguientes conclusiones concluyó:

La aplicación y valoración de esta propuesta lúdica pedagógica conlleva a concluir que es importante conocer las concepciones que direccionan la enseñanza y aprendizaje del idioma extranjero inglés. De esta forma se puede deliberar en cómo establecer una propuesta pedagógica consiente para generar educación de calidad y potenciar en los estudiantes el desarrollo de nuevos aprendizajes que le ayuden a surgir dentro de su contexto.

Se logró avanzar en motivar a los estudiantes en seguir aprendiendo una segunda lengua y entender la importancia de implementarla dentro del aula en los primeros grados de la educación escolar que les permitirán a los estudiantes lograr mejores aprendizajes posteriores y la adquisición de nuevas competencias.

➤ Garcés, G. N. (2011) “El aprendizaje del inglés básico en la educación inicial. Propuesta: diseño de una guía metodológica.” ; con su trabajo concluyó:

El desarrollo de la tesis ha permitido establecer conclusiones para proporcionar una educación de calidad a los niños del futuro se debe concientizar que es necesario conocer las características individuales de cada niño y esto debe estar acorde a la aplicación de nuevas teorías de aprendizaje, de los modelos contemporáneos, del papel del educador en el que debe aprender a realizar diagnósticos de los diferentes tipos de aprendizajes que adopta el estudiante para adoptar estrategias de enseñanza-aprendizaje a los diversos estilos de aprender.

Las actividades lúdicas como el juego, es una estrategia de aprendizaje para lograr que los niños desarrollen actitudes favorable para su desarrollo personal y autonomía. El desarrollo emocional que constituye las acciones que la niña o niño realizan y que lo ponen en práctica al relacionarse con otras personas (niños-niñas) tiene un papel importante en su vida.

➤ Ortega, T. A. (2012) “Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de Educación Básica del pensionado sudamericano en el año lectivo 2012 – 2013.” ; concluyó:

Se concluye que los juegos utilizados por los maestros en las clases de inglés no son frecuentes ni espontáneos, por el contrario son rígidos y repetitivos y no fomentan el interés por aprender este idioma.

Se concluye que los niños y niñas consideran que el juego además de proporcionarles diversión y permitirles relacionarse con sus compañeros posee gran importancia ya que ayuda a su desarrollo físico, mental, emocional, social.

Se concluye que la participación de los niños y niñas en los juegos o en las horas de clase no es reconocida, es decir no existe una motivación extrínseca por parte de los docentes.

NIVEL LOCAL:

➤ Arista, R. Y., Ayala, N. Z. (2006) “El método lúdico y su influencia en el rendimiento de los alumnos de primer grado de la Institución Educativa República Argentina en la asignatura del área inglés.” ; llegaron a la siguiente conclusión:

La hipótesis central ha sido confirmada, demostrando la eficiencia del método lúdico y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Primer Año de Educación secundaria de la institución Educativa República Argentina en la asignatura de inglés.

➤ Vera, S. S. (2010) “El método lúdico en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de cuarto año de educación primaria de la institución educativa “María Auxiliadora.” ; arribó a las siguientes conclusiones:

La hipótesis central ha sido confirmada, demostrando que la ejecución de la estrategia didáctica basada en el Método lúdico desarrollo significativamente el rendimiento académico en el idioma extranjero: inglés de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa “María Auxiliadora”.

La estrategia didáctica basada en el Método lúdico desarrollo la expresión oral en el idioma extranjero: inglés. Se elaboró teniendo en cuenta los fundamentos teóricos: educativos, estrategias de enseñanza en un idioma extranjero, método lúdico y rendimiento académico.

1.4. JUSTIFICACIÓN

El inglés es el idioma de la comunicación internacional, la lengua de la diplomacia, en un mundo en el que las relaciones entre países son cada vez de mayor importancia. Conocer el idioma es cada vez más un requisito obligatorio para trabajar en cualquier institución.

Hoy más que nunca resulta imprescindible aprender el idioma inglés, pues se emplea cada día más en casi todas las áreas de conocimiento y del desarrollo humano. Prácticamente puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual.

La posesión de este idioma, ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente debido a que gran parte de los libros, instrucciones y trabajos de investigación están escritos en inglés. Hasta se podría pensar que quién no domine esta lengua estaría en una situación de desventaja con respecto a quienes sí lo hacen.

Todos los individuos del planeta tienen el derecho a formar parte de este mundo globalizado, y como la lengua mediadora en la globalización es el inglés, entonces es importante que todos la aprendan. Además, así podrán obtener todos los beneficios educativos que trae consigo el aprendizaje de un segundo idioma. Sobre todo, si se comienza el proceso de aprendizaje durante la etapa preescolar de los individuos.

Hoy en día, es común observar la enseñanza del inglés en las diversas instituciones educativas, desde la educación primaria hasta la superior; esto debido a que éste se considera como el idioma de la comunicación mundial. En cuanto a la educación primaria, muchas veces los niños son introducidos de una manera muy súbita a estructuras gramaticales complicadas y a gran cantidad de vocabulario en este nuevo idioma, lo cual les causa cierta dificultad para adquirirlo, y rechazo por parte de los niños y niñas para aprenderlo.

Para Iracheta “cuánto más pequeños sean los niños introducidos a un idioma extranjero, mejor es para ellos.” (2002). Según él, el cerebro está más apto y predispuesto al aprendizaje de un segundo idioma cuando se es pequeño. Esta capacidad dura hasta la pubertad y va disminuyendo su poder a medida que el individuo va creciendo.

El aprendizaje de un idioma extranjero durante la etapa preescolar amplía los horizontes del niño. Los niños bilingües desarrollan otras ventajas, como la de poseer una mayor flexibilidad intelectual, que se demuestra en las técnicas de resolución de problemas y en la creatividad.

Iracheta (2002) también expone que, “El cerebro de los niños está predispuesto al aprendizaje del idioma cuando son pequeños, y esta capacidad innata dura hasta la pubertad”. Los niños pequeños no tienen miedo de los sonidos, tienen una gran capacidad

para imitarlos y hasta se divierten haciéndolo. Cuando llegan a la pubertad, afloran los miedos al ridículo, y temen arriesgarse.

Los adolescentes quieren que los vean como expertos, y no quieren equivocarse. En cambio cuando son pequeños, todo es nuevo y están dispuestos a aprender y a probar. En cuanto al acento, cuantos más pequeños son, menos acento nativo conservarán.

En nuestro contexto actual se ha venido realizando diferentes cambios e implementación de métodos para la enseñanza del inglés, buscando de esta manera una renovación educativa, pero a pesar de todos los esfuerzos e intentos fallidos por mejorar este cambio educativo, el problema de dificultades de aprendizaje persiste.

El verdadero problema está en la falta de articular la lúdica y la enseñanza para la motivación del aprendizaje de la lengua extranjera en los distintos procesos de enseñanza, en los niños y niñas de educación inicial, donde la motivación es un elemento clave. Para el aprendizaje con éxito.

El juego usado de una manera estratégica de enseñanza le permite al niño que aprenda, se divierta y que a la vez aprenda ciertas conductas motrices, sociales, afectivas que van implícitas en el mismo juego. Pues con cada juego que el niño se enfrenta le exige haber aprendido otras conductas no lúdicas.

El juego puede ser utilizado por el maestro dentro del ambiente escolar como una herramienta o estrategia de enseñanza – aprendizaje para cualquier saber específico facilitando de una u otra el quehacer del maestro, pues el juego no es una actividad que requiera muchos elementos, tan solo una gran creatividad e imaginación por el ejecutor en este caso el maestro, convirtiéndose así este en el más efectivo y práctico medio de motivación hacia el aprendizaje de los niños.

Con la finalidad de evitar las dificultades de aprendizaje del idioma, y rechazo por parte de los estudiantes, provenientes de una inapropiada introducción al mismo; ha surgido la inquietud de crear una propuesta basada en el método “Ludoplay” para la adquisición del vocabulario del idioma Inglés en los niños de cuatro años

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivos Generales

- ❖ Demostrar en qué medida el uso de la propuesta basada en el método “Ludoplay” influye en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013.

1.5.2. Objetivos Específicos

- ❖ Identificar el rendimiento académico del vocabulario del idioma Inglés de los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013 mediante la aplicación de un pre test.
- ❖ Elaborar la propuesta basada en el método “Ludoplay” para desarrollar un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013.
- ❖ Aplicar la propuesta basada en el método “Ludoplay” para desarrollar un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013.
- ❖ Conocer el nivel de conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013, mediante la aplicación de un post test.

1.6. HIPÓTESIS

H₁: La Propuesta basada en el método “Ludoplay” influye significativamente en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” – 2013.

H₂: La Propuesta basada en el método “Ludoplay” no influye significativamente en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” – 2013.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Método

Es la organización racional y bien calculada de los recursos disponibles y de los procedimientos más adecuados para alcanzar un objetivo de la manera más segura, económica y eficiente.

Es poner en relación, de manera práctica, pero inteligente, los medios y procedimientos con los objetivos o resultados propuestos. Obrar con método es lo contrario a la acción casual y desordenada.

2.2. Método didáctico

Es la organización racional y práctica de los recursos y procedimientos del profesor, con el propósito de dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados previstos y deseados.

Su propósito es hacer que los estudiantes aprendan la asignatura de la mejor manera posible, al nivel de su capacidad actual, dentro de las condiciones reales en que la enseñanza se desarrolla, aprovechando inteligentemente el tiempo, las circunstancias y las posibilidades materiales y culturales que se presentan en el lugar.

2.3. Método lúdico

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

La lúdica precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdrico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego.

Antiguamente los romanos definieron lúdica como la plástica animada y creativa, como alegría y jolgorio. Para Hebreos era conceptuado como broma y risa, los Alemanes como

placer. En el siglo XVI la pedagogía toma la lúdica como su medio de enseñanza y principio fundamental.

Para Almeida Sáenz, O. (1999. Pag. 12) “Está concebido como método que pretende lograr aprendizajes sustantivos o complementarios a través del juego (como jugando) o actividad lúdica, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas, o mensajes del currículo, los mismos que deben ser habitualmente aprovechados por el docente”.

“Innumerables estudios han demostrado la importancia del juego como un recurso didáctico, toda vez que permite al niño entrar en contacto con su propio cuerpo, con el mundo de sus objetos y el de los demás, y así va adquiriendo todo un cúmulo de aprendizajes. En la medida en que el ambiente educativo encauce esta actividad natural con fines educativos, este juego se va transformando en un trabajo creador y productivo” (Crisólogo 1999: 291).

En este contexto, la pedagogía actual nos habla del método-juego trabajo cuya finalidad es la transformación de una acción o reacción espontánea propia del niño ante un acto verdadero y espontáneo de aprendizajes significativos.

El proceso de aprender jugando se debe tener en cuenta:

- Que el aula tenga el ambiente adecuado para el trabajo, a fin de fomentar valores como la tolerancia, el respeto y la comunicación verdadera.
- Las experiencias deben ser múltiples y variadas para no caer en la monotonía, lo cual llevaría al educando a la desmotivación.
- El lenguaje es el organizador del pensamiento y, a la vez, es organizado por éste: el educando debe argumentar sus ideas, debatir las de los demás si les parecen que van en contra de sus posibles soluciones e incluso refutar las ideas del profesor” (Bhorques 2000: 129).

2.3.1. Objetivos del método lúdico

El método lúdico permite trabajar directa y sistemáticamente en el proceso educativo del niño a través del movimiento del cuerpo acompañado de muchas actividades.

En el caso del nivel de educación preescolar, la psicomotricidad resulta de una muy particular importancia ya que al ponerla en práctica adecuadamente y con los suficientes cuidados por parte de la educadora que imparta dicha clase, ayuda y contribuye a la vez a que el niño/a se desarrolle y se consolide para su desarrollo físico - motriz, social, psicológico, cognoscitivo en una forma armoniosa e integral.

Por todo lo anterior existen objetivos básicos de dichas actividades para los niños y niñas de 4 a 5 años del nivel preescolar, son:

- Ampliar y diversificar sus posibilidades motoras. Desarrollar las cualidades motoras básicas que conforman la aptitud física.
- Propiciar el desenvolvimiento de los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor.
- Favorecer un adecuado desarrollo morfo funcional (cardiovascular, respiratoria y muscular). Además de canalizar su amplia necesidad de expresión cinética.
- Canalizar su amplia necesidad de expresión cinética y estimular y favorecer un adecuado proceso de socialización.
- Propiciar un comportamiento más autónomo para favorecer la seguridad y la estabilidad emocional.
- Practicar hábitos de higiene, aseo y preservar la salud.
- Corregir las deficiencias físicas y posiciones individuales viciadas e incorrectas.
- Satisface la actividad "básica" y más importante del niño, cual es: jugar.

2.3.2. Características del método lúdico

Según, Córdova (2001, pg. 41), el método lúdico posee las siguientes características:

- a) Permite aprendizajes a través del disfrute

- b) Es recreativo
- c) En su aplicación se utilizan dinámicas, adivinanzas, juego de roles, etc.
- d) Tiene reglas que cumplirse.

2.3.3. Principios fundamentales del método lúdico

Es indispensable la participación activa de las maestras, no sólo para interpretar o adecuar las políticas educativas, sino para crear o innovar procesos que hagan posible una mejor educación. El juego tiende a dinamizar el Currículo, ofreciendo instrumentos teóricos y prácticos que hagan posible su ampliación; por lo tanto es importante que el maestro conozca los principios fundamentales que orientan su aplicación.

Existen hábitos, habilidades, destrezas y actitudes esenciales a la buena adaptación del ser humano; tales condiciones deben ser alcanzadas antes de que el niño reciba la educación formal, dada por la escuela primaria.

- Debe darse a cada niño todas las informaciones que desee y sea capaz de asimilar.
- Todo niño necesita de una variedad de experiencias y tiene necesidades e intereses que deben ser reconocidos.
- Todo niño necesita trabajar, aprender y jugar con los demás.
- El niño aprende mejor haciendo las cosas, que oyendo hablar de ellas. Los niños aprenden y se interesan cuando sus esfuerzos son graduados y progresivos.
- Cuando está limitado a la experiencia directa, un niño aprende más por medio de modelos concretos y figuras, que por intermedio de palabras.
- Cualquier niño aprende con más rapidez, cuando revisa las experiencias por las que pasó, con medios como: dramatizaciones, debates, proyectos, dibujos, modelados, rondas, juegos, mimo, deporte y otros.
- El niño reacciona más ante una apreciación, estímulo y crítica constructivos, que ante ataque severos o ante la indiferencia. Todo niño es diferente a los demás, en cuanto a las capacidades que heredó y a las experiencias por las que pasó.

2.3.4. Ventajas del método lúdico

a) La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante.

La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

b) El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

c) El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

d) El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

e) La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego.

El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

2.3.5. Procedimiento del método lúdico

En la aplicación del método lúdico debe tenerse en cuenta los siguientes pasos: (Monroy 2001: 137)

- | | |
|---|--|
| a) Elegir una teoría del juego. | ✓ Organizar datos. |
| ✓ Toma en cuenta los objetivos del juego. | ✓ Buscar modelos aplicables. |
| ✓ Determinar las necesidades del juego. | d) Diseñar modelo de juego. |
| ✓ Revisar la logística. | ✓ Identificar a los actores. |
| ✓ Seleccionar el tipo de juego. | ✓ Identificar los objetivos del actor. |
| b) Preparar los objetivos del juego. | ✓ Identificar las interacciones del actor. |
| ✓ Seleccionar la materia del juego. | e) Desarrollar los materiales para el juego. |
| ✓ Determinar el alcance del juego. | ✓ Elaborar por escrito el escenario. |
| ✓ Diferenciar los objetivos el juego. | ✓ Afinar los roles. |
| c) Recolectar los datos del juego. | ✓ Preparar las reglas del juego. |
| ✓ Determinar los datos necesarios. | ✓ Planear el material suplementario. |

f) Ejecutar el juego.

✓ Revisar los materiales didácticos.

✓ Orientar a los jugadores.

✓ Llevar a cabo el juego.

g) Evaluar el juego.

✓ Proporcionar un análisis pos juego.

✓ Probar los objetivos del juego.

✓ Rediseñar el juego.

2.4. El juego

2.4.1. Definición del juego

★ El juego es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial.

★ El juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

★ El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje. El juego es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo; que brota de la vida misma y es capaz de absorber al jugador por medio de reglas establecidas.

★ Es de primordial importancia durante la infancia y no deja de tener significación en toda la vida del hombre, ya que aun en su juventud y en su madurez continua jugando. El niño le dedica una gran parte de su tiempo al juego, el cual puede estar organizado en dos formas: el juego libre y el juego organizado.

★ El juego libre es flexible y no requiere de una planeación previa; el niño juega espontáneamente con su cuerpo, con algún objeto, en sí es una experiencia abierta e individual.

★ El juego organizado puede ser abierto y flexible. Pero siempre tiene una cierta estructura y por lo regular siempre se requiere de más de un jugador. La oportunidad que el niño tiene al jugar le ejerce ciertas influencias a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional, social, cognitivo y motor.

2.4.2. Características del juego

Entre las características del juego, aceptadas por diferentes autores, cabe destacar que:

- ❖ Es una actividad estimulante y placentera que proporciona placer, diversión, actitud positiva hacia la vida y el aprendizaje. Induce a la concentración y motivación.
- ❖ El juego es una actividad libre, espontáneo y totalmente voluntario.
- ❖ El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- ❖ El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- ❖ Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- ❖ Es un instrumento de exteriorización en el que siempre encontramos deseo, gozo, emoción y alegría.
- ❖ El juego crea orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- ❖ El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- ❖ El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño. Es un medio de aprendizaje y no hace falta que sea intencionado o programado por el educador.

2.4.3. Importancia del juego

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distinguen nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la siguiente forma:

- ⇒ Desarrollo físico.- El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras al lanzar una pelota o levantar objetos, al brincar la reata o el burro, y al correr detrás de otros niños. Con estas actividades desarrolla sus habilidades y destrezas.
- ⇒ Desarrollo mental.- Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado, como arriba, abajo, grande, pequeño, duro y suave, y a dar soluciones y respuestas.
- ⇒ Desarrollo social.- Al jugar juntos, los niños aprenden a convivir en grupo, a opinar, a escuchar, y sobre todo a tener nuevas experiencias; así como también a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida: si de niño sabe lo que es el respeto, de adulto será más respetuoso y tolerante.
- ⇒ Desarrollo emocional.- En las acciones del juego no hay respuestas correctas o incorrectas, el niño siempre encuentra soluciones, aun cuando las cosas no le vayan bien, aprende a verse a sí mismo.
- ⇒ Desarrollo cognitivo.- En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento.

En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.

⇒ Desarrollo motriz.- Motrices, como la sincronización de movimientos la coordinación viso-motora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En el juego se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, se presenta una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación óculo-motriz - Capacidad de imitación - Coordinación motora 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático. - Desarrolla la comunicación, lenguaje, y el pensamiento abstracto. 	<p>Juegos simbólicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás. - Conocimiento del mundo del adulto y la preparación para la vida laboral. - Estimulación de la moralidad. <p>Juegos cooperativos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. - Disminuye las conductas agresivas y pasivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño. - Produce satisfacción emocional. - Controla la ansiedad. - Facilita la resolución de conflictos. - Facilita patrones de identificación sexual.

2.4.4. El juego como parte del proceso educativo a través de la historia

A lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como

parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva.

Diferentes estudios han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

Al hacer un breve recorrido histórico se comprueba que son muchos los autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los filósofos que abordan este tema está Platón, uno de los primeros que reconoce el valor práctico del juego. Asimismo Aristóteles en varias de sus obras alude al tema del juego como parte del proceso de formación.

Una mención especial a diferentes autores, que desde distintas disciplinas relacionadas con el ámbito educativo, ha hecho avances importantes relacionados con este tema, a través de sus aportaciones teóricas en el campo de la educación. Juan Amós Comenio en el siglo XVII fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa.

Posteriormente teóricos de la educación como Rousseau (siglo XVIII), Pestalozzi (siglo XVIII) o Dewey (siglo XIX y XX) basaron sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo. Así Rousseau entendía el aprendizaje de los niños llevándose a cabo a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee. Pestalozzi considerado el precursor de la pedagogía moderna hizo grandes aportaciones a la educación entre las cuales están sus planteamientos educativos del juego. Dewey propone el juego como recurso o apoyo a determinadas actividades en el aula que no ofrecen grandes resultados.

En el siglo XX, una obra magistral dedicada al estudio del juego *Homo Ludens*, su autor, el holandés Johan Huizinga, desde un punto de vista antropológico concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo. Entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora. Su obra está dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural, en este sentido afirma:

“... la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura”

También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget. El primero considera el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporaron muchas actividades lúdicas al desarrollo del currículo preescolar y escolar. A partir de estas reflexiones teóricas y puesta en práctica de las mismas, se le atribuye a los juegos un gran beneficio educativo.

Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus investigaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego. En su obra, *La formación del símbolo en el niño*, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Más recientemente la obra del sociólogo francés Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*, obra que publicó en 1958 y con la que contribuyó al desarrollo de los estudios sobre los juegos, ya que propone una clasificación de los juegos en cuatro categorías: competencia, azar, simulacro y vértigo.

Cabe mencionar el libro de la profesora Catherine Garvey, *El juego infantil*, en el que señala la importancia que el juego tiene en el aprendizaje, puesto que requiere una actividad verbal, mental y física altamente positiva en el estudiante. Señala además que: el juego es placentero y divertido.

Son muchos los autores que a través de sus obras o de sus teorías han señalado las ventajas que el juego proporciona tanto en el ámbito personal como en el educativo. El recorrido histórico anterior, es sólo una breve muestra de algunos de los autores que han profundizado sobre este tema, ya que sería una lista interminable mencionar a todos ellos.

También Froebel (La educación del hombre), Decroly (El juego educativo), Leif y Brunelle (La verdadera naturaleza del juego), Elkonin (Psicología del juego) Bruner (Acción, pensamiento y lenguaje), Ortega (Jugar y aprender), ya que con sus reflexiones, y a través de sus obras han conseguido que el juego vaya teniendo la posición que se merece en el campo de la enseñanza.

2.4.5. Teorías del juego

Muchos autores han estudiado la actividad del juego y han tratado de explicar su naturaleza. Así, han surgido distintas teorías, cada una de las cuales explica este fenómeno desde diversos puntos de vista.

2.4.5.1. Teorías clásicas

a. Teoría del exceso de energía. (Evolucionistas)

Autores como Spencer (1855) ven en el juego un medio para liberar y dar rienda suelta a la energía que se acumula por no realizar actividades serias. El juego del niño se justificaría como modo de canalizar la energía que no gasta, puesto que sus necesidades son satisfechas por otros.

b. Teoría de la recapitulación

Los autores que la defienden, como Hall (1904), mantienen que el niño, desde que nace, va haciendo a través de su juego una especie de recapitulación de la evolución del hombre. De este modo aparecen las distintas actividades humanas, más o menos en el mismo orden en que se han sucedido en la historia. Al principio se comporta como un animal (juegos de trepar), luego, como un salvaje (el escondite reproduce la búsqueda de la presa) y así sucesivamente, hasta llegar a realizar actividades más complejas y superiores.

Estas dos teorías dan un enfoque evolucionista a la explicación de la naturaleza del juego infantil y, aunque desfasadas respecto a la perspectiva con que se aborda la educación infantil en la actualidad, han servido para hacer reflexionar sobre la importancia del juego en la vida del niño.

c. Teoría del ejercicio preparatorio (funcionalista)

La interpretación de Gross (1901) hace del juego un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto. Al igual que un gatito salta sobre un ovillo de lana en la forma en que lo hará un gato adulto sobre un ratón, así el pequeño, durante el juego simbólico, imita al hombre o a la mujer en muchas de sus acciones. El juego es un aprendizaje para la vida.

2.4.5.2. Teorías modernas

a. Teoría de la autoexpresión (Psicoanalítica)

El juego se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas. Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo.

Mientras se juega, se expresan los instintos; Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

b. Teoría de Buytendijk

Buytendijk (1935), en contraposición a Gross, explica el juego como una consecuencia de las propias características de la infancia, que se diferencia substancialmente de la edad adulta en la forma de expresar esas características, satisfaciendo el deseo de autonomía. Otorga gran importancia a la función del objeto con el que se juega.

c. Teoría de Piaget (Cognitivista)

Piaget considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la

realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño.

d. Teoría de Claparede

Para Claparede (1934), el juego se define por la forma de interactuar de quien juega. Es una actitud del organismo ante la realidad. La clave del juego es la ficción.

e. Teoría de Bühler

Bühler (1935) contempla el juego como una actividad que se lleva a cabo por el placer que produce el ejercicio de una función, la realización de la actividad. Este placer refuerza la propia actividad.

f. Teoría de Vygotsky y Elkonin (Escuela soviética)

Vygotsky (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

g. Teoría ecológica

Bronfenbrenner defiende que en el entorno del niño existen diferentes niveles ambientales o sistemas que condicionan el juego. Concibe a la persona como un organismo activo, como un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre ellos, de tal forma que, al cambiar un elemento, todo el conjunto lo hace en su medida.

h. Teorías biológicas

El juego ayuda al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de la persona.

2.4.6. Clasificación de los juegos

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que se refiere, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. A continuación dos clasificaciones, ya clásicas, la de Russel y la de Piaget.

2.4.6.1. La Clasificación del juego de Russel:

Es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica.

Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones. Russel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- **Juego configurativo:**

En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

- Juego de entrega:

Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego.

En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

- El juego reglado:

Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.

Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos.

El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

- El juego de representación de personajes:

Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola.

En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

2.4.6.2. La Clasificación del juego de Piaget:

Ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

- Los juegos de ejercicio:

Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos.

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer

referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata y el éxito de la acción.

- Los juegos simbólicos:

Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc.

El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones.

La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.).

El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa.

- Los juegos de construcción o montaje:

No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- Los juegos de reglas:

Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de educación primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada.

El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de distancias, la conservación de longitudes, etc.

2.4.7. El juego como actividad de enseñanza – aprendizaje

2.4.7.1. El juego y la educación

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño

controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mediante el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc.

A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto. Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje.

Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a auto afirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales.

2.4.7.2. El juego y el aprendizaje del idioma inglés

Los juegos constituyen una ayuda en la educación y más específicamente en una clase de inglés. Son una competición mental o física que ocurre de acuerdo a reglas pre-establecidas y en las cuales los estudiantes toman parte ya sea en grupos o individualmente.

Es importante que los docentes especializados en el área de inglés conozcan que una de sus tareas más importantes es el promover en sus estudiantes el deseo de explorar mediante el juego, cuyo objetivo no debe ser únicamente transmitir la riqueza cultura sino también desarrollar habilidades.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera es un serio negocio y los juegos se hacen por diversión. Esta es la razón por la cual se debe utilizar juegos con los niños/as ya que harán que las clases sean más divertidas, participativas; si un niño/a durante la clase se está divirtiendo, el aprendizaje del Inglés se tornará más interesante y si el niño/a encuentra que lo que está aprendiendo es interesante asimilará y retendrá mucho más que los estudiantes que estudian únicamente porque lo tienen que hacer es decir por obligación.

Los niños/as están llenos de muchísima energía por esta razón les gusta estar activos. Entonces porque no usar toda esta energía en un propósito constructivo, el propósito de aprender Inglés. Por tal motivo sin duda alguna los juegos son la mejor manera de enseñar y aprender este idioma

2.4.8. Rol del educador en el juego

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos.

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva la anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración.

En el juego no competitivo todo está determinado por el grupo o grupos mediante actos comunicativos con todas sus implicaciones pedagógicas como lo son: el tiempo, la hora, el lugar, las medidas del área, hasta la forma de jugarlo.

En el juego competitivo, además de los educadores – entrenadores, hay una tercera persona involucrada llamada: juez o árbitro. Este tiene la función de aplicar el reglamento del

deporte, pero su tarea más importante consiste en educar al niño dentro del terreno del juego, ya sea explicando una regla o haciendo un llamado de atención ante la conducta presentada.

El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras.

El intercambiar roles, profesor – alumno, alumno – profesor, brindara al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente.

Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

- a. Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
- b. Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
- c. Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar.
- d. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento. Después de explicar el juego, se demuestra dando un pequeño ejemplo.
- e. Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
- f. Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y la finalizar mencione un ganador.
- g. Antes de iniciar un juego debe haber mencionado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
- h. Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego. El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.

- i. Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.
- j. Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.
- k. Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
- l. Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad. Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
- m. Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
- n. Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

2.5. Teorías del aprendizaje

Las teorías del aprendizaje conforman un variado conjunto de marcos teóricos que a menudo comparten aspectos y cuestionan otros o incluso, suponen postulados absolutamente contradictorios. Estas teorías tratan de explicar cómo se constituyen los significados y cómo se aprenden las nuevas nociones.

