

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 30220)



FACULTAD DE EDUCACIÓN PROGRAMA DE

COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

(TRABAJO DE INVESTIGACION)

LAS ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS

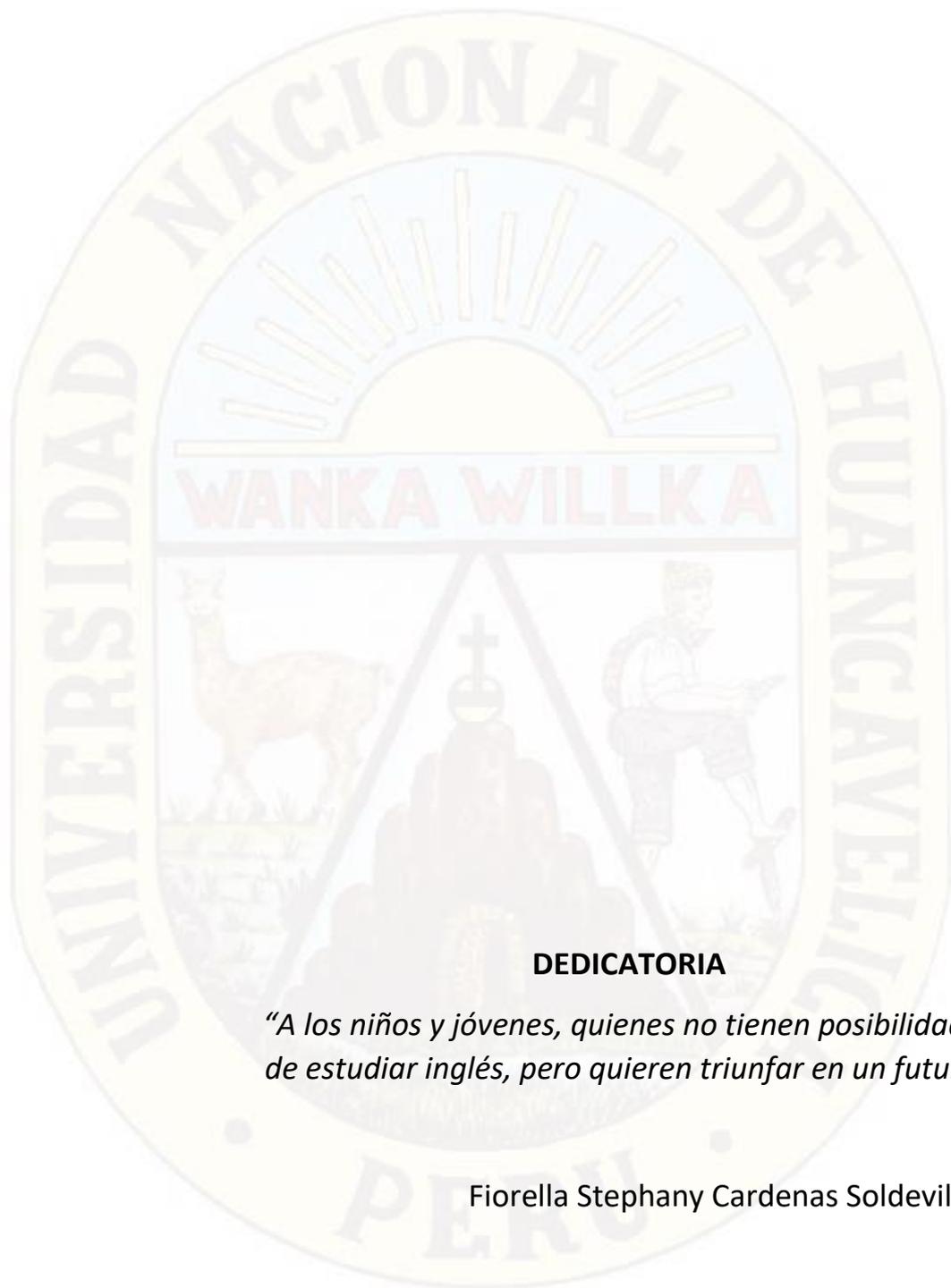
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

PRESENTADO POR:

Fiorella Stephany Cardenas Soldevilla

HUANCAMELICA

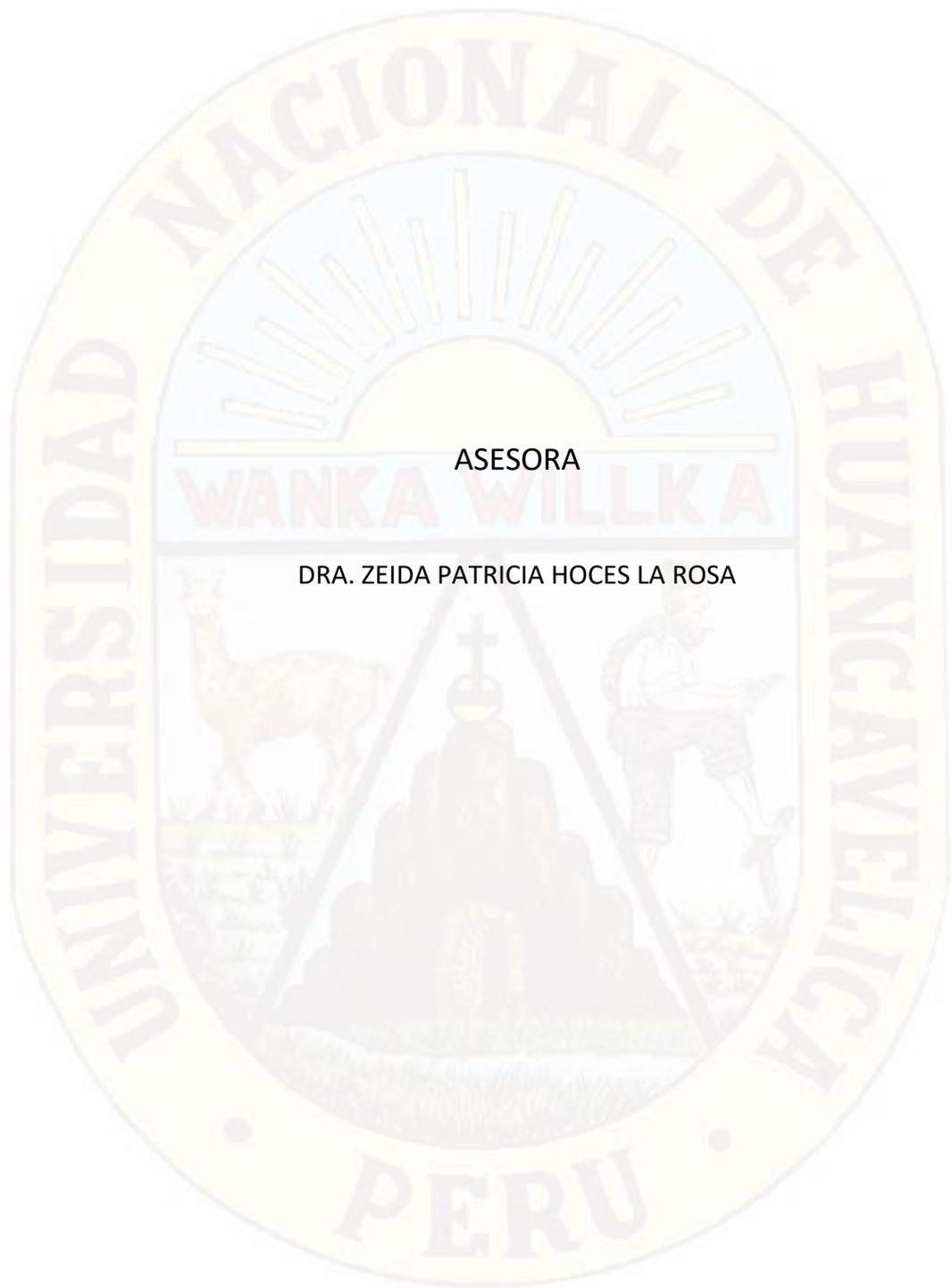
2017



DEDICATORIA

“A los niños y jóvenes, quienes no tienen posibilidades de estudiar inglés, pero quieren triunfar en un futuro”

Fiorella Stephany Cardenas Soldevilla



ASESORA

DRA. ZEIDA PATRICIA HOCES LA ROSA

RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene con objetivo establecer cuáles son las estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés como parte importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje. Metodológicamente se identificó, debido a las dificultades que muestran los estudiantes de los diversos niveles educativos en sus aprendizajes de la expresión oral en el ámbito de la enseñanza del idioma inglés, por lo cual se formularon los objetivos, se justificó el estudio y su importancia. Se elaboró el marco teórico con las teorías que sustentan el estudio, a partir de ello se formularon las conclusiones, siendo las siguientes: Las conclusiones a las que se arribó están en concordancia con los objetivos. Dichas conclusiones son las siguientes: El uso adecuado de los juegos de observación y memoria, juegos con palabras y los juegos de roles de acuerdo con el enfoque constructivista y psicogenético contribuyen en el aprendizaje del idioma inglés de forma divertida; El uso adecuado del: "Who am I?", Hidden couples, Puzzle, Hangman, Tongue twister y Spell and guess contribuyen en la mejora de las diferentes habilidades como son el speaking, writing, listening y Reading del idioma inglés.

Palabras claves: estrategias lúdicas, enseñanza e idioma inglés.

ÍNDICE

Introducción	6
CAPÍTULO I	
1.1. Descripción del problema	7
1.2. Formulación del problema	9
1.3. Objetivo general y específico	9
1.4. Justificación	9
CAPÍTULO II	
2.1. Antecedentes	12
2.1.1. Nivel internacional	12
2.1.2. Nivel nacional	14
2.1.3. Nivel local	15
2.2. Bases teóricas	18
2.2.1. Alcances de la teoría de Vygotsky	18
2.2.2. Alcances de la teoría de Piaget	22
2.2.3. El uso de juegos en el aula de lengua extranjera	27
2.2.4. Clases de juegos	30
• Juegos de observación y memoria	30
• Juegos con palabras	33
• Juego de roles	36
2.3. Hipótesis del ser el caso	37
2.4. Definición operativa de variables	37
CONCLUSIONES	38
RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40

INTRODUCCIÓN

Una de las destrezas comunicativas requeridas en la actualidad es el uso del idioma inglés pues en estos tiempos es muy importante el saber inglés ya que nos abre muchas puertas tanto en nuestro ámbito como en el mundo, pero aun en la mayoría de las instituciones educativas la tarea de aprender este idioma se ha convertido en un hecho memorístico, tedioso y aburrido no se puede dejar de lado el conocimiento del inglés como lengua internacional.

El presente trabajo propone el uso de las estrategias lúdicas como estrategia para motivar a los estudiantes, la cual hará un clima divertido y de esa manera practicarán el idioma inglés oralmente, para que así afiancen sus habilidades de comprensión auditiva, pronunciación, fluidez y estructura gramatical, además de incrementar el vocabulario, así como el uso de las expresiones más comunes del idioma inglés.

El desarrollo del trabajo monográfico comprende aspectos preliminares y dos capítulos, cuyos contenidos se detallan a continuación.

- El capítulo I: descripción del problema, formulación del problema, objetivo general y específico y justificación.
- El capítulo II: antecedentes, bases teóricas, hipótesis del ser el caso y definición operativa de variables.

