



ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



TESIS DE INVESTIGACIÓN

“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS EN ALUMNOS DE 1° “A” DE LA ESC. SEC. 0292 HERIBERTO ENRÍQUEZ”

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA

PRESENTA

BRYSA ANAYETZI GONZALEZ GENARO

ASESOR

DRA. LUZ DEL CARMEN FONSECA PEREZ

TULANTONGO, TEXCOCO

JULIO 2023

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Tulantongo, Texcoco, México a 03 de Julio de 2023.

ASUNTO: Se Autoriza Documento de Titulación.

C. BRYSA ANAYETZI GONZALEZ GENARO
PRESENTE.

Por este conducto, la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco, a través de la Comisión de Titulación, se permite anunciar que ha sido **AUTORIZADO** su Trabajo de Titulación en la modalidad de **TESIS DE INVESTIGACIÓN**, con el título:

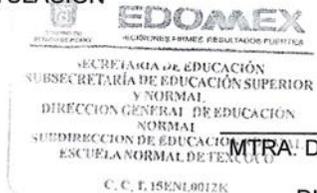
EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA EL FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO DEL INGLÉS

Implicando así, continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada en la Enseñanza y Aprendizaje del Inglés en Educación Secundaria.

Lo que se comunica, para su conocimiento y fines legales conducentes.

ATENTAMENTE


DRA. JUANA ROQUE PÉREZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN
DE TITULACIÓN



VO. BO


MTRA. DELFINA SANTOS ESTRADA
MONTES DE OCA
DIRECTORA ESCOLAR

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

DRA. LUZ DEL CARMEN FONSECA PÉREZ

ASESOR DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTOS

A la vida...

Porque cada día es un privilegio y una nueva oportunidad.

A mis padres...

Por el gran esfuerzo que han hecho a lo largo de mi trayectoria académica y por brindarme amor sincero en cada paso, sé que siempre estarán conmigo, ¡Los amo!

A mis hermanos...

Por creer en mis capacidades y llenar de felicidad a mi corazón, espero que, a partir de ahora pueda compartir con ustedes lo que la vida ha preparado para mí.

A mi asesora...

Por ser mi guía y permitirme trabajar con un tema que me apasionara.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Propósitos de la investigación.....	13
1.2.1 Propósito general.....	14
1.2.2 Propósitos específicos	14
1.3 Pregunta de investigación	15
1.3.1 Preguntas colaterales	15
1.4 Supuesto.....	16
1.5 Justificación	17
CAPÍTULO II. MARCO CONCEPTUAL.....	21
2.1 Antecedentes de la investigación.....	22
2.1.1 El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, ¿Cómo crearlo en el aula?	22
2.1.2 La lúdica vs juego ¿Estrategia didáctica?	24
2.1.3 Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior	25
2.1.4 Aprender jugando en Secundaria	26
2.1.5 Actividades lúdicas en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Fiscal “Benito Juárez” en el año lectivo 2016-2017	28
2.1.6 Las actividades lúdicas para el aprendizaje.....	29
2.2 El juego didáctico	30
2.2.1 Antecedentes históricos.....	31
2.2.2 El juego didáctico como actividad lúdica.....	32
2.2.4 Juego didáctico vs Gamificación.....	34
2.2.5 Objetivo del juego didáctico	34
2.2.6 Elementos del juego didáctico y características	35
2.2.7 Importancia de las reglas del juego	36

2.2.8 Clasificación de los juegos.....	38
2.3 El juego didáctico como estrategia de aprendizaje	38
2.3.1 Rol del docente y del alumno en el juego didáctico	41
2.4 Importancia del vocabulario	42
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	44
3.1 Enfoque cualitativo.....	45
3.2 Investigación acción.....	47
3.3 Población	49
3.4 Muestra	60
3.5 Técnicas e instrumentos de información.....	65
3.6 Entrada al campo	67
CAPÍTULO IX. RESULTADOS OBTENIDOS.....	80
4.1 Implementación de los juegos didácticos en el “Rally of the human body”	81
CONCLUSIONES.....	96
REFERENCIAS.....	100
ANEXOS	108

ÍNDICE DE TABLAS

Tabal 1.....	52
Tabla 2.....	53
Tabla 3.....	55
Tabla 4.....	60
Tabla 5.....	65
Tabla 6.....	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	49
Figura 2.....	62

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de vocabulario es uno de los elementos fundamentales dentro de la producción y recepción del lenguaje, debido a que permite a las personas comprender las ideas de los otros y expresar las propias. Poseer un buen vocabulario permite utilizar al lenguaje en diversos contextos, ya que, gracias a él, el estudiante puede desarrollar las habilidades lingüísticas y ser capaz de desenvolverse.

Actualmente, es necesario que dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés se considere al vocabulario como un elemento básico del idioma. Los docentes de educación secundaria deben buscar estrategias que permitan a los alumnos fortalecer el vocabulario que ya han aprendido para lograr una comunicación exitosa entre los estudiantes y su entorno.

La presente investigación se ha realizado con el único fin de valorar el impacto que posee la aplicación del juego didáctico como una opción para hacer más fuerte el vocabulario que durante clases los alumnos aprenden.

La siguiente investigación toma lugar en la Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez”, del municipio de Texcoco en el Estado de México en el ciclo escolar 2022-2023, con alumnos del 1er grado grupo “A”.

El siguiente trabajo de investigación consta de cuatro capítulos que están estructurados de la siguiente manera:

Capítulo I. Planteamiento del problema: se inicia describiendo los antecedentes del problema presentado en el grupo de Primer grado Grupo “A” de la escuela secundaria ya antes mencionada, luego se formula el problema, es decir la cuestión a aclarar con la investigación, sus propósitos (general y específicos) y las preguntas de investigación que guían el proceso de investigación. Además, se formula el supuesto y la justificación de la investigación exponiendo así todas aquellas razones que motivan la realización de la investigación planteada, explicando detalladamente porqué ha sido conveniente realizarla y que beneficios se esperan de la misma.

Capítulo II. Marco conceptual: se detallan los antecedentes de la investigación y los conceptos pertinentes al trabajo de investigación, se realiza una fundamentación que describe investigaciones anteriores dentro del mismo campo y referentes a la misma problemática, y se argumenta entre estos y la propia postura de la investigación. Dentro del marco conceptual se definen cada uno de los conceptos clave que sirvieron para comprender el tema desarrollado.

Capítulo III. Marco metodológico: describe el diseño de la investigación, se explica detalladamente en qué consiste el enfoque cualitativo y se especifica porqué se hizo uso de la investigación acción, se describe a la población y muestra, así como se presentan los instrumentos y técnicas para la recolección y análisis de datos.

Por último, dentro de este capítulo se hace una entrada al campo, la cual consiste en la recuperación de la información que se desarrolló.

Capítulo VI. Resultados obtenidos: Se explica el análisis de la información que se realizó en la investigación realizada y se muestra una argumentación de los mismos, se interpretan datos, y se observa una clara argumentación de los datos obtenidos.

Posterior a los capítulos, se realizan las conclusiones, en donde se relaciona lo que se alcanzó en vinculación con el supuesto y propósitos contrastado los resultados con la argumentación propia.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

De acuerdo al Tecnológico Nacional de México (2017), el planteamiento del problema es definido como:

Delimitación clara y precisa del objeto de la tesis que puede realizarse por medio de preguntas, encuestas pilotos, entrevistas y la revisión detallada de la literatura correspondiente (antecedentes teóricos y empíricos) e interiorizado los principales conceptos y proposiciones teóricas que le permitan formular con toda claridad y dominio el problema que se pretende resolver, identificando las variables de estudio. Enunciar un problema de investigación consiste en presentar, mostrar y exponer las características o rasgos del tema, situación o aspecto de interés que va a estudiarse; describir el estado actual de la situación problema. (Pág. 3)

Para plantear el problema que se planeó enfrentar a través de esta tesis de investigación, es necesario dar una mirada a los datos reales y actuales en cuanto al dominio del inglés en México, considerando que de acuerdo al Índice del Dominio de inglés de EF (EF EPI), que es el ranking de países o regiones más completo del mundo según las habilidades de inglés de los adultos, actualmente, México ocupa el lugar 88 de 111 países evaluados en el año 2022, considerándose como un país con un nivel de aptitud muy bajo.

De acuerdo a este mismo Ranking, “los idiomas nos permiten conectar y, cuando hablamos de extender los lazos más allá de nuestras fronteras, el inglés es el protagonista. Nos permite trabajar en proyectos internacionales, disfrutar de medios de comunicación extranjeros, viajar, emprender estudios nuevos, participar en comunidades globales, entre otros” (EF EPI, 2022, pág. 3). Es por ello, que la necesidad de hablar inglés cada vez es más grande y la importancia de la enseñanza es aún mayor.

Analizando el bajo dominio del idioma inglés del que se habla en dicho Ranking, dentro de la Escuela Secundaria 0292 “Heriberto Enríquez”, se observó y analizó que los alumnos de la institución poseían una baja comprensión lectora.

Es importante destacar que dentro de la jornada intensiva de consejo técnico que se realizó durante las primeras dos semanas previas al comienzo del ciclo escolar, la planta de docentes de la Escuela Secundaria No. 0292 “Heriberto Enríquez”, analizó y encontró dos problemáticas que se pretendían trabajar y combatir durante el nuevo ciclo escolar, comprendiendo, así como problemáticas:

- ✓ Falta de comprensión lectora
- ✓ Falta de agilidad mental para la resolución de problemas matemáticos.

El área que compete a la asignatura de Lengua Extranjera Inglés es la comprensión lectora debido a que esta es una habilidad que se desarrolla dentro del proceso del lenguaje.

Por otro lado, a través de las dos semanas de observación que se dieron al inicio del ciclo escolar por parte de los docentes en formación, se pudo analizar que los alumnos durante las clases de inglés no comprendían la mayoría de palabras de la docente titular y mucho menos trataban de comunicarse haciendo uso del idioma. Por tal motivo, a través de un examen de conocimientos específicos de la asignatura, se realizó un diagnóstico a los alumnos sobre vocabulario básico. Anexo 1

En el examen diagnóstico se evaluaron conocimientos sobre palabras básicas del idioma (colores, lugares, pronombres, números, saludos y despedidas), considerando que durante la educación básica a nivel Primaria este tipo de vocabulario era la base principal de los contenidos a enseñar.

Siguiendo con la problemática planteada en cuanto al uso del idioma, se cuestionó a los alumnos a través de una entrevista específica del aprendizaje del inglés cuáles eran las principales dificultades que enfrentaban dentro del aprendizaje del idioma, y por qué no participaban en clases o no realizaban las actividades solicitadas, a lo que la mayoría de alumnos respondió que no comprendían lo que decía la maestra y que

les daba pena hablar en inglés porque creían que iban a estar mal, comprendiendo así que una posible causa de que los alumnos no fueran capaces de comprender las ideas de otros y expresar las suyas, era la escasez de palabras.

Fue entonces que se detectó a la escasez del vocabulario como la causa principal que afecta la producción y recepción del lenguaje de los alumnos, ayudándonos a seguir con la segunda entrevista sobre la enseñanza y aprendizaje del vocabulario, cuestionando a alumnos sobre por qué no logran memorizar palabras por un mayor lapso de tiempo, y qué tipo de actividades realizaban dentro o fuera de clases para aprenderlo.

Asimismo, se cuestionó sobre el tipo de actividades que les resultaban mayormente atractivas dentro de las clases de cualquier asignatura; se encontró que los alumnos no realizaban ningún tipo de actividad fuera de casa, como revisar apuntes e incluso realizar tareas y la única forma que usaban para retener el vocabulario era repitiendo las palabras una y otra vez en voz alta.

Por otra parte, se cuestionó a los docentes de inglés sobre el tipo de estrategias que utilizan para enseñar el idioma y el tipo de estrategias que los alumnos utilizan para aprender palabras nuevas, ya que se había observado y analizado la falta de uso de estrategias de aprendizaje que no fueran la memorización y repetición de palabras, dentro de la asignatura del inglés en educación secundaria.

1.2 Propósitos de la investigación

Un propósito general, según Arias (2006), se comprende como "el fin concreto de la investigación en correspondencia directa con la formulación del problema" (pág. 45). Desde este punto, el propósito general expresa cuál es la finalidad que se busca en la investigación, por ello, debo establecer una relación directa entre mi propósito general y mi problemática planteada, así como también con el título del trabajo.

Por otra parte, los propósitos específicos son primordiales, estos se desarrollan en el enfoque cualitativo ya que permiten de acuerdo a Arias (2006), "indican con

precisión los conceptos, variables o dimensiones que serán objeto de estudio, se derivan del objetivo general y contribuyen al logro de éste” (pág. 45). Por ello, y debido al enfoque de esta investigación, es necesario plantear este tipo de propósitos, permitiendo así crear y seguir una ruta que logre resolver todas las interrogantes que surjan en esta investigación.

Es decir, representan los logros particulares para alcanzar el propósito general, y orientan el desarrollo de mi investigación, ayudando así a estructurarla. Con los objetivos específicos se espera, encontrar también obtener respuesta a ¿Cuál será el conocimiento generado si el trabajo se realiza?, ¿Qué se espera desarrollar?

1.2.1 Propósito general

“Fortalecer el vocabulario del idioma inglés mediante el uso del juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los alumnos del 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez” durante el ciclo escolar 2022-2023”.

1.2.2 Propósitos específicos

- ✓ *Adaptar diferentes juegos didácticos a través de la dinámica áulica en los alumnos del 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez”.*
- ✓ *Aplicar el uso de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para fortalecer el vocabulario del idioma inglés en los alumnos del 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez”.*
- ✓ *Valorar la aplicación de los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los alumnos del 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez”.*

1.3 Pregunta de investigación

Para comprender mejor qué es una pregunta de investigación y cuál es su importancia, es necesario citar a Galarza (2016), quién define a la pregunta de investigación como “El aspecto medular en una investigación. Su planteamiento es producto de la idea de investigación, profundización en la teoría del fenómeno de interés, revisión de estudios previos, entrevistas con expertos, entre otras” (pág. 23).

Según Henríquez y Zepeda (citados en Ramos, 2016) explican que “las preguntas de investigación Las preguntas no deben utilizar términos ambiguos, ni abstractos, deben ser redactadas en forma específica, que representen ideas iniciales que más adelante se refinan y precisan, para que guíen el inicio del estudio” (pág. 25).

A partir de lo ya antes mencionado, se entiende que la pregunta de investigación general es la una guía que a fin de obtener una respuesta concreta a partir de ella podría resolver la incógnita planteada. Es importante mencionar que existe una estrecha relación entre la pregunta de investigación y el tema de esta tesis.

A continuación, se presenta la pregunta general en torno a la problemática:

¿El uso del juego didáctico como estrategia de aprendizaje fortalecerá el vocabulario del idioma inglés en los alumnos del 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez”?

1.3.1 Preguntas colaterales

Christensen (citada en Sampieri & Collado, 2014) menciona que “Además de definir los objetivos concretos de la investigación, es conveniente plantear por medio de una o varias preguntas el problema que se estudiará. Hacerlo en forma de preguntas tiene la ventaja de presentarlo de manera directa, lo cual minimiza la distorsión” (pág. 38).

Según Ferman & Levin (citados en en Sampieri & Collado, 2014):

No siempre en la pregunta o las preguntas se comunica el problema en su totalidad, con toda su riqueza y contenido. A veces se formula solamente el propósito del estudio, aunque las preguntas deben resumir lo que habrá de ser la investigación. Al respecto, no podemos decir que haya una sola forma correcta de expresar todos los problemas de investigación pues cada uno requiere un análisis particular; pero las preguntas generales deben aclararse y delimitarse para esbozar el campo del problema y sugerir actividades pertinentes para la investigación. (Pág. 38)

Dicho lo anterior, se generan las siguientes dos preguntas colaterales:

- ✓ *¿Cómo adaptar diversos juegos enfocados a la enseñanza del vocabulario del idioma inglés?*
- ✓ *¿Cómo favorece el juego didáctico al aprendizaje del vocabulario del idioma inglés?*

1.4 Supuesto

Los supuestos son conjeturas acerca de características, causas de una situación específica, problemas específicos o planteamientos acerca del fenómeno que se va a estudiar (Schmeikes, 1988, pág. 23). De acuerdo a lo ya antes mencionado, es importante explicar que el supuesto posee una estrecha relación entre los propósitos de la investigación y la pregunta general, podríamos decir que el supuesto es una posible respuesta a la pregunta que guía a la investigación, asumiendo que esta a su vez es tentativa, no redacta términos estadísticos y se respalda de datos cualitativos, por tal motivo su enfoque es cualitativo.

Dicho lo anterior, surge lo siguiente:

Primeramente, es necesario mencionar que, actualmente la enseñanza del vocabulario en la práctica docente dentro del área de inglés, continúa siendo una actividad que exige la memorización y repetición de palabras en mayor medida, debido

a la falta de estrategias que permitan a los alumnos desarrollar sus aprendizajes y fortalecerlos a través de actividades apegadas a su interés.

Hoy en día, el aprendizaje continúa basándose principalmente en un modelo que consiste únicamente en memorizar conocimientos, donde la función del docente es explicar y exponer un número de palabras, que, con el paso del tiempo, los alumnos olvidarán, lo que trae consigo que las clases se vuelvan monótonas y en el caso de inglés, el desarrollo de las habilidades lingüísticas y el uso del idioma no se logre llevar a cabo.

Por lo tanto, el hecho de que no se transforme la práctica docente provoca que solo se abarquen temas y contenidos de la asignatura, imposibilitando el uso de estrategias de aprendizaje que fortalezcan todos aquellos contenidos vistos, e impidiendo la perduración de los aprendizajes, en este caso, de palabras nuevas.

De igual manera, considerando que hoy en día muchos de los docentes del área de inglés ven al uso de juegos didácticos como una estrategia alejada a su realidad, o una estrategia que implica un mayor esfuerzo y que en muchos casos pierde el objetivo didáctico, en el presente trabajo se propone hacer uso del juego didáctico para precisamente atender el problema que los alumnos tienen en cuanto al uso del idioma, fortaleciendo en ellos el vocabulario que permitirá que se comuniquen haciendo uso de la lengua extranjera Inglés, sobre temas específicos como “El cuerpo humano”, haciendo uso del juego didáctico.

Por lo ya antes mencionado, se considera que...

“El uso del juego didáctico como una estrategia de aprendizaje fortalece el vocabulario del idioma inglés”.

1.5 Justificación

De acuerdo al Tecnológico Nacional de México (2017), justificar una investigación es:

Sustentar, con argumentos convincentes, la realización de un estudio, en otras palabras, debe señalar por qué y para qué se va a llevar a cabo dicha investigación y que beneficios se obtendrían de resolver la problemática que se plantea. Es fundamentar ante terceros la necesidad de resolver una dificultad y que los resultados que obtengan el proceso de investigación beneficiarán a un grupo o la sociedad. Consiste en expresar el pensamiento del autor, en ella hay que exponer las razones o motivos por la cual se quiere realizar la investigación, indicar su propósito e intereses del punto de vista teórico como práctico. En este sentido, se debe explicar porque es conveniente la investigación y qué o cuáles son los beneficios que se esperan con el conocimiento obtenido, así como también los soportes. (Pág.3)

El presente documento titulado “El juego didáctico como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del vocabulario en alumnos de primer grado a nivel Secundaria”, se ha desarrollado debido al interés por la aplicación de una estrategia que permita a los alumnos reforzar el vocabulario que poseen del idioma inglés.

Con esta investigación se pretendió explicar cómo el uso del juego didáctico en el proceso de aprendizaje de los alumnos de primer grado de educación secundaria permite fortalecer el aprendizaje del vocabulario de una segunda lengua, teniendo como principal interrogante si el uso de ésta estrategia permite a los alumnos procesar y retener por un mayor lapso de tiempo el vocabulario.

Por otra parte, es necesario señalar que el interés por la enseñanza del vocabulario surgió a partir de la observación y análisis de los problemas o dificultades que presentaban los alumnos al momento de la producción y recepción de la lengua extranjera, entendiendo así que para cualquier persona es necesario poseer un vocabulario básico y adecuado a las necesidades lingüísticas, para poder expresar ideas, y entendiendo que, entre mayor sea la cantidad de palabras que poseen los alumnos, mejor será su proceso de comunicación y uso de la lengua.

Teniendo como posible consecuencia ante la escasez de estrategias de aprendizaje del vocabulario que los alumnos no lograran desarrollar sus competencias lingüísticas y, por lo tanto, no hicieran uso de la segunda lengua o lengua extranjera,

el inglés, se buscó favorecer el aprendizaje de los alumnos a través de estrategias que sean de su goce y que no sólo impacte a nivel educativo, sino también en su vida e interés por aprender esta segunda lengua.

Dicho lo anterior, se encontró la necesidad de realizar esta investigación porque el juego didáctico fue un área de oportunidad para el fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, debido a que muchas veces dejamos de lado todo este tipo de actividades porque se cree que los alumnos de Secundaria ya no están interesados en jugar y se opta por la aplicación de actividades de memorización y repetición como estrategia de aprendizaje para fortalecer el vocabulario.

La aplicación de esta investigación permitiría transformar la práctica docente, y los alumnos conocieron una manera diferente de retener el vocabulario y aprenderlo de una manera más sencilla y enfocada a sus gustos e intereses. Dentro de un plano personal, permitió la mejora y el desarrollo profesional de quién llevó a cabo esta investigación para posteriormente ser parte de la plantilla docente de una Escuela Secundaria dentro del área del inglés.

La estrategia se diseñó para el aprendizaje del vocabulario, por ello se crearon y adaptaron diversos juegos para este proceso. El aporte de esta investigación es a nivel práctico, ya que se implementará en clases de inglés con el fin de atender las necesidades e intereses de los alumnos y al mismo tiempo cumplir con la función del uso del idioma de manera real y cotidiana.

La trascendencia social de esta investigación fue hacia el beneficio de los docentes, ya que se investigó cómo mejorar la práctica educativa a través del juego didáctico, y, por lo tanto, su aportación fue académica, pues pretendió facilitar la transmisión de conocimientos y la construcción de los mismos.

Con esta investigación se pretendió que los docentes del área de inglés a nivel secundaria valorizaran y reconocieran la importancia del uso del juego didáctico dentro del aprendizaje del vocabulario y retomaran su aplicación en contextos actuales, comprendiendo todo aquello que se requiere para su correcta aplicación y todo aquello que podría llegar a obstaculizar esta estrategia.