Por ello, se hace muy necesario que el docente conozca en profundidad las diversas teorías del aprendizaje a fin de que le permita tomar decisiones y tener más probabilidades de producir aprendizajes significativos en el aula. De lo contrario, se limitará a realizar su trabajo sin hacer un análisis crítico de sus acciones como mediador del aprendizaje, lo que repercutiría desfavorablemente en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

A pesar de no existir un consenso universal respecto a la clasificación de las teorías del aprendizaje, se presenta cuatro teorías del aprendizaje que son fundamentales por sus aportes al proceso de enseñanza – aprendizaje. Estas son las siguientes teorías:

2.5.1. Teoría Conductual

El conductismo fue la corriente pedagógica que durante gran parte del siglo XX logró mantener en pie la idea de que los sujetos aprenden no por sí mismos sino por la influencia de factores externos. Esta teoría consideraba que el aprendizaje era un fenómeno de estímulo – respuesta. Respuesta de un organismo a determinados estímulos del medio, que podían ser inducidos con el fin de desatar en los individuos conductas predecibles y observables.

El procedimiento se inspiraba en las experiencias de laboratorio acerca del comportamiento animal y, en este sentido, un referente muy importante fue la famosa teoría del “reflejo condicionado” trabajada por Pavlov; aunque no debemos olvidar, el aprendizaje por ensayo y error realizado por Edward Thorndike.

Para la teoría conductista, lo relevante en el aprendizaje es el cambio en la conducta observable de un sujeto, cómo éste actúa ante una situación particular. La conciencia, que no se ve, es considerada como "caja negra". En la relación de aprendizaje sujeto - objeto, centran la atención en la experiencia como objeto, y en instancias puramente psicológicas como la percepción, la asociación y el hábito como generadoras de respuestas del sujeto. No están interesados particularmente en los procesos internos del sujeto debido a que postulan la “objetividad”.

2.5.2. Teoría Cognitiva

Esta teoría sostiene que el ser humano es activo, en lo que se refiere a la búsqueda de información. Ésta se va procesando con una motivación intrínseca para encontrar un orden lógico, un significado personal y una predicción razonable en su entorno físico y psicológico.

Como parte de esta búsqueda de significado y comprensión, las personas desarrollan procesos metacognitivos con los cuales procesan los datos del entorno para darles un orden y significado. Se opone a los conocimientos adquiridos de una manera mecánica y memorista.

El objetivo del educador, según esta teoría, será el crear o modificar las estructuras mentales del estudiante para introducir en ellas el conocimiento y proporcionar al educando una serie de procesos que le permitan adquirir este conocimiento.

El aprendizaje se equipara a cambios discretos del conocimiento más que los cambios en la probabilidad de la respuesta. La adquisición del conocimiento se describe como una actividad mental que implica una codificación interna y una estructuración por parte del estudiante. Su énfasis lo acentúa en la mayor participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje.

2.5.3. Teoría Constructivista

Tiene su base en las investigaciones realizadas por Jean Piaget quien veía al conocimiento como una construcción realizada desde el interior del individuo y no como una interiorización del entorno como lo planteaba Lev Vygotsky. Este fenómeno de construcción del conocimiento, se produce cuando el individuo a través de mecanismos de acomodación y asimilación, recibe las nuevas informaciones modificando a la vez sus estructuras de conocimiento preexistentes. Esta concepción cuestiona de raíz la idea de estímulo respuesta, que proponía la teoría conductista.

El concepto de constructivismo está muy difundido en la actualidad pero también muy tergiversado y muy poco relacionado con lo que en realidad ocurre en las aulas. Lo importante en la teoría constructivista no es la técnica adoptada por quienes dicen sostenerla, sino las actitudes, la intencionalidad, el tipo de actividades planteadas, que en su conjunto reflejen una manera de enseñar, es decir un modelo pedagógico que responda a los postulados teóricos antes mencionados.

2.5.4. Teoría del aprendizaje significativo

Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese

aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación (Ausubel, 1976).

Es una teoría de aprendizaje porque ésa es su finalidad. La teoría del aprendizaje significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo.

Pozo (1989) considera la teoría del aprendizaje significativo como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organicista del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Se trata de una teoría constructivista, ya que es el propio individuo – organismo el que genera y construye su aprendizaje.

El origen de la teoría del aprendizaje significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social (Ausubel, 1976).

2.6. El aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo hace referencia a aquél que se produce a través de relaciones sustanciales, no arbitrarias. Es decir que, cuando un sujeto que aprende integra un nuevo conocimiento a su estructura cognitiva, estableciendo las relaciones necesarias con los conocimientos previos, este aprendizaje requiere significación.

En el proceso de orientación del aprendizaje para la adquisición de nuevos conocimientos, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino además cuales son los conceptos y proposiciones que maneja actualmente, así como de su grado de estabilidad, es decir que el alumno tenga un buen manejo de los conocimientos adquiridos anteriormente.

La experiencia humana no sólo implica al pensamiento, sino también a la afectividad y únicamente al considerarlas en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

2.6.1. Características del aprendizaje significativo

David P. Ausubel acuña la expresión aprendizaje significativo para contrastarla con el aprendizaje memorístico.

Así, afirma que las características del aprendizaje significativo son:

- ◆ Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- ◆ Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- ◆ Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el aprendizaje memorístico se caracteriza por:

- ◆ Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- ◆ El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- ◆ El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

2.6.2. Ventajas del aprendizaje significativo

El Aprendizaje Significativo tiene claras ventajas sobre el aprendizaje memorístico:

- ❖ Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- ❖ Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- ❖ La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- ❖ Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- ❖ Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva).

A pesar de estas ventajas, muchos alumnos prefieren aprender en forma memorística, convencidos por triste experiencia que frecuentemente los profesores evalúan el aprendizaje mediante instrumentos que no comprometen otra competencia que el recuerdo de información, sin verificar su comprensión.

Es útil mencionar que los tipos de aprendizaje memorístico y significativo son los extremos de un continuo en el que ambos coexisten en mayor o menor grado y en la realidad no podemos hacerlos excluyentes. Muchas veces aprendemos algo en forma memorista y tiempo después, gracias a una lectura o una explicación, aquello cobra significado para nosotros; o lo contrario.

2.6.3. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

⇒ **Significatividad lógica del material**

Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.

⇒ **Significatividad psicológica del material**

Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva.

Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.

⇒ **Actitud favorable del alumno**

El querer aprender del estudiante no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

2.6.4. Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel señala tres tipos de aprendizajes, que pueden darse en forma significativa:

⇒ Aprendizaje de representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice: "Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan" (Ausubel, 1983: 46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

⇒ Aprendizaje de conceptos

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 1983: 61)

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos son aquellos que se adquieren a través de la experiencia, del ejemplo anterior se puede decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significado para el concepto cultural "pelota", aquí se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

⇒ Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

2.6.5. Fases del aprendizaje significativo

Para que realmente sea significativo el aprendizaje; se debe reunir varias condiciones, es decir tiene que pasar por tres fases. "El proceso de aprendizaje significativo está definido por la serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el aprendiz". Según esto el alumno va adquiriendo mayor experiencia, lo cual va a producir un cambio respectivamente en los contenidos de aprendizaje que posee.

A. Fase Inicial del aprendizaje:

- En esta fase el alumno, va a percibir la información de manera aislada o por piezas sin que tengan una relación adecuada.
- El alumno memoriza e interpreta todos los conocimientos ya existentes en su memoria, es decir va acumulando toda la información.
- Acumulación de la información de una manera muy amplia y generalizada, aún no tiene conocimiento ni dominio de la información, es decir es divergente.
- Para utilizar sus conocimientos previos, teniendo en cuenta su esquema cognitivo es necesario también que el alumno tenga experiencias previas.

B. Fase Intermedia de aprendizaje:

- El aprendiz empieza a encontrar relaciones y semejanzas entre las partes aisladas y las empieza a reestructurar de forma continua y progresiva el dominio del aprendizaje.
- Con los conocimientos aprendidos, el estudiante ya tiene la capacidad de aplicarlos en diferentes contextos.
- El estudiante tiene más capacidad de análisis y reflexión acerca de lo que está haciendo teniendo en cuenta el dominio de los aprendizajes que ya posee.
- El conocimiento del estudiante se vuelve más abstracto, porque ya lo emplea en diversos contextos según la necesidad que tenga.
- Organiza la información a través de diversas estrategias que crea conveniente, aquí se encuentran los llamados mapas mentales que cada persona posee en su estructura cognitiva.

C. Fase Terminal de Aprendizaje:

- Los conocimientos ya están más integrados y se relacionan con más independencia por lo que ya no dependen de otros.
- Como consecuencia de lo anterior, las prácticas comienzan a ser más rápidas y ya se puede tener un mayor dominio de ello.

- El estudiante ya tiene un buen dominio de aplicación de los aprendizajes que posee en hechos de su realidad, es decir porque los va a emplear para resolver tareas o para darle solución a un problema.
- En esta fase existe un mayor interés en la ejecución que ocurren, esto se debe a variaciones provocadas por la tarea más que a arreglos o ajustes internos.
- Con frecuencia los docentes se preguntan de qué depende el olvido y la recuperación de la información aprendida ¿por qué olvidan los alumnos tan pronto lo que han estudiado? ¿De qué depende que puedan recuperar la información estudiada? En el marco de la investigación cognitiva referida a la construcción de esquemas de conocimientos, se han encontrado lo siguiente:

La información desconocida y poco relacionada con conocimientos que ya se poseen o demasiado abstracta es más vulnerable al olvido que la información familiar, vinculada a conocimientos previos o aplicables a situaciones de la vida cotidiana.

La incapacidad para recordar contenidos académicos previamente aprendidos o para aplicarlos se relaciona a cuestiones como:

- ✦ Es información aprendida mucho tiempo atrás.
- ✦ Es formación poco empleada o poco útil.
- ✦ Es información aprendida de manera inconexa.
- ✦ Es información discordante con el nivel de desarrollo intelectual y con las habilidades que el sujeto posee.
- ✦ Es información que posee el sujeto, pero que no la entiende ni puede explicarla.
- ✦ El estudiante no hace el esfuerzo cognitivo necesario para recuperarla o comprenderla.

2.6.6. Aprendizaje significativo en lenguas extranjeras

El enfoque gramatical tiene como fundamento la didáctica tradicional ya que se organiza con base en las formas gramaticales (fonológicas, morfológicas, sintácticas y léxicas), enfatizándose la forma en que éstas deben ser combinadas. El alumno realiza actividades descontextualizadas, en donde sólo repite y memoriza estructuras gramaticales.

El aprendizaje que se lleva a cabo sólo es memorístico y repetitivo sin que exista la posibilidad de innovación.

La enseñanza de lenguas extranjeras ha ido cambiando en el transcurso del tiempo. Los enfoques y metodologías actuales, a diferencia de los tradicionales, tienen como punto esencial el desarrollo de la competencia comunicativa, oral y escrita.

El enfoque comunicativo es un conjunto de métodos pedagógicos que se fundamentan sobre la simulación o la reconstrucción directa de situaciones de intercambio comunicativo lo más auténticas posibles, lo que implica el uso del lenguaje de manera funcional en situaciones posibles de la vida real.

Al aprendiz se le considera ya no como un sujeto pasivo sino como agente activo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, que se vale de la lengua en función de las necesidades pragmáticas, informativas y expresivas que le sean requeridas.

2.7. Idioma extranjero : Inglés

El inglés pertenece al grupo anglo-frisión, que a su vez está incluido en la rama occidental de las lenguas germánicas, una subfamilia de las lenguas indoeuropeas. “Está relacionado con la lengua Frisia, algo menos con el neerlandés y con ciertos dialectos del bajo alemán, y mantiene vinculación con el moderno alto alemán”.

2.7.1. Importancia del idioma inglés

El inglés es el segundo idioma más hablado en el mundo, después del chino mandarín. Producto de la globalización, las nuevas tecnologías en comunicaciones, el comercio internacional y a las grandes empresas transnacionales han permitido que el idioma inglés se haya convertido a través de los años en la lengua universal. De ahí la necesidad de la personas por aprenderlo, ya no como una necesidad, sino como una exigencia para su desarrollo profesional.

En la actualidad el 80 % del conocimiento se escribe o documenta en este idioma. Una parte importante de la entretención y la cultura del ocio como libros, películas, series y noticias llegan al país en esta lengua. El mundo de los negocios, las tecnologías (80% de los correos electrónicos) y la ciencia (50% de las publicaciones científicas) se mueve y comunican a través del inglés.

Dentro de las ventajas del inglés como lengua universal de la actual sociedad globalizada, es que ofrece una mayor rapidez a las comunicaciones y a los negocios; ha facilitado la adquisición de conocimientos desarrollados en diversos países, y ha incrementado los intercambios comerciales y culturales. Además la necesidad global de emplear personas bilingües está en aumento y la capacidad de dominar dos o más idiomas tiene grandes ventajas en todos los niveles.

El dominio del inglés trae consigo un sinfín de beneficios de tipo intelectual, social y profesional. La mayoría de las empresas, a la hora de convocar a entrevistas, consideran como requisito indispensable, el conocimiento del idioma inglés. Inclusive, aunque la experiencia profesional es importante, el personal bilingüe tiene la cualidad de estar un paso adelante, siempre y cuando traiga beneficios directos para la organización.

El aprender el idioma inglés desde niños es mucho mejor, argumentan los especialistas, quienes recomiendan que la mejor edad para el aprendizaje de un idioma extranjero es la etapa de la niñez: mayor capacidad de absorción, rapidez y fluidez a la hora de hablar. Se ha comprobado que el niño que sabe más de un idioma tiene ventajas personales, sociales, cognitivas y económicas que continuarán por toda su vida.

Los niños bilingües tienen mayor flexibilidad mental y aprovechan estas habilidades para desenvolverse mejor en este mundo tan globalizado. El conocimiento de una segunda lengua aumenta la seguridad de las personas a nivel profesional, cultural e intelectual. Hoy quien no sabe hablar inglés está en desventaja, especialmente en el mercado profesional.

2.7.2. Aprendizaje del idioma inglés

El aprendizaje debe ser considerado como un proceso activo que implica un ensamblaje en distintos niveles para la construcción de conocimiento. Los educandos deben poder formar y construir diversos significados para cada contenido, integrándolos a sus propios esquemas de comprensión de realidad.

Debido a todo esto el aprendizaje del idioma inglés debe y tiene que ser un aprendizaje significativo, el cual se basa en un modelo constructivista de educación. Este plantea que el sujeto que aprende debe ser el constructor y creador de su propio aprendizaje y no sólo un reproductor del conocimiento de otros. No hay aprendizaje amplio, profundo y duradero sin el involucramiento activo del que aprende. Como dijo Benjamín Franklin “Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.”

De esta manera, las clases en que el alumno se limita a escuchar la cátedra del profesor, sin ningún grado de participación, no pueden aportar un aprendizaje significativo. La educación debe dejar de basarse en la idea de que las mentes de los alumnos son cajas vacías que deben llenarse con la información que posee el profesor.

2.7.3. Metodología de enseñanza del idioma inglés

Entre los métodos más usados tenemos:

2.7.3.1. El método “Gramática-traducción”

Todavía en el siglo XIX la metodología basada en el latín era considerada la forma normal de enseñar una lengua. Un libro de texto típico estaba constituido por capítulos o lecciones organizadas alrededor de aspectos gramaticales, cada uno de ellos explicaba las reglas de uso y se ilustraba con ejemplos.

A este método se denomina método Gramática-Traducción para la enseñanza de lenguas. Este método es heredero de la práctica académica alemana, y sus principales representantes fueron Johann Seidenstücker, Karl Plötz, el Método Gramática-Traducción fue conocido primero en Estados Unidos bajo el nombre de Método Prusiano (Kelly 1969: 53).

Sus características principales eran las siguientes:

- ❖ El objetivo de aprender una lengua extranjera es el de poder leer su literatura y el énfasis se da a la lectura y la escritura, dejando de lado la práctica oral.
- ❖ El vocabulario que se trabaja está basado en los textos de lectura y se enseña a través de listas bilingües.
- ❖ La oración es la unidad básica en la enseñanza, pues se considera que es más fácil que el estudio de textos. La mayor parte de la lección consiste en traducir oraciones.
- ❖ La corrección es básica y a través de la traducción los alumnos deben lograr un alto nivel.
- ❖ La gramática se enseña de manera deductiva; es decir los temas gramaticales son presentados y luego trabajados con ejercicios de traducción. Se enseña la gramática de forma organizada y sistematizada.
- ❖ La lengua materna del estudiante es el medio de enseñanza para poder comparar los nuevos elementos que surgen durante el aprendizaje.

2.7.3.2. El método directo

Método conocido como método Natural. Sauveur, y otros seguidores del método natural, defendían que una lengua extranjera podía enseñarse sin traducir o usar la lengua materna del alumno, si se utilizaba la demostración y la acción para transmitir directamente el significado.

El profesor reemplaza el libro de texto y los alumnos deben ser capaces de inferir las reglas gramaticales. Para ello se presta especial atención a la pronunciación y se utiliza la mímica, la demostración y los dibujos para el aprendizaje de palabras nuevas. A principios de siglo, fue ampliamente conocido en Estados Unidos gracias a las escuelas de Sauveur y Maximilian Berlitz Richard, J & Rodgers, T. (1986), señala que en la práctica el método se desarrollaba de este modo:

- ✓ La enseñanza en el aula se hacía exclusivamente en la lengua objeto. Solo se enseñaba el vocabulario y las estructuras cotidianas.

- ✓ Las competencias de comunicación oral se llevaban a cabo en una progresión graduada y organizada, a través de intercambios de preguntas y respuestas entre profesores y alumnos en clases pequeñas.
- ✓ La gramática se enseñaba de manera inductiva y los nuevos elementos de enseñanza se introducían oralmente.
- ✓ El vocabulario se enseñaba a través de la demostración, con objetos y dibujos. Se enseñaba la expresión y la comprensión oral. Se enfatizaba en la pronunciación y en la gramática.

2.7.3.3. El método "Audio-lingüístico"

Harold (1920 – 1930). La teoría de la lengua del Método Audio – lingüístico se basa en la lingüística estructural, que surge de los planteamientos propuestos por los lingüistas americanos y que se desarrolló en parte como reacción a la gramática tradicional. Cuando los lingüistas descubrieron nuevos tipos de sonidos y nuevas estructuras de organización lingüística, se creó un nuevo interés por la fonética, la fonología, la morfología y la sintaxis.

La lengua era concebida como un sistema compuesto de elementos relacionados de manera estructural que tenían como fin codificar el significado, cuyos elementos eran los fonemas, los morfemas, las palabras, las estructuras y los diferentes tipos de oraciones.

En cuanto a la teoría del aprendizaje de este método, se encuentran los fundamentos de la escuela americana de psicología conductista. Para el conductista, el ser humano es un organismo capaz de un amplio repertorio de conductas. Estas conductas dependen de tres elementos fundamentales del aprendizaje: el estímulo que inicia la conducta, la respuesta determinada por el estímulo y el refuerzo que señala si la respuesta fue adecuada o no y que motiva una futura repetición.

2.7.3.4. El método silencioso

"The Silent Way" (el método silencioso) es el nombre del método de enseñanza de lenguas creado por Caleb Gattegno, quien se dio a conocer por el descubrimiento de las regletas de colores o regletas Cuisenaire (creadas por Georges Cuisenaire para la enseñanza de las

matemáticas) y por la serie de palabras en color en donde los sonidos son codificados con colores específicos.

Este método se basa en la idea de que el maestro debe guardar el mayor silencio posible en clase e incitar a los alumnos a producir enunciados. El objetivo general de este método es que los alumnos principiantes desarrollen elementos orales y auditivos básicos de la lengua objeto. Como objetivo a corto término se ofrece el conocimiento práctico de la gramática básica, para que el estudiante sea más independiente.

Para Gattegno los estudiantes deberían ser capaces de responder preguntas sobre ellos mismos, su familia, las actividades cotidianas; hablar con un buen acento; dar una descripción escrita u oral de un dibujo; responder a preguntas generales sobre cultura y literatura de la lengua objeto, y usar adecuadamente la gramática, la comprensión así como saber deletrear.

2.7.3.5. Sugestopedia

Este es el método desarrollado por el profesor búlgaro Georgi Lozanov. Está basado en una serie de recomendaciones de aprendizaje derivadas de la sugestología, descrita por Lozanov como la ciencia que trata el estudio sistemático de las influencias irracionales e inconscientes a las cuales los seres humanos responden constantemente.

Este método trata, pues, de controlar estas influencias para mejorar el aprendizaje. Sus principales características son la decoración, el mobiliario, la organización del aula, el uso de la música y la conducta autoritaria del profesor.

Lozanov, G. (1960) relaciona este método con el yoga y la psicología soviética. Del yoga raja, recoge y modifica técnicas para alterar los estados de conciencia y de concentración, además de la respiración rítmica. De la psicología soviética, toma la idea de que a todos los alumnos se les puede enseñar un contenido específico a un mismo nivel de destreza.

La sugestopedia se puede considerar como una teoría en la cual se trata de describir cómo se puede manipular la atención para obtener los mejores resultados de aprendizaje. Uno de los

aspectos más llamativos es el uso de la música en el aprendizaje. En efecto, Lozanov considera que esta ayuda a liberarse de pequeños traumas psicológicos para la destrucción de ideas incompatibles sobre los límites de las capacidades humanas.

2.7.3.6. Método de “Respuesta física total” (TPR)

Método de enseñanza de lenguas, desarrollado en California por James Asher, se coordina el habla con la acción y se pretende enseñar a través de la actividad física (motora). El método de Respuesta física total se relaciona con la teoría de la memoria en psicología, en donde las actividades combinadas, tal y como una respuesta verbal unida a una actividad física, aumentan la probabilidad de recordar con éxito.

Sánchez (1997: 224) señala que Asher “se inspira en una teoría psicológica: la denominada teoría de la huella, que afirma que la retención es tanto más intensa cuanto más intensa y frecuente es la huella o rastro que deja en la mente una asociación memorística determinada”.

En cuanto al desarrollo, Asher piensa que los adultos deben adquirir una segunda lengua de la manera en que los niños lo hacen con su lengua materna. Igualmente considera importante el papel de los aspectos afectivos o emocionales en su aprendizaje. Con respecto al desarrollo de las destrezas, se presenta una relación con lo que en enseñanza de lenguas se denomina el Enfoque de Comprensión.

2.7.3.7. El método comunicativo

Desde el enfoque comunicativo se plantea que el objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera es que los alumnos alcancen un cierto nivel de competencia comunicativa en dicha lengua. Este objetivo es compartido por profesores y alumnos, y en su mismo enunciado queda claro que son los alumnos los agentes reales del proceso. En realidad, el profesor no tiene control directo sobre el aprendizaje en la medida en que éste es un proceso interno de los alumnos.

Las actividades que llevan a la comunicación real generan el aprendizaje y por lo tanto se debe propiciarlas, presentando situaciones que promuevan esa comunicación. Se dará la oportunidad al estudiante para que diga lo que quiere decir y elija la forma de hacerlo ya que el instrumento de comunicación en la clase es la propia lengua objeto de estudio.

El enfoque comunicativo se basa en dos principios:

- a. Principio de la tarea: las actividades en las que el uso de la lengua es necesario para alcanzar un fin que tenga sentido para el estudiante, favorecen el aprendizaje. Es importante que se perciba la necesidad del uso de la lengua para lograr algo: que lo que se trabaje tenga que ver con su vida cotidiana en la calle, en el centro escolar, etc.
- b. Principio del significado: la lengua que tiene sentido para el estudiante afianza y sostiene el proceso de aprendizaje. Por eso las actividades se seleccionan valorando que posibiliten el uso auténtico y significativo del lenguaje por parte del aprendiz.

En este enfoque se tiene muy en cuenta la vida cotidiana y la lengua y cultura de los/las estudiantes. Las cuatro destrezas (comprensión auditiva, expresión oral, comprensión de lectura y expresión escrita) se abordan desde el principio y se tratan de manera integrada a lo largo del proceso haciendo especial hincapié en las de índole oral al comienzo pero insistiendo en el desarrollo armónico de todas ellas.

2.8. Vocabulario

2.8.1. Definición

Es una serie de palabras reunidas según criterio y ordenadas alfabética o sistemáticamente. Es el conjunto de los términos de una lengua hablada por una comunidad. Además de ser el conjunto de los términos y de las expresiones usadas por un escritor, o de los que hace uso habitualmente un hablante.

2.8.2. Relación del vocabulario con los estudiantes ELL (English Language Learners)

Conocer palabras de vocabulario es fundamental para la lectocomprensión. Cuantas más palabras conozca un niño, mejor comprenderá el texto. Los maestros pueden enseñar vocabulario de manera directa o indirecta. Usar una variedad de métodos efectivos aumentará la capacidad del alumno de aprender palabras nuevas.

Para los estudiantes que están aprendiendo inglés (ELL), ampliar el vocabulario es de especial importancia. El hablante nativo de inglés promedio ingresa en jardín de infantes con un bagaje de al menos 5000 palabras. El estudiante ELL promedio puede conocer 5000 palabras en su lengua materna, pero muy pocas en inglés. Mientras los hablantes nativos siguen aprendiendo palabras nuevas, los ELL enfrentan el doble desafío de afianzar esa base y luego cerrar la brecha.

Es sorprendente con qué rapidez un estudiante ELL puede comunicarse verbalmente con sus compañeros pero es necesario recordar que hay una gran diferencia entre el inglés social y el inglés académico. Leer, escribir, hablar y comprender el inglés académico sucede en la clase. Usar una combinación de estrategias ayudará a los estudiantes ELL a cerrar la brecha.

2.8.3. Estrategias del aula

a) Pre enseñar vocabulario

Antes de realizar una actividad, enseñar contenido o leer un cuento en clase, siempre es bueno pre enseñar vocabulario, especialmente a estudiantes ELL. Esto les dará la posibilidad de identificar palabras y ser capaces de ubicarlas en contexto y recordarlas.

Puede pre enseñar vocabulario usando métodos de enseñanza de inglés como segunda lengua (ESL), como los que se describen a continuación:

- ✧ Dramatizaciones o pantomime
- ✧ Uso de gestos
- ✧ Mostrar objetos reales

- ✧ Señalar fotos o dibujos
- ✧ Hacer dibujos rápidos en la pizarra
- ✧ Usar el equivalente en el idioma de los alumnos y luego pedirles que digan la palabra en inglés.

Para asegurar el dominio de palabras y conceptos más complejos, puede seguir estos seis pasos de enseñanza de inglés como segunda lengua:

- ✧ Pre seleccione una palabra de un texto o conversación que van a estudiar.
- ✧ Explicar el significado usando definiciones que puedan comprender los alumnos.
- ✧ Dar ejemplos de cómo se usa.
- ✧ Pedir a los alumnos que repitan la palabra tres veces.
- ✧ Hacer participar a los alumnos en actividades para que dominen el vocabulario.
- ✧ Pedir nuevamente a los alumnos que repitan la palabra.

b) Énfasis en los cognados

Los cognados son palabras en idiomas diferentes que provienen de la misma palabra o raíz de origen. Se observa que cerca del 40% de todas las palabras en inglés tienen cognados similares en español. Esto sirve como un puente claro hacia la lengua inglesa, si le explica al alumno cómo usar este recurso.

Los cognados son palabras relacionadas como family y familia, director y director, y conversation y conversación. Los falsos cognados existen (mano en español significa hand, no man (hombre), pero hay excepciones a la regla. Es necesario alentar a los estudiantes ELL a adivinar el significado de las palabras e intentar descifrar el texto basándose en sus conjeturas. Cuánto más español conozca el profesor, más fácil le resultará señalar estas conexiones.

c) Andamiaje

El andamiaje implica brindar apoyo a los estudiantes mientras aprenden nuevas destrezas o información. Las siguientes son actividades de andamiaje para vocabulario:

- ▣ Usar un organizador gráfico para explicar conceptos y palabras relacionadas.
- ▣ Usar los seis pasos de enseñanza de ESL antes descriptos para ayudar a los estudiantes a comprender y usar la palabra en lo inmediato.
- ▣ Colocar vocabulario nuevo en una pared de palabras y repase las palabras a diario. Cambiar las palabras viejas según sea necesario.
- ▣ Rotular los dibujos y fotos para ayudar a los alumnos a relacionar el inglés oral y escrito. Señalar estos elementos visuales para aclarar el significado cuando use estas palabras.

d) Uso de la computadora y la televisión

Cuando se trabaja con estudiantes ELL, los programas de computación y programas de televisión son complementos probados que ayudan a los estudiantes ELL a desarrollar destrezas lingüísticas y de lectura. Las computadoras son un método no intimidante de ayudar a que los niños trabajen solos o con un compañero para aprender vocabulario, sonidos del inglés, sintaxis, lectura y redacción. La televisión educativa infantil también puede ser un modo excelente de aumentar numerosas destrezas de lectura, incluyendo el vocabulario y la comprensión.

e) Uso de imágenes (Flashcards)

Los flashcards son geniales para presentar nuevas palabras a los niños porque captan su atención, y lo que es más importante su curiosidad. Además los flashcards, con sus dibujos a todo color y sus letras grandes, se consigue que el niño entienda lo que ve sin demasiadas explicaciones extras.

Cuando se usan flashcards no se debe limitar a pasar las cartas una a una mientras se dice la nueva palabra en voz alta, eso es un aburrimiento. Es preferible crear un ambiente de misterio... ¿Cómo se debe decir jirafa en inglés?... Intentar parecer expectante también. La curiosidad del profesor llamará la del estudiante.

No se debe intentar enseñar todas las palabras el primer día. Es recomendable jugar con tres o cuatro flashcards en un día y luego, cuando se los han aprendido, se podrá introducir en la conversación de forma natural.

f) Uso de libros en audio

Ayudar a los estudiantes ELL a enriquecer su vocabulario dándoles libros con cintas para escuchar en una esquina del aula. Al escuchar y ver la palabra en contexto al mismo tiempo, los estudiantes ELL captan el significado y adquieren prosodia y fluidez oral.

g) Uso de juego de palabras

Pedir a los estudiantes que traigan palabras nuevas a la clase que hayan escuchado en casa, en la TV o en otro lado y las depositen en una caja. Al final de la clase, sacar una palabra de la caja y preguntar quién la escribió. Pedir que digan dónde escucharon las palabras y cómo estaban usadas. Luego, decir que usen estas palabras nuevas en su uso cotidiano.

h) Incentivo del uso oral de la lengua

Los estudiantes ELL no aprenderán el inglés académico de sus padres o compañeros. Lo aprenderán del maestro. Primero, se debe asegurar de que conozcan las palabras para dar directivas que el maestro usa a diario, como "follow directions" (sigue estas instrucciones), "describe" (describe), "start at the top of the page" (comienza al principio de la página), "read to the bottom of page 4" (lee hasta el final de la página 4), etc.

Alentar a los estudiantes a hablar en clase todo lo posible. Organizar conversaciones sobre libros y temas que enriquezcan su vocabulario. En lugar de simples preguntas con la respuesta de "sí" o "no", haga preguntas interactivas y significativas. Por ejemplo, "¿Y tú qué opinas? ¿Qué deberíamos cambiar?" De este modo, los estudiantes ELL aprenden el inglés académico que necesitarán para triunfar en su experiencia escolar futura. Se debe tener consideración con los estudiantes que tienen miedo de cometer errores.

2.8.4. Temas de vocabulario para enseñar

Los contenidos seleccionados deben permitir a los niños expresar los mismos sentimientos, deseos e ideas que están expresando dentro del nuevo idioma, (aunque con menos profundidad). El vocabulario seleccionado deberá estar relacionado con las cosas que ellos oyen, tocan, ven, les atraen y con las que juegan.

El interés de los niños se centra en torno a su medio ambiente, la escuela y el hogar; es decir, éstos son sus centros de interés. Los temas elegidos pertenecen a esos tres intereses básicos. Son recomendables títulos del tipo:

- | | |
|---------------------------|----------------|
| a) Greetings | i) Food |
| b) Commands | j) Colors |
| c) School / The classroom | k) Transport |
| d) The body | l) The weather |
| e) The family | m) Seasons |
| f) The house | n) Numbers |
| g) Animals | o) Vowels |
| h) Clothes | p) Others |

Los contenidos y las actividades seleccionadas deben acomodarse a los intereses de los niños en cada etapa de su evolución. A los niños “le encanta pintar” por eso se debe seleccionar los colores y los útiles básicos del dibujo como vocabulario a explotar en clase. De acuerdo con Gessell, “los varones prefieren dibujar aviones, trenes y barcos”. Todos esos objetos deben presentarse ya sea en una situación real ilustrada o como objetos sueltos (juguetes).

Otra de las exigencias de los niños de esa edad se centra en la bicicleta, lo cual es más bien un deseo de “ejercicio locomotor de las piernas y de equilibrio locomotor del cuerpo”. Tanto los niños como las niñas desean la acción, los juegos y deportes.

Las niñas quieren vestirse de mayores y les gusta jugar con los sombreros, zapatos y demás prendas de vestir. Por eso, todas esas prendas deben incluirse en los ejercicios de vocabulario. A esa edad se juega mucho con las muñecas, principalmente vistiéndolas y desvistiéndolas. También les encantan los cuentos e historietas de animales.

2.9. Características de los niños de 4 años

A los 4 años los niños son todo movimiento y explotan de vitalidad. Están en todos los sitios y a la vez, lo tocan todo, se identifican con todos con la intención de saber cada vez más y estar aún más seguros de sí mismos. Les encanta reírse de sus gracias o de sus bromas pesadas. Se admiran y se critican, manejan las palabras, saben quiénes son, donde viven y donde trabajan sus padres y sus madres.

Pueden hacer todo tipo de demostraciones y venir al final tranquilamente a sentarse, emprendiendo una actividad que mantendrán un buen rato sin cansarse. Los niños de 4 años quieren demostrar su poder, fuerza e independencia a sus padres.

2.9.1. Desarrollo psicomotor - 4 años

Es la edad de la independencia psicomotriz. Su motricidad protopática le permite correr, saltar, bajar escaleras alternando los pies, etc., además necesitan de amplios espacios para demostrar sus habilidades.

A nivel epicrítico ya tiene bien desarrollada su pinza escribana por lo que puede colorear con lápices o ceras dibujos más pequeños si bien saliéndose del contorno. Copia un círculo y una cruz. Dibuja la figura humana, mejor dicho "el escarabajo" ya que sus brazos y piernas salen de la cabeza.

También dibuja flores, árboles, casas, barcos, etc., si bien tomando como elemento de base el círculo y el cuadrado y sin dominar el espacio en el papel. Así pues comienza por ejemplo una casa, pero su insuficiente control motor hace que trace un tejado demasiado alto... y ya tenemos que la casa se ha convertido en una jirafa. Su motricidad le permite vestirse, desvestirse y desabrocharse los botones.

2.9.2. Desarrollo cognitivo - 4 años

A los cuatro años se destaca la orientación viso espacial la cual le permite apreciar correctamente las formas (redondo, cuadrado y triángulo) y los tamaños (grande,

mediano, pequeño). Empieza a definir su adquisición de la dominancia lateral con una incipiente mano, ojo y pie dominante.

Los progresos en el campo de la memoria (los niños de 4 años deben poder repetir, en los tests de su edad, una serie de tres cifras y una frase de diez sílabas) desempeñan un considerable papel en los progresos de su autonomía. Recuerdan las acciones realizadas recientemente, lo que les ayuda a precisar sus referencias espacio-temporales y a escapar de lo concreto y de lo inmediato.

Los cuatro años son también la edad del "porqué", en las respuestas no hay que olvidar que a diferencia de los tres años discriminan mucho mejor lo real de lo imaginario y en ningún momento van a aceptar sentirse burlados.

2.9.3. Lenguaje - 4 años

Los niños de cuatro años construyen frases correctamente con expresiones exclamativas, adverbios de lugar, de tiempo, preposiciones, etc. A veces pueden equivocarse en algunas formas verbales en la euforia del relato de sus experiencias, pero se autocorrigen al hacérselo ver.

Su lenguaje distingue el ayer, el hoy y el mañana. Comprenden y utilizan el "encima-debajo" y "delante-detrás" así como un mínimo de cuatro colores. A esta edad no deben presentar defectos de articulación ni deformar la estructura fonética de las palabras.

2.9.4. Desarrollo afectivo - 4 años

Los niños de cuatro años buscan la independencia afectiva de sus padres. Su interrelación social en la escuela ya no es como cuando tenían tres años, aquella inseguridad y dependencia de su entorno de vinculación afectiva disminuyen, lo que favorece su sociabilización.

Muchos padres no permiten "volar" a su hijo, condicionando con una educación errónea actitudes de apego u oposición excesiva. También es la edad del "final de los caprichos", es una de las principales variables preventivas en salud mental infantil.

Se identifica espontáneamente con el padre del mismo sexo, o bien encuentra en su entorno un sustituto del mismo sexo. Es un momento educativo imprescindible en que los padres y no sus sustitutos deben de tener tiempo para jugar con sus hijos.

2.10. Institución Educativa “Edén Maravilloso N°303”

Está ubicado en la urbanización Cáceres Aramayo. La institución está constituida por cuatro profesoras que se encuentran distribuidas en cuatro aulas: una de tres años, dos aulas de cuatro años y un aula de cinco años. Dichas profesoras son María Cerna Villanueva que a la vez es la directora, Luzmila Pérez de Huncuy, Lita Jiménez López y Maritza Hernández Mosquera. Además cuentan con personal administrativo, personal de servicio, y las auxiliares en cada aula que en conjunto hacen que la institución trabaje en orden y con suma eficiencia con un único interés, el progreso de los niños.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

3.1. Definición:

La propuesta basada en el método “Ludoplay” es un material educativo que está diseñado para mejorar el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los niños de cuatro años. Dicha propuesta ofrece diversos juegos creativos e innovadores, los cuales serán usados en las sesiones de aprendizaje del nivel inicial, logrando así un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma inglés.

3.2. Fundamentación teórica

A. Método lúdico:

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El juego es como un conjunto de actividades que se dirigen al esparcimiento, a la diversión, a la alegría, a la amabilidad, al relajamiento de tensiones, al ánimo festivo y, en último término, a no aburrirse. En la última década del siglo XX se pone de manifiesto la función del juego como precursor de la vida adulta y como potenciador del desarrollo integral del niño(a).

Considerando lo antes planteado, el juego permite al niño(a) realizar sus pensamientos y expresar sus sentimientos en un marco lúdico sin las restricciones de la realidad, posibilitando la asimilación de nuevas situaciones y experiencias. Por lo que el juego, tiene una doble función: lúdica y terapéutica, que ayuda al niño(a) a desarrollar estrategias de afrontamiento adaptativas, tanto en contextos cotidianos como en situaciones estresantes tales como la hospitalización.

La actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensorio motriz,

intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño. Dicha actividad ha estado presente desde siempre y cuando se profundiza en sus fundamentos se puede comprender por qué. El juego es la herramienta a través de la cual el ser humano “aprehende” el mundo.

La reflexión actual sobre la actividad lúdica gira en torno a los juegos y su papel en cada cultura, la creación de nuevos juguetes cada vez más adaptados a las necesidades del niño y la recuperación de los ya existentes, la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir los padres y adultos en las actividades lúdicas.

En la actualidad existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños. Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Los psicólogos modernos reconocen la importancia del juego en el desarrollo psicológico y físico de los infantes escolares para:

FRIEDRICH FROEBEL el juego coincidió como la más alta expresión del desarrollo humano en los primeros años de vida o en la infancia, la libre expresión de lo que es alma infantil. Como señala un psicólogo posterior a la anterior la genialidad de Froebel consistió en identificar el juego como el instrumento y un auxiliar oportuno de la educación”.

Froebel es conocido sobre todo por haber encabezado el movimiento de los jardines de infantes. Señala que los niños y niñas deben ser atendidos por sus educadores como las plantas por sus jardineros y resaltar la importancia del juego para las habilidades físicas y mentales.

También menciona que el juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tomar en cuenta en sus planificaciones didácticas y desarrollo cognitivo. Los docentes deben proporcionar contextos favorables, modelos, recursos de capacidades lúdicas y más tiempo como estímulo y sobre todo a los estudiantes que no juegan.

PIAGET (1981), el juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala: "...siempre se ha conseguido transformar el juego, la iniciación a la lectura, al cálculo matemático y la ortografía, se ha visto a los niños y niñas aficionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se prestan como desagradables".

VIGOTSKI (1879) expresó... el juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con discípulos inteligentes. El niño y la niña juegan, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de lo que se hace en las actividades cotidianas, la cual le permite enfrentarse a problemas que no está preparado todavía en su vida y a solucionarlos de manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea.

Las actividades lúdicas se entienden como una dimensión del desarrollo humano siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr, enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicar, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento la diversión y el esparcimiento que lleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación canalizada adecuadamente por el facilitador del proceso.

DECROLY (1932) señalaba que los juegos, esencialmente debían dar al niño ocasiones de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras. Los juegos asociación y de clasificación combinados que Decroly presentaba, los sitúan en una perspectiva moderna de la educación intelectual. Principalmente, Decroly contribuyó a la educación mediante el juego y recapituló la riqueza del material educativo.

B. El aprendizaje significativo:

Una importante teoría psicológica que sustenta la propuesta en referencia es el aprendizaje significativo:

El aprendizaje significativo es aquel en el cual la persona va adquiriendo su propio conocimiento y aplicando en la vida cotidiana, esto favorece en su conducta social. Según

(AUSUBEL; 1983). Manifiesta que el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del estudiante para construir un nuevo aprendizaje. El maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los estudiantes, los estudiantes participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del estudiante se deben crear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el estudiante almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria.

(AUSUBEL, 1983), afirma que el origen de la teoría del aprendizaje significativo radica en el interés que tiene por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social.

Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje; dicha atribución sólo puede afectarse a partir de lo que ya conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimientos pertinentes para la situación de que se trate. Esos esquemas no se limitan a asimilar la nueva información, sino que el aprendizaje cooperativo y significativo supone siempre una revisión, modificación y enriquecimiento estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos, en lo que se asegura la funcionalidad y memorización comprensiva de los contenidos aprendidos significativamente.

B.1. Principios del aprendizaje significativo que fundamentan la propuesta:

La idea central que subyace a esta teoría se apoya en la famosa consideración que Ausubel hace y con la que sintetiza su concepción de la enseñanza:

Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante es lo que el alumno ya sabe. Hay que averiguarlo y enseñar de acuerdo con eso (Ausubel, 1963, 2000).

¿Qué implicaciones se derivan de esta afirmación? ¿Qué supone este principio fundamental y qué rasgos obligan a considerar?

- ❑ *Lo que el alumno ya sabe:* su estructura cognitiva.
- ❑ *Hay que averiguarlo:* investigar la estructura cognitiva pre-existente; conocer la estructura cognitiva; tener informaciones sobre la misma.
- ❑ *Enseñar de acuerdo con eso:* basar la enseñanza en lo que el alumno ya sabe; identificar los conceptos organizadores básicos de lo que va a ser enseñado y utilizar recursos y principios que faciliten el aprendizaje significativo.

El concepto básico o central de este planteamiento es el aprendizaje significativo (con significado), un modo de aprender que implica tener en cuenta tres rasgos definatorios:

- La interacción cognitiva entre conocimientos nuevos y previos es la característica clave del aprendizaje significativo.
- En dicha interacción, el nuevo conocimiento debe relacionarse de manera no arbitraria y substantiva (no al pie de la letra) con lo que el aprendiz ya sabe y éste debe presentar una predisposición para aprender.
- Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico están ubicados a lo largo de un mismo continuo.

El aprendizaje significativo es progresivo. Así, es imprescindible tener en cuenta las condiciones para que se produzca el aprendizaje significativo, que se pueden esquematizar como sigue:

1. *Material potencialmente significativo:*

- * El material debe tener significado lógico.
- * Los conceptos y proposiciones pertinentes y significativos deben estar disponibles en la estructura cognitiva del aprendiz (Significado lógico de los materiales → psicológico asignado por el sujeto)

2. *Disposición para aprender*

El aprendiz debe presentar una disposición para relacionar de manera substantiva y no arbitraria el nuevo material, potencialmente significativo, a su estructura cognitiva.

Dado que el aprendizaje significativo requiere conocimiento previo relevante para dar significado al nuevo conocimiento, éste debe estar presente en la estructura cognitiva del aprendiz; cuando esto no ocurre se requiere un organizador previo: para Ausubel, la principal función de un organizador previo es la de servir de puente entre lo que el alumno ya sabe y lo que debería saber para que pueda adquirir de manera significativa el nuevo conocimiento.

Pero cómo se puede saber si se ha construido un aprendizaje de esta naturaleza? ¿Cómo se puede hacer la evaluación del aprendizaje significativo? La mejor manera de evitar la simulación del aprendizaje significativo es formular cuestiones y problemas de una manera nueva y no familiar que requiera máxima transformación del conocimiento adquirido (Ausubel, 1963, 2000).

Sin embargo, en la práctica es mejor entender la evaluación en términos de:

- ❖ *Búsqueda de evidencias* (el aprendizaje significativo es progresivo, no lineal), trabajar en la zona gris, etc.)
- ❖ *Recursividad* (permitir que el alumno repita las actividades evaluativas, aprovechar el error).
- ❖ *Situaciones nuevas presentadas progresivamente* (el alumno no está acostumbrado a trabajar con situaciones nuevas).

3.3. **Objetivos:**

3.3.1. Objetivo general:

- Mejorar el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés mediante el uso de juegos creativos en los niños de cuatro años I.E. “Edén Maravilloso” N° 303.

3.3.2. Objetivos terminales:

- Identificar el vocabulario básico planteado y mostrar interés por comprender las estructuras básicas de la lengua empleada en clase.
- Aplicar una variedad de juegos interesantes y agradables que sean necesarios para lograr un aprendizaje significativo.
- Desarrollar las habilidades motrices, la creatividad y socialización de los niños a través del juego individual y colectivo.

3.4. **Características:**

La propuesta planteada posee las siguientes características:

- ❖ Es ordenada e integrada porque tiene límites determinados de tiempo y espacio para su desarrollo y reglas para respetar.
- ❖ Es significativa porque estimula el guardar nuevas experiencias y conocimientos en la memoria a largo plazo.
- ❖ Es estimulante porque estimula cognitivamente el desarrollo del lenguaje y la toma de decisiones. Además de desarrollar y practicar destrezas de comprensión oral y auditiva.
- ❖ Es motivadora en sí misma, pues cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño puede imaginar, expresarse y crear.
- ❖ Es sociabilizadora porque permite implementar la expresión y la relación con los otros, estrecha vínculos sociales. El juego conecta significativamente unos niños con otros.

3.5. **Justificación de la propuesta**

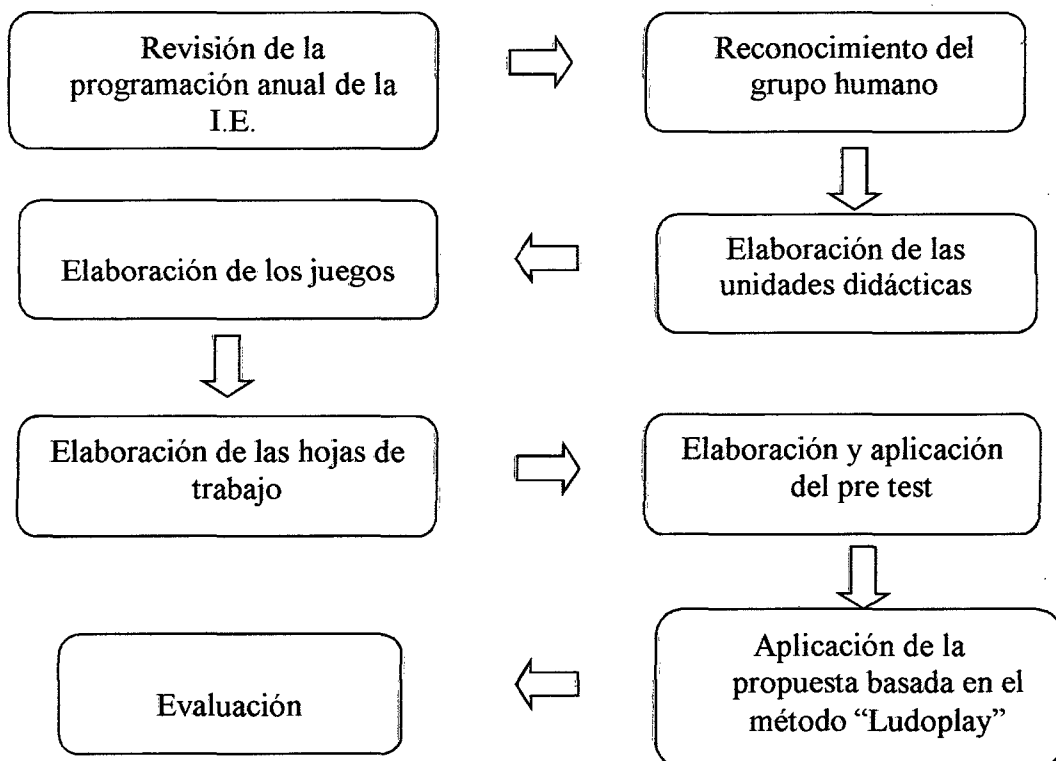
Esta propuesta de juegos se realiza debido a la falta de utilización de actividades lúdicas por parte de los docentes especializados en el área de Inglés, lo cual ha generado que los niños/as de Educación inicial de la institución educativa “Edén Maravilloso”, no muestren interés ni motivación por aprender el idioma inglés, las clases se han tomado repetitivas y monótonas. Por tal razón esta investigación busca mejorar y optimizar el aprendizaje del idioma inglés a través de la utilización de actividades lúdicas.

Dicha propuesta está enfocada en incentivar a los docentes a usar actividades lúdicas en sus horas de clase para de ésta manera ayudar a los niños/as a aprender de forma eficiente, participativa y divertida el idioma Inglés.

El juego posee un enorme valor educativo y debe estar presente en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje de los seres humanos. Por esta razón la propuesta basada en el método “Ludoplay” busca mejorar la calidad en el aprendizaje del idioma inglés creando en el aula un ambiente de motivación e interés.

Investigaciones relacionadas a la importancia de las actividades lúdicas manifiestan que el juego es un verdadero detonador del aprendizaje. Por ello con esta propuesta se busca facilitar el trabajo de los docentes, pues es una herramienta de apoyo que facilita una variedad de juegos que ayudarán a que sus clases sean más dinámicas y eficaces y facilitará también el aprendizaje de los niños/as pues a través de los juegos aprenderán eficazmente y activamente los contenidos que son impartidos de acuerdo a su edad y que les permitirá entender y expresarse correctamente en Inglés.

3.6. Descripción de la propuesta:



3.6.1. Revisión de la programación anual de la I.E.

Para la realización de las unidades didácticas y las sesiones de aprendizajes es necesario revisar la programación anual establecida por la institución para el área de inglés.

Se tomó en cuenta, la calendarización (especificación de fechas), las competencias, la programación (contenidos), la metodología y evaluación. La programación de contenidos está dividida en tres trimestres y diez unidades didácticas pertenecientes a cada mes empezando con el mes de Marzo y finalizando en Diciembre.

3.6.2. Reconocimiento del grupo humano

Fechas previas a la realización de este trabajo de investigación, fue necesario un primer contacto con los estudiantes que estuvieron inmersos en la investigación.

Se realizó la primera etapa de la propuesta que es la “familiarización”, esta consiste en establecer un vínculo de amistad con los niños. En primera instancia se entregó una cartilla con el nombre de cada niño para que pueda decorarlo a su manera y dibujar su rostro junto a su nombre.

Después los niños culminaban con la primera tarea, ubicaban su identificación sobre una casita de cartulina, que previamente se había instalado en el aula, los niños entusiastas buscaban el mejor lugar donde poner sus nombres.

3.6.3. Elaboración de las unidades didácticas

El trabajo de investigación fue realizado en la segunda, tercera y cuarta unidad, para lo cual se elaboró dichas unidades teniendo en cuenta los contenidos de la programación.

En la segunda unidad se trabajó con los niños el tema del cuerpo humano, sus partes, reconocimiento de su identidad y lateralidad por una parte como revisión de conceptos adquiridos e introduciendo otros nuevos que permitan a los niños el contacto con la lengua extranjera.

La tercera unidad se centró en la familia. La familia es muy importante para los niños, y por esa razón fue un tema fundamental trabajado en clase. Finalmente la cuarta unidad se habló sobre los miembros de la comunidad, sus características, su forma de vida, el uniforme típico que usan y el lugar donde trabajan. Así se relacionaron entre ellos y se analizó cuál es su aporte a la sociedad.

3.6.4. Elaboración de los juegos

La propuesta cuenta con diversos juegos los cuales fueron elaborados de manera auténtica pensando en los niños, cuáles son sus intereses y sus necesidades. Los juegos estuvieron en base al tema que se desarrollaba durante cada semana en la programación anual.

Se trató de seguir ciertas pautas como: conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego. Además de motivar a los niños antes y después del juego y explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo.

Se brindó la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento y después de explicar el juego, se demostró con un pequeño grupo de alumnos o con el profesor. Se mencionó los fundamentos del juego para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos, entre otros requerimientos más importantes.

3.6.5. Elaboración de las hojas de trabajo

Las hojas de trabajo (worksheet) utilizadas, fueron aplicadas para finalizar la sesión de aprendizaje y fue una de las tantas formas de evaluación que se utilizó.

Las hojas de trabajo estuvieron enfocadas al tema trabajado en clase y sirvió como un reforzamiento al niño que aún tenía dudas. Los niños entregaban dichas hojas para poder tomar las respectivas calificaciones obtenidas en cada sesión de aprendizaje y así poder corroborar cuanto aprendieron.

3.6.6. Elaboración y aplicación del pre test

Para la elaboración del pre test se tomó en cuenta los temas que se trabajarían durante las semanas que se desarrolló la propuesta (doce semanas).

La aplicación del pre test se llevó a cabo durante la primera semana de trabajo a las dos aulas (aula lila y aula celeste). Para poder conocer el nivel que tenían el pre test se realizó a ambos grupos experimental y control.

3.6.7. Aplicación de la propuesta basada en el método “Ludoplay”

La propuesta basada en el método “Ludoplay” se llevó a cabo con el grupo experimental (aula lila), en dicha aula se trabajó con 26 niños que se divirtieron en la realización de los juegos y aprendieron mucho mejor.

En la aplicación de la propuesta se necesitó los siguientes implementos:

- * Cartulinas
- * Hojas bond
- * Hojas de colores
- * Plastilinas
- * Limpiatipo
- * Tijeras
- * Colores
- * Goma
- * Temperas
- * Papelografos
- * Mandiles
- * Muñecos de corrospum
- * Globos
- * Pelota de trapo
- * Otros

Los juegos usados en cada sesión de aprendizaje son los siguientes:

Sesión N° 01: **“I have a pencil”**

Juego: “Perfect drawings”

Sesión N° 02: **“Boys and girls”**

Juego: “Who am I?”

Sesión N° 03: **“Face to face”**

Juego: “Without face”

Sesión N° 04: **“I know my body”**

Juego: “Body into pieces”

Sesión N° 05: **“Where are you?”**

Juego: “Wrong direction”

Sesión N° 06: **“Union family”**

Juego: “My family”

Sesión N° 07: **“My beautiful house”**

Juego: “House puzzle”

Sesión N° 08: **“Geometric shapes”**

Juego: “Hidden shapes”

Sesión N° 09: **“I am tall”**

Juego: “Go fishing”

Sesión N° 10: **“Where do they work?”**

Juego: Who is he?

Sesión N° 11: **“Safe community”**

Juego: “Where can I go?”

Sesión N° 12: **“There is an emergency”**

Juego: “Ring ring”

3.6.8. Evaluación

La evaluación fue constante durante todo el proceso de aprendizaje. La evaluación final se llevó a cabo con el post test que fue realizado a ambos grupos experimental y control después de haberse ejecutado las doce sesiones.

El resultado del post test fue indispensable para la comparación de los resultados con el pre test.

3.7. **Secuencia didáctica de una sesión de aprendizaje**

A. **Introducción (Introduction):**

- Greeting activity: La sesión se inicia con la actividad de saludo, se hace el respectivo saludo a los compañeros, profesora con una canción.
- Review of the last lesson: Se hace un breve recuento de la última clase para comprobar si el aprendizaje fue significativo.

B. Presentación (Presentation):

- Previous knowledge activity: Los saberes previos, son todas aquellas adquisiciones que los alumnos ya poseen sobre determinado núcleo de conocimientos, éstas, deben ser el inicio a un nuevo proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Learning motivation activity: La motivación es el aspecto básico para despertar el interés que tenga el alumno por el tema concreto de estudio y despierta en él la generación de expectativas y el sentimiento de competencia por el estudio.
- New language activity: Es la presentación del vocabulario del idioma Inglés, la presentación es una etapa primordial para el entendimiento de los contenidos del nuevo idioma.