La autora

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

La educación en todos sus niveles es el medio para el cambio y desarrollo de los pueblos, con ella, los hombres se forman y transforman, tanto, asimismo, como al medio social y natural que los rodea, haciendo su vida cómoda y duradera, por ello uno de los objetivos anhelados de un país es la educación de sus habitantes. Es así que durante muchos años el inglés fue relegado a una simple forma de enseñanza tradicional sin tomar en cuenta una visión adecuada de lo que implica la enseñanza y aprendizaje de lenguas.

Hoy en día el conocer y aprender el idioma inglés se ha convertido en una necesidad más que en un privilegio, puesto que el inglés es uno de los idiomas más hablados a nivel mundial, además de ello conocer este idioma nos proporciona nuevos horizontes productivos y benéficos las cuales son acceder con mayor facilidad a las informaciones especiales, oportunidades de estudio, negocio o trabajo que contribuye de una manera relevante en nuestro desarrollo integral como seres humanos.

Teniendo en cuenta los aspectos posteriores señalados, el

presente trabajo de investigación se centra en abordar uno de los problemas que afronta actualmente el sistema educativo de nuestro país, y por ende en la región Huancavelica, es sin duda, la enseñanza del idioma inglés que recaen en la responsabilidad desde el Ministerio de Educación, las Direcciones Regionales, las Unidades de Gestión Educativa Local, hasta los docentes como responsables de la gestión pedagógica.

Desde este punto de vista este trabajo surge a través de la experiencia profesional, con el propósito de reflexionar y mejorar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes y por qué no de los estudiantes en general ya que las estrategias lúdicas pueden contribuir en la buena enseñanza del idioma inglés.

La experiencia durante el año académico me ha permitido observar la escasa aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes para mejorar la enseñanza del idioma inglés, que trae como consecuencia bajos niveles del aprendizaje del inglés en los estudiantes. A parte de ello se ha notado que existen algunas personas no calificadas para enseñar inglés, aparte de ello, en el momento de la realización de las sesiones de aprendizaje que las estrategias lúdicas representan un gran constituyente en cuanto se refiere a la enseñanza de un idioma, porque presentan un carácter dinámico y asertivo, en la que los estudiantes se ven altamente involucrados y motivados para el buen desarrollo de las clases.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general

¿Qué estrategias lúdicas se podrían emplear en la enseñanza de la expresión oral del idioma inglés?

1.3. Objetivo general y específico

1.3.1. Objetivo general

Establecer cuáles son las estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés.

1.3.2. Objetivo específico

Proponer las estrategias lúdicas para el empleo en la enseñanza de la expresión oral del idioma inglés.

1.4. Justificación

Las razones por la cual se está realizando el presente trabajo de investigación se sustentan en lo siguiente:

Hoy en día en este mundo globalizado y cambiante existen diversidades de culturas y cada una de ellas con sus propias características, siendo el español y el inglés las lenguas más utilizadas en el mundo, por lo que hoy en día las personas que no tienen dominio sobre estas dos lenguas muy probablemente en el ámbito laboral les será muy difícil mantenerse y aún más difícil, pero no imposible aprender una de estas dos lenguas en una edad adulta.

Es por lo que, con el transcurso de los años, diferentes lingüistas como Cummins (1984) Hakuta y Díaz (1984-1986) y Oller plantean la importancia del aprendizaje de una segunda lengua, partiendo

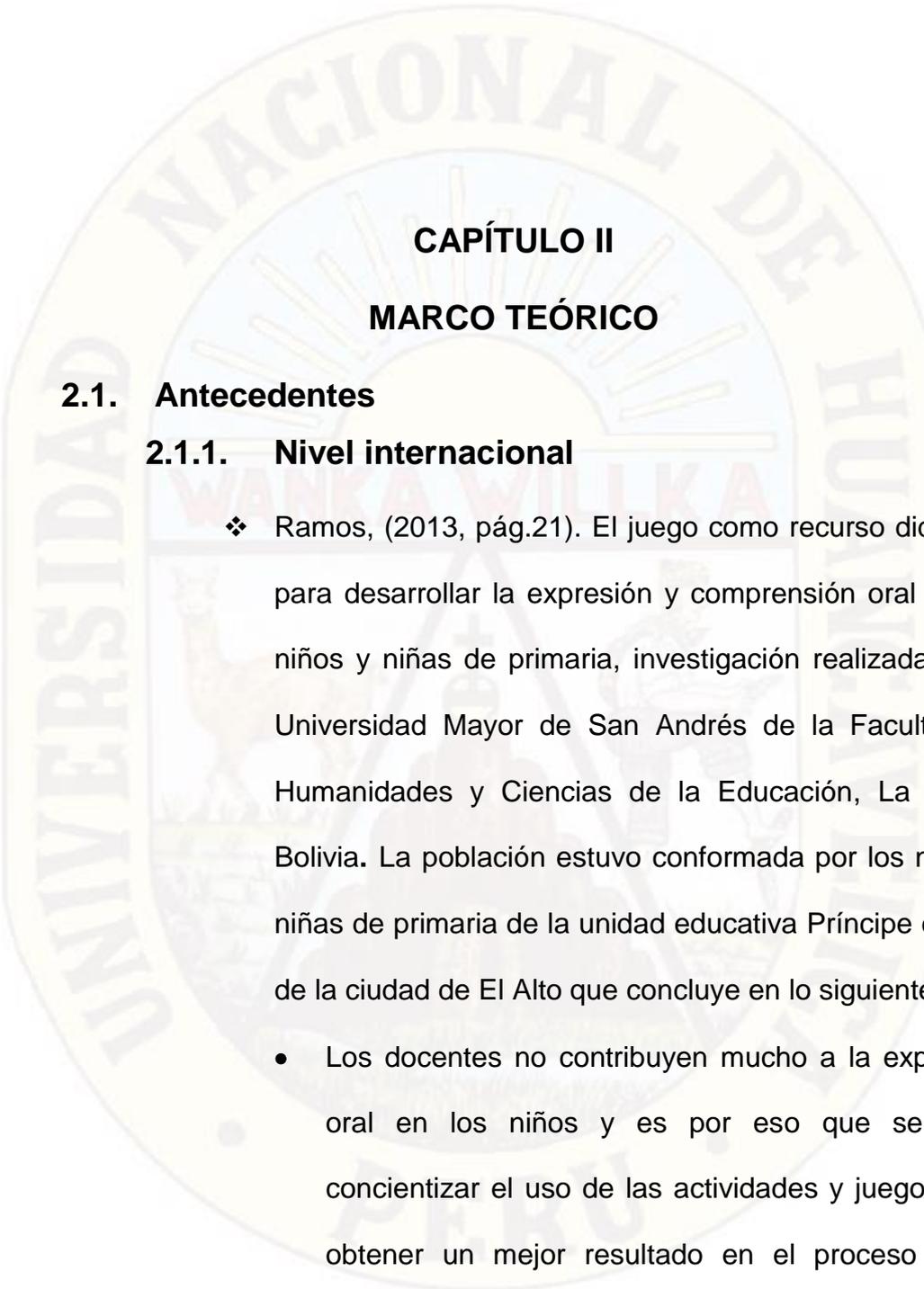
de su lengua materna. Pero este aprendizaje deberá hacerse desde los primeros años de vida y escolaridad de los niños y niñas. Es decir que desde la etapa del jardín sería muy ventajoso enseñar a los niños y niñas una segunda lengua, para que al llegar a la escuela lleguen con bases bien formadas que les sirva como partida de nuevos conocimientos.