Se buscó emplear el uso de las actividades de éste índole en el proceso de aprendizaje de los alumnos, al observar al grupo se logró comprender que los alumnos querían realizar actividades que exigieran movimiento y no actividades pasivas. Se seleccionó esta estrategia ya que, fue fundamental conocer los gustos e intereses de los alumnos para comprender qué tipo de actividades para el aprendizaje podrían ser más eficaces para aprender mejor. Debido a que los alumnos tenían edades de entre los once y doce años, sus intereses se centraron en actividades lúdicas.

Es indispensable destacar que el interés por este tipo de actividades surgió a partir de entrevistas realizadas a los alumnos de primer grado, cuestionándoles cuáles eran sus intereses, dificultades y propuestas para mejorar sus clases de inglés, dichas propuestas fueron rescatadas a partir de un buzón de sugerencias en donde los alumnos externaban qué les gustaba de las clases, qué cambiarían y porqué los alumnos en ocasiones no estaban interesados en las sesiones. Anexo 2

Se seleccionó el uso del juego didáctico porque como se ha mencionado, el juego es una actividad lúdica que implica el goce o disfrute de acciones y/o movimientos que las personas realizan, dentro de los movimientos, es indispensable mencionar que las actividades kinestésicas implican movimiento o manipulación de objetos, y que los alumnos en un test aplicado sobre sus canales de aprendizaje al inicio del ciclo escolar, resultaron ser en su mayoría kinestésicos.

CAPÍTULO II. MARCO CONCEPTUAL

Para comprender mejor qué es el marco conceptual, Tafur (citado en Moreno, 2017), explica que es “el conjunto de conceptos que expone un investigador cuando hace el sustento teórico de su problema y tema de investigación” (p. 2). La importancia del marco conceptual radica en que para el investigador es primordial conocer cada uno de los conceptos que maneja dentro de su trabajo, para así tener resultados claros en cunaron al procesamiento de la información. Dentro de este mismo marco, se rescatan investigaciones previas que enriquecen la investigación.

2.1 Antecedentes de la investigación

El análisis de los antecedentes investigativos que a continuación se presenta, es sobre investigaciones previas realizadas sobre la implementación del juego didáctico en el ámbito educativo dentro del área de inglés en países como Venezuela, Ecuador, España, Perú y México. La importancia en el análisis de los antecedentes investigativos por otra parte, nos permite orientar nuestra investigación a fin de crear conocimientos nuevos para no caer en lo ya antes se ha investigado.

2.1.1 El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, ¿Cómo crearlo en el aula?

Objetivo: Paula Chacón (2008), en este artículo de investigación busca conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego en cada una de las áreas de desarrollo del educando, así como las características que debe tener un juego para que este resulte ser agradable y cómodo, así como generar un aprendizaje efectivo sea cual sea el área de aplicación.

En este artículo, la autora explica que la diversión dentro de las clases deberá ser un objetivo dicente, además que el empleo de este tipo de actividades permite a los docentes dejar de lado el protagonismo dentro de las clases convirtiéndose en un conductor o facilitador del mismo, creando de la misma manera un ambiente comunicativo en el que nos solo los alumnos desarrollen sus propias estrategias, sino

también potencien el trabajo en equipo, llevándolos a niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender.

La autora explica que los objetivos que persigue el juego didáctico pueden ser:

- ✓ Resolver un problema
- ✓ Afianzar los conceptos, procedimientos y actitudes
- ✓ Ofrecer un medio para trabajar en equipo
- ✓ Educar sobre diversas asignaturas
- ✓ Reforzar habilidades
- ✓ Brindar un estímulo intelectual y emocional
- ✓ Desarrollar destrezas

La autora explica que el juego didáctico se destaca por tres elementos principales:

1. Objetivo didáctico
2. Actividades lúdicas
3. Reglas del juego

Por otro lado, el docente debe tener en cuenta que como docente deber poseer conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego, y establecer reglas.

Para organizar mejor esta tarea pedagógica, la autora proporciona un formato del juego didáctico que permite hacer más fácil la organización del mismo: (Formato del juego didáctico, Título del juego, Área de conocimiento, Objetivos, Contenidos, Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego, Audiencia a la cual va dirigida, Número de jugadores, Duración, Materiales utilizados e Instrucciones).

Conclusiones: La aplicación el juego debe ser diaria, sin embargo, su aplicación podría perder la novedad y sorpresa, es importante que este tipo de actividad este acompañada de actividades separadas que combinen esta experiencia de aprendizaje, promoviendo y ejercitando contenidos curriculares de manera conceptual, procedimental y actitudinal.

2.1.2 La lúdica vs juego ¿Estrategia didáctica?

Objetivo: Sara Margarita Yáñez Flores en el año 2013, hace una revisión teórica y empírica de la relación entre actividad lúdica y juego. El artículo presenta las cuestiones que hacen que el sujeto se comporte, desenvuelva e interactúe.

Resultados: La familia, escuela y otras instituciones impiden que las personas se desenvuelvan lúdicamente, ya que, la lúdica permite a los individuos experimentar emociones, y desarrollar habilidades o destrezas que le servirán en cualquier situación.

Dentro del ámbito educativo, la lúdica se conoce también como juego o juego didáctico, cuestionando algunas de las practicas docentes que se llevan a cabo en el aula. Ejemplo de ello son las reglas, las cuales podrían ahuyentar el interés del alumno, ya que no permite que éste se desenvuelva como se espera.

En esta propuesta, se reconoció a la lúdica como un proceso interno que mueve al individuo en diversas situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad implicando el aprendizaje. La lúdica permite que se experimente la satisfacción, gozo, alegría de manera cotidiana o no, pero motivando al estudiante a olvidarse de sus limitantes y aplicando su creatividad, ingenio, en su aprendizaje de manera formal o informal. El interés del alumno surge cuando se descubren las nuevas maneras de abordar los saberes, rompiendo esquemas y modelos tradicionales ya antes impuestos.

La educación en México sigue siendo rígida, memorística y mediada. La realidad es que, se puede buscar la posibilidad de implementar este tipo de estrategias sin necesidad de sancionar por no acatar las reglas preestablecidas y también se puede discutir entre iguales necesidad de pasar a mayores.

Aunque el juego didáctico, por su parte, ha sido visto como una manera de llenar el tiempo libre, la realidad es que, esta estrategia contribuye al aprendizaje, ignorando los intereses y saberes de los alumnos, dejando de lado los contenidos que se manejan.

En el artículo, la autora expresa que la lúdica esta inherente al ser humano, es libertad y espontaneidad, pero cuando se ve sumergida en el ámbito escolar, corta con esa libertad que permute la lúdica, se llena de reglas y deja la espontaneidad. Los docentes elegimos todo lo que podemos controlar porque ya está previsto, nos enfocamos en la información y formación, creyendo que el control es seguridad, encasillando a los juegos de reglas y objetivos que están sumergidas en nuestras propias experiencias.

Conclusiones: Ver a la lúdica desde un nuevo punto de vista permite a los docentes comprender que debemos empaparnos de la realidad de nuestros estudiantes y conocer qué pasa por sus mentes, permitiendo así que nuestras actitudes cambien, relacionando lo académico con un sinfín de elementos.

El juego es un elemento de la lúdica, el cual permite cubrir y satisfacer las necesidades del ser humano para aprender y enseñar, siendo entonces una estrategia.

2.1.3 Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior

Objetivo: Candela Borja y Benavides Bailón, en el año 2020, desde un enfoque cualitativo, plantea estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúa a partir de pre-saberes para que los asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico.

El trabajo fue realizado a partir de encuestas a 98 estudiantes de la sección básica superior de la unidad educativa de Piocoazá del cartón Portoviejo.

Resultados: La aplicación de las encuestas permitió conocer el modo en que las actividades lúdicas fomentan el proceso de enseñanza con énfasis en el aprendizaje significativo. una de las encuestas arrojó que los estudiantes prefieren que los docentes desarrollen dinámicas y juegos para el desarrollo de las actividades académicas.

En cuanto a la frecuencia de la práctica de este tipo de actividades lúdicas en las materias que reciben los alumnos, se halló que a veces se usan este tipo de estrategias dentro de las clases, por ello se cuestiona sobre si los docentes debían elegir mejor el tipo de estrategias que usan los en los alumnos a fin de mejorar y significativamente el proceso educativo.

En cuanto a la motivación, se pudo obtener información real que especifica que los alumnos consideran que este tipo de actividades benefician los aprendizajes y las competencias, de igual forma, mejora la relación entre compañeros y existe una mayor predisposición por conocer temas nuevos.

En la última pregunta, se cuestionó a los estudiantes sobre el aprendizaje significativo y la relación de las actividades lúdicas con éste mismo, comprendiendo que, todas las acciones que se lleven a cabo deben potencializar la imaginación y fantasía, al igual que, permitir que los alumnos experimenten escenarios de desarrollo comunicación, comprensión y creación de climas emocionales favorables.

Conclusiones: El juego didáctico es una estrategia que permite que los alumnos transformen su experiencia en cuanto al aprendizaje en una participación activa, creativa y feliz. Esta estrategia posee diversas ventajas ya que puede ser utilizada en cualquier nivel académico, sin embargo, se debe acompañar todo este tipo de actividades con momentos de pre-reflexión y simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetos de enseñanza curriculares.

Lo lúdico ofrece numerosas ventajas, orilla al estudiante a concentrarse en el contenido y facilita la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades.

2.1.4 Aprender jugando en Secundaria

Objetivo: Patricia Espejo Merchan en el año 2008 hace una revisión teórica sobre la clasificación de los juegos, explicando que estos se dividen en creativos, didácticos y profesionales.

Resultados: La autora explica que los juegos didácticos pueden tener variantes de tipo competitivo y profesional. La misma autora explica que cuando se aplican los

juegos en el aula, se logra romper con el formalismo, dándole al alumno un rol participativo que además logra:

- ✓ Mejorar la asistencia
- ✓ Profundizar los hábitos de estudio
- ✓ Interiorizar el conocimiento:
- ✓ Lograr el colectivismo
- ✓ Lograr responsabilidad

Este tipo de juego forma el pensamiento teórico y práctico de los alumnos y forma sus cualidades, tales como su capacidad de dirigir y tomar decisiones individualmente, colectivamente, mejorando así también sus relaciones sociales.

Además, la autora explica que el juego como actividad de aprendizaje tiene efectos en su maduración motriz, en la actividad cognitiva, en el desarrollo afectivo, y en la socialización. Comprendiendo que en el desarrollo de los jóvenes se puede jugar con su habilidad motriz, sin embargo, estos disminuyen y se convierten en juegos mentales, pero siempre existe esa una relación entre la maduración motriz y la actividad cognitiva.

Dentro del área cognitiva, se potencializa el juego a través de normas sociales y morales. Estas normas permiten condicionar el comportamiento lúdico de los estudiantes.

El juego como facilitador del desarrollo afectivo proyecta deseos, sentimientos y emociones, ya que refleja la personalidad de los estudiantes. El juego, por su parte, revive alegría y sentimientos agradables, se despierta el sentimiento de libertad y se llena el tiempo evitando el ocio.

En cuanto a la socialización que se desarrolla a partir del juego, es importante reconocer que de manera tradicional el juego ha sido transmitido de generación en generación, creando vínculos sociales, además, en los trabajos de Stambak, se especifica que las personas desde edades tempranas generan constantes interacciones.

La autora de este artículo explica que el desarrollo cognitivo, social y moral se promueve a partir de juegos de grupo, comprendiendo que los juegos que contengan reglas requieren mayor descentralización y coordinación, promoviendo así la cooperación. Sin embargo, los juegos de simple imitación, o juegos en donde se compite favorecen la socialización.

Conclusiones: El juego posee gran impacto en la formación de los alumnos, es una manera que permite que los adolescentes vean al aprendizaje como algo que no debe ser aburrido u uniforme. Si consideramos que el juego no se implemente en los adolescentes podríamos ocasionar un desarrollo incompleto en su personalidad, ya sea de manera intelectual, social e incluso lingüístico.

2.1.5 Actividades lúdicas en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Fiscal “Benito Juárez” en el año lectivo 2016-2017

Objetivo: Guzman Pillajo Patricia Maricela (2018), hace un trabajo investigativo de tipo socio-educativo con un enfoque cuali-cuantitativo a fin de obtener información sobre si las actividades lúdicas permiten el aprendizaje del vocabulario de manera significativa y divertida.

Resultados: El aprendizaje del vocabulario es la parte central de un idioma, ya que gracias a este se logra comunicar ideas y se expresan los unos con los otros, por ello, el desarrollo de estrategias que permitan que los alumnos se diviertan es necesario.

En cuanto la importancia del juego, resultados obtenido a partir de entrevistas arrojan que el aprendizaje se vuelve significativo en los estudiantes y que, la motivación también se ve beneficiada en la aplicación de este tipo de actividades, ya que logran hacer que el interés por aprender cambie.

Respecto al aprendizaje del vocabulario, se puede explicar que los docentes ocupan crucigramas, sopas de letras, red de palabras, diálogos, entre otros. Sin embargo, el vocabulario que se enseña es productivo y receptivo, pero al que los

estudiantes hacen hincapié es al productivo ya que les permite aprender vocabulario que usan en sus vidas cotidianas y pueden usar para comunicarse.

En relación con las estrategias utilizadas por los docentes, la autora señala que se aplican estrategias visuales y auditivas dentro del aprendizaje, debido a que ambas se complementan, interiorizando los significados y mejorando la pronunciación. Sin embargo, los alumnos explican que aprenden más memorizando a partir de la repetición que con estrategias visuales y auditivas.

Referente a la importancia de señalar por parte de los docentes si las palabras son sustantivos, verbos, adjetivos, de acuerdo a los docentes, dar un sentido y significado lógico a cada palabra debe ser de suma importancia.

Conclusiones: De acuerdo a la investigación realizada, las actividades lúdicas contribuyen al aprendizaje del idioma inglés, ya que generan un efecto positivo considerando este tipo de método como uno muy importante y con mejores resultados.

Se concluye además que las estrategias visuales y auditivas al igual que actividades lúdicas como los crucigramas, sopas de letras permiten a los alumnos aprender de una manera más divertida y significativa, adaptando cada actividad al contenido que se pretende enseñar.

2.1.6 Las actividades lúdicas para el aprendizaje

Objetivo: Gladis Esther Caballero-Calderón en el año 2021 realizó un estudio recopilando información de las bases de datos Scielo y Redalyc, sobre la influencia del juego en el aprendizaje del niño y se procesó a través del gestor de referencias Mendeley.

Resultados: Los diferentes autores que se han que se han citado en la presente investigación concuerdan en reconocer la importancia de las actividades lúdicas como medio que facilita el aprendizaje de los estudiantes. El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes. El uso constante de esa actividad desarrolla en los estudiantes capacidades para su

buena convivencia, y a acelerar el proceso del lenguaje, recuperando actividad física en los alumnos y desarrollando paciencia y voluntad ante su proceso de aprendizaje.

El desarrollo de los alumnos tanto emocional como social, es un detonante para los objetivos didácticos, desarrollar cada una de estas capacitadas suena sencillo, sin embargo, es una tarea bastante compleja, no por el hecho de usarlas sino por saber usarlas. Usar al juego se escucha fácil, sin embargo, conocer sus limitantes, ventajas y características es tarea del docente, pues él guiará las actividades de clases y será quién verifique que los aprendizajes se construyan.

Cuando los alumnos ven que algo diferente es puesto en práctica, su desarrollo integral y también se genera, no solo a nivel corporal sino también a nivel cognitivo. Varios autores aquí citados discuten entre la relevancia de este tipo de actividades dentro de un marco tradicional, una educación rígida que no está dispuesta a cambiar.

Conclusiones: Se destaca la importancia que tiene de reconocer los recursos didácticos con los que cuentan los alumnos, viendo a la actividad lúdica como una manera de favorecer las capacidades sensomotoras. En lo niños, los juegos aceleran el proceso de lenguaje, el ingenio incrementa al igual que la capacidad de observación. El juego favorece entre otras cosas, la parte biológica, mental, emocional y social de nuestros alumnos, ya que su finalidad es desarrollar integralmente al ser humano.

Cuando nuestros estudiantes juegan, utilizan cada uno de sus sentidos, por lo que captan de mejor manera los contenidos. El estudiante al jugar utiliza todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes, por otro lado, como maestros, debemos explotar las capacidades pedagógicas y poner en acción el juego como medio básico de aprendizaje.

2.2 El juego didáctico

Dentro de esta investigación es sumamente importante rescatar no sólo los antecedentes históricos del juego didáctico, sino también comprender cuál es su objetivo, conocer sus elementos y características, la clasificación que se tiene de éste

y algunos de sus componentes. Para ello, a continuación, se muestran algunos apartados que permiten clarificar cada uno de los puntos anteriormente mencionados.

Comprendiendo a la actividad lúdica como el todo y al juego como parte del todo, es necesario precisar que, dentro de esta investigación, se reconoce al juego dentro del proceso de aprendizaje, debido a que, insertado en las escuelas, el juego deja de ser una simple actividad que implica el goce y disfrute, convirtiéndose así en una fuente de enriquecimiento para el aprendizaje.

Por tal razón, es necesario mencionar un nuevo concepto denominado “juego didáctico”, el cual, de acuerdo a Yven (1998), “surge en pro de un objeto educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares” (pág. 36). Tales objetivos curriculares son vistos como los aprendizajes esperados que se encuentran en el libro de aprendizajes clave 2017, el cual plantea algunos aprendizajes que el alumno deberá lograr al término de cada practica social del lenguaje y actividad comunicativa.

2.2.1 Antecedentes históricos

Desde hace años, se han desarrollado aspectos lúdicos en nuestra vida. Por lo tanto, es necesario introducirnos a los orígenes del término “juego” para conocer más sobre esta estrategia de aprendizaje.

Especificar los orígenes del juego es una tarea bastante difícil, ya que, desde la antigüedad, éste ha sido utilizado por diferentes civilizaciones. Sin embargo, existen pruebas como figuras, imágenes, pinturas, escritos que nos muestran y dan pistas para comprobar que épocas antiguas, el ser humano ya jugaba. Por su parte, Delgado (citado en Herrera, 2017), expone que “hay excavaciones que han permitido conocer juguetes y otros materiales que se utilizaban para el disfrute de la población” (pág. 77).

Este tipo de actividad, tal cual lo expone Torres (2002), “ha sido considerado como una actividad universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para

todas las condiciones de vida” (pág. 290), es decir, no importa el contexto en el que nos encontremos, el juego es una actividad que todo mundo conoce y práctica.

Acedo, Vicente & Saco (citados en Calderón, 2021) manifiestan que “el juego se ha transmitido a lo largo del tiempo entre las distintas generaciones y principalmente por vía oral y últimamente en forma escrita” (pág. 865) ¿Recuerdas algún juego en tu infancia? ¿Qué tipo de emociones te genera recordar eso? ¿Has aprendido jugando?, todas estas preguntas llegan a la mente cuando escuchamos que el juego es transmitido y enseñado por nuestros antepasados, por familiares e incluso por amigos o maestros.

Con el tiempo, el juego se ha convertido en un área de oportunidad dentro de la educación, ya que se ha analizado que utilizar este tipo de estrategias permite no sólo mejorar el interés por los aprendizajes sino también enriquecerlos. Es por ello, que el juego se ha transformado y se ha insertado dentro del ámbito educativo, abriendo paso así al “juego didáctico”, el cual, posee objetivos encaminados al logro de aprendizajes.

2.2.2 El juego didáctico como actividad lúdica

Comprender el concepto principal “Juego”, es meramente necesario, ya que éste, de acuerdo a Montessori (citada en Chacón, 2008) se define como una “actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 1). Por ello es necesario diferenciar al juego de las actividades lúdicas, ya que muchas veces podríamos confundir ambos términos y utilizarlos erróneamente.

Duvignaud (citado en Yañez, 2013), explica que “la lúdica está e invade nuestra existencia, empezando por la divagación, el sueño o la ensoñación, la convivialidad, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginado” (p.25). Por tal motivo, se podría comprender que la lúdica es parte del ser humano, está en nosotros, en nuestro desarrollo, en nuestra vida, sin ella, se perdería mucho sentido de nuestra existencia, cayendo en lo simple y lo común.

Las actividades lúdicas, por su parte de acuerdo a Omeñaca & Ruiz (citados en Paredes, 2020) hace referencia a “todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas” (pág. 13). Es entonces, que reconocemos al juego como una de muchas actividades lúdicas, pero no como la única que existe.

Así mismo, Huzinga (citado en Yañez, 2013), explica que:

La lúdica, afuera, en la excepción, tiempo libre, en el ocio, lejos de los cotidiano, al individuo se le permite interactuar, jugar y manipular escenarios, que le dan alternativa de elegir. Construir, diseñar contextos acordes al actor que se decida presentar. Ello, le permite al individuo experimentar diferentes y diversas emociones, al tiempo que desarrollar habilidades y destrezas que podrá aplicar en cualquier circunstancia (p. 3).

En este caso, se busca desarrollar habilidades lingüísticas a través del juego como actividad lúdica, logrando que el alumno desarrolle un vocabulario que le permita actuar en diversas circunstancias.

El concepto fundamental de esta investigación es el juego, para ello, de acuerdo a Sanuy (1998), “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría” (p. 13) Dicho lo anterior, es importante mencionar que, en este tipo de actividad, se puede dar a los alumnos la oportunidad de experimentar la diversión al mismo tiempo en que se pueden desarrollar muchas de sus habilidades. Es importante mencionar que la edad de nuestros alumnos no es un obstáculo, pues de acuerdo a Gallardo (citado en Calderón, 2021), “los juegos son actividades lúdicas, interactivas y satisfactorias que se practican a cualquier edad” (pág. 865).

Gallardo (citado en Calderón, 2021) define al juego como una “acción primordial para el desarrollo del niño. Además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje” (pág. 865). Es entonces que podemos tener una idea

sobre que el juego a pesar de ser sinónimo de libertar incluye reglas, la cuales crean valores.