C. Desarrollo (Development): (DESARROLLO DE LA PROPUESTA)

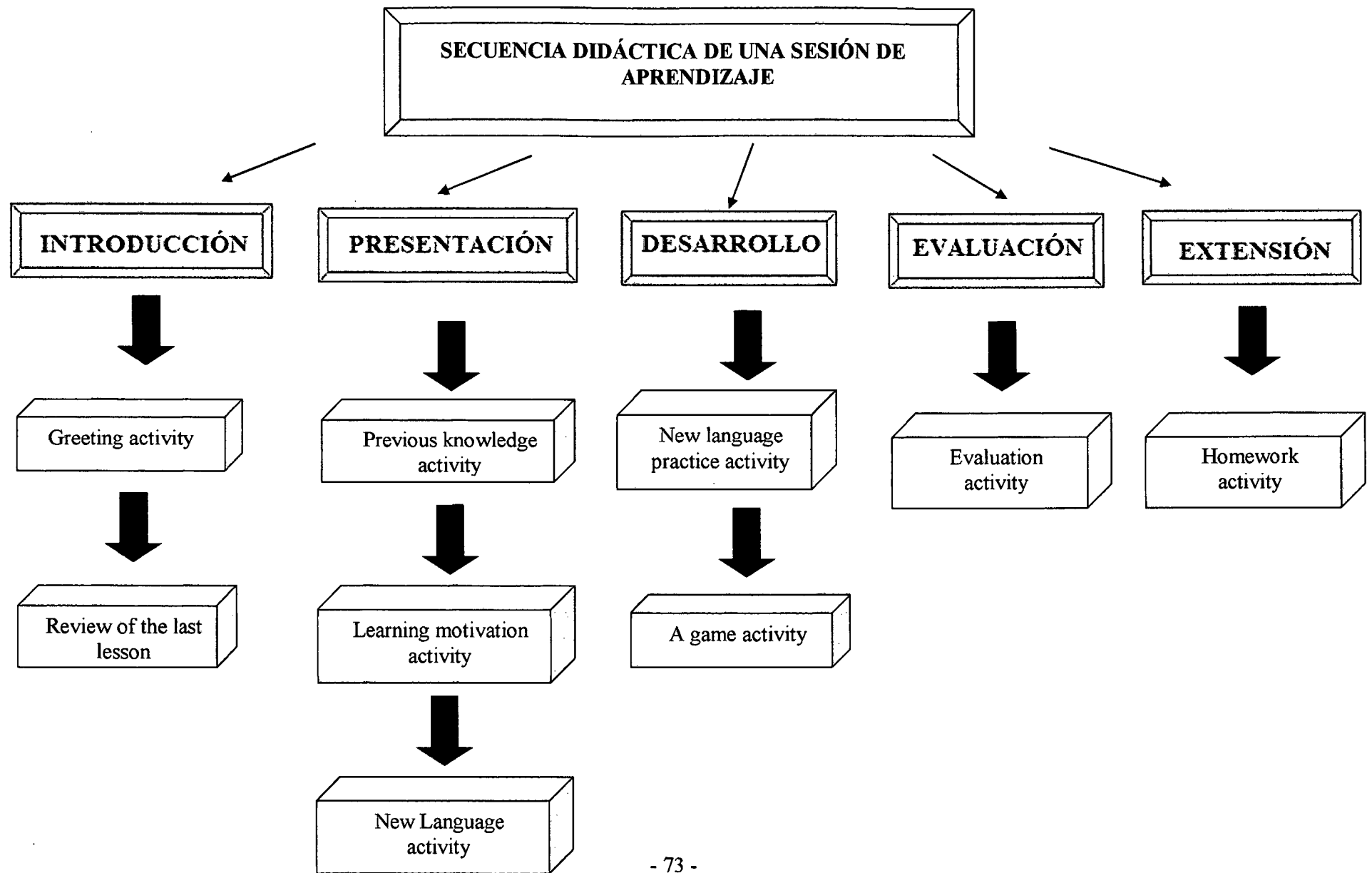
- New language practice activity: En esta primera etapa del desarrollo, el niño reconoce, identifica y el nuevo vocabulario presentado.
- A game activity: La actividad de juego es la familiarización del niño con el nuevo idioma, pues realizando lo que más le gusta, jugar, sigue practicando el vocabulario introducido.

D. Evaluación (Evaluation):

- Evaluation activity: Es un proceso de análisis, reflexión e investigación de la práctica pedagógica que permite al docente construir estrategias y a los estudiantes reflexionar sobre su aprendizaje.

E. Extensión (Extension):

- Homework activity: Es la última actividad de la sesión, que puede ser de carácter opcional, pero es recomendable su realización para el fortalecimiento de lo estudiado en casa.



3.8. Método “Ludoplay”

El método “Ludoplay” empieza con una creativa actividad en el aula llamada “House register”, esta actividad tiene como finalidad familiarizar a los niños con el nuevo idioma y la profesora. Sirve para entablar el vínculo de amistad para luego evitar rechazos. No olvidar brindar una buena impresión a los niños por primera vez.

La segunda actividad primordial de la propuesta es llamada “Magic mouse” esta actividad es necesaria realizarla cuando el docente observe que los niños todavía no han captado muy bien el vocabulario u olvidaron algunas palabras. Con esta actividad lo podrán recordar en una forma divertida.

Los juegos que comprenden dicha propuesta fueron creados de manera creativa por la autora de la propuesta. El vocabulario fue seleccionado de acuerdo a la programación curricular anual de la institución educativa requerida. Pero en general el vocabulario es el mismo que se enseña en las distintas instituciones en el área de inglés.

Los nombres de los juegos son los siguientes:

1. Good day!
2. Magic gestures
3. What’s your name?
4. Follow me
5. Perfect drawings
6. Who am I?
7. Without face
8. Body into pieces
9. My family
10. House puzzle
11. Hidden shapes
12. Wrong direction
13. Who is he?
14. Safe community
15. Go fishing
16. Ring ring
17. Colorful vest
18. Counting I
19. Counting II
20. Toy calendar
21. Superhero calendar
22. Eating fruits
23. Professional chefs
24. Mini gardener
25. Weather swimming pool
26. Animal masks
27. Farm puppets
28. Wild group
29. Marine chairs
30. Decoration
31. Pricking
32. Mobiles
33. Blind child
34. New clothes
35. Fishing day
36. Flyswatter
37. Beautiful day
38. Crazy faces
39. Toys balloons
40. Little differences

I. House register

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 20 - 25 minutos
- C. Descripción:** Los niños colorean la cartilla con su nombre y aprender a dibujarse.
- D. Materiales:** Casita de cartulina, témperas, esponjas, cartillas con sus nombres, colores, goma.
- E. Preparación:**
- ⇒ Sobre un cartulina crear una casita en forma creativa para que sea la casita registradora.
 - ⇒ Separar la t mpera en platitos.
 - ⇒ Preparar las cartillas con los nombres de los ni os. Dejar espacio para que dibujen sus rostros.



F. En clase:

- ⇒ Entregar a los ni os las cartillas con sus nombres para que colorean sus nombres y dibujen sus rostros.
- ⇒ Cuando hayan terminado de dibujar y pintar. Sentar a los ni os en el suelo para que pinten la casita registradora.
- ⇒ Ense ar a mezclar los colores y mostrar c mo usar las esponjas.
- ⇒ Cada ni o pega su cartilla sobre la casita.

II. Magic mouse

A. Edad: 4 – 5 años

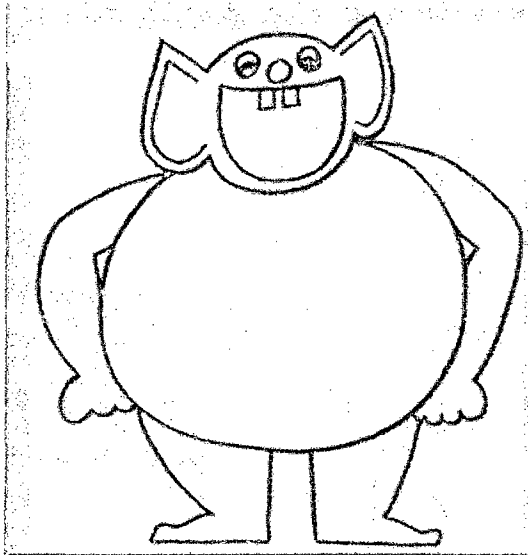
B. Tiempo: 15 – 20 minutos

C. Descripción: Los niños alimentan al ratón con palabras que han sido usadas en clase. El ratón solo digiere dichas palabras.

D. Materiales: Un monstruo, imágenes del vocabulario, limpiatipo.

E. Preparación:

- ⇒ Dibujar un ratón con una gran boca y un gran estómago. Este es el “Magic mouse”.

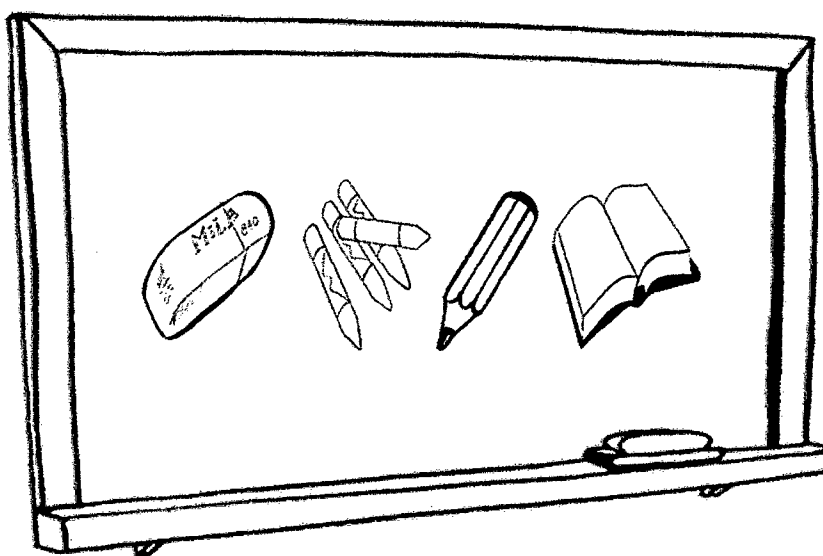


F. En clase:

- ⇒ Al finalizar cada clase, mostrar imágenes del vocabulario usado en la clase.
- ⇒ Ubicar las imágenes sobre el piso con otras desconocidas.
- ⇒ Llamar un niño y pedir que alimente al ratón con el vocabulario trabajado ese día.

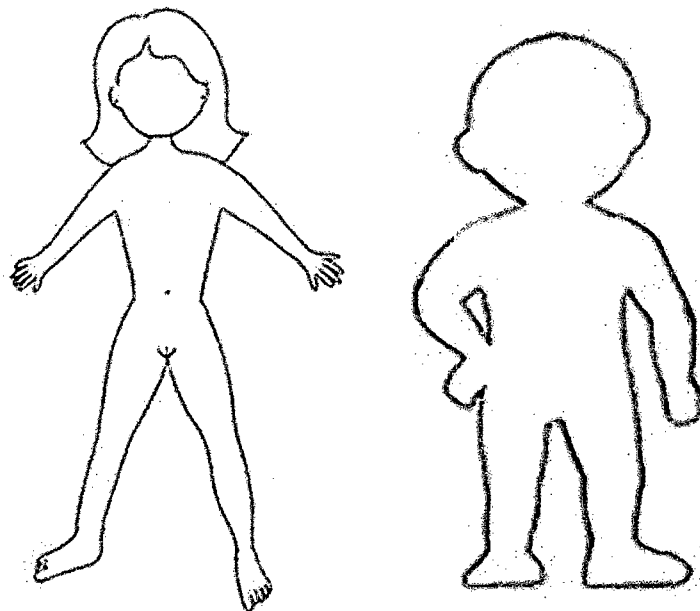
1. Perfect drawings

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 15 – 20 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden los objetos del aula, dibujándolos en la pizarra.
- D. Materiales:** Plumones de pizarra, mota, pelota de trapo y papeles
- E. En clase:**
- Revisar el vocabulario sobre los objetos del aula como: pencil, eraser, book and colors.
 - Elegir un ayudante que colabore en el desarrollo del juego.
 - Seleccionar cuatro niños de diferentes grupos.
 - Ubicar cuatro pequeños papeles con los nombre de los objetos estudiados en una bolsa.
 - El ayudante escoge un papel de la bolsa y menciona en voz alta el nombre del objeto.
 - Los niños seleccionados después de oír el nombre, corren hacia la pizarra y dibujan el objeto.
 - Luego el juego continúa con los siguientes objetos y gana el niño que termina primero en dibujar.



2. Who am I?

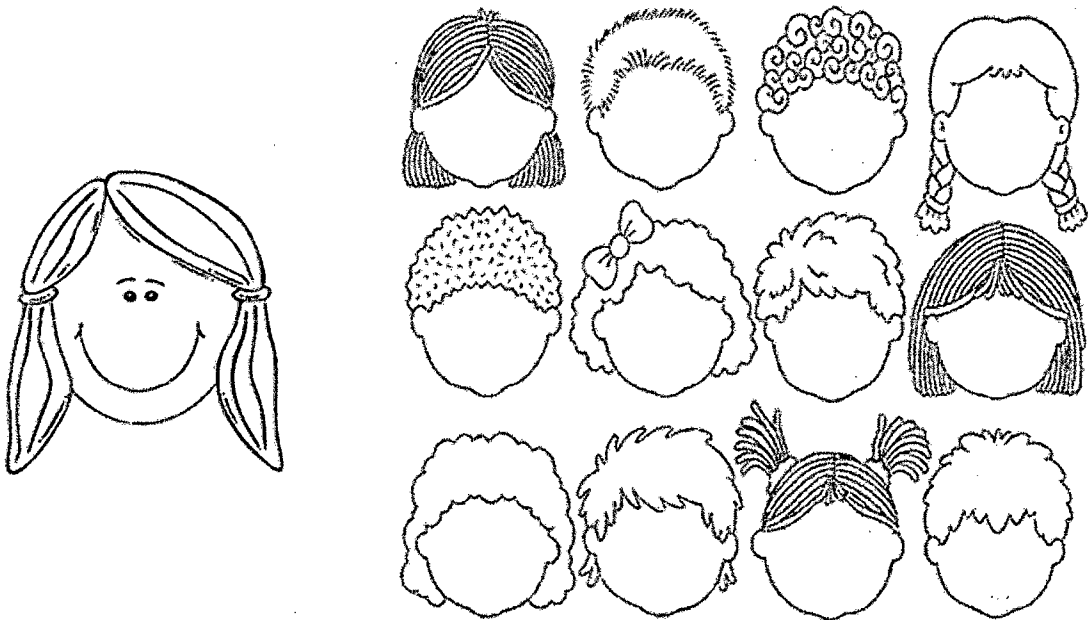
- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 20 – 25 minutos
- C. Descripción:** Los niños reconocen su identidad, pintando con imaginación.
- D. Materiales:** Témperas, imágenes de niños y niñas.
- E. En clase:**
- ❑ Ubicar una imagen de un niño y una niña grandes y desnudos en la pizarra.
 - ❑ El juego necesita la presencia de niños solo de dos grupos.
 - ❑ Seleccionar cuatro niños, dos de cada grupo.
 - ❑ Decir: *“Paint the girl”*
 - ❑ Los niños usan témperas para pintar las imágenes.
 - ❑ Gana el grupo que termine primero. En el momento que finalicen ambos grupos se espera que sequen las imágenes para luego ser ubicadas en el aula.
 - ❑ La orden que el profesor indica varía, puede ser primero; pintar a la niña y en otra ocasión al niño.
 - ❑ Luego continúan los grupos restantes siguiendo la misma orden.



3. Without face

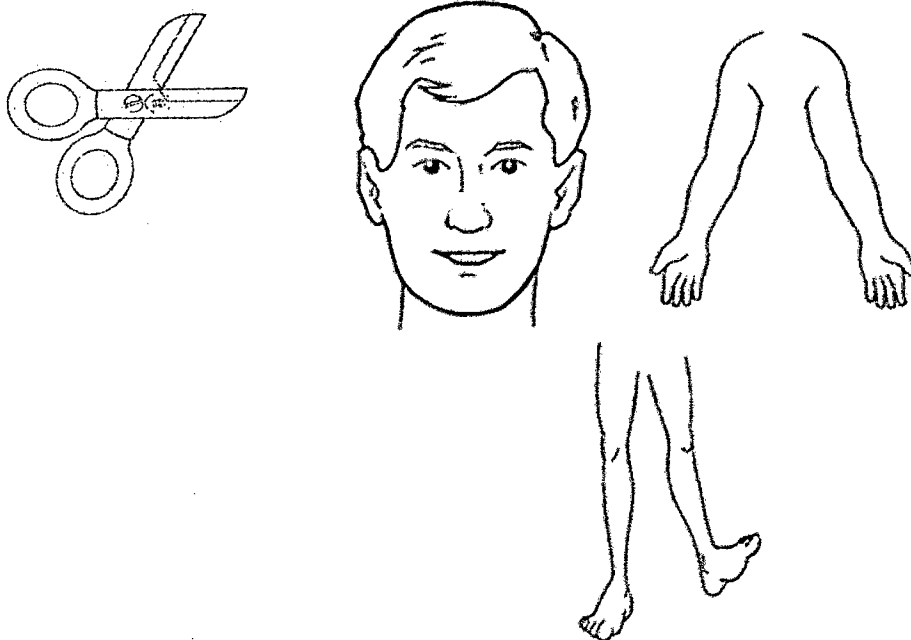
- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 20 – 25 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden las partes de la cara dibujando las partes en la pizarra.
- D. Materiales:** Cuatro imágenes de cabezas sin rostro y plumones.
- E. En clase:**

- ❑ Presentar un rostro y señalar las partes de la cara: *eyes, mouth, ears and nose.*
- ❑ Pegar cuatro moldes de cabezas sin rostro en la pizarra.
- ❑ Ubicar a los niños de cada grupo en columnas.
- ❑ Por orden de ubicación los niños se dirigen hacia los rostros de manera simultánea y dibujan las partes de la cara que el profesor indique.
- ❑ Decir por ejemplo: *Draw the eyes.*
- ❑ El equipo ganador es el que completa el rostro más rápido.
- ❑ Cuando los rostros estén completos los niños colorean sus trabajos.



4. Body into pieces

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 15 – 20 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden las partes del cuerpo recortándolas de forma cuidadosa.
- D. Materiales:** Tijeras, imágenes de las partes del cuerpo.
- E. En clase:**
- ❑ Mostrar las partes del cuerpo como: *head, arms and legs*.
 - ❑ Ubicar las imágenes de las partes del cuerpo aún no cortadas en una mesa.
 - ❑ Ubicar tres tijeras en buen estado en un recipiente al lado de las imágenes aun no cortadas.
 - ❑ Seleccionar tres niños de cada grupo.
 - ❑ Decir una parte del cuerpo en voz alta, así los niños corren hacia la mesa, buscan dicha parte y empiezan a cortar.
 - ❑ El niño que termine de cortar primero tiene que mostrar la imagen a todos sus compañeros y él o ella será el ganador.

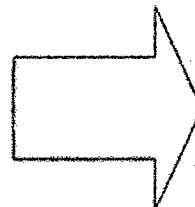
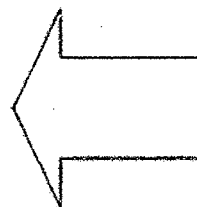
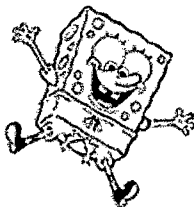
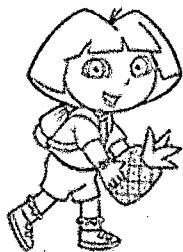


5. Wrong direction

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 15 – 20 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden las direcciones relacionándolas con sus dibujos preferidos.
- D. Materiales:** Flechas de distintas direcciones, dibujos animados y limpiatipo.

E. En clase:

- ❑ Hacer mímicas señalando las direcciones: right and left.
- ❑ Preguntar a los niños cuáles son sus dibujos favoritos.
- ❑ Dividir la pizarra en dos partes y ubicar dos flechas con las direcciones derecha e izquierda en cada lado.
- ❑ Ubicar los dibujos animados con limpiatipo al reverso en una mesa.
- ❑ Elegir un niño por cada grupo. En cada ocasión solo participan dos grupos, luego los dos siguientes.
- ❑ Decir una dirección, los niños tienen que diferenciar entre las diversas direcciones y colocar sobre la flecha indicada su dibujo favorito.
- ❑ El punto se lleva quien lo hace más rápido. El puntaje es acumulativo.



6. My family

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 20 – 25 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden a reconocer los miembros de la familia, jugando y ordenando sus partes.
- D. Materiales:** Siluetas e imágenes de los miembros de la familia en partes y goma.

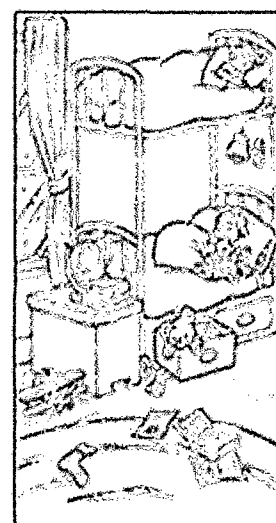
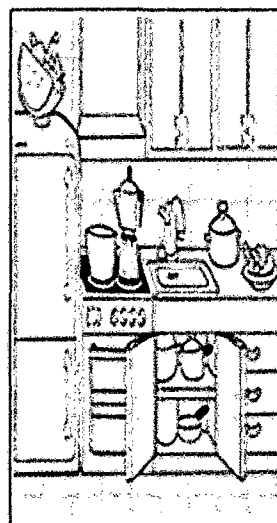
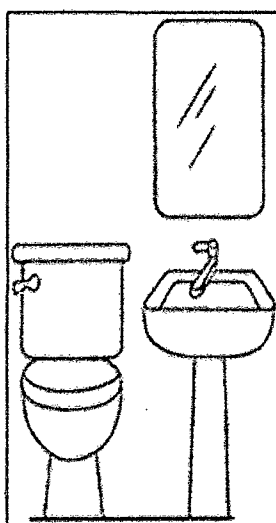
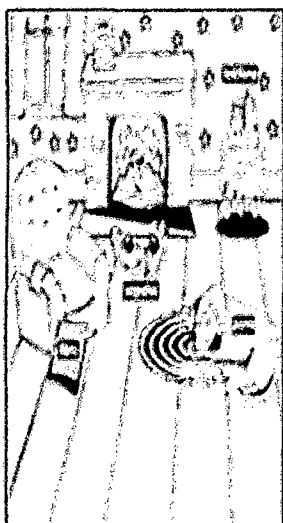
E. En clase:

- ❑ Mostrar imágenes de los miembros de la familia como: mother, father, sister and brother, preguntando *who is he or who is she?*
- ❑ Ubicar siluetas de los miembros de la familia sobre la pizarra.
- ❑ Mostrar las partes de los miembros de la familia en desorden las cuales tienen que ser ordenadas por los participantes.
- ❑ Elegir un niño que represente a cada grupo.
- ❑ A la cuenta de tres los cuatro niños empiezan a ordenar las piezas y pegarlas sobre las siluetas establecidas de manera simultánea.
- ❑ Gana el niño que identifique que miembro de la familia armó.



7. House puzzle

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 15 – 20 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden las partes de la casa ordenando rompecabezas.
- D. Materiales:** Rompecabezas de las partes de la casa.
- E. En clase:**
- ❖ Mostrar imágenes de las partes de la casa como: *living room, kitchen, bedroom and bathroom.*
 - ❖ Mostrar los distintos rompecabezas.
 - ❖ Ubicar los rompecabezas en desorden en mesas separadas y al costado una imagen como modelo para el armado.
 - ❖ El juego se desarrolla de forma grupal, participan todos.
 - ❖ Describir una por una las partes de la casa y se va asignando una por grupo.
 - ❖ El grupo tiene que recordar que parte se le fue asignada y a la cuenta de tres corren a buscar el rompecabezas correcto para armarlo.
 - ❖ Gana el grupo que termine primero.



8. Hidden shapes

A. **Edad:** 4 – 5 años

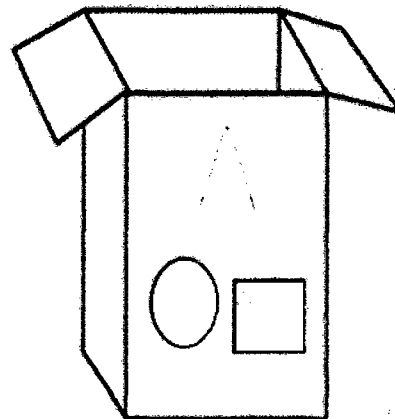
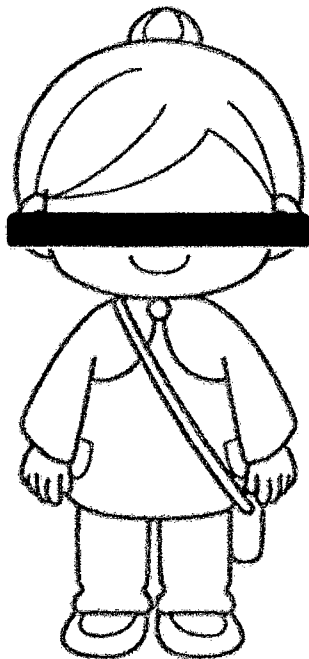
B. **Tiempo:** 15 – 20 minutos

C. **Descripción:** Los niños aprenden las figuras geométricas usando el tacto.

D. **Materiales:** Figuras geométricas grandes y pequeñas, vendas para los ojos y una caja.

E. **En clase:**

- ❖ Mostrar las figuras geométricas grandes como: *square*, *circle* and *triangle*.
- ❖ Colocar las figuras geométricas más pequeñas en presencia de los niños en una caja.
- ❖ Elegir un niño por cada grupo para empezar el juego.
- ❖ Cada niño se acerca a la caja de forma simultánea con los ojos vendados y escoge una figura geométrica.
- ❖ Se quitan las vendas de los ojos y responden que figura geométrica es la que tienen en las manos.
- ❖ Gana el grupo con más aciertos.



9. Go fishing

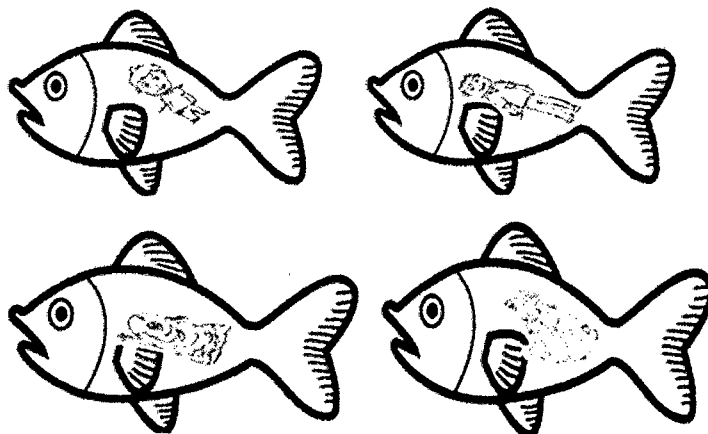
- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 20 – 25 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden algunos adjetivos calificativos reconociéndolos en una pecera.
- D. Materiales:** Peces de cartulina, una pecera, dos ganchos de pesca, clips, un imán, una cuerda y una cubeta.

E. Preparación:

- ❖ Pegar las imágenes de los adjetivos calificativos sobre pequeñas piezas de cartulina en forma de peces y atarlos en la cola con clips.
- ❖ Hacer dos cañas de pescar con un imán y una cuerda que lo sostenga.
- ❖ Preparar una pecera con una caja.

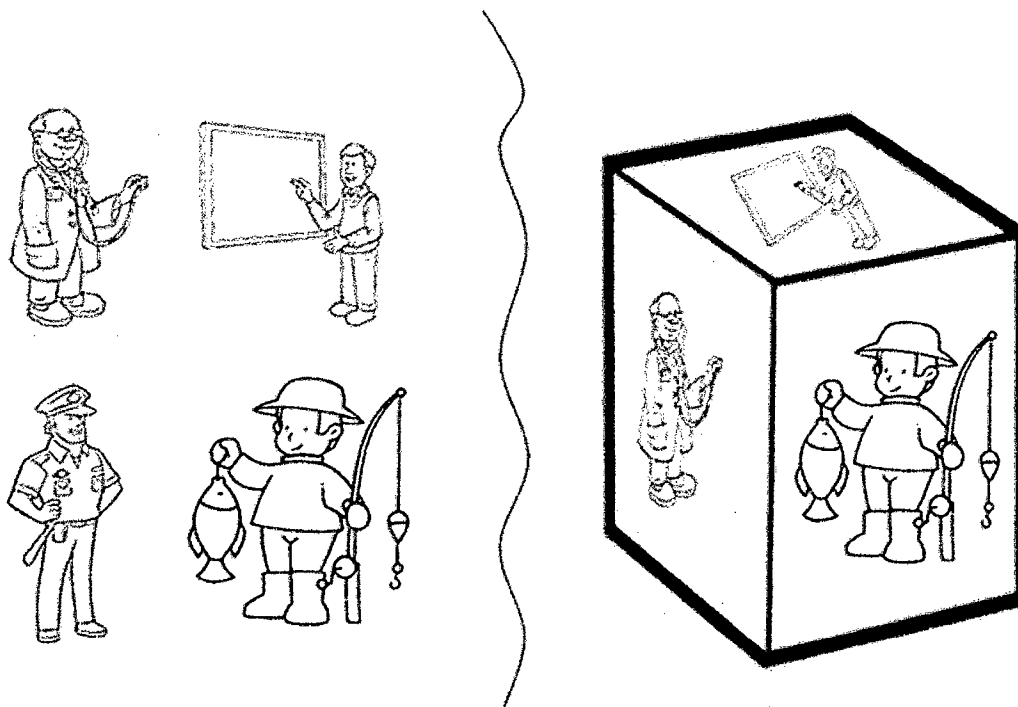
F. En clase:

- ❖ Revisar el vocabulario de los adjetivos calificativos como: *tall, short, beautiful and ugly*.
- ❖ Mostrar los peces destacando las imágenes que tienen y colocarlos en la pecera.
- ❖ Empezar el juego con dos niños de grupos distintos.
- ❖ El profesor dice un adjetivo en voz alta. Los niños tienen que atrapar tantos peces que contengan dicha imagen como les sea posible en un minuto.
- ❖ Gana el niño con más peces en la cubeta.