Es así como el juego es un recurso muy importante en la enseñanza del inglés porque a través del juego se desarrollan todas las potencialidades y habilidades de los niños y niñas y se desarrollan aprendizajes significativos considerándolo también como estrategias lúdicas para el mejoramiento y desarrollo de su capacidad cognitiva y comunicativa.

Las estrategias lúdicas que involucran los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante a las áreas que se involucren en la actividad lúdica, a la vez que permite ámbitos de libertad, expresión, comprensión, solidaridad, tolerancia entre otros.

Al notar bajos índices del dominio del inglés surge gran preocupación por parte de autoridades educativas y profesional involucrado en su enseñanza, ya que el inglés es uno de los idiomas más utilizados en el mundo y brinda muchas oportunidades

en todos los ámbitos. Los estudiantes en su mayoría no le dan importancia al idioma inglés y eso también es un motivo para inculcar, motivar y dar a conocer que el conocimiento del inglés es muy importante para su desarrollo como estudiantes. Hoy en día la mayoría de estudiantes tienen un bajo nivel de dominio del idioma inglés y muchos se dificultan en el habla mayormente, ya que no pueden expresar sus ideas con facilidad, es por lo que como alternativa de solución se propone conocer cuáles son las estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Nivel internacional

❖ Ramos, (2013, pág.21). El juego como recurso didáctico para desarrollar la expresión y comprensión oral en los niños y niñas de primaria, investigación realizada en la Universidad Mayor de San Andrés de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, La Paz – Bolivia. La población estuvo conformada por los niños y niñas de primaria de la unidad educativa Príncipe de Luz de la ciudad de El Alto que concluye en lo siguiente:

- Los docentes no contribuyen mucho a la expresión oral en los niños y es por eso que se debe concientizar el uso de las actividades y juegos para obtener un mejor resultado en el proceso de la adquisición de habilidades y destrezas de la expresión oral en los niños.
- Los datos que se muestra de la pregunta están de acuerdo con la utilización de actividades creativas

para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas todos los docentes están de acuerdo, pues es muy importante la utilización de recursos como los juegos para desarrollar una buena expresión oral en los niños.

❖ Castañeda (2010, pág.72) La lúdica como recurso para la enseñanza del inglés en el primer grado investigación realizada en Florencia-Caquetá. La población estuvo conformada por 36 niños y niñas que hacen parte del 1° B de la jornada la tarde del primer grado que concluye en lo siguiente:

- El tema del juego que es un tema de gran importancia en relación con la educación, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, en el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez entre otros.
- De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños y de los estudiantes, no solo en su desarrollo psicomotor, si no para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema de juego y el aprendizaje, demostrando que

los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándose en la importancia de los aprendizajes significativos, se puede llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

- El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontáneo y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

2.1.2. Nivel nacional

- ❖ Villalva (2012. pág,82) Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IES industrial “Perú Birf” de Juliaca realizado en la Universidad Nacional del Altiplano – Puno Facultad De Ciencias De La Educación. La población estuvo conformada por todos los alumnos del primer grado que concluye en lo siguiente:
 - La aplicación de los juegos verbales como estrategia en el desarrollo de las capacidades de comunicación oral en los estudiantes del primer grado de la

Institución Educativa Secundaria Industrial “PerúBirf” de la ciudad de Juliaca, tienen efectos positivos en el desarrollo de la expresión de palabras, pues a través de ello, se logran mejores resultados en la expresión oral en inglés.

- Los juegos verbales como estrategia influyen positivamente en el desarrollo de la articulación en la pronunciación y coherencia de palabras en la comunicación oral, pues familiariza la expresión oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo, es decir facilita la expresión oral de los estudiantes investigados.
- Los juegos verbales como estrategia influyen positivamente en el desarrollo de la audición de la voz en la entonación y coherencia de palabras en la comunicación oral, pues familiariza la expresión oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo, es decir facilita la expresión oral de los estudiantes investigados.