2.2.4 Juego didáctico vs Gamificación

El término “juego didáctico” podría ser confundido con “la gamificación, debido a que ambas estrategias comparten muchas características en común, tales como un objetivo didáctico y una serie de reglas para que se cumpla dicho objetivo, sin embargo, la gamificación, vista por Macho y Faya (citados en González 2017) “está vinculada a los entornos virtuales y las nuevas tecnologías” (pág 17).

En un mismo sentido, Guzman, Escudero & Canchola (2020), en un artículo teórico temático sobre la gamificación concluyen que “la gamificación es una estrategia de enseñanza que ha ganado interés creciente en el ámbito educativo por su facilidad de integración con entornos de aprendizaje digitales” (pág. 13). Por ello, es importante explicar que el “término juego didáctico” no se enfoca en la aplicación de los recursos digitales sino en actividades lúdicas fuera de esta área.

2.2.5 Objetivo del juego didáctico

El objetivo didáctico es planteado a partir de los conocimientos que se pretenden desarrollar. Por su parte De Puy (citado en Calderón, 2021) expresa que “los juegos son ideales para el aprendizaje” (pág. 865). Es decir, el objetivo principal del juego es que los alumnos generen nuevos conocimientos que les permitan afrontar las situaciones que se presenten.

El objetivo principal del juego didáctico es el enriquecimiento de aprendizajes, desarrollando destrezas y habilidades que permitan al alumno actuar ante las futuras situaciones. Pues de acuerdo a Silva (2004) “es el vehículo para propiciar las

habilidades como la imaginación, lenguaje, inteligencia, habilidades sociales y motoras” (pág. 193).

Por otra parte, comprender el grado de dimensión del juego o lo que queremos que abarque nuestro juego didáctico permite que los docentes direccionar el juego como recurso orientemos correctamente la finalidad de nuestros juegos, para ello, Kadoora (citado en Calderón, 2021, pág. 866) considera que el juego como proceso de aprendizaje tiene en cuenta las siguientes dimensiones:

- ✓ Dimensión afectiva-emocional, importante en la regulación y control emocional.
- ✓ Dimensión social, todo niño por naturaleza es sociable y busca jugar con otros.
- ✓ Dimensión Cultural, componente importante para transmisión del juego.
- ✓ Dimensión creativa, los niños crean sus propias estrategias o variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego.
- ✓ Dimensión cognitiva, para procesar el conocimiento adquirido.
- ✓ Dimensión sensorial, indispensable en la captura de estímulos del contexto.
- ✓ Dimensión motora, que desarrollan a través de saltos, giros, desplazamientos que permiten la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje duradero.

Almeida y Cerezo (2020) destaca que “el juego didáctico es muy importante en la práctica educativa, a través de él se enseña la moral, lo físico y lo cognitivo” (pág. 38). En la parte cognitiva nos referimos a los conocimientos que poseen los alumnos sobre el vocabulario y la manera en las que lo usan adecuadamente como un objetivo de esta estrategia de aprendizaje.

2.2.6 Elementos del juego didáctico y características

Andrade y Ante (citados en Puchaicela, 2018) definen varias características en torno a los juegos didácticos, entre las principales se pueden nombrar: "despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas” (pág. 13).

Por otra parte, Huizinga (citado en Calderón, 2021) señala entre las características más generales a la tensión e incertidumbre y la competición (pág. 867). Es decir, el juego didáctico se caracteriza por generar momentos en los que los alumnos experimenten sanciones presión, nerviosismo inquietud, duda, problema, sospecha, combate y disputa.

Por tal motivo, se podría creer que el juego posee contras en cuanto a las sensaciones placenteras que ya se han mencionado anteriormente, sin embargo, es necesario reconocer que esto dependerá de lo que se quiera lograr a través de este, pues podemos realizar juegos en los que los alumnos lleguen incluso a estresarse, por ello, los alumnos deben comprender que para poder jugar deben poseer los conocimientos necesarios que les permitan participar y ganar.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia García (citado en Chacón, 2008, pág. 3).

García (citado en Chacón, 2008, pág. 4), en cada juego didáctico se destacan tres elementos:

1. El objetivo didáctico.
2. Las acciones lúdicas.
3. Las reglas del juego.

2.2.7 Importancia de las reglas del juego

Mucho se ha hablado sobre las reglas como un elemento del juego didáctico, sin embargo, es necesario comprender su nivel de importancia dentro de este. Para ello, García (citado en Chacón, 2008), explica que “cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar” (pág. 4). Acción que a simple vista parece sencilla, pero, ¿qué pasa cuando los alumnos no

siguen las reglas? ¿se cumple el objetivo de aprendizaje? Las reglas son difícilmente acatadas por los estudiantes, puesto que, durante la adolescencia am muchos de nuestros alumnos no les gusta seguirlas.

Desde el punto de vista de Ortega (citado en Zacañino, García y Livia, 2008), “la regla lúdica es consustancial a la actividad en todos los tipos de juego. Detectarla, analizarla y comprenderla puede ser la clave para hacer un uso educativo de los juegos en la escuela” (pág. 2). Sin las reglas los juegos no se condicionaría el rol docente, ni la secuencia para desarrollar las acciones y muchos menos se prohibirían determinadas acciones.

De acuerdo a Zacañino, García y Livia (2008) “las reglas son las que definen explícitamente los límites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no. Las reglas funcionan como la columna vertebral de la actividad lúdica” (pág. 3). Entonces, podemos explicar que las reglas son parte esencial de todo juego didáctico que se quiera aplicar en el aula.

Por otro lado, cuando los alumnos conciben a las reglas desde otro punto de vista, logran determinar que lo que se busca es acordar ciertas acciones y establecer acuerdos que permitan llevar a cabo el juego didáctico sin que nadie sea afectado y con valor y respeto mutuo, tal como lo expone el autor a continuación:

En el momento en que los niños empiezan a someterse verdaderamente a las reglas y practicarlas según una cooperación real, conciben la regla de un modo nuevo: se pueden cambiar las reglas con la condición de ponerse de acuerdo, pues la verdad de la regla no está en la tradición sino en el acuerdo mutuo y en la reciprocidad. (Piaget citado en Zacañino, García y Livia, 2008, pág. 2).

García (citado en Chacón, 2008), explica que “cuando el docente se percate que durante la actividad no se observan reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detenerse el juego y volver a explicar cómo jugar” (pág. 4). Es por ello, que las reglas son factor principal, puesto que sin ellas el juego no logra su objetivo en el aprendizaje.

2.2.8 Clasificación de los juegos

Es importante destacar los diferentes tipos de juegos, ya que, es necesario comprender y categorizar el tipo de juegos que se implementaron enfocados al reforzamiento del vocabulario. Para ello, Blázquez (citado en Bernal, 2015, pág. 16) clasifica los juegos por:

- ✓ Juegos de organización simple. En estos juegos, existe una interacción directa con los demás que se basa en aspectos como la persecución o la conquista de una zona.
- ✓ Juegos de decisión: en los que la dificultad reside en la elección de la mejor respuesta a nivel mental. Los juegos de mesa se situarían en esta categoría o juegos de reacción o respuesta.
- ✓ Juegos mixtos. Se requiere grandes exigencias a nivel perceptivo, decisonal y ejecutor. En este grupo suele localizarse la mayoría de los juegos colectivos de colaboración y oposición (también los deportes de equipo).

Por su parte, Yvern (citado en Chacón, 2008), sostiene que

“El juego se puede clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. También pueden ser tradicionales o adaptados, dirigidos o libres, de azar o de razonamiento lógico. Finalmente, y según su funcionamiento, los juegos pueden dividirse en discriminación de formas, de engranaje y rompecabezas, de correspondencia de imagen, de ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción". (pág.5)

2.3 El juego didáctico como estrategia de aprendizaje

De acuerdo a Díaz Barriga et al. (tomado de Arceo, 2002) “Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjuntos de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos

flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas” (pág. 3). Es decir, son todas aquellas actividades que el alumno lleva a cabo a fin de convertir todos aquellos contenidos en conocimientos.

El juego ha sido visto como un método de enseñanza, una técnica de aprendizaje, una herramienta para la enseñanza y aprendizaje, sin embargo, es importante señalar que, dentro de esta investigación, se mira al juego como una estrategia de aprendizaje, ya que, de acuerdo a Sosa y Chacín (2013) “las estrategias de aprendizaje en este contexto son “mecanismos o acciones que lleva a cabo el aprendiz para lograr el dominio de una segunda lengua o de una lengua extranjera” (pág. 63). Es decir, la persona responsable de ejecutar dichos juegos son los alumnos, porque el docente sólo es un mediador que se encarga de que las reglas se cumplan y se realice el juego como se ha planeado, no un ejecutor.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), “la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia” (pág. 23).

“La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido” (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002, pág. 6) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

López (citado en Calderón, 2021) manifiesta que “los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes” (pág.869). Por ello, es importante que en nuestra formación pedagógica busquemos estrategias acordes en las necesidades e intereses de los alumnos para que su aprendizaje se logre.

Rodríguez (2017) destaca que “el cuerpo desempeña un papel determinante en el aprendizaje de los estudiantes, el cual debe ser utilizado como un implemento que facilite un aprendizaje significativo, asimismo el saber se examina a partir de un medio de apreciación, debido a que anteriormente el aprendizaje era repetitivo, por lo que es necesario que el trabajo con los para el estudiante se asocie mente-cuerpo” (pág. 51). Lo cual a simple vista parece algo sencillo de ejecutar, sin embargo, debemos comprender que trabajar de esta manera es un desafío para los docentes, pues guiar un grupo en movimiento hacían el aprendizaje resulta sumamente difícil.

A su vez, García et al. (2017) sostienen que “los juegos en el aula de clase aumentan la capacidad de resolver las actividades de aprendizaje de las diferentes áreas curriculares” (pág.291). Por ello la aplicación en el área de inglés es más que pertinente, y desarrollar las fortalezas de los alumnos permitirá que las habilidades como la comprensión lectora entre otras de los estudiantes mejore.

Es necesario identificar si este tipo de actividades son adecuadas de acuerdo a las características de los alumnos para poder generar los recursos necesarios para su aplicación.

Un punto discutible es la pertinencia ya antes mencionada, pues autores como Calderón (2013):

Generalmente las y los docentes manejan una noción de que los juegos sólo pueden ser utilizados a nivel de preescolar y primaria, ya que en secundaria no tendrían el mismo impacto, pero también opina que esa idea no es del todo cierta, debido a que los juegos pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiantado de mayor edad. (Pág. 197)

Dicha situación resulta ser cierta, ya que muchas veces se piensa que por estar en el proceso de la adolescencia los alumnos tienen intereses alejados al juego, sin embargo, como ya se ha mencionado es importante escuchar la voz de los estudiantes.

Ahora, yendo hacia una perspectiva del aprendizaje de una lengua como lo es el inglés, Malgren (citada en Castrillón, 2017) afirma que “una de las maneras que tienen los profesores para ayudar a sus estudiantes en adquirir una lengua nueva es el juego como método de aprendizaje y esto puede consistir en actuar, jugar y cantar” (pág. 90). De allí también se comprende que el juego facilite el aprendizaje.

“La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido” (Bruner y Haste citados en López y Bautista, 2002, pág. 6). Sin embargo, no debemos olvidar que muchas de las palabras que aprendemos debemos repetirlas y usarlas una y otra vez para que cobren sentido y formen parte de nuestro vocabulario, pero que sin un entorno u/o actividad que favorezca este proceso, no se logra cumplir con los objetivos.

Por último, en cuanto a la importancia del juego como estrategia de aprendizaje, Genesse (citada en Rubio, 2013) afirma que “Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (pág.171). Es entonces que se despierta otro tipo de interés por querer preparar alumnos capaces de seguir reglas y trabajar en conjunto, convirtiéndose en ciudadanos capaces de actuar dentro de una sociedad.

2.3.1 Rol del docente y del alumno en el juego didáctico

Dentro del juego existen dos roles, el rol del docente y el rol del alumno, sin embargo, es meramente necesario especificar en qué consiste cada uno de ellos, por tal motivo, Euceda, Labrador y Morote (citados en Herrera, 2017) explican que el docente es:

Un motivador o iniciador, el cual debe encargarse de transmitirle a cada uno y a cada una de sus estudiantes la alegría y para que ganas necesarias disfruten de la actividad, de igual forma es necesario que sea flexible para tomar en cuenta las sugerencias que puedan dar sus discentes y que se note que su opinión es tomada en cuenta y así vayan adquiriendo esa confianza para poder opinar dentro de las clases.

Es entonces que resulta interesante conocer qué tipo de juegos les gustan a los alumnos, y si ellos consideran su aplicación pertinente para el desarrollo de sus aprendizajes. Por ello, es importante conocer qué tipos de juego están acordes al nivel de nuestros alumnos y a sus etapas cognitivas, ya que si los enfrentamos a retos demasiados complejos podríamos incluso perder el fin que se buscaba alcanzar y si se plantean juegos muy sencillos, los alumnos no verían ningún reto en ser parte de la actividad lúdica.

En cuanto al rol del alumno en su aprendizaje, Alcaraz et al. (citados en Herrera, 2017), explican y asumen que “lo más significativo dentro del aprendizaje es la responsabilidad que el estudiante asume”, es por ello que hacer conscientes a los estudiantes del proceso y objetivos de los juegos didácticos al implementarlos debe llenar más que instrucciones vacías que no tengan ningún significado dentro de su aprendizaje.

2.4 Importancia del vocabulario

El vocabulario es base, sin él no se logra la comunicación y se pierde el logro de estas habilidades. Loureiro, (2007) explica que “conocer una palabra implica poder producirla y reconocerla de manera oral y escrita” (pág. 458). Por ello, aprender un mayor número de palabras permite que podamos usar la lengua a través del habla, escritura, lectura y escucha, comprendiendo que estas cuatro habilidades lingüísticas se desarrollaran poco a poco, pero teniendo como base al vocabulario.

Es necesario hacer énfasis en la importancia del aprendizaje del vocabulario, ya que como explica Wilkis (citado en Gómez, 2008) “si pasas demasiado tiempo estudiando gramática, tu inglés no mejorará demasiado. Verás un mayor avance si

aprendes más palabras y expresiones. Puedes decir muy poco con gramática, pero puedes decir casi todo con palabras” (pág. 11). Brindando sentido a lo anterior, podemos percatarnos que posiblemente no siempre comprendamos todo lo que leemos, o cada una de las palabras, sin embargo, cuando conocemos algunas de las palabras podemos inferir en el significado de frases.

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque cualitativo

La presente investigación surgió de un enfoque cualitativo, definir este tipo de metodología ayudó a comprender el porqué de su uso dentro de esta tesis de investigación. Para definir esta metodología, Taylor y Bogdan (1987) explican que “es la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (pág. 20). Es decir, dentro de la investigación se toman en cuenta más que los datos números el porqué de las cosas, considerando las opiniones, perspectivas y razones de los sujetos involucrados.

Desde un mismo sentido, Sampieri (2014), menciona que “en una investigación bajo el enfoque cualitativo, se pretende describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes, para que el investigador se forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado” (pág. 7). Es entonces que se consideró a la observación como una técnica de este enfoque, comprendiendo que a través de ella se cuestionó sobre la realidad de las cosas, comprendiendo las nuevas experiencias que surgieron durante la investigación.

La investigación cualitativa se toma en serio el contexto y lo que sucede en él para entender lo que se estudia e intenta dar sentido a los fenómenos o interpretarlos desde el punto de vista del significado que les dan las personas, enfocándose en el “porqué” de las cosas. Entre las principales características de este enfoque cualitativo, Fraenkel y Wallen (citados en Velez, s/f) presentan:

1. El ambiente natural y el contexto que se da el asunto o problema es la fuente directa y primaria, y la labor del investigador constituye ser el instrumento clave en la investigación.
2. La recolección de los datos es una mayormente verbal que cuantitativa.
3. Los investigadores enfatizan tanto los procesos como lo resultados.
4. El análisis de los datos se da más de modo inductivo.

5. Se interesa mucho saber cómo los sujetos en una investigación piensan y que significado poseen sus perspectivas en el asunto que se investiga.

La investigación cualitativa como cualquier otra metodología posee fases que deben desarrollarse para que esta se lleve a cabo de la mejor manera, para ello Herrera (2017, pág. 11), explica que hay cinco fases y las define como se muestra a continuación:

1. Definición del problema: Ninguna investigación cualitativa puede iniciarse sin una definición más o menos concreta del problema. La definición del problema siempre es provisional, porque la tarea central del análisis cualitativo es averiguar si la definición está bien definida. Definir, por tanto, no es delimitar, rodear, circunscribir con precisión un problema, sino situarse, orientarse, sumergirse, acercarse, contactar con el núcleo, el foco, el centro del mismo.
2. Diseño de trabajo: Tras la definición del problema es preciso elaborar un diseño o proyecto de trabajo. Una de sus características más fundamentales de este diseño es precisamente su flexibilidad. El diseño supone una toma de decisiones que se sabe y se acepta de antemano. El diseño abarca y comprende todos los pasos principales de los que consta una investigación y, por lo tanto, supone la elaboración de un calendario, de una fijación de espacios y de compromisos de actuación, un presupuesto económico, un programa de trabajo y un esquema teórico explicativo.
3. Recogida de datos: Tres técnicas de recogida de datos destacan sobre todas las demás en los estudios cualitativos: la Observación, la Entrevista en profundidad y la Lectura de textos. El principio guía del procedimiento en la recogida de datos cualitativos es el de la inspección de primera mano que obliga al investigador a buscar la mayor proximidad a la situación, a la involución analítica de su persona con el fenómeno de estudio, a buscar el foco descriptivo y a estudiar la conducta rutinaria de cada día sin interferencias ni aislamientos artificiales. Los datos cualitativos son recogidos en aquellas situaciones en las que el observador dispone de una accesibilidad fácil para su adquisición, sin

tener que recurrir a crear o fingir situaciones inexistentes en la realidad, y sin tener que recurrir a intermediarios.

4. Análisis de datos: La observación, la entrevista y la lectura son instrumentos para poder llevar a cabo el análisis, tras haber recodificado la información con su ayuda, con éxito y acierto la interpretación de las interpretaciones, o la explicación de las explicaciones. El análisis de los datos en los estudios cualitativos, consiste en desentrañar las estructuras de significación y en determinar su campo social y su alcance.
5. Informe y validación de la información: La cruz de todo estudio de investigación, tanto cuantitativa como cualitativa, es la de garantizar su validez. Se pretende, sobre todo, generar interpretaciones conceptuales de hechos que ya están a mano, no proyectar resultados de posibles manipulaciones de estos datos. El trabajo cualitativo consiste en inscribir (descripción densa) y especificar (diagnóstico de la situación), es decir, establecer el significado que determinados actos sociales tienen para sus actores, y enunciar lo que este hallazgo muestra de su sociedad, y en general, de toda la sociedad.

3.2 Investigación acción

Debido al tipo de investigación que se buscó y a la aplicación de la estrategia de aprendizaje ya antes mencionada, el método de investigación que permitió experimentar, analizar y mejorar la práctica docente, fue el de Investigación-acción, el cuál fue desarrollado por Kurt Lewin 1973.

Comprendiendo el problema detectado, sabemos que la investigación acción permitirá que los docentes logren a partir de los conocimientos emplear soluciones claras. Latorre (2004) ve a la investigación-acción como un “término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social” (pág.23).

Entre sus principales características, Elliott (citado en Latorre, 2004, pág.26) dice que la investigación-acción educativa:

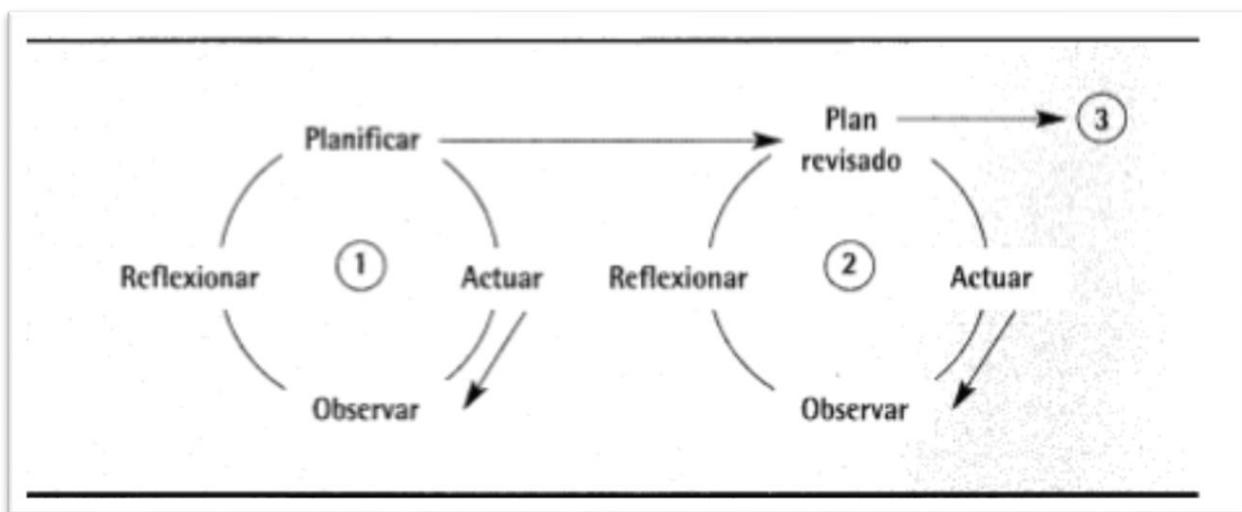
- ✓ Se centra en el descubrimiento y resolución de los problemas a los que se enfrenta el profesorado para llevar a la práctica sus valores educativos.
- ✓ Supone una reflexión simultánea sobre los medios y los fines. Como fines, los valores educativos se definen por las acciones concretas que selecciona el profesorado como medio para realizarlos. Las actividades de enseñanza constituyen interpretaciones prácticas de los valores. Por lo tanto, al reflexionar sobre la calidad de su enseñanza, el profesorado debe hacerlo sobre los conceptos de valor que la configuran y moldean.
- ✓ Es una práctica reflexiva. Como forma de autoevaluación, la investigación acción consiste en que el profesorado evalúe las cualidades de su propio yo tal como se manifiestan en sus acciones. En esta perspectiva, esas acciones se conciben como prácticas morales más que como simples expresiones técnicas. En el contexto de una práctica moral, la autoevaluación supone un tipo determinado de autorreflexión: la reflexividad.
- ✓ Integra la teoría en la práctica. Las teorías educativas se consideran como sistemas de valores, ideas y creencias representadas no tanto en forma proposicional como de práctica. Esas teorías se desarrollan a través del proceso reflexivo sobre la práctica. El desarrollo de la teoría y la mejora de la práctica se consideran procesos interdependientes.
- ✓ Supone el diálogo con otras u otros profesionales. En la medida en que el profesorado trata de poner en práctica sus valores profesionales mediante la investigación-acción, se hace responsable de los resultados ante sus compañeros. Esa responsabilidad se expresa en la elaboración de expedientes que documenten los cambios habidos en la práctica y los procesos de deliberación y reflexión que dan lugar a esos cambios.

