



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

Ofic. No. 0814 “Adolfo Sánchez Vázquez”

Educar, para liberar a la humanidad y enseñarla a vivir.

C.C.T. 15EES1210C TURNO MATUTINO

**ZONA ESCOLAR S149
CICLO ESCOLAR 2019-2020**

**Informe sobre:
El juego, como recurso didáctico para el
aprendizaje del inglés.**

Profr. Alejandro Arzola Méndez
Director Escolar

Gabriela Yazmín Salinas Ocampo
Docente de Inglés

Eric Baltazar Márquez
Docente de Inglés

P R E S E N T A N

Valle de Chalco Solidaridad, México a 1 junio de 2020.





Ofic. No. 0814 “Adolfo Sánchez Vázquez”

Educar, para liberar a la humanidad y enseñarla a vivir.
C.C.T. 15EES1210C TURNO MATUTINO

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Buscar recursos didácticos para implementar en la enseñanza del idioma inglés.

AGENDA DE TRABAJO

- 1.- Conocer la problemática.
- 2.- Encontrar un propósito.
- 3.- Desarrollar recursos didácticos que se puedan implementar de maneras lúdicas.
- 4.- Implementar actividades lúdicas y compartir el impacto.
- 5.- Medir el avance en la asignatura de inglés.
- 6.-Conclusiones y acuerdos

Introducción

El inglés es el idioma universal, por lo que permite romper barreras y utilizarlo en diferentes ámbitos: académicos, profesional o de comercio.

El inglés brinda al estudiante mayor oportunidades al acceso a la información y mayores oportunidades de trabajo.

El inglés es el idioma más aprendido como segunda lengua, por lo que permite conocer otras culturas, además de ser un idioma fácil de aprender, en comparación al español.

En México se impartía inglés hasta que el alumno ingresa a secundaria y es en el 2006 cuando se hizo un intento con ENCICLOMEDIA enseñar desde 6to de primaria.

En el 2009 inicia el Programa Nacional de inglés en Educación Básica (PNIEB) como el objetivo establecer un currículo coherente y uniforme que pudiera extender la enseñanza del inglés a todos los estudiantes de primarias públicas del país.

En el 2011 en los planes y programas de educación básica se contempla que desde 3ro de preescolar a 6to de primaria debe de darse dos horas de inglés.

En el 2016, se crea (PRONI) Programa Nacional de Inglés con el marco referencial de PNIEB.

Problemática

Se le obliga al alumno de la secundaria aprenderse palabras del idioma inglés sin que el alumno le encuentre sentido y sin tomar en cuenta los procesos de aprendizaje.

Los alumnos crean prejuicios hacia el idioma inglés por pensar que es muy difícil.

Los maestros no cuentan con recursos didácticos para que motiven al alumno hacia el aprendizaje.





“

Propósito,
Utilizar el juego, como recurso didáctico,
para aprender el idioma inglés en los
alumnos de secundaria, durante los 3 años.



El juego.

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. El jugar resulta fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño (Gallardo y Fernández, 2010; Gómez, 2012; Montero, 2017)

En el juego, el niño aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y del trabajo común. El niño corre, salta, trepa, persigue, etc. Éstas actividades lo divierten y fortifican sus psicomotricidad, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural, emocional fortalece los vínculos entre alumno y profesor.

Es por eso que a pesar de que los jóvenes de secundaria tienen entre 11 y 15 años, siempre el juego los atrae al aprendizaje.

Diseño de recursos didácticos.

La academia de inglés en conjunto con el Director Escolar, se dieron a la tarea de buscar o realizar recurso didácticos que se puedan implementar en la enseñanza del idioma inglés.



Foto 1. La academia de inglés intercambiando experiencias Sobre los recursos didácticos que se pueden implementar.

Llevando a cabo los juegos mediante estrategias en la asignatura de inglés.

- Dramatización de verbos.
- Memorama de verbos y adverbios.
- Ilustración de los verbos.
- Juego de loterías con verbos.
- Dictado de verbos y adverbios.
- Memorama con Flash Card.
- Concurso de Spelling de verbos.
- Margenes en su cuaderno con palabras en inglés.
- Papa caliente.



Foto 2. Los alumnos jugando memorama en binas.

