



*“2016. Año del Centenario De La Instalación Del Congreso Constituyente”*

## ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO DE MÉXICO



### TESIS

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA SEGUNDA LENGUA: INGLÉS I”**

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN MEDIA EN EL ÁREA DE INGLÉS**

PRESENTA:  
**VERÓNICA ANGÉLICA ANAYA SANDOVAL**

ASESORA:  
**MTRA. DORIS TOVAR ORTEGA**

TOLUCA, MÉXICO

DICIEMBRE DE 2016.

## DEDICATORIAS

Dios, gracias por ser fuente de luz y fortaleza que me guía y protege en cada paso de mi vida.

A mi madre, por ser la mejor del mundo, que me da ejemplo de vida con su sabiduría, bondad, responsabilidad y rectitud. Gracias por tus consejos y tu espíritu alentador contribuyendo al logro de mis metas.

A ti Papá, que me cuidas desde cielo, toda mi gratitud por todas tus enseñanzas y la nobleza de tu ser.

A mis hermanos, por brindarme su amor y cuidado, especialmente, a José Juan, que con su inmenso apoyo a lo largo de toda mi vida ha sido una bendición de Dios que sea mi hermano.

A mi esposo, que con su cariño y amor me ha sido el compañero ideal para la realización de todos mis logros.

A mis hijos, que son mi mayor orgullo y mi mayor motivación, su amor me impulsa a superarme y ofrecerles lo mejor

## ÍNDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO I</b> <b>MARCO DE REFERENCIA</b>	
Antecedentes.....	9
Planteamiento del problema.....	13
Justificación.....	15
Objetivos.....	17
<b>CAPÍTULO II</b> <b>MARCO TEÓRICO</b>	
Referencias de abordaje del problema.....	18
Desarrollo teórico.....	21
Conceptual.....	26
Epistemológico.....	37
<b>CAPÍTULO III</b> <b>ELEMENTOS METODOLOGICOS</b>	
Método de investigación a seguir.....	47
Hipótesis o planteamiento del problema.....	54
Población o universo de investigación.....	54
Perspectiva desde donde se analizará el problema.....	54
Instrumentos de recolección de datos.....	56

**CAPÍTULO IV**

<b>ANÁLISIS, PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	68
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	70
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	72
<b>ANEXOS</b> .....	74

## INTRODUCCIÓN

La presente Tesis tiene como propósito reflexionar y analizar al “Juego” como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo de la Segunda Lengua (Inglés I) en el primer grado de la EscuelaOFTV NO 0518 "Nezahualcóyotl" con C.C.T 15ETV0510Z, ubicada en la localidad de San Ildefonso, Villa de Allende, Estado de México, durante el Ciclo Escolar 2015-2016. Esta estrategia parte por reconocer que uno de los principales problemas que afecta a los alumnos de nuevo ingreso a la educación secundaria es el enfrentarse a contenidos de una segunda lengua, tales como: aprender vocabulario, leer y comprender textos, escribir palabras, establecer diálogos, realizar pequeñas traducciones y desde luego aprender significativamente los contenidos programáticos del plan y programas de estudio (2011) de este nivel educativo.

Precisamente el plan de estudios enfatiza que el hablar y escribir en inglés o dominar una segunda lengua en la actualidad, no pueden tratarse de ninguna manera de un lujo, sino que es una necesidad evidente. Inclusive quien no domine esa lengua estaría en pleno siglo XXI, en una clara situación de desventaja: sería como si fuese mudo o medio analfabeta. Y sobran las razones para decirlo. El objetivo de este documento es precisamente hacer ver estos motivos como razones suficientes para concientizar a la juventud y a sus familias al momento de compartir tareas en común y ante todo porque en casa se dan tareas de investigación extra clase y todos deben ser conscientes de la enorme importancia de adquirir dicho idioma.

Ahora bien, como ya es sabido, la adolescencia es una etapa de transformación y desarrollo en la cual el ser humano experimenta importantes cambios no sólo en la imagen física y en la manera de interactuar con el resto de las personas, sino que se extiende también una nueva forma de pensamiento y de aprendizaje, y como es que este aprendizaje se asimila y se pone de manifiesto en el logro de un nuevo conocimiento, el cual sin lugar a duda debe construirse dentro del aula en un ambiente de confianza y desde luego que como docente debe darse cuenta de cuál es el potencial de aprendizaje de los alumnos que se encuentran inscrito y cursando el

nivel secundaria. Por lo que tanto dentro del aula como del contexto escolar se deben crear entonces los ambientes idóneos para potenciar el aprendizaje significativo de (Inglés) en los alumnos.

De tal modo que los docentes y las estrategias que puedan implementar para el logro de un aprendizaje significativo, son un elemento fundamental en el proceso educativo de los alumnos, ellos deben estar preparados y mantenerse en constante actualización sobre alternativas que mejoren el trabajo didáctico como en este caso el “Juego” como herramienta para lograr mejores aprendizajes en el aula y más aun haciendo referencia a una segunda lengua (Inglés). Además de su conocimiento lingüístico, uno de los aspectos más importantes que el docente de inglés debe sin lugar a duda tener presente, es que la forma en que piensa y aprende la mente humana no es igual durante las diferentes etapas de la vida, ya que los procesos mentales y cognitivos que afectan al aprendizaje en los niños, adolescentes y adultos no son los mismos.

Por ello, se debe tener en cuenta los estilos, los ritmos, los canales de aprendizaje y sin lugar a duda reconocer la importancia de que el docente de inglés conozca de manera práctica las diferentes estrategias de enseñanza para que aliente a los alumnos a hacer uso de las estrategias propias de su aprendizaje.

Es entonces importante también mencionar que, al trabajar con los adolescentes en el nivel secundaria nos podemos percatar que durante esta etapa, el alumno de primer grado de secundaria alcanza una nueva forma de pensamiento que lo lleva a ser un actor activo en la construcción de su aprendizaje; este último está caracterizado generalmente por una mayor autonomía, capacidad de razonamiento abstracto lo cual según autores como Piaget, en la teoría psicogenética, dentro de los estadios como pensamiento formal el cual ayudara a que el alumno vaya madurando de manera gradual en el aprendizaje de idiomas o como lo es una segunda lengua (Inglés), construyendo saberes de manera colaborativa, exponiendo sus trabajos en plenarias, haciendo escenificaciones, murales, collages, frisos, guiones de radio, etc.

Si bien los alumnos aprenden de diferentes maneras, no todos son capaces de dominar el razonamiento abstracto y pueden presentar dificultad durante el aprendizaje de una segunda lengua y mayormente cuando se pretende que dicho aprendizaje sea significativo y para ello el aula es un factor importante y es ahí donde se construyen y reconstruyen los saberes, donde generalmente se establecen los ambientes de aprendizaje los cuales son herramientas para lograr en los alumnos la autonomía de la que se hacía referencia anteriormente.

El papel del docente en este caso cobra importancia, y debe buscar actividades que permitan a los alumnos desarrollar y aplicar nuevas estrategias que lo ayuden a construir y mejorar su aprendizaje. Además, en este nivel educativo, no siempre se le da la importancia debida al Inglés pues para la mayoría de los docentes se centra en que sepan leer, escribir bien y resolver problemas matemáticos como parte fundamental de su educación secundaria.

Lo anterior difícilmente puede llevarse a cabo si no se crean ambientes en los cuales los alumnos de primer grado de secundaria puedan explorar, manipular, conversar, intercambiar ideas e incluso reconocer sus aciertos y sus errores, lo cual despertará en ellos deseos por seguir aprendiendo y participando activamente en el proceso de construcción de su propio conocimiento. Tomando en cuenta lo anterior, además de considerar las características particulares de los niños de educación secundaria es que se desarrollará la presente tesis la cual pretende entre otras cosas la construcción y apropiación de una segunda lengua inglés de manera significativa por medio del “Juego”, estructurado de la siguiente manera:

En el **Capítulo I**, titulado el Marco de referencia, se presentan los antecedentes a la temática del “Juego”, se plantea el problema de la apropiación de la segunda lengua: (Inglés) en los alumnos de primer grado de secundaria, así mismo se realiza la justificación de esta importante temática, todo ello en el marco de los objetivos de la Tesis.

En el **Capítulo II**, se expone de manera lógica y ordenada el marco teórico conceptual y desde luego epistemológico en cuanto al problema del aprendizaje de una segunda lengua (inglés).

El **Capítulo III**, hace referencia a la construcción metodológica del presente trabajo de investigación, es decir la explicación propia del procedimiento que se siguió, la hipótesis planteada, la muestra o población de análisis y los instrumentos que consideré para recopilar la información de campo.

Haciendo referencia al **Capítulo IV**, se plantean los aspectos relevantes con relación a la alternativa, el análisis, la presentación y la valoración de los resultados obtenidos, las competencias y logros propios del trabajo de investigación.

Finalmente se hace mención a las conclusiones, sugerencias, anexos, y bibliografía consultada.



# CAPÍTULO I

## MARCO DE REFERENCIA

### **Antecedentes**

Hoy más que nunca resulta imprescindible aprender el idioma inglés. Cada día se emplea más en casi todas las áreas del conocimiento y desarrollo humano. Prácticamente puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual. Es en la era de la globalización, la gran lengua internacional, una lengua franca que ha repercutido en todos los países no-anglosajones, y que afecta sin lugar a duda los diversos campos profesionales.

El Inglés, en primer lugar, se trata de la herramienta que permite la comunicación con personas de otros países, dentro del mundo globalizado en que vivimos. Es indiscutible entonces afirmar que el inglés se ha convertido en el idioma global de comunicación por excelencia, uno de los de mayor uso en el mundo. Es idioma oficial, o tiene un status especial, en unos 75 territorios en todo el mundo.

En estudios recientes, han sugerido que unos 402 millones de personas lo hablan como su primer idioma, así como es utilizado en la actualidad por más de 1,000 millones de hablantes no nativos. Y este número seguirá creciendo al menos hasta 2018, año en el que, por otra parte, unos 2,000 millones de personas en el mundo lo podrían estar aprendiendo, según concluye un reciente informe del British Council. (Bastard J y Pérez C.,1982; 6)

Entonces en poco más de una década la lengua inglesa será hablada por más de tres mil millones de personas es decir; la mitad de la humanidad, las consecuencias del avance de esta marea lingüística son inconmensurables. Esto sin lugar a duda marcará un precedente en la civilización, a nivel mundial.

Como ya es sabido en casi todas las partes del mundo la mayoría habla al menos un poco de inglés, de modo que en casi todos lados, quien lo conozca, podría sobrevivir. Esta expansión supone un verdadero terremoto en la historia del ser humano, uno de

los hechos más importantes que le han ocurrido a la humanidad desde el nacimiento del lenguaje.

Cabe hacer mención que ninguna lengua antes había alcanzado la universalidad, ni había llegado tan lejos ni tan rápido. Es la primera vez en la historia que resulta posible señalar una lengua como la predominante. La lengua inglesa es de las más fáciles de todas para aprender. Ésta es una de las razones por las cuales prevaleció en los Estados Unidos. Los descendientes de los alemanes, por ejemplo, eran numerosos en la época del nacimiento de esta nación; sin embargo, fue el inglés el que finalmente venció.

Por consenso mundial, el inglés ha sido elegido como el idioma de la comunicación internacional. Es, de facto, la lengua de la diplomacia, en un mundo global como ya se ha hecho mención anteriormente y es entonces digno de mencionar que las relaciones entre países son cada vez de mayor importancia. Su conocimiento es requisito obligatorio para trabajar en las instituciones supra-gubernamentales, por ejemplo: En el 2001, se hizo una consulta a los 189 países miembros de las Naciones Unidas sobre la lengua deseada para la comunicación entre embajadas.

Más de 120 eligieron el inglés (entre ellos, Vietnam, los países que antiguamente formaron la Unión Soviética y la mayoría de los pertenecientes al mundo árabe), 40 seleccionaron el francés, y 20 se decantaron por el castellano. Ese status le ha sido conferido gracias al dominio político, económico y militar ejercido, principalmente durante los dos últimos siglos, por los Estados Unidos de Norte América. (Rosales, G., 2009; 4).

En este mismo tenor es necesario hacer mención que, en el campo económico, la industria, los negocios, el comercio internacional, todo el universo productivo se escribe, se habla y se lee en inglés. Las principales aerolíneas, por ejemplo, lo han adoptado como idioma oficial. Si se conoce dicho idioma, a cualquier trabajador se le abrirán prácticamente todas las puertas en el mundo laboral y la mejora de oportunidades, desde un empleo con salario medio hasta los más altos niveles ejecutivos. Basta con mirar en las ofertas de trabajo de los principales periódicos.

Son ya muchos los que se valen de ella día a día: no sólo para comunicarse con directivos, también en puestos de menor responsabilidad su conocimiento puede convertirse en una competencia esencial (las máquinas, las técnicas utilizadas, los libros, están principalmente en esa lengua). ¿Qué producto comercial vendido o etiquetado no viene con texto en inglés? En general, todos los profesionales la consideran de gran valor.

Para explicar esta gran importancia del inglés en la actualidad, otra importantísima razón es la superioridad científica de los Estados Unidos y Gran Bretaña en el siglo XX, con importantes descubrimientos y avances tecnológicos. Este siglo trajo consigo avances en la ciencia y tecnología inimaginables para la mayoría: el automóvil, el avión, la radio, la televisión, el radar, los cohetes, los misiles, la bomba atómica y la bomba-H, etc.

Inicialmente, dichos productos se fabricaban en ambos países y eran exportados a otros lugares del mundo. Sin embargo, conforme se fueron desarrollando, las demás naciones fueron montando sus propias industrias e importando técnicos y científicos anglo-parlantes, contribuyendo de este modo al fortalecimiento y expansión del inglés.

Hoy en día, cualquier investigador o profesional que quiera estar al día o acceder a libros especializados necesita irremediablemente saber inglés para estar informado de los rápidos avances que están teniendo lugar en su área de conocimiento. Y ello es así porque el 75% de la bibliografía científica está en inglés. Este hecho también abarca a otros contenidos proporcionados por los distintos medios informativos existentes (televisión, radio, periódicos, vídeos, películas, entre otros).