Fue importante reconocer que existen fases que debían seguirse para que la investigación acción se realizara adecuadamente, para ello Latorre (2004), en un análisis y comprensión hacia las propuestas de Kemmis, Elliott y Whitehead, desarrolló un espiral de acciones que creaban ciclos en los que se buscaba planificar, actuar, observar y reflexionar.

Sin embargo, es importante mencionar que se consideraron únicamente las fases para el análisis completo de la primera y última propuesta de intervención. El modo de empleo de dicho modelo se siguió debido a la importancia que tiene la reflexión sobre los resultados de la práctica docente para la mejora de la práctica educativa.

Figura 1

Espiral de ciclos de investigación acción



Nota: La figura muestra el espiral de ciclos del proceso de Investigación Acción propuesto por Latorre, en él se especifican la importancia de reflexionar para la mejora de la práctica docente. Fuente: Latorre (2004)

3.3 Población

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. Según Tamayo (1997), “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (pág.114). Es entonces que reconoció a la muestra como la Escuela Secundaria Heriberto Enríquez, institución donde alumnos de 1°, 2° y 3° grado compartían la problemática ya antes mencionada.

A continuación, se desarrolla la descripción de las características más importantes y generales de nuestra población debido a que antes de comenzar a desarrollar el proceso de acción y aplicación de la estrategia de aprendizaje señalada, es necesario conocer cuáles eran las necesidades y características de la Institución Educativa donde fue aplicado el juego didáctico como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés en los alumnos de 1° "A", de la E.S.EH.E.

Contemplar lo ya antes mencionado fue importante ya que permitió conocer e identificar las necesidades y problemáticas escolares a fin de diseñar una planificación que atendiera a las mismas. Se consideraron a las áreas de oportunidad que se muestran en los distintos instrumentos de investigación, logrando así mejorar el desempeño del docente en formación frente al grupo para alcanzar un mayor aprendizaje de los alumnos.

Realizar un diagnóstico permitió descubrir aspectos contextuales, conceptuales y actitudinales de los alumnos para tener una aproximación pertinente de la intervención docente que se realizó durante el periodo de prácticas profesionales y servicio social.

Cabe mencionar que, el diagnóstico dentro del área educativa permitió poner en marcha la propuesta de intervención seleccionada, arrojando resultados favorables ante la solución de la problemática planteada, permitiendo implementar distintas estrategias de aprendizaje dentro del proceso de enseñanza.

El contexto y el diagnóstico son aspectos básicos dentro de la investigación, ambas permiten que el desarrollo de una propuesta de intervención se logre de una manera satisfactoria. Por una parte, el contexto muestra el espacio en el que se realizará la investigación, por otra, el diagnóstico brinda una mirada a la información del espacio y a sus características.

A continuación, se presenta el diagnóstico de la comunidad donde se encuentra ubicada la Escuela Secundaria Oficial 0292 "Heriberto Enríquez" (E.S.H.E.),

institución educativa pública donde se llevaron a cabo las prácticas profesionales docentes del 22 de agosto 2022 al 16 de junio 2023.

Dicho diagnóstico, fue obtenido a partir de la aplicación de instrumentos que permitieron recopilar datos importantes durante el séptimo semestre con el curso de vida escolar y prácticas profesionales de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés en Educación Secundaria del 22 de agosto al 2 de septiembre, previas a la jornada de prácticas intensivas que se desarrollaría en el octavo semestre.

Es necesario explicar que el diagnóstico fue dividido en tres aspectos, el primero hace referencia a la comunicad, el segundo a la institución y el último al aula.

A continuación, se presenta el diagnóstico de la comunidad donde se encuentra ubicada la Escuela Secundaria No. 0292 “Heriberto Enríquez” (E. S. H. E.), institución educativa de carácter público, perteneciente al municipio de Texcoco, Estado de México, donde se llevaron a cabo las prácticas profesionales docentes acordes al ciclo escolar 2022-2023. Dicho diagnóstico fue obtenido a partir de la observación docente, los datos obtenidos fueron registrados en una guía de observación de la institución y entrevistas a los orientadores.

La localidad de San Juan Tezontla está ubicada a alrededor de 20 minutos de la cabecera municipal de Texcoco, el cual pertenece a uno de los 125 municipios del Estado de México, la población total en el año 2022 es de 2,402 habitantes, entre ellos únicamente el 7% de la población acude a la escuela secundaria Oficial Número 0292 “Heriberto Enríquez”.

A unos metros de dicha comunidad se localiza la carretera federal México-Veracruz, el pueblo está ubicado cerca de una mina de tezontle (de ahí proviene el nombre), desde donde se aprecian pueblos aledaños a la comunidad.

San Juan Tezontla es una de las cincuenta y dos comunidades que pertenecen al municipio de Texcoco en el Estado de México, se localiza a nueve kilómetros al oriente de la ciudad de Texcoco sobre la ladera norte del cerro del pueblo de la Purificación; al norte colinda con el municipio de Tepetlaoxtoc; al este con la localidad

de Santa Inés; al oeste, está la hacienda la Blanca, las comunidades de San Joaquín, Santa Cruz Mexicana, y al sur San Miguel Tlaixpan y la Purificación.

Los principales medios de transporte que usan los alumnos para llegar a la institución son el mototaxi, combi, moto, bicicletas, caminata y en pocos casos un auto privado. La localidad tiene servicios que satisfacen las necesidades de los estudiantes como de los habitantes que viven ahí, hay agua potable únicamente dos días a la semana, luz eléctrica y drenaje.

La escuela Secundaria Oficial número 0292 “Heriberto Enríquez” con clave de centro de trabajo 15EES0450V se encuentra ubicada en Av. Independencia S/N San Juan Tezontla, Estado de México. La escuela cuenta únicamente con un turno matutino que comienza a partir de las 07:00 a.m. y termina a las 13:10 horas del día prestando sus servicios en la modalidad de Secundaria General de sostenimiento Estatal.

Es un centro educativo pequeño, pues se compone por 2 grupos en cada grado escolar, 11 docentes (2 en proceso de jubilación, 1 en año de permiso sin goce de sueldo, 1 directora escolar, 1 subdirectora, 1 secretaria, 2 orientadores técnicos que están a cargo de 3 grupos cada uno y 8 docentes activos), que atiende a una matrícula de 162 alumnos. Funciona con una Asociación de Padres de familia constituida por Consejo Escolar de Participación Social, así como los comités de apoyo, los cuales interactúan con la institución de acuerdo a los reglamentos respectivos y a los proyectos que cada uno de los comités presenten.

Tabla 1

Datos de identificación de la institución

Nombre De La Escuela:	Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez”
Horario:	7:00-13:10 horas
Domicilio:	Ejido San Juan Tezontla Ref. Avenida Circunvalación
C.C.T.	15EES0450V

Nombre de la Directora:	Emma Primavera Buendía
Número De Grupos:	6 (dos por grado)
Plantilla De Profesores:	11 docentes (2 en proceso de jubilación, 1 en año de permiso sin goce de sueldo, 1 directora escolar, 1 subdirectora, 1, secretaria, 2 orientadores técnicos que están a cargo de 3 grupos cada uno y 8 docentes activos).
Subsistema:	Estatal
Total de alumnos:	162

Nota: La tabla contiene los datos esenciales de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez” obtenidos a partir del proceso de observación. Fuente: Elaboración propia

La escuela cuenta con los servicios indispensables que se requieren dentro de una comunidad escolar (luz, agua y drenaje), está construida como un edificio escolar dividido en dos plantas (baja y alta); por un lado, la planta alta cuenta con 6 aulas, de las cuales, dos son destinadas para segundos grados, una para primer grado, otra es una bodega que resguarda el equipo de cómputo y mobiliario, la otra es una biblioteca escolar fuera de servicio y la última aula es usada como sala audiovisual, sin embargo, ésta se encontró inhabilitada para el uso de los estudiantes a consecuencia de los robos que sufrió la institución durante el periodo de confinamiento debido por la pandemia.

Tabla 2

Servicios de la escuela

ASPECTOS	OBSERVACIONES	CANTIDAD
Biblioteca	Inhabilitada	1

Sala de computo	Inhabilitada	1
Patios	Uno con arco techo y otro para actividades cívicas	2
Pasillos	Hay un pasillo en cada planta, los pasillos son pequeños	2
Sanitarios	4 de hombres y 4 de mujeres	2
Bodega	Se guarda material de educación física y mobiliario.	1
Estacionamiento	Para docentes	1
Delimitación de la escuela (barda)	Únicamente para la parte lateral de la escuela	1
Tienda escolar	Una de alimentos saludables y otra de golosinas	2
Sala de orientación	Los orientadores se encuentran en la misma sala	1
Fotocopiadora	Solo para uso del directivo	1
Escaleras	Amplias	1
Internet	Solo para uso de directivos	-
Condiciones materiales: Pintura	Buena, se pintó recientemente	-
Limpieza	El intendente limpia constantemente la escuela y después de clases.	-

Nota: La tabla contiene datos sobre los servicios con los que cuenta la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, estos datos se obtuvieron a través del proceso de observación. Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, la planta baja se encuentra compuesta por la dirección escolar que se compone además por la subdirección y servicio administrativo, dos salones destinados a tercer grado y uno de primer grado (1^o A”), continuando con los sanitarios (uno para hombres y otro para mujeres), y finalizando con el aula de orientación escolar y el laboratorio de ciencias.

Respecto a la explanada escolar, esta se encuentra limpia y disponible para actividades académicas, recreativas y físicas planeadas y expuestas con anticipación, sin embargo, las canchas de futbol se encuentran inhabilitadas debido a los posibles derrumbes que se puedan ocasionar a partir de los temblores u otros desastres naturales.

La institución cuenta con un gimnasio al aire libre, una explanada cívica amplia, un estacionamiento para profesores, dos cooperativas escolares y una vivienda para el velador de la institución. Es importante mencionar que, se abrió una papelería a mitad del ciclo escolar para uso de los alumnos, la cual se encuentra debajo de esta vivienda.

Tabla 3

Infraestructura de la escuela

ASPECTOS	OBSERVACIÓN	CANTIDAD
Edificio con diferentes pisos	Arriba está el salón de 1° “B” y los de 2° y abajo las demás	2
Aulas	Son pequeñas	6
Papelería	Cuenta con materiales básicos	1

Oficinas administrativas	Se encuentra junto con dirección	1
Dirección	Se encuentra junto con subdirección	1
Subdirección	Se encuentra junto con dirección y oficina administrativa	1
Sala de juntas	Se utiliza solo para entrega de calificaciones	1
Laboratorios	Para química	1
Áreas verdes	Hay un gimnasio en las áreas verdes	4
Canchas de futbol	Está restringida por los derrumbes que puedan haber	1
Canchas de basquetbol	Hay una techada y una media cancha sin techo	2

Nota: La tabla contiene datos sobre la infraestructura de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, estos datos se obtuvieron a través del proceso de observación. Fuente: Elaboración propia.

Ahora que ya se mencionaron los recursos y áreas de la institución, es importante detallar cada uno de ellos, a fin de conocer el porqué de su uso o falta de. Para ello, se muestra a continuación cada recurso con su descripción, dividiendo en un primer apartado las áreas y recursos que se ocuparon en las sesiones y un segundo apartado las que debido a su inhabilitación se consideraron como una falta en el recurso de la escuela.

Áreas y recursos habilitados:

- ✓ Aulas de clase: Cuentan con alrededor de 30 butacas, un escritorio para uso de los docentes, un pizarrón blanco y un cesto de basura, al igual que ventanas que se pueden abrir en cualquier momento para brindar a los alumnos aire fresco.
- ✓ Aula de orientación: cuenta con dos equipos de cómputo, los cuales son utilizados por los dos orientadores escolares, lockers para uso de los docentes, mesas que son utilizadas por los docentes en sus horas libres y un pequeño cubículo donde se resguardan los expedientes de los alumnos de años anteriores. En este mismo lugar, los alumnos resguardan algunos de los materiales que utilizan en Educación Física, materiales que a pesar de pertenecer a los estudiantes no se encuentran disponibles para el uso de otras asignaturas.
- ✓ Canchas deportivas: Son amplias y cuentan con arco techo.
- ✓ Explanada: Es amplia, cuenta con una asta para la vadera, y también con dos cooperativas escolares, aquí se pueden realizar actividades ya que hay áreas en donde a los alumnos les gusta trabajar bajo la sombra.
- ✓ Papelería escolar: Cuenta con los materiales básicos (lápices, sacapuntas, hojas, libretas, papeles bond, cartulinas y fotocopiadora).

Áreas y recursos inhabilitados:

- ✓ Biblioteca escolar: Debido a que esta área está deshabilitada, la observación que se hizo de ésta no fue detallada.
- ✓ Aula de computo: Esta área es usada para reuniones con autoridades de la zona escolar, el aula anteriormente estaba destinada para actividades que involucraran el desarrollo de los aprendizajes de los alumnos, allí se proyectaban videos e incluso realizaban actividades a computadora.
- ✓ Áreas verdes: La institución cuenta con áreas verdes, sin embargo, las áreas no están disponibles para el uso de los alumnos debido a que pueden ser peligrosas para su integridad física.

Continuando con el diagnóstico institucional, fue importante incluir un apartado en el que se describieran las características de alumnos, docentes, personal de apoyo y padres de familia, mismo que se diseñó durante las sesiones de CTE intensivo.

Comenzando por los alumnos, quienes son el centro de cualquier aprendizaje, es importante señalar que, no había registros de alumnos con alguna discapacidad motriz, sensorial o mental, comprendiendo que las actividades desarrolladas podrían ser implementadas sin complejidad.

En cuanto a la convivencia entre los alumnos de la institución era normal, sin embargo, había alumnos que presentaban problemas de conducta y académicos, en distintas asignaturas, en cambio, la conducta en la asignatura de inglés no era un problema, pues la docente titular había establecido las normas previamente, teniendo un buen control de grupo, en el que el respeto no era una situación que afectara el proceso de enseñanza.

Al analizar el desempeño académico en la asignatura de inglés, se encontró que una de las dificultades eran que los alumnos no comprendían de manera oral y escrita muchas de las indicaciones, textos y ejercicios, dificultando así su producción, encontrando que había grupos en donde su promedio más bajo por asignatura era el inglés, tal y como se muestra en la bitácora de consejo técnico. Anexo 3

En general, la mayoría de los estudiantes acudían a las clases aseados y con una higiene personal adecuada, aunque cuando los alumnos portaban otras prendas ajenas al uniforme, eran llevados a orientación cubriendo todas las horas-clase fuera del aula académica.

Un punto importante en torno a lo anterior, fue que cuando los alumnos eran recurrentes en cuanto al incumplimiento de las normas de su higiene y uniforme, se solicitaba que los tutores de los estudiantes asistieran a la escuela a fin de corregir estas situaciones para que los alumnos pudieran seguir tomando clases dentro del salón y no en orientación.

De manera general, los tutores se presentaban cuando eran solicitados ya sea para alguna junta general o de manera individual para revisar el comportamiento de sus hijos, mostrando que había disposición cuando los docentes titulares requerían de dialogar sobre las calificaciones o conductas de los alumnos.

En la parte económica, es importante explicar que no se permitió realizar una encuesta socioeconómica a los alumnos, sin embargo, durante las sesiones de Consejo Técnico Escolar se reconoció que las familias no contaban con nivel socioeconómico alto, y se especificó que los materiales que requieran durante las clases impartidas por los docentes en formación debían ser proporcionados por los mismos, eliminando responsabilidad y apoyo económico de las familias.

Desde un mismo sentido, es importante mencionar que, en las demás asignaturas, la mayoría de alumnos cumplían con los materiales que se les solicitaban, sin embargo, algunos alumnos no tenían esa posibilidad y les era difícil cumplir con estos, obteniendo como resultado la no realización de actividades.

Pasando a otro punto y describiendo la plantilla docente fue necesario destacar elementos importantes en torno a la planeación didáctica, en vista de que, la profesora Emma Primavera Buendía, Directora Escolar, autorizaba las actividades académicas que se realizarían en la institución, y de previo a ello, éstas eran revisadas por la docente titular de cada asignatura y por la subdirectora académica.

Respecto a las estrategias de aprendizaje y enseñanza aplicadas en el aula escolar, cabe mencionar que, la mayoría de los docentes que integraban la plantilla escolar utilizaban estrategias de enseñanza-aprendizaje en donde los contenidos eran vistos a partir de lo que transcribían del pizarrón o se dictaba, o en el último de los casos haciendo uso del libro de texto. Cabe resaltar que, en entrevistas, se halló que a los alumnos de distintos grados les hubiera gustado trabajar con actividades más dinámicas y al aire libre, dicho dato se obtuvo a partir de la entrevista a alumnos de la institución. Anexo 4

3.4 Muestra

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que le es capaz de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo (1997), afirma que la muestra “es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (pág.38).

Considerando lo anterior, es necesario comprender que la muestra de esta tesis de investigación se conforma por el 1° Grado, grupo “A” de la escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, mismo que se seleccionó debido a la carga horaria semanal, permitiendo obtener resultados más reales, puesto que la interacción e intervención de la docente en formación sería de 3 sesiones semanales a comparación del otro grupo en el que únicamente se cubrirían 2.

Para comenzar a definir la muestra, fue necesario reconocer que el grupo se encontraba conformado por 27 alumnos, de los cuales, 15 eran hombres y 12 eran mujeres, mismos que poseían edades de entre los 11 y 12 años de edad.

Tabla 4

Datos sobre los alumnos que conforman el 1° grado grupo “A”

EDAD	FEMENINO	MASCULINO
11	4	6
12	8	9
# TOTAL DE ALUMNOS	27	

Nota: La tabla contiene datos sobre los alumnos del 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, estos datos se obtuvieron a través del proceso de observación. Fuente: Elaboración propia.

De manera general, se puede mencionar que era un grupo trabajador y participativo, su conducta era regular sin llegar a tener problemas con ninguno de los

alumnos por su falta de atención a las normas de convivencia. Debido a que era un grupo inquieto, la mayoría de los alumnos necesitaban estar ocupados realizando apuntes en sus cuadernos o respondiendo actividades en el libro de texto u/o libreta, por lo que la mayoría de actividades implementadas en el aula eran individuales (lecturas, resúmenes, preguntas, dictados y apuntes de los contenidos), dejando de lado la convivencia de los alumnos.

A los alumnos, no les costaba trabajo seguir indicaciones, sin embargo, era necesario explicar detalladamente cada una de las actividades que se iban a realizar ya que, la atención de los alumnos se perdía alrededor de los 15 minutos que iniciaba la clase, por ello, la explicación debía ser clara y rápida, continuando con la atención a dudas y actividades. Los docentes, por su parte, no realizaban actividades fuera del salón, tampoco proponían actividades que involucraran una pre actividad (warm-up) o pausas activas que recuperaran la energía y atención del grupo.

La interacción de los alumnos con los docentes era respetuosa, sin embargo, los alumnos se mostraban enojados cuando los docentes no los escuchan o atendían sus dudas a la brevedad, en otros casos, había alumnos pasivos que permanecían en silencio y escuchan las indicaciones, sin embargo, observando de cerca a dichos alumnos, se encontró que muchas veces no realizan las actividades y pasaban “desapercibidos” por los docentes titulares, dejando de lado su participación en las sesiones de clase.

Pese a que el clima áulico era regular, en la clase de inglés los alumnos mostraban apatía expresando quejas o comentarios sobre las actividades que se realizaban. Al cuestionar a los alumnos sobre el porqué de su actitud hacia la materia, expresaron a través de una entrevista que en ocasiones no comprendían algunas expresiones o palabras dentro de la clase, entonces no sabían exactamente si lo que estaban haciendo era correcto o no, perdiendo el interés por los temas y llegando a experimentar estrés.

En este mismo sentido, otro punto que se analizó dentro del diagnóstico áulico, era la baja participación de los alumnos, misma que se debía al miedo a equivocarse, reflejando en sus comportamientos y al realizar las actividades, burlas hacia sus

compañeros cuando pronunciaban palabras o al no hacer nada, como tomar apuntes o realizar actividades del cuaderno o libro de texto.

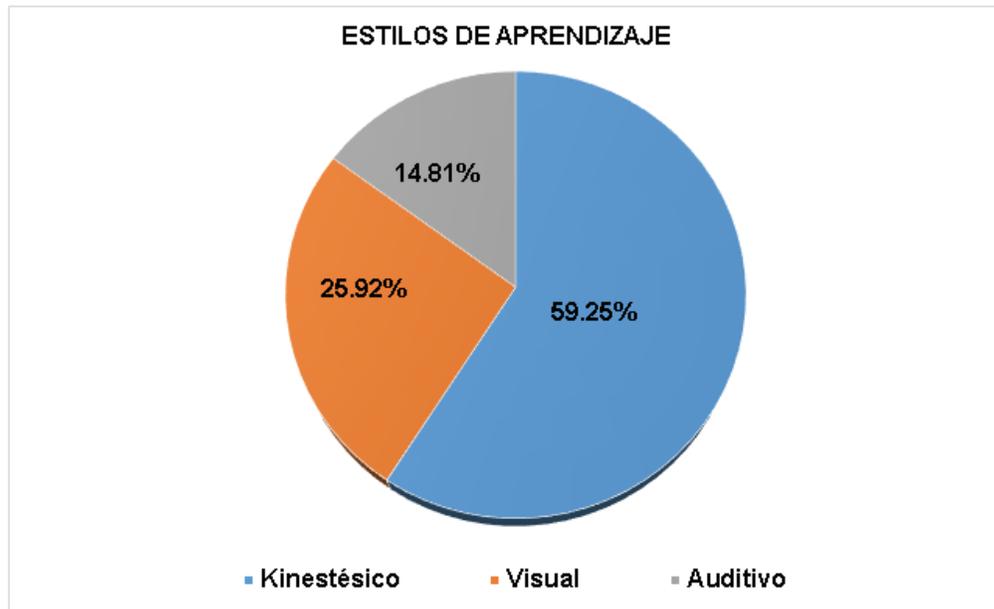
En torno al uso del libro de texto, se cuestionó a la docente titular a través de la entrevista qué tan pertinente era su uso en el aula, la docente explicó que las actividades que se proponían en él muchas veces eran difíciles de comprender, puesto que el vocabulario de los alumnos era poco y las actividades complejas. La docente también explicó que el uso de este recurso era a partir de tareas, ya que los alumnos no contaban con técnicas de estudio que les permitieran repasar el vocabulario y los contenidos abordados en clases.