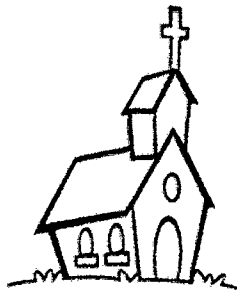
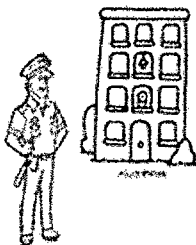
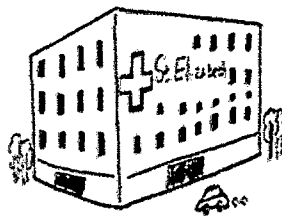
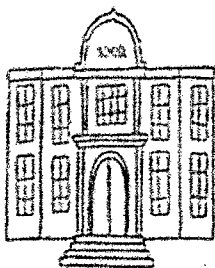
10. Who is he?

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 15 – 20 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden las profesiones usando un dado e identificándolas en él.
- D. Materiales:** Imágenes de las profesiones y un dado.
- E. En clase:**
- ❖ Mostrar imágenes de las profesiones como: *teacher*, *doctor*, *policeman* and *fisherman*, preguntando *who is he?*
 - ❖ Mostrar un dado. Cada lado del dado tiene una imagen de una profesión.
 - ❖ Elegir un niño quien representara a cada grupo.
 - ❖ Cada niño arroja el dado por turnos y hace la pregunta: *Who is he?*
 - ❖ El niño observa la imagen y responde. Gana el equipo con más aciertos.



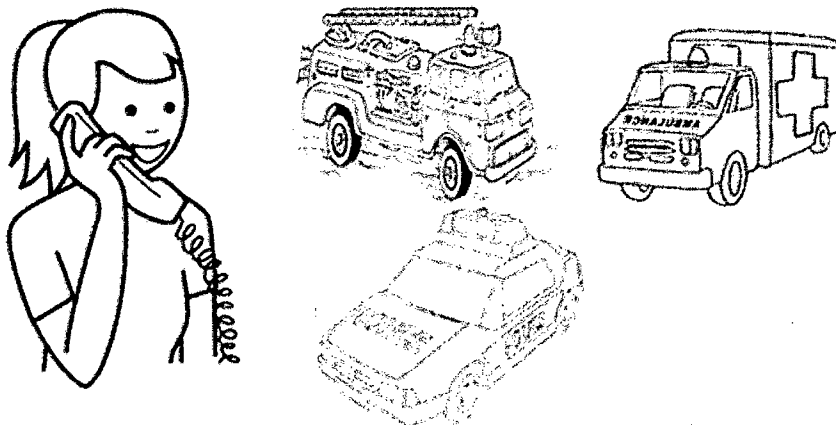
11. Where can I go?

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 15 – 20 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprender cuales son los lugares de su comunidad y cuál es su función.
- D. Materiales:** Imágenes de lugares de la comunidad
- E. En clase:**
- ❖ Mostrar imágenes de lugares de la comunidad como: hospital, church, school, police station.
 - ❖ Ubicar las imágenes en cuatro lugares distintos.
 - ❖ Elegir cuatro niños en total para empezar el juego. Cada uno participa en forma ordenada.
 - ❖ Dar una situación con gestos, mímicas para que el primer niño identifique a qué lugar de la comunidad necesita dirigirse.
 - ❖ Cuando el niño identifica la imagen, se dirige hacia el lugar correcto.
 - ❖ Participan todos los niños. Gana el grupo con más puntos acumulados.



12. Ring ring

- A. Edad:** 4 – 5 años
- B. Tiempo:** 15 – 20 minutos
- C. Descripción:** Los niños aprenden los servicios de emergencia y juegan siendo las ambulancias, carro de bomberos y el carro de policía.
- D. Materiales:** Imágenes de servicios de emergencia, un teléfono de juguete.
- E. En clase:**
- Mostrar a los niños las imágenes de los servicios de emergencia como: *ambulance*, *fire engine* and *police car*.
 - Preguntar a los niños que sonido hacen estos vehículos.
 - Discutir en qué casos nosotros los llamamos.
 - Dar un rol a cada uno grupo, por ejemplo: *You're a fire engine. You're an ambulance. You're a police car.*
 - Permanecer en otro lugar junto al teléfono de juguete y pretender llamar a un número de emergencia, diciendo en voz alta.
 - Luego decir: *Can you send an ambulance, please?* Todas las ambulancias corren en fila.
 - Enviarlas de regreso y repetir el proceso con los siguientes servicios de emergencia.



CAPÍTULO IV

MATERIAL Y MÉTODO

4.1. MÉTODO

Para el presente trabajo de investigación se utilizó el método experimental con el diseño de Pre prueba - Post prueba, al grupo experimental y control se le aplicó un Pre test. Después al grupo experimental se proporcionó la propuesta y finalmente se le aplicó un Post test a ambos grupos.

4.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

4.2.1. POBLACIÓN

La población estuvo constituida por los niños del aula de 3 años, dos aulas de 4 años y un aula de 5 años de la Institución Educativa “Edén Maravilloso N°303”.

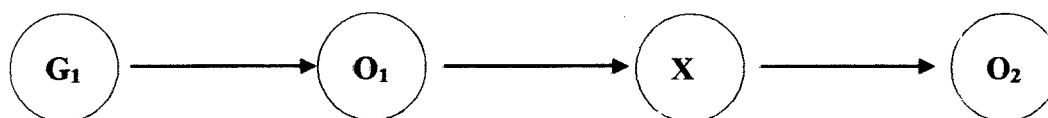
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	LUGAR	N° ALUMNOS	
Edén Maravilloso N°303	Urb. Cáceres Aramayo	Aula N°01 Grupo experimental	26
		Aula N°02 Grupo control	24
		TOTAL :	50

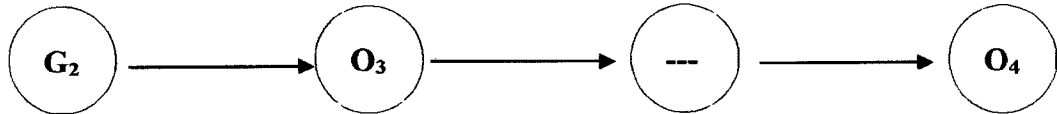
4.2.2. MUESTRA

La muestra estuvo constituida por los niños de cuatro años de dos secciones de la Institución Educativa “Edén Maravilloso N°303”.

4.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Según Sampieri (2004) se utilizó el método experimental con el diseño de Pre prueba – Post prueba de dos grupos intactos con pre y post Test, que es el siguiente:





Dónde:

G1: Grupo experimental (26 sujetos), conformado por la sección intacta, quienes serán los sujetos de investigación.

G2: Grupo control (24 sujetos), conformado por la sección que no son los sujetos de investigación.

X: Tratamiento o estímulo, que sería la propuesta basado en el método “Ludoplay”.

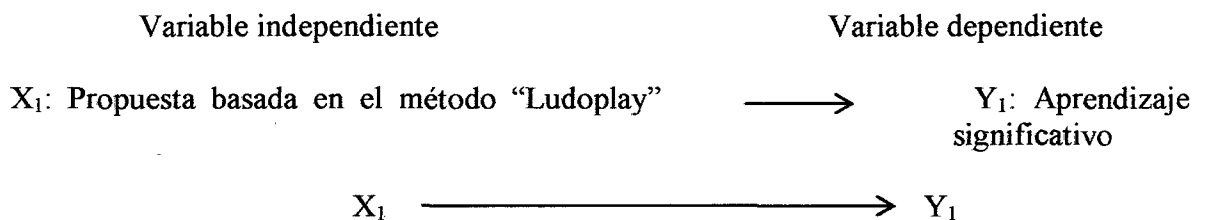
---: Ausencia del tratamiento o estímulo.

O1 y O3: Observación que resultará luego de aplicar la pre prueba.

O2 y O4: Observación que resultará luego de aplicar la pos prueba.

4.4. VARIABLES DE ESTUDIO

A. Relación de variables



4.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Independiente: Propuesta basada en el Método "Ludoplay"	<p>La propuesta basada en el método "Ludoplay" es un material educativo que está diseñado para mejorar el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los niños de cuatro años.</p> <p>Esta propuesta ofrece juegos creativos, los cuales serán usados en las sesiones de aprendizaje del nivel inicial, logrando así un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma inglés.</p>	<p>Se desarrollara la propuesta basada en el Método "Ludoplay", mediante los juegos didácticos, donde los estudiantes aprenden el vocabulario del idioma inglés reconociendo así la importancia de las actividades lúdicas.</p>	Juego reglado	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha y colorea los objetos de aula. ✓ Escucha y completa las partes de la cara y el cuerpo. 	<p>Evaluación escrita/ formativa</p> <p>Pre y post test</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Guía de observación</p>
			Juego configurativo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica y colorea a los miembros de su familia. ✓ Nombra y colorea las partes de la casa. ✓ Reconoce las figuras geométricas y los colores. 	
			Juego de representación de personajes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha y enlaza las profesiones. ✓ Clasifica y colorea los servicios de emergencia. 	
Dependiente: Aprendizaje significativo del Idioma Inglés	<p>El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se entrelaza con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva.</p> <p>Se utilizan los conocimientos previos del estudiante para construir un nuevo aprendizaje además se debe crear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender.</p>	<p>El aprendizaje significativo se ve reflejado si se cuenta con ciertas condiciones, como por ejemplo brindar un material potencialmente significativo al estudiante y la disposición del mismo para aprender.</p>	Expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica y nombra el vocabulario enseñado. ✓ Expresa sus sentimientos e ideas a través de dibujos. 	
			Comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha y comprende el vocabulario usado en clase. ✓ Entiende mensajes y simples instrucciones en inglés. 	

4.6. MATRIZ DE CONSISTENCIA

“Propuesta basada en el método “Ludoplay” y el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013.”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADOR	DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA																								
¿En qué medida la propuesta basada en el Método Ludoplay influye en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013?	<p>Objetivos generales</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Demostrar en qué medida el uso de la propuesta basada en el método “Ludoplay” influye en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013 <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar el rendimiento académico del vocabulario del idioma Inglés de los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013 mediante la aplicación de un pre test. ❖ Elaborar la propuesta 	<p>H1: La aplicación de la propuesta basada en el “Método Ludoplay” influye significativamente en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013</p> <p>H2: La aplicación de la propuesta basada en el “Método Ludoplay” no influye significativamente en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso” - 2013</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Propuesta basada en el Método “Ludoplay”</p> <p>INDICADORES</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha y colorea los objetos de aula. ✓ Escucha y completa las partes de la cara y el cuerpo. ✓ Jugar y disfrutar de los juegos presentados. ✓ Identifica y colorea a los miembros de su familia. ✓ Nombra y colorea las partes de la casa. ✓ Reconoce las 	<p>Tipo de investigación: Investigación experimental</p> <p>Diseño de la investigación: Pre prueba – Post prueba</p> <p>Se utilizará el método Experimental con el diseño de Pre prueba – Post prueba de dos grupos intactos con pre y post Test.</p> <p>Dónde:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Grupo de investigación</th> <th>Pre test</th> <th>V.I.</th> <th>Post test</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>G₁</td> <td>O₁</td> <td>x</td> <td>O₂</td> </tr> <tr> <td>G₂</td> <td>O₃</td> <td>---</td> <td>O₄</td> </tr> </tbody> </table>	Grupo de investigación	Pre test	V.I.	Post test	G ₁	O ₁	x	O ₂	G ₂	O ₃	---	O ₄	<p>Población</p> <p>La población estará constituida por los niños de las aulas de 3 años, dos aulas de 4 años y un aula de 5 años de la Institución Educativa “Edén Maravilloso N°303</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>I.E.</th> <th>LUGAR</th> <th colspan="2">N° ALUMNOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">Edén Maravilloso N°303</td> <td rowspan="3">Urb. Cáceres Aramayo</td> <td>Aula N° 01</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Aula N° 02</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>50</td> </tr> </tbody> </table>	I.E.	LUGAR	N° ALUMNOS		Edén Maravilloso N°303	Urb. Cáceres Aramayo	Aula N° 01	26	Aula N° 02	24	TOTAL	50
Grupo de investigación	Pre test	V.I.	Post test																										
G ₁	O ₁	x	O ₂																										
G ₂	O ₃	---	O ₄																										
I.E.	LUGAR	N° ALUMNOS																											
Edén Maravilloso N°303	Urb. Cáceres Aramayo	Aula N° 01	26																										
		Aula N° 02	24																										
		TOTAL	50																										

	<p>basada en el método "Ludoplay" para desarrollar un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. "Edén Maravilloso"- 2013.</p> <p>❖ Aplicar la propuesta basada en el método "Ludoplay" para desarrollar un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. "Edén Maravilloso"- 2013.</p> <p>❖ Conocer el nivel de conocimiento del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. "Edén Maravilloso"- 2013 mediante la aplicación de un post test.</p>		<p>figuras geométricas y los colores.</p> <p>✓ Escucha y enlaza las profesiones.</p> <p>✓ Clasifica y colorea los servicios de emergencia.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje significativo del Idioma inglés</p> <p>INDICADORES</p> <p>✓ Identifica y nombra el vocabulario enseñado.</p> <p>✓ Expresa sus sentimientos e ideas a través de dibujos.</p> <p>✓ Escucha y comprende el vocabulario usado en clase.</p> <p>✓ Entiende mensajes y simples instrucciones en inglés.</p>		<p>Muestra</p> <p>La muestra estará constituida por los niños de cuatro años de dos secciones de la Institución Educativa "Edén Maravilloso N°303"</p>
--	---	--	--	--	--

4.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

4.7.1. TÉCNICAS:

Para obtener los datos necesarios que demuestran la eficacia de la aplicación de la propuesta basada en el método “Ludoplay” se empleó la observación directa e indirecta.

- ❖ Directa: Consiste en la relación de docente – alumno, observador y lo observado lo cual permitió demostrar que el uso de la propuesta basada en el método “Ludoplay” desarrolló un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013.
- ❖ Indirecta: Consiste en la recepción de la información que se obtuvo de los dos grupos: Control y Experimental, el cual se realizó a través de los Tests permitiendo así determinar si la propuesta basada en el método “Ludoplay” desarrolló un aprendizaje significativo del vocabulario del idioma inglés en niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”- 2013.

4.7.2. INSTRUMENTOS:

Para el desarrollo de la investigación se consideró necesaria la aplicación de los siguientes instrumentos:

❖ **De planificación y desarrollo de estrategia:**

Hojas de práctica:

Se utilizó con el propósito de brindar a los estudiantes un repaso de lo aprendido en cada clase.

Fichas de Juego:

Se utilizó para brindar al estudiante las instrucciones de cada juego y la vez como herramienta para desarrollar dichos juegos.

❖ De evaluación

Guía de observación:

Fue de tipo estructurado gracias al cual se obtuvo información gradual sobre las actitudes de los niños de cada grupo (experimental y control).

Lista de cotejo:

Se usó para evaluar los logros obtenidos a través de los indicadores si – no.

Pre test:

Es una forma de evaluación que estuvo basada en ejercicios acerca de doce (12) sesiones de clases diferentes, relacionadas con la segunda, tercera y cuarta unidad de aprendizaje del I trimestre, aplicándose a ambos grupos antes del experimento para determinar el nivel en el que se encuentran los niños en el área de inglés.

Post test:

Es una evaluación que se aplicó a ambos grupos al finalizar el experimento determinando la eficacia de la propuesta basada en el método “Ludoplay” y demostrar si influyó significativamente en su aprendizaje.

4.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCION DE INFORMACION Y ANALISIS DE DATOS

4.8.1. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTOS DE DATOS

Para procesar y analizar los datos que se obtuvo se utilizaron las siguientes medidas estadísticas:

a) Medidas de tendencia central

Empleamos la media aritmética para determinar el promedio de los calificativos tanto como el grupo control como el grupo experimental; cuya fórmula es:

$$\bar{x} = \frac{\sum n_i x_i}{n}$$

Donde:

X_i : Marca de clase de cada intervalo

F_i : Frecuencia absoluta simple

n : Total de elementos muestrales

Σ : Sumatoria de elementos

b) Medidas de variabilidad

Se empleó la siguiente medida:

* La desviación Típica o Estándar cuya fórmula es:

$$\sigma = \sqrt{\sigma^2}$$

c) Prueba de hipótesis

Para determinar la aceptación de la tesis, se trabajó en base "T" de la Normal, con un grado de significancia de 0.05 (95 %) y a través de:

$$Z = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_1} + \frac{S_c^2}{n_2}}}$$

Dónde:

S_c : Desviación estándar del Grupo Control.

S_e : Desviación estándar del Grupo Experimental.

n_1 y n_2 : Tamaño de la muestra.

\bar{X}_e : Promedio del Grupo Experimental.

\bar{X}_c : Promedio del Grupo Control.

Con un nivel de exigencia $\alpha=0.05$ y se rechazará la hipótesis si es que

$$Z_{preprueba} > Z_{posprueba}$$

4.8.2. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Existen dos grandes familias de técnicas de análisis de datos:

- ❖ Técnicas cualitativas: en las que los datos son presentados de manera verbal (o gráfica) - como los textos de entrevistas, las notas, los documentos, etc.
- ❖ Técnicas cuantitativas: en las que los datos se presentan en forma numérica.

4.8.3. PROCEDIMIENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la realización de la presente investigación se seguirán los siguientes pasos:

- ❖ Trabajo de Campo:
 - ✓ Se planteó el problema de estudio, los objetivos generales y específicos, se formuló las hipótesis y se determinó la población y muestra de estudio.
 - ✓ Se coordinó con la directora de la Institución Educativa y posteriormente con las profesoras de las dos aulas que se necesitó para el trabajo de investigación.
 - ✓ Se aplicó el pre test (prueba de entrada o de medición) a los dos grupos que conforman la muestra, experimental y de control.
 - ✓ Se aplicó la propuesta basada en el método “Ludoplay” para demostrar que influye significativamente en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés.
 - ✓ Se evaluó a los niños el proceso – enseñanza aprendizaje con hojas de trabajo constantemente.
 - ✓ Se aplicó el post test (prueba de salida o segunda medición) a ambos grupos, experimental y de control.
- ❖ Trabajo de Gabinete:
 - ✓ Se elaboró las unidades de aprendizaje dosificando los contenidos de acuerdo a la programación anual de la institución.
 - ✓ Se elaboró las sesiones de aprendizaje de acuerdo con las unidades de aprendizaje.
 - ✓ Se evaluó los resultados obtenidos con los pre test and post test.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

Este capítulo presenta los resultados obtenidos de la investigación. A continuación se presentan dichos resultados teniendo en cuenta la estructura seguida en el proceso de análisis de datos.

En primer lugar se analizó los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental y control. En segundo lugar se analizó resultados obtenidos en el post test del grupo experimental y control. En tercer lugar se realizó las medidas estadísticas para comparar medias entre el grupo experimental y control.

En cuarto lugar se llevó a cabo la contrastación y prueba de hipótesis, para lo cual se realizó la prueba t para muestras independientes (grupo experimental y control) y también se consideró adecuado efectuar la prueba t para la media de la diferencia entre el post y pre test del grupo experimental.

Todos los cálculos se realizaron para un nivel de confianza fijado del 0.05, esto es que existe el 95% de probabilidad que los grupos en realidad difieren significativamente entre sí y el 5% de posibilidad de error.

Los análisis estadísticos se han realizado con el Programa de Análisis de Datos SPSS.

5.1. Presentación y análisis de los resultados

5.1.1. Resultados del pre test (distribución de frecuencia)

Grupo experimental

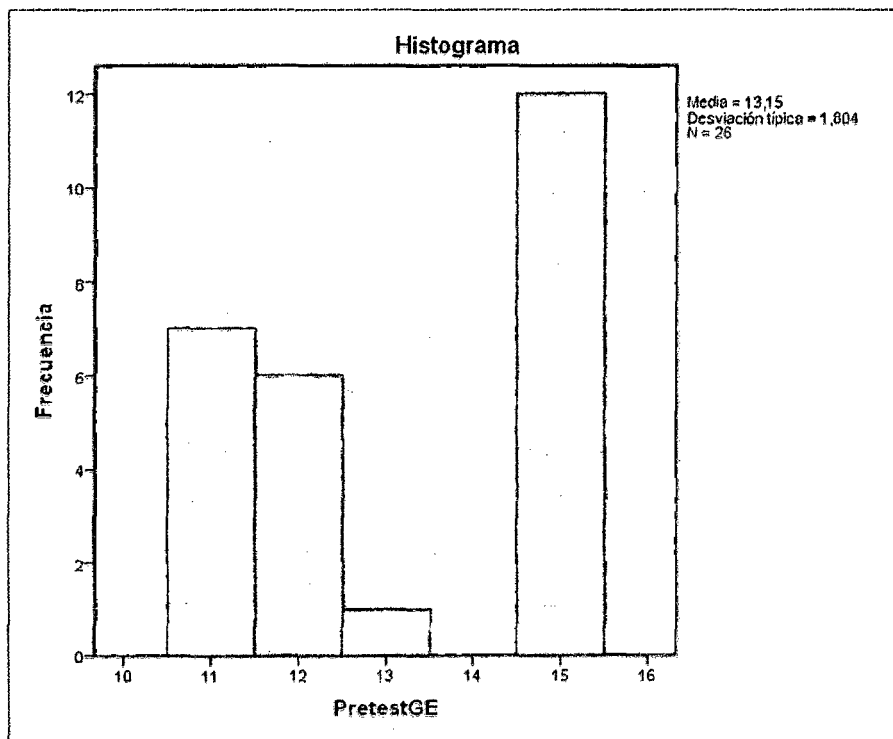
Resultados obtenidos con la prueba evaluativa en el momento de la prueba de entrada (Pre test) del grupo experimental a estudiantes de la I.E. “Edén Maravilloso”.

Cuadro N° 01

Pre test GE			
		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	11	7	26,9 %
	12	6	23,1 %
	13	1	3,8 %
	15	12	46,2 %
Total		26	100 %

Fuente: Aplicación de la prueba evaluativa (pre test)

Gráfico N° 01



Análisis e interpretación:

En el cuadro N° 01 se aprecia que 26,9 % de estudiantes obtuvieron una mínima calificación y la mayoría de ellos un 46,1 % obtuvieron una calificación más frecuente de 15. Con una calificación media de 13,15 puntos.

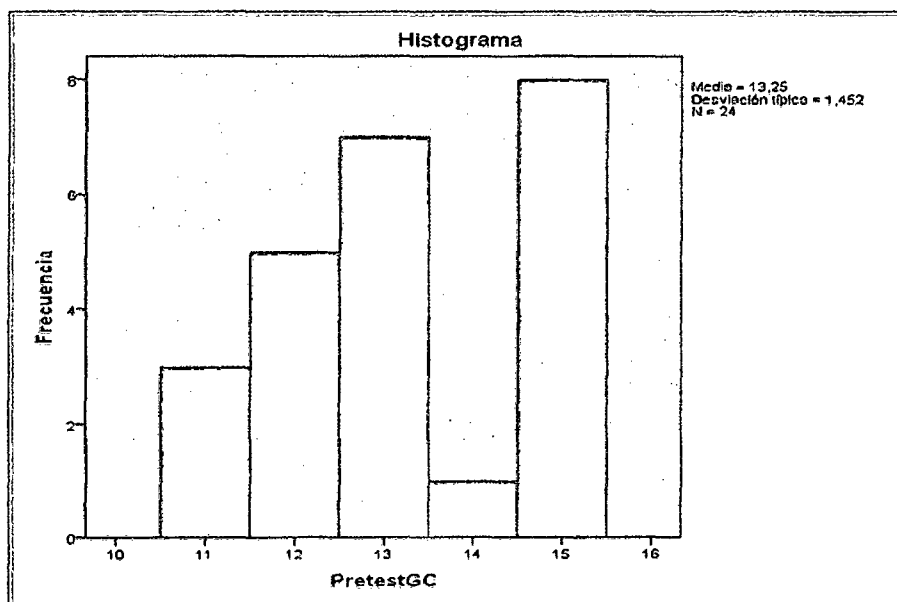
Grupo control

Resultados obtenidos con la prueba evaluativa en el momento de la prueba de entrada (Pre test) del grupo control a estudiantes de la I.E. "Edén Maravilloso".

Cuadro N° 02

Pre test GC			
		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	11	3	12,5 %
	12	5	20,8 %
	13	7	29,2 %
	14	1	29,2 %
	15	8	33,3 %
TOTAL		24	100 %

Gráfico N° 02



Análisis e interpretación:

En el cuadro N° 02 se aprecia que 12,5 % de estudiantes obtuvieron una mínima calificación y la mayoría de ellos un 33,3 % obtuvieron una calificación más frecuente de 15. Con una calificación media de 13,25 puntos.

5.1.2. Resultados del post test

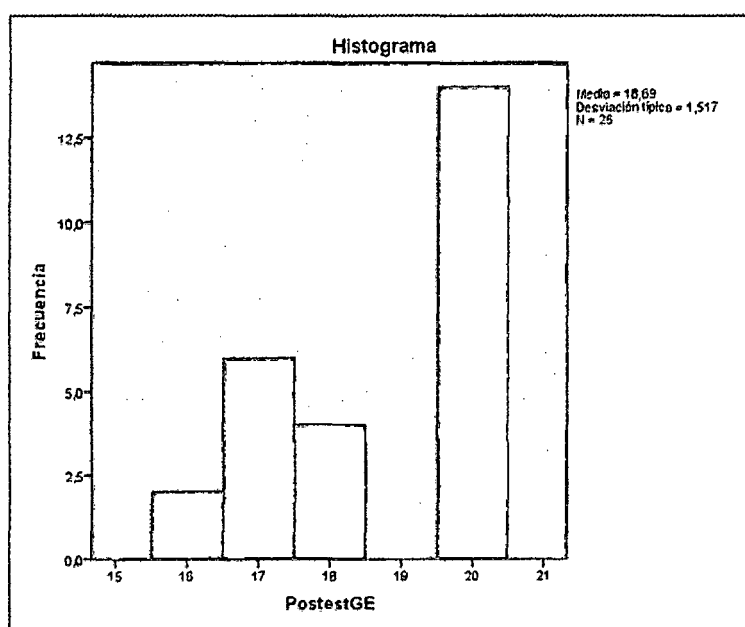
Grupo experimental

Resultados obtenidos con la prueba evaluativa en el momento de la prueba de salida (Post test) del grupo experimental a estudiantes de la I.E. "Edén Maravilloso".

Cuadro N° 03

Post test GE			
		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	16	2	7,7 %
	17	6	23,1 %
	18	4	15,4 %
	20	14	53,8 %
Total		26	100 %

Gráfico N° 03



Análisis e interpretación:

En el cuadro N° 03 se aprecia que 7,7 % de estudiantes obtuvieron una mínima calificación y la mayoría de ellos un 53,8 % obtuvieron una calificación más frecuente de 20. Con una calificación media de 18,69 puntos.

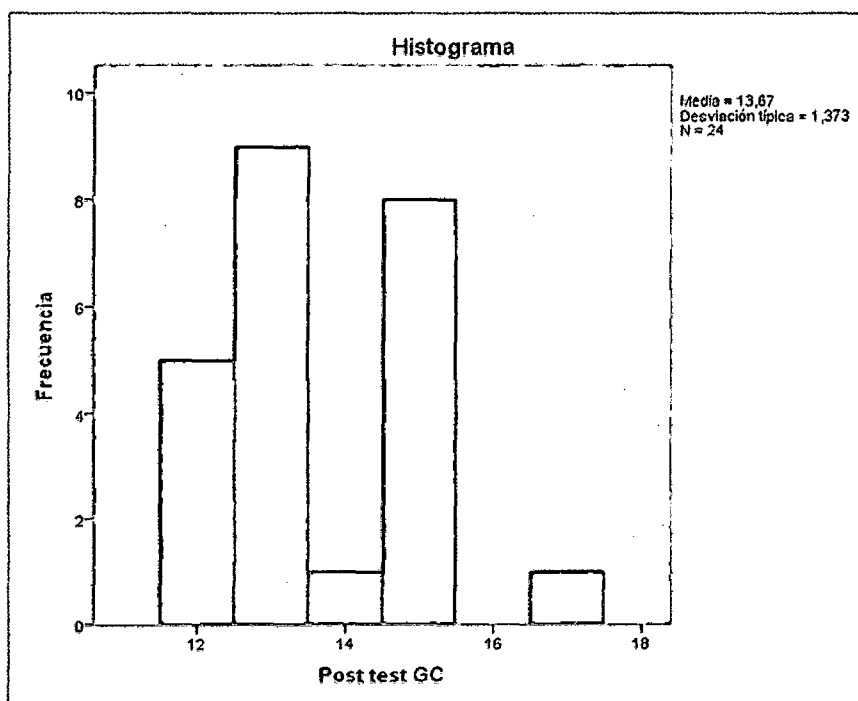
Grupo control

Resultados obtenidos con la prueba evaluativa en el momento de la prueba de salida (Post test) del grupo control a estudiantes de la I.E. "Edén Maravilloso".

Cuadro N° 04

Post test GC		
	Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos12	5	20,8 %
13	9	37,5 %
14	1	4,2 %
15	8	33,3 %
17	1	4,2 %
TOTAL	24	100 %

Gráfico N° 04



Análisis e interpretación:

En el cuadro N° 04 se aprecia que 20,8 % de estudiantes obtuvieron una mínima calificación y la mayoría de ellos un 4,2 % obtuvieron una calificación más frecuente de 17. Con una calificación media de 13,67 puntos.

5.2. Comparación de los resultados del pre test y post

Análisis descriptivos

Cuadro N° 05

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS				
Medidas	Grupo experimental		Grupo control	
	Entrada	Salida	Entrada	Salida
Media	13,15	18,69	13,25	13,67
Desviación estándar	1,804	1,517	1,452	1,373
Varianza	3,255	2,302	2,109	1,884
Coficiente Variación	13.7 %	8.1 %	10.9 %	10 %
N° válido	26	26	24	24

En el Cuadro N° 05 se aprecia que la media del grupo experimental en la entrada es 13.15 mientras que del grupo control es 13.25 generando una diferencia promedio de 0.10 puntos favorables al grupo control.

Con respecto a la media del grupo experimental en la salida es 18.69 mientras que en el grupo control es 13.67 generando una ganancia externa promedio de 5.02 puntos.

Por otro lado en la variabilidad se ha determinado que el grupo experimental como entrada presenta una dispersión de 1.804 y el grupo control de 1.452; siendo el grupo experimental más disperso que el grupo control por una diferencia de 0.352.

También respecto a la variabilidad se ha determinado que el grupo experimental como salida presenta una dispersión de 1.517 y el grupo control de 1.373; siendo el grupo experimental más disperso que el grupo control por una diferencia de 0.144.

El coeficiente de variación como medida de comparación expresa que el grupo experimental muestra una dispersión relativa de 13.7 % y el grupo control ha determinado una dispersión relativa de 10.9 %. Esto indica que el grupo control presenta mayor estabilidad que el grupo experimental en el momento de la entrada.

Sin embargo en el momento de la salida el grupo experimental muestra dispersión relativa de 8.1 % frente a un 10 % del grupo control lo cual manifiesta en este caso que el grupo control es más inestable que el grupo experimental.

5.3. Contrastación y prueba de hipótesis

Prueba de homogeneidad de varianzas y prueba para la comparación de medias

➤ Pre: Grupo experimental sobre el grupo control

Cuadro N° 06

Prueba de muestras independientes						
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias		
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
Pre GE GC	Se han asumido varianzas iguales	7,459	,009	-,208	47	,836
	No se han asumido varianzas iguales					

En el cuadro N° 06 se ha determinado que la prueba de homogeneidad es no significativa, es decir que las varianzas no son iguales, como así lo demuestra cuando $p = 0,009 < 0,05$. Por otro lado en cuanto a la comparación de medias entre el grupo control y grupo experimental, se ha demostrado también que no existe diferencia significativa, esto en vista de que el valor observado de la prueba t-student ($t = -0,208$) ha generado una significancia experimental $p = 0,836$ superior a la significancia fijada por la investigadora ($\alpha = 0,05$).

Prueba de homogeneidad de varianzas y prueba para la comparación de medias

➤ Post: Grupo experimental sobre el grupo control

Cuadro N° 07

Prueba de muestras independientes						
		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias		
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)
Pre GE GC	Se han asumido varianzas iguales	1,818	,184	12,247	48	,000
	No se han asumido varianzas iguales					

En el cuadro N° 07 se ha determinado que la prueba de homogeneidad es significativa, es decir que las varianzas son iguales, como así lo demuestra cuando $p = 0,184 > 0,05$. Por otro lado en cuanto a la comparación de medias entre el grupo control y grupo experimental, se ha demostrado también que existe diferencia significativa, esto en vista de que el valor observado de la prueba t-student ($t = 12,247$) ha generado una significancia experimental $p = 0,000$ inferior a la significancia fijada por la investigadora ($\alpha = 0,05$); lo que evidencia la efectividad de la propuesta basada en el Método “Ludoplay”.

Prueba T para muestras relacionadas

Cuadro N° 08

Estadísticos de muestras relacionadas					
		N	Media	Desviación típica	Coefficiente de variación
Par 1	Post test GE	26	18,69	1,517	8,1 %
	Pre test GE	24	13,15	1,804	13,7 %

Cuadro N° 09

Prueba de muestras relacionadas							
		Diferencias relacionadas					
		Media	Desviación típica	Error típ. de la media	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Post test GE – Pre test GE	1,818	,184	12,247	24,783	25	,000

En el Cuadro N° 08 se aprecia que la media del grupo experimental en la prueba de entrada (pre test) es 13,15 mientras que la media del grupo experimental en la prueba de salida (post test) es 18,69 generando una ganancia interna promedio de 5,02 puntos.

Por otro lado en la variabilidad se ha determinado que el grupo experimental como entrada presenta una dispersión de 1,804 y la variabilidad en el grupo experimental como salida presenta una dispersión de 1,517; siendo en la entrada más disperso que la salida por una diferencia de 0,144.

El coeficiente de variación como medida de comparación expresa que el grupo experimental en la prueba de entrada (pre test) muestra una dispersión relativa de 13,7 % y en la prueba de salida (post test) se ha determinado una dispersión relativa de 8,1 %. Esto indica que en la prueba de salida el grupo experimental presenta mayor estabilidad que en la prueba de entrada.

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN

El juego durante la niñez y hasta en la adolescencia es una importante herramienta de la cual los docentes deben tener conocimiento para realizar una mejor labor en las aulas de clase.

Este recurso tiene un gran valor en el aprendizaje intelectual, emocional y social. Pero la trascendencia de jugar no sólo se queda en la niñez y adolescencia, ya que como actividad social y creativa se mantiene a lo largo de toda la vida. Según Ovide Decroly (1932) el juego es un tema que resulta atractivo para los sujetos de aprendizaje porque parte de sus propias necesidades e inquietudes, y por esa razón se convierte en el eje fundamental de la acción educativa, haciendo girar todas las actividades y recursos en derredor suyo.

Los resultados obtenidos mostraron que al iniciar el experimento antes de la aplicación de la propuesta basada en el método “Ludoplay”, ambos grupos empezaron con un nivel del idioma inglés bajo (como lo muestran los cuadros N° 01 y N° 02). Como sabemos para que exista un aprendizaje significativo como lo menciona Ausubel (1983) tiene que existir una significatividad psicológica del material, esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva, así podemos inferir que ambos grupos tanto control como experimental poseían un conocimiento casi básico del idioma extranjero Inglés.

Asimismo Froebel (1843) utilizó el juego como un medio de enseñanza y creó juegos y canciones diseñadas para inculcar actitudes de cooperación y autocontrol voluntario. Froebel concebía el juego de los niños como una actividad muy estructurada y era ambivalente respecto al valor del juego libre y espontáneo. Según Froebel, el juego “no era trivial” sino algo “muy serio” proporcionaba “alegría, libertad, gozo, descanso interno y externo, paz con el mundo”. El juego no dirigido era, según Froebel, una pérdida de tiempo. También tenemos a María Montessori quien elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para

el desarrollo de su método. Estos materiales son utilizados para la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, canto, juego al aire libre y actividades lúdicas

En los cuadros N° 03 y N° 04, se observa que luego de aplicar el post test, los estudiantes del grupo control y del grupo experimental mostraron un promedio de 14 y 19 respectivamente; por lo que se puede afirmar que dicha propuesta pedagógica ha influido significativamente en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los niños de cuatro años, debido a que existe una diferencia notable en los promedios, corroborando lo dicho por Ausubel (1991), el juego es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula. El aprendizaje significativo es la vía por la cual las personas asimilan la cultura que los rodea, idea clara y coincidente es la de Vygotsky que a su vez, describe un proceso muy similar a la acomodación de Piaget al hablar de juego, tocamos el concepto de la lúdica.

Como lo dice Rodas (2012), la vivencia diaria de un individuo está repleta de oportunidades, para el aprendizaje, donde el estudiante es guiado por el juego llevándolo a descubrir el concepto que se encuentra inmerso en la cotidianidad. Las instituciones educativas deben formar un plan de estudio que pretende hacer de la lúdica la herramienta por excelencia que acompañe el desarrollo de los ejes temáticos. El juego es una de las mejores y más completas metodologías escolares que garantiza la adquisición de conceptos de manera fácil activa y divertida. Porque no se puede tomar la lúdica en clase como si fuera un recurso fútil o facilista, al contrario, es una herramienta óptima para integrar y generar pensamientos. "El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego"

En el cuadro N° 06 se determinó que la prueba de homogeneidad es no significativa, es decir que las varianzas no son iguales, como así lo demuestra cuando $p = 0,009 < 0,05$. Por otro lado en cuanto a la comparación de medias entre el grupo control y grupo experimental, se ha demostrado también que no existe diferencia significativa, esto en vista de que el valor observado de la prueba t-student ($t = -0,208$) ha generado una significancia experimental $p = 0,836$ superior a la significancia fijada por la investigadora ($\alpha=0,05$).

En el cuadro N° 07 se determinó que la prueba de homogeneidad es significativa, es decir que las varianzas son iguales, como así lo demuestra cuando $p = 0,184 > 0,05$. Por otro lado en cuanto a la comparación de medias entre el grupo control y grupo experimental, se ha demostrado también que existe diferencia significativa, esto en vista de que el valor observado de la prueba t-student ($t = 12,247$) ha generado una significancia experimental $p = 0,000$ inferior a la significancia fijada por la investigadora ($\alpha = 0,05$); lo que evidencia la efectividad de la propuesta basada en el Método “Ludoplay”.

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. Conclusiones

La ejecución del presente trabajo de investigación llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se demostró que la propuesta basada en el método “Ludoplay” influye significativamente en el aprendizaje significativo del vocabulario del idioma Inglés en los niños de 4 años I.E. “Edén Maravilloso”.
2. Se identificó el rendimiento académico del vocabulario del idioma Inglés de los niños de 4 años mediante la aplicación del pre test dando como resultado un bajo promedio.
3. La propuesta basada en el método “Ludoplay” resultó atractiva para los estudiantes. Los niños desarrollaron su competencia comunicativa y gracias a la atracción de los juegos aumentaron su motivación por aprender el idioma inglés.
4. La aplicación de la propuesta influyó en el aprendizaje del idioma inglés pues mejoro significativamente el aprendizaje de los niños. El juego, es una estrategia de aprendizaje para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para su desarrollo personal y autonomía.
5. Se demostró que la propuesta utilizada resulta adecuada para enseñar a niños que se inician en el proceso de aprender un nuevo idioma, ellos prefieren el uso de juegos para aprender el vocabulario del idioma inglés.

7.2. Recomendaciones

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación se sugiere las siguientes recomendaciones para mejorar la enseñanza del idioma inglés:

1. Desarrollar las sesiones de aprendizajes usando la propuesta basada en el método “Ludoplay”, pues la propuesta presenta estrategias y una metodología adecuada de acuerdo con la edad de los estudiantes.
2. Concienciar a los docentes sobre la importancia y la necesidad de motivar a los estudiantes con juegos durante las clases de inglés para lograr aprendizajes significativos además de preferir los juegos que les agraden más para que así se desenvuelvan con mayor facilidad.
3. Se recomienda que dentro de las instituciones educativas se implemente de una mejor manera la práctica de actividades lúdicas o metodologías activas para que los estudiantes puedan crear su propio conocimiento y se incremente el interés por la asignatura.
4. Es necesario contar con una adecuada programación de los contenidos a enseñar para que los niños posean mayores facilidades al momento del proceso enseñanza – aprendizaje.
5. Una buena estrategia es muy importante en el aprendizaje pero también la del maestro. El docente de inglés debe tener como cualidades esenciales dinamismo y creatividad para elevar el proceso educativo.

CAPÍTULO VIII

BIBLIOGRAFÍA

1. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alcaraz, V. E. (2000). El inglés profesional y académico. Editorial: Alianza Editorial.
- Ausubel, D. P. (1991): Funciones y alcances de la psicología educativa México: Ed. Trillas.
- Ausubel, D. P. (1963). The Psychology of Meaningful Verbal Learning. New York: Grune and Stratton.
- Ayala N. Z. y Arista R. Y. (2006). "El método lúdico y su influencia en el rendimiento de los alumnos de primer grado de la institución educativa república argentina en la asignatura del área ingles". (Tesis inédita de grado).Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú.
- Bernal, C. (2006). Metodología de la investigación (2da. Edición), México: Ed. Pearson.
- Bhorques, K. (2000). Estrategias cognoscitivas y Métodos activos. Primera edición.-Edit. Abedul, Lima- Perú.
- Díaz, B. F., & Hernández, R. G. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGraw Hill, México, 232p.
- Galagovsky, L. R. (2004). Del aprendizaje significativo al aprendizaje sustentable. Parte I. El modelo teórico. Enseñanza de las Ciencias, 22, 2, 229-240.
- Gessell, A. y cols. El niño de 5 a 10 años. Buenos Aires. Paidós. 1985.
- Halliday, M. A. K., & Hasan, R. (1985). Language, context and text: Aspects of language in a social- semiotic perspective. Geelong, Vie: Deakin University. (Republished by Oxford University Press, 1989).
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (1998). Metodología de la investigación (2a ed.). México: McGraw-Hill.
- Hilgard, E. R. & Coger, H. G. (1982). Naturaleza de las teorías del aprendizaje (ERH) Teorías del Aprendizaje. México: Biblioteca Técnica de Psicología.
- Iracheta, (2002). Acerca del Inglés y Medios Audiovisuales en la Educación Preescolar. Trabajo de Investigación. Valle de Toluca, México.
- Krashen, S. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition./S.Krashen.--Oxford: Pergamon, 1982.

- Kelly, L. G. (1969). *25 Centuries of Language Teaching*. Rowley, Massachusetts: Newbury House. La Forge, P.G. (1983). *Counseling and Culture in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.
- Madrid, D. & N. McLaren (1981): *Enseñanza del inglés en el ciclo inicial de la EGB*. Valladolid: Miñón (24 págs.). Dep. Legal: VA-139-81.
- *Manual Para Docentes De Educación Inicial 5 Años*. Plan Nacional de Capacitación Docente. PLANCAD 2000.
- Ministerio De Educación (2009) *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de seis años*.
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje Significativo: teoría y práctica*. Ed. Visor. Madrid.
- Muñoz, C., and Tragant E. (2004) "Second Language Acquisition and Language Teaching." In *Latest Developments in Language Teaching Methodology*. Monograph issue of *IJES* 4.1.
- Novak, J. D. (1998). *Conocimiento y aprendizaje*. Madrid. Alianza Editorial.
- *Nueva estructura Curricular Básica de Educación Inicial. (De 0 A 5 Años)*. Lima Talleres gráficos J.C., 2003.
- Pozo, J. I. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ed. Morata. Madrid.
- Relly, V. & Ward, S. (2002). *Very Young Learners*. England, Oxford University Press, 6th impression.
- Rodas C., María Begoña (2012), "El Aprendizaje Experiencial", Biblioteca virtual Amauta (www.amauta.org)
- Sánchez, A. (1997). *Los métodos en la enseñanza de idiomas: Evolución histórica y análisis didáctico*. Madrid: SGEL.
- Selinker, L. and Gass, S.M. *Second Language Acquisition: An Introductory Course*. Hillsdale, NJ/ London: Lawrence Erlbaum.
- Uquillas, A. (2005). *El inglés, un Arma Indispensable en el Mundo Laboral*. Argentina. Paidó
- Vera S. S. (2010). "El método lúdico en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de cuarto año de educación primaria de la institución educativa "María Auxiliadora". (Tesis de grado inédita). Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú.

2. PAGINAS WEB O LINKOGRAFIA

- ❖ Andrade Goyesnuvia V. y Ante Bravo A. (2010). “Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Darío Egasgrijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel. J. Bastidas”. (Tesis de grado, Universidad Técnica Del Norte, Ibarra, Ecuador).
Extraído de
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>
- ❖ Amoretti Zúñiga M., Bravo Rosalino N. y Chalco Mendoza E. (2010). “Los materiales educativos y su relación con las habilidades cognitivas en el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de segundo grado de educación secundaria en la I.E. PNP Teodosio Franco García de Ica”. (Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú).
Recuperado de
http://www.une.edu.pe/humanidades/Idiomas/materiales_educativos_teodosio_franco.pdf
- ❖ Cantuña Almeida V. (2010). “Análisis de la programación de las actividades lúdicas y recreativas para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños/as de 4 a 5 años del centro infantil municipal “gotitas de amor” del Cantón Rumiñahui en el año escolar 2009-2010. Propuesta alternativa” (Tesis de grado, Escuela politécnica del ejército, Sangolquí – Ecuador).
Extraído de
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/956/1/T-ESPE-027484.pdf>
- ❖ Carrillo J. (2011). Praxis Educativa ReDIE. Revista Electrónica de la Red Durango de Investigadores Educativos A. C. 3 (4)
Extraído de
<http://www.redie.org/librosyrevistas/revistas/praxiseduc05.pdf>
- ❖ Castaño Castañeda C. (2010). “La lúdica como recurso para la enseñanza del Inglés en el grado primero”. (Tesis de grado, Universidad de la Amazonía, Florencia, Caqueta).
Recuperado de
<http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/25.+LA+L%C3%9ADICA+COMO+RECURSO+PARA+LA+ENSE%C3%91ANZA+DEL+INGL%C3%89S+EN+EL+GRADO+PRIMERO.pdf>
- ❖ Castillo Astudillo, Elena del Carmen. (2002). La Teoría del Aprendizaje Significativo y su Impacto en la Transformación de la Gestión Pedagógica.
Extraído de
http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_portal=1526&id_seccion=7902&id_contenido=11916
- ❖ Cobo Granda, E. (2008). “Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela San José La Salle, de la ciudad de Guayaquil”.

(Tesis de grado Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador, Guayaquil, Ecuador). Recuperado de

[http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/1080/1/T-0648-MGE-Cobo
Una%20propuesta%20para%20el%20aprendizaje%20significativo.pdf](http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/1080/1/T-0648-MGE-Cobo%20Una%20propuesta%20para%20el%20aprendizaje%20significativo.pdf)

- ❖ Culma Lugo, J. (2010). “Propuesta Lúdico - Pedagógica para la Enseñanza del Inglés en el grado primero de la básica Primaria, “Jugando y Conociendo Vamos Aprendiendo Inglés.” (Trabajo de grado, Universidad de la Amazonía, Florencia, Caqueta).
Recuperado de
<http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/29.+PROPUESTA+LUDIC+O+-+PEDAGOGICA+PARA+LA+ENSE%3%91ANZA+DEL+INGLES+EN+EL+GRADO+PRIMERO+DE+LA+B%3%81SICA+PRIMARIA,+%E2%80%9CJUGANDO+Y+CONOCIENDO+VAMOS+APRENDIENDO+INGLES%E2%80%9D.pdf>
- ❖ Dalis Ledezma F. (2007) “Recursos didácticos en la enseñanza de idiomas extranjeros: Un estudio sobre el uso de la música en el aula de ELE en Noruega”. (Tesis de maestría, Universidad de Bergen, Noruega).
Recuperado de
https://bora.uib.no/bitstream/handle/1956/2762/Masterthesis_Ledezma.pdf?sequence=3
- ❖ Díaz Barriga, Frida. (2003). Estrategias para el Aprendizaje Significativo.
Extraído de
<http://redie.uabc.mx/contenido/vol5no2/contenido-arceo.pdf>
- ❖ Garcés Garcés, N. (2011). “El aprendizaje del inglés básico en la educación inicial. Propuesta: diseño de una guía metodológica.” (Trabajo de grado, Universidad de Guayaquil, Ecuador).
Recuperado de
<http://dspace.ug.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/167/1/Tesis%20Ingles%20Norma%20Garces%20Garces.pdf>
- ❖ González Barrón F. (2008) “Comunicación y educación en la enseñanza del Inglés. El uso de los materiales auténticos como Apoyo Didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés”. (Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional, Hermosillo, Sonora, México).
Extraído de
<http://uva.ifodes.edu.mx/ensh/posgrado/tesis%20fernanda.pdf>
- ❖ López I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Autodidacta, 1(3). (19 – 37).
Recuperado de
http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_1_chamorro.pdf

- ❖ Murado L. (2010). Didáctica de inglés en educación infantil. Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa.
Extraído de
http://www.ideaspropiaseditorial.com/documentos_web/documentos/978-84-9839-123-7.pdf

- ❖ Navarro B. (2009). Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta. *Philologica Urcitana*, 2 (2010) 115–128.
Recuperado de
http://www.digeibir.gob.pe/sites/default/files/ITEM_08_MATERIALES_DIDACTICOS.pdf

- ❖ Ortega Tigse A. (2012) “Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de Educación Básica del pensionado sudamericano en el año lectivo 2012 – 2013.” (Tesis de grado, Universidad Nacional de Ecuador, Quito, Ecuador).
Recuperado de
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/592/1/T-UCE-0010-130.pdf>

- ❖ Pérez Villacrés V. (2010). “La actividad lúdica en el interaprendizaje de las niñas de segundo año de educación básica en la unidad educativa experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del cantón Ambato durante el año lectivo 2009 – 2010”. (Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador).
Extraído de
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/452/EB32.pdf?sequence=1>

- ❖ Rodríguez Agudelo S. (2011). “Los métodos de enseñanza en ELE: El método comunicativo revisado” (Tesis de grado, Université de Montréal, Canadá). Recuperado de
https://papyrus.bib.umontreal.ca/jspui/bitstream/1866/5189/2/Agudelo_Sandra_Paola_2011_memoire.pdf

- ❖ Sánchez Hernández J. (2010). “Factores que influyen en el aprendizaje del curso de idioma inglés”. (Tesis de grado, Universidad Panamericana San Felipe, Retalhuleu, Guatemala).
Recuperado de
http://upana.edu.gt/web/upana/tesis-educacion/doc_view/450-t-e2-168-s

- ❖ UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (1998). Disponible on line:
<http://portal.unesco.org/es/ev.php->

CAPÍTULO IX

ANEXOS

I. DOCUMENTACIÓN:

- Programación anual
- Unidades didácticas
- Sesiones de aprendizaje
- Notas de las sesiones

II. RESULTADOS DEL PRE TEST:

- Pre test
- Notas del pre test

III. RESULTADOS DEL POST TEST:

- Post test
- Notas del post test

IV. FOTOS:

PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. UGEL:	Santa
1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	Edén Maravilloso N° 303
1.3. LUGAR:	Cáceres Aramayo
1.4. ÁREA:	Idioma Extranjero (Inglés)
1.5. SECCIÓN:	Celeste – Lila
1.6. CICLO:	II
1.7. EDAD:	4 años
1.8. HORAS SEMANALES:	01
1.9. AÑO LECTIVO:	2013
1.10. DOCENTE:	Luzmila Pérez de Huncuy - Lita Jiménez López

II. JUSTIFICACIÓN

El área del idioma extranjero inglés tiene como propósito fundamental el de iniciar al niño en la práctica de un segundo idioma que es el inglés y establecer bases de conocimientos para aprendizajes posteriores.

Esta área de idioma extranjero contribuye a la formación integral del educando, ya que desarrolla en él, las capacidades cognitivas, sicomotoras, afectivas y sociales mediante el uso del lenguaje verbal, corporal, gestual, visual, plástico, dramático y musical. Asimismo, las habilidades que se desarrollan con el aprendizaje de un segundo idioma se integran a la formación que recibe en las otras áreas.

Uno también de los propósitos de este curso es brindar una formación integral basada en el desarrollo de sus habilidades motoras, autoestima, identidad personal, vivencia y practica de valores éticos y morales. Para qué, mediante el uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje y usando como recursos pedagógicos actividades lúdicas, logramos afianzar las capacidades, habilidades y destrezas en el educando haciendo uso de los tres pilares fundamentales de la educación como: conocer, hacer y ser; así mismo nos permitan elevar el rendimiento escolar, la autoestima y el desarrollo de sus capacidades creativas.

III. TEMAS TRANSVERSALES

- Educación para la equidad de género.
- Educación para la convivencia, la paz y ciudadanía.
- Educación en valores y formación ética.
- Educación para la gestión de riesgo y la conciencia ambiental.

IV. CALENDARIZACIÓN

TRIMESTRE	SEMANAS	INICIO	TERMINO	Nº DE HORAS SEMANALES	TOTAL DE HORAS
I	16	04 de Marzo	21 de Junio	2	32
II	18	24 de Junio	01 de Noviembre	2	36
III	7	04 de Noviembre	20 de Diciembre	2	14

V. COMPETENCIAS

- Uso del lenguaje corporal y oral para comunicar sus experiencias acerca de la nueva lengua.
- Comprende las intenciones y mensajes de otros niños y adultos al comunicarse.
- Usa las diferentes formas de representación y la comunicación creativa, como son gráfico corporal, dramática, plástica y expresión musical con el propósito de aprender un segundo idioma, inglés.
- Expresa sus sentimientos e ideas a través de dibujos, incluyendo gráficos para representar sus experiencias.

VI. VALORES Y ACTITUDES

VALORES	ACTITUDES
RESPECTO	<ul style="list-style-type: none">✓ Respeta y valora las ideas de sus compañeritos de aula.✓ Respeta las normas establecidas en aula para una mejor interacción.✓ Respeta las convenciones de comunicación interpersonal y grupal.
RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none">✓ Presenta los trabajos encomendados con responsabilidad.✓ Es responsable en aula y fuera de ella con las tareas establecidas.✓ Muestra iniciativa e interés en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.
SOLIDARIDAD	<ul style="list-style-type: none">✓ Se muestra solidario con sus compañeros cuando lo necesitan de su apoyo.

VII. PROGRAMACIÓN INSTRUCCIONAL

TRIMESTRE	MES	UNIDAD	NOMBRE DE LA UNIDAD	NUMERO DE SEMANA	CONTENIDOS
I	MARZO	I	"Conociendo a mis nuevos amiguitos"	1	Los saludos (Good morning, good afternoon and good evening)
				2	Palabras magicas (Hello, bye, sorry and please)
				3	Nombre (my name is...)
				4	Instrucciones en clase (stand up, sit down, jump and walk)
				5	Materiales que uso en clase (pencil, eraser, book and colors)
	ABRIL	II	"Mi cuerpo por dentro y por fuera"	6	Identidad (girl and boy)
				7	Partes de la cara (eyes, nose, mouth and ears)
				8	Partes del cuerpo (head, arms and legs)
				9	Direcciones (right and left)
	MAYO	III	"Yo pertenezco a una Familia"	10	Los Miembros de la Familia (father, mother, sister and brother)
				11	Las partes de la casa (living room, kitchen, bedroom and bathroom)
				12	Figuras geométricas (square, circle and triangle)
				13	Los Adjetivos(tall, short, beautiful and ugly)
II	JUNIO	IV	"Quienes trabajan en nuestra comunidad"	14	Las profesiones (teacher, doctor, police officer and fisher)
				15	Lugares de mi comunidad (hospital, church, school, police station.)
				16	Servicios de Emergencia (ambulance, fire engine and police car)
				17	Los colores (blue, yellow, red and green)
	JULIO	V	"Conozco y respeto a mi patria "	18	Los números en inglés (one, two, three, four, five)
				19	Los números en ingles (six, seven, eight, nine and ten)
				20	Dias de la semana I (Sunday, Monday, Tuesday)
				21	Dias de la semana II (Wednesday, Thursday, Friday and Saturday)
	AGOSTO	VI	"Los alimentos nutritivos"	22	Las frutas (apple, banana, orange, and strawberry)
				23	Las verduras (carrot, tomato, lettuce and onion)
				24	Las partes de una planta (root, stem, leaves, fruit and flowers)
				25	Las estaciones del año (summer, fall, winter and spring)
	SETIEMBRE	VII	"La naturaleza maravillosa de Dios"	26	Los animales domesticos (dog, cat, chicken and rabbit)
				27	Los animales de la granja (duck, hen, cow, horse and pig)
				28	Los animales salvajes (lion, crocodile, monkey and snake)
				29	Los animales marinos (shark, octopus, whale and crab)

III	OCTUBRE	VIII	“Así me transporto y comunico”	30	Los medios de transporte terrestre (car, bicycle, train and bus)
				31	Los medios de comunicación (radio, TV, telephone and letter)
				32	Los medios de transporte por aire y mar (plane, helicopter, ship and boat)
				33	Las sensaciones (hungry, thirsty and tired)
	NOVIEMBRE	IX	“Exploro y aprendo en mi biblioteca”	34	Las prendas de vestir (pants, t-shirt, shoes and skirt)
				35	Los objetos de higiene (soap, toothbrush, shampoo and comb)
				36	Los deportes (volleyball, basketball and football)
				37	Los climas (sunny, raining, windy and cold)
	DICIEMBRE	X	“Celebremos el nacimiento del niño Jesús”	38	Los sentimientos (happy, sad, surprised and angry)
				39	Los juguetes (dolls, puzzle, ball and teddy bear)
				40	La Estrella de Navidad (Star, instructions, co-ordination)
41				Villancicos en Ingles EVALUACIÓN	

VIII. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El área de idioma extranjero. Inglés desarrollara sus actividades de aprendizaje utilizando las siguientes estrategias, métodos y técnicas que a continuación se detallan:

- ❖ Enfoques para la enseñanza: el enfoque comunicativo, el enfoque natural y Respuesta Física Total (TPR).
- ❖ Estrategias de comprensión: skimming, scanning.
- ❖ Estrategias de producción: brainstorming, role plays, games, songs, group work.
- ❖ La enseñanza del idioma Inglés está basada en los siguientes enfoques :
 - ✓ **The Communicative Approach**
El enfoque comunicativo reúne las características metodológicas necesarias para apoyar efectivamente el desarrollo integral del niño, es un enfoque en el que se da máxima importancia a la interacción como medio y como objetivo final el aprendizaje del nuevo idioma.
 - ✓ **The Natural Approach**
En el enfoque natural el aprendizaje se plantea mediante el uso del inglés en todas las situaciones comunicativas del niño, sin recurrir a la primera lengua. Este enfoque otorga especial importancia a la comprensión y a la comunicación del significado de los enunciados y promueve la creación de un ambiente de aprendizaje adecuado en el aula para la adquisición satisfactoria de la segunda lengua.
 - ✓ **The Total Physical Response**
El TPR es muy importante en el aprendizaje del Inglés porque está basado en la coordinación de expresión y de acción del niño en el proceso de aprendizaje del nuevo idioma.

