



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
VINCULACIÓN Y POSGRADO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA, MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL

TEMA:

EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “B” DE LA ESCUELA SAN FELIPE NERI, A TRAVÉS DE LA GUÍA DIDÁCTICA "PLAY AND LEARN", RIOBAMBA.

AUTORA:

FLORES BONIFAZ PRISCILA JACQUELINE

TUTORA:

Cadena Figueroa Mónica Noemí, Mgs.

RIOBAMBA – ECUADOR

2020

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL con el tema EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “B” DE LA ESCUELA SAN FELIPE NERI, A TRAVÉS DE LA GUÍA DIDÁCTICA "PLAY AND LEARN", RIOBAMBA, ha sido elaborado por Flores Bonifaz Priscila Jacqueline, el mismo que ha sido revisado y analizado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutor, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, enero de 2021

Cadena Figueroa Mónica Noemí, Mgs.

TUTOR

AUTORÍA

Yo, Flores Bonifaz Priscila Jacqueline, soy responsable de las ideas, del contenido y propuesta realizada en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Flores Bonifaz Priscila Jacqueline
CI: 0604640854

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por estar en cada paso que doy, por ser mi amigo incondicional, a mi familia por el apoyo en cada decisión, en mis deseos de superación y triunfo para poder lograr un sueño más.

Priscila Flores

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado con todo el amor y cariño para mi pequeña hija Dámaris Saraí Espinoza Flores, quién ha sido testigo del esfuerzo constante del día a día y el esmero continuo que en el he puesto, pese a las adversidades que se presentaron, siempre mi impulso y mi apoyo a lograr un objetivo más.

Priscila Flores

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE GRÁFICOS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	xi
CAPÍTULO I.....	1
MARCO REFERENCIAL.....	1
1.1. PROBLEMATIZACIÓN	1
1.1.1. Ubicación del Sector Donde se va a Desarrollar la Investigación	1
1.1.2. Situación problemática.....	1
1.1.3. Formulación del problema.....	2
1.1.4. Preguntas de investigación	4
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.3. OBJETIVOS.....	5
1.3.1. Objetivo General	5
1.3.2. Objetivos Específicos	5
CAPÍTULO II.....	1
MARCO TEÓRICO	1
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	1
2.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	3
2.2.1. Fundamentación Filosófica	3
2.2.2. Fundamentación Pedagógica.....	4
2.2.3. Fundamentación Psicológica.....	5
2.2.4. Fundamentación Sociológica	5
2.2.5. Fundamentación Axiológica.....	6
2.2.6. Fundamentación Legal	7

2.3	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.3.1.	Aprendizaje	9
2.3.2.	Tipos de Aprendizaje.....	9
2.3.3.	Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés	11
2.3.4.	Actividades Lúdicas	13
2.3.5.	Juego.....	15
CAPÍTULO III.....		16
MARCO METODOLÓGICO		16
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
3.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
3.3	TIPOS DE INVESTIGACIÓN	16
3.3.1.	Investigación Descriptiva	16
3.3.2.	Investigación Bibliográfica	16
3.4	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	17
3.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	17
3.5.1	Población.....	17
3.5.2	Muestra.....	17
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	17
3.7	TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS ..	18
CAPÍTULO IV		19
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		19
4.1.	RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN	19
4.2.	DESARROLLO DE LA GUÍA DIDÁCTICA	24
4.2.1.	Título de propuesta.....	24
4.2.2.	Presentación.....	24
4.2.3.	Objetivos	25
CAPÍTULO V.....		26
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		26
5.1	CONCLUSIONES.....	26
5.2	RECOMENDACIONES	26
BIBLIOGRAFÍA		28

ÍNDICE GRÁFICOS

Gráfico 1: Ubicación geográfica de la Escuela de Educación Básica Fiscal “San Felipe Neri	1
Gráfico 2: Resultados del Juego Simón Dice.....	19
Gráfico 3: Resultados del Juego Saltar Soga	20
Gráfico 4: Resultados del Juego Charadas.....	21
Gráfico 5: Resultados del Juego Bingo.....	22
Gráfico 6: Resultados del Juego El Burro del Intendente.....	23

RESUMEN

La presente investigación; el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “B” de la escuela San Felipe Neri, a través de la guía didáctica "Play and Learn", Riobamba, es un método novedoso e innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, garantizando la eficacia que tiene el método lúdico en el desarrollo de las 4 destrezas del idioma mencionado tales como; listening, speaking, reading and writing. El objetivo general es proponer la guía didáctica "Play and Learn", que pretende crear un instrumento pedagógico a través de juegos lúdicos tradicionales y se logre un aprendizaje significativo, y de esta manera solucionar el problema del bajo nivel de inglés. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo y cualitativo, diseño que se planteo es cuasi experimental porque se fundamenta en una metodología descriptiva, el tipo de investigación que se utilizó es la descriptiva y bibliográfica, los métodos empleados son el inductivo y deductivo, la técnica utilizada es la observación con su instrumento la ficha de observación. La población objeto de estudio son los estudiantes del tercer año de la escuela de educación básica San Felipe Neri en el período lectivo 2019 – 2020. Se concluye que la Guía Didáctica "Play and Learn", permitió mejorar el proceso enseñanza aprendizaje del inglés mediante juegos lúdicos tradicionales arraigados en la memoria cultural e identidad propia de nuestro país: y así convertimos al idioma en un instrumento social de aceptación y comunicación; además podemos observar el interés que despierta en los estudiantes, al mismo tiempo traeremos a la memoria esos saberes que encierran las actividades sociales del juego tradicional. Los resultados alcanzados son positivos ya que evidenciamos la participación del cien por ciento de los estudiantes y el incremento del aprendizaje del idioma inglés con un comparativo del método tradicional antes utilizado.

Palabras Clave: pedagogía, enseñanza, aprendizaje, lúdico, inglés

ABSTRACT

This research is titled The learning of the English language of third-year students of Basic General Education, parallel "B" of San Felipe Neri school in Riobamba through the didactic guide "Play and Learn." It is a new and innovative method in the English teaching-learning process, guaranteeing the playful method's effectiveness in developing the four skills of the mentioned language: listening, speaking, reading, and writing. The general objective is to propose the didactic guide "Play and Learn," which aims to create a pedagogical instrument through traditional, playful games and achieve significant learning, and in this way solve the problem of the low level of English. The research had a quantitative and qualitative approach, the design that was proposed is quasi-experimental because it is based on a descriptive methodology, the type of research used is descriptive and bibliographic, the methods used are inductive and deductive, the technique used is the observation with the instrument the observation card. The population under study are the students of the third year of the San Felipe Neri Basic Education school in the 2019-2020 school period. It is concluded that the Didactic Guide "Play and Learn" permits us to improve the teaching-learning process of English through traditional games and recreational activities rooted in the cultural memory and identity of our country. Furthermore, language turns into a social instrument of acceptance and communication. It is also observed the interest it arouses in the students. At the same time, it will bring to mind the knowledge in the social activities of the traditional game. The results achieved are positive since we evidence the participation of one hundred percent of the students and the increase in learning the English language compared to the traditional method previously used.

Keywords: pedagogy, teaching, learning, playful, English

Reviewed by: Mgs. Lorena Solís Viteri

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 0603356783

INTRODUCCIÓN

En el Ecuador existe un bajo nivel de aprendizaje del idioma inglés es por eso que se implementa la guía didáctica con juegos tradicionales los cuales están aún en la memoria intercultural de los niños, estos juegos poco a poco se están alejando del entretenimiento cotidiano, por la falta de interés y la inserción de otras formas de jugar, sin embargo, al estar aún en la cultura, permitirá afianzar los conocimientos del inglés y renovará el interés en el idioma y en el juego tradicional.

Esta investigación pretende desarrollar una propuesta encaminada a fortalecer la enseñanza aprendizaje del idioma inglés mediante la aplicación de la guía didácticas “Play and Learn”, debido a que en Ecuador el conocimiento del idioma inglés es deficiente, el contenido de la enseñanza de este idioma debe utilizarse en un contexto social, evidenciando su utilidad en la comunicación y convivencia de los juegos.