Cabe mencionar que la implementación de tareas no se consideró como una propuesta de mejora, ya que algunos alumnos expresaron que trabajan durante las tardes o apoyaban a actividades del hogar, dejando de lado las actividades extra clase, considerando a las tareas como una actividad que consistía en copiar a sus compañeros o terminando simplemente en el incumpliendo de las mismas.

Es importante mencionar que previo a la intervención del docente en formación en las clases de inglés, uno de los instrumentos aplicados de un test de estilos de aprendizaje (modelo PNL) con el objetivo de identificar el canal perceptual dominante. Según el número de respuestas que eligieron los alumnos, se halló que la mayoría tenían un estilo kinestésico seguido de la parte visual y con menor relevancia en lo auditivo. La importancia de este test de aprendizaje radicó en que era necesario conocer las habilidades y capacidades de los alumnos, a fin de considerar las estrategias y recursos que se implementarían en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 2

Estilos de aprendizaje del 1° “A”



Nota: La gráfica representa los porcentajes del número de alumnos aplicación del Test de Estilos de Aprendizaje Programación Neurolingüística (PNL) de 1° “A” de la Escuela Secundaria Oficial 0292 “Heriberto Enríquez” obtenido a través del. Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, se aplicó una evaluación diagnóstica del grupo, esta se realizó a fin de conocer los conocimientos previos del área de inglés, y debido a que por disposición de la docente titular y en colaboración con ella, se diseñó un examen diagnóstico que apreciara los conocimientos básicos del idioma, así como el vocabulario básico que se debió haber aprendido en el nivel primaria. Este diagnóstico ayudó a comprender que los alumnos no poseían vocabulario básico como colores, figuras, pronombres personales, lugares y animales.

Cuanto se entrevistó a los alumnos sobre el porqué de sus conocimientos del idioma, y los resultados de sus exámenes, los alumnos explicaron que durante la primaria la mayoría de ellos llevaron de uno a dos años de inglés, pero que las sesiones no eran recurrentes, por lo que no aprendían, fue entonces que se localizó la

causa principal del problema en torno al uso de la lengua, comprendiendo que la escasez del vocabulario era un factor primordial.

Por otro lado, se cuestionó a los alumnos sobre la manera en la que les gustaba abordar nuevos temas, comprendiendo que les gustaban las imágenes al aprender vocabulario, y cualquier tipo de actividades que no involucraran la lectura o dictados. En este mismo eje, algunos alumnos expresaron que les era difícil aprender nuevas palabras debido a su pronunciación y escritura, explicando que las palabras no suenan como se escriben y que las únicas actividades que realizaban para aprender eran las que se realizaban en la escuela.

Otro factor importante fue conocer cuáles eran los gustos e intereses de nuestros estudiantes, para ello, se realizó un buzón de sugerencias en el que los alumnos externaban las ideas que les hubiera gustado implementar en clases. Esta permitió comprender que los alumnos estaban interesados en la aplicación de juegos, las actividades dinámicas y los trabajos en equipo o grupales, permitiendo así seleccionar el tipo de estrategias que se implementarían dentro de la asignatura de inglés. Anexo 2

Finalmente, en cuanto a la infraestructura del aula, se observó que ésta permitía que los alumnos y docentes realizaran actividades cotidianamente, sin embargo, el espacio era pequeño, por lo que la distribución de las butacas era estrecha.

El salón contaba con 27 butacas, una para cada alumno, un escritorio y silla para el docente frente a grupo y un pintarrón trasero que se ocupa para información de otro tipo como avisos o información particular. En cuanto a la ventilación del salón se puede mencionar que las ventanas estaban sujetas a la comodidad de los alumnos y a su necesidad, pero estas, al transcurrir el tiempo no eran suficientes para lograr una buena ventilación, terminando así en la incomodidad de los alumnos en las clases. En las paredes no se podía colocar materiales como cartulinas u otro tipo de material de apoyo, debido a la pintura y al mantenimiento de ésta.

Tabla 5

Mobiliario y equipamiento áulico

Aspectos	Cantidad	Observaciones
Butacas	27	No hay butacas para alumnos zurdos
Focos	2	Buena iluminación
Pizarrón	1	Es amplio
Pintarrón	1	Se usa únicamente para anuncios importantes
Ventana	12	Se abren cuando los alumnos lo requieren
Puerta	1	Es amplia
Escritorio para docente	1	Se encuentra del lado izquierdo del pizarrón
Silla para docente	1	Sin observaciones

Nota: La tabla contiene datos sobre el mobiliario y equipamiento áulico del 1° “A” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, estos datos se obtuvieron a través del proceso de observación. Fuente: Elaboración propia.

3.5 Técnicas e instrumentos de información

Las técnicas e instrumentos de investigación fueron una herramienta útil porque permitieron recabar información importante previo, durante y después de la aplicación de la propuesta planteada, estas ayudaron a conocer no solo las características de nuestra población, sino también a evaluar los resultados obtenidos al final de la aplicación de la propuesta.

Para comprender mejor la diferencia y relación de ambas, Arias (2006) define a las técnicas "como el conjunto de procedimientos y métodos que se utilizan durante el proceso de investigación, con el propósito de conseguir la información pertinente a los objetivos formulados en una investigación (pág. 67). El mismo autor afirma que “la aplicación de una técnica conduce a la obtención de información, la cual debe ser

guardada en un medio material de manera que los datos puedan ser recuperados, procesados, analizados e interpretados posteriormente. A dicho soporte se le denomina instrumento “. Comprendiendo lo anterior, se entiende por técnica a la manera en la que se recabará información y al instrumento como la herramienta con la que se realizará.

A continuación, se definen y explican cada uno de los tres instrumentos empleados dentro de esta investigación:

- ✓ Entrevista, la cual de acuerdo a Taylor y Bogan (citados en Torrecilla, 2006, pág. 6), se entiende como “Conjunto de reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y sus informantes, dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que los informantes tienen respecto a sus vidas, experiencias o situaciones.

Las entrevistas son instrumentos para recabar información dentro de una investigación que nos permiten interactuar con las personas al mismo tiempo que se realizan las preguntas, generando un seguimiento a cada respuesta para comprender mejor el porqué de lo que se plantea.

En esta investigación se realizaron entrevistas a docentes específicos del área de inglés y a alumnos, con el fin de comprender las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje que ambas partes ocupaban en cuanto al aprendizaje del inglés, al igual que el tipo de dificultades que se encontraban dentro de este mismo proceso en torno al uso del idioma inglés.

- ✓ El cuestionario es de acuerdo a Tamayo (2004, pág. 124), señala que “el cuestionario contiene los aspectos del fenómeno que se consideran esenciales; permite, además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente; reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio”.

Dentro de este instrumento de investigación, no fue necesaria la interacción cara a cara, y se pudieron implementar preguntas con respuestas abiertas y cerradas,

generando una manera más sencilla para la interpretación de datos y análisis de resultados.

El cuestionario permitió conocer no sólo las características del grupo como edades, gustos e intereses, sino también opiniones de los alumnos hacia su propio aprendizaje específicamente del uso del juego didáctico específicamente en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, esto a fin de comprender las posibles estrategias de aprendizaje que se podrían utilizar.

- ✓ “El diario de clase será un instrumento facilitador del almacenamiento y la recogida de datos de la investigación-acción (Indagación práctica del estudiantado con la finalidad de mejorar su ejercicio docente e investigar sus ejercicios profesionales) y optimizará la práctica educativa” (Cuadrado& Zabalza,citados en Aranda et al., 2020).

El diario docente es un instrumento de la investigación-acción que permite que el docente reflexione sobre su práctica contemplando los datos relevantes que ocurren durante las sesiones. En este sentido el diario permitió que se hiciera un registro de lo observado durante la implementación de la propuesta de intervención.

3.6 Entrada al campo

Antes que nada, resulta importante que previo a la planificación e implementación de la estrategia de aprendizaje sobre el juego didáctico, se conocieran las necesidades de la institución donde fue implementada la estrategia para fortalecer el vocabulario del idioma inglés en alumnos de 1° grado, grupo “A” de la E.S.H.E. en la enseñanza y aprendizaje del inglés.

Es necesario mencionar que dentro del proceso de investigación-acción, la primera fase consiste en considerar el diagnóstico para la intervención docente, desarrollando así la “propuesta de intervención”. Luego de recoger previamente los datos e información arrojada a través de las entrevistas, diagnósticos, test educativos y guías de observación, fue necesario comprender que estos posiblemente no serían

suficientes para que se lograra responder a las incógnitas planteadas impidiendo así, alcanzar el propósito establecido.

Esta propuesta, pretendía arrojar resultados favorables ante la problemática planteada dentro del contexto escolar de los alumnos de 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria No. 0292 “Heriberto Enríquez”, siendo esta, la mala producción y recepción del lenguaje.

Para esto, fue necesario comprender que, en la asignatura de inglés, la docente titular no empleaba estrategias que permitieran fortalecer el vocabulario, impidiendo así el uso del idioma inglés. Entrevistando a la docente titular y comprendiendo cómo sería la dinámica de trabajo se pudo comprender en qué momento se realizarían los juegos, reconociendo que la docente no poseía estrategias en torno al fortalecimiento del vocabulario, y que estos se verían únicamente durante las sesiones clase y que el tiempo designado a la enseñanza del vocabulario era únicamente de una sesión, comprendiendo así que se necesitaba una estrategia que reforzara dichos aprendizajes generados en clases.

En este nuevo apartado, se hizo una breve descripción de lo que ocurrió en la propuesta, comprendiendo así a la “entrada al campo” como la primera intervención docente que consideraría al juego un área de oportunidad para el logro de aprendizajes, partiendo desde el conocimiento de conceptos básicos del tema y antecedentes de investigación, así como de las características, intereses y necesidades de los alumnos.

Es importante destacar porqué la propuesta se consideró en torno al fortalecimiento del vocabulario, para ello, se debe especificar que la propuesta no tuvo relación con la enseñanza, sino con el aprendizaje de los alumnos, es decir, no se enfocó en la manera en que la docente en formación abordaba los contenidos, sino en que dentro de su práctica educativa creara un espacio para que los alumnos fortalecieran sus conocimientos en cuanto al vocabulario.

Durante mi estancia en prácticas profesionales y servicio social, diseñé distintas planeaciones didácticas en las que se atendieron los contenidos asignados por la docente titular. Dichos contenidos corresponden a los temas de:

- ✓ Servicios comunitarios
- ✓ El diccionario bilingüe
- ✓ Cuentos clásicos
- ✓ Esquemas del cuerpo humano

Estos temas, fueron organizados a través de una tabla de contenidos que especifica la actividad comunicativa, práctica social del lenguaje, aprendizajes esperados, vocabulario necesario y los juegos didácticos adaptados e implementados.

Tabla 6

Juegos didácticos aplicados de acuerdo al vocabulario del contenido

LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS. SECUNDARIA. 1º			
Tema	Práctica social del lenguaje	Vocabulario	Juego didáctico implementado
Servicios comunitarios	Intercambia opiniones sobre un servicio comunitario.	Pronombres personales	Palabras revueltas
Diccionario Bilingüe	Escribe instrucciones para usar un diccionario bilingüe.	Verbos y sustantivos	Quemados
Cuentos clásicos	Lee cuentos clásicos.	Géneros de cuentos clásicos	Encobijados

El cuerpo humano	Redacta notas para elaborar esquemas de aparatos del cuerpo humano.	Partes del cuerpo Artículos a/an Malestares Verbos has/have	Béisbol de partes del cuerpo Rally of the human body
-------------------------	---	---	--

Nota: La tabla sintetiza los juegos didácticos aplicados de acuerdo al vocabulario del contenido abordado durante el ciclo escolar 2022-2023. Fuente: Elaboración propia.

En la planeación de todos los contenidos mencionados, se implementó un juego didáctico diferente, sin embargo, es necesario mencionar que la entrada al campo está desarrollada a partir de lo implementado en un primer momento.

Antes de aplicar los juegos, fue necesario conocer a los juegos que se habían implementado en la educación básica, teniendo así una mirada previa ante la selección de cualquier juego didáctico adaptado. A continuación, se nombran algunos juegos compartidos por docentes:

“Yo conozco e implementado Rallys”

Docente de Inglés, 37 años de edad

“Yo conozco el basta, la canción robada, simón dice”.

Docente de Inglés, 25 años de edad

“Conozco juegos tradicionales, organizados y de mesa, entre los tradicionales el juego del lobo, el juego de Doña Blanca, La rueda de San Miguel, Los listones, Gavilanes y Palomas; Jugos organizados podrían ser Pato Pato, El perrito policía, A pastel cortado, y finalmente en los de mesa la lotería, memoramas”.

Docente de educación básica, 47 años de edad

En un cuestionario aplicado a los alumnos, se encontró que ellos conocen como juegos en general al turista, free fire, el uno, baraja, basta, ajedrez, atrapados, Jenga, Call of Duty, Minecraft, la papa caliente, futbol, avión, stop, cebollitas, listones,

básquetbol, quítale la cola al burro, escondidillas, queso partido, congelados. En general la mayoría conoce juegos virtuales, de mesa y patio. Anexo 5

Implementación del primer juego didáctico “Palabras revueltas”

Fase 1. Planificar

En esta fase se tomó en cuenta la primera planificación que consideró al uso del juego didáctico como una estrategia que fortaleciera el vocabulario del idioma inglés, aquí se buscó que la implementación arrojara resultados para una nueva y mejor intervención docente.

La propuesta aquí planteada arrojó datos necesarios para una nueva y mejor aplicación, comprendiendo esto como un proceso no lineal, sino una acción llena de preguntas e incertidumbres.

En este sentido, retomando las características del centro educativo y el aula escolar que engloba la población y muestra, y debido a la falta de recursos y espacios para desarrollar los aprendizajes esperados del 1° grado, grupo “A” de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 “Heriberto Enríquez”, se optó por diseñar el juego didáctico dentro del aula escolar atendiendo en primer lugar los comentarios de algunos docentes sobre el peligro de prácticas actividades fuera del salón, siguiendo así el primer contenido establecido en el Plan de Estudios 2017 en nivel Secundaria “Aprendizajes Clave”.

El objetivo principal de esta unidad didáctica era el intercambio de información sobre servicios comunitarios a través de la escucha de diálogos, sin embargo, debido a que era de los primeros temas establecidos en el Plan de Estudios, se optó por preparar a los alumnos principalmente por la comprensión de los sustantivos siguiendo con los pronombres. Se realizaron actividades en las que los alumnos identificaron qué es un pronombre personal, su uso y ejemplificación a través de actividades como lecturas, dibujos, y hojas de trabajo.

Posterior al desarrollo del tema “Community Services”, se identificó que los alumnos aún tenían dificultades en torno a los pronombres personales, mismos que se retomaron dentro del contenido debido a su importancia para el logro del aprendizaje

esperado: “Intercambia información sobre servicios comunitarios”, en el cual se debían revisar diálogos para comprender ideas principales.

Puesto que, los alumnos aún no identificaban los pronombres personales a través de la escucha, se adaptó el juego de mesa “Palabras revueltas”, el cual consistía en ordenar las letras correctamente para crear una palabra. Se utilizó una variación en la cual se debía jugar con tarjetas que llevaran escritas las letras del abecedario, para que posteriormente, la docente en formación diera a los alumnos las tarjetas a fin de que formaran un pronombre personal.

Es importante señalar que se implementó este juego didáctico debido a que el estilo dominante del grupo era kinestésico, comprendiendo que el movimiento y manipulación de objetos podría permitir que los estudiantes reforzaran su aprendizaje.

Ahora que ya se ha comprendido el papel del juego didáctico en este primer contenido académico, es necesario señalar todo lo que se consideró previo a la implementación de la propuesta comenzando por el establecimiento del objetivo didáctico, el cual era reforzar el vocabulario visto sobre pronombres personales. En cuanto al tiempo que tomaría dicha actividad, se hizo una estimación de alrededor de 10 minutos.

Para la preparación de la actividad y el material, la docente en formación diseñó tarjetas con letras para cada equipo, la preparación fue tardada debido a que se revisó más de una vez que cada bolsa contuviera las tarjetas necesarias para formar todos los pronombres.

En cuanto a la organización del juego, se consideró que los integrantes de cada equipo serían seleccionados a consideración de la maestra, incorporando a los alumnos por filas para evitar el desorden, obteniendo equipos de alrededor de 5 integrantes, previniendo así la exclusión de alguno de los estudiantes.

Fase 2. Actuar

El juego didáctico “Palabras revueltas” se llevó a cabo el día de 16 de noviembre del 2022, desarrollándose de la siguiente manera:

1. Se implementó la actividad previa a los 15 minutos de finalizar la sesión.
2. La docente proporcionó las fichas de letras para cada equipo.
3. Se explicó la dinámica del juego de manera verbal en inglés acompañada de movimientos.
4. Se explicaron las reglas del juego en español.
5. Se dibujó una tabla para anotar los aciertos de cada equipo.
6. Se nombró a los equipos como "Team 1", "Team 2", etc.
7. Se mencionó el primer pronombre y se prosiguió con todos los demás (I, You, She, He, It, We, They).
8. Se escribían en el pizarrón los aciertos de los equipos.
9. Se contabilizaron el número de aciertos y se obtuvo un empate entre dos equipos.
10. Se realizó un desempate a través del uso de dos pizarrones individuales (uno para cada equipo), escribiendo así el tema de la unidad (community services).

Fase 3. Observar

La observación consistió en utilizar los sentidos a fin de comprender la realidad, describiendo, analizando y explicando. Para ello, es necesario decir que, durante la implementación de la propuesta de intervención se encontraron algunos inconvenientes, mismos que se externan a continuación y que se pueden encontrar en el Diario docente dentro del Anexo 6:

- ✓ La organización de los equipos a partir de la decisión de la docente molestó a muchos de los alumnos, creando comentarios negativos hacia el posible trabajo que se llevaría a cabo.
- ✓ Otro aspecto que se observó provocó disgusto o poco interés fue la asignación de nombres, ya que los alumnos querían nombrar a sus equipos, pero debido al tiempo, se optó por nombrarlos por números del 1 al 5.
- ✓ En diversas ocasiones los alumnos gritaban o se alteraban para que la docente se percatara de cuál era el equipo que había terminado primero.

- ✓ No se había comprendido totalmente la dinámica, por lo que hubo equipos que no participaban, sin embargo, durante el transcurso de la actividad, comprendieron a través de lo que observaban de los otros equipos y se involucraron en el juego.
- ✓ Debido a que en diversas ocasiones la docente en formación no lograba percatarse de cuál era el equipo que había formado primero la palabra, se agregaron más reglas al juego, las cuales consistían en que, al terminar la palabra, todos los integrantes del equipo debían levantar las manos, haciendo más evidente quién era el equipo que obtenía el punto.
- ✓ Al final, se obtuvo un empate entre dos equipos, para hacer el desempate, se otorgó a los dos equipos un pizarrón individual en el que debían escribir la palabra “community services”, que era el tema principal, en estos ambos equipos lograron escribirlo, sin embargo, uno de ellos lo hizo contemplando la escritura correcta de la palabra “community”, obteniendo así el punto a favor.
- ✓ Cuando algunos equipos notaban que iban por debajo de los demás, era necesario que la docente en formación implementara la opción de que en una partida el equipo se llevara más de dos puntos a fin de anivelar los puntajes.
- ✓ Muchos de los alumnos cuestionaron qué era lo que ganaba el equipo, sin embargo, la docente en formación no había contemplado un premio o incentivo que valorara su esfuerzo y desempeño en la actividad.
- ✓ Los alumnos eran muy competitivos y que no poseían autorregulación emocional, ya que cuando perdían el punto se enojaban haciendo comentarios como “no sabes perder”.
- ✓ La actividad duró alrededor de 15 minutos, sin embargo, el tiempo de la actividad no fue suficiente puesto que los alumnos querían seguir jugando.
- ✓ Se pudo observar quiénes habían asimilado mejor el vocabulario y a quiénes le costaba más trabajo.
- ✓ Hubo mucha participación y los alumnos no se mostraron apáticos en ningún momento.

Fase 4. Reflexión

La fase de observación, permitió obtener resultados de diversas situaciones generadas durante la aplicación de la propuesta, es importante mencionar que durante los demás juegos didácticos se consideraron nuevos aspectos comprendiendo que la fase de reflexión permitió reconocer que antes de la aplicación de cualquier juego era necesario mejorar la intervención del docente, con el único objetivo de fortalecer los aprendizajes.

En esta fase, se consideraron no solo los resultados en cuanto a la producción y recepción del lenguaje de manera oral y escrita, sino también la percepción de los estudiantes en cuanto al uso de los juegos didácticos en torno al logro de sus aprendizajes como estrategia que fortaleciera su vocabulario y mejorara el uso de comunicación.

Dentro de la reflexión se consideraron los siguientes ejes:

1. Trabajo en equipos
2. Asignación de equipos
3. Recursos o materiales
4. Preparación del juego
5. Espacio del juego
6. Uso del uniforme deportivo
7. Establecimiento y mención del objetivo didáctico
8. Instrucciones
9. Reglas del juego
10. Representante del equipo
11. Tabla de asignación de puntaje con nombres de equipos
12. Tiempo
13. Anticipación de un desempate
14. Reconocimiento del esfuerzo a través de un incentivo o premio

El eje número 1 “Trabajo en equipos” fue uno de los que aspectos que se conservarían, debido a que, durante la observación, se pudo analizar que los alumnos

se apoyaban entre sí aportando cada uno los conocimientos sobre el tema. En este mismo eje, se realizó un cuestionario a los alumnos a fin de conocer si la dinámica en equipos les había gustado o no, obteniendo un sí por todos los alumnos, comprendiendo que eran actividades que les gustaban ya que podían participar y convivir con sus demás compañeros.