Por otra parte, prácticamente todos los centros del tipo que sea disponen de computadoras para facilitar el trabajo, y cualquier persona acostumbrada a manejarlos sabe que, aunque muchos de los programas informáticos están ya traducidos al castellano, es frecuente encontrarse en situaciones donde es necesario saber inglés para poder comprender el lenguaje interactivo del alumno con la computadora. Igualmente es indispensable conocer el inglés cuando se viaja o se

sale de vacaciones al extranjero: para ir de compras, para tomar un medio de transporte sin perderse, para pedir la cuenta en un restaurante, para entrar en contacto con la gente y su cultura de modo amplio.

No importa a qué lugar se vaya, si se habla inglés se tienen muchas probabilidades de encontrar a otra persona que también lo hable, algo que podría sacar de apuros en más de una ocasión. También es un valor añadido para el sector turístico el hablar inglés (hotelería, atracciones, etc.), dada la gran cantidad de clientes extranjeros que acuden a las diversas zonas geográficas de nuestro país. Es, también, el lenguaje del entretenimiento y la cultura popular: con la industria de la música y del cine, etc.

No obstante cabe hacer mención que en la localidad donde se desarrolla la propuesta los alumnos difícilmente cuentan con el acceso a los medios de comunicación ya que la mayoría de los habitantes son de origen humilde y esto hace que con grandes esfuerzos. Esto es porque los padres de familia se dedican al campo o a trabajar en la construcción, las madres de familia trabajan como empleadas domésticas en valle de bravo o la ciudad de Toluca.

Por lo que los alumnos se encuentran al cuidado de los hermanos mayores o algún familiar el cual por lógica no pone la atención debida y los alumnos difícilmente tiene acompañamiento en el desarrollo de sus tareas y trabajos extraescolares tratándose de la asignatura de inglés.

Otra de las situaciones es que en la localidad no existen espacios como bibliotecas, algún espacio con computadoras para realizar tareas, etc. Por lo tanto o que el docente y los alumnos construyamos en el contexto áulico y escolar será mayormente significativo para aprender (Inglés).

En el terreno educativo, hablando propiamente del primer grado de secundaria, el aprender inglés, es una herramienta clave para el triunfo académico, especialmente porque si los alumnos continúan sus estudios de nivel medio superior y superior; es requisito el inglés para cursar en ciertas carreras profesionales así como exigible

para la obtención del título. Por ello se puede observar actualmente escuelas de carácter privado que ofrecen la enseñanza del inglés y como adicional también computación. De esta manera su dominio se ha convertido en una necesidad cada vez más apremiante. Se trata, en definitiva, de una lengua a la que todos hemos de acceder y que es importante que desde el terreno educativo, hablando de educación básica, se fomente y se aprenda de manera significativa.

## **Planteamiento del problema**

Para Sampiere (2010) “El plantear un problema es asignar y estructurar formalmente la idea de la investigación”. Y en cuanto se estipula lo que habrá de investigarse, se realiza el planteamiento tomando en cuenta todas las necesidades y campos que se deseen abarcar y plantear los efectos y acciones a establecer o proponer una alternativa real y objetiva para dar solución al problema o situación a la que nos enfrentemos día con día a la cual debemos lograr darle una solución.

Para realizar la presente tesis, se abordará el problema de la carencia del dominio, de habilidades y competencias del inglés por parte de los alumnos de primer grado de secundaria. Desde luego para que puedan poner en práctica la apropiación del inglés dentro y fuera del contexto escolar es necesario contar con las habilidades y competencias necesarias y acordes para su edad. He aquí que el “Juego” cobra vital relevancia para mejorar su aprendizaje y su desarrollo integral de forma significativa.

Siendo por lo tanto la carencia del desarrollo del inglés una de las manifestaciones de mayor problema en el grupo de primer grado de secundaria, lo que provocó gran inquietud y preocupación y a la vez motivo para complementar actividades que favorezcan este objeto del estudio y con base a lo anterior, se propondrán una serie de actividades con el propósito de buscar la alternativa de innovación que favorezcan integralmente el área de inglés y que sin lugar a duda permita ayudar y apoyar al grupo de jóvenes y señoritas del grado antes mencionado en el nivel secundaria.

De tal manera que el “Juego” será la estrategia para despertar el interés de los alumnos de primer grado de secundaria, con una participación activa y a su vez

presentarles los medios adecuados para que se integren al mundo donde pondrán de manifiesto sus habilidades, competencias y destrezas para comprender textos en inglés, producir sus propios textos, entablar conversaciones y diálogos cortos, desde luego apropiarse de manera gradual de una segunda lengua como lo es el caso del inglés.

Para detener el avance de este problema es entonces que se establece el siguiente planteamiento:

**¿De qué manera potenciar el interés y el desarrollo de competencias para el aprendizaje de la segunda lengua en los alumnos de primer grado de la escuela OFTV NO 0518 “Nezahualcoyotl”?**

En este trabajo se define al “Juego” como el ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. (Diccionario de la Real Academia Española, 2001).

Entendiendo la importancia de que el alumno adquiera las habilidades y competencias para conocer y adentrarse al inglés para usarlo de manera cotidiana de acuerdo a la edad que ellos tienen y por todo lo expuesto, dicho planteamiento del problema el cual pretende crear un ambiente estimulante a partir del “juego” en el grupo de primer grado de secundaria, para con ello lograr de manera gradual que los alumnos de primer año de secundaria participen con gusto en las actividades propuestas, respetando y aprovechando las características de cada niño, partiendo del interés y necesidades del mismo para organizar el trabajo, encaminado a cumplir con los propósitos y el desarrollo favorable del trabajo aquí desarrollado.

El aprendizaje del inglés como segunda lengua, es un proceso mental que se aprende practicando y en el cual se usa el razonamiento consistentemente para sacar una conclusión. Los niños pueden empezar a aprender los procesos secuenciales del lenguaje antes de comenzar la secundaria. Los juegos que fomentan el pensamiento y la lógica de adquisición de una segunda lengua, ayudaran a los niños con la resolución de situaciones y desde luego el crecimiento intelectual.

El “Juego” entonces como estrategia será un factor determinante para potenciar el desarrollo de las competencias, mejorar de manera gradual su aprendizaje y que este aprendizaje sea significativo, ya que como se sabe el individuo por naturaleza es dinámico, activo y curioso, se inclina por las cosas creativas y fantasiosas, y al estar en el primer grado de educación secundaria la actitud de la mayoría de los adolescentes es inventar, modificar, construir y reconstruir cosas nuevas y que estas cosas nuevas sean de su agrado, por esto el docente se ve en la necesidad de crear, inventar, modificar y construir actividades que le permitan hacer más interesantes para el individuo en la construcción de sus aprendizajes (Piaget, 2001, p. 78).

Y siendo el “Juego” entonces una actividad lúdica a través de la cual los alumnos hacen posible en sus estructuras internas el apropiarse de un nuevo conocimiento y desarrollar por medio de los juegos el aprendizaje y puesta en práctica de una segunda lengua como lo es el inglés. De tal modo que los alumnos adquieran, desarrollen promueva la adquisición, desarrollo y, práctica dentro y fuera del contexto escolar.

## **Justificación**

En primer grado de educación secundaria, son esenciales para la formación de la personalidad, el desarrollo de habilidades, competencias y destrezas y estas coadyuvan al aprendizaje de la segunda lengua en los alumnos antes descritos. Ello no sería posible si no interviniera el juego, las actividades detonantes y permanentes las cuales llevan consigo un cumulo de conocimientos nuevos y desafíos a los que enfrentaran los alumnos para lograr apropiarse de esta segunda lengua. Las estrategias de enseñanza que deberán ser planificadas por el docente y de aprendizaje que deberán ser puestas de manifiesto por los alumnos para apropiarse de manera significativa de dicho aprendizaje.

Es importante también que los alumnos aprendan y aprovechen las oportunidades que encuentran en su entorno, las cuales serán determinantes para alcanzar un desarrollo adecuado y potencial y así apropiarse de una segunda lengua como lo es el inglés. Partiendo de esta premisa ya conocida y reconocida por el docente, se puede entonces ubicar en el lugar que le corresponde al primer grado de secundaria, y reconocer la importancia de trabajar por medio del “Juego” el aprendizaje del inglés de manera significativa. El cual este último con una adecuada metodología de trabajo es esencial para que los alumnos y alumnas aprendan de manera significativa a comprender, producir textos, establecer diálogos hasta llegar gradualmente al desarrollo de habilidades y competencias que para primer grado de secundaria establece el plan y programas de estudio de inglés para el nivel secundaria.

El aprendizaje de una segunda lengua, que se ha convertido en una necesidad fundamental en los jóvenes de nuestro país, tanto para comunicarse como para ingresar a la vida profesional y por eso es indispensable que al trabajarla en el nivel secundaria se tomen en cuenta los diversos factores que pueden de una u otra manera influir en el desarrollo y dominio de la misma. Es decir se debe tomar en cuenta por ejemplo; que la forma en que piensa y aprende la mente humana no es igual durante las diferentes etapas de la vida, ya que los procesos mentales y cognitivos que afectan al aprendizaje en los niños, adolescentes y adultos no son los mismos.

De tal modo, que luego de haber realizado observaciones en los alumnos de primer grado de secundaria, se identificó que los alumnos aún no han desarrollado su pensamiento, habilidades y destrezas para aprender inglés, en la actualidad en algunas escuelas de educación primaria por ejemplo los docentes no desarrollan las destrezas, habilidades y competencias de inglés, porque los docentes de este nivel piensan que no es importante o por no saber cómo hacerlo no lo fomentan.

Debido a lo anterior, el presente documento plantea el “Juego” como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo de inglés en alumnos y alumnas de educación secundaria.



Esta tesis ha sido factible porque responde y atiende a las necesidades de los alumnos y alumnas de primer grado de secundaria, siendo que a través del “Juego” desarrollarán el pensamiento habilidades, destrezas y competencias dentro de ambientes de aprendizaje sanos, divertidos e interesantes, disfrutando de los materiales y producciones de ellos mismos de manera significativa.

Para realizar el presente trabajo de investigación se establecen los siguientes objetivos de investigación y el propio de la asignatura de inglés:

El objetivo de la enseñanza del inglés en educación básica es que los estudiantes obtengan los conocimientos necesarios para participar en prácticas sociales del lenguaje de manera oral y escrita, con hablantes nativos y no nativos del inglés, a través de actividades que conllevan la producción e interpretación de diversos textos escritos y orales de naturaleza cotidiana, académica y literaria. (SEP, 2011; 56).

### **Objetivo General:**

Sensibilizar a los alumnos de primer grado de la OFTV NO 0518 “Nezahualcoyotl”, para que a través del juego se familiaricen con la segunda lengua, aprendan, comprendan y hagan uso de esta estrategia para desarrollar en inglés tareas comunicativas simples, habituales relacionadas con las prácticas sociales

### **Objetivos Específicos:**

- 1.- Hacer uso del juego como estrategia para favorecer el aprendizaje y dominio de la segunda lengua en alumnos de primer grado de telesecundaria.
- 2.- Fortalecer en los alumnos, las competencias comunicativas para la comprensión y dominio de la segunda lengua.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Referencias de abordaje del problema**

En la Escuela OFTV NO0518 "Nezahualcóyotl" con C.C.T 15ETV0510Z en el 1er. grado, grupo "A" en lo que respecta al aprendizaje significativo de inglés como segunda lengua, dentro del grupo, se ha encontrado que presentaba características heterogéneas, es decir que los alumnos difieren en el nivel de conocimiento de inglés; lo cual, los ubica en diferentes niveles de conceptualización, además de tener un escaso manejo del lenguaje y falta de práctica de este dentro y fuera del contexto escolar.

Por lo anterior la presente tesis tiene como base los niveles de conceptualización en que los alumnos y alumnas de primer grado de secundaria se encuentran como ya se ha mencionado con respecto al aprendizaje y comprensión del inglés, apoyándose en las estrategias como el "Juego", formuladas por la propuesta para el aprendizaje del inglés, modificándolas desde luego según las características y necesidades que se presentaron en el grupo, teniendo como base metodológica la investigación-acción con el adecuado manejo del paradigma socio-crítico que en seguida se describe, además citar con claridad las categorías y subcategorías sobre las que versa la presente tesis, analizando propiamente en cada caso las ventajas y desventajas y proponiendo ante todo ideas innovadoras para el mejoramiento del manejo del inglés en dicho grado y grupo.

La capacidad de dominio de inglés que poseen los alumnos de 1er. Grado, grupo "A" de la Escuela OFTV NO 0518 "Nezahualcóyotl" de la localidad San Ildefonso, Villa de Allende, México, los cuales presentan dificultades para llegar a la adquisición, el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias, así como del proceso de comprensión del inglés por lo que el título de la presente tesis es:

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA ASIGNATURA DE SEGUNDA LENGUA: INGLÉS I, CON LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA OFTV NO 0518 “NEZAHUALCÓYOTL”, UBICADA EN LA LOCALIDAD DE SAN ILDEFONSO, VILLA DE ALLENDE, ESTADO DE MÉXICO.**

### **Categorías y subcategorías de análisis**

Al enfrentar un problema de este tipo con relación a la carencia del aprendizaje del Inglés como segunda lengua de los alumnos de primer grado de secundaria, dentro de la labor docente, se pretende trabajar no solo en la resolución de éste; sino que al ser el alumno quien lo sufre, será él mismo quien apoye para que se aminore, al igual que se hará conciencia en los padres de familia para que sean ellos también, quienes, al verse afectados indirectamente, ayuden en su resolución.

La selección de la información es lo que permite distinguir lo que sirve de aquello que es desechable. El primer criterio guía para esta acción es el de pertinencia, que se expresa en la acción de sólo tomar en cuenta aquello que efectivamente se relaciona con la temática de la investigación, lo que permite, además, incorporar los elementos emergentes, tan propios de la investigación cualitativa, como lo es en este caso la investigación-acción.

A continuación, hay que proceder a realizar las categorías de análisis, las cuales son los conceptos dentro de la investigación que pueden definirse de forma clara, la investigación cualitativa suele manejar un volumen de información importante por eso se tiende a categorizar en unidades más simples, por lo que las categorías y subcategorías quedan establecidas de la siguiente manera:

**Categoría:****EL “JUEGO”****Subcategorías:**

- 1.1 Tipos de “Juego”
- 1.2 El papel del “Juego” en el desarrollo del adolescente
- 1.3 La trascendencia

**Categoría:****EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO****Subcategorías:**

- 2.1 Condiciones para el aprendizaje significativo

**Categoría:****EL INGLÉS****Subcategorías:**

- 3.1 El idioma inglés
- 3.2 La lengua inglesa

**Propósitos de la investigación:**

Para la formulación de cualquier propósito, es necesario replantear lo que ésta sucediendo en la práctica docente y qué es lo que se quiere lograr en el desarrollo de la presente tesis con respecto al aprendizaje de (Inglés ) por parte de los alumnos de primer grado de educación secundaria.

- 1.- Indagar cuáles son los problemas y el porqué de esos problemas en una situación determinada.
- 2.- Identificar cuál es el contexto que condiciona la situación-problema estudiada
- 3.- Investigar cuáles son los recursos y medios disponibles para resolver estos problemas

- 4.- Determinar cuáles son los factores más significativos que influyen, y los actores sociales implicados
- 5.- Valorar qué decisiones hay que adoptar acerca de las prioridades, propósitos y estrategias de intervención
- 6.- Analizar cuáles son los factores que determinan que las acciones de solución son viables y factibles.

## **PERSPECTIVA TEÓRICA**

### **El constructivismo y la teoría psicogenética**

El trabajo principal de Jean Piaget (2006), sobre todo busca descubrir o explicar la naturaleza del conocimiento y como este es construido por los sujetos. Piaget hace gran referencia sobre el funcionamiento de los mecanismos llamados operaciones, entendiendo que son acciones interiorizadas y coordinadas en estructuras. Se refiere a la forma en que el pensamiento se adapta a la realidad por lo que es necesario entender la interacción entre el sujeto y objeto equilibrio.

### **Estadios**

Piaget distingue cuatro períodos en el desarrollo de las estructuras del conocimiento, íntimamente unidos al desarrollo del cariño-amabilidad y de la socialización del niño. Habla en varias ocasiones de las relaciones recíprocas de estos aspectos del desarrollo psíquico. Esos distintos momentos en el desarrollo es a lo que Piaget denomina estadios de pensamiento o estadios evolutivos.

En la siguiente tabla, Flavell, Miller y Miller (2003) resumen los cuatro estadios de desarrollo cognitivo definidos por Piaget:

PERIODO	EDAD	DESCRIPCION
Sensoriomotor	0-2	Los bebés entienden el mundo a través de su acción sobre él. Sus acciones motoras reflejan los esquemas sensoriomotores - patrones generalizados de acciones para entender el mundo, como el reflejo de succión. Gradualmente los esquemas se van diferenciando entre sí e integrando en otros esquemas, hasta que al final de este periodo los bebés ya pueden formar representaciones mentales de la realidad externa.
Preoperacional	2-7	Los niños pueden utilizar representaciones (imágenes mentales, dibujos, palabras, gestos) más que solo acciones motoras para pensar sobre los objetos y los acontecimientos. El pensamiento es ahora más rápido, más flexible y eficiente y más compartido socialmente. El pensamiento está limitado por el egocentrismo, la focalización en los estados perceptuales, el apoyo en las apariencias más que en las realidades subyacentes, y por la rigidez (falta de reversibilidad).
Operaciones Concretas	7-11	Los niños adquieren operaciones - sistemas de acciones mentales internas que subyacen al pensamiento lógico. Estas operaciones reversibles y organizadas permiten a los niños superar las limitaciones del pensamiento pre-operacional. Se adquieren en este periodo conceptos como el de conservación, inclusión de clases, adopción de perspectiva y. Las Operaciones pueden aplicarse solo a objetos concretos-presentes o mentalmente representados.
Operaciones Formales	11-15	Las operaciones mentales pueden aplicarse a lo posible e hipotético además de a lo real, al futuro así como al presente, y a afirmaciones o proposiciones puramente verbales o lógicas. Los adolescentes adquieren el pensamiento científico, con su razonamiento hipotético-deductivo, y el razonamiento lógico con su razonamiento interproposicional. Pueden entender ya conceptos muy abstractos.

Estos estadios permiten situar de manera puntual a los alumnos de primer grado de educación telesecundaria en el periodo de operaciones formales, que es donde el niño logra un nivel de pensamiento lógico que no es otra cosa que la capacidad mental del ordenar y relacionar las experiencias como un todo organizado.

## Piaget y el concepto de aprendizaje

Piaget (1995, p. 56) explica “el aprendizaje en término de procesos de asimilación que requieren acomodación por parte del sujeto. Se precisa del equilibrio para inhibir las reacciones perturbadoras originadas por los esquemas anteriores; “la función principal del proceso de equilibración es propiciar la reorganización y los ajustes necesarios para aprehender el objeto; este es el mecanismo que propicia la creación de nuevos esquemas de conocimiento”

De acuerdo con la postura psicogenética, existen dos tipos de aprendizaje, en sentido amplio (desarrollo) y el aprendizaje en sentido estricto (aprendizaje de datos y de informaciones puntuales; aprendizaje propiamente dicho.) En la actualidad se deben tomar en cuenta los distintos aprendizajes que el alumno posee y a partir de ellos generar los nuevos conocimientos que se insertarán para provocar un aprendizaje significativo en el educando.

Dentro de esta corriente, los conocimientos previos que ya tiene el alumno, son de gran importancia, ya que partiendo de ellos, él, interpretará los nuevos y los acomodará dando lugar a nuevas estructuras de conocimiento.

Por lo anterior, los profesores deben tomar en cuenta las estructuras previas y las experiencias que ya trae el educando, y partiendo de esto generar nuevas estructuras. Los docentes debemos dejar a un lado la educación tradicional y conductual que actualmente se viene ejerciendo en la práctica pedagógica, “dentro del constructivismo el sujeto no sólo acumula conocimientos, sino que se da una integración en la que se enriquece o se modifica lo que ya estaba en su estructura cognoscitiva con lo nuevo que se le está ofreciendo. (Lozano, 2003, p.29)

Se debe dejar a un lado la educación donde el docente solo sea el que explique, y promover el diálogo dentro del aula, la participación activa del alumno, en todas y cada una de las actividades que incidan en el grupo, no se puede seguir practicando esta educación monológica sólo será posible en la medida en que acabemos de una vez por todas con nuestro verbalismo, con nuestras mentiras, con nuestra incompetencia, frente a una realidad que no exige una actitud de gran tensión creadora, de poderoso despliegue de la imaginación.

El alumno, por supuesto que también tiene estas tendencias adaptación y organización· innatas, de las cuales sus padres y maestros debemos saber sacar partido para lograr nuestro objetivo educacional, con esto queremos decir que es el momento de hacer lo que tengamos que hacer como docentes para fomentar en el adolescente en la búsqueda del conocimiento que se da primordialmente a través de la lectura bien comprendida.

Como se puede ver se tiene mucho por hacer,y es necesario iniciar de una buena vez aplicando todas las estrategias establecidas y las nuestras propias, y no necesitamos más material que nuestros alumnos y la riqueza de conocimientos contenidos en los libros pero sobre todo lo que más falta nos hace es una verdadera vocación, amor por la educación de calidad y un enorme deseo de hacer excelentes y reales alumnos.

Debido a que, el aprendizaje es un empresa intencional, exploradora, imaginativa, reflexiva y creativa; y no una continuación de conductas como lo menciona el conductismo; nos corresponde a los docentes en función, hacer de nuestros alumnos, alumnos exploradores, imaginativos, reflexivos y creativos. Cosa que no es difícil si realizamos nuestra labor docente con responsabilidad, puesto que estas cualidades las posee el alumno innatamente y, nuestra misión es proporcionarle los medios para desarrollarlos, convirtiéndonos así en facilitadores, guías, orientadores y en causadores de nuevos aprendizajes.

## **Papel del docente**

La función del docente desde la perspectiva piagetiana es ayudar al educando a construir su propio conocimiento guiándolo para que esa experiencia sea fructífera; no es transmitir conocimientos ya elaborados para vaciarlos sobre el alumno.(Díaz Barriga, A. 1999)

Una vez más, encontramos que el papel del profesor no es reproducir los conocimientos adquiridos para después compartirlos sobre sus educandos, al contrario, por medio de sus conocimientos ayudar al educando a encontrar la o las posibles soluciones al problema, en una interacción mutua y activa.La enseñanza se sale completamente de toda directiva por parte del profesor;tiene una dirección,



pero ésta depende de las opciones de solución que el alumno con el apoyo del profesor, vaya encontrando; es decir plantea una serie de juegos que encamina de manera gradual (De lo simple a lo complejo) al alumno a construir y reconstruir su conocimiento.

En resumen el maestro no vierte conocimientos y su enseñanza es indirecta pues con la actual (Reforma Integral de Educación Básica 2011), se trata de fortalecer el desarrollo de competencias y habilidades en la vida y para la vida. Su papel fundamental consiste en promover una atmósfera de reciprocidad, de respeto y autoconfianza para el alumnos de primer grado de secundaria, dando oportunidad para el aprendizaje autoestructurante de los educandos, principalmente a través de la enseñanza indirecta y del planteamiento de problemas y conflictos cognoscitivos.

Encontramos en lo anterior, una característica importante, que como ya se dijo, debe ser el punto medular de toda pedagogía que se diga contemporánea: Respeto hacia el alumno, dicho en toda la extensión de la palabra, respeto por sus ideas, comentarios, opiniones, por su persona, a sus experiencias, etc., como antesala de la confianza que debe existir entre dos personas que participan en un proceso de enseñanza, para que en ambos se produzcan conocimientos, puesto que el docente no está excluido de que el alumno le enseñe.

Por lo tanto el docente debe admitir que el alumno puede equivocarse y que tal error debe ser considerado como la antesala del conocimiento. Por otro lado, el profesor debe controlar su nivel de autoridad, de tal manera que el alumno se sienta en libertad de poder aportar soluciones y no se genere una heteronomía moral e intelectual por parte de éste, hacia el docente.

En este proceso alumno y docente, están vinculados, el segundo ofrece apoyo y ayuda al primero para que progresivamente se muestre autónomo y cada día más competente para llevar a cabo sus tareas.

## **Papel del alumno**

Los piagetianos enfatizan que el alumno debe actuar (físicamente y mentalmente) en todo momento en el aula escolar. De manera particular, se considera que el tipo de

actividades a promover en los alumnos son aquellas del tipo auto-iniciadas (que emergen libremente del alumno), las cuales se supone que en la mayoría de las ocasiones puede resultar de naturaleza auto-estructurante. Productoras de consecuencias estructuradoras en su esquema o estructuras a corto o largo plazo. El alumno es constructor de su propio conocimiento.

## **El “Juego” y su influencia en la educación**

El “Juego”, se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el “Juego”; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás.

De hecho, de una u otra forma, el “Juego” está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución. Antes de entrar en el terreno de lo que favorece el “Juego” en la educación secundaria, es necesario que se haga mención de manera concreta sobre el “Juego”, los juguetes y el propio desarrollo infantil que se abordará concretamente más adelante. Como ya se ha dicho, el “Juego” es una actividad presente en todos los seres humanos.

Algunos investigadores han identificado al juego como un posible patrón fijo de comportamiento en el individuo, que se ha consolidado a lo largo de la evolución, su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Ortega (1992 p. 63) menciona que al “Juego”, popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que

normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del “Juego” las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad. La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma.

Bien porqué se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porqué los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del “Juego” y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

En tiempos más recientes el “Juego” ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del “Juego” en los procesos de desarrollo.

Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de “Juego” que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas de la persona.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el “Juego” es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que “el caso extremo de asimilación es un “Juego” de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa”.

Son diversos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los docentes, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión

de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el individuo.

Con lo anterior no solo es importante el papel del “Juego” porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

(Piaget, 2007 p.34) considera el “Juego” como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el “Juego”, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Cualquier capacidad del alumno se desarrolla más eficazmente en el “Juego” que fuera de él. A través del “Juego” el sujeto va descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el “Juego” es uno de los primeros lenguajes del individuo, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales;

además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El “Juego” entonces, se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el alumno va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

#### La importancia del “Juego” en el desarrollo del alumno

El desarrollo del alumno consiste en una sucesión de etapas o fases en las que se dan una serie de cambios físicos y psicológicos, que van a implicar el crecimiento del alumno desde luego que algunos factores que implica este desarrollo del alumno tiene que ver con su cultura, su historia, la familia y desde luego el ámbito escolar.

Lo cierto es que tanto en la teoría de Piaget como la del aprendizaje significativo de Ausubel, se enuncia en la primera una serie de estadios o fases por las que el adolescente que cursa el primer grado de secundaria va atravesando. En una se establecen criterios afectivos o emocionales y en la otra se establecen criterios cognitivos. Voy a poner un ejemplo para detallar lo que sería una etapa del desarrollo infantil desde el punto de vista afectivo y por otro desde lo cognitivo: Fases del desarrollo afectivo: Complejo de Edipo, desde los 3 a los 5 años aproximadamente. Otro ejemplo: la latencia, una etapa que va desde los 8-9 a los 11 años. Y en la segunda teoría la manera de cómo este aprendizaje significativo le será útil al alumno en la vida y para la vida.

Las fases del desarrollo cognitivo aluden por ejemplo a mayores niveles de desarrollo progresivo de la inteligencia; por ejemplo, mayores niveles de abstracción y de desarrollo lógico matemático. Es de destacar que ambos tipos de desarrollo en el niño son partes indisolubles de un mismo proceso, que repercuten entre sí y que se separan solamente para fines descriptivos. No se puede hablar de uniformidad ni evolución lineal en el desarrollo del individuo sino que se plantean crisis, puntos de inflexión que van pautando el desarrollo y el crecimiento.

Además no es un desarrollo unidireccional ya que puede haber retrocesos o regresiones. La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el “Juego” es importante para el desarrollo integral.

El “Juego” constituye un modo peculiar de interacción del alumno con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “Juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. (P.K. Smith 1983) señala que “su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular”.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis da relevancia al “Juego”, para que por medio de este, se constituya una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el “Juego” equivale a tiempo perdido, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían reforzar, fomentar o enseñar.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con los sujetos, no se juega a cualquier cosa en cualquier edad, cada tipo de “Juego” es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

#### Piaget y la naturaleza cognitiva del “Juego”

(Piaget 2004 p. 67) hace referencia a un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia. En éste, Piaget trata

del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales. El segundo estudio aborda el tema del juego es un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede observar lo que él llama una teoría estructural. Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto. Estas dos obras nos proporcionan ideas claras sobre qué es el “Juego” para Piaget.

Éste no es otra cosa que un matiz, una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales. Este matiz, esta orientación, es de naturaleza subjetiva y personal, y en términos de invariantes funcionales es básicamente asimilación deformante. Así pues, la evolución de los juegos desde la infancia se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un “Juego” de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un “Juego” de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un “Juego” combinatorio que incluye normas convencionales que son para Piaget los juegos reglados.

Piaget (2004, p. 76) define el “Juego” como “una conducta de orientación, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El “Juego” es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta real. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares”. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el “Juego” no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta orientación lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares serias.

Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores. (Piaget 2004 p. 68). “Para Piaget, el “Juego” es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del “Juego” reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas”

Coloca así Piaget el “Juego” y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes. El “Juego” supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el “Juego” como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada. La espontaneidad es estudiada por (Piaget 2004, p. 76) como “la segunda

característica del “Juego”, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica, tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente”

La evolución del “Juego” y el desarrollo psicológico

Desarrollo psicológico y social del adolescente, tiene que ver con ¿Cómo nos adaptamos a la sociedad, respetando sus normas? El proceso mediante el cual nos adaptamos a las normas establecidas socialmente se denomina socialización. Podría definirse la socialización como un proceso mediante el cual la cultura es inculcada a los miembros de la sociedad, transmitiéndose así de generación en generación. Los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y las habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y su adaptación a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad. En este sentido, las relaciones sociales del niño, son probablemente una de las dimensiones más importantes del desarrollo infantil.

El alumno es un ser fundamentalmente social desde el mismo momento de su nacimiento. Su conducta está modulada por la interrelación con los otros y su conocimiento sobre sí mismo lo va a adquirir mediante la imagen que va a recibir a través de los demás.

¿Quién interviene en el proceso de socialización del sujeto y cómo influyen en su futuro? En el proceso de socialización, mediante el cual como hemos dicho, el niño asume y acepta todas las normas sociales imperantes, intervienen no sólo personas significativas para el niño, como por ejemplo los padres o los hermanos, sino también instituciones como la escuela, la iglesia, etc.

De tal manera que, la medida en que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización también se hace más complejo y se ve en la necesidad a su vez de homogeneizar a los miembros de la sociedad, con el fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos a los diferentes grupos y contextos socioculturales en que tienen que



desempeñarse asumiendo distintos roles o papeles tales como padre, empresario, docente, etc.

### Tipos de “Juego”

Siguiendo la teoría de Piaget (1996, p. 34) los juegos los pueden clasificar en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

El juego motor: Los individuos pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo repiten hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto. Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

El “Juego” simbólico: Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el “Juego” de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el “Juego” de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad.

Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado. Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Juegos de reglas: El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de “Juego”: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el sujeto, de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en primaria y secundaria, facilitan la sensibilización del alumno hacia este tipo de juegos.

Piaget (2000 p. 78) menciona que en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

En estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al “Juego” de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos. Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta.

Juegos de construcción: Este es un tipo de “Juego” que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

En resumen, el “Juego” es importante en el desarrollo del alumno porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el

fundamento mismo de su vida social y más aún si va encaminada al aprendizaje significativo del inglés como segunda lengua.

El aprendizaje escolar y la naturaleza cognitiva del “Juego”

La enseñanza escolar propone la apropiación de rutinas, prácticas, información de dudosa filiación con las ciencias, las prácticas sociales existentes extramuros y aun los propósitos expresados formalmente en los currículos. Las prácticas escolares suelen proponer artefactos en el sentido de invenciones generadas por las propias prácticas escolares cuyo sentido no aparece apoyarse en algún referente extramuros.

Así es pues que es una preocupación corriente la de relacionar las prácticas escolares con los fines que supuestamente debe perseguir la escuela. Porque la institución escolar deja de ser una fase intermedia que media entre diversos aspectos de la cultura y los sujetos para crear una cultura propia que se transforma en un fin en sí misma.

Las prácticas escolares implican un quiebre en la cotidianidad de los sujetos pero éste finalmente parece resultar un obstáculo sino más bien su razón de ser: la escolarización implica que el sujeto se someta a un régimen específico que pretende una ruptura clara con formas de cognición: habla, comportamiento, etc.

Sintetizando, diremos que las prácticas correspondientes a las instituciones escolares, se distinguen de otros hechos de la vida social puesto que: Constituyen una realidad colectiva, delimitan un espacio específico, actúan en unos límites temporales determinados, definen los roles de docente y discente, predeterminan y sistematiza contenidos, proponen formas de aprendizaje descontextualizado. Es sabido pues que el fenómeno educativo y la instrucción sistemática preceden a la escuela moderna pero por cierto, cambian de escala con su desarrollo hacia finales del siglo pasado.

A partir de entonces, la escuela propone una serie de logros sobre las poblaciones y el hecho de que despliegue sutiles tácticas individualizadoras, no debe llevarnos a

perder de vista que, en definitiva, la razón de ser de la escolarización masiva es la de lograr un rendimiento homogéneo sobre una población heterogénea.

El “Juego”: un contexto de desarrollo de aprendizaje

Los alumnos entre los 11 y los 13 años que cursan el primer grado de educación secundaria se encuentran situados como ya vimos en el periodo de operaciones formales. Aunado a ello con el apoyo del “Juego” aprenderán a desarrollarse, cognitiva, social, afectiva y motoricamente para hacer del inglés más que una simple asignatura: una oportunidad para aprender a aprender.

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los alumnos incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso “Juego” y aprendizaje necesariamente están relacionados. (Piaget 2004, p.56) “Considera el “Juego” infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje”. El “Juego” constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los alumnos y alumnas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Ortega (1992, p. 45) menciona que “El “Juego” nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez o adolescencia. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al “Juego” en todo niño normal. Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del “Juego” y del deporte que la disciplina”.

Los alumnos, juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón. El “Juego” profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los alumnos de primer grado de secundaria son capaces de sostener un “Juego” intenso y se acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido. Durante el “Juego” el sujeto inicia gozosamente su trato con sus iguales, ejercita su lenguaje como en

este caso la apropiación de una segunda lengua, el inglés, el cual lo hacen de manera oral, escrita, con mímica, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El “Juego” es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como no hagas eso, es peligroso, te vas a lastimar, la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el individuo juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

## **Teoría de aprendizaje significativo**

Si bien es posible considerar a la teoría que nos ocupa como una teoría psicológica del aprendizaje en el aula. Ausubel (1973, 1976, 2002) ha construido un marco teórico que pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se lleva a cabo la adquisición y la retención de los grandes cuerpos de significado que se manejan en la escuela. Es ampliamente reconocido que la aplicación de las diferentes corrientes psicológicas en el terreno de la educación ha permitido ampliar las explicaciones en torno a los fenómenos educativos e intervenir en ellos.

Ausubel (2004, p. 34) explica que “la psicología no es la única disciplina científica responsable de dichas aportaciones, ya que debido a la complejidad y multideterminación de la educación, también, se ven implicadas otras ciencias humanas, sociales y educativas”

Al respecto podríamos citar como ejemplos la perspectiva sociológica y antropológica de las influencias culturales en el desarrollo del individuo y en los procesos educativos y socializadores; el análisis epistemológico de la naturaleza, estructura y organización del conocimiento científico y de su traducción en conocimiento científico y de su traducción en conocimiento escolar y personal; la reflexión sobre las prácticas pedagógicas y la función reproductora y de transmisión ideológica de la

institución escolar; el papel de otros agentes socializadores en el aprendizaje del individuo, sean los padres, el grupo de referencia o los medios de comunicación masiva, etc.

#### A.- Una aproximación constructivista del aprendizaje y la enseñanza

En la actualidad, no basta con hablar del constructivismo en singular, es necesario decir a qué constructivismo nos estamos refiriendo. Es decir, hace falta el contexto de origen, teorización y aplicación del mismo. En realidad, nos enfrentamos a una diversidad de posturas que pueden caracterizarse genéricamente como constructivistas, desde las cuales se indaga e interviene no sólo en el ámbito educativo, sino también en la epistemología, la psicología del desarrollo y la clínica, o en diversas disciplinas sociales.

Algunos autores se centran en el estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos (por ejemplo, el constructivismo psicogenético de Piaget), pero para todo el foco de interés se ubica en el desarrollo de dominios de origen social (como el constructivismo social de Vigotsky y la escuela sociocultural o socio-histórica). Mientras que para otros más, ambos aspectos son indisolubles y perfectamente conciliables.

También es posible identificar un constructivismo radical, que son consecuentes con la idea de que el conocimiento es activamente construido por el sujeto, pero precisa que no se pueden transmitir significados o ideas al alumno, ya que es el sujeto el que en última instancia los construye (los significados del emisor son diferentes a los que son evocados en el receptor) y, por otro lado, afirma que la cognición tiene una función adaptativa (construir explicaciones viables de nuestra experiencia) y no es la de descubrir la realidad ontológica o la verdad de la realidad (Wheatley, 2002, p. 134).

Lo planteado por autores como Von Glasefeld o Maturana (1996, p. 67), quienes postulan que “la construcción del conocimiento es enteramente subjetiva, por lo que no es posible formar representaciones objetivas ni verdaderas de la realidad, sólo existen formas viables o efectivas de actuar sobre la misma”

Entre estas diversas corrientes ubicamos algunos de los debates actuales del constructivismo: ¿La mente está en la cabeza o en la sociedad?, ¿el desarrollo es

un proceso de auto-organización cognitiva o más bien de aprendizaje cultural dentro de una comunidad de práctica?, ¿qué papel juega la interacción mediada por el lenguaje interacción comunicativa en comparación con la actividad auto-estructurada del individuo?, etc.

En este apartado nos centraremos en el terreno de los enfoques psicológicos y en sus derivaciones al campo de la educación, pero sobre todo en sus posibilidades de encontrar explicaciones e intervenir al respecto.

La concepción constructivista del aprendizaje escolar y la intervención educativa constituyen la convergencia de diversas aproximaciones psicológicas a problemas como:

El desarrollo psicológico del individuo, particularmente en el plano intelectual y en su intersección con los aprendizajes escolares, la identificación y atención a la diversidad de intereses, necesidades y motivaciones de los alumnos en relación con el proceso enseñanza-aprendizaje, el replanteamiento de los contenidos curriculares, orientados a que los sujetos y motivaciones sobre contenidos significativos.

El reconocimiento de la existencia de diversos tipos y modalidades de aprendizaje escolar, dando una atención más integrada a los componentes intelectuales, afectivos y sociales, la búsqueda de alternativas novedosas para la selección, organización y distribución del conocimiento escolar, asociadas al diseño y promoción de estrategias de aprendizaje e instrucción cognitiva.

La importancia de promover la interacción entre el docente y sus alumnos, así como entre los alumnos mismos, con el manejo del grupo mediante el empleo de estrategias de aprendizaje cooperativo, la revalorización del papel del docente, no sólo en sus funciones de transmisor del conocimiento, guía o facilitador del aprendizaje, sino como mediador del mismo, enfatizando el papel de la ayuda pedagógica que presta reguladamente al alumno.

El constructivismo en la práctica docente hace referencia a la interacción con sujetos activos, los cuales como ya se ha hecho mención constructores de su propio conocimiento:

En la opinión de Coll (2000, p. 90), quien afirma que “la postura constructivista en la educación se alimenta de las aportaciones de diversas corrientes psicológicas: el enfoque psicogenético piagetiano, los esquemas cognitivos, la teoría Ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural Vigotskyana, así como algunas teorías instruccionales, entre otras. A pesar de que los autores de éstas se sitúan en encuadres teóricos distintos, comparten el principio de la importancia de la actividad constructivista del alumno en la realización de los aprendizajes escolares”.

Ahora bien hay que saber que David Ausubel es un psicólogo educativo que a partir de la década de los sesenta, deja sentir su influencia a través de una serie de importantes elaboraciones teóricas y estudios acerca de cómo se realiza la actividad intelectual en el ámbito escolar, su obra y la de algunos de sus más destacados seguidores, han guiado hasta el presente no sólo múltiples experiencias de diseño e intervención educativa, sino que en gran medida han marcado los derroteros de la psicología de la educación, en especial del movimiento cognoscitivista. Seguramente son pocos los docentes que no han encontrado en sus programas de estudio, experiencias de capacitación o lecturas didácticas la noción del aprendizaje significativo.

Ausubel, como otros teóricos cognitivistas, postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. Se puede caracterizar su postura como constructivista (el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura) e interrelacionista (los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz (Díaz, 1998 p. 78)

Papel del alumno: Ausubel, concibe al alumno como un procesador activo de la información y dice que el aprendizaje es sistemático y organizado, pues es un fenómeno complejo que no se reduce a simples asociaciones memorísticas, aunque se señala la importancia que tiene el aprendizaje por descubrimiento (dado que el



alumno reiteradamente descubre nuevos hechos, forma conceptos, infiere relaciones, genera productos originales, etc.)

Desde esta concepción se considera que no es factible que todo aprendizaje significativo que ocurre en el aula deba ser por descubrimiento, antes bien, propugna por el aprendizaje verbal significativo, que permite el dominio de los contenidos curriculares que se imparten en las escuelas, principalmente a nivel medio y superior.

### **Tipos y situaciones del aprendizaje escolar**

De acuerdo con Ausubel (1992), hay que diferenciar los tipos de aprendizaje que pueden ocurrir en el salón de clases. Se diferencian en primer lugar dos dimensiones posibles del mismo:

1. La que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento.
2. La relativa a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado en la estructura de conocimientos o estructura cognitiva de aprendiz.

(Ausubel 1992, p.8) menciona que “dentro de la primera dimensión encontramos a su vez dos tipos de aprendizaje: por recepción y por descubrimiento; y en la segunda dimensión encontramos dos modalidades: por repetición y significativo”.

La interacción de estas dos dimensiones se traduce en las denominadas situaciones del aprendizaje escolar: aprendizaje por recepción repetitiva, por descubrimiento repetitivo, por recepción significativa o por descubrimiento significativo.

El autor de la teoría del aprendizaje significativo (David Ausubel 1992, p. 12-18) hace alusión a:

- 1.- Las diversas situaciones no deben pensarse como comportamientos estancos, sino como un continuo de posibilidades, donde se entretajan la acción docente y los planteamientos de enseñanza (primera dimensión: cómo se prevé al alumno de los contenidos escolares) y la actividad cognoscitiva y afectiva del aprendiz (segunda dimensión: cómo elabora o reconstruye la información).

El autor (Ausubel 1992) menciona que “es incuestionable que la enseñanza en el salón de clases está constituida por prioridades con base en el aprendizaje por recepción, por medio del cual se adquieren los grandes volúmenes de material de estudio que comúnmente se le presentan al alumno”

Por lo que esto no implica necesariamente que recepción y descubrimiento sean excluyentes o completamente antagónico pueden coincidir en el sentido de que el conocimiento adquirido por recepción puede emplearse después para resolver problemas de la vida diaria que implican descubrimiento y porque a veces lo aprendido por descubrimiento conduce al redescubrimiento planeado de proposiciones y conceptos conocidos.

El aprendizaje por recepción, en sus formas más complejas y verbales, surge en etapas avanzadas del desarrollo intelectual del sujeto y se constituye en un indicador de madurez cognitiva. En la primera infancia y en la edad preescolar, la adquisición de conceptos y proposiciones se realiza prioritariamente por descubrimiento, mediante un procesamiento inductivo de la experiencia empírica y concreta. (Ausubel, 1988 p. 82)

Es indiscutible que el aprendizaje significativo es más importante y deseable que el aprendizaje repetitivo en lo que se refiere a situaciones académicas, ya que el primero posibilita la adquisición de grandes cuerpos integrados de conocimiento que tengan sentido.

Ausubel (1992, p. 145) menciona que la estructura cognitiva se compone de conceptos, hechos y proposiciones organizadas jerárquicamente, esto quiere decir que procesamos la información que es menos inclusiva (hechos y proposiciones subordinados) de manera que llegan a ser subsumidos o integrados por las ideas más inclusivas (denominadas conceptos y proposiciones supra-ordinadas).

La estructura cognitiva está integrada por esquemas de conocimiento, estos esquemas son abstracciones o generalizaciones que los individuos hacen a partir de los objetos, hechos y conceptos, y de las interrelaciones que se dan entre éstos.

Es indispensable tener siempre presente que la estructura cognitiva del alumno tiene una serie de antecedentes y conocimientos previos, un vocabulario y un marco de referencia personal, lo cual es además un reflejo de su madurez intelectual.

El aprendizaje significativo implica un procesamiento muy activo de la información por aprender. Así, por ejemplo; cuando se aprende significativamente a partir de la información contenida en un texto académico, se hace por lo menos lo siguiente Ausubel (1992, p. 145):

Se realiza un juicio de pertinencia para decidir cuáles de las ideas que ya existen en la estructura cognitiva del lector son las más relacionadas con las nuevas ideas. Se determinan las discrepancias, contradicciones y similitudes entre las ideas nuevas y las previas. Con base en el procesamiento anterior, la información nueva vuelve a reformularse para poderse asimilar en la estructura cognitiva del sujeto. Si una reconciliación entre ideas nuevas y previas no es posible, el lector realiza un proceso de análisis y síntesis con la información, reorganizando sus conocimientos bajo principios explicativos más inclusivos y amplios.

Hasta ahora se ha insistido en la continuidad existente entre el modo y la forma en que se adquieren los conocimientos en relación con las posibles situaciones del aprendizaje escolar.

### **Condiciones que permiten el logro del aprendizaje significativo**

Para que realmente sea significativo el aprendizaje, éste debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje.

Cuando se habla de que haya relación-habilidad no arbitraria, se quiere decir que si el material o contenido de aprendizaje en sí no es azaroso ni arbitrario, y tiene la suficiente intencionalidad, habrá una manera de relacionarlo con las clases de ideas pertinentes que los seres humanos son capaces de aprender. Respecto al criterio de la relación-habilidad sustancial (no al pie de la letra), significa que si el material no es arbitrario, un mismo concepto o proposición puede expresarse de manera sinónima y seguir transmitiendo exactamente el mismo significado.

Hay que aclarar que ninguna tarea de aprendizaje se realiza en el vacío cognitivo; aun tratándose de aprendizaje repetitivo o memorístico, puede relacionarse con la estructura cognitiva, aunque sea arbitrariamente y sin adquisición de significado. Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos.

El significado es potencial o lógico cuando nos referimos al significado inherente que posee el material simbólico debido a su propia naturaleza, y sólo podrá convertirse en significado real o psicológico cuando el significado potencial se haya convertido en un contenido nuevo, diferenciado dentro de un sujeto particular. (Ausubel, 1998 p. 34)

Lo anterior resalta la importancia que tiene que el alumno posea ideas previas como antecedente necesario para aprender, ya sea sin ellos, aun cuando el material de aprendizaje esté “bien elaborado”, poco será lo que el aprendiz logre. Es decir, puede haber aprendizaje significativo de un material potencialmente significativo, pero también puede darse la situación de que el alumno aprenda por repetición por no estar motivado o dispuesto a hacerlo de otra forma, o porque su nivel de madurez cognitiva no le permite la comprensión de los contenidos de cierto nivel.

En este sentido resaltan dos aspectos:

- a) La necesidad que tiene el docente de comprender los procesos motivacionales y afectivos subyacentes al aprendizaje de sus alumnos, así como de disponer de algunos principios efectivos de aplicación en clase.
- b) La importancia que tiene el conocimiento de los procesos de desarrollo intelectual y de las capacidades cognitivas en las diversas etapas del ciclo vital de los alumnos.

Resulta evidente que son múltiples y complejas las variables relevantes del proceso de aprendizaje significativo, y que todas ellas deben tomarse en cuenta tanto en la fase de planeación e impartición de la instrucción como en la evaluación de los aprendizajes.

Por otra parte está el alumno con su estructura cognitiva particular, con su propia idiosincrasia y capacidad intelectual, con una serie de conocimientos previos algunas

(veces limitados y confusos) y con una motivación y actitud para el aprendizaje propiciada por sus experiencias pasadas en la escuela y por las condiciones actuales imperantes en el aula.

Por otra parte están los contenidos y materiales de enseñanza, si estos no tienen un significado lógico potencial para el alumno propiciará que se dé un aprendizaje rutinario y carente de significado.

En este punto resalto una ampliación al concepto Ausubeliano (1999) de aprendizaje significativo que muy atinadamente propone César Coll, este autor argumenta que la construcción de significados involucra al alumno en su totalidad y no sólo implica su capacidad para establecer relaciones sustantivas entre sus conocimientos previos y el nuevo material de aprendizaje.

De esta manera, una interpretación constructivista del concepto de aprendizaje significativo obliga a ir más allá de los procesos cognitivos del alumno. La respuesta, En el marco de la investigación cognitiva referida a la construcción de esquemas de conocimiento, se ha encontrado lo siguiente: La información desconocida y poco relacionada con conocimientos que ya 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 relacionan a cuestiones como: Información aprendida mucho tiempo atrás, información poco empleada o poco útil, información aprendida de manera inconexa, información aprendida repetitivamente, Información discordante con el nivel de desarrollo intelectual y con las habilidades que posee el sujeto, información que se posee, pero el sujeto no la entiende ni puede explicarla. El alumno no hace el esfuerzo cognitivo necesario para recuperarla o comprenderla.

Lo antes expuesto y citado por (Díaz ,1998) nos lleva a hacer la reflexión de nuestro quehacer docente dentro del aula y desde luego del propio contexto escolar. En esta reflexión entonces, el docente hará una análisis de la manera en cómo planifica la asignatura de inglés, si toma en cuenta los conocimientos previos, las actividades

para iniciar bien el día, los recursos, materiales didácticos, ambientes de aprendizaje, los estilos y ritmos; así como la forma de evaluar enunciada en su propio plan y programa de estudios de dicha asignatura.

La finalidad pues de hacer este análisis, es que; siendo el inglés una lengua de carácter complejo debe brindársele a los alumnos las herramientas necesarias para construir sus conocimientos y ponerlos en práctica en la vida cotidiana esta última es la consigna dada por (Ausubel 1998, p.12) “Cada individuo después de construir y reconstruir su aprendizaje debe vincularlo a su vida diaria” De esto se

## **CAPÍTULO III**

### **ELEMENTOS METODOLÓGICOS**

#### **Construcción de la Investigación**

La investigación-acción participativa es una forma de investigación social en la cual especialistas en ciencias sociales, técnicos, representantes de los colectivos y miembros de las organizaciones que quieren transformarse, colaboran en el desenvolvimiento de una agenda de investigación-acción, de una pedagogía y concienciación mutuas, para el desarrollo de un modelo de cambio socio-técnico y en la aplicación de planes de acción acordadas por los grupos de interesados.

(Ander-Egg.1990, p. 79) comentó que la (IAP) investigación-acción participativa, supone promover la participación activa de los agentes involucrados en la ejecución de un programa que implica el análisis de su propia realidad y condiciones, con la expresa finalidad de transformar su situación y desatar posibilidades de actuación latentes, lo cual es completamente aplicable al caso de las relaciones laborales en la economía social y la necesidad de configurarse como un marco específico y eficaz”

Como Metodología hace referencia a procedimientos específicos para llevar adelante una investigación-estudio científico diferente a la investigación tradicional; es una manera concreta de llevar adelante los pasos de la investigación científica de acuerdo con su enfoque. La novedad puede ubicarse en el sentido e implicación de las dos palabras que acompañan la primera (investigación): Acción-Participativa.

Desde esta perspectiva esta toma relevancia cuando en nuestra tesis se hace un análisis minucioso sobre las diversas problemáticas y hacer este análisis desde el nivel de injerencia que el docente pudo tener en la solución o alternativas de solución a dichas problemáticas, en las que no solo de él depende la solución sino de todos y cada uno de los actores del contexto escolar; es decir de los directivos, padres de familia y desde luego los alumnos.

El concepto de “Investigación-Acción” acuñado por (Kurt Lewin, 1944) entendido como un proceso participativo y democrático llevado a cabo con la propia población local, de recogida de información, análisis, conceptualización, planificación, ejecución y evaluación.

Fue a partir de ese encuentro cuando comenzó el desarrollo de la IAP (Investigación-acción participativa) como una metodología de investigación participativa, transformadora y comprometida con la praxis popular. Ahora bien, aunque el carácter participativo estaba implícito en esas formulaciones, parece que no fue hasta mediados de los ochenta cuando al concepto Investigación-Acción se le añade el de participación y se utiliza claramente el término investigación-acción participativa adoptado por Ezequiel Ander-Egg.

Una de sus principales contribuciones que plantea Ezequiel Ander-Egg a través de la IAP, fue la realizada al desarrollo de los movimientos populares de los años ochenta.

El autor considera que en los años noventa, ha continuado utilizándose este término y es en pleno siglo XXI que la investigación acción participativa sigue teniendo auge en el campo de la educación y de la intervención social con grupos, en los proyectos comunitarios y de desarrollo local. (Ander-Egg, 1990 p. 67)

Características, elementos y objetivos de la Investigación-Acción Participativa planteadas por Ezequiel Ander- Egg citado por (Kemmis1992 p. 28-34) son las que se mencionan a continuación:

<b>Características</b>	<b>Descripción</b>
Carácter participativo	Las personas implicadas participan en la investigación-acción y todos los implicados participan, no solo en la planificación, sino en las modificaciones.
Impulso democrático	En este tipo de investigación- acción participativa no ha mandos, sí coordinación, normalmente una persona reconocida por el grupo. No es una dirección, las decisiones se toman en forma consensuada. (La propia investigación es una forma de acción, se mezclan de forma simultánea; el mero hecho de buscar problemas implica buscar soluciones y actuaciones en conjunto para conseguirlas.
Contribución simultánea a la ciencia y al cambio social	Las acciones para el cambio no se realizan desde fuera sino que es todo un proceso a través del cual la investigación, la acción y la participación en el cambio se realizan de manera simultánea.
<b>Características generales de la investigación-acción participativa</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interviene sobre situaciones reales.</li> <li>2. Parte y está orientada hacia la realidad social más próxima de los ciudadanos.</li> <li>3. Se pone en marcha en contexto de escala humana.</li> <li>4. Es un proceso dialéctico de conocer actuar.</li> <li>5. La comunidad deja de ser objeto y pasa a ser de la investigación.</li> <li>6. La investigación-acción participativa conjuga el conocimiento científico y el popular.</li> <li>7. El desarrollo de la IAP debe contar con la participación de los miembros de la comunidad.</li> <li>8. Es un proceso permanente de realimentación y cambio.</li> <li>9. No busca generalizar sino aplicar los resultados donde se ha hecho la investigación, aunque se pueden establecer tendencias y alternativa.</li> <li>10. Beneficia inmediata y directamente a la comunidad.</li> </ol>	



Elementos de la investigación-acción participativa según lo citado por Kemmis 1992 p. 28-34):

<b>Elemento</b>	<b>Descripción</b>
<b>La investigación</b>	Orienta un proceso de estudio de la realidad o de aspectos determinados de ella, con rigor científico.
<b>Es acción</b>	No solo es la finalidad última de la investigación, si no que ella misma representa una fuente de conocimiento, al tiempo que la propia realización del estudio es en sí una forma de intervención. Esta acción es llamada por algunos impulsores Praxis (proceso síntesis entre teoría y práctica), la cual es el resultado de una Reflexión-Investigación continua sobre la realidad abordada no solo para conocerla, sino para transformarla. La investigación y la Acción se funden careadoramente en la praxis.
<b>Es participativa</b>	Significa que en el proceso están involucrados no sólo los investigadores profesionales, sino la comunidad destinataria del proyecto, que no son considerados como simples objetos de investigación sino como sujetos activos que contribuyen a conocer y transformar su propia realidad
<b>Epistemológicamente</b>	Supone romper con lo binomio clásico de sujeto y objeto de la investigación. Esto supone un cambio grande en las concepciones de trabajo científico, de la metodología y de la teoría misma, allí todos son sujetos y objetos de investigación, lo cual implica que la verdad-ciencia –teoría se va logrando en la acción participativa comunitaria. La teoría va a ser resultado del aporte popular, leído, justificado, convalidado, orientado por los métodos científicos; desde ese punto de vista, todos aportan: el pueblo-miembros de una comunidad, los técnicos, los expertos.
<b>Políticamente</b>	Supone el que toda investigación parta de la realidad con su situación estructural concreta, la reflexión, para ayudar a transformarla creativamente, con la participación de la comunidad implicada. El objeto final es la transformación de la realidad social en beneficio de las personas involucradas; esto implica operar también al interno de sistema vigente.
<b>Metodológicamente</b>	Supone un proceso modesto y sencillo al alcance de todos es decir como lo menciona Fals Borda (1995) “La ciencia no deja de ser ciencia por ser modesta”, pero a la vez que lleve: a la Participación

	<p>procesual a sumir crítica y estructuralmente la realidad, a la reflexión seria y profunda de sus causa y tendencias, a conclusiones científicas, a estrategias concretas y realizables, a una planeación a una Praxis-Acción renovada y transformadora en la que vaya intervenido toda la comunidad, a una continua Reflexión sobre la praxis para hacerla cada vez más liberadora y transformadora de la realidad.</p>
--	--

Objetivos y fases de la Investigación-Acción Participativa según Kemmis 1992 p. 28-34):

Su objetivo es conseguir que la comunidad se convierta en el principal agente de cambio para lograr la transformación de su realidad. Para alcanzar este objetivo es necesario seguir los siguientes pasos: Concienciar a la comunidad de su realidad, sus necesidades y de los factores próximos y lejanos que condicionan la misma.

Dotarla de habilidades y capacidades para la toma de decisiones acerca de las actuaciones que es conveniente poner en marcha para dar solución a dichas necesidades. Lograr el compromiso de la comunidad para la puesta en marcha de la acción transformadora. Facilitar la autogestión de la acción transformadora, de modo que se realice con independencia de los sistemas de control que pretenden mantener el orden establecido.

El método de IAP, marca de una manera tangible la pauta que se ha de seguir en el proceso investigativo, ya que dada la problemática detectada se seguirán los objetivos y las fases para que desde la visión para dar solución a la carencia de comprensión lectora en los alumnos de educación primaria, el docente desempeñe un rol de mediador y facilitador del aprendizaje y así se genere una mayor actividad del alumno en la construcción de competencias para lograr tal fin.

Fase	Descripción
<b>(1)</b> <b>Observación</b>	Es un diagnóstico y valoración de la situación en un inicio. El proceso de Investigación-acción participativa tiene en esta fase una ardua tarea pues no es solo la identificación del área problema sino las diversas situaciones que requieren pronta solución. Para ello es necesario la ordenación, agrupación y recopilación de los datos necesarios para iniciar dicha investigación.
<b>(2)</b> <b>Planificación</b>	Es básicamente el desarrollo de la acción por medio de un plan, para mejorar de manera significativa y critica las condiciones detectadas en un diagnostico; es decir qué vamos a hacer, con qué instrumentos se cuenta, cuáles son las alternativas viables para su solución y cuáles son apremiantes de atender.
<b>(3)</b> <b>Acción</b>	Es en esta fase donde reside la innovación, la puesta en marcha de las actividades diseñadas donde el compromiso y el profesionalismo se hacen presentes y rendirán los frutos necesarios.
<b>(4)</b> <b>Reflexión</b>	Es el análisis efectivo, critico, reflexivo, analítico y propositivo de la planificación a fin de valorar los efectos deseables que ya han sido pronosticados y cuáles son los que aún hay que mejorar para continuar con un nuevo plan.

Campos de aplicación de la investigación-acción participativa: La práctica educativa, entendida como compromiso para el cambio. La práctica no como un mero comportamiento (seria entonces objeto de investigación en el campo de la psicología) sino como una acción comprometida, estratégica, con un contexto social en el que se vive, el objetivo básico de la investigación-acción participativa, en síntesis, es reducir la división entre la lógica de la ciencia, la acción y la formación, al intentar actuar estas tres dimensiones de la realidad educativa, muy separadas, por otra parte en los tratamientos y planteamientos tradicionales.

Es en el contexto escolar, haciendo referencia al 1º “A” donde la investigación acción participativa tendrá como campo de aplicación el alumnado y la problemática detectada específicamente con este grado y grupo de la Escuela OFTV NO 0518 “Nezahualcóyotl” de la localidad de Sal Ildelfonso, Villa de Allende, México.

Lewin (1944) esencialmente sugería que las tres características más importantes de la investigación acción moderna eran: Su carácter participativo, su impulso democrático y su contribución simultánea al conocimiento en las ciencias sociales. En cuanto a su

origen y evolución, la IAP surge en los años 70, en un clima de auge de las luchas populares y ante el fracaso de los métodos clásicos de investigación en el campo de la intervención social. Sin embargo, sus precedentes se hallan en el concepto de "investigación-acción"

Acuñado por Kurt Lewin en 1944, entendido como un proceso participativo y democrático llevado a cabo con la propia población local, de recogida de información, análisis, conceptualización, planificación, ejecución y evaluación. Se trataba de una propuesta que rompía con el mito de la investigación estática y defendía que el conocimiento se podía llevar a la esfera de la práctica, que se podían lograr de forma simultánea avances teóricos, concienciación y cambios sociales.

Ander-Egg (2003, p. 134) Él aclara que al hablar de "Investigación-Acción-Participación" (IAP), nos está hablando solamente de un proceso de investigación o diagnóstico de una forma participativa, que son previos a la planificación, pero no son partes de la programación en sí, de la ejecución o la evaluación. Es así que la propuesta de este autor me parece muy interesante a la hora de separar dichas etapas.

Tres condiciones para calificar la investigación-acción participativa

- A. Planificación
- B. Concreción de hechos
- C. Ejecución

Representantes

**Kurt Lewin:** El concepto tradicional de investigación-acción proviene del modelo Lewin de las tres etapas del cambio social: descongelamiento, movimiento, re congelamiento.

El proceso consiste en: Insatisfacción con el actual estado de cosas. Identificación de un área problemática; Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción; formulación de varias hipótesis.

Selección de una hipótesis; Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis, evaluación de los efectos de la acción, generalizaciones.

Acuñado por Kurt Lewin en 1944, entendido como un proceso participativo y democrático llevado a cabo con la propia población local, de recogida de información, análisis, conceptualización, planificación, ejecución y evaluación.

Se trataba de una propuesta que rompía con el mito de la investigación estática y defendía que el conocimiento se podía llevar a la esfera de la práctica, que se podían lograr de forma simultánea avances teóricos, concienciación y cambios sociales.

Dado el planteamiento del problema:

¿De qué manera potenciar el interés y el desarrollo de competencias para el aprendizaje de la segunda lengua en los alumnos de primer grado de la escuela telesecundaria OFTV NO 0518 “Nezahualcoyotl”? Surgen entonces en la presente tesis las siguientes:

### **Hipótesis**

Los estudiantes de primer grado de la telesecundaria OFTV NO 0518 “Nezahualcóyotl” de la localidad de San Ildefonso, Villa de Allende, construyen su aprendizaje de manera significativa a través del juego.

Los estudiantes primer grado de telesecundaria OFTV NO 0518 “Nezahualcóyotl” de la localidad de San Ildefonso, Villa de Allende, potencian y desarrollan sus competencias comunicativas de la segunda lengua por medio del juego.

### **Población o universo de investigación**

El universo de la investigación aquí presentada hace referencia a la Escuela OFTV NO 0518 “Nezahualcóyotl”, Turno Matutino con C.C.T 15ETV0510Z, de la localidad

de San Ildefonso, Villa de Allende, Estado de México y perteneciente a la Subdirección Regional No. VIII de Valle de Bravo, México.

### **Perspectiva desde donde se analiza el problema**

La muestra de investigación tiene como referente aula de clases de 1er. Grado, Grupo "A" de la Escuela OFTV NO 0518 "Nezahualcóyotl", Turno Matutino con C.C.T 15ETV0510Z, de la localidad de San Ildefonso, Villa de Allende, Estado de México y perteneciente a la Subdirección Regional No. VIII de Valle de Bravo, México.

El cual cuenta con un total de 22 alumnos de los cuales 12 son hombres y 10 mujeres cuya edad se encuentra en los siguientes rangos:

RANGO DE EDAD	12 AÑOS	13 AÑOS	14 AÑOS	TOTAL
NIÑOS	7	5	0	12
NIÑAS	5	4	1	10
TOTALES	12	9	1	22

### **Plan de trabajo**

Todas y cada una de las técnicas que se diseñaron para su utilidad dentro de un plan de trabajo de investigación es recomendable que cubran las expectativas dentro del aula y que la aplicación y manejo de estas den cuenta de las dificultades, generales que el profesor enfrenta cotidianamente, dificultades en las que pueden verse involucrados alumnos, contenidos, procedimientos técnico-metodológicos, autoridades escolares, autoridades de la comunidad, padres de familia, etc.

Se hace necesario en este caso hacer uso de una serie de técnicas e instrumentos dentro de un plan de trabajo para una correcta jerarquización de las problemáticas detectadas y confrontarlas con los recursos que posee como diagnosticador

(docente) debiendo considerar también, cómo ha sido señalado, sus limitaciones, con el fin de advertir, en una primera aproximación, las posibilidades de intervenir en su solución.

En relación a las situaciones que se advierten irregulares o insatisfactorias, como pueden ser la relación escuela-comunidad, los problemas de enseñanza y de aprendizaje, el ambiente escolar, constituyen formalmente los primeros indicadores, he aquí el plan de trabajo y las técnicas implementadas con los alumnos de primer grado de educación telesecundaria, el grupo "A" al momento de trabajar con ellos en el diagnóstico.

Cabe mencionar que la técnica de observación usada se llevó a cabo de manera libre, sin restricciones, dicha observación no se limitó y se realizó minuciosamente en el contexto en el cual se encuentran los alumnos.

## **PLAN DE CLASE**

**Título: Habilidad en el presente**

### **PROPÓSITO:**

Que los alumnos logren manejar adecuadamente oraciones en presente simple, usando todos los pronombres I=yo, YOU=tú, HE=él, SHE=ella, WE=nosotros, YOU=ustedes, THEY=ellos, IT=esto para cosas o animales en singular, el cual se presenta como sujeto cuando se conjugan con algún verbo, y dominar las conjugaciones en la tercera persona que por lo regular se añade una -s al verbo y una -es al cuando terminan en h.

Presentar las preposiciones at=en(en un sitio), in=en(dentro de algún lugar), to=a.  
 las preposiciones son una parte difícil de la gramática en inglés. Hay muchas reglas para su  
 uso en este nivel del presente simple.  
 También explicar cómo el auxiliar DO y DOES se usan para formar preguntas en el presente  
 simple DO con I, WE, THEY, o DOES con HE, SHE, IT.

### RECURSOS:

Letreros con diferentes gentes y animales.

Láminas ilustrativas.

Pizarrón.

Ilustraciones para ambientar los escenarios.

Artículos para decorar cada escenario.

### DESARROLLO:

Al inicio de la clase se presentan láminas con oraciones tiempo presente.

I work at/in a restaurant	–	Trabajo en un restaurant
I go to the University of Mexico	–	Voy a la Universidad de México
I like it very much	–	Me gusta mucho.

Estos describen rutinas o hábitos, tras explicar de manera oral la estructura  
 correspondiente a cada ilustración, se forman preguntas y respuestas, se hace una lista de verbos  
 y sustantivos en el pizarrón.

What do you do?

Auxiliar sujeto verbo

Where do you work?



Where do you go to school? I´am a student, and I have a part-time job.

Where does Andrea work? I work at/in a restaurant

What does she do? I go to the University of Mexico. She works for Thomas Cook travel

Where does Jason go to school? She´s a guide, She takes people on tours

How does he like it? He goes to New York University.

He loves it.

Realizar juegos con los alumnos y efectuar un memorama con el cual intercambiaran los verbos y los sustantivos.

Listade verbos y sustantivos que seanotanen el pizarrón:

I/YOU/THEY	HE/SHE	
Work	Works	
Study	Studies	student
Take	Takes	people
Teach	Teache	restaurant
Do	s does	school
Go	Goes	University
Have	has	job

Se separa cada una de las preguntas en la que los alumnos deberán participar cada una de las preguntas y respuestas tomando diferentes roles, tienen que expresarse correctamente y contestar.

Esta dinámica se hace para que los alumnos participen en pareja.

TIEMPO:

45 minutos.

ASPECTOS A EVALUAR:

Indicadores: Tabla de resultados

Los alumnos lograron aplicar adecuadamente los verbos en terceras y primeras personas e identificar los pronombres personales como sujeto.

También dominaron el auxiliar DO y DOES para hacer preguntas en presente simple, el cual permitió que participaran todos los alumnos individualmente para reafirmar el aprendizaje.

Los alumnos lograron aplicar adecuadamente cada pregunta y respuesta, se hizo repaso de gramática y ejercicios de participación individual y por equipo se apoyaron en la resolución de los problemas ayudándose con recortes de revistas y dibujos, mostrando la situación.

## TABLA DE RESULTADOS 1.

IP: inicio del proceso

P: proceso

L: logrado

Nombre del alumno	Aspectos de evaluación			
	Logra aplicar adecuadamente los verbosen terceras y primeras personase identificar los pronombres personales como sujeto	Dominarelauxiliar DO y DOES para hacer preguntas en presentesimple	No logran aplicarlas preguntasy respuestas	Pone atención en la clasey participa en la actividad.

<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>	<b>Profra. Verónica Angélica Anaya Sandoval.</b>		
<b>No. DE ALUMNOS</b>	<b>22</b>	<b>GRADO Y GRUPO</b>	<b>1º "A"</b>
<b>ESCUELA EN DONDE LABORA</b>	OFTV NO 0518 "Nezahualcóyotl"	<b>C.C.T.</b>	15ETV0510Z
<b>FECHA</b>	<b>28/08/2015</b>	<b>No. DE SECUENCIA</b>	<b>1</b>
	<b>OBSERVACIONES</b>		
<b>PARTICIPACIÓN</b>	Se han hecho cuestionamientos a los alumnos con los cuales se pretendió saber cuáles eran los elementos con los que ellos contaban respecto al inglés y si en la educación primaria habían visto algún tema o vocabulario porque algunos alumnos del grupo de 1º "A" viene de escuela e tiempo completo en las que se ve esta línea de trabajo.		
<b>ACTITUDES</b>	La responsabilidad de los alumnos fue de manera significativa lo cual permitió que el trabajo fuera muy activo, al momento de elaborar su gafete ellos pusieron en práctica su creatividad, además de que con la confianza y disponibilidad adaptaron lo necesario cada uno de los equipos para hacer su presentación en plenaria.		
<b>INTEGRACIÓN</b>	Todos y cada uno de los alumnos elaboraron sus gafetes con material reciclable, colaboraron entre todos para ver la forma de presentar mejor su gafete y en trabajo colaborativo aportaron ideas.		
<b>DIFICULTADES</b>	Al principio en la elaboración del con datos en inglés, los alumnos presentaron dificultades para entender, pronunciar y escribir en inglés dichos datos. Para ello como docente les facilité material de la biblioteca de aula y diccionarios de inglés de otros grados para que fueran investigadores.		
<b>LOGROS</b>	La exposición y el aprendizaje significativo al elaborar sus dichos gafetes, así como trabajar de manera colaborativa y con respeto y tolerancia realizar sus trabajos. Se vieron reflejadas las habilidades motoras y la destreza al realizar el "Juego" "Grítalo con mímica" con el cual afianzaron su seguridad y autoestima al exponer ante el grupo.		

Instrumento: Diario de Campo

El Diario de Campo, tal como lo define:

(Fernández, 2001, p. 45) es el “Conjunto de procesos sociales de preparación y conformación del sujeto, referido a fines precisos para un posterior desempeño en el ámbito laboral. Además, es el proceso educativo que tiene lugar en las instituciones de educación superior, orientado a que los alumnos obtengan conocimientos, habilidades, actitudes, valores culturales y éticos, contenidos en un perfil profesional y que corresponda a los requerimientos para un determinado ejercicio de una profesión”.

Como ya se vio es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar todos aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados, es como una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar resultados, este nos sirve para proyectar las reacciones de lo que investiga, por medio de la observación diaria.

El diario de campo se llevó a cabo dentro del contexto áulico e institucional mediante el uso de la técnica de observación, dicho instrumento facilitó la organización y secuencia de la información recaudada con los alumnos de 1º “A” de la Escuela OFTV NO 0518 “Nezahualcóyotl”, Turno Matutino con C.C.T 15ETV0510Z, de la localidad de, Villa de Allende, Estado de México y perteneciente a la Subdirección Regional No. VIII de Valle de Bravo, México.

<b>DIARIO DE CAMPO</b>
Lugar: <b>Aula de 1º “A” de la escuela OFTV NO 0518 “Nezahualcóyotl”, Turno Matutino con C.C.T 15ETV0510Z</b>
Fecha: <b>22 de Septiembre de 2015</b> Asignatura: <b>Inglés</b>
Ciudad o localidad: <b>San Ildefonso</b> Municipio: <b>Villa de Allende</b>
Temática: <b>El amigo secreto (Valor: la amistad)</b>
Hora de Inicio: <b>8:50 AM.</b> Hora de término: <b>9:40 AM.</b>

El día 22 de septiembre del presente año se les solicito a los alumnos de primer grado que se colocaran al entrar en el salón en equipos por afinidad. Los alumnos participaron en esta indicación de manera adecuada y colaborativa.

Durante esta clase se exhorto a los niños con relación a si estaban de acuerdo en realizar un regalo (dulce) entre todos los miembros del grupo. Para eso se realizaron papeles con el nombre de cada uno de los niños y después se sortearon asegurándose que no les tocara el mismo o sea el de ellos, la actividad se llamo "El amigo secreto".

Los niños estuvieron de acuerdo y la actividad se llevo a cabo entrando del recreo, se colocó a los niños en un círculo y se fueron entregando los regalos en relación al turno que les toco. Los niños manejan una actitud muy positiva en la actividad y trabajaron el valor de la amistad, todos se acomodaron muy bien a la actividad y trabajaron de manera colaborativa. Posteriormente les solicite que elaboraran una tarjeta usando el vocabulario de inglés que se había visto en clases anteriores.

Los alumnos con material reciclable de clases anteriores cada uno puesto en "Juego" su creatividad para elaborar la tarjeta y entregársela a su compañero o compañera que le toco. Para afianzar la actividad se trabajó con el dialogo "Whatisyourname" en la que al principio les costo trabajo la pronunciación pero a través de la práctica se les fue facilitando. Cabe hacer mención que dos alumnos al principio mostraron resistencia para integrarse al grupo de trabajo pero después de platicar con ellos de manera individual se integraron a la segunda actividad por lo que se les dará seguimiento y se atenderán sus necesidades de manera profesional.

Al término de la actividad se dejó la tarea respectiva en casa y los niños se retiraron a sus casas.

Instrumento: Organizador Grafico

Según (Moore, Readence y Rickelman, 1982) “los Organizadores Gráficos suministran una estructura verbal y visual para obtener un nuevo vocabulario, identificando, clasificando las principales relaciones de conceptos y vocabulario dentro de una unidad de estudio”. Los organizadores gráficos son representaciones que organizan la información a través de esquemas, mapas conceptuales y semánticos, diagramas de flujo etc. Es decir la representación visual se convierte en un recurso para organizar la información, son herramientas visuales no lingüísticas que permiten al alumno conectar información nueva a sus conocimientos, y nos ayudan a recordar la información más fácil.

### Actividades que se realizaron

Las diversas actividades que se trabajaron con los alumnos de 1º A con la finalidad de que por medio del “Juego” favorecieran el aprendizaje significativo de inglés en secundaria, teniendo para tal fin la temática y calendarización siguiente:

No.	Actividad o Actividades	Temporalidad	Recursos	Fecha
1	Diseño y selección de instrumentos para diagnóstico de la problemática	Una semana	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	14 al 18-09-2015
2	Implementación de instrumentos y técnicas del diagnóstico de la problemática.	Una semana	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	14 al 18-09-2015
3	Primera secuencia “Amigo secreto”	Una sesión	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	22-09-2015
4	Segunda secuencia “Gíralo con mímica”	Dos sesiones	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	13-10-2015
5	Tercera secuencia “Jugamos a ser locutores”	Tres sesiones	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula,	19-10-2015



			cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	
6	Cuarta secuencia "Realizamos un teatro guiñol"	<b>Tres sesiones</b>	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	18-11-2015
7	Quinta secuencia "Nuestra visita al zoológico"	<b>Tres sesiones</b>	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	26-11-2015
8	Sexta secuencia "Los XV años de Mariana"	<b>Dos sesiones</b>	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	3-12-2015
9	Séptima secuencia "Todos a bailar"	<b>Una sesión</b>	Plan y programa de inglés de telesecundaria, libro del alumno, tijeras, resistol, pizarrón, tv, radiograbadora, libros de la biblioteca de aula, cartulinas, papel bond, marcadores, material reciclable, silicón, fomi, engrapadora, confeti, ente otros.	11-01-2015

Total de alumnos con los que se trabajó: **22**

**Primera secuencia “Amigo secreto”**

<b>Participación</b>	<b>Logro del aprendizaje significativo</b>	<b>Logro del dominio temático</b>
<b>En el “Juego”</b>	<b>manifestado en los trabajos y productos</b>	
<b>20 de 22</b>	<b>15 de 22</b>	<b>15 de 22</b>

**Segunda secuencia “Gritalo con mímica”**

<b>Participación</b>	<b>Logro del aprendizaje significativo</b>	<b>Logro del dominio temático</b>
<b>En el “Juego”</b>	<b>manifestado en los trabajos y productos</b>	
<b>16 de 22</b>	<b>12 de 22</b>	<b>12 de 22</b>

**Tercera secuencia “Jugamos a ser locutores”**

<b>Participación</b>	<b>Logro del aprendizaje significativo</b>	<b>Logro del dominio temático</b>
<b>En el “Juego”</b>	<b>manifestado en los trabajos y productos</b>	
<b>22 de 22</b>	<b>22 de 22</b>	<b>22 de 22</b>

**Cuarta secuencia “Realizamos un teatro guiñol”**

<b>Participación</b>	<b>Logro del aprendizaje significativo</b>	<b>Logro del dominio temático</b>
<b>En el “Juego”</b>	<b>manifestado en los trabajos y productos</b>	
<b>21 de 22</b>	<b>21 de 22</b>	<b>21 de 22</b>

**Quinta secuencia “Nuestra visita al zoológico”**

<b>Participación</b>	<b>Logro del aprendizaje significativo</b>	<b>Logro del dominio temático</b>
<b>En el “Juego”</b>	<b>manifestado en los trabajos y productos</b>	
<b>20 de 22</b>	<b>19 de 22</b>	<b>19 de 22</b>

**Sexta secuencia “Los XV años de Mariana”**

<b>Participación</b>	<b>Logro del aprendizaje significativo</b>	<b>Logro del dominio temático</b>
<b>En el “Juego”</b>	<b>manifestado en los trabajos y productos</b>	
<b>22 de 22</b>	<b>22 de 22</b>	<b>22 de 22</b>

**Séptima secuencia “Todos a bailar”**

<b>Participación</b>	<b>Logro del aprendizaje significativo</b>	<b>Logro del dominio temático</b>
<b>En el “Juego”</b>	<b>manifestado en los trabajos y productos</b>	
<b>22 de 22</b>	<b>22 de 22</b>	<b>22 de 22</b>

## CAPÍTULO IV

### **ANÁLISIS, PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.**

Al hacer dentro de la práctica docente un análisis de cómo es que el “Juego” ha sido una estrategia para favorecer el aprendizaje significativo de inglés en primero de secundaria, tuvo que ver con el especial interés que los alumnos mostraron al desarrollar las actividades de manera gradual.

En todas y cada una de las actividades, la mayoría de los alumnos de primer grado de secundaria, en un inicio mostraban cierta renuencia al trabajar con libros y mucho menos cuando se trataba de leer e interpretar una segunda lengua como el inglés. En las secuencias didácticas planeadas para favorecer la el aprendizaje de esta última nos dimos a la tarea de encausar a los alumnos hacia la exploración de los recursos bibliográficos y combinarlos con el “Juego” para favorecer de manera significativa su aprendizaje.

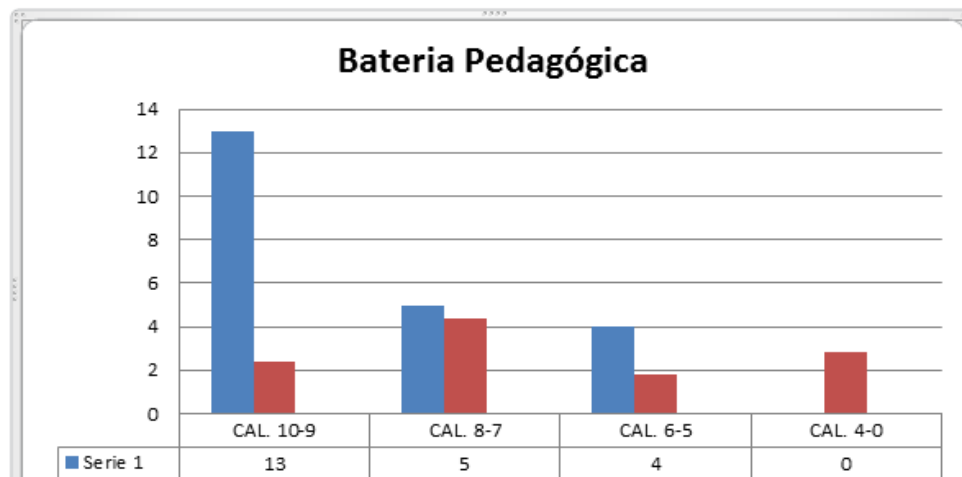
Cabe hacer mención que con forme iba transcurriendo el tiempo estos alumnos, se interesaban más en explorar los libros, trabajar de manera colaborativa, apropiarse de las actividades y participar de manera activa lo que facilito en gran manera el desarrollo de las mismas actividades y el aprendizaje creativo y constructivo de los alumnos.

Se sabe que el aprender inglés es un reto, pues los diversos materiales explorados, las diversas estrategias y los recursos como el tiempo empleado en ellas dieron gran resultado; despertando con ellos en gran manera su interés, logrando al final, que no solo leyeran sino pudieran comprender, indagar, interpretar, organizar, valorar y poder en sí leer diversos tipos de textos en inglés.

Ahora bien, al momento de planear la alternativa, al parecer la estructura de cada una de las actividades que componen la estrategia, presentaban una secuencia

lógica, pero, como todo trabajo educativo en donde el factor humano es el protagonista principal del trabajo áulico y el proceso enseñanza-aprendizaje el facilitador de nuevas experiencias pedagógicas, fue necesario reordenar y rescatar ejercicios y lecturas que no estaban contempladas en su inicio, para utilizar cada una de las estrategias que contribuyeran a favorecer el aprendizaje del inglés por medio del “Juego” con los alumnos de primer grado.

Grafica de resultados de la “Batería Pedagógica”



Cabe hacer mención que los resultados fueron favorables, ya que por medio del “Juego” se logró de manera sustancian que los alumnos de primer grado de secundaria pudieran no solo leer sino reconocer que por medio de la lectura y la escritura, el “Juego” y las actividades libres su proceso iba teniendo mayores resultados y que estas actividades contribuyeron de manera significativa en el desarrollo de las habilidades de los alumnos y de esta manera despertar el interés por la lectura y el desarrollo de habilidades de escritura en inglés.

## CONCLUSIÓN

En la actualidad la enseñanza de alguna temática se hace más interesante y más llamativa para los alumnos cuando se efectúa tomando en cuenta los estilos, canales de percepción y ritmos de aprendizaje. En este caso el trabajar con alumnos de primer grado formó un reto ya que en este grado se deben consolidar tanto el proceso gradual de la adquisición de una segunda lengua como el inglés.

De tal manera que, ya se sabe que al estudiar el problema de la adquisición de una segunda lengua, se pudo constatar que el alumno tiene gran dificultad para leer, la velocidad de la lectura es normal, no obstante no comprendía lo que estaba leyendo, no escribía bien, ya que al escribir sustituía fonemas de cómo pronunciaba.

Los alumnos finalmente logran establecer la relación que llevan entre el juego y las competencias que ellos fueron desarrollando de manera gradual en cada planificación y que sin lugar a duda contribuyeron a mejorar la comprensión de una segunda lengua y aplicar lo aprendido a la vida cotidiana.

Un aspecto relevante de los muchos que surgieron en la práctica docente es que como docente el trabajar con el juego y más con adolescentes me obligó a replantear el cómo el “Juego” favoreció significativamente la manera de aprender a aprender inglés por esta razón que su comportamiento y rendimiento de los alumnos fue mayor ya que trabajaron en un ambiente de confianza y respeto compartido para construir conjuntamente con el docente nuevos saberes.

Así como también se pudo observar a lo largo de nuestra experiencia profesional que las causas del problema del aprendizaje del inglés radica en la didáctica de cómo el docente va trabajando de manera gradual los contenidos y las estrategias de cómo ir implementando los juegos de tal modo que los alumnos aprendieran de manera lúdica y significativa.

Fue necesario hacer uso de métodos adecuados como lo es el (Hipotético-deductivo) para desarrollar las habilidades, competencias y destrezas para la adquisición y manejo de una segunda lengua en actividades y prácticas comunicativas. Otro aspecto relevante fue que en los alumnos de primera grado de telesecundaria mejoró como ya se ha dicho la seguridad al exponer ante los compañeros y la autoestima de los alumnos para pronunciar de manera correcta en inglés acorde su edad y a los ejercicios planteados.

Es por ello que al conocer las causas como docente pude diseñar estrategias para favorecer por medio del juego que los alumnos de primero de secundaria se familiarizaran para mejorar de manera sustancial el proceso y lograr mejores notas y mayor rendimiento en la escuela con el uso del inglés.

Y lógico es que los logros fueron variables no obstante se pudo ayudar a estos alumnos para que pudieran desarrollar las habilidades comunicativas y de prácticas sociales del lenguaje, para formar mejores generaciones, para que sean personas de bien en esta sociedad, tener una mejor sociedad, tener un mejor país donde hayan más profesionales, más oportunidades para salir adelante, tanto individualmente como en lo colectivo aprendiendo de manera significativa.

## BIBLIOGRAFÍA

Ander-Egg E. (1998). *“Metodología y práctica del desarrollo de la comunidad”*. México, D.F. Edit. Trillas, S.A de C. V.

Ander-Egg, E. (2005). *“El diagnóstico socioeducativo y comunitario”* México, D.F. Edit. Lumen.

Ausubel. D. (2003). *Psicología educativa. Aprendizaje Significativo. (Un punto de vista cognoscitivo)*

Chateau, R. (1987). *“El juego en el individuo, construcción social del pensamiento”*. Berlin: Editorial Karmenius.

Colectivo de Autores 1 (2014). *Prontuario de Investigación Educativa*, Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 164, Zitácuaro, Michoacán.

Colectivo de Autores 2 (2015). *Corrientes Pedagógicas, Precisiones y Bases Teóricas*, Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 164, Zitácuaro, Michoacán.

Coll, C. (2007). *“Las competencias en la educación escolar: algo más que una moda y mucho menos que un remedio”*. Aula de Innovación Educativa, México: Editorial SEP.

Fals Borda, O. (2001). *La ciencia, el conocimiento y poder popular*. Bogotá. Edit. Punta de Lanza.

Feldman y Krechevsky (1998). *Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva: un estudio desde el modelo de las inteligencias múltiples*. Madrid: CIDE

Freudenthal, H. (1983). *Didactical Phenomenology of Mathematical Structures*. London: Editorial Boston- Lancaster

Gardner, R. (2009). *“El pensamiento lógico-matemático”*. Madrid: Editorial Astrolabio



Martínez, C., Dion (1990). *“El Currículum: Una reflexión sobre la práctica. Curso de Lógica”*. Tercera Edición. Madrid: Editorial Mac Graw Hill.

Martinez, M. (2013). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. México: Editorial Trillas.

Morín, E. (2008). *“El desarrollo del pensamiento”*. México, D.F.: Editorial Océano.

Nocedo de León, I. (2002). *“Metodología de la Investigación Pedagógica y Psicológica”*. Madrid: Editorial Morata.

Pansza, G. (2002). *Dimensiones de la práctica docente*. México: Editorial Océano.

Piaget, J. (2004). *“Aportaciones del padre de la Psicología Genética”*. México: Editorial Océano S.A. de C.V.

Piaget, J. (2001). *“Psicología y pedagogía”*. Barcelona, España: Editorial Crítica.

Piaget, J. (2004). *“La formación de la Inteligencia”*. México: Editorial Trillas. Ramírez, L.

Rodríguez Bizquera, R. (2004). *“Metodología de la investigación cualitativa”*. Madrid: Editorial La Muralla

Saravia, V. (2006). *Concepts, Methodologies of tolos*. Germany: Editorial UnitedKindom.

SEP (2011). *“Planes y programas de educación secundaria 2011”*. México, D.F.: Editorial SEP.

Zacarías E. (2000). *“Así se investiga. Pasos para hacer una Investigación”*. Málaga Clásicos Roxsil.

## ANEXOS DE PLANEACIÓN

Técnica: Batería Pedagógica (Examen)

Estas pruebas tienen por objeto recoger la información que permita certificar que una persona ha superado administrativamente un determinado nivel educativo o que tiene los conocimientos necesarios para ser admitido en un programa de formación de amplio espectro, (Turón, 1985, p. 149), Menciona que “en nuestro país existen pocas experiencias aún desarrolladas con este tipo de pruebas en el ámbito universitario, o en relación a la educación general básica de los trabajos llevados a cabo que desarrollaron una línea de investigación que condujo a la elaboración de pruebas para los finales de ciclo en el en diversos múltiples.”

Es muy importante saber que un examen o también test o prueba, como además se lo conoce, es un tipo de evaluación que puede ser escrita, oral o a raíz de la creciente participación de la tecnología en nuestros días, a través de una computadora y que tendrá como objetivo final medir los conocimientos, aptitudes, opiniones o habilidades que ostenta una persona respecto de una determinada materia, situación o campo.

Se les realizó un examen a los alumnos de 1ºAde la Escuela OFTV NO 0518 “Nezahualcóyotl”, Turno Matutino con C.C.T 15ETV0510Z, de la localidad de San Ildefonso, Villa de Allende, Estado de México y perteneciente a la Subdirección Regional No. VIII de Valle de Bravo, México. Donde los principales aspectos a evaluar están relacionados con el aprendizaje del inglés de manera significativa, dicho examen fue por escrito y oral, con la finalidad de poder detectar y argumentar si la carencia del aprendizaje del inglés es en verdad un problema con mayor incidencia en los alumnos antes descritos.



Subdirección Regional No. VIII de Valle de Bravo  
Escuela OFTV NO 0518 "Nezahualcóyotl"  
Turno Matutino con C.C.T 15ETV0510Z  
San Ildefonso, Villa de Allende, México

ENGLISH EXAM

1st. GRADE

1<sup>st</sup>. PERIOD

NAME \_\_\_\_\_  
DATE \_\_\_\_\_

Grado: 1º Grupo: "A"

No. De Aciertos: \_\_\_\_\_

**Profra. Verónica Angélica Anaya Sandoval.**

**I. COMPLETE THE CONVERSATION.**

Juan: Good morning, Teacher!

Teacher: \_\_\_\_\_

How are you?

Juan: \_\_\_\_\_

Teacher: Very good.

\_\_\_\_\_

Juan: It's Martínez.

Teacher: What's your telephone number?

Juan: \_\_\_\_\_

Teacher: \_\_\_\_\_

Juan: I'm from Hacienda. La Unión

- ❖ Where are you from?
- ❖ I'm twelve years old.
- ❖ Hello Juan!
- ❖ It's 27-34-33
- ❖ What's your last name?
- ❖ Fine, thanks. And you?



III.



MATCH.

1. \_\_\_\_\_ What's your name?
2. \_\_\_\_\_ What's your telephone number?
3. \_\_\_\_\_ What's your last name?
4. \_\_\_\_\_ Where are you from?
5. \_\_\_\_\_ What's your nationality?

- a. I'm American.
- b. It's 156-55-9852
- c. It's Kent..
- d. My name is Clark
- e. I'm from Smallville

A través de esta batería los alumnos ponen de manifiesto sus conocimientos previos y su dominio de la asignatura a través de ejercicios significativos los cuales tienen relación con su contexto y desde luego el “Juego”.

**Vo. Bo.**

**ASESORA:**

**MTRA. DORIS TOVAR ORTEGA**



"2016. Año del Centenario de la Instalación del Congreso Constituyente"

## ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO DE MÉXICO

Toluca, México, 29 de noviembre de 2016

Liberación del Documento Recepcional

**Mtro. Bonfilio Chávez Loza**  
**Jefe del Departamento de Exámenes Profesionales**  
**y Servicio Social**  
**Presente**

El que suscribe Mtra. Doris Tovar Ortega, tiene a bien informarle a Usted, que el documento recepcional de la opción: Tesis: **"El juego como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo de la asignatura segunda lengua: Inglés I"**, realizada por la **C. Verónica Angélica Anaya Sandoval**, egresada de la **Licenciatura en Educación Media en el Área de Inglés**, de la cual se me nombró asesor, ha sido concluida, revisada, corregida y liberada, con base en los criterios establecidos por la normatividad vigente, por lo cual está en condiciones de continuar el trámite respectivo.

Sin otro asunto que tratar, le reitera las muestras de su consideración.

Atentamente

**ASESOR**

**Mtra. Doris Tovar Ortega**

MBOJ/BCHL/vgh\*



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
 DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y DESARROLLO DOCENTE  
 SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
 ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO DE MÉXICO



"2016, Año del Centenario de la Instalación del Congreso Constituyente"

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO DE MÉXICO**

Toluca, México, 29 de noviembre de 2016

ASUNTO: Se autoriza reproducción

**C. Verónica Angélica Anaya Sandoval**  
**Presente**

La Jefatura del Departamento de Exámenes Profesionales y Servicio Social, por este medio y atendiendo a la liberación del Documento Recepcional, Tesis, titulada: **"El juego como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo de la asignatura segunda lengua: Inglés I"**, de la **Licenciatura en Educación Media en el Área de Inglés**, ya avalada por su asesor, tiene a bien autorizarle la reproducción de dicho documento, puesto que ha cumplido usted con todos los requisitos que señala el Reglamento de Exámenes Profesionales en vigor.

En espera de que tenga éxito en su próximo examen, se despide de usted.

**ATENTAMENTE**

**Mtro. Bonfilio Chávez Loza**  
Jefe del Departamento de Exámenes Profesionales  
y Servicio Social

MBOI/BCHL/rgh\*



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y DESARROLLO DOCENTE  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL SUPERIOR DEL ESTADO DE MÉXICO



Toluca, Méx., 29 de noviembre de 2016

Asunto: Se asume responsabilidad

**Dr. Maximino B. Ortiz Jiménez**  
**Director de la Escuela Normal**  
**Superior del Estado de México**  
**P r e s e n t e**

Quien suscribe **C. Verónica Angélica Anaya Sandoval**, asume de manera total la responsabilidad de haber estructurado, conforme al Reglamento de Exámenes Profesionales Vigente y bajo la supervisión del Asesor, el documento recepcional titulado:

**"El juego como estrategia para favorecer el aprendizaje significativo de la asignatura  
segunda lengua: Inglés I"**

Así como, de haberlo adecuado conforme a los dictámenes hechos por especialistas del área y finalmente, defenderlo suficiente y argumentadamente ante el Honorable Cuerpo de Sinodales, de tal forma que demuestre mis saberes categóricamente ante ellos, a través del diálogo académico que tenga lugar durante el desarrollo del Examen Profesional.

Agradece ampliamente el interés y el apoyo que siempre brinda a sus estudiantes y egresados.

**A t e n t a m e n t e**



**C. Verónica Angélica Anaya Sandoval**