2.1.3. Nivel local

- ❖ Cayllahua, De La Cruz, Taipe (2000. pág. 73). Los juegos educativos en el fortalecimiento del vocabulario inglés en las alumnas del 1º grado “A” de educación secundaria de la I.E. “Micaela Bastidas Puyucahua” de Huancavelica

realizada en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Huancavelica”. La población estuvo conformada por 30 alumnas del nivel secundario que concluye en lo siguiente:

- La aplicación de los juegos educativos influye positivamente en el fortalecimiento del vocabulario inglés en las alumnas del primer grado de educación secundaria de la I.E. “Micaela Bastidas Puyucahua”.
 - Los juegos educativos constituyen una de las actividades de gran trascendencia en el quehacer educativo, por que motiva y hace más viva y dinámica una actividad de aprendizaje y más aún en el área de inglés.
- ❖ Mejía, Pariona, Ramos, Zúñiga (2009. pág,80) La poesía infantil en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de la I.E. N° 36074 de Laimina Huancavelica realizada en el Instituto de Educación Pedagógico Público “Huancavelica”. La población estuvo conformada por 15 niños y niñas de primaria que concluye en lo siguiente:
- La poesía infantil es el más valioso auxiliar con que cuenta en materia del lenguaje (el maestro), por su intenso poder sugestivo y su comunicación de emociones; además brinda un texto acabado y perfecto, fácilmente memorizable.

- La expresión y comprensión oral es una capacidad que nos ayuda a hablar y (expresar) con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales del lenguaje. Expresarse oralmente implica, además de hablar, el saber escuchar (comprender) el mensaje de los demás, jerarquizando, respetando ideas y las conversaciones de participación.

❖ Almonacid, Panduro, Pineda (2014. pág,72) El módulo de canciones en inglés en el desarrollo significativo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 2° grado de la I.E. “Simón Bolívar” de Ayaccocha – Acoria – Huancavelica realizada en el Instituto de Educación Pedagógico Público “Huancavelica”. La población estuvo conformada por 28 estudiantes que concluye en lo siguiente:

- El uso adecuado del módulo de canciones en inglés, elaborado como material didáctico, influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés, especialmente en el aspecto de la pronunciación en los estudiantes del 2° grado de la I.E. “Simón Bolívar” de Ayaccocha – Acoria – Huancavelica.

- Se ha logrado elevar el nivel de pronunciación, basada en la precisión y fluidez mediante el uso del módulo de canciones en las sesiones de aprendizaje, en los estudiantes que representan el grupo experimental.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Alcances de la teoría de Vygotsky

Lev Semyónovich Vygotsky (1924, s/n), menciona que:

“El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su

imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Vygotsky (1979, s/p), señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño. Refiere dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real, que comprende el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, supone aquellas actividades que los niños pueden realizar por sí solos y que son indicativas de sus capacidades mentales. Por otro lado, si se le ofrece ayuda o se le muestra cómo resolver un problema y lo soluciona, es decir, si el niño no logra una solución independientemente del problema, sino que llega a ella con la ayuda de otros constituye su nivel de desarrollo potencial. Lo que los niños pueden hacer con ayuda de “otros”, en cierto sentido, es más indicativo de su desarrollo mental que lo que pueden hacer por sí solos. Uno de los aportes más significativos de la obra de Vygotsky lo constituye la relación que establece entre el pensamiento y el lenguaje. Señala que en el desarrollo

ontogenético ambos provienen de distintas raíces genéticas, en el desarrollo del habla del niño se puede establecer con certeza una etapa pre intelectual y en su desarrollo intelectual una etapa pre lingüística; hasta un cierto punto en el tiempo, las dos siguen líneas separadas, independientemente una de la otra. En un momento determinado estas líneas se encuentran y entonces el pensamiento se torna verbal y el lenguaje racional. El autor señala que la transmisión racional e intencional de la experiencia y el pensamiento a los demás, requiere un sistema mediatizado y el prototipo de éste es el lenguaje humano. Además, indica que la unidad del pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra, en su significado.

Vygotsky (1997) citado por Orellana (2003, pág. 48) menciona que:

“El aprendizaje es un proceso social que ocurre en el individuo produciendo la interiorización progresiva de los instrumentos mediadores”.

Vygotsky (1997) citado por Castaño (2010, pág. 27) considera:

“El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”.

El pensamiento fundamental de parte de la idea de que el hombre se desarrolla plenamente dentro de la sociedad donde vive integrándose y relacionándose en ella. Por esta razón, estudia el carácter social del juego. El niño a través de este recurso lúdico asimila las relaciones sociales fundamentales y comienza a someterse a unas reglas de juegos impuestas y aceptadas libremente, que configuran su voluntad y su moral y favorecen su desarrollo integral, preparándole para la vida de trabajo y de adulto.

Vygotsky (1919, p.40), mencionó:

“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Soviet psychology). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”.

El juego impulsa el desarrollo mental del niño y hace que el aprendizaje sea divertido y significativo ya que esta amplia continuamente la zona de desarrollo próximo que ayudan a expresar y regular nuestras emociones.

2.2.2. Alcances de la teoría de Piaget

Piaget menciona que la psicogenética es el estudio del desarrollo de las funciones mentales, en tanto dicho desarrollo pueda aportar una explicación o información complementaria sobre los mecanismos de dichas funciones en su estado acabado. Para esto, la psicogenética utiliza los procesos y desarrollo de la psicología infantil como medio para hallar la solución de los problemas psicológicos generales. La teoría psicogenética fue desarrollada por el psicólogo experimental, filósofo y biólogo suizo Jean Piaget. A diferencia de Sigmund Freud, Piaget considera a la afectividad como un subproducto de lo cognitivo. Para la teoría piagetiana, el desarrollo intelectual consta de cuatro etapas: periodo sensorio motor (de 0 a 2 años), periodo pre-operacional (de 2 a 6 años), periodo operacional concreto (de 6a 12 años) y periodo operacional formal (de 12 a 16 años).

Su teoría psicogenética se considera la columna vertebral de los estudios sobre el desarrollo intelectual del niño, niña, adolescente y el adulto, puesto que para el autor la lógica se construye de manera progresiva de acuerdo a sus propias leyes, desde el nacimiento a lo largo de la

vida, atravesando diferentes etapas antes de llegar a ser adulto.

Piaget estableció una relación entre el juego y la estructura del pensamiento del niño: De acuerdo con la estructura de cada juego, Piaget los clasificó en tres grandes categorías:

- a. El juego de ejercicio que es el primero en aparecer corresponde al periodo sensoriomotor; el niño repite sus conductas sin un esfuerzo nuevo de aprendizaje, sin necesidad de utilizar el pensamiento; no modifica la estructura de sus conductas, no buscan resultados "serios"; esta forma de juego rebasa la primera infancia, pero tienden a disminuir con el desarrollo a partir del surgimiento del lenguaje.
- b. El juego simbólico comienza en el último estadio del periodo sensoriomotor y coincide con la formación del símbolo. Piaget sostiene que el símbolo lúdico es un paso necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada. El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil, este juego no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; se refiere frecuentemente también a conflictos inconscientes, intereses sexuales, defensa contra la

angustia, fobias agresividad o identificaciones con agresores, repliegues por temores al riesgo o a la competencia, etc.

- c. El juego de reglas (en este momento el niño está emergiendo de sus propias necesidades al mundo de la realidad); este juego se construye de los 4-7 años, este juego es la actividad lúdica del ser socializado, la regla se debe a las relaciones sociales que lleva a cabo el sujeto. Estos juegos de reglas incluyen los juegos de ejercicio con competencia entre individuos y regulados por un código transmitido de generación en generación.

Jean Piaget (1956, s.n), menciona:

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

- Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico

(abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget (1964 s/p), dice:

“los niños se desarrollan cognoscitivamente mediante el juego”.

Por lo que el juego da la oportunidad de planificar y consolidar destrezas previamente aprendidas y estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil”. Piaget menciona que: “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”. Dentro de su teoría de desarrollo infantil los juegos lúdicos reflejan las estructuras intelectuales propias de cada etapa que está caracterizada por un tipo de juego en particular.

Piaget (1997) citado por Orellana (2003, pág. 48) menciona que:

“El aprendizaje es un proceso psicológico sujeto a los cambios ocasionados por el desarrollo”.

Piaget (1933) citado por castaño (2010, pág. 28) trata del juego de reglas y define el juego de los niños como admirables instituciones sociales. Plantea una teoría de la

naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto. Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensoriomotora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para Piaget los juegos reglados.

Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama reacciones circulares. Efectivamente, durante el periodo sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación “lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibrio de los esquemas sensoriomotores.

Piaget, Vygotsky (1933, pag.80), menciona:

“El juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Pero mientras que Vygotsky habla de deseos y necesidades epistemológicas, Piaget

acepta la interpretación psicoanalítica de que se trata de deseos de naturaleza yoica (compensaciones, desplazamientos, etc.)”

En conclusión, los niños tienden a construir una amplia red de dispositivos mediante el juego ya que esta permite la adaptación de toda realidad y se asimila a cada etapa.

2.2.3. El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera

El uso de los juegos en el aula de lengua extranjera El juego y la cultura van estrechamente ligados y su papel se ha señalado en multitud de ocasiones. De hecho, muchos psicólogos y psicopedagogos han dedicado estudios e investigaciones al uso del juego en clase. Por ejemplo, el filósofo y poeta germano Friedrich Schiller pronunció su famosa frase al respecto: “el hombre no está completo sino cuando juega” (1928: 12). Posteriormente, el también filósofo neerlandés Johan Huizinga profundizó en el estudio del juego con la siguiente afirmación: “el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego” (1968: 37). Según el profesor de psicología de la universidad de McGill, Fred Genesee: “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” (1994: 264). El valor social del juego para el niño, en general, es asumido por casi todos los psicopedagogos, como el filósofo y psicólogo argentino Gregorio Fingermañ, (s/n) quien puntualizó lo siguiente: “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (1970: 38). Los psicopedagogos llaman la atención sobre el juego en la edad escolar destacando sus valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos. El juego establece en el aula un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación. La profesora Marina Yagüello destaca la importancia del juego al afirmar lo siguiente: “Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego” (1983: 12).

Shelagh Rixon (1999: 84): “los juegos ayudan a reclutar a los niños, manteniendo un gran entusiasmo por la retención de la actividad que realizan”.

Los juegos son ideales para practicar el vocabulario o las formas verbales, la revisión de exámenes o pruebas, o para relajarse cuando hayamos terminado un proyecto de gran envergadura y tengamos algo de tiempo libre. Pero de lo que necesitamos asegurarnos es de ser sensibles a las normas escolares. Algunas personas pueden oponerse a perpetuar una imagen de la clase de lengua extranjera como un “tiempo de juego” en lugar de un estudio académico serio. Los juegos, sin duda, pueden aumentar la popularidad de la clase, pero por extensión puede dañar la reputación de la misma. Al igual que la gran chef francesa, Julia Child, afirmó acerca de las salsas: “todo con moderación” (Brumfit et al., 1999: 45). Que los niños aprenden a través de los juegos es una frase que ha guiado a los educadores de educación infantil y primaria desde hace varias décadas. La naturaleza de los niños es que les gusta jugar y divertirse. Joan P. Isenberg y Mary R. Jalongo declararon: “el juego es una necesidad de todos los niños y es una actividad importante para la infancia que ayuda a que los niños dominen todas las necesidades del desarrollo” (1993: 153).

Cuando introducimos en la clase de idiomas actividades lúdicas, el empleo de la lengua extranjera se presenta

como una regla más que es preciso respetar para llevar a buen término el juego. En estas condiciones, la lengua extranjera, lejos de ser una exigencia fastidiosa y entorpecedora de la comunicación dentro del aula, se transforma en la lengua deseada.

2.2.4. Estrategias lúdicas para su empleo en la enseñanza de la expresión oral del idioma inglés.

a. Juegos de observación y memoria

La observación es la adquisición activa de información a partir del sentido de la vista. Se trata de una actividad realizada por un ser vivo (humanos, animales, etc.), que detecta y asimila los rasgos de un elemento utilizando los sentidos como instrumentos principales. El término también puede referirse a cualquier dato recogido durante esta actividad. El primer paso del método empírico, requisito de la investigación científica, es realizar observaciones de la naturaleza.

La memoria es una de las principales funciones del cerebro humano y es el resultado de las conexiones sinápticas (descargas químico-eléctricas) entre neuronas, siendo estas las responsables de que el ser humano pueda retener situaciones que se

desarrollaron en el pasado. Este es el comienzo de los recuerdos, cuando las neuronas integradas en un eficiente circuito refuerzan la intensidad de la sinapsis. El rasgo diferencial de la memoria humana es el poder vivir.

- **WHO AM I?** - Es un juego que ayuda mucho especialmente a la memoria, ya que el participante tendrá que recordar y analizar todas las pistas que se le da para poder descubrir la imagen y poder adivinar el nombre del objeto animal o cosa, el juego consiste en adivinar todo lo que se describa mediante pistas, mímicas, etc. Para eso primero se tiene que elegir el tema, grupos de dos e imágenes del tema de clase. El alumno A tendrá la imagen y será quien describa acerca de esta para que el alumno B pueda adivinar en nombre de la imagen y así acumular puntos y lo más importante desarrollar sus habilidades de memoria.
- **HIDDEN COUPLES.** - Es un juego donde la observación y la memoria son muy utilizadas para lograr el objetivo de este juego que es encontrar la pareja correcta y de esa manera poder captar un vocabulario adecuado para el objetivo de cada clase y de la misma manera para ganar puntos y de esa

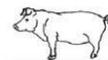
manera los estudiantes se vean más motivados e involucrados en el aprendizaje del idioma inglés. El juego se puede dar de manera individual o en pares, todo de acuerdo con la organización del docente junto a sus estudiantes.



- PUZZLE.** - Es un juego de mesa, pero en el ámbito pedagógico se puede trasladar a la pizarra y poder jugar entre grupos, el objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de esta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas, el termino puzzle es igual a rompecabezas tiene como finalidad adquirir más vocabulario de una forma más divertida.

BUSCA Y ENCUENTRA EL NOMBRE (EN INGLES) DE ESTOS ANIMALES







D	Z	C	H	R
O	F	O	O	A
G	Z	W	R	B
C	A	T	S	B
P	I	G	E	I
F	O	X	Z	T









b. Juegos con palabras

Se entiende por juego de palabras a los pasatiempos que utilizan palabras y/o letras de una manera tal que producen cierto efecto lúdico y muchas veces también educativo, ya que supuestamente favorecen el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje, como la redacción y la ortografía, al mismo tiempo que permite que el jugador se vaya familiarizando con un vocabulario cada vez más amplio.

La mayoría de los juegos de palabras requieren agudeza de pensamiento y es por esto que se cree que el desarrollar este tipo de actividades ayuda a mantener una mente más activa, ya que, con el juego, se van perfeccionando cada vez más estas cualidades.

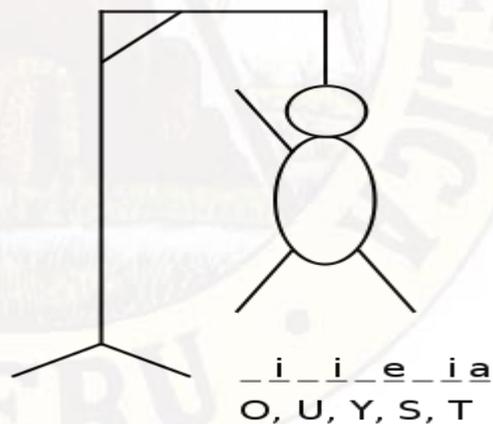
- **HANGMAN.** - Usando una fila de guiones, se representa la palabra a adivinar, dando el número de letras, números y categoría. Si el jugador adivinador sugiere una letra o número que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra o el número sugerido no ocurre en la palabra, el otro jugador saca un elemento de

la figura de hombre palo ahorcado como una marca de conteo. El juego termina cuando:

- ♣ El jugador adivinador completa la palabra, o adivina la palabra completa correctamente
- ♣ El otro jugador completa el diagrama:

Este diagrama es, de hecho, diseñado para parecerse a un hombre ahorcado. A pesar de que han surgido debates sobre el gusto cuestionable de esta imagen,¹ todavía está en uso actualmente (2014).

Una alternativa común para maestros es dibujar un árbol de manzanas con diez manzanas, borrar o tachar las manzanas a medida que se agotan las adivinanzas.



- **TONGUE TWISTER.** - Los trabalenguas están formados por un conjunto de palabras que conforman una frase larga, que se debe decir en voz alta y es

difícil de pronunciar al utilizar sonidos parecidos o iguales.

Consiste en un juego de palabras, que tiene por objetivo entretener a los presentes para ver quién es capaz de decirlo más rápido con el menor número de fallos posibles. Esto también ayuda a ejercitar la memoria, a mejorar la rapidez y la precisión a la hora de aprender nuevo vocabulario.

Ejemplos:

I wish
I wish you were a fish
in my dish.
Be a fish in my dish,
please

Willy Why do you cry,
Willy?
Why do you cry? Why,
Willy?
Why, Willy? Why, Willy?
Why?

Can
Can you can a
can as a
canner can
can a can?

- **SPELL AND GUESS.** - Deletrea y adivina es un juego muy divertido que ayuda a la memoria y en especial a la oralidad ya que el jugador tendrá que deletrear una palabra de acuerdo con el tema a tratar. El principal objetivo es adivinar la palabra deletreada y así ganar puntos para el grupo. En que consiste el juego: se elegirá un representante por cada grupo, ese representante tendrá que deletrear una palabra y los del equipo contrario podrán escribir en su

cuaderno lo que se deletrea y decir la palabra y si es correcto acumular puntos.



c. Juego de roles

Se pide a los alumnos que asuman diferentes roles (empleados públicos, periodistas, amigos, etc.) y que intercambien opiniones tratando de emplear el lenguaje que más se aproxime a los roles asumidos. La finalidad es comprender que debemos adecuar nuestro lenguaje a las características de los interlocutores y a la situación comunicativa. Además, es importante que el alumno se ponga en el lugar del otro, para darse cuenta de que debe respetar las ideas y el modo como se expresan los demás.



Ej. Un alumno desempeña el rol de profesor y otro de un alumno irresponsable. Después de 2 minutos, se cambia de roles y vuelven a sustentar sus posiciones.

2.3. Hipótesis de ser el caso

En esta monografía por corresponder a un carácter exploratorio y descriptivo no se formula hipótesis.

2.4. Definición operativa de variables

OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Objetivo general: Establecer cuáles son las estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma inglés.	Estrategias Lúdicas	Juegos de observación y memoria	<ul style="list-style-type: none"> • Who am I? • Hidden couples • Puzzle
		Juegos con palabras	<ul style="list-style-type: none"> • Hangman • Tongue twister • Spell and guess
		Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> • Vendedor • Comprador • Adivino • Descifrador

CONCLUSIONES

Las conclusiones a las que se arribó están en concordancia con los objetivos. Dichas conclusiones son las siguientes:

- El uso adecuado de los juegos de observación y memoria, juegos con palabras y los juegos de roles de acuerdo con el enfoque constructivista y psicogenético contribuyen en el aprendizaje del idioma inglés de forma divertida.
- El uso adecuado del: “Who am I?”, Hidden couples, Puzzle, Hangman, Tongue twister y Spell and guess contribuyen en la mejora de las diferentes habilidades como son el speaking, writing, listening y Reading del idioma inglés.

RECOMENDACIONES

- Sería recomendable que los docentes del área del idioma inglés hicieran uso de los juegos de observación y memoria, juegos con palabras y los juegos de roles de acuerdo con el enfoque constructivista y psicogenético, los mismos que contribuyen en el aprendizaje del idioma inglés de forma divertida.
- Sería oportuno el empleo adecuado de los siguientes juegos: **“Who am I?”**, Hidden couples, Puzzle, Hangman, Tongue twister y Spell and guess en el proceso de enseñanza aprendizaje en el curso de inglés, y de esta manera contribuir en la mejora de las diferentes habilidades como son el speaking, writing, listening y Reading del idioma inglés.

REFERENCIAS

Fuente física.

Cayllahua Mendoza, Mike y otros (2011) *Los juegos educativos en el fortalecimiento del vocabulario ingles en las alunas del 1° grado "A" de educación secundaria de la i.e. "Micaela Bastidas Puyucahua" De Huancavelica.* Por el IESPPH.

Mejia Ayuque, Roxana. (2009) *La poesía infantil en el desarrollo de la xpresión y comprensión oral de los niños y niñas de la I.E. N° 36074 de Laimina Huancavelica.* Por el IESPPH.

Raymundo Huayllani, Antonio. (2009) *Aplicación del registro audiovisual y el desarrollo de la expresión oral en ingles d los estudiantes del segundo grado "A" de la I.E. "América" del distrito de Ascención- Huancaveica.* Por el IESPPH.

Almonacid, Panduro, Pineda. (2014) *En el Instituto de Educación Pedagógico Público "Huancavelica". Existe un trabajo de investigación educativa básica "El módulo de canciones en inglés en el desarrollo significativo de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del 2° grado de la I.E. "Simón Bolívar" de Ayaccocha – Acoria – Huancavelica"*

Hearn Izabella, Garces Rodrigues Antonio (2003). *Didáctica del inglés.*

Web graficas

Villalva, A. (2012), *Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la*

IES. Industrial “Perú birf” de Juliaca,

<http://es.slideshare.net/yitzelyo/tesis-juegos-verbales-abel>

e-innova BUCM (2011), Vygotsky y su teoría constructivista del juego_

<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

e-innova BUCM (2011), Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista,

http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning_innova/6/art431.php

Ehow en español (2013) Los juegos de memoria para niños

http://www.ehowenespanol.com/juegos-memoria-ninos-info_106420/

Bell y Eduardo (2013, 10 de Marzo), Juego de memoria sobre las distintas terminaciones fonéticas de los verbos regulares como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma inglés para el tercer año de

Bachillerato, <https://prezi.com/3pbhsoibzimb/presentacion-de-tesis-sandy-and-andres/>

Tarqui (2013), el juego como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de primaria,

<http://es.slideshare.net/yhoselinneramoshuanca/el-juego-para-desarrollar-la-expresion-oral-de-los-nios?related=1>

Guerrero (2014, abril), estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas,

<http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>