A pesar de esto, la docente implementó nuevamente el buzón de sugerencias, buscando así una mejora de la práctica educativa, y escuchando cuáles eran algunas de las sugerencias de los alumnos en torno a las actividades que se deslizaban, comprendiendo así que, los alumnos querían organizar sus propios equipos o en todo caso formarlos de una manera más divertida, retomando así el eje numero 2 sobre la asignación de equipos.

En el eje 3, considerando los recursos materiales para la implementación de los juegos, se pudo reconsiderar la participación de los alumnos con el apoyo para que los juegos tuvieran mayores oportunidades en cuanto a su implementación, para ello, se cuestionó a los alumnos sobre los materiales con los que contaban en casa, encontrando así que la mayoría de ellos, tenían pelotas, paliacates y globos. Sin embargo, no se dejó de lado el punto en el que algunos de los alumnos no contaban con esos materiales, por lo que, se comentó a los alumnos que los materiales que se recolectaran serían para el uso de todos, sin importar a quién pertenecieran, pero con los debidos cuidados del material y con el fin de que todos compartieran y disfrutaran de la actividad.

En el eje número 4, se reconsideró que quizá dentro de la planeación didáctica se requería de un espacio específico que permitiera detallar el objetivo, instrucciones y reglas de los juegos didácticos a implementar, dejando de lado el solo hecho de mencionar la actividad a desarrollar con el objetivo y una breve explicación. Para ello, se creó una plantilla que permitiera considerar todos aquellos aspectos necesarios incluyendo una guía de explicación. Otro aspecto a considerar dentro del este mismo eje, fue que los materiales a utilizar debían ser recolectados con anticipación, esto a fin de contabilizarlos el para anticipar y evitar situaciones que pudiera dificultar la implementación del juego.

El espacio del juego (eje 5), fue reconsiderado porque dentro del buzón de sugerencias, los alumnos externaron también su necesidad e interés por realizar actividades fuera del salón, ya que, para ellos, resultaba más emocionante y menos estresante un espacio en el que pudieran desenvolverse mejor, evitando así que el ruido de las participaciones e indicaciones se encerraran dentro del salón, llegando así a la implementación de juegos didácticos en el patio escolar.

Debido al nuevo juego a implementar se desarrolló el eje número 6 (Uso del uniforme deportivo), ya que algunas alumnas expresaron su incomodidad en torno al uso del uniforme, ya que en el día que se realizó el primer juego las alumnas llevaban la falda escolar, creando en ellas inseguridad al momento de realizar las actividades, para ello, la docente en formación solicitó el apoyo de la orientadora del grupo, solicitando un comunicado a los padres de familia vía WhatsApp, para requerir el uniforme deportivo los días en los que se implementaban algunos de los juegos en caso de que no compatibilizaran los horarios con Educación Física.

Es importante señalar que la orientadora explicó que sería necesario que todos los alumnos utilizaran el uniforme, evitando así la falta de equidad entre hombres y mujeres.

El eje número 7 “Establecimiento y mención del objetivo didáctico”, permitió reconocer que no bastaba con que la docente conociera cuál era el objetivo del juego didáctico, era necesario concientizar a los alumnos sobre su importancia en el reforzamiento de su vocabulario a fin de alcanzar el máximo logro de aprendizajes, para ello, la docente consideró que al iniciar cada juego, se mencionara el objetivo, finalizando la implementación con una reflexión grupal que permitía comprender si se había alcanzado o no.

Las instrucciones, expuestas como el eje 8 de reflexión, permitió comprender que, aunque éstas estuvieran acompañadas de movimientos que ejemplificaran las actividades, la explicación única en inglés obstaculizaba que el juego se realizara correctamente. Para ello, se propuso el uso del inglés/español como una alternativa que pretendía aclarar dudas sobre la manera en la que se explicaba la dinámica del juego, previniendo así que los alumnos no participaran por la mala comprensión.

El eje número 9, se pretendía retomar las reglas del juego, explicando que para que este se llevara a cabo establecer reglas en torno al respeto de la participación de los equipos, sino, que era necesario agregar que todos los integrantes debían participar en el juego sin excepción alguna y que estaban prohibidas las faltas de respeto, palabras obscenas y comportamientos agresivos, reestableciendo normas de convivencia puesto que los alumnos presentaban comportamientos diferentes a los que habitualmente manifestaban.

En el eje 10, se consideró a un representante de equipo debido a que, era necesario que los estudiantes aprendieran a moderar la manera en la que expresaban sus emociones, para ello, cada equipo debía seleccionar una persona que consideraban podía mejorar el trabajo del equipo, encargado de la conducta y participación del equipo guiando así no solo a los integrantes en torno su participación, sino también en el apoyo al docente en formación a fin de mejorar la dinámica del juego, evitando así las ofensas o comentarios negativos hacia otros equipos.

La tabla de asignación de puntaje se contempló como otro eje debido a que, en ella se nombraban los equipos, considerando así que durante la observación a los alumnos no les gustaba nombrar a sus equipos con números, ellos estaban interesados en seleccionar ya sea el color de su preferencia o algún nombre que los representara, es importante mencionar que la tabla permitió reconocer los puntajes y este fue un aspecto que sólo cambió en torno a los nombres de los equipos, pero no en el uso.

El tiempo de la actividad se reconsideró debido a que a la docente titular le pareció pertinente destinar un mayor tiempo a este tipo de actividades, permitiendo así que en una sesión se pudiera rescatar el vocabulario visto dentro del contenido que se trabajara.

Dentro de esta reflexión se consideró la posibilidad de un empate en alguno de los juegos, creando así un juego extra que permitiera desempatar a los equipos. En este caso se buscó que la actividad ya no estuviera enfocada hacia el fortalecimiento del vocabulario, sino en la aplicación de otro tipo de habilidades motrices de los alumnos, permitiendo así que se valoraran las diferentes habilidades que poseían sus

compañeros, comprendiendo que el saber más vocabulario es una de muchas habilidades, pero no la única, y valorando así la diversidad de capacidades de los alumnos.

Finalmente, se consideró en la idea de otorgar premios a los ganadores debido a que en esta primera propuesta no se había planeado el uso de este tipo de estímulos, pero ya que algunos alumnos habían externado su inquietud hacia estos al final de la actividad, se consideró este último eje como un eje de reflexión y mejora, pensando en la posibilidad de premiar al equipo ganador.

Al final, se les preguntó a los alumnos sobre qué era lo que ellos preferían como premio conociendo así su gusto e interés por los dulces, material, estrellas en la frente, puntos o participaciones para su calificación. Por lo que se consideró que en los siguientes la premiación se realizaría a través de la elección de alguno, sin embargo, estos se haría con números secretos en los que podría alternar la premiación, obteniendo así sólo uno de estos. conteniendo los premios en números secretos.

CAPÍTULO IX. RESULTADOS OBTENIDOS

Como se ha mencionado en el capítulo anterior, el modelo de investigación acción que se consideró y en el que se basó el desarrollo de esta tesis de investigación fue el que propuso Latorre en el año de 2004, siendo este un análisis y complemento de los modelos anteriores y comprendiendo una manera reflexiva de la práctica docente.

En este último capítulo se hizo un análisis de los resultados obtenidos en el desarrollo de la última propuesta de intervención, esto con el único propósito de identificar cómo se mejoró la aplicación del juego didáctico a partir de los errores y dificultades detectadas en los juegos didácticos previos. También, se analizó detalladamente si el introducir al juego didáctico en las sesiones de aprendizaje del vocabulario realmente mejoró la producción y recepción del lenguaje, impactando en el uso del mismo, haciendo así un análisis de resultados a partir de una reflexión detallada y objetiva.

Para comenzar, es importante señalar que se decidió describir el impacto de esta propuesta debido a que, fue la más significativa, ya que en ella se implementaron todos los aspectos que se habían reflexionado en el Capítulo III específicamente en la “Entrada al campo”. A continuación, se presenta la aplicación de la última propuesta de intervención. Anexo 8

4.1 Implementación de los juegos didácticos en el “Rally of the human body”

Fase1. Planificar

Como ya se mencionó en el capítulo anterior, la planeación pretendía apoyar el desempeño docente frente al grupo. Se entiende a la planeación didáctica como “la organización de un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y continuidad. Constituye un modelo o patrón que permite al docente enfrentar su práctica de forma ordenada y congruente” (SEP, 2009).

Considerando la idea anterior, la planeación didáctica en este sentido se encargaría de prever todas las situaciones o dificultades que se hubieran podido presentar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ésta a su vez se consideraría

como una especie de guía docente que contemplaría no solo el tipo de actividades a desarrollar, sino también, los recursos, tiempos y especificaciones de la propuesta de intervención.

Dentro de este proceso de investigación-acción, la planeación docente es comprendida como la fase número 1, desarrollando así un orden correcto de los contenidos a desarrollar en el tema “El cuerpo humano” del Plan y Programa de estudios 2017 en Educación Básica Secundaria en 1° grado.

Considerar los contenidos abordados dentro de esta nueva propuesta era sumamente relevante, sin embargo, se necesitaba más que eso, ya que era necesario identificar cuidadosamente el desarrollo de cada actividad, con el objetivo de que los alumnos adquirieran el máximo logro de aprendizajes y conocimientos de vocabulario, el cual, dentro de la propuesta de intervención les permitiera enfrentar cualquier juego didáctico al que se enfrentaran. En este mismo sentido, la planificación permitió a través del apartado en el que se detallaba el Rally, tener un orden de actividades que comenzaban desde la más sencilla hasta la más compleja.

Previo a la implementación de la propuesta se definió que lo que se buscaba en cuanto al uso del lenguaje de acuerdo a los aprendizajes esperados era redactar notas para elaborar esquemas de aparatos del cuerpo humano editándolos en equipo y con la guía del docente, a partir de la búsqueda y selección de información.

Dicho lo anterior fue necesario diseñar actividades que permitieran que los alumnos investigaran sobre los esquemas del cuerpo, al igual que proporcionar a los alumnos una serie de actividades que pretendían explicar cómo el mal funcionamiento de los sistemas del cuerpo afectaba la salud de las personas. Para ello, se buscó en un primer momento previo a la implementación del Rally, que los alumnos:

1. Investigaran individualmente los cuatro sistemas principales del cuerpo humano (nervioso, respiratorio, digestivo y circulatorio), estos sistemas fueron propuestos por la docente titular. Posterior a esto, la docente en formación, presentó cuáles eran los órganos principales de cada sistema y se cuestionó a los alumnos qué pasaría si dicho sistema dejara de funcionar.

2. Se diseñaron actividades en las que los alumnos debían identificar las partes del cuerpo humano, haciendo un pequeño esquema del cuerpo en sus cuadernos con las partes más importantes del cuerpo, terminando en una dinámica en la cual los alumnos debían señalar las partes de sus cuerpos junto con la guía docente a fin de practicar su pronunciación. Esta actividad se complementó con un dictado sobre las partes del cuerpo para verificar su escritura.
3. La siguiente actividad consistió en utilizar el verbo “*tener*” a fin de conocer cuáles eran sus usos y conjugaciones en presente simple de acuerdo al sujeto, esto a fin de que posteriormente los alumnos analizaran cómo este verbo formaba parte de la expresión los malestares físicos generados por el mal funcionamiento de uno de los sistemas.
4. Se incorporó el artículo “*a/an*” debido a la importancia de su uso al describir malestares físicos a partir de actividades en el cuaderno y pizarrón.
5. Se explicó cómo se podía expresar el malestar físico a través del uso de las partes del cuerpo y su terminación de “*ache*”, por ejemplo: *headache*, concluyendo así en la realización completa de oraciones como “*You have a neckache*” o “*She has an earache*”.
6. Finalmente, los alumnos realizaron sus materiales para los esquemas del cuerpo, esto se hizo en papeles bond con los equipos que la docente en formación y los alumnos previamente habían formado para la aplicación del Rally compuesto por juegos didácticos.
7. Después de la elaboración de dichos esquemas se dio la libertad a los equipos para seleccionar un color para reconocerlos fácilmente durante la implementación del Rally y un representante que apoyaría a la docente.

Dicho lo anterior y debido a que los alumnos ya habían realizado estas actividades, se decidió implementar un Rally sobre el cuerpo humano, contemplando

contenidos sobre las partes del cuerpo, los sistemas del cuerpo humano y sus órganos principales, al igual que los malestares físicos.

Se consideró la aplicación del Rally de ya que, de acuerdo a Castro & Madrigal (2007, pág. 4), el Rally es “Una actividad que congrega a un grupo de personas. Las cuales conforman equipos, con el propósito de recorrer un territorio en un tiempo determinado, buscando o realizando acciones (pistas, acertijos o desafíos) que les permitan avanzar hasta lograr el cumplimiento del objetivo planteado”.

En el Rally, se encontró una manera adecuada para organizar los juegos didácticos necesarios para el fortalecimiento del vocabulario que se llevaría a cabo. De acuerdo a las mismas autoras “existen diferentes tipos de rally, por lo que la dinámica variará de acuerdo a la necesidad”. Solamente las personas organizadoras conocerán dónde están las pistas, acertijos o desafíos.

Ahora que ya conocemos el porqué de este tipo de organización, es necesario conocer en qué consistía el Rally, contemplando así el apartado de la planeación didáctica en la que se detallarían el objetivo didáctico, materiales, tiempo, reglas, e instrucciones de cada juego. A continuación, se muestra y explica la adaptación de cada juego didáctico acorde al vocabulario que se buscaba fortalecer, al igual que todos los elementos que se contemplaron dentro de su planeación:

- ✓ Objetivo didáctico: Reforzar el vocabulario sobre los sistemas del cuerpo humano, así como de las partes que lo conforman y las enfermedades principales a fin de alcanzar al máximo el logro de los aprendizajes.
- ✓ Materiales: Se solicitó con dos sesiones de anticipación que los alumnos llevaran sus materiales a fin de recolectar las pelotas, globos, paliacates y post adhesivos para poder considerar los materiales con los que se contaba para adaptar correctamente los juegos didácticos. (ver anexo)
- ✓ Instrucciones: Se elaboró una guía que permitía a la docente en formación explicar de manera detallada la actividad en español, esto a fin de evitar confusiones en las instrucciones.

- ✓ Reglas: En la misma guía se mencionaron las reglas generales de todos los juegos, las cuales prevenían el riesgo de conductas negativas durante la actividad.
- ✓ Juegos para desempate: Se consideró que debían existir juegos que permitieran hacer un desempate en caso de que en alguno de los juegos didácticos se necesitara.

Fase 2. Actuar

En este sentido, luego de considerar todos los aspectos ya antes mencionados, es necesario explicar el desarrollo de la actividad, misma que se llevó a cabo el día 20 de abril del año 2023. Conocer todo lo que influyó en su aplicación, permitirá que posteriormente se logre hacer un análisis de lo sucedido. A continuación, enumera a continuación la serie de actividades llevadas a cabo durante el Rally.

1. Durante la implementación, se comenzó por pegar con cinta adhesiva en los alumnos las tarjetas con su nombre para identificar los equipos.
2. Se formaron a los equipos con ayuda de los representantes, quienes debían reunir a sus integrantes para comenzar con la dinámica.
3. Se mencionó el objetivo y las reglas de los juegos, haciendo uso de la guía.
4. Se comenzó con el primer juego, logrando así el primer punto.
5. Se comenzó con el primer juego, para posteriormente comenzar con el segundo para otorgar a cada equipo un sobre con las tarjetas de letras a los representantes luego de la explicación del juego, comenzando así el juego al sonido del silbato.
6. Durante el Rally, se obtuvieron diversos empates, para ello, se fueron ocupando los juegos alternativos para desempate que se proponían en la guía.
7. El tiempo transcurrió y los alumnos se enfocaban cada vez más en el puntaje que llevaban.

8. Finalizó el Rally y se reconoció al equipo ganador, otorgando una medalla de chocolate y un premio secreto que ellos debían seleccionar (dulce, punto extra, burbujas, el reconocimiento y felicitación frente al grupo), enumerando cada premio con un número y permitiendo que el equipo eligiera por cuál número iban, seleccionando así a las burbujas.

Fase 3. Observar

En esta fase, se muestran diversos aspectos recuperados del diario docente, comprendiendo mejor la realidad que se experimentó durante la implementación de dicha actividad. Para ello, es necesario comenzar con la descripción de todos los aspectos que se observaron durante la práctica.

Uno de los aspectos que mejoró fue la organización de la actividad, debido a que el utilizar la guía del juego didáctico se pudo explicar de manera más sencilla y clara lo que se pretendía de cada juego didáctico, para ello, muestro a continuación un fragmento del diario docente:

La guía me permitió saber qué decir y en qué momento hacerlo, dejando claro todo lo que se pretendía explicar y permitiendo que el tiempo del Rally se agilizará, los alumnos comprendían en qué consistía cada juego, ya que se les habló de una manera en la que ellos pudieran comprender fácilmente lo que se quería, esto sucedió porque al mencionar las actividades, se explicaba no sólo su nombre, sino también en qué consistían y quiénes participaban, puntualizando finalmente la manera en la que me daría cuenta de quién había finalizado primero cada juego.

La principal ventaja se evidenció en el goce y disfrute de este tipo de actividad lúdica que les permitió a los alumnos desenvolverse y al mismo tiempo aprender en un entorno académico.

La observación permitió comprender que el uso de materiales en los juegos didácticos es necesario y que la organización de estos es aún mayor.

Se pudo observar que los alumnos se mostraban interesados en todas las actividades, sin embargo, sus ganas de competir eran grandes, puesto que en todo momento observaban si el otro equipo hacía trampa o no.

Algunas de las actividades eran nuevas, por lo que eran emocionantes para los estudiantes. Al combinar los juegos didácticos con juegos alternativos se pudo mejorar la manera en la que se encontraba un ganador, dejando a un lado las emociones negativas de los estudiantes y ayudando a comprender que las habilidades de los estudiantes eran diferentes. También se observó que incrementó el trabajo colaborativo, debido a que se debían seleccionar y crear estrategias para llegar al objetivo, esto también se debió que los integrantes se conocían y disfrutaban de trabajar juntos porque eran amigos.

La explicación de las instrucciones en español, resultó favorecedora puesto que los alumnos mostraban que comprendían lo que se debía realizar, y nos externaban dudas, pero es importante destacar que, cuando se nombraban los juegos en inglés, los alumnos se mostraban atentos puesto que querían conocer

Fase 4. Reflexionar

La reflexión en este momento, necesita de más que sólo el análisis de lo observado, para ello, fue necesario comparar cada aspecto con lo que expresaban docentes y alumnos considerado lo que los docentes del área de educación básica y del área de inglés pensaban sobre este tipo de estrategias, para ello, se entrevistó a docentes sobre el uso del juego didáctico en el aula específicamente para el aprendizaje a fin de contrastar los resultados obtenidos de esta última y mayormente significativa intervención docente.

Como primer punto de reflexión se encontró la importancia de la planeación como herramienta del docente dentro de la aplicación del juego didáctico. Para ello, se consideró la siguiente opinión de una docente de educación básica con 25 años de experiencia:

“Uno se tiene que guiar de la planeación didáctica, pero ya previo debo de tener el conocimiento de cómo se juega. Lo he adquirido a través de la experiencia y a partir

de la asesoría de técnicos pedagógicos con talleres para fortalecer el pensamiento matemático, el lenguaje escrito y lo socioemocional”.

Docente de educación básica, 47 años de edad

Este punto fue importante debido a que en un primer momento se llegó a pensar que sería necesario considerar algún tipo de guía dentro de la planeación en todos los juegos didácticos a implementar, sin embargo, la opinión de esta docente permitió comprender que la experiencia es un punto fundamental, pues a partir de ella, se mejorará la implementación del juego didáctico, creando así una docente capaz de usar cualquier tipo de actividad lúdica con un fin educativo y que esto no dependerá del uso de una guía sino del conocimiento que se tenga del juego didáctico, permitiendo así que al paso del tiempo se mejore la instrucción en las actividades.

Es necesario mencionar que la docente en formación que aplicó el uso de los juegos didácticos no había aplicado algo similar antes, por lo que resultaban ser algo nuevo e interesante para su práctica educativa, permitiéndose así dejar a un lado los errores que se habían experimentado en juegos anteriores y la frustración de querer que todo resultara perfecto.

En torno a los materiales, fue importante reconocer que en la práctica real hay alumnos que no tienen las posibilidades económicas que les permitan comprar materiales para la escuela, por ello, fue necesario reconocer que este tipo de actividades lúdicas permitieron la inclusión de todos los alumnos, creando ambientes de convivencia y aprendizaje, compartiendo los materiales entre el grupo. Debido a que dentro del diagnóstico no se permitió realizar una encuesta económica a los alumnos, se debe explicar que muchas veces no es necesario preguntarles si tienen o no un buen nivel económico, basta con ver las condiciones en las que los alumnos acuden a la escuela y el ánimo que llevan cuando no logran cumplir con los materiales, esto se vio también reflejado en el diario docente, tal y como se muestra en el siguiente fragmento:

Algo que llamó mi atención fue que antes de salir del aula, uno de los alumnos se acercó y me dijo que él no había conseguido la pelota y me preguntó si no

iba a poder jugar, cosa que de una u otra manera me hizo reflexionar en cuanto a las posibilidades económicas de mis alumnos.

La falta de algunos materiales en esta propuesta de intervención no se visualizó como un inconveniente debido a que el material había sido solicitado con anticipación para los inconvenientes en torno a la aplicación, reuniendo todo el material y contabilizando el número con el que se trabajaría.

Esto se ve reflejado por lo que Valdivia & Barba (2017, pág. 3), mencionan sobre “La escasez de recursos económicos como causa de deserción se caracteriza por situaciones financieras tanto de la familia como del mismo estudiante que influyen en el ingreso y permanencia durante el periodo académico”. Dicho esto, como docentes no debemos permitir que la falta de materiales debido a los bajos ingresos económicos de nuestros estudiantes perjudique su proceso de aprendizaje.