IX. EVALUACIÓN

- ❖ La evaluación será permanente, integral y diferenciada respetando los estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ En cada unidad se evaluará las capacidades de área.
- ❖ La evaluación de las capacidades se realizará mediante indicadores de evaluación.
- ❖ Se tendrá especial atención en la evaluación de progreso o formativa.
- ❖ Se utilizará instrumentos de evaluación variados de acuerdo a cada uno de los diversos indicadores de evaluación propuestos.
- ❖ La evaluación de valores y actitudes frente al área será cualitativa y se realizará en una ficha de seguimiento de actitudes.

Escala	Significado	Cuando
A	Logros previsto	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
B	En proceso	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos , para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo
C	En inicio	El estudiante empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos , necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

X. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de educación del Perú, Nuevo Diseño Curricular Nacional
- Very Young Learners – Vanessa Reilly & Sheila M. Ward.
- Diseño Curricular del Área de idioma extranjero – Segundo de educación inicial - Mag. Lila Maguiña Alvarado.
- Cambridge Pocket- Dictionary
- Diversos Contenidos – Ingles Americano
- Juegos de la propuesta basada en el método “Ludoplay” .

Nuevo Chimbote 01 de Marzo del 2013

UNIDAD DIDÁCTICA II

“Mi cuerpo por dentro y por fuera”

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	Edén Maravilloso N° 303
1.2. LUGAR:	Cáceres Aramayo
1.3. ÁREA:	Idioma Extranjero (Inglés)
1.4. SECCIÓN:	Celeste – Lila
1.5. CICLO:	II
1.6. EDAD:	4 años
1.7. HORAS SEMANALES:	01
1.8. AÑO LECTIVO:	2013

II. JUSTIFICACIÓN:

En esta unidad se desarrollará el tema de identidad y del cuerpo humano. El niño o niña desde que nace, va descubriendo su cuerpo a través de la exploración. A medida que va creciendo, sus habilidades y destrezas motrices van aumentando, lo que le proporciona mayor control, dominio, autonomía y seguridad en sí mismo.

Su relación con el mundo y con los adultos que les rodean contribuyen a la construcción de su auto imagen, sentimientos y emociones. Gradualmente aprenden que los demás también tienen sentimientos y emociones, y que su cuerpo se desarrolla en forma similar.

Mediante el uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza aprendizaje y usando como recursos pedagógicos y actividades lúdicas, los niños aprenderán las partes de la cara, del cuerpo, diferencias entre lo masculino y femenino y orientación espacial.

III. TEMA TRANSVERSAL:

Educación para la equidad de género.

IV. VALORES Y ACTITUDES:

VALORES	ACTITUDES
RESPECTO	<ul style="list-style-type: none">✓ Respeto y valora las ideas de sus compañeritos de aula.✓ Respeto las normas establecidas en aula para una mejor interacción.✓ Respeto las convenciones de comunicación interpersonal y grupal.

RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presenta los trabajos encomendados con responsabilidad. ✓ Es responsable en aula y fuera de ella con las tareas establecidas. ✓ Muestra iniciativa e interés en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.
------------------------	--

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

MES	Nº DE SEMANA	FECHA	CONTENIDO	ACTIVIDADES
Abril	06	08/04/13	Identities (girl and boy)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar si es niño o niña. ➤ Reconocer cuales son las diferencias entre ambos sexos. ➤ Identificar el vocabulario indicado.
	07	15/04/13	Parts of the face (eyes, nose, mouth and ears)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar y nombrar las partes de la cara. ➤ Obedecer simple órdenes en inglés. ➤ Utilizar lo aprendido en clase.
	08	22/04/13	Parts of the body (head, arms and legs)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer las partes del cuerpo por medio del uso de flashcards. ➤ Relacionar los aprendizajes previos con los nuevos. ➤ Usar el material didáctico presentado
	09	29/04/13	Directions (right and left)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aprender el vocabulario de la sesión de aprendizaje. ➤ Entender simples instrucciones y preguntas en inglés. ➤ Reconocer y diferenciar las direcciones.

VI. METODOLOGÍA

El área de idioma extranjero. Inglés desarrollara sus actividades de aprendizaje utilizando las siguientes estrategias, métodos y técnicas que a continuación se detallan:

- ❖ Enfoques para la enseñanza: el enfoque comunicativo, el enfoque natural y Respuesta Física Total (TPR).
- ❖ Estrategias de comprensión: skimming, scanning.
- ❖ Estrategias de producción: brainstorming, role plays, games, songs, group work.

VII. RECURSOS Y MATERIALES:

Medios visuales:

La pizarra (tradicional o blanca)
Flashcards
Material escrito (libro, diccionario,
etc)

Materiales:

- * Cartulinas y papelografos
- * Hojas bond y de colores
- * Limpiatipo y tijeras
- * Colores y goma
- * Colores y pelota de trapo

VIII. EVALUACIÓN:

- La evaluación será permanente, integral y diferenciada respetando los estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- En cada unidad se evaluará las capacidades de área.
- La evaluación de las capacidades se realizará mediante indicadores de evaluación.
- Se tendrá especial atención en la evaluación de progreso o formativa.
- Se utilizará instrumentos de evaluación variados de acuerdo a cada uno de los diversos indicadores de evaluación propuestos.
- La evaluación de valores y actitudes frente al área será cualitativa y se realizará en una ficha de seguimiento de actitudes.

IX. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de educación del Perú, Nuevo Diseño Curricular Nacional
- Very Young Learners – Vanessa Reilly & Sheila M. Ward.
- Diseño Curricular del Área de idioma extranjero – Segundo de educación inicial - Mag. Lila Maguiña Alvarado.
- Cambridge Pocket- Dictionary
- Diversos Contenidos – Ingles Americano
- Juegos de la propuesta basada en el método “Ludoplay”

LEARNING SESSION N° 01



I. INFORMATION DATA:

1. Nursing school : "Eden Maravilloso" N° 303
2. Sub - area : English
3. Children's age : 4 years old
4. Classroom's name : Purple
5. Schedule : Wednesday , from 09:00 to 10:00 am
6. Date : March 27th ,2013
7. Trainee teacher : Virginia Eche Rojas

II. THEME:

"I have a pencil"

III. COMPETENCES:

- ☒ Use oral and body language to communicate their experiences about the new language.
- ☒ Understand the intentions and messages that other children and adults communicate them.
- ☒ Use the different representation forms and communication creatively, such us corporal, dramatic, graph, plastic and musical expression with the purpose of learning a second language, English.
- ☒ Express their feelings and ideas through drawings, including graphs to represent their experiences.

IV. CAPACITIES:

- ☒ Identify and name the classroom's objects taught.
- ☒ Obey simple orders in English.
- ☒ Use different materials and resources for artistic expression.
- ☒ Learn new vocabulary about the lesson plan.
- ☒ Understand the simple questions instructions.

V. CONTENTS:

CONCEPTUAL CONTENTS	PROCEDURAL CONTENTS	ATTITUDE CONTENTS
<ul style="list-style-type: none"> ☐ Identify and name the classroom's objects taught. ☐ Obey simple orders in English. ☐ Use different materials and resources for artistic expression. ☐ Learn new vocabulary about the lesson plan. ☐ Understand the simple questions instructions. 	<p>CLASSROOM'S OBJECTS Pencil, eraser, book and colors.</p> <p>COMMANDS Pass the ball Silence Pay attention Stand up Sit down Look at Stop</p> <p>GRAMMAR STRUCTURES It is a ...</p> <p>NEW EXPRESSIONS What is it?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Show interest in knowing the classroom's objects. ☐ Take the initiative in participating during the class. ☐ Participate actively in all the class. ☐ Enjoy and respect all the activities.

VI. LEARNING SITUATION:

MOMENT	ACTIVITY	STRATEGIES		AIDS	TIME
		TEACHER	STUDENTS		
INTRODUCTION	Greeting activity	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Greet students. ☐ Invite to sing the song of greetings. 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Answer the greetings. ☐ Sing the song of greetings. 	Voice	5'
P R E S E N T	Previous knowledge activity	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Show a classroom's object (pencil). ☐ Ask students: What classroom's object it is. How do you say in English? 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Look at the teacher and answer the question. 	Voice Gestures Pencil	3'
	Learning	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Show a schoolbag with some classroom's objects and ask: 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Look at the teacher and guess the classroom's object. 	Voice Gestures	7'

L U A T I O N		students. ❑ Match all the classroom's objects with the schoolbag.	and follow the teacher's instructions.		
--	--	--	--	--	--

VII. EVALUATION:

CAPACITY	INDICATORS	EVALUATION PROCEDURE	INSTRUMENT
<ul style="list-style-type: none"> ❑ Identify and name the classroom's objects taught. ❑ Obey simple orders in English. ❑ Use different materials and resources for artistic expression. ❑ Learn new vocabulary about the lesson plan. ❑ Understand the simple questions instructions. 	Identify and match all the classroom's objects with the schoolbag.	Review and analysis of a product: worksheet.	Specific product (worksheet)

VIII. BIBLIOGRAPHY:

- ❑ Ministerio de Educación "DISEÑO CURRICULAR NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL (DE 0 A 05 AÑOS)"– Lima, Talleres gráficos J.C 2003.
- ❑ Relly V. & Ward S. "VERY YOUNG LEARNERS". England Oxford University Press VI impression 2002.
- ❑ Games from the proposal based on the "Ludoplay" method.

IX. APPENDIX:

- I. The sheet of the greetings song
- II. The sheet of the new language practice activity
- III. The sheet of the game activity
- IV. Worksheet

GREETINGS SONG

“HELLO HELLO”

1. **CONTENT:** Greetings
2. **CAPACITY:** Sing the song : “Hello hello”
3. **AGE:** 4 years
4. **TIME:** 5 minutes
5. **IN CLASS :**

Before the song:

TEACHER	CHILDREN
<ul style="list-style-type: none">✓ Let the children stand up.✓ Sing the song alone.✓ Say the verses of the song.	<ul style="list-style-type: none">✓ The children should stand up.✓ Listen to the teacher.✓ Repeat the verses after the teacher.

During the song:

TEACHER	CHILDREN
<ul style="list-style-type: none">✓ Sing the first verse of the song, while you are doing the actions.✓ Sing the second verse of the song, while you are doing the actions.	<ul style="list-style-type: none">✓ The children should sing each verse repeating with teacher’s help.

“HELLO HELLO”

Hello, hello, how are you?

Hello, hello, how are you?

I am fine; I am great, I am okay

I am happy, I am wonderful.

Today.

NEW LANGUAGE PRACTICE ACTIVITY

- A. CONTENT:** Classroom's objects: pencil, eraser, book and colors.
- B. CAPACITY:** Identify the classroom's objects.
- C. VISUAL AIDS:** Flashcards about the classroom's objects.
- D. AGE:** 4 years.
- E. TIME:** 10 minutes.
- F. PRESENTATION STRATEGIES:**

- ❑ Show to the children, the flashcards one by one.
- ❑ Show to the children, the flashcards one by one.
- ❑ Teach the vocabulary.
- ❑ Repeat each word.

G. PRACTICE STRATEGIES: "PASS THE BALL"

TIME: 10 minutes.

DESCRIPTION: The children pass a ball round while music plays. When it stops, they identify the classroom's objects taught.

MATERIALS: A small ball, some lively music.

IN CLASS:

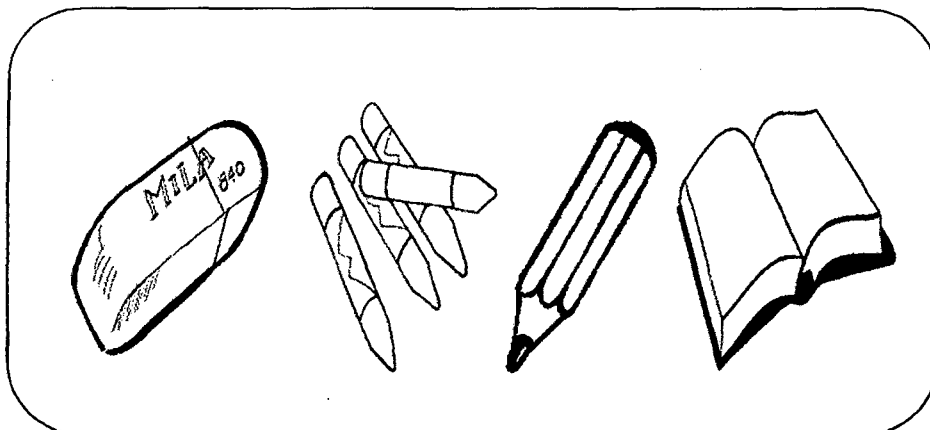
1. Get the children to sit on the floor in a circle and give the ball to one of the children.
2. Start the music and tell them to pass the ball from one to the other round the circle.
3. Stop the music suddenly and say *Stop!* Indicate that they must stop passing the ball round.
4. Say to the children holding the ball, *what's your name?*
And what classroom's objects is it?
5. The children must answer the questions.
6. Start the music again and get the children to carry on passing the ball around.

GAME ACTIVITY

“Perfect drawings”

- A. AGE:** 4 – 5 years
- B. TIME:** 15 – 20 minutes
- C. DESCRIPTION:** The children learn some classroom’s objects, draw them.
- D. MATERIALS:** Images, markers, a bag and colors paper.
- E. IN CLASS:**

- Revise the vocabulary about classroom’s objects: pencil, eraser, book and colors.
- Choose an assistant to assist in the development of the game.
- Select four children from different groups.
- Put four small papers with the names of the objects studied in a bag.
- The assistant chooses a paper bag and mention aloud the name of the object.
- The children selected after hearing the name, run to the board and draw the object.
- Then the game continues and the winner child is who finish first the drawing.



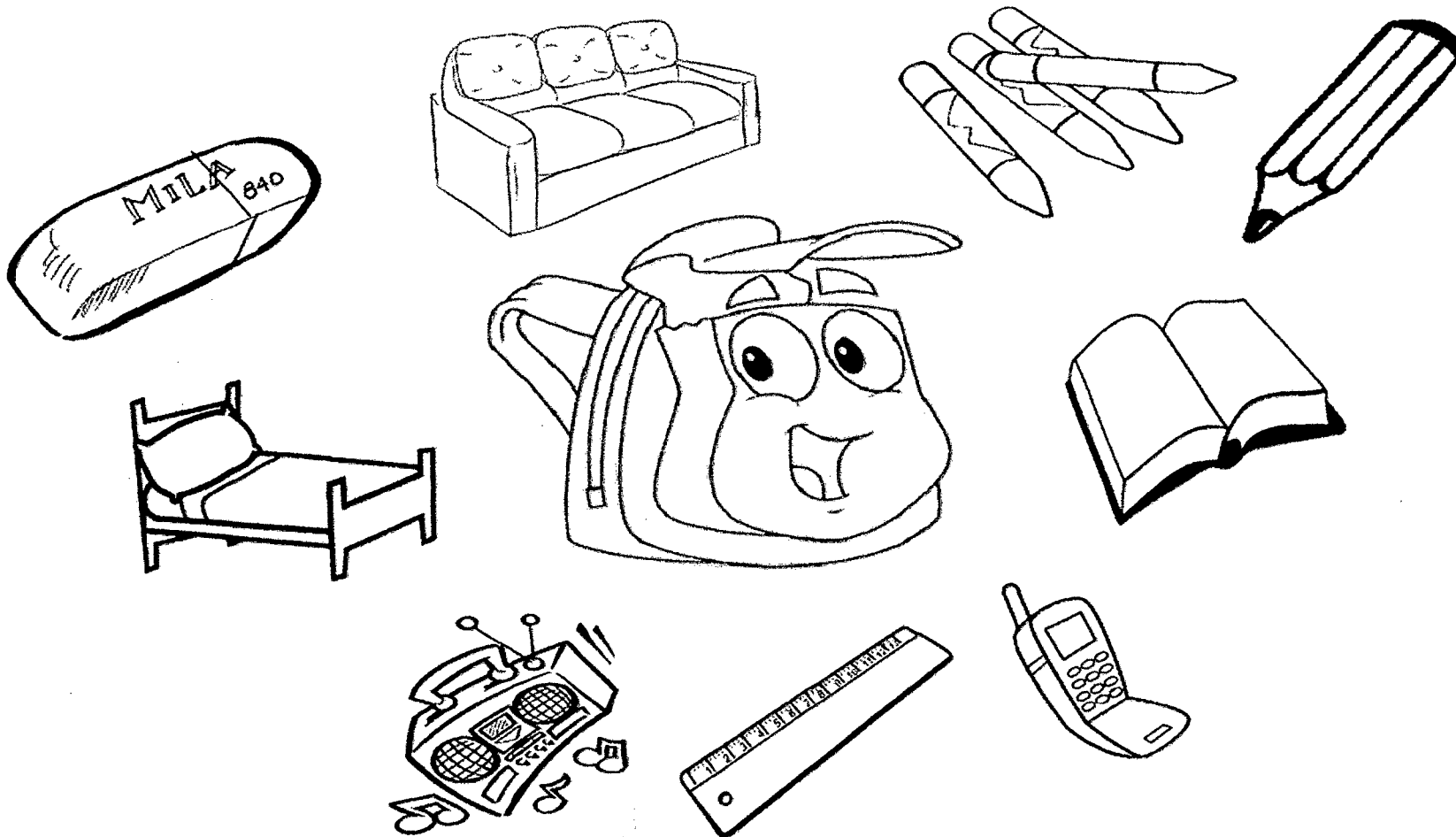
CLASSROOM'S OBJECTS

NAME: _____

DATE: 27/03/13

TRAINEE TEACHER: Virginia Eche Rojas

INSTRUCTION: Match all the classroom's objects with the schoolbag. (Enlaza los objetos de clase con la mochila)



OBSERVATION GUIDE

CLASSROOM'S NAME: Purple

DATE: 27/03/13

TEACHER: Virginia Eche Rojas

TOPIC: "I have a pencil"

N°	Names	Items	Identify and name the classroom's objects taught.	Obey simple orders in English.	Learn new vocabulary about the lesson plan.	Understand the simple questions instructions.	TOTAL
			1-5	1-5	1-5	1-5	0-20
01	Abanto Iparraguirre Williams Yred						
02	Adrián Estrada José Alejandro						
03	Aguilar Capristan Charlie Francesco						
04	Alegria Zamora Alejandra Elizabeth						
05	Alejos Castillo Yelitza Ariana						
06	Anticono Cuba Rodrigo Rafael						
07	Alvarez Villanueva Vianca Victoria						
08	Ayala Castillo Rodrigo Jharen						
09	Bravo Duran Mayori Marilú						
10	Camacho Broncano Sebastián Benjamín						
11	Campos Arroyo Eder Guillermo						
12	Cortijo Gutiérrez Nicolás Andrés						
13	Cuba Quispe Oswaldo David						
14	García Trujillo Leonela Yetzurely Alexandra						
15	Méndez Cerna Luis Edu						
16	Mendieta Cerrantes Hugo						
17	Núñez Alegre Gianfranco Rubén						
18	Portal Mass Alejandra Nicol						
19	Puicon Espinoza Adiel Yerik						
20	Ramírez Matos Félix Henry						
21	Reque Liria Yasuri María Esther						
22	Samames Cadillo Jennifer Valeria						
23	Tafur Haro Angielin						
24	Torres Paulino Asiria Naomi						
25	Ugos Delgado Xiara Maite						
26	Valladares Roque Stiven Fabián						

1=AWFUL 2=POOR 3=AVERAGE 4=VERY GOOD 5=EXCELLENT

THE ACTITUDE OBSERVATION GUIDE

CLASSROOM'S NAME: Purple

DATE: 27/03/13

TEACHER: Virginia Eche Rojas

TOPIC: "I have a pencil"

N°	Names	Items	Identify and name the classroom's objects taught.	Obey simple orders in English.	Learn new vocabulary about the lesson plan.	Understand the simple questions instructions.	TOTAL
			1-5	1-5	1-5	1-5	0-20
01	Abanto Iparraguirre Williams Yred						
02	Adrián Estrada José Alejandro						
03	Aguilar Capristan Charlie Francesco						
04	Alegria Zamora Alejandra Elizabeth						
05	Alejos Castillo Yelitza Ariana						
06	Anticona Cuba Rodrigo Rafael						
07	Alvarez Villanueva Vianca Victoria						
08	Ayala Castillo Rodrigo Jharen						
09	Bravo Duran Mayori Marilú						
10	Camacho Broncano Sebastián Benjamín						
11	Campos Arroyo Eder Guillermo						
12	Cortijo Gutiérrez Nicolás Andrés						
13	Cuba Quispe Oswaldo David						
14	García Trujillo Leonela Yetzurely Alexandra						
15	Méndez Cerna Luis Edu						
16	Mendieta Cerrantes Hugo						
17	Núñez Alegre Gianfranco Rubén						
18	Portal Mass Alejandra Nicol						
19	Puicon Espinoza Adiel Yerik						
20	Ramírez Matos Félix Henry						
21	Reque Liria Yasuri María Esther						
22	Samames Cadillo Jennifer Valeria						
23	Tafur Haro Angielin						
24	Torres Paulino Asiria Naomi						
25	Ugos Delgado Xiara Maite						
26	Valladares Roque Stiven Fabián						

NOTAS DE CADA SESION DE APRENDIZAJE													
GRUPO EXPERIMENTAL													
RELACION DE NIÑOS DEL AULA LILA													
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
01	ABANTO IPARRAGUIRRE Williams Yred	12	14	15	14	14	15	18	20	20	20	19	20
02	ADRIAN ESTRADA José Alejandro	17	16	17	20	18	20	18	20	20	20	20	18
03	AGUILAR CAPRISTAN Charlie Francesco	18	15	19	18	20	18	20	20	19	20	19	20
04	ALEGRÍA ZAMORA Alejandra Elizabeth	18	16	18	19	20	20	20	19	18	20	20	18
05	ALEJOS CASTILLO Yelitza Ariana	20	15	15	20	14	14	19	20	18	19	20	18
06	ANTICONA CUBA Rodrigo Rafael	14	18	16	20	13	19	20	20	20	18	20	20
07	ÁLVAREZ VILLANUEVA Vianca Victoria	20	19	17	18	20	20	20	20	20	18	18	20
08	AYALA CASTILLO Rodrigo Jharen	16	17	20	14	20	19	20	20	20	19	20	18
09	BRAVO DURAN Mayori Marilú	12	13	16	13	14	14	19	20	20	18	20	18
10	CAMACHO BRONCANO Sebastián Benjamín	14	17	18	18	18	19	20	20	19	20	20	20
11	CAMPOS ARROYO Eder Guillermo	18	17	16	18	18	19	18	20	18	19	19	14
12	CORTIJO GUTIÉRREZ Nicolás Andrés	16	18	18	17	15	17	19	20	19	18	20	20
13	CUBA QUISPE Oswaldo David	20	15	17	15	14	20	19	20	18	19	20	18
14	GARCÍA TRUJILLO Leonela Yetzurely Alexandra	18	18	20	20	20	15	19	19	19	18	20	19
15	MENDEZ CERNA Luis Edu	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
16	MENDIETA CERRANTES Hugo	12	14	15	14	18	15	20	20	18	20	20	14
17	NUÑEZ ALEGRE Gianfranco Rubén	18	14	18	14	14	16	19	20	17	19	20	14
18	PORTAL MASS Alejandra Nicol	14	17	14	19	18	15	19	20	17	18	18	20
19	PUICON ESPINOZA Adiel Yerik	14	18	14	15	18	14	18	19	18	20	20	20
20	RAMIREZ MATOS Feliz Henry	14	18	15	20	19	18	18	19	18	18	14	18
21	REQUE LIRIA Yasuri María Esther	20	16	14	20	18	17	14	18	18	19	20	20
22	SAMAMES CADILLO Jennifer Valeria	20	16	15	16	18	15	14	20	18	18	18	14
23	TAFUR HARO Angielin	20	18	16	18	15	18	14	20	17	20	20	20
24	TORRES PAULINO Asiria Naomi	16	16	18	14	14	16	16	19	17	19	20	20
25	UGOS DELGADO Xiara Maite	14	17	18	14	14	14	17	19	18	18	20	20
26	VALLADARES ROQUE Stiven Fabián	18	15	18	17	18	19	16	20	18	20	20	20

NOTAS DE CADA SESION DE APRENDIZAJE													
GRUPO CONTROL													
RELACIÓN DE NIÑOS DEL AULA CELESTE													
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
01	ABANTO VERA Jeancarlos	15	15	15	16	19	17	13	18	18	12	16	15
02	AGREDA TERRONES Luis Ancel José	15	11	15	17	11	15	13	14	18	15	18	11
03	ANGELES TRUJILLO Angelina	11	15	11	16	11	11	12	13	12	15	18	14
04	BRICEÑO TENORIO Jorge Caleb	12	11	15	11	13	12	18	14	17	20	20	15
05	CABREJOS BAZAN José Carlos Miguel	11	15	12	16	20	15	13	18	18	12	16	14
06	CABRERA TRONCOS Heimy Angelina	15	15	11	12	13	15	13	19	16	14	15	14
07	CALDERON ASCORBE Kevin Daniel	11	11	11	12	10	11	12	12	14	14	15	15
08	CANO RONDO Ángel Kristal	15	13	11	11	12	11	13	14	16	14	16	15
09	CAMPOS URRUTIA Cristiano Ronaldo	14	12	11	11	13	11	12	13	13	18	16	12
10	CASTILLO CHAVARRY Cielo Nevenka	15	12	16	16	10	11	13	12	16	14	11	11
11	CASTRO PADILLA Pedro Raúl	15	15	15	12	12	18	14	18	16	12	13	12
12	CONGO CURIBANCO Yashira Milagros	14	11	11	11	10	11	12	12	13	13	16	15
13	GONZALES GUERRERO Matías Sebastián	15	15	12	16	19	16	13	18	15	13	13	15
14	HUAMAN CANO Gabriel Alexander	15	11	11	11	12	16	13	14	16	12	18	18
15	JUAREZ EDUARDO Marcelo Felipe	10	15	12	16	20	18	14	11	16	14	15	15
16	LEON CURIBANCO Camila Nicole	13	12	11	16	11	18	13	12	16	14	17	15
17	LINARES CABREJOS José Junior	15	15	11	11	11	12	13	12	14	14	15	14
18	LLALLE CORDOVA Fabiana Juliet	11	15	16	12	12	18	13	12	13	14	15	12
19	ORTIZ VALDEZ Iván Alejandro	15	11	16	11	12	10	12	13	13	13	16	15
20	PAREDES SANDOVAL Isabel Mitsu	11	15	12	11	13	11	12	18	13	13	16	15
21	PARKER SALDAÑA Kiara Milagros	15	16	11	11	14	10	13	11	12	14	12	15
22	VARGAS NAZARIO Gabriel David	15	11	16	11	11	12	12	14	12	14	13	15
23	VILLAFANA CABANILLAS Leonardo David	15	16	15	17	20	18	14	18	12	14	18	15
24	ZAMORA SANCHEZ Exer Estiven Santiago	15	12	12	11	10	16	12	12	12	13	10	11