La investigación se llevó a cabo desde al año 2019 hasta el año 2020, en la Escuela San Felipe Neri, con los estudiantes del tercer año de educación general básica paralelo B, en la ciudad de Riobamba, a quienes se aplicó la guía didáctica, captando el interés de los estudiantes y mejorando su comprensión del idioma inglés.

La investigación se encuentra formada bajo cinco capítulos a continuación se describen cada uno de ellos:

CAPÍTULO I: Marco Referencial, se realiza una descripción de la situación problemática evidenciada y motivo de la investigación; así también se menciona la formulación del problema y por ende los objetivos que serán cumplidos durante el desarrollo del estudio.

CAPÍTULO II: Marco teórico, se empieza describiendo investigaciones realizadas que tiene relación con el tema planteado, también se desarrollan fundamentos teóricos relacionados con las variables de investigación, el proceso enseñanza – aprendizaje del idioma inglés y el juego como instrumento educativo.

CAPÍTULO III: Marco metodológico, dentro de este capítulo se establece la metodología donde se demuestra de manera sistemática los pasos que se siguieron para el desarrollo investigativo, así como los instrumentos que facilitaron la recolección de la información.

CAPÍTULO IV: Análisis e Interpretación de resultados, se presentan los resultados posteriores a la aplicación del instrumento investigativo, así también se realiza la descripción de los lineamientos investigativos con respecto a la guía didáctica “Play and Learn”, para fortalecer la enseñanza aprendizaje del idioma inglés; y se presenta la respectiva validación de la guía didáctica propuesta.

CAPÍTULO V: Conclusiones y recomendaciones, como último capítulo se encuentra el contenido de las conclusiones y recomendaciones realizadas en base a los objetivos y los resultados obtenidos.

Por último, tenemos los anexos; anexo 1 trata del diseño de la guía didáctica “Play and Learn” con juegos tradicionales como metodología de enseñanza del idioma inglés, anexo 2 contiene las fotografías de las clases impartidas utilizando los comandos en inglés, anexo 3 trata de la guía de observación aplicada para evaluar la participación de los estudiantes en los juegos propuestos.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1. PROBLEMATIZACIÓN

1.1.1. Ubicación del Sector Donde se va a Desarrollar la Investigación

La Escuela de Educación General Básica se encuentra ubicada en la avenida Saint Amand Montrond en el barrio los Geranios de la parroquia Lizarzaburu cantón Riobamba provincia Chimborazo.

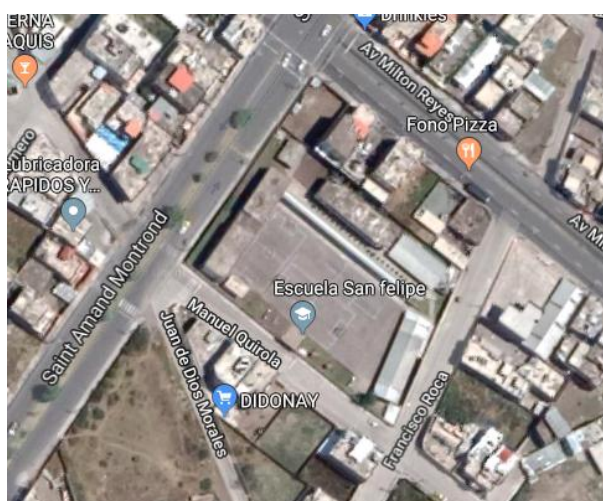


Gráfico 1: Ubicación geográfica de la Escuela de Educación Básica Fiscal “San Felipe Neri

Fuente: (Google, 20019)

1.1.2. Situación problemática

A nivel mundial se está estudiando el efecto de los juegos en el proceso de enseñanza, incluso en niveles de pregrado, un ejemplo de estos es el juego de cartas Problems and Programmers, diseñado por profesores de la Universidad de California, quienes aseguran que: “Para abordar este problema, hemos desarrollado Problems and Programmers, un juego de cartas educativo que simula el proceso de ingeniería de software y está diseñado para enseñar aquellos problemas del proceso que no se destacan lo suficiente en conferencias y proyectos” (Baker, Oh Navarro, & der Hoek, 2005), con el cual lograron ilustrar el proceso de Ingeniería de Software. Existen otras experiencias a nivel mundial, como adaptación de cuentos infantiles para la enseñanza de conceptos relacionados con el pensamiento sistémico

realizado por Linda Both en el 2017. Todos estos esfuerzos se realizan para resolver el problema de cómo lograr que el proceso de enseñanza deje de ser una pesada carga a un aprendizaje natural utilizando las diferentes inteligencias del ser humano.

En Ecuador el conocimiento en Inglés es bajo, según el English Proficiency Index, en este índice ocupa el lugar 60 de 88 países evaluados, ubicándose en la región de Latinoamérica en el puesto 13 de 17, con una puntuación inferior al 50, de esta manera se evidencia que la enseñanza del idioma inglés requiere de nuevos métodos de enseñanza, que permitan que los conocimientos impartidos se integren a las personas y sean duraderos en el tiempo, para mejorar esta realidad, una clara opción es la utilización de juegos que ya están arraigados en la cultura oral, tradiciones y costumbres.

En la Escuela San Felipe Neri, en el nivel Educación General Básica, el aprendizaje del idioma Inglés es deficiente, lo que se puede demostrar mediante las calificaciones, un gran porcentaje de sus estudiantes apenas llegan al mínimo necesario para aprobar, y en la evaluación diagnóstica del siguiente año, parecen haber olvidado todo lo “aprendido”, entonces se hace necesario llegar a profundizar estos conocimientos, para estos podemos usar la inteligencia social, interiorizando el conocimiento relacionándolo con los juegos tradicionales.

1.1.3. Formulación del problema

¿A través de la guía didáctica "Play and Learn" facilitará el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de tercer año de educación general básica paralelo “B” de la Escuela San Felipe Neri?

En América Latina, en general, hay un bajo nivel de utilización efectiva del idioma inglés y el Ecuador tiene esta entre los países con más baja puntuación de la región, es por esto que debemos aprovechar la naciente y fuerte atención a la diversidad cultural y una necesidad cada vez mayor, de promover relaciones positivas entre distintos grupos culturales, de confrontar la discriminación, racismo y exclusión, como parte importante de este bagaje cultural, están los juegos tradicionales.

En la 172^{ava} reunión de la UNESCO realizada en Paris en 2005 en el punto 6 del día provisional presenta la Carta Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales (UNESCO, 2005), en su artículo 1 manifiesta:

Contribución de los juegos y deportes tradicionales al “Deporte para todos”

1.1 Se deberá garantizar el derecho fundamental a practicar actividades físicas, deportes y juegos, como componente esencial de la calidad de vida y el pleno desarrollo de la personalidad, tanto en el sistema educativo como en los demás aspectos de la vida social.

1.2 Se habrá de consolidar y ampliar la función que los juegos y deportes tradicionales pueden desempeñar en el ejercicio de este derecho fundamental. (pág. 2).

En concordancia con esta propuesta, un uso natural de los juegos tradicionales es la enseñanza, que consolida el derecho fundamental a practicar actividades físicas, deportes y juegos, para proporcionar una buena calidad de vida.

“Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (ONU, 2018), este es el Objetivo 4 que versa sobre Educación de Calidad, como elemento del Desarrollo Sostenible de la Organización de las Naciones Unidas, en su meta 4.4 que es “De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento”. (ONU, 2018)

Sin duda alguna una de las principales competencias requeridas para poder emprender o desenvolverse en el mundo globalizado, es tener desarrolladas las cuatro habilidades del idioma inglés, para ello se debe garantizar que los estudiantes obtengan un nivel medio o alto del conocimiento del idioma estudiado.

En los estudiantes del tercer año de educación básica de la Escuela San Felipe Neri, si bien alcanzan la nota necesaria para aprobar la asignatura de lengua extranjera, pero al siguiente año, en las actividades de diagnóstico demuestran que los conocimientos del año anterior no se han convertido en un aprendizaje significativo, recordando muy poco o nada, los estudiantes incluso en estas actividades, cuya aplicación sólo es diagnóstica se ven molestos, no demuestran interés en el idioma inglés, su participación es limitada y esquiva.

1.1.4. Preguntas de investigación

- ¿La guía de Juegos tradicionales “Play and learn” mejora la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la Escuela “San Felipe Neri”, Riobamba-abril -noviembre 2019?
- ¿Los juegos tradicionales mejoran la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la escuela San Felipe Neri? Riobamba- abril -noviembre 2019?
- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que fortalecen la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la escuela “San Felipe Neri”?
- ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la escuela “San Felipe Neri” Riobamba?
- ¿Qué elementos constituyen la creación de la guía didáctica “Play and learn” mediante la aplicación de los juegos tradicionales en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de educación general básica san Felipe Neri?

1.2. JUSTIFICACIÓN

La educación como base fundamental del desarrollo intelectual ha generado grandes avances, actualizando paradigmas para lograr los objetivos de la educación, en un mundo globalizado el estándar de comunicación, por lo cual el aprender el idioma inglés es una obligación primordial de cada individuo.

El presente trabajo está basado en la utilización de los juegos tradicionales como un instrumento lúdico, ya que mediante los juegos y actividades recreativas se ayuda a desarrollar en gran parte las habilidades de los estudiantes.

El tema planteado en lo referente a la novedad científica es realmente y significativo puesto se presenta una guía didáctica basada en juegos tradicionales, empleando el método lúdico, para que los docente la apliquen, y así se logre un aprendizaje significativo.

Con la aplicación del a propuesta que es un método **novedoso e innovador** en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, garantizando la eficacia que tiene el método

lúdico en el desarrollo de las 4 destrezas del idioma mencionado tales como; listening, speaking, reading and writing, destrezas que deben llegar a ser un aprendizaje significativo, haciendo que estas sean herramientas de integración social en el aula y fuera de ella.

El presente trabajo es **pertinente** su ejecución porque la utilización de esta clase métodos en niños de tercer año de educación facilita el aprendizaje, obteniendo así un mejor aprovechamiento de los conocimientos, a la vez despierta el interés y el entusiasmo.

Es **original** porque en el área de la enseñanza del idioma inglés no existen trabajos que presenten una guía didáctica como instrumento lúdico, convirtiéndose en un aporte original, producto de la investigación.

La solución del problema es de fundamental importancia ya que requiere que los estudiantes tengan sólidos conocimientos, y que el aprendizaje del idioma inglés no sea una obligación sino una forma divertida de aprender día a día.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Aplicar la guía metodológica “Play and learn” de Juegos tradicionales para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la Escuela “San Felipe Neri”.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Analizar los juegos tradicionales para incorporarlos a la guía didáctica, para mejorar la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la escuela “San Felipe Neri” Riobamba.
- Diseñar la guía didáctica “Play and learn” con juegos tradicionales, como metodología de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de educación general básica San Felipe Neri.
- Describir el comportamiento de los estudiantes al usar la guía didáctica “Play and learn” como método de enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la escuela “San Felipe Neri”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Revisaremos algunos trabajos sobre la lúdica como herramienta pedagógica en el proceso enseñanza – aprendizaje como:

Tema: “Actividades Lúdicas En El Aprendizaje Del Idioma Ingles Y Propuesta De Un Manual De Juegos Para Su Aplicación Con Los Niños Y Niñas De Segundo Año De Educación Básica Del Pensionado Sudamericano en El Año Lectivo 2012 -2013”

Autor: Adriana Maribel Ortega Tigse

Tutora: Msc. Daniel Herrera Chacón

Universidad: Universidad Central del Ecuador

Contenido: Abordan el problema de un escaso logro de un aprendizaje significativo del idioma inglés en niños de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano, que permitió analizar la incidencia de la utilización de las actividades lúdicas mediante la práctica de juegos a fin de mejorar el aprendizaje del idioma inglés de los niños de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013. Se obtuvo como resultado que la mayor parte de niños participantes se identifica con el estilo de aprendizaje kinestésico y responden mejor al estilo de aprendizaje visual.

Tema: “Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños de la unidad educativa “Víctor Hugo Abad Muñoz”, Zhud- Cañar período 2016”

Autor: Olfa Mariana Narváez Siguencia

Tutora: Msc. Tannia Casanova Zamora

Universidad: Universidad Nacional de Chimborazo

Contenido: Se utilizó la lúdica para desarrollar la motricidad gruesa de los niños educación inicial 2 a través de la aplicación de actividades lúdicas, para el mejoramiento de las capacidades para el ingreso en la Educación Básica, abordando educación inicial como un área importante en la vida del niño, donde el aprendizaje se adquiere a través de experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del

infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividades: mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar. Las actividades lúdicas son las principales acciones infantiles; esto impulsa al niño a explorar el mundo, conocer y dominarlo; por lo tanto, dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas que día a día se presenta en el ámbito escolar. Realizando una investigación exploratoria y descriptiva que permitió promover la maduración espacial de los niños de Educación Inicial 2 y mejorando las capacidades de coordinación dinámica en los niños de Educación Inicial 2, fortaleciendo las capacidades de coordinación corporal, el equilibrio dinámico y la coordinación viso motora.

Tema: Las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños (as) de Primer Año de Educación Básica de los Jardines Fiscales, de la Zona UTE 4, del Distrito Metropolitano de Quito, en el período 2010-2011.

Autor: Pazmiño Érika y Chimo Margarita

Tutora: MSc. Erika Margarita Pazmiño Cardenas, Universidad: Universidad Central del Ecuador

Contenido: Para las autoras de esta investigación “Es importante potencializar el desarrollo de la Motricidad Gruesa desde la primera infancia mediante el juego, ya que este es un proceso activo que rodea a los niños para ofrecer una serie de recursos que estimulan las habilidades motrices”. Por otro lado, aseguran que: mediante los resultados obtenidos se determinó que la actividad lúdica es favorable para el proceso de socialización y aprendizaje y que a su vez este satisface ciertas necesidades en el niño, por lo que se establece que el juego es una herramienta valiosa para lograr que desarrollen actitudes favorables dentro del aula, para su desarrollo integral y para su aprendizaje.

El Ministerio de Educación del Ecuador en lo referente a la enseñanza de lengua extranjera plantea varios objetivos, destacándose el desarrollo de la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, de otras culturas y de la suya propia y su capacidad de comunicar sus puntos de vista a través de la lengua extranjera, desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado que opera en otras lenguas. Como se puede observar, el idioma debe ser un instrumento de progreso, y debemos llegar a fijar

el conocimiento haciendo uso de las diferentes inteligencias del ser humano.

La implementación de la guía no requiere de ingentes recursos económicos, por lo cual es factible de elaborarla y aplicarla, el principal recurso es el talento humano, que está en la docente y los estudiantes de la Escuela General Básica San Felipe Neri, de esta manera este instrumento educativo permitirá la consecución a largo plazo de los objetivos planteados por el organismo rector de la educación básica deben ser alcanzados, con los aportes de todos quienes forman parte de este colectivo, para lo cual opciones novedosas y que coadyuven a mejorar la asimilación de conocimiento de la lengua extranjera deben ser aprovechados y valorados para conocer su eficacia, como una retroalimentación que permitirá mejorar estos instrumentos.

2.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

2.2.1. Fundamentación Filosófica

La fundamentación filosófica en el aprendizaje del inglés se propone entender el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el ámbito educativo como un desarrollo del aprendizaje significativo donde el estudiante es el eje de la transformación pedagógica.

El reconocimiento de la interculturalidad de los estudiantes permite que los ambientes de aprendizaje se centren en el estudiante con sus gustos y habilidades cognitivas y sociales, haciendo que las clases sean apreciadas y entretenidas. En el aula de clase se debe entender al docente y estudiante como entes sociales en permanente comunicación, para lo cual deben utilizar códigos lingüísticos, si estos se definen con el idioma inglés, este se convierte en necesario y significativo, que es necesario dominar para ser parte de esta sociedad, esto hace que el proceso de enseñanza – aprendizaje, se base en un proceso de curiosidad hacia el aprendizaje de nuevas palabras.

Como se expone en el libro Sistematización del proyecto innovación en inglés:

En la innovación y proyecto en el aprendizaje del inglés se entiende al estudiante y al profesor de inglés como actores sociales en permanente comunicación, que deben utilizar códigos lingüísticos acordados y concertados en una permanente significación de su realidad. El inglés entonces se convierte en un código comunicativo que es necesario conocer y dominar, esto genera mayor curiosidad en los estudiantes hacia el

aprendizaje de nuevas palabras que les permita desenvolverse más coherentemente en los ambientes de aprendizaje. Esta estrategia desmitifica el paradigma de enseñanza del inglés, donde la inseguridad y el miedo a ser corregido en público desaparece y a cambio los actores logran entender los procesos de aprendizaje del inglés como una herramienta esencial en el desarrollo globalizante de su propia educación. (Orozco Pineda, y otros, 2012, pág. 25)

Los ambientes de aprendizaje, que giran en torno al estudiante propiciarán la transformación de un aprendizaje tedioso en una necesidad de interacción social, mediante un código social, y en la vida de los niños instintivamente el juego es el primer elemento de interacción social, transformado al docente y al estudiante en actores sociales, que requieren de constante comunicación, y el protocolo de comunicación es el idioma inglés, alcanzando de esta forma el aprendizaje significativo, que permitirá la interiorización del idioma y el uso efectivo del mismo.

2.2.2. Fundamentación Pedagógica

El proceso de aprendizaje y enseñanza determina el conjunto de principios y procedimientos didácticos concurrentes en la interacción del docente y de los estudiantes destinada a conseguir ciertos conocimientos teórico - prácticos de los estudiantes.

En el proceso enseñanza aprendizaje del inglés comprende el método de enseñanza que comprende, un conjunto de principios y procedimientos didácticos concurrentes en la iteración, para darle a la segunda lengua un enfoque pragmático funcional, que no sea visto por los estudiantes como un requisito curricular de aprobación obligatoria, sino como un instrumento de comunicación efectiva.

La autora rusa Tatiana Drosdov describe el proceso de enseñanza – aprendizaje, como un conjunto de fases que se basa en la percepción y la aplicación, primera y última fase, respectivamente, dando relevancia a la interiorización de este conocimiento, pero en base a su practicidad en la sociedad, en este caso en el ambiente de aprendizaje y su uso en el juego,

Este proceso del aprendizaje se compone de las fases de percepción, comprensión, asimilación, memorización y aplicación de los conocimientos sobre el sistema lingüístico de un idioma y su funcionamiento en la comunicación de los estudiantes para la comprensión lectora, sobre todo ayudando a entender obras literarias y enriqueciendo

su conocimiento intelectual en la educación. (Drosdov, 2003, pág. 50)

A pesar que Drosdov, relata la pedagogía de la enseñanza del ruso como una segunda lengua el procedimiento pedagógico tiene validez en la enseñanza de otra lenguas no maternas, la exposición al alumnos de reducidos número de estructuras gramaticales, que permitan una primera interacción en la nueva lengua, para establecer puentes de comunicación entre pares y con el docente, para que alimente y evidencia fenómenos comunicacionales, y fortalecer esta proceso mediante la lúdica, presupone un refuerzo pedagógico al proceso enseñanza aprendizaje.

2.2.3. Fundamentación Psicológica

La Psicología de la Educación, como disciplina científica, forma un cuerpo de conocimientos teórico-prácticos de gran relevancia en el desempeño profesional de maestros y profesores, pues se erige como punto de partida para la fundamentación del diseño y desarrollo de cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. (Castejón, 2013, pág. 7)

Desde el punto de vista psicológico el ser humano tiene la necesidad de comunicación, es capaz de trenzar relatos, reales o ficticios, para atraer la atención, pero para esto utiliza un código, el lenguaje, si se logra que esa necesidad se evidencie en otro idioma, en este caso inglés, será un incentivo el manejar esta habilidad.

2.2.4. Fundamentación Sociológica

Las autoras María Cristina Rueda Cataño y Marianne Wilburn Dieste en su artículo Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa nos indican que:

No podemos dejar de lado la importancia que tiene el aprendizaje significativo para la apropiación de conocimientos; en este sentido, es necesario conocer el proceso evolutivo en el que se encuentra el alumno y diseñar estrategias de aprendizaje que favorezcan la adquisición de un segundo idioma, en este caso, el inglés. Dado que el juego es una actividad inherente del ser humano, se recomienda ampliamente mantener un enfoque lúdico, de manera que el juego se incluya en las actividades cotidianas que realiza la persona. El aspecto lúdico es la principal vía mediante la cual el ser humano se comunica, explora su entorno, comprende cómo es el mundo y se integra a él. Por

regla general lo asociamos con la diversión, pero sus alcances son mucho mayores. (pág. 21).

En el artículo El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales, los autores consideran que es importante que la escuela aproveche las potencialidades del juego, desde un punto de vista cultural, manifiestan:

El juego como elemento que culturiza se convierte en una actividad altamente potenciadora del aprendizaje de los seres humanos, de su evolución cognitiva, afectiva y social; es un proceso mediante el cual se construye y transforma con libertad y alegría y se motiva al estudiante de manera autónoma, dinámica y creativa a realizar su propio proceso de aprendizaje, desde el aspecto socio afectivo, mismo que facilita su crecimiento intelectual/social. (Melo Herrera & Hernández Barbosa, 2014, pág. 60)

2.2.5. Fundamentación Axiológica

El juego, una actividad social promueve diferentes valores, los que son practicados como parte de la dinámica y reglas del mismo, la práctica de los juegos influencia en los niños la aplicación de valores y conductas, como lo manifiesta el autor Jesus Ruiz Omeñaca en su libro Valores, adolescencia y deportes de equipo:

El núcleo central de los planteamientos socializadores, en relación con la educación en valores, trata de responder a la necesidad de ubicar a la persona en el seno del contexto social en el que se desenvuelve. Es la sociedad la que promueve un sistema articulado y coherente de valores. Y la actividad pedagógica contribuye a la recepción y aceptación heterónoma, por parte de las personas, del sistema de normas y valores imperante en el contexto social.

La moral, asentada sobre la razón humana, se promueve en contextos educativos desde el diálogo educador-educando, desde la participación del docente como modelo portador de actuaciones coherentes con el marco axiológico imperante y desde el ejercicio de una disciplina que, en cualquier caso, no actúa con una orientación coactiva; una disciplina, en suma, que respete la libertad como valor capital del individuo, pero que trata de avivar, en las personas, el interés por participar en un marco normativo que se erija como referente de acción y que permita progresar hacia la integración social (Ruiz Omeñaca, 2015, pág. 16)

El lenguaje y los juegos tradicionales, tienen inmersos en ellos valores que pueden evidenciarse y sentirse, el docente debe descubrir en las reglas de los juegos en combinación con el actuar de los estudiantes, su respeto o irrespeto de las reglas, este comportamiento denotará los valores del grupo y permitirán al docente guiar a los estudiantes axiológicamente.

2.2.6. Fundamentación Legal

El marco legal analizaremos inicialmente la Constitución de la República del Ecuador en los artículos siguientes:

Art. 26. -La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constituyente, 2008)

El artículo 26 garantiza la educación como un derecho de las personas, pero añade algo muy importante, igualdad e inclusión social, y siendo los juegos tradicionales parte integral de la cultura de un pueblo, debe integrarse a la educación.

Art. 343. -Establece un Sistema Nacional de Educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibilite el aprendizaje, y la generalización y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (Constituyente, 2008)

Al hablar de las capacidades y potencialidades individuales, las habilidades del idioma inglés son esenciales, sobre todo porque este idioma es utilizado y aceptado en todos los ámbitos, como en los negocios y la investigación, si combinamos esto con los juegos tradicionales, nos estamos centrando en el sujeto con una visión intercultural.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 1. Ámbito. La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación. (Educación, 2011)

En este instrumento legal, así como en la constitución se garantiza el respeto a la interculturalidad y la plurinacionalidad, poniendo a estos elementos como un eje transversal de la educación.

Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos. -Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria (Educación, 2011)

Art. 7. Literal b. -Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación. (Educación, 2011)

Lo niveles educativos deben adecuarse a los ciclos de vida, y en la niñez un componente social, emotivo, cultural y psicomotriz son los juegos, acorde a esta normativa el utilizar juegos tradicionales en el proceso enseñanza - aprendizaje incentiva todos estos aspectos.

2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1. Aprendizaje

El aprendizaje implica un cambio de conducta, que le permite generar un producto, generando la capacidad de hacer, decir, escribir, etc. Como lo dice Dale Schunz en su libro Teorías del Aprendizaje, “El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia” (Schunk H, 2012), para que esta habilidad adquirida debe ser perdurable en el tiempo, aunque esta durabilidad aún está en discusión, pero debe ser mayor a una cuantas horas, el olvido de algo aprendido siempre puede pasar, pero principalmente por la falta de utilidad de estos aprendizajes, es decir el medio en el que se desenvuelven los niños debe ser receptivos y permitir que ocurran.

Desde el punto de vista educativo Antoni Ballester manifiesta que:

El aprendizaje es construcción de conocimiento donde unas piezas encajan con las otras en un todo coherente. Por lo tanto, para que se produzca un auténtico aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, "construyendo", de manera sólida, los conceptos, interconectando los unos con los otros en forma de red de conocimiento. (Balester Vallori, 2002, pág. 16)

Un cambio de conducta perdurable, que es incentivado por la experiencia es lo que se perseguiría como aprendizaje significativo, mediante las vivencias lúdicas de los estudiantes, con ambiente que permita e incentive el desarrollo de estos aprendizajes.

2.3.2. Tipos de Aprendizaje

2.3.2.1. Aprendizaje Significativo

El aprendizaje se facilita con apoyos que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar, y con materiales de aprendizajes potencialmente significativos. Es en el cual los estudiantes relacionan información nueva con sus conocimientos previos este tipo de conocimiento no se basa en la memorización, más bien

en la comprensión y análisis de contenidos. Además, David Ausubel en su teoría del aprendizaje significativo dice:

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. (Ausubel, 1983)

El aprendizaje significativo que surge de las experiencias es relevante para la persona íntegra, tiene relación personal (involucra las cogniciones y sentimientos de los aprendices), es iniciado por la persona (el impulso para el aprendizaje viene del interior), es general (influye en la conducta, las actitudes y la personalidad de los aprendices), y es evaluado por el aprendiz (de acuerdo con si satisface necesidades o conduce a metas). El aprendizaje significativo contrasta con el que no lo es, el que no lleva a los aprendices a involucrarse en su aprendizaje, que es iniciado por otros, que no influye en diversos aspectos de los aprendices y que no es evaluado por ellos de acuerdo con si satisface sus necesidades. (Schunk, 2012, pág. 355)

Como podemos ver en estos párrafos citados de Schunk, el aprendizaje se logra con puentes cognitivos y se asocia también a experiencias relevantes, llegar a estos aprendizajes mediante experiencias de vida. Los juegos tradicionales, están arraigados en la formación de los estudiantes, están son las piezas donde se puede anclar nuevo conocimiento que no sea olvidado a corto plazo, si además se le da al idioma inglés una razón social de desenvolvimiento en el juego, se logrará un aprendizaje significativo.

2.3.2.2. Aprendizaje Memorístico

El aprendizaje memorístico se ha convertido en el hecho o datos que deben ser aprendidos literalmente, ya que no es necesario intuirlos, comprender un concepto no basta con agregar datos o significados a la información que está presente, cuando los educandos se aprenden un número de teléfono lo repiten tantas veces como sea necesario y así lo podrían recordar con facilidad, entonces el aprendizaje memorístico no les parece difícil de acuerdo a su satisfacción; los estudios sobre el funcionamiento de la memoria han demostrado que los hechos y datos se aprenden rápidamente si se repiten con frecuencia se

recordarán mejor. (Tusa, 2017, pág. 118)

2.3.3. Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés

El uso del idioma se produce en los seres humanos gracias que llega a controlar su aprendizaje, Según Vigotsky (1978) y su obra El Desarrollo de los Procesos Psicológicos y Superiores con respecto al aprendizaje del lenguaje como un medio de contacto social menciona que:

La capacidad específicamente humana de desarrollar el lenguaje ayuda al niño a proveerse de instrumentos auxiliares para la resolución de tareas difíciles, a vencer la acción impulsiva, a planear una solución del problema antes de su ejecución y a dominar la propia conducta. Los signos y las palabras sirven a los niños, en primer lugar y, sobre todo, como un medio de contacto social con las personas. Las funciones cognoscitivas y comunicativas del lenguaje se convierten en la base de una nueva forma superior de actividad en los niños, distinguiéndoles de los animales. (págs. 53, 54)

Los niños aprenden mucho más fácil cuando el conocimiento resulta útil, es decir no es una carga, sino un instrumento, despertando en ellos intereses para resolución de nuevos retos como la comunicación en su entorno social, de esta forma el propósito no es algo lejano, es inmediato.

2.3.3.1. La Comunicación

La palabra comunicación se deriva del latín *comunicare* que significa **compartir algo**, es decir, para compartir, para vivir en sociedad, necesitamos la comunicación, este elemento es el medio de transporte del conocimiento. La comunicación como campo de estudio dentro de las ciencias sociales trata sobre su conjunto de principios, conceptos y regularidades.

La comunicación inicia con el surgimiento de la vida en nuestro planeta, con una comunicación no verbal, el desarrollo de esta ha marcado el desarrollo de la raza humana, con las primeras expresiones rupestres, mediante gráficos marcaron un antes y un después.

2.3.3.2. La competencia comunicativa

Para que una persona utilice un idioma no es suficiente que lo use, el conocimiento debe ir más allá, debe estar en la capacidad de procesar esta información, como lo define el Marco

Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2001) manifiesta que:

Las competencias lingüísticas incluyen los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas y sintácticas, y otras dimensiones de la lengua como sistema, independientemente del valor sociolingüístico de sus variantes y de las funciones pragmáticas de sus realizaciones. Este componente que aquí se contempla desde el punto de vista de la destreza lingüística comunicativa que posee una persona en concreto, se relaciona no solo con el alcance y la calidad de los conocimientos, sino también con la organización cognitiva y la forma en que se almacenan estos conocimientos y su accesibilidad (pág. 13).

2.3.3.3. La competencia Pragmática

El uso de un lenguaje es vital como competencia, no sólo en un ambiente controlado, con conversaciones específicas el individuo tiene que ser capaz de crear, de expresar sus ideas con claridad, para así tener una comunicación práctica en la vida diaria, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2001) no dice al respecto:

Las competencias pragmáticas tienen que ver con el uso funcional de los recursos lingüísticos (producción de funciones de lengua, de actos de habla) sobre la base de guiones o escenarios de intercambios comunicativos. También tienen que ver con el dominio del discurso, la cohesión y la coherencia, la identificación de tipos y formas de texto, la ironía y la parodia. Respecto a este componente, incluso más que en el caso del componente lingüístico, apenas es necesario resaltar el gran impacto que ejercen las interacciones y los entornos culturales en el que se desarrollan las mencionadas capacidades. (pág. 14).

2.3.3.4. Técnicas Para Mejorar las Destrezas Comunicativas

Las tareas comunicativas deben ser practicadas mediante varias actividades que promuevan la aplicación de estas, las actividades deben ser interactivas, como la conversación y la correspondencia, en la cuales se produce un intercambio, una comunicación donde el individuo es productor y receptor en intervalos de tiempo cortos. Esta comunicación puede ser oral o escrita. Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas sobre actividades y estrategias de expresión menciona: “En las actividades de expresión oral (hablar), el usuario de la lengua produce un texto oral que es recibido por

uno o más oyentes” (pág. 61), una actividad que cumple con estos requisitos y que es recomendada para el nivel A1 puede ser ejecutada adecuadamente en un juego y esta es: expresarse con frases sencillas y aisladas relativas a persona o lugares.

Para complementar las actividades que apoyan el desarrollo de las destrezas comunicativas de forma oral se sugiere: leer en voz alta un texto sencillo, crear oraciones con las palabras dadas como en el juego del bingo, describir objetos que están siendo observados como en el juego del burro del intendente, realizar actividades repetitivas mediante preguntas que le ayuden a la formulación de su respuesta.

2.3.4. Actividades Lúdicas

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, es una actividad transversal en el ser humano que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños, como se expresa a continuación:

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. (Gómez Rodríguez, Molano, & Rodríguez Calderón, 2015, pág. 25)

Un niño socializa con el juego, se vuelve parte de un grupo, y aprende su rol en la sociedad, si el ambiente tiene como medio de comunicación otro idioma, el niño sentirá la necesidad y el deseo de poder interactuar con sus pares, todo esto bajo la vigilancia del docente, que actuará como un mediador y facilitador de la integración.

2.3.4.1. Importancia de las Actividades Lúdicas

Dentro del contexto de la educación, sobre todo a nivel inicial, la lúdica está directamente vinculada con el juego, sin embargo, es necesario reconocer que todo juego es lúdico, pero todo lo lúdico no es juego, por lo que se establece el concepto de

juego lúdico como la capacidad de actuar para dar lugar a una zona de diversión que se da una connotación diferente a la realidad, esta zona de confianza y distensión a la que se acoge el niño frente a lo real es un espacio positivo de placer que posibilita el acto creador. Este espacio denominado por transicional, protagoniza dualidades complementarias, encontrándose entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, como resultado de los procesos de adaptación e integración del sujeto creador en su legitimización social y cultural. (Winnicott Donald, 1972, pág. 19)

Según Carlos Alberto Jimenez menciona que:

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido de humor, la escritura y el arte. (Jimenez Velez, 2007).

Un juego debe crear un ambiente relajado y divertido, que invite al estudiante a participar de él, como fin social, para satisfacer las necesidades de los niños, con la guía del maestro, para que las actitudes adoptadas, permitan el aprendizaje del medio de comunicación, como elemento de contacto y participación.

A través del juego el niño se conoce a sí mismo y a la sociedad, despierta en el niño su necesidad de comunicación, incrementando su vocabulario y desarrolla su pensamiento, permite que la creatividad se desarrolle, aumento o complementado la actividad del juego.

2.3.4.2. La lúdica como instrumento educativo

El juego como actividad recreativa ha estado presente siempre como una necesidad de las personas y por lo tanto se constituye en un hecho social, especialmente para el desarrollo de las habilidades y destrezas en función de que es una acción innata e inmediata. Por otro lado, el docente lo utiliza como herramienta pedagógica eficaz, es además el mecanismo más adecuado para descubrir el entorno, permitiendo desarrollar capacidades físicas y de pensamiento de tal suerte que los psicólogos, didactas y educadores en general aseguran que la utilización del juego es una

estrategia valiosa aplicada en la educación, sin embargo, carece de sentido y es incompleta si se desconoce el componente lúdico que le es inherente (Echeverri & Gómez, 2019, pág. 5)

2.3.5. Juego

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de estos el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial. Con la palabra juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios es así que Meneses y Monge (2001) señalan: “el juego se caracteriza también como una actividad placentera ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera” (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001, pág. 114).

El juego es una actividad asociada a la adaptación social, se puede observar en diferentes especies, el juego prepara al individuo para su vida adulta, entonces, es una necesidad, y no una pérdida de tiempo, si logramos que esto sea parte del proceso enseñanza aprendizaje, esta necesidad se transformará en aprendizaje significativo.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de esta investigación es cualitativa – cuantitativa, pues se quiere describir el comportamiento de los estudiantes, pero estos datos recolectados en la ficha de observación son cuantificados, para evidenciar numéricamente los resultados de la aplicación de la guía metodológica.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Según el propósito del estudio planteamos un diseño exploratorio porque se requiere explorar e indagar, con el fin de alcanzar el objetivo planteado, además se utilizó para describir el comportamiento de los estudiantes de Educación General Básica de la escuela San Felipe Neri al usar la guía didáctica “Play and learn” como método de enseñanza del idioma inglés.

3.3 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Investigación Descriptiva

Esta investigación es descriptiva, porque permitió conocer las situaciones y características del problema objeto de estudio a través de la descripción del comportamiento de los estudiantes al usar la guía didáctica “Play and learn” como método de enseñanza del idioma inglés en estudiantes de Educación General Básica de la escuela San Felipe Neri. La meta de esta investigación no se limita a la recolección de datos, sino a pronosticar e identificar las relaciones que existen entre las dos variables.

3.3.2. Investigación Bibliográfica

El presente estudio de investigación es bibliográfico, documental y lincográfico, debido a que permitió revisar, analizar, sintetizar, ampliar, profundizar y comparar diferentes puntos de vista de varios autores, revisar teorías, temas y criterios referentes al comportamiento de los estudiantes al usar la guía didáctica “Play and learn”.

3.4 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

En la observación de la aplicación de la guía didáctica se procedió con cada estudiante, notando su comportamiento antes y después, permitiendo establecer diferencia y similitudes en las actitudes de cada uno de ellos, para así poder formular conclusiones sobre la utilidad del instrumento, aplicando el método inductivo – deductivo que se define como:

El método inductivo-deductivo está conformado por dos procedimientos inversos: inducción y deducción. La inducción es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales. Su base es la repetición de hechos y fenómenos de la realidad, encontrando los rasgos comunes en un grupo definido, para llegar a conclusiones de los aspectos que lo caracterizan. Las generalizaciones a que se arriban tienen una base empírica. (Rodríguez Jiménez & Pérez Jacinto, 2017)

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1 Población

La población es la totalidad de los elementos o individuos que poseen características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia, en esta investigación la población está constituido por los estudiantes del tercer año de la escuela de educación básica San Felipe Neri en el período lectivo 2019 – 2020 que son treinta estudiantes, sin embargo, ante la declaratoria de emergencia sanitaria decretada a nivel nacional, se ha considerado un número de quince estudiantes, los cuales pueden ser contactados por medios electrónicos, y se considera a este número de estudiantes como la población.

3.5.2 Muestra

No se consideró una muestra, pues se considerará como población el total de estudiantes contactados, siendo un total de 15 estudiantes de tercer año de educación general básica de la escuela San Felipe Neri de la ciudad de Riobamba.

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se aplicó la técnica de la Observación, mediante las fichas se evidenció que, la guía didáctica es efectiva y se estableció que se puede llegar a un aprendizaje significativo.

Como instrumento de la investigación se utilizó la ficha de observación que permitió establecer datos cualitativos, para de esta manera determinar una valoración a los parámetros de evaluación de la guía y su efectividad.

3.7 TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Las técnicas que se utilizó para procesar e interpretar la información fueron:

- Elaboración de cálculos estadísticos de los datos e interpretación.
- Tablas estadísticas
- Gráficos estadísticos
- Presentación de las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

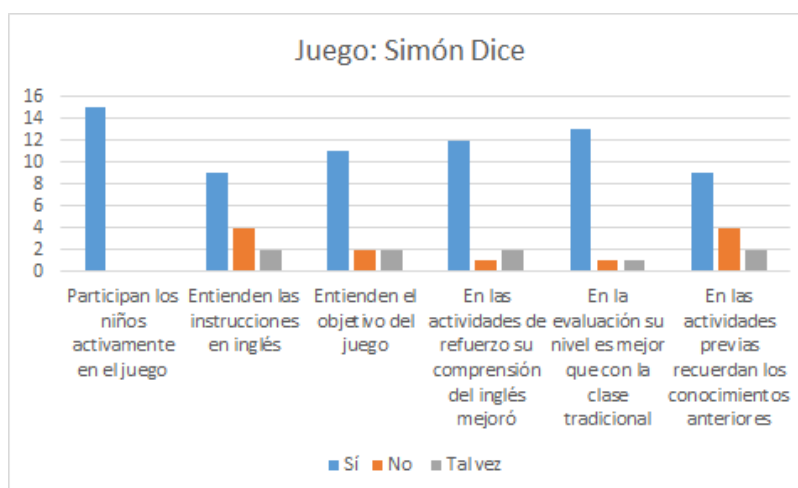
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN

A continuación, se analiza los resultados recolectados, mediante las fichas de observación, en la aplicación de cinco juegos, los mismos que son los más susceptibles de aplicación mediante las herramientas tecnológicas de comunicación disponibles, la evidencias de las fichas de observación y su validación están en el Anexo 3, la evidencias del aplicación se encuentra en el Anexo 2.

Juego 1: Simón Dice

Gráfico 2: Resultados del Juego Simón Dice



Fuente: Ficha de observación levantada a estudiantes de tercer EGB San Felipe Neri

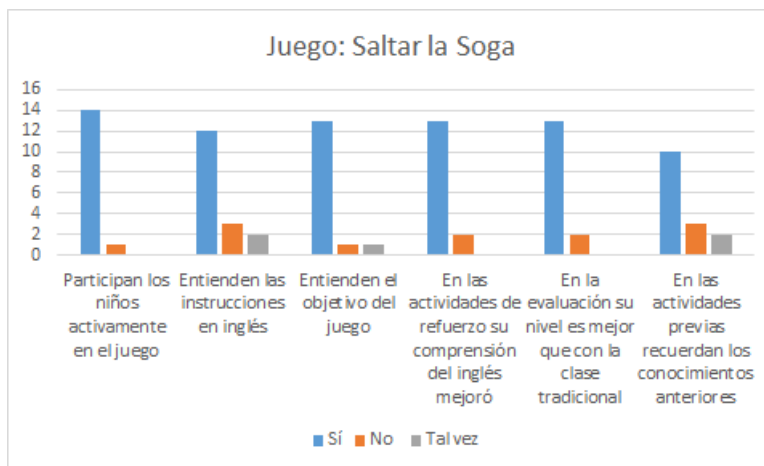
Realizado por: Flores P (2020)

Análisis e Interpretación

En base a los resultados de la observación, se puede identificar que la participación de los estudiantes es total, el 60% de los estudiantes entienden las instrucciones, ya en el juego los estudiantes aumentan la comprensión del objetivo del mismo, llegando hasta casi un 75%, mientras que en la evaluación más del 86% de los estudiantes mejoran su evaluación comparados con la clase tradicional.

Juego 2: Saltar Soga

Gráfico 3: Resultados del Juego Saltar Soga



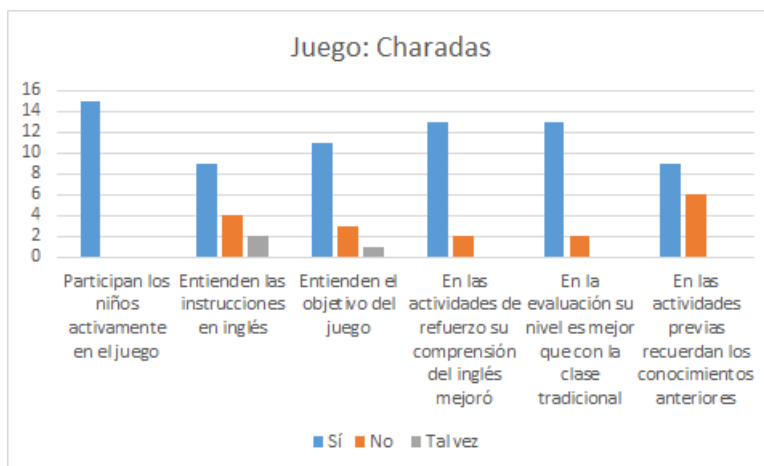
Fuente: Ficha de observación levantada a estudiantes de tercer EGB San Felipe Neri
Realizado por: Flores P (2020)

Análisis e Interpretación

Considerando los datos obtenidos en la ficha de observación, se puede identificar que casi la totalidad de estudiantes participa en el juego, esto se justifica pues este juego requiere de un implemento que es la soga, el 20% de los estudiantes no entienden las instrucciones, sin embargo imitan a sus compañeros cuando los observan, esto produce que la comprensión del objetivo del juego aumente hasta el 86.6% de los participantes, en la evaluación comparada con la clase tradicional mejoran los resultados en un 86.6%, un 67% retiene mejor lo aprendido al ser evaluado en las actividades previas.

Juego 3: Charadas

Gráfico 4: Resultados del Juego Charadas



Fuente: Ficha de observación levantada a estudiantes de tercer EGB San Felipe Neri

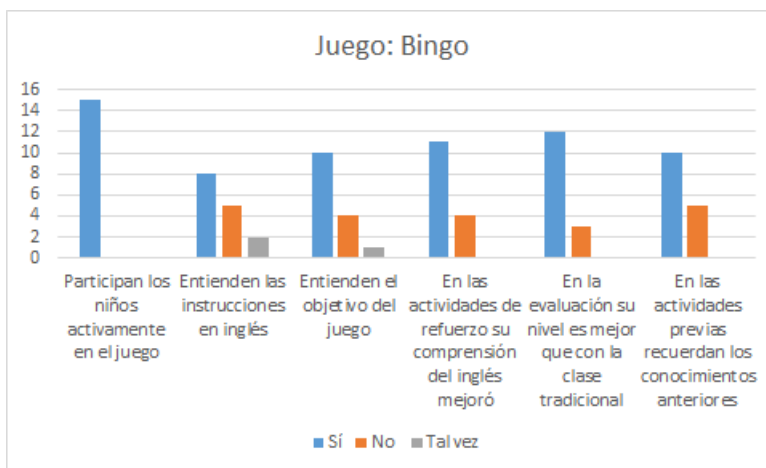
Realizado por: Flores P (2020)

Análisis e Interpretación

Considerando los datos obtenidos, la participación es total en el juego, las instrucciones son entendidas por el 60% de los participantes, el objetivo del juego es asimilado por el 70%, pero en el transcurso del mismo esto mejora, causando que en las actividades de refuerzo sólo 13% no comprenda el juego.

Juego 4: Bingo

Gráfico 5: Resultados del Juego Bingo



Fuente: Ficha de observación levantada a estudiantes de tercer EGB San Felipe Neri

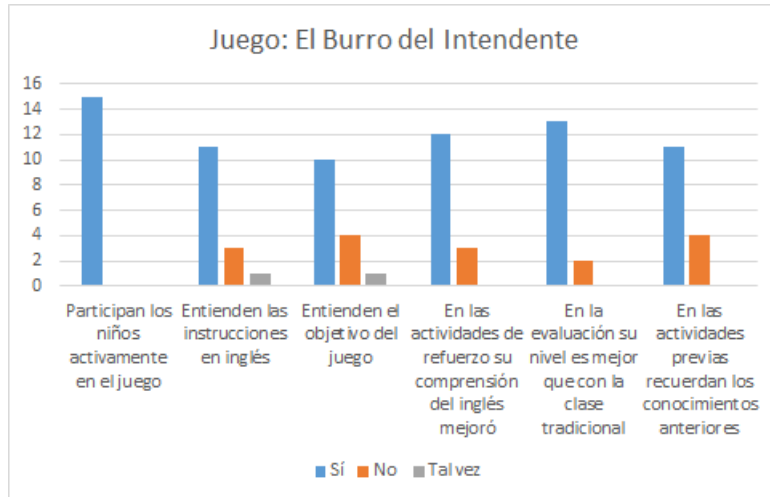
Realizado por: Flores P (2020)

Análisis e Interpretación

La participación es total, 8 de 15 participantes entienden las instrucciones, el objetivo del juego es asimilado 10 de los 15 estudiantes, en las actividades de refuerzo 12 de ellos mejoran comprensión, en la evaluación el 80% mejora en relación a la clase tradicional, en las actividades el 66% recuerdan los conocimientos.

Juego 5: El Burro del Intendente

Gráfico 6: Resultados del Juego El Burro del Intendente



Fuente: Ficha de observación levantada a estudiantes de tercer EGB San Felipe Neri

Realizado por: Flores P (2020)

Análisis e Interpretación

Todos los estudiantes participan, el 73% de los estudiantes entienden las instrucciones, el objetivo del juego es asimilado por un 67%, en las actividades de refuerzo sólo en el 20% no mejoró, el 87% mejora su evaluación con relación a la clase tradicional, en las actividades previas el 30% no recuerdan los conocimientos.

4.2. DESARROLLO DE LA GUÍA DIDÁCTICA

4.2.1. Título de propuesta

GUÍA DIDÁCTICA “PLAY AND LEARN”

4.2.2. Presentación

Los juegos tradicionales se niegan a morir, aunque el tiempo y los avances tecnológicos se han colocado en un punto importante de nuestra sociedad, persisten en la cultura de los pueblos, se han ido adaptando a las exigencias del entorno, de los niños, su interés y por su puesto de los objetivos pedagógicos que se aplican a diario en las escuelas.

El juego es una necesidad básica en el niño, más aún cuando se requiere fomentar experiencias de vida que los familiarice con sus semejantes, con la cultura de su pueblo y la posibilidad de crear un sinfín de juegos nacidos de su creatividad. Par que esto se produzca es necesario que se creen espacios de relación directa con sus pares, en donde las experiencias sean parte del aprendizaje.