En la cuestión de representantes de equipos, en algunos casos no fue el desempeño de estos el mejor, debido a que no ha desarrollado del todo su capacidad de autorregulación de emociones, complicando su rol dentro del juego. Pese a esto, fueron un gran apoyo, puesto que, se pudo acudir principalmente a ellos para la organización de cada una de las actividades, sin embargo, es necesario mencionar que el elegir usar o no este apoyo dependerá de cada docente y del tipo de actividad, ya que finalmente, tal y como se muestra en el siguiente fragmento del Diario docente, quién decide participar es el equipo:

Hay un punto que llamó mi atención y fue que en uno de los juegos la representante de un equipo se enojó y ya no quería jugar debido a que el equipo iba perdiendo, sin embargo, sus compañeros no le tomaron importancia y dijeron que ellos seguirían jugando, aquí me di cuenta que dar un rol como ese debe ser considerado para un alumno que posea una buena regulación emocional y que no siempre es necesario este rol, ya que de una u otra forma quien toma la decisión de hacer las cosas es el equipo y no un solo integrante.

Dicho fragmento apoya la opinión de una docente, la cual expresa que:

“Para que la aplicación de los juegos funcione se tendría que tener la disposición de los alumnos, y a veces nos encontramos con alumnos a los que no les interesa, inclusive te puedes parar de cabellos y a los alumnos no les interesa”.

Docente de Inglés, 43 años de edad

Por ello, es necesario conocer cuáles son los intereses de nuestros estudiantes y comprender que la implementación de estrategias debe girar en torno a esto porque de cualquier otra manera, si el interés de los estudiantes en los que se implementó el juego didáctico hubiese sido otro, posiblemente los alumnos no hubieran formado parte de ningún equipo. Para comprender mejor esta idea, Hidi, (citado en Aguilera, 2015, pág. 84), explica que “Se entiende por interés a la predisposición relativamente estable de prestar atención con particular satisfacción hacia objetos, acontecimientos e ideas”.

Por otra parte, en cuanto a los incentivos otorgados, se puede explicar que estos fueron un factor que sirvió para reconocer el esfuerzo de los alumnos, sin embargo, lo que mayormente causaba satisfacción en los estudiantes era la participación en las actividades y la implementación de estas, realidad que no se habría contemplado sin la pequeña reflexión grupal que se realizó al finalizar el Rally, misma que se expresa en el siguiente fragmento del Diario docente:

Cuando todos los alumnos estaban en el salón cuestioné a los alumnos sobre si les había molestado algo de la actividad, a lo que ellos contestaron que lo que les gustaba era competir y que cuando perdían no pasaba nada pues era solo un juego y debían saber perder y ganar, también explicaron que perder no los desmotivaba porque les gustaba jugar.

Labrador (2016), explica que “esta nueva generación de educandos está acostumbrada a jugar y dar una respuesta automática cuando se enfrentan a una mecánica de juego” (pág. 127). Por ello, viene a la reflexión que los alumnos son capaces de enfrentarse a los juegos, y que a pesar de que en la actualidad suelen sumergirse en la tecnología, cuando los recursos no son suficientes, el juego didáctico es una oportunidad para el máximo logro de aprendizajes.

En cuanto a la implementación del juego didáctico en el aprendizaje:

“Los juegos pueden ayudar a retroalimentar, y depende el grupo si se complica o no la aplicación de los juegos, a veces hay mucha apatía y se hace exclusión. Los juegos son inusuales, pero debería ser necesarias su aplicación, sin embargo, los docentes más grandes usualmente no aplican esta actividad porque piensan que lo principal es el control del grupo, pero siempre se ha considerado que la memorización y repetición es enseñar inglés, entonces todos hacen lo mismo”.

Docente de Inglés, 25 años de edad

“En cuanto a los juegos, se suelen aplicar algunos juegos cuando ya se ha avanzado progresivamente en la parte del vocabulario, y uno muy importante es trabajar los rallys, en cuanto a la definición de casillas, y del vocabulario empleado en inglés”.

Docente de Inglés, 37 años de edad

En esta parte se realizó un cuestionario para comprender si los alumnos eran conscientes del impacto que podría tener el juego dentro de sus aprendizajes, para ello se entrevistó a un alumno que expuso que:

“Los juegos son divertidos, me gusta mucho jugar y sé que también aprendo”

Alumno de 1ºA de la E.S.H.E, 12 años de edad

En cuanto a la importancia de las reglas, se pueden mencionar que los docentes compartían la idea de que las reglas eran necesarias, tal y como se muestra a continuación:

“Las reglas permiten que haya armonía y se lleve a cabo el propósito, entonces la reglas deben ser claras, sin embargo, en la adolescencia a los alumnos no les gusta seguir reglas”.

Docente de Inglés, 43 años de edad

“Considero importante las reglas porque parte del vocabulario que se ha visto o enseñado es importante que ellos conozcan las reglas en el idioma inglés”.

Docente de Inglés, 37 años de edad

“Pienso que las reglas son importantes para que se siga un orden”.

Docente de Inglés, 25 años de edad

“Es importante establecerlas porque a partir de ellas los alumnos aprenden, sino hubiera reglas habría desorganización y harían lo que quisieran, entonces es importante que sean claras y precisas para hacerlas entendibles para ellos, y también establecer normas y consecuencias para después de la actividad dialogar con ellos sobre si se respetaron o no y comprender qué fortalecimos con esa actividad”.

Docente de educación básica, 47 años de edad

En un mismo sentido, luego de comprender estos puntos de vista, se hizo un cuestionario para comprender si los alumnos veían al uso de las reglas del juego como parte elemental de mismo, dichos cuestionarios arrojaron en una totalidad que sí eran necesarios para evitar accidentes, tener orden, ser justos y crear respeto, sin embargo, en su mayoría les costaba seguir reglas debido a que no eran claras.

Ahora que ya se ha comprendido la importancia de las reglas, es necesario especificar que dentro de la propuesta de intervención el uso de reglas fue fundamental, y aunque en un principio este fue con el único fin de respetar la anatomía del juego, al final se consideró que se debían prevenir los conflictos que surgieran, así como resguardar la integridad física de los alumnos y su sana convivencia. Sin embargo, es necesario concientizar a los alumnos para su cumplimiento, estableciendo siempre reglas entendibles y reales, es decir, situaciones que ellos puedan manejar sin llegar a exigir alumnos que no se sientan libres de desenvolverse en la actividad por miedo de irrumpir en ellas.

Es así que resulta necesario comprender que las reglas sí son un elemento fundamental, pero que estas deben generar no sólo que la dinámica del juego se lleve a cabo, sino que se prevea toda clase de conflicto entre alumnos, evitando accidentes y buscando así resultados justos. Tal cual lo menciona la SEP (2018), “Las reglas te protegen, te ayudan a evitar accidentes y a convivir en armonía con los demás”.

Reconociendo que los juegos didácticos se desarrollaron en equipos, es importante mencionar que el “El aprendizaje cooperativo es el uso instructivo de

grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y entre sí” (Johnson & Johnson citados en Prenda, 2011, pág. 65). Dicho esto, se puede explicar que la finalidad de que los juegos didácticos se desarrollaran de esta manera era el apoyo que se podían ofrecer para el fortalecimiento del vocabulario.

De acuerdo a la opinión de los alumnos a través de un cuestionario, se logró comprender que esta no sólo una manera en la que ellos podían aprender, sino una forma de convivir con los demás, divirtiéndose y apoyándose. Aunado a esto, se reconoció la importancia de crear situaciones en las que los alumnos se sintieran cómodos y felices. Este punto no se había considerado, ya que en un principio trabajar en equipos era únicamente para que se tuviera un mejor control en las actividades, sin embargo, se pudo observar que una de las ventajas fue que todos los alumnos participaban al mismo tiempo, alejándonos de cualquier situación de exclusión dentro del aprendizaje.

Retomando el sentido de crear situaciones en las que los alumnos se sintieran bien para el logro de los aprendizajes, y para el desenvolvimiento en las actividades, considerar al patio escolar como un espacio para realizar actividades al aire libre fue fundamental, tal cual lo mencionan Martínez et al. (2018) a continuación:

La enseñanza al aire libre permite vivir más directamente al estudiante sus experiencias de aprendizaje fuera del aula, mediante la enseñanza de la interpretación y análisis de los procesos y fenómenos de la materia en cuestión. Si esta herramienta se implementa en la tradición geográfica del itinerario didáctico, el resultado esperado puede ser una mejora en la adquisición de las competencias que se espera por parte del alumnado. (Pág. 8)

Por ello, es importante mencionar que la enseñanza al aire libre permitió experimentar de una manera diferente el uso del juego didáctico como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento del vocabulario del inglés en los alumnos de 1° grado, grupo “A” de la E.S.H.E., consiguiendo así una mejora en su aplicación.

En cuanto al fortalecimiento del vocabulario, se puede hacer un análisis en torno a su uso como estrategia de aprendizaje. Para ello, es necesario mencionar algunos puntos de vista relevantes para esta investigación, permitiendo así realizar una comparación de la experiencia de otros docentes con la de la docente en formación encargada del desarrollo de esta tesis, tal y como se muestra a continuación:

“Los juegos pueden ayudar a retroalimentar, y depende el grupo si se complica o no la aplicación de los juegos, a veces hay mucha apatía y se hace exclusión. Los juegos son inusuales, pero debería ser necesarias su aplicación, sin embargo, los docentes más grandes usualmente no aplican esta actividad porque piensan que lo principal es el control del grupo, pero siempre se ha considerado que la memorización y repetición es enseñar inglés, entonces todos hacen lo mismo”.

Docente de Inglés, 25 años de edad

“En cuanto a los juegos, se suelen aplicar algunos juegos cuando ya se ha avanzado progresivamente en la parte del vocabulario, y uno muy importante es trabajar los Rallys, en cuanto a la definición de casillas, y del vocabulario empleado en inglés”.

Docente de Inglés, 37 años de edad

Contemplando lo anterior, se pudo hacer un énfasis en cuanto al uso que se le da al juego en el aprendizaje del inglés, comprendiendo que en este caso, se buscó que el juego fortaleciera el aprendizaje de los alumnos y no que se enseñara a través de él, dicha mención es necesaria porque muchas veces durante la implementación, algunos compañeros docentes de la institución comentaron que en la clase de inglés únicamente se jugaba, debido a que en los demás grados o asignaturas no se utilizaban este tipo de estrategias.

En cuanto a la producción y recepción del lenguaje que se realizó durante los juegos didácticos, ya que, dentro del Rally, se pudo observar cómo los alumnos hacían uso del vocabulario a través de juegos didácticos que requieran de la recuperación de este, mejorando la pronunciación y escritura de las palabras, situación que había sido una dificultad inicialmente en el aprendizaje de los alumnos.

Es importante mencionar que el vocabulario y los juegos didácticos poseían una estrecha relación, debido a que cada juego iba aumentando de complejidad en torno al uso del vocabulario que debía usarse, partiendo desde el conocimiento de palabras hasta la creación de oraciones y sentido de lo que expresaban. Aquí se logró comprender que los alumnos eran capaces de reconocer las frases que formaban, encontrando así la relación entre el vocabulario y el uso del lenguaje.

Esto también se vio reflejado en el examen escrito que se realizó a fin de evaluar si la estrategia de aprendizaje empleada había fortalecido el vocabulario que permitiera que los alumnos mejoraran el uso del lenguaje. Dicho examen, arrojó mejores resultados en la mayoría de estudiantes, logrando así que ningún estudiante obtuviera una calificación menor a 7, situación que sorprendió debido a que en el examen diagnóstico la mayoría de los alumnos habían obtenido calificaciones reprobatorias menores a 5. Anexo 9

Al final, se la actividad comunicativa sobre redactar notas sobre esquemas del cuerpo humano. En esta actividad, los alumnos ocuparon sus conocimientos y con ayuda de post adhesivos crearon notas en los diagramas que habían realizado previamente. Anexo 10

Es así como finaliza el análisis de los resultados obtenidos, evaluando el impacto del uso del juego didáctico como estrategia de aprendizaje del vocabulario del Inglés en alumnos de 1° grado, grupo "A" de la Escuela Secundaria Oficial No. 0292 "Heriberto Enríquez".

CONCLUSIONES

¿Cuántas veces se ha escuchado la expresión “aprender jugando”? y se ha pensado que es algo alejado a nuestra realidad, o que la implementación del juego en el proceso de aprendizaje es una excusa para no hacer nada.

Dentro de esta tesis de investigación surgieron muchos momentos de reflexión y análisis, momentos en los que incluso se presentó la desmotivación de la docente en formación debido a que la implementación que se hacía en un principio no era la deseable, sin embargo, luego de poner en marcha todas las mejoras en cada propuesta, se logró obtener una versión final de lo que se buscaba, nombrándola como “*La propuesta de intervención final*”.

Conocer el impacto del juego didáctico en el fortalecimiento del vocabulario el idioma inglés, abrió un panorama más amplio y una sed de búsqueda de nuevas experiencias, con nuevos sujetos y diferentes contextos, ya que, el juego didáctico posiblemente mejore el uso del idioma a través del fortalecimiento de la unidad básica del lenguaje en alumnos de otros grados o niveles educativos

Realizar esta investigación ha permitido comprender la realidad educativa a la que nos enfrentamos, y la manera en la que los distintos actores educativos se desenvuelven. Sin embargo, analizar la dinámica en la que se deba trabajar con los alumnos dependerá de cada juego, de los recursos materiales y de los intereses de nuestra comunidad educativa.

Es conveniente organizar equipos para que se logre un mejor monitoreo y para que los alumnos además de convivir, logren intercambiar y fusionar conocimientos que les ayuden a sentirse parte de la actividad, eliminando la exclusión y comprendiendo que cada uno posee conocimientos importantes.

Los equipos pueden ser seleccionados de acuerdo a los alumnos, sin embargo, es importante cuestionar antes de la dinámica de integración si ellos desean formar sus equipos o les gustaría implementar alguna dinámica de integración, pues nuevamente considerar la opinión de la mayoría permitirá conocer el estado del grupo

previo a la actividad y el nivel de participación. Es conveniente organizar los equipos una sesión antes, para que en el momento únicamente se realice el juego y no se distraigan de los objetivos.

El aprendizaje del vocabulario no se logra en su totalidad, y esto puede deberse a diversos factores, entre ellos las inasistencias, la falta de participación en clases e incluso el no realizar las actividades propuestas por el profesor, sin embargo es necesario reconocer que nuestros alumnos pasan por momentos diferentes, ajenos a nosotros y que el estado emocional de nuestros alumnos muchas veces no depende de nosotros, por lo tanto, el generar este tipo de estrategias permite que los alumnos dejen de lado las emociones negativas que muchas veces genera el aprendizaje de un nuevo idioma, comprendiendo que no todos poseen las mismas habilidades en torno al aprendizaje de una segunda lengua.

Es importante considerar que hay una diversidad en nuestros alumnos, y que no porque a algunos se les facilitó más el aprendizaje del idioma, los demás no estén aprendiendo. Fue necesario comprender que los procesos son diferentes y que en todo momento se debe considerar dentro de la evaluación de la estrategia el avance de cada alumno acorde a sus capacidades y no a las de los demás.

Finalmente, el impacto que posee el juego didáctico en el fortalecimiento del idioma fue sumamente enriquecedor, ya que no sólo se incrementó considerablemente el vocabulario, sino también se crearon herramientas para que los alumnos sean capaces de seguir aprendiendo el idioma, haciendo de este un mejor uso. No se puede explicar que entre mayor sea el vocabulario del estudiante, más efectivo será el uso del idioma, pero sí que entre más sea jugada una palabra, mejor será su uso.

El juego didáctico favorece al aprendizaje del vocabulario a través del reforzamiento de los conocimientos adquiridos durante el proceso de enseñanza, sin embargo, ahora que se conocen los beneficios de esta estrategia, es comprensible que a partir de ahora se mire al juego como una posibilidad ante cualquier otro aspecto que se desee mejorar en el idioma considerando siempre el mejor espacio para su desarrollo.

Realizar juegos didácticos fuera del aula es un factor importante, ya que los alumnos logran desenvolverse mejor y experimentar emociones positivas a través de un ambiente diferente de aprendizaje. Considerar el espacio y la organización del juego puede variar, sin embargo, siempre debemos buscar que todos nuestros alumnos aprendan apoyando tanto su aprendizaje como el de sus compañeros.

Adaptar los juegos didácticos en diversas ocasiones resultó difícil, puesto que, no todos los juegos se prestan a este tipo de ajustes en su estructura acorde al contenido temático, por ello, debemos tener una visión amplia de los juegos que existen y que podemos implementar.

No se podría hacer mención de un juego en específico, o de una manera de organizar una serie de juegos que funcione para todos, porque existen diversos juegos didácticos y sinfín de posibilidades que pueden adaptar a los contenidos que se pretendan lograr y al aprendizaje que se espere alcanzar, por ello, es increíble valorar cómo hasta el juego más sencillo puede lograr el máximo logro de aprendizajes en los estudiantes que se encuentren incluso en situación de desventaja.

Reconocer el esfuerzo de los alumnos no era un aspecto que la docente en formación considerara antes de esta investigación, ya que se creía que era suficiente con que los alumnos se reconocieran a ellos mismos. A partir de ahora, como futura docente titular de la asignatura de inglés, reconocer el esfuerzo de mis estudiantes, expresando que hay alguien más que los observa y les aplaude su esfuerzo.

Factores como el tiempo, los recursos, las reglas y los objetivos son aspectos que siempre deberán considerarse dentro de la planeación didáctica. Pero antes de esto, se debe demostrar a los alumnos que sus opiniones son valiosas e importantes, ya que ellos el centro de su aprendizaje. No basta con considerar la experiencia de otros docentes ya que éstas difieren, se requiere de la escucha continua de lo que los estudiantes dentro del aula necesitan expresar.

El tiempo estimado puede variar dependiendo del agrado de cada juego, en este punto es necesario comprender que no todos los juegos son agradables para los alumnos, sin embargo, jugar siempre será agradable para ellos y que no importa

cuánto tiempo utilices en un juego didáctico, sino lo que pretendas lograr a través de él, ya sea al finalizar una sesión, al iniciarla o en este caso al finalizar una unidad didáctica para fortalecer los conocimientos de los alumnos.

REFERENCIAS

- Aguilera, M. S. (2015). Motivación y tareas escolares. Investigando en el último año de escuela secundaria. *Revista Contextos de Educación*, 18, 83-99.
- Almeida, A., and J. Cerezo. 2020. "Presentación. Los Juegos Tradicionales: Una Aproximación Desde La Historia de La Educación." *Historia de La Educación* 38(0):27.
- Aranda-Vega, E. M., Martín-Cuadrado, A. M., & Corral-Carrillo, M. J. (2020). Diarios de clase: estrategia para desarrollar el pensamiento reflexivo de profesores. *Educación y educadores*, 23(2), 243-266.
- Arceo, F. D. B. (2002). Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención. *Intranet. Fide. Com. Pe*, 231-49.
- Arias, Fidas (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. (5^o. ed.) Caracas - Venezuela: Episteme.
- Bautista Vallejo, J. M., & López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.
- Bernal Martínez, I. D. (2015). La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera.
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- CALDERÓN, K. "La didáctica de hoy". 1^a ed. San José, Costa Rica: EUNED. 2013.
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- Castrillón Díaz, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La Tercera Orilla*, (19), 86-93. <https://doi.org/10.29375/21457190.2893>

- Castro, M. M., & Madrigal, A. S. (2007). RALLY... naturaleza, recreación y salud. *MHSalud: Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 4(1).
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8.
- Cuellar, J. A. M. (2013). Recursos multimedia y mnemotecnia para la adquisición de vocabulario en inglés. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (38), 112-126.
- De la Parra Paz, Eric, Herencia de vida para tus hijos. Crecimiento integral con técnicas PNL, Ed. Grijalbo, México, 2004, págs. 88-95 1 00 DGB/DCA/12-2004
- De Los Ángeles Valdivia Gutiérrez Y Arturo Barba Barrera, M. (n.d.). La escasez de recursos económicos como causa de deserción. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/11/escasez-recursos-desercion.html>
- Díaz, L. T. C. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La tercera orilla*, (19), 86-93.
- EF EPI. (2022). Índice EF de nivel de inglés. <https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-spanish.pdf>
- Figuroa, M. (2016, 7 febrero). El Marco Teórico. *SaberMetodología*. <https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/02/el-marco-teorico/>
- Galarza, C. A. R. (2016). La pregunta de investigación. *Avances en Psicología*, 24(1), 23-31.
- García, Luis Alejandro Palacio, Isabel Saravia Martínez, and María Alejandra Vesga Cediél. (2017). “Juegos En El Salón de Clase: El Mercado de Los Limones.” *Revista de Economía Institucional* 19(36):291–311.

- Gómez, A. M. (2008). La enseñanza de vocabulario en segunda lengua. MEXTESOL, 32, 11-25.
- González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.
- Guzmán Pillajo, P. M. (2018). Actividades lúdicas en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Fiscal “Benito Juárez” en el año lectivo 2016-2017 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Guzmán Rivera, M. Á., Escudero-Nahón, A., & Canchola-Magdaleno, S. L. (2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. Sinéctica, (54).
- Hernández Sampieri, R (2014). Metodología de la Investigación. México D.F., México: Sexta
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.
- Herrera, J. (2017). La investigación cualitativa. Juego y me cuido – Aprende en Casa. (n.d.). <https://aprendeencasa.sep.gob.mx/preescolar/juego-y-me-cuido/#:~:text=Las%20reglas%20te%20protegen%2C%20te,escuela%20y%20en%20la%20calle.>
- Labrador, E. (2016), “Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para Mejorar la Experiencia Docente”, RIED, Revista Iberoamerica de Educación a Distancia, pp. 125-142.
- Latorre, A. (2004). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa, 4.
- López, N. y Bautista, J. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en:

Loureiro, V. J. S. (2007). ¿ Por qué y para qué enseñar vocabulario. In *Presentado en el IV simposio internacional José Carlos Lisboa de didáctica del español como lengua extranjera del Instituto Cervantes, Rio de Janeiro*.

Ma. de los Ángeles Valdivia Gutiérrez y Arturo Barba Barrera (2017): “La escasez de recursos económicos como causa de deserción”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (noviembre 2017). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/11/escasez-recursos-desercion.html>

Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación (tesis)
Corina Schmelkes/ Nora Elizondo Schmelkes

Martinez-Murillo, J. F., Hueso-Gonzalez, P., Arjones-Fernandez, M. A., Delgado-Peña, J. J., & Ruiz-Sinoga, J. D. (2018). La educación al aire libre como herramienta para mejorar el aprendizaje del alumnado.