PRE - TEST

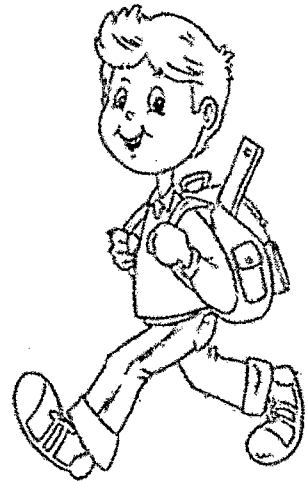
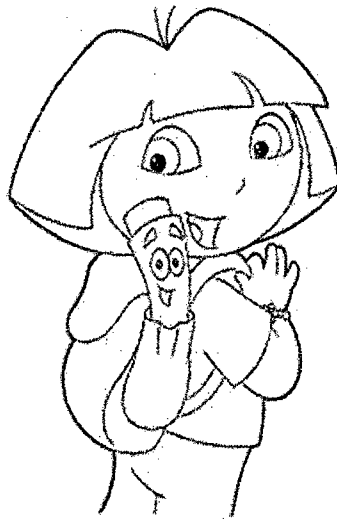


NAME:

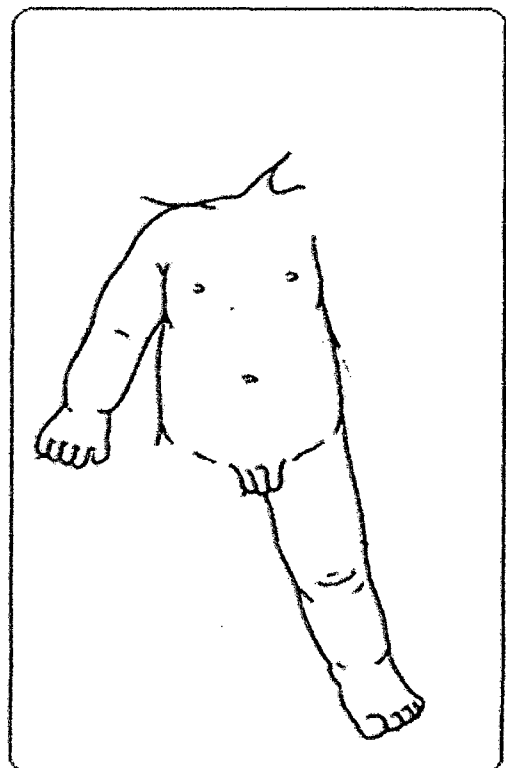
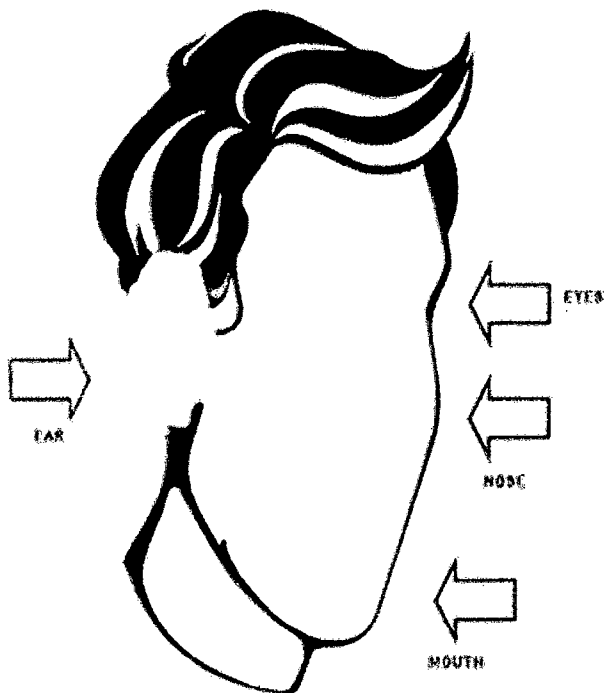
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Edén Maravilloso N°303

EDAD: 4 años




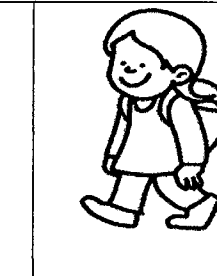
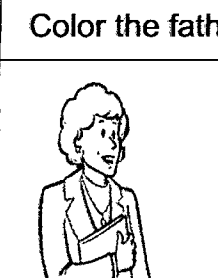

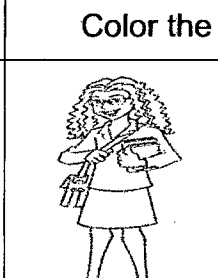
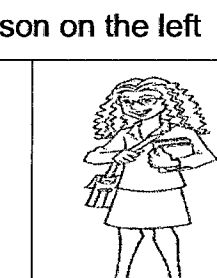
- I. Listen and color the classroom's objects. Identify and circle the girl and cross the boy.



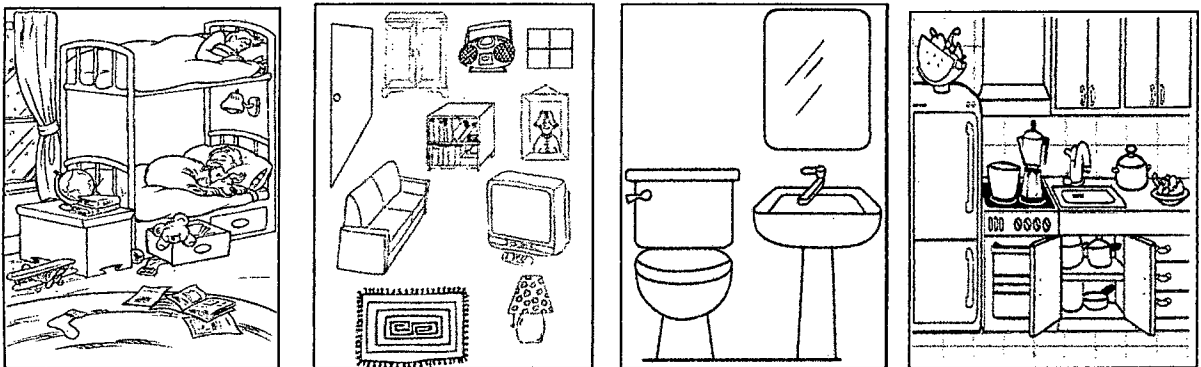
- II. Listen to the teacher and complete the parts of the face and body.



III. Identify the family members and color them according to the following directions:

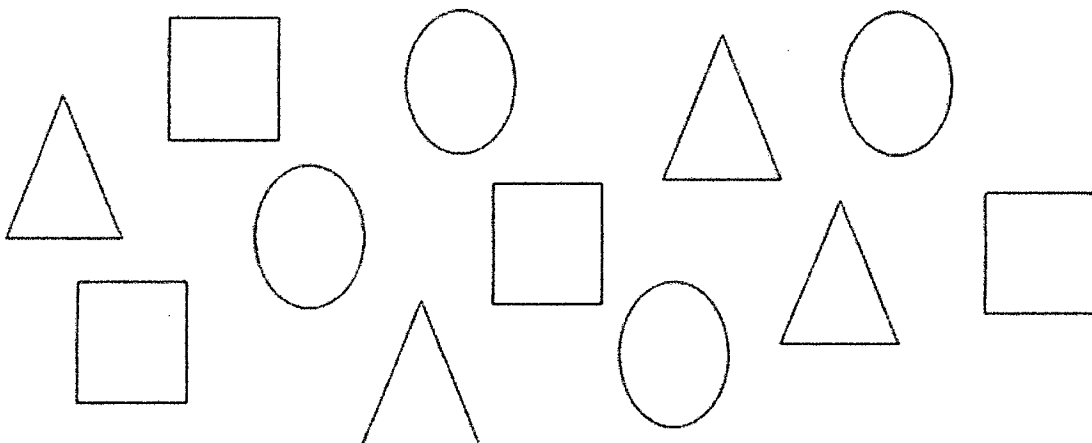
			
Color the father on the right		Color the son on the left	
			
Color the mother on the left		Color the sister on the right	

IV. Name and color only three parts of the house.

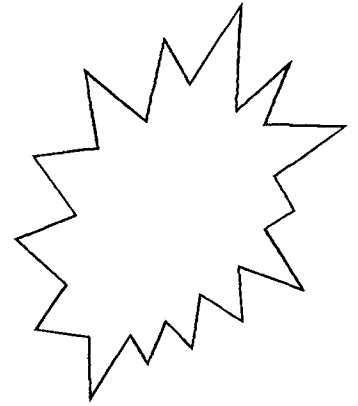
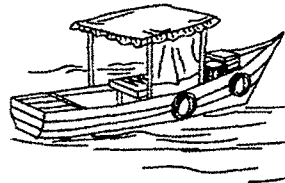
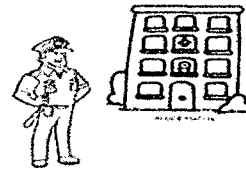
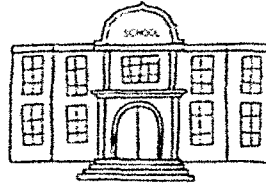
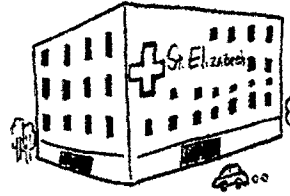
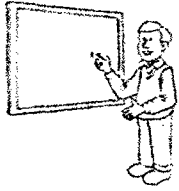


V. Recognize the shapes and then color them:

- a) Color the triangles, red.
- b) Color the squares, yellow.
- c) Color the circles, blue.

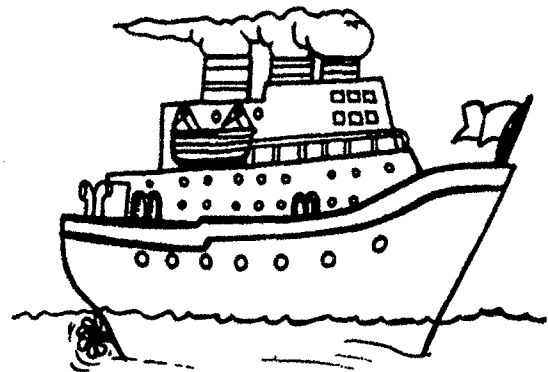
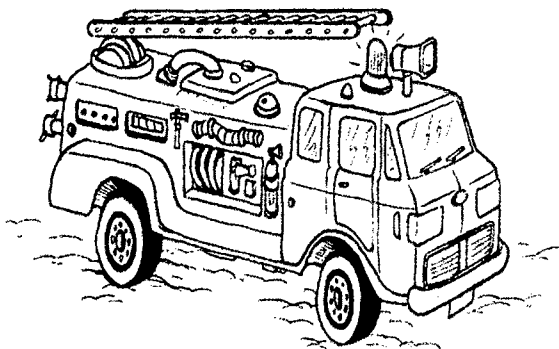
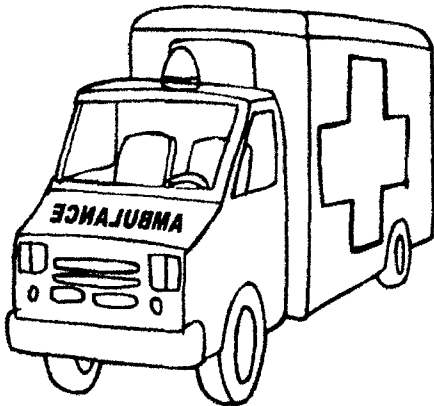


VI. Listen and match the professions with the correct place where they work.



SCORE

VII. Classify the services of emergency and color them.



RESULTADOS DEL PRE – TEST

RELACIÓN DE NIÑOS DEL AULA CELESTE			RELACIÓN DE NIÑOS DEL AULA LILA		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Pre test	Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Pre test
01	ABANTO VERA Jeancarlos	15	01	ABANTO IPARRAGUIRRE Williams Yred	15
02	AGREDA TERRONES Luis Ancel José	15	02	ADRIAN ESTRADA José Alejandro	15
03	ANGELES TRUJILLO Angelina	15	03	AGUILAR CAPRISTAN Charlie Francesco	15
04	BRICEÑO TENORIO Jorge Caleb	11	04	ALEGRÍA ZAMORA Alejandra Elizabeth	15
05	CABREJOS BAZAN José Carlos Miguel	15	05	ALEJOS CASTILLO Yelitza Ariana	12
06	CABRERA TRONCOS Heimy Angelina	15	06	ANTICONA CUBA Rodrigo Rafael	11
07	CALDERON ASCORBE Kevin Daniel	13	07	ÁLVAREZ VILLANUEVA Vianca Victoria	15
08	CANO RONDO Ángel Kristal	15	08	AYALA CASTILLO Rodrigo Jharen	15
09	CAMPOS URRUTIA Cristiano Ronaldo	12	09	BRAVO DURAN Mayori Marilú	12
10	CASTILLO CHAVARRY Cielo Nevenka	12	10	CAMACHO BRONCANO Sebastián Benjamín	11
11	CASTRO PADILLA Pedro Raúl	15	11	CAMPOS ARROYO Eder Guillermo	13
12	CONGO CURIBANCO Yashira Milagros	11	12	CORTIJO GUTIÉRREZ Nicolás Andrés	15
13	GONZALES GUERRERO Matías Sebastián	13	13	CUBA QUISPE Oswaldo David	15
14	HUAMAN CANO Gabriel Alexander	13	14	GARCÍA TRUJILLO Leonela Yetzurely Alexandra	15
15	JUAREZ EDUARDO Marcelo Felipe	12	15	MENDEZ CERNA Luis Edu	15
16	LEON CURIBANCO Camila Nicole	15	16	MENDIETA CERRANTES Hugo	11
17	LINARES CABREJOS José Junior	11	17	NUÑEZ ALEGRE Gianfranco Rubén	12
18	LLALLE CÓRDOVA Fabiana Juliet	13	18	PORTAL MASS Alejandra Nicol	15
19	ÓRTIZ VALDEZ Iván Alejandro	13	19	PUICON ESPINOZA Adiel Yerik	15
20	PAREDES SANDOVAL Isabel Mitsu	12	20	RAMIREZ MATOS Feliz Henry	11
21	PARKER SALDAÑA Kiara Milagros	12	21	REQUE LIRIA Yasuri María Esther	12
22	VARGAS NAZARIO Gabriel David	13	22	SAMAMES CADILLO Jennifer Valeria	12
23	VILLAFANA CABANILLAS Leonardo David	15	23	TAFUR HARO Angielin	11
24	ZAMORA SANCHEZ Exer Estiven Santiago	13	24	TORRES PAULINO Asiria Naomi	11
			25	UGOS DELGADO Xiara Maite	11
			26	VALLADARES ROQUE Stiven Fabián	12

POST - TEST

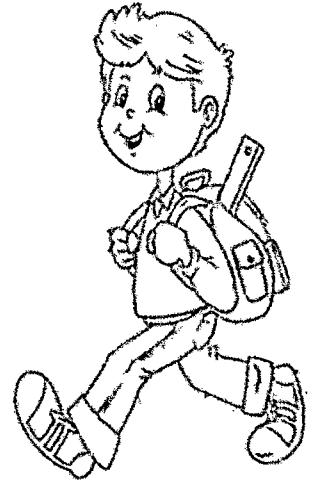
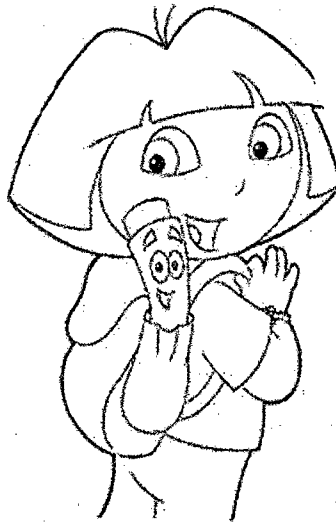


NAME:

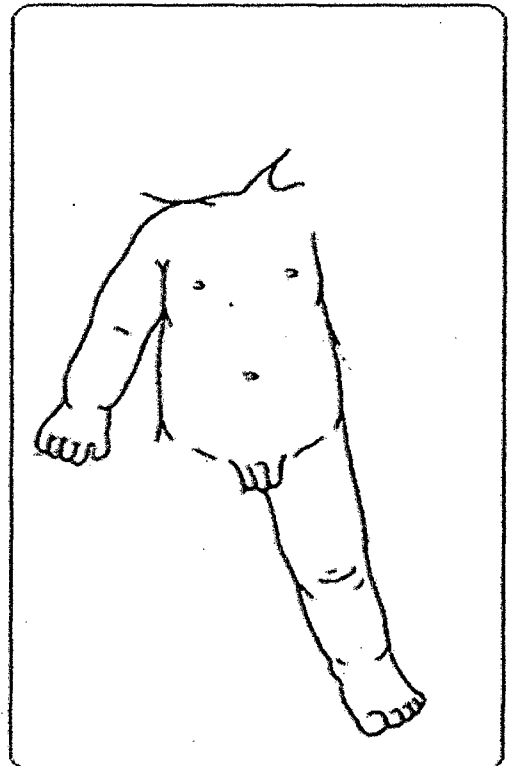
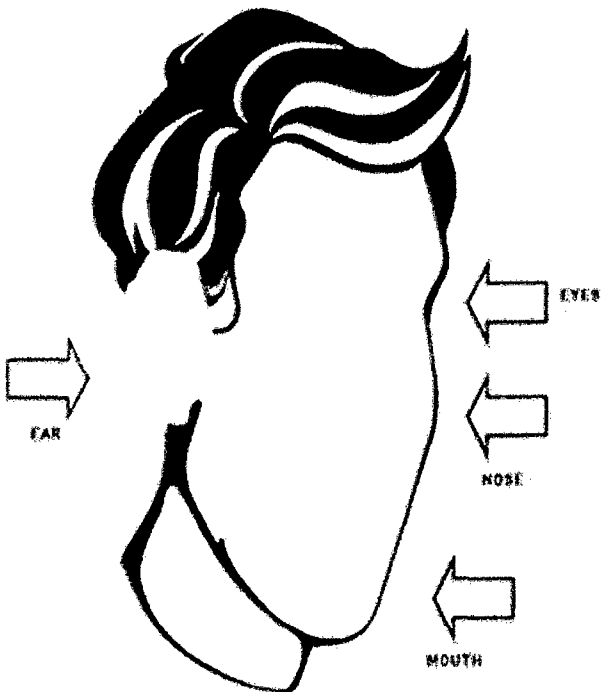
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Edén Maravilloso N°303

EDAD: 4 años








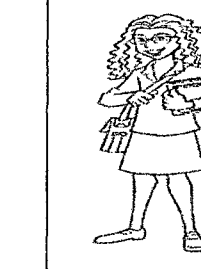
- I. Listen and color the classroom's objects. Identify and circle the girl and cross the boy.



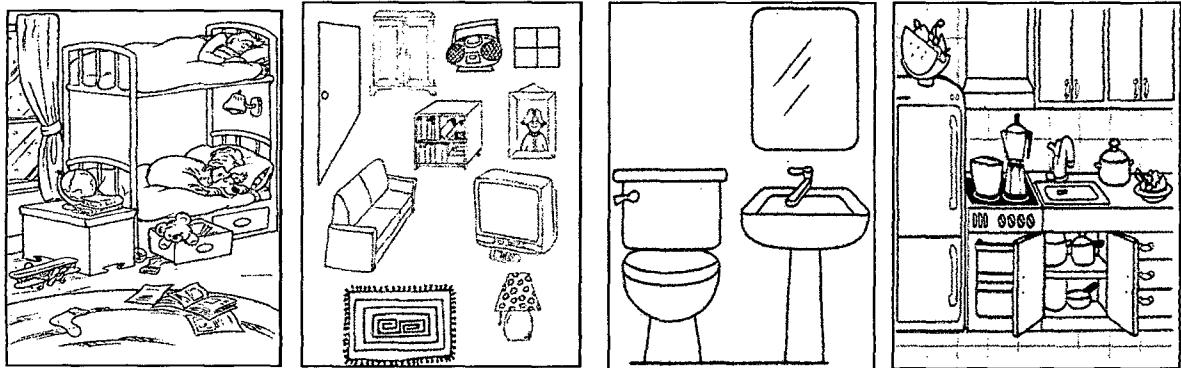
- II. Listen to the teacher and complete the parts of the face and body.



III. Identify the family members and color them according to the following directions:

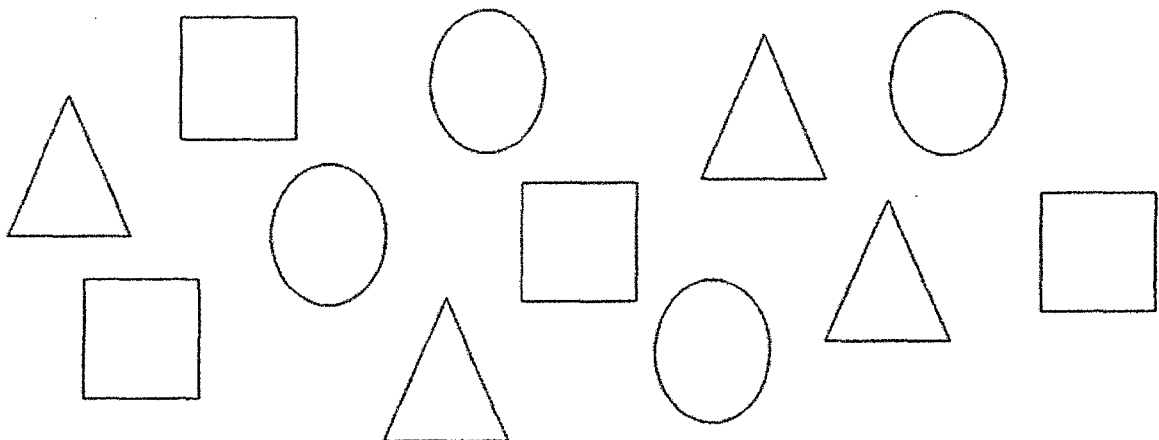
			
Color the father on the right		Color the son on the left	
			
Color the mother on the left		Color the sister on the right	

IV. Name and color only three parts of the house.

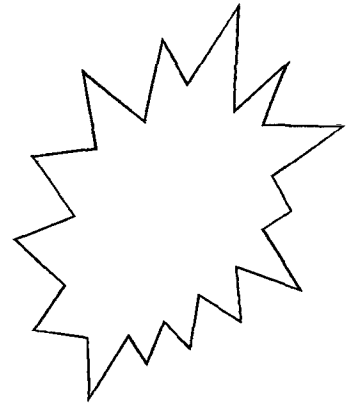
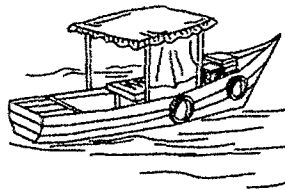
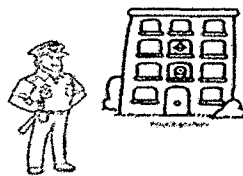
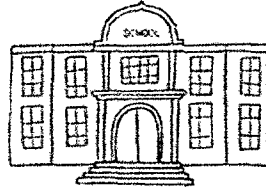
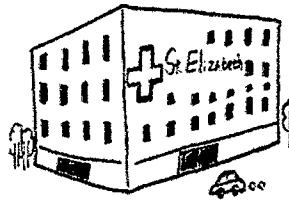
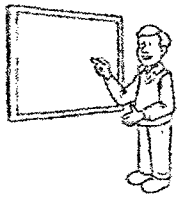


V. Recognize the shapes and then color them:

- a) Color the triangles, red.
- b) Color the squares, yellow.
- c) Color the circles, blue.

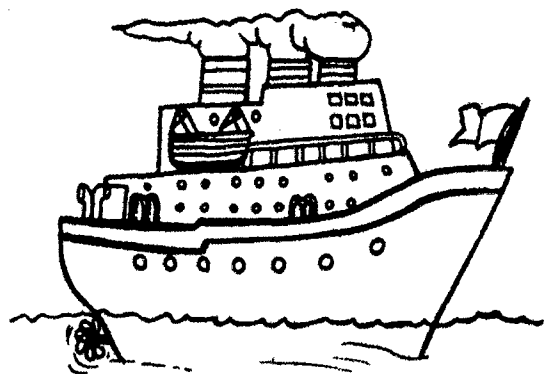
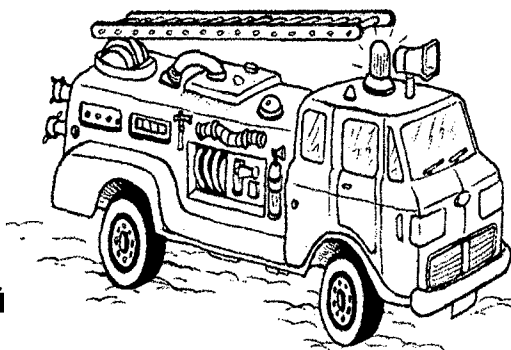
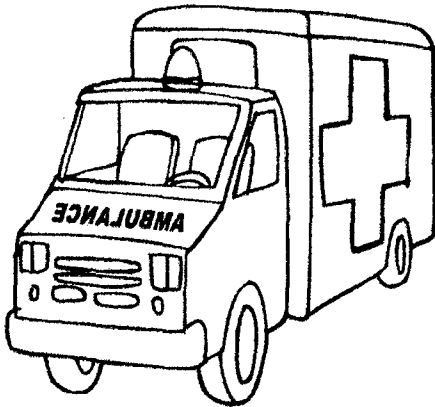


VI. Listen and match the professions with the correct place where they work.



SCORE

VII. Classify the services of emergency and color them.



RESULTADOS DEL POST - TEST

RELACIÓN DE NIÑOS DEL AULA CELESTE			RELACIÓN DE NIÑOS DEL AULA LILA		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Post test	Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Post test
01	ABANTO VERA Jeancarlos	19	01	ABANTO IPARRAGUIRRE Williams Yred	20
02	AGREDA TERRONES Luis Ancel José	18	02	ADRIAN ESTRADA José Alejandro	20
03	ANGELES TRUJILLO Angelina	16	03	AGUILAR CAPRISTAN Charlie Francesco	20
04	BRICEÑO TENORIO Jorge Caleb	12	04	ALEGRÍA ZAMORA Alejandra Elizabeth	20
05	CABREJOS BAZAN José Carlos Miguel	15	05	ALEJOS CASTILLO Yelitza Ariana	18
06	CABRERA TRONCOS Heimy Angelina	15	06	ANTICONA CUBA Rodrigo Rafael	18
07	CALDERON ASCORBE Kevin Daniel	13	07	ÁLVAREZ VILLANUEVA Vianca Victoria	20
08	CANO RONDO Ángel Kristal	15	08	AYALA CASTILLO Rodrigo Jharen	20
09	CAMPOS URRUTIA Cristiano Ronaldo	13	09	BRAVO DURAN Mayori Marilú	18
10	CASTILLO CHAVARRY Cielo Nevenka	13	10	CAMACHO BRONCANO Sebastián Benjamín	18
11	CASTRO PADILLA Pedro Raúl	15	11	CAMPOS ARROYO Eder Guillermo	17
12	CONGO CURIBANCO Yashira Milagros	14	12	CORTIJO GUTIÉRREZ Nicolás Andrés	20
13	GONZALES GUERRERO Matías Sebastián	13	13	CUBA QUISPE Oswaldo David	20
14	HUAMAN CANO Gabriel Alexander	13	14	GARCÍA TRUJILLO Leonela Yetzurely Alexandra	20
15	JUAREZ EDUARDO Marcelo Felipe	13	15	MENDEZ CERNA Luis Edu	20
16	LEON CURIBANCO Camila Nicole	15	16	MENDIETA CERRANTES Hugo	17
17	LINARES CABREJOS José Junior	12	17	NUÑEZ ALEGRE Gianfranco Rubén	17
18	LLALLE CÓRDOVA Fabiana Juliet	13	18	PORTAL MASS Alejandra Nicol	20
19	ÓRTIZ VALDEZ Iván Alejandro	13	19	PUICON ESPINOZA Adiel Yerik	20
20	PAREDES SANDOVAL Isabel Mitsu	12	20	RAMIREZ MATOS Feliz Henry	16
21	PARKER SALDAÑA Kiara Milagros	12	21	REQUE LIRIA Yasuri María Esther	16
22	VARGAS NAZARIO Gabriel David	13	22	SAMAMES CADILLO Jennifer Valeria	20
23	VILLAFANA CABANILLAS Leonardo David	15	23	TAFUR HARO Angielin	20
24	ZAMORA SANCHEZ Exer Estíven Santiago	15	24	TORRES PAULINO Asiria Naomi	17
			25	UGOS DELGADO Xiara Maite	20
			26	VALLADERES ROQUE Stiven Fabián	20