Con los juegos se abordan los planes y programas de estudio de una manera más Atractiva para la asignatura de inglés.

ÁMBITOS	Al término de la educación preescolar	Al término de la educación primaria
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	• Expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna. Usa el lenguaje para relacionarse con otros. Comprende algunas palabras y expresiones en inglés.	• Comunica sentimientos, sucesos e ideas tanto de forma oral como escrita en su lengua materna; y, si es hablante de una lengua indígena, también se comunica en español, oralmente y por escrito. Describe en inglés aspectos de su pasado y del entorno, así como necesidades inmediatas.

Al término de la educación secundaria

Lenguaje y comunicación

Utiliza su lengua materna para comunicarse con eficacia, respeto y seguridad en distintos contextos con diferentes propósitos e interlocutores. Si es hablante de una lengua indígena también lo hace en español. Describe en inglés experiencias, acontecimientos, deseos, aspiraciones, opiniones y planes.



Aprendizajes Esperados que favorece:

- **Entiende el sentido general y las ideas principales.**
- **Comprende sentido general e ideas principales.**
- **Produce diálogos e intervenciones.**
- **Formula y responde preguntas para comprender pronósticos.**
- **Escribe instrucciones.**
- **Comparte experiencias personales en una conversación.**
- **Redacta enunciados a partir de palabras y oraciones que expresan estados de ánimo.**
- **Redacta informes breves.**

**APRENDIZAJES
CLAVE**
PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL

*Lengua Extranjera. Inglés. Educación básica
Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas
y sugerencias de evaluación*

Logros obtenidos

Los alumnos han demostrado mayor interés en el idioma inglés, al aplicar en clases estrategias lúdicas e interactivas.

Los alumnos tienen bases sólidas, que les permite comprender y expresarse en el idioma inglés, hasta en un 65% de alumnos al concluir el tercer grado de secundaria.



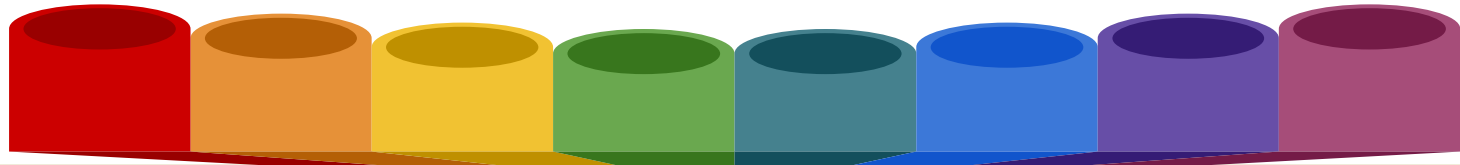
Logros obtenidos

El 70% muestra mayor interés en la asignatura y es más propositivo para el aprendizaje del idioma inglés.



AUTOEVALUACIÓN

Hay logros y avances en el idioma inglés, en cada uno de los grado y grupo de la escuela secundaria Oficial “Adolfo Sánchez Vázquez”, ya que un 65% de alumnos logra la adquisición de vocabulario y sobre todo tiene el interés de seguir aprendiendo, pero hace falta agregar más estrategias, así como el uso de la tecnología, que los incentive al aprendizaje, próximamente con ayuda de los Google for education, se podría aplicar para manejar diferentes ritmos de aprendizaje, así como agregar recursos multimedia que los apoyen en el aprendizaje.



BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

Carvajal-Portuguez, Z. E. (4 de 07 de 2013). *Revista Educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44029444004.pdf>

Linguatec. (31 de 05 de 2020). Obtenido de <https://linguatec.com.mx/blog/ingles-vs-espanol-cual-es-mas-dificil-de-aprender/>

SEP. (31 de 05 de 2020). *APRENDIZAJES CLAVE*. Obtenido de https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-ingles/1LpM-Ingles_Digital.pdf

fude by educativo. (s.f.). Obtenido de La importancia de aprender inglés: <https://www.educativo.net/articulos/la-importancia-de-aprender-ingles-112.html>

nexos. (06 de 06 de 2020). Obtenido de <https://educacion.nexos.com.mx/?p=1677>

Revista Educación. (02 de 06 de 2020). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Teorías del juego como Recurso Educativo (3 de 6 de 2020). Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO