

# **APRENDO JUGANDO CON EL MATERIAL DIDÁCTICO DE INGLÉS**

**PRESENTA:**

**PROFRA. MARICELA SANTAMARIA SALAZAR  
PROFRA. SANDRA VELAZQUEZ HERNANDEZ**

**DOCENTES DEL JARDIN DE NIÑOS “JUSTO SIERRA”  
C.C.T. 15EJN0098I**

**ZONA ESCOLAR J100**

**SUBDIRECCIÓN REGIONAL TEXCOCO**

**ESTADO DE MEXICO**

**AGOSTO 2020.**

## PRESENTACIÓN

En preescolar la enseñanza se caracteriza por un aprender jugando a través del cuerpo y la creatividad.

Si bien es cierto, que el docente es quien decide cómo enseñar y qué estrategias incluir en el aula, estos conocimientos y creencias son construidos en el marco de su experiencia como alumno y luego como docente, y operan a modo de teorías prácticas en su hacer cotidiano.

En consideración a utilizar material didáctico para una clase de inglés en donde se utilice el juego, es una actividad esencial para que el niño se desarrolle física y socialmente. El niño necesita jugar, no sólo para tener placer y entretenerse sino, también para aprender palabras básicas o frases en inglés con mayor facilidad.

Sugerimos a nuestro colegas docentes la utilización del material didáctico de inglés “HAND BY HAND” que es con el cual estamos trabajando, a través del juego como una estrategia didáctica para el aprendizaje.

Una clase de inglés no debe ser tomada como un simple pasatiempo sin percatarse de la función que ejerce para los niños y niñas y qué mejor que hacerla dinámica a través de juegos diversos que uno puede proponer utilizando los materiales didácticos que nos presenta el programa “hand by hand” (cuentos, posters, flash cards, el puppet, CD con canciones y DVD con videos por sesión, etc) o en su caso cualquier programa o metodología distinto con materiales de apoyo.

Manipular un material didáctico enfocándolo al juego permite que los niños y niñas sean más participativos, que muestren más ganas de aprender y que experimenten nuevas experiencias. De esta manera son motivados con facilidad, ya que además de aprender inglés (palabras y oraciones cortas) se favorece en ellos su autonomía, motricidad gruesa, todo lo relacionado a movimiento corporal, observando en cada niño y niña un gozo por la actividad propuesta. Por otra parte es una de las maneras más viables de que niños y niñas se puedan comunicar de forma verbal haciendo la pronunciación de su vocabulario en inglés con más naturalidad.

# APRENDO JUGANDO CON EL MATERIAL DIDACTICO DE INGLÉS

## CONSIDERACION DE LOS ESPACIOS

Es de suma importancia considerar las características de los espacios a utilizar en la escuela y el aula, ya que de esto también depende la organización de los juegos y el buen manejo del material didáctico propuestos.

“El juego y la comunicación propician el desarrollo cognitivo, emocional y social” (Jugar a pensar. Recurso para aprender a pensar en educación infantil. 4-5 años)

Considerando estas características es que se retoma en grupos de tercer grado preescolar la gran necesidad de hacer de la sesión de inglés un espacio para la interacción lúdica con los alumnos y alumnas para poder facilitar a través del manejo del material didáctico el aprendizaje de nuevos términos.

Teniendo en cuenta que los primeros años son cruciales para la vida de un ser humano, todo lo que se haga en esta etapa de edad preescolar, es de alto impacto para los pequeños; por lo tanto es fundamental contar en la escuela con los espacios y ambientes favorables que les brinden confianza al aprender inglés como parte de su proceso formativo.

No omitimos mencionar que al inicio del ciclo escolar, en las primeras sesiones de inglés, algunos alumnos y alumnas han presentado dificultades para su socialización, motricidad gruesa y fina, seguir reglas de convivencia, coordinación, e incluso que aún no tengan una buena pronunciación (ya que en segundo grado no se trabaja con inglés), por lo que se pretende que el material didáctico a utilizar sea a través del juego como una estrategia didáctica de disfrute, de relación y aprendizaje ante esta nueva lengua.

Continuar con las metodologías de corte tradicionalista, considerando solo el aula en una sesión de inglés, pero no así todos sus espacios, y no explotar al máximo el material didáctico, donde los alumnos y alumnas son sujetos pasivos del conocimiento, reciben solo información y la memorizan, respondiendo y actuando hasta donde el docente lo permite; no tendrá mayores resultados que el coartar de esta manera a los pequeños de su capacidad innata para aprender, curiosar, descubrir, recrear y explorar su entorno; aunado a esto se antepone también el tiempo, ya que solo se dispone de 50 minutos en los cuales si no hacemos dinámica la sesión con la utilización adecuada del material, el alumno o alumna tienden a aburrirse y menos entender que aprender inglés es divertido.

Nosotros docentes debemos comprender que en preescolar el trabajo con los alumnos y alumnas se caracteriza por medio del juego.

Partiendo de esto, se plantea el desarrollo del proyecto: “Aprendo jugando con el material didáctico de inglés” a fin no de mostrar el material didáctico a utilizar, pero si para saber lo indispensable que es darle modificaciones de uso según las características tanto del espacio en el aula y escuela como propiamente del mismo grupo, para que las clases sean más creativas, lúdicas e innovadoras, que seguramente favorecerán en los niños y niñas una mejor comprensión de lo que deben aprender en inglés en cuanto a vocabulario y oraciones se refiere.

Con apoyo del material didáctico de la sesión de inglés, a través de actividades lúdicas bien organizadas se puede lograr que los niños y niñas se relacionen a manera de juego, mejoren su socialización, compartan y recreen sus competencias sociales, así como las potencialidades de expresión, comunicación y destrezas que deben desarrollar al llevar a cabo la sesión, siempre con el propósito de aprender algo nuevo y diferente.

Tomando en cuenta que se está refiriendo el tema al buen uso del material didáctico de inglés, es preciso tener presente el juego como un recurso didáctico en el aula, define, (Diaz Lucea, 1996, pág. 42) qué es un recurso didáctico “Los recursos y materiales o medios didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente” Pueden ser distintos o variados los materiales a utilizar propuestos en la guía “hand by hand”, aquí lo importante es que uno como docente le dé el enfoque y el buen manejo al material didáctico para que sea un disfrute con los niños y niñas en cada sesión de inglés, es decir, cada docente podrá utilizar los recursos didácticos como un instrumento para proponer la sesión de inglés en base a las necesidades de su propio grupo.

Apoyarnos del juego como recurso didáctico en el manejo de los materiales de inglés presenta una ventaja para desarrollar la sesión, pero también un reto, ya que se deben propiciar encuentros lúdicos pedagógicos que sean significativos y permitan a los niños y niñas contar con experiencias variadas en las que gocen, disfruten, se asombren pero sobre todo aprendan, estos encuentros son propios de esta edad y se pretende que se hagan visibles, de manera que les permita conocer una lengua extranjera y poder compartir sus aprendizajes en su vida cotidiana, al pronunciar palabras nuevas o decir pequeñas oraciones en inglés.

No debemos olvidar que el juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo, por esta razón se invita a experimentar a través de la utilización del material didáctico que nos presenta “hand by hand” preescolar. Ya que además cuenta con videos y DVD de canciones los cuales resultan ser motivadores para los alumnos y alumnas.

Para muchos docentes el juego es una pérdida de tiempo y, por lo tanto, no es tomado en cuenta al momento de interactuar con los niños y niñas lo que genera un ambiente lejano y rutinario en el aula al aprender inglés y para el proceso de desarrollo social y cognitivo.

Llevar a cabo con el grupo las sesiones de inglés explotando al máximo el material didáctico, pone al juego en práctica, se pretende que sea como una posibilidad que permita llegar de manera significativa, reconociendo sus habilidades, actitudes, aptitudes y necesidades para cumplir con los objetivos propuestos en cada sesión, de tal manera que los niños y niñas se verán beneficiados en el desarrollo de sus capacidades y socialización, ya que algunos niños suelen ser tímidos en las primeras sesiones, lo que hace que sean introvertidos y no se involucren en las actividades como se planea o pretende que lo haga, además de ejercer nuevas experiencias que les ayudaran en sus habilidades para el dominio del inglés a su nivel.

## **¿QUÉ ES EL JUEGO?**

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc., es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia.

Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas, por esta razón es que se considera de suma importancia en el manejo del material didáctico que se ofrece en la sesión de inglés, el juego como “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (Bernabeu, Golds , 2000) cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus reglas se refiere, así se puede afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños, considerando de suma importancia retomarlo al manipular el material didactico “Hand by Hand” o alguno diverso que se proponga trabajar.

### **CARACTERISTICAS DEL JUEGO Y POR QUE RETOMARLO EN LA UTILIZACION DEL MATERIAL DIDACTICO:**

Según Basedas (2006), son importantes durante esta primera etapa de escolarización los aprendizajes orientados al conocimiento, valoración y control que los niños y niñas van adquiriendo de su persona, de sus posibilidades y de la capacidad para utilizar con cierta autonomía los recursos disponibles en cada momento. Siendo relevante la adquisición de destrezas para realizar las actividades habituales con un cierto grado de responsabilidad, autonomía e iniciativa en la utilización adecuada de espacios y materiales.

Retomando la importancia de la utilización del material didáctico de inglés como pueden ser las flash cards, posters, cuentos, audios y videos a través de dinámicas lúdicas, (Chacon, 2000) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia.

- El juego es además un fin en sí mismo: es decir, se juega por el placer de jugar. Lo importante no es lo que conseguimos con el juego, no buscamos un fin, sino que lo realmente importante es el proceso.
- El juego surge de manera voluntaria y libre: Esto indica que la persona que juega tiene la libertad de hacerlo de la forma que quiera teniendo en cuenta únicamente las propias restricciones que pone el propio juego a través por ejemplo de sus reglas. Por tanto, podemos afirmar que el juego tiene una motivación intrínseca.

- El juego no puede estar coaccionado, sino que la persona tiene que sentirse libre para poder elegir jugar, si no el juego estaría perdiendo su esencia de juego.
- El juego implica actividad: En muchas ocasiones cuando jugamos estamos en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, etc. Pero incluso cuando los juegos no son motores también estamos activos (psíquicamente). Por ello cabe destacar que implica cierto esfuerzo.
- Al mismo tiempo debemos considerar el juego como una actividad seria para los niños, el juego es tan importante como para los adultos lo puede ser el trabajo. El juego, si se utiliza bien puede considerarse una herramienta más del aprendizaje.
- Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje: A través del juego y debido a las características de este, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo

Por tanto, para los niños y niñas experimentar con el material didáctico de inglés “HAND BY HAND” o cualquier otra metodología a través del juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos ante lo que van aprendiendo. Mediante la imitación los niños van comprendiendo y asimilando su nuevo vocabulario por ejemplo, pues el jugar con el material didáctico propuesto ya sea en grupo o equipos, les facilita la comprensión de diferentes roles y favorece la incorporación de una nueva lengua (inglés) a su entorno y de este modo irán sintiéndose más poderosos, con lo que probablemente mejorarán su autoestima al hacer propiamente pronunciaciones en inglés, la actividad lúdica favorece la comunicación y la socialización les proporciona una herramienta fundamental para entrar en contacto tanto con sus iguales como con los adultos al expresarse con palabras en inglés de manera más natural.

## **LOS JUEGOS:**

Existen gran variedad de juegos organizados y tradicionales que se pueden adaptar a la enseñanza-aprendizaje de un idioma extranjero como por ejemplo el dominó, los juegos de mesa del tipo “La oca”, múltiples juegos de cartas, etc. También existen una serie de juegos especialmente diseñados para trabajar con palabras: por ejemplo el “Pictionary”. Es importante tener en cuenta que este tipo

de juegos deben ser adaptados a su uso dependiendo del nivel de los alumnos, lo interesante es que aporta una dimensión lúdica al proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **LA UTILIZACION DEL MATERIAL DIDACTICO EN INGLES FUNDAMENTADA DESDE LAS TEORIAS DEL JUEGO.**

Una vez explicado con mayor claridad algunas características relevantes del juego se hace una breve descripción en cuanto a teorías que algunos autores hacen del juego y su importancia en el desarrollo del niño. (Ludicas, 2012).

### **1. Teoría Piagetiana:**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.



Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden.

## **2. Teoría de Vygotsky:**

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Ya analizada la información presentada de los autores mencionados, queda más claro que a través del juego, en las sesiones de inglés se puede favorecer que los niños y niñas practiquen roles y situaciones cotidianas para relacionarse con sus iguales y aprender. A través del juego muestran su carácter interior, a medida que pasa el tiempo se va encauzando a un juego más normativo en el que aparecen roles de liderazgo y superación.

Para resumir, el juego destapa la personalidad del niño y junto a él se pueden ir trabajando las sesiones de inglés con apoyo de material didáctico, basándonos en lo anterior, vemos como el juego puede ser un recurso importante en el aula. Así se pretende entonces, que jugando se pueda desarrollar un conocimiento sobre la lengua extranjera inglés y utilizarlo para la vida día a día, apropiándose de conceptos nuevos.

### **\*EXPERIENCIA COMPARTIDA DE UNA SESIÓN DE INGLÉS\***

Para ejemplificar con mayor claridad lo expuesto compartiremos la experiencia vivida en la escuela, la cual fue realizada entre los tres grupos de tercer grado. Primero se ejecutó en el grupo de la maestra Maricela, obteniendo buenos resultados en la práctica, fue así que se compartió la estrategia a los dos grupos de tercer grado restantes.

Al inicio del ciclo escolar entre las primeras actividades que se sugiere trabajar con los pequeños es precisamente la visualización y presentación de los materiales didácticos “hand by hand” entre los que destaca la presentación de un puppet (que durante el ciclo escolar será la mascota de la sesión)

La mascota es propiamente una marioneta de peluche, un zorro; aunque el material es novedoso porque se puede manipular, el tamaño del mismo es pequeño, por lo cual de pronto no todos lo logran apreciar, en una primer sesión fue necesario implementar con otro material didáctico la presentación del mismo y recrearla a través del juego.

Así fue que se presentó la mascota de nombre "Sammy" ante los niños y niñas primero con la marioneta, pero después se mostraron en el grupo algunas imágenes en tamaño grande del mismo zorrillo, el cual ellos identificaron por su nombre, permitiendo además tener una mejor visión de la mascota a través de las imágenes.

Para recrear un espacio lúdico con el grupo y recordar el nombre de la mascota, así como la palabra mascota en inglés. En esta primer sesión se fueron dando características del zorrillo, (las imágenes permanecían cubiertas con una cartulina) y al ir contestando las preguntas que se planteaban como: de qué color recordaban que era, cómo eran sus orejas, etc. las imágenes se iban descubriendo poco a poco.

Esto motivó a los niños a responder e ir descubriendo de qué personaje se trataba, una vez visualizada la imagen con claridad, en equipos se decoró el mismo zorrillo ahora utilizando la imagen en blanco y negro para que ellos le dieran color, al mismo tiempo que mencionaban los colores en inglés.

Lo interesante de esta sesión fue como ellos a través de estas actividades lúdicas pudieron compartir el nombre de "Sammy" y sus características.

En una segunda sesión se vuelven a retomar las imágenes de "Sammy" pero ahora se lleva a cabo un juego de rompecabezas, en el cual se participa por equipo.

Para formar los equipos se utilizó la dinámica: grupos de colores, utilizando 25 tarjetas con 5 colores distintos. (rojo, verde, azul, amarillo y rosa, los cuales igual se pronunciaban en inglés)

Posteriormente se les mostró la imagen de “Sammy” en tamaño grande. (de un pliego de papel bond aprox.) la cual se pegó en una de las paredes, así comenzó el reto, enseguida a cada equipo se les proporcionó un rompecabezas de “Sammy”, claro con las piezas ya recortadas y en desorden.

El reto les pareció interesante y dinámico, ya que cada equipo intentaría armar a “Sammy” bajo la consigna de hacerlo en el menor de los tiempos. Todos los equipos se vieron motivados a hacerlo y concluyeron la actividad de manera satisfactoria, comparando nuevamente la imagen que armaron con la marioneta y la imagen pegada en la pared.

Para el grupo estas dos sesiones fueron de juego y disfrute y la maestra al utilizar un material distinto al propuesto en la sesión (que era solo la marioneta) pudo observar además como a partir de juegos tan sencillos y la utilización de un material didáctico diferente los niños se apropian más rápido de los conceptos y las nuevas palabras en inglés, (aquí no solo reconocieron el nombre de la mascota, sino comenzaron a identificar los colores en inglés al solicitar la formación de equipos)

Al ser un éxito la experiencia vivida en el grupo de la profesora Maricela, se comparte a los dos grupos más a fin de implementar estrategias lúdicas diferentes y de aprendizaje para los alumnos y alumnas obteniendo buenos resultados en su ejecución.

De esta forma se trabajan actividades lúdicas, utilizando los recursos proporcionados por el propio programa e implementando otras actividades con otros recursos, generando participación, socialización, pronunciación y conocimiento de conceptos en inglés

## CONCLUSIONES

En este proyecto se ha descrito la importancia del juego como medio para utilizar los materiales didácticos en el aula y fuera de ésta en una sesión de inglés, propuesta que aunque muestra mucha sencillez nos podrá apoyar a favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, como es el inglés, basándonos de forma continua en la selección de materiales propuestos y acordes con el objetivo prioritario de cada sesión.

Nos debe quedar claro que a través de juegos novedosos e innovadores podemos explotar al máximo los materiales didácticos que tenemos al alcance, mismos que, al darles un giro en cuanto a su utilización nos permitirán que los alumnos y alumnas adquieran un vocabulario nuevo, así como el desarrollo inicial de las destrezas orales, para la enseñanza temprana del inglés como lengua extranjera.

Finalmente cabe mencionar que tanto la utilización del material didáctico que se nos sugiera en el programa de inglés para trabajar con los niños y niñas de edad preescolar, como la organización de juegos que se pueden sugerir dependerán en gran medida de la disposición que como docentes podemos tener ante este reto, pero también de la utilización de los espacios disponibles a fin de darle un sentido diferente a cada sesión para no volverlas monótonas y rutinarias, esto con la simple finalidad de apoyar el desarrollo de las habilidades comunicativas de la lengua extranjera en los niños y niñas de edad preescolar.

## BIBLIOGRAFIA

Angélica Sático, Irene de Puig, (Diciembre 2011). Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años. Guía educativa

Basedas, E. (2006). Aprender y enseñar en Educación Infantil. Barcelona: Graó

Bernabeu, Golds , N. (2000). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea.

Chacon, P. (2000). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Venezuela: UV.

Ludicas, A. (Noviembre de 2012). Actividades Ludicas. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>