MERCHÁN, P. E. (2008). APRENDER JUGANDO EN SECUNDARIA. PARTE I. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_28/PATRICIA_%20ESPEJO%20MERCHAN_1.pdf

Montoya Claudia Patricia. (2021, abril 10). Recursos Humanos: qué son, funciones y su importancia como personas, área, conjunto de prácticas y profesión. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/que-son-recursos-humanos-funciones-importancia/>

Moreno-Galindo, E. (2017, June 26). DEFINICIÓN DEL MARCO CONCEPTUAL. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2017/06/definicion-del-marco-conceptual.html>

- Paredes Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).
- Pinto, J. B. (1970). Metodología de la Investigación temática: supuestos teóricos y desarrollo (No. 147). Bib. Orton IICA/CATIE.
- PORLÁN, R. (1987) "El Maestro como Investigador en el Aula. Investigar para Conocer, Conocer para Enseñar". Revista Investigación en la Escuela, 1 (pp. 63-69).
- Prenda, N. P. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Hekademos: revista educativa digital*, (8), 63-76.
- Puchaicela, D. (2018). El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Recuperado de: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>.
- Quiroa, M. (2020, 27 agosto). Cronograma. Economipedia. Recuperado 7 de octubre de 2022, de <https://economipedia.com/definiciones/cronograma.html>
- Ramírez, F. (2015). Manual del Investigador [Blog Internet]. Disponible en: <http://manualdelinvestigador.blogspot.com/2015/08/hipotesis-los-supuestos-de-la.html> manual.investigacion@gmail.com
- Ramos-Galarza, C. (2016). La pregunta de investigación.
- Rodríguez Manosalva, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, 13(2), 46-52.
- Aguilera, M. S. (2015). Motivación y tareas escolares. Investigando

en el último año de escuela secundaria. *Revista Contextos de Educación*, 18, 83-99.

Rubio, J., & Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, 6(3), 169-185.

S.J. Taylor, R. Bogdan (1987), *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Sampieri, R. (2022, 8 octubre). PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. Recuperado 7 de octubre de 2022, de <http://mirelesespacioeducativo.blogspot.com/2015/01/planteamiento-del-problema-roberto.html>

Sampieri, R. F., & COLLADO, F. (2014). Planteamiento cuantitativo del problema. RF Sampieri, *Metodología de la Investigación* (pág. 38). Mexico: McGraw-Hill.

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Sanuy, C. (1998) *Enseñar a jugar*. Madrid: Marsiega.

Schmelkes, C., & Schmelkes, N. E. (1998). *Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación (tesis)* (No. LB2369. S35 1998.). Nueva York: Oxford University Press.

SEP. (2008). *Juego y me cuido – Aprende en Casa*. (n.d.-b). <https://aprendeencasa.sep.gob.mx/preescolar/juego-y-me-cuido/#:~:text=Las%20reglas%20te%20protegen%2C%20te,escuela%20y%20en%20la%20calle.>

SEP. (2009). *Guía para la instrumentación didáctica de los programas de estudio para la formación y desarrollo de competencias profesionales*. Recuperado de: <http://www.itesca.edu.mx/>

- Silva, Giselle. 2004. "El Juego Como Estrategia Para Alcanzar La Equidad Cualitativa En La Educación Inicial. Entornos Lúdicos y Oportunidades de Juego En El CEI y La Familia." Pp.193–244 in Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación. Lima Perú.
- Sosa, R., & Chacín, J. (2013). Estrategias de aprendizaje para la adquisición de vocabulario en lenguas extranjeras. *Ágora*, 61-86.
- Tamayo y Tamayo, Mario. El Proceso de la Investigación científica. Editorial Limusa S.A. México.1997.
- Tamayo y Tamayo, Mario. Proceso de la Investigación Científica. 4ta Edición. Mexico. Limusa: 2004. Pag. 124.
- Taylor, S. y R.C. Bogdan (1989). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Paidós, Barcelona.
- Tecnológico Nacional de México. Formato de protocolo de investigación. (2017). <http://www.tehuacan.tecnm.mx:81/posgrado/images/NORMATECA/FormatoProtocoloDeInv.pdf>
- Torrecilla, J. M. (2006). La entrevista. *Madrid, España: Universidad Autónoma de Madrid*, 1-20.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Valdivia Gutiérrez, M., & Barba Barrera, A. La escasez de recursos económicos como causa de deserción. *Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- VELEZ, V. LAMBERTO, (s/f). La investigación cualitativa. *Material en soporte digital.-UIPR, Ponce, Puerto Rico.*-{sa}.-4 p.
- Wiliam M. Peralta. (2016). Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Vinculando*. <https://vinculando.org/educacion/estrategias-ensenanza-aprendizaje-del-ingles-lengua-extranjera.html>

Yáñez Flores, S. (2013). La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, 11.

Yvern, A. (1998). ¿A qué jugamos? Buenos Aires: Bonum.

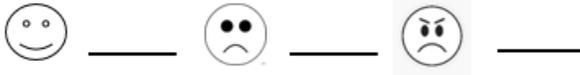
Zacaniño, L., & García, L. B. (2008). El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza. Ponencia presentada en el X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "Repensar la Niñez en el Siglo XXI". Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina.

ANEXOS

ANEXO 1

Examen diagnóstico de conocimientos

1. Escribe el nombre de las emociones en inglés: Sad, angry, happy, bored
(Usa las palabras del recuadro)



2. ¿Cuál de las siguientes palabras es un verbo?

- A) Estudiar
- B) Rápidamente
- C) Ayer

3. Traduce las siguientes expresiones de saludos, cortesía y despedida al español:

Hi! _____
Bye! _____
Good morning! _____
Good afternoon! _____
Good evening! _____
Thank you! _____

4. Identifica las partes de la oración (escribe debajo de cada línea el número que le corresponde a cada parte de la oración):

You study always in my house

- 1. *Complemento*
- 2. *Verbo*
- 3. *Adverbio*
- 4. *Sujeto*

5. ¿Cuál es la función de un adverbio? Da un ejemplo

6. Relaciona con una línea de diferente color cada pronombre con su traducción al español:

a. I	Tú
b. You	Nosotros
c. She	Ustedes
d. He	Ella
e. It	Él
f. We	Eso
g. They	Yo

7. Escribe el inciso que mejor corresponda a cada imagen:



- a) School
- b) House
- c) Park
- d) Cinema

8. Colorea cada figura con el color que se indica:



Pink

Purple

Yellow

Red

Green

Orange

9. Escribe las siguientes números en inglés:

1. _____ 20. _____ 3. _____
11. _____ 15. _____ 2. _____

ANEXO 2

Implementación del buzón de sugerencias



ANEXO 3

"Bitácora de Consejo Técnico Escolar"

Texcoco Mex, a 24 de Agosto del 2022

Siendo las 7:00 de la mañana. Nos encontramos reunidos en la Universidad Pedro de Gante, en la cual se lleva a cabo con los siguientes puntos, correspondiente a la loc. Sec. No. 292 Heriberto Enriquez.

Propósitos.

- Reflexionaron sobre los instrumentos de valoración diagnóstica que han aplicado para determinar los que utilizarán al inicio de este ciclo escolar.
- Reconocieron los principales elementos y Organización del plan y Programa de estudio de la Educación Básica 2022, para que se apropien de estos y sean participantes activos en su construcción y puesta en práctica.
- Análisis de los 2 momentos de la guía de la fase intensiva de CTÉ en la tercera sección.
- Nuestro espacio de decisión para que todos y todas aprendan. Valoración diagnóstica de los Aprendizajes.

Se analiza los tipos de información.

- Estudiantes a quienes no fue posible asignar una calificación
- Estudiante que obtuvieron un promedio del grado menor o igual a 7.0
- Estudiante que requieren mayor apoyo
- promedio general por asignatura y grupo
- Aprendizajes que lograron los y los estudiantes
- principales dificultades de Aprendizajes del grupo
- Apoyos específicos que requieren los y los estudiantes con menor nivel de logro.

- Luego se procede a contestar las preguntas de la información que cuenta:

- Se forman equipos de mayor carga horaria para el análisis y tipos de información.

1- Aracely Luciano de Marcos
Luis Angel Almaraz Hermenegildo

2- Luis Angel Almaraz Hermenegildo 60
Jesus Corona Nava 67
Aracely Luciano Marco 70
Zacquiél Martínez Hernández 67
Nataziel Martínez Hernández 65
Sebastian de Jesus Mejorado 65

Cristofer Miranda Torres 67
Brayan Molina Guarnero 7.0

3- 3^{er} A Requieren Apoyo. 3^{er} B

Adamarí	José Epe. Corona Miranda
Jesús Nava	Octavio Méndez Valdez
Isaías Marroquín	Juan Carlos Ramos Sandoval
Nataziel	
Sebastian de Jesús	Lesly Anal Díaz
Ranieris Dredds	Henny Epe. González
Jonathan Vair Ultrera	Carlos Romero
Vanessa Romero	Laura Abigail Venancio
Carla Selene	

3^{er} A promedio General. 3^{er} B

- Establecimiento de límites
- límites claros

- disciplina
- No tienen límites
- Apatía
- Falta de compromiso de padres
- Resentimiento

Nota: No existen compromiso de los padres de Familia

Promedio más bajo de Asignatura:

3 ^{er} A	3 ^{er} B
Español-Inglés	Formación Cívica
	Aprendizajes logran los Estudiantes
3 ^{er} A	3 ^{er} B
- Ciencias	
- Educ. Física	
- F. C. E.	- Tecnología
	- Artes

ANEXO 4

Guía de entrevista a alumnos sobre sus intereses académicos

Buenos días, mi nombre es Brysa Gonzalez, actualmente estudio la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje del Inglés en Educación Secundaria. El objetivo de esta entrevista es conocer el tipo de actividades te interesan y ayudan a aprender inglés, esto a fin de mejorar mi práctica docente.

1. ¿Qué edad tienes?
2. ¿En qué grado de Secundaria estás actualmente?
3. ¿Te gusta el inglés? ¿Por qué?
4. ¿Qué tipo de dificultades encuentras al momento de hablar o comprender el lenguaje?
5. ¿Qué tipo de actividades te gusta realizar en el salón?
6. ¿Qué actividades te gustaría realizar?
7. ¿Te gusta el trabajo grupal, en equipos o individual?
8. ¿Cuál de las siguientes actividades te es más difícil?
 - Speaking
 - Listening
 - Writting
 - Reading
9. ¿Te cuesta trabajo producir el lenguaje?
10. ¿Te cuesta trabajo comprender el lenguaje?

ANEXO 5

Cuestionario a alumnos sobre la implementación de juegos

1. ¿Te gusto jugar en clases?
2. ¿Cuál fue tu juego favorito?
3. ¿Qué crees que se debió mejorar en clases al momento de jugar?
4. ¿Te gustó salir al patio? ¿Por qué?
5. Para ti, ¿qué significa la palabra reforzar el vocabulario?
6. ¿Crees haber reforzado el vocabulario visto en clases a través del juego?
7. ¿Qué sentiste al momento de hacer el examen sorpresa?
8. ¿Consideras que aprendiste nuevo vocabulario?
9. ¿Te gustó jugar en equipos?
10. ¿Te gustó el uso de pizarrones pequeños?
11. ¿Qué otros juegos te gustaría aplicar en las clases?

ANEXO 6

Diario docente

Sesión del 16 de noviembre del 2022

1 "A"

Tema: Community services

La sesión comenzó a las 7:50 horas, saludé al grupo y permití que uno de mis alumnos escribiera la fecha en el pizarrón. Posterior a ello, se otorgó a los alumnos una hoja de trabajo en la que debían escribir los pronombres personales dependiendo el dibujo que se mostrara. Al transcurrir el tiempo observé que muchos de los alumnos no escribían correctamente los pronombres, fue entonces que corregimos en grupo intercambiando libretas las respuestas de los alumnos.

Esta actividad duró alrededor de 25 minutos, posterior a ello les di a mis alumnos una hoja de trabajo que se quedaría de tarea.

Al casi término de la clase, alrededor de los 15 minutos, formé equipos por filas y les expliqué en inglés en qué consistía la actividad, esto lo hice acompañado de movimientos, escribí en el pizarrón "Team 1", "Team 2" "Team 3" "Team 4" y "Team 5", pero los alumnos se mostraron poco interesados por los nombres

Pregunté si había dudas, y pedí que tomaran un espacio en el suelo para colocar las fichas, y comenzar con la actividad.

Algo que llamó mi atención fue que los alumnos dijeron que no tenían dudas, pero al momento de realizarla muchos no sabían que hacer, sin embargo, comenzaron a guiarse de los equipos que iban ganando.

Algunas de las alumnas se quejaron porque llevaban falda, cosa que no consideré al implementar la dinámica, escuché que algunas decían que no se querían sentar en el suelo porque estaba frío.

Los alumnos se alteraban y comenzaban a gritar, esto me hizo pensar en que estuvo mal que no les explicara que debían comportarse, entonces pedí que cada vez que un equipo terminara, en lugar de gritar levantara las manos, la docente titular me apoyo para ver qué equipo había ganado. Al final se hizo un conteo en la tabla y se observó que el equipo había llegado a un empate, entonces rápidamente pensé que podía ocupar unos pizarrones pequeños que llevaba y dárselos a los equipos para que escribieran "Community Services", tema que pronuncié en inglés esperando a que alguien lo anotara correctamente. Al final me di cuenta que una de las integrantes del equipo ganador recordaba incluso poner doble m en la palabra "community".

Comencé la sesión cuestionando a los alumnos sobre los lugares que La organización de los equipos a partir de la decisión de la docente molestó a muchos de los alumnos, creando comentarios negativos hacia el posible trabajo que se llevaría a cabo.

Esta sesión no me gustó porque la actividad fue rápida y no notros los equipos formaron cada pronombre correctamente, tampoco me gustó no saber qué darles y que los alumnos se alteraran demasiado.

Al finalizar, algunos alumnos me cuestionaron sobre su premio, pero yo no iba preparada y no supe qué responder. Pero les pregunté qué era lo que les hubiera gustado ganar y algunos explicaron que dulces, oreos que objetos como una pelota, algunos otros pidieron que les diera una estrella para pegar en su frente, misma que daba en clases anteriores cuando los alumnos participaban y finalmente alumnos pidieron puntos extras.

Sesión del 20 de abril del año 2023

1° "A"

Tema: The human body

Hoy tuve que llevar una hora antes el material al patio, preparé todos los materiales que había recogido en las cajas, me llevé sus paliacates, pelotas y llené los globos con agua, coloqué el título del Rally en una pared de la escuela y lo decoré con los esquemas, para darles la bienvenida.

Entré al salón a las 7:50 horas y pedí a los alumnos que salieran por equipos a la cancha, allí los esperé y coloqué a los equipos sus nombres del color de su equipo que ya había preparado, pregunté por un alumno que había faltado. Algo que llamó mi atención fue que antes de salir del aula, uno de los alumnos se acercó y me dijo que él no había conseguido la pelota y me preguntó si no iba a poder jugar, cosa que de una u otra manera me hizo reflexionar en cuanto a las posibilidades económicas de mis alumnos.

Al salir, pedí a los representantes de los equipos que formaran a sus equipos en líneas para que yo pudiera comenzar con la presentación del Rally, les pedí presenté el primer juego y les expliqué en español en qué consistía, luego, debido a que los alumnos ya habían escuchado las reglas de los juegos en general, comencé con el juego número 1. El silbato también me gustó porque no desgaté mi voz contando el 1, 2 y 3 como en sesiones anteriores.

Cuando un alumno llevó la pelota a mí, pedí a los representantes del equipo que nuevamente reunieran a sus integrantes en el centro del patio, los alumnos me ayudaron y permitieron que tomara los sobres de sus equipos siguiendo con el juego número 2, debo mencionar que en tomo momento me apoyé de los representantes de cada equipo, pues estos eran personas que ellos mismos habían elegido como un buen mediador y guía.

Hay un punto que ,llamó mi atención y fue que en uno de los juegos la representante de un equipo se enojó y ya no quería jugar debido a que el equipo iba perdiendo, sin embargo, sus compañeros no le tomaron importancia y dijeron que ellos seguirían

jugando, aquí me di cuenta que dar un rol como ese debe ser considerado para un alumno que posea una buena regulación emocional y que no siempre es necesario este rol, ya que de una u otra forma quien toma la decisión de hacer las cosas es el equipo y no un solo integrante.

Los alumnos ya reconocían el color de sus sobres y esto facilitó cada juego. Todas las actividades me gustaron, ya que los alumnos participaron y respetaron la participación de los demás, por ejemplo, cuando había desempates, permitiendo que hubiera un buen desarrollo del Rally.

Los alumnos jugaban y se divertían, los miraba contentos y aunque en momentos se mostraban tristes, esperaban ansiosos el siguiente juego.

En general me gustó que se hiciera el Rally, ya que permitió incorporar diversos juegos didácticos en una sola sesión de clases, permitiendo que los alumnos disfrutaran todo lo que hacían sin tomar el tiempo.

La guía me permitió saber qué decir y en qué momento hacerlo, dejando claro todo lo que se pretendía explicar y permitiendo que el tiempo del Rally se agilizará, los alumnos comprendían en qué consistía cada juego, ya que se les habló de una manera en la que ellos pudieran comprender fácilmente lo que se quería, esto sucedió porque al mencionar las actividades, se explicaba no sólo su nombre, sino también en qué consistían y quiénes participaban, puntualizando finalmente la manera en la que me daría cuenta de quién había finalizado primero cada juego.

Los juegos alternativos me gustaron porque dejaban de lado que los alumnos compitieron nuevamente en un juego que ya conocían haciendo más emocionante cada empate.

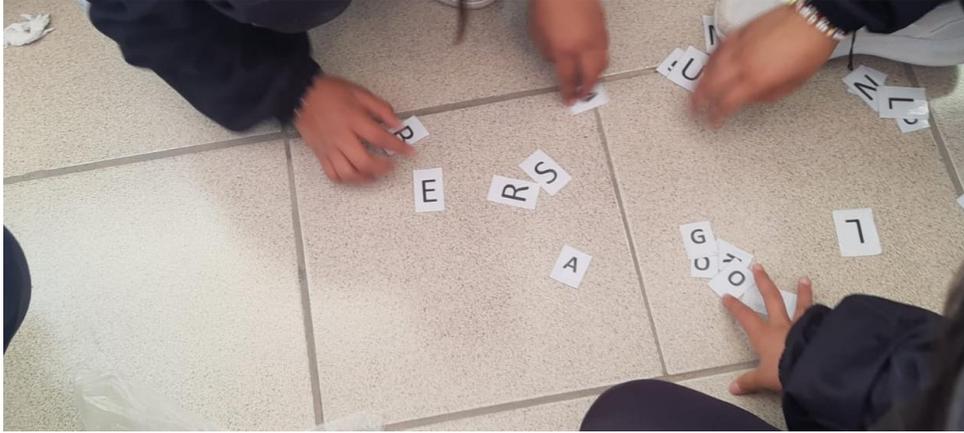
Cuando llegó el momento del conteo de puntos y de anunciar al ganador, pude ver se respetó esta decisión entre los alumnos porque de cierta manera lo resultados eran justos, ya que los equipos los habían formado ellos y las actividades eran colaborativas permitiendo que todos jugaran y recordaran el vocabulario sobre este contenido, al igual que se respetaron las reglas y las indicaciones.

Al final le di una medalla a todos los integrantes del equipo ganador y también un premio sorpresa que ellos eligieron, el cual era una botellita de burbujas. Los alumnos se fueron felices y regresaron a sus salones.

Cuando todos los alumnos estaban en el salón cuestioné a los alumnos sobre si les había molestado algo de la actividad, a lo que ellos contestaron que lo que les gustaba era competir y que cuando perdían no pasaba nada pues era solo un juego y debían saber perder y ganar, también explicaron que perder no los desmotivaba porque les gustaba jugar.

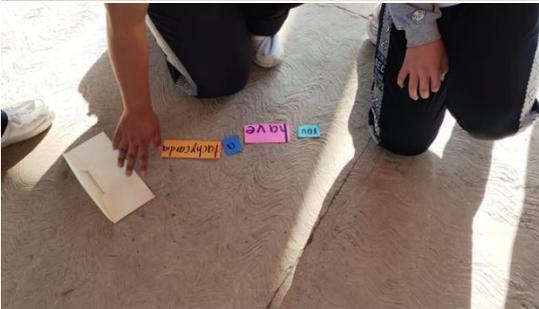
ANEXO 7

Implementación del primer juego didáctico "Palabras revueltas"



ANEXO 8

Implementación del "Rally of the human body"

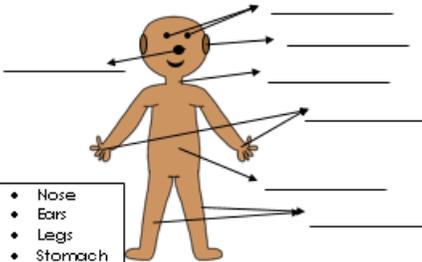


ANEXO 9

Examen escrito sobre "The human body"

Date: _____
 Name: _____
 Grade: _____
 Group: _____

Write the parts of the body on the lines:



- Nose
- Ears
- Legs
- Stomach
- Eyes
- Neck
- Hands

Translate the next sentences to Spanish

1. I have a headache: _____
2. She has a stomachache: _____
3. You have a friend: _____
4. My dog has two eyes: _____

EXAM

Complete the next dialogue:

Luis: Hello! How are _____?

Ximena: Hi! I am not so good

Luis: _____?

Ximena: I am _____, I have a _____

Luis: Ohhhhhh! You _____ go to the _____

Ximena: Yes, thank you

Luis: Ok, bye!

Ximena: See you!

- Stomachache
- Should
- Doctor
- Why
- Sick
- You

1. Nervous system is controlled by _____
 - a) Lungs
 - b) Stomach
 - c) Brain
2. Digestive system is controlled by _____
 - a) Lungs
 - b) Heart
 - c) Stomach
3. Respiratory system is controlled by _____
 - a) Lungs
 - b) Heart
 - c) Stomach
4. Circulatory system is controlled by _____
 - d) Lungs
 - e) Heart
 - f) Stomach

ANEXO 10

Edición de esquemas del cuerpo humano