El aprendizaje del inglés no solo es repetir, memorizar, hablar y escucharlo, sino comprenderlo y aplicarlo a su diario vivir o por lo menos a las experiencias de aprendizaje a través del juego. En la presente guía se promueve el uso del inglés en las formas de expresión sencillas que en los juegos tradicionales se pueden adaptar como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se han propuesto varios juegos tradicionales, en los que se explica el objetivo que se desea alcanzar con cada uno de ellos, recursos a utilizar, incluso en muchos no se necesita nada más que predisposición y gusto para jugarlos, y el desarrollo en el que se han adaptado ciertas consignas en inglés como parte del objetivo planteado. Se han usado palabras y frases sencillas en inglés y su traducción al español, lo que permite incorporar en cada juego el gusto y deseo de aprender el inglés a través de una correcta pronunciación, escritura y compunción mientras se divierten y juegan.

Los juegos tradicionales no desaparecerán de la cultura de nuestro pueblo porque son parte de una herencia ancestral y que al tiempo que es rescatada, ha podido apoyar a las muchas estrategias pedagógicas que como esta, vinculan la lengua extranjera y la tradición

nacional.

Para mayor detalle se puede encontrar la guía didáctica “Play and Learn” en el anexo 1.

4.2.3. Objetivos

4.2.3.1. Objetivo General

Implementar la guía didáctica “Play and Learn” con juegos tradicionales como metodología de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de educación general básica San Felipe Neri.

4.2.3.2. Objetivos Específicos

- Facilitar la aplicación de la metodología de enseñanza del idioma inglés a través de los juegos tradicionales.
- Mejorar el aprendizaje del inglés a través de los juegos tradicionales incorporados en la guía didáctica.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Los juegos tradicionales, que son parte de la cultura y de nuestra identidad, aún están presente en los niños, esto se evidenció en la participación de casi la totalidad de los estudiantes, mediante un análisis de los juegos tradicionales se seleccionó: bingo, charadas, salto a la soga, rayuela, simón dice, el burro del intendente; los cuales son más susceptible de implementados en el idioma inglés, los mismos se aplicaron, evidenciado que, en la participación, comprensión de las instrucciones y objetivo del juego, y en las actividades de refuerzo se evidenció una mejora en el aprendizaje.

Se diseñó la guía didáctica “Play and Learn”, adaptando los juegos tradicionales, pero manteniendo su esencia, para de esta manera guardar la familiaridad y afinidad de los estudiantes a estos, utilizando la lúdica como metodología del aprendizaje.

Aplicando la ficha de observación y analizando los resultados, se pudo describir el comportamiento de los estudiantes ante la aplicación del Guía Didáctica “Play and Learn”, evidenciándose una participación casi total, y una mejora en la comprensión del objetivo e instrucciones de los juegos, así como un mejor rendimiento en la evaluación áulica.

5.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda dar prioridad a las actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, para motivar e incentivar la participación del estudiante en los grupos de trabajo, además la estructuración de comandos y expresiones básicas son parte del aprendizaje del idioma inglés, se debe trabajar más sobre estos temas debido a que al ser instrucciones básicas y conocidas por los estudiantes, esto les permite relacionar el idioma con la acción, utilizando para ello los juegos tradicionales de la guía didáctica.

Para fomentar el aprendizaje del idioma inglés se recomienda utilizar la Guía de Actividades Lúdicas, que facilita el trabajo del docente en el aula y el desarrollo de habilidades lingüísticas necesarias para un correcto aprendizaje en los estudiantes.

Se debe realizar una evaluación continua para conocer el comportamiento de los estudiantes al usar la guía didáctica Play and learn, esto permitirá la retroalimentación y refuerzo de los conocimientos, y si en esta se aplica la lúdica, los estudiantes no la verán como un elemento punitivo, si no cotidiano y de experiencias vivenciales positivas.

BIBLIOGRAFÍA

- Baker, A., Oh Navarro, E., & der Hoek, A. (2005). *An experimental card game for teaching software engineering processes*. *Journal of Systems and Software*. España: Paraninfo
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?1443319619=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1595115734&Signature=N-fNmc2CED~RwH0GrPjKF2X2mM~sTUHpmgGJZXE9Tr
- Balester Vallori, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica*. Madrid: Paraninfo
- Ballester, R. (2001). *Formación de valores a través de las clases de inglés*. *Pedagogía Universitaria*. Vol. 6. La Habana: Editorial Universitaria.
- Castejón, L. (2013). *Psicología de la educación*. San Vicente: Club Universitario.
- Cuenca, M. (19 de 12 de 2018). El juego como herramienta para enseñar Inglés en Educación Infantil. Obtenido de Educa 2030: <https://educa2030.doodlekit.com/blog/entry/4703976/el-juego-como-herramienta-para-ensear-ingls-en-educacin-infantil/2>
- Dale, S. (2012). *Teorías del Aprendizaje*. México: Pearson Education.
- Donald, W. (1972). En W. Donald, *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Galerna.
- Drosdov, T. (2003). *Aprender una segunda lengua: metodología de la enseñanza y del aprendizaje*. Madrid: Mundi-Prensa.
- Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (15 de Julio de 2019). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Obtenido de <https://blog.utp.edu.co/>: <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Ecuador, M. d. (2012). *El Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural el artículo*. Quito: Registro Oficial.

- Europa, C. D. (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Instituto Cervantes-Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. Tolima: Universidad de Tolima.
- Google. (15 de 06 de 20019). Google Mpas. Obtenido de <https://www.google.es/maps/>
- Hernández, A., & Estévez, M. (03 de 2014). La pedagogía y el juego. Obtenido de EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 18, N° 190: <https://www.efdeportes.com/efd190/la-pedagogia-y-el-juego.htm>
- Jiménez Vélez, C. A. (2007). *Neurología, Lúdica y Competencias*. Bogota, Colombia : Cooperativa Editorial Magisterio. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=iFDgPBmZjtcC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Lorente, J. (15 de 03 de 2020). Juegos tradicionales. Obtenido de <https://juegostradicionales.net/gallinita-ciega/>
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. Scielo, 41-63.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación. Redalyc, 25.
- Orozco Pineda, P. A., Zubieta, d. M., Paez, S. M., Restrepo, G., Usaquén, M. Y., Muñoz, S. L., Sánchez, O. F. (2012). *Sistematización del proyecto innovación en inglés*. Bogotá: Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP.
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Escuela de Administración de Negocios, 1-26. Obtenido de <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rueda Cataño, M. C., & Wilburn Die, M. (2014). *Enfoques teóricos para la adquisición de*

una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. Scielo, 21-28.

Ruiz Omeñaca, J. V. (2015). *Valores, adolescencia y deportes de equipo*. Madrid: Wanceulen.

Chunk H, D. (2012). *Teorías del Aprendizaje (Vol. 6)*. México: Pearson.

Tusa, E. A. (2017). Aprendizaje memorístico – significativo. Obtenido de Escritos en la Facultad: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/684_libro.pdf#page=119

UNESCO. (2005). *Carta Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales*. París: UNESCO.

Winnicott Donald. (1972). *En W. Donald, Realidad y Juego*. Buenos Aires: Galerna.

ANEXO 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN,
VINCULACIÓN Y POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA
INTERCULTURAL**

GUÍA DIDÁCTICA “PLAY AND LEARN”



AUTORA

Lic. Priscila Jacqueline Flores Bonifaz

COAUTORA

Mgs. Mónica Cadena Figueroa

2019

ÍNDICE

1.	Presentación.....	33
2.	Justificación.....	34
3.	Fundamentación Pedagógica Didáctica	34
4.	Objetivos.....	36
5.	Metodología para practicar los juegos Tradicionales.....	37
6.	Marco Teórico	38
6.1	Definición Del Juegos.....	38
6.2	Importancia De Los Juegos.....	39
6.3	Características De Los Juegos.....	39
7.	Juegos Tradicionales.....	40
7.1	Juego N. 1	40
7.1.1	El burro del intendente que lo carga y no lo siente.....	40
7.2	Juego N. 2.....	42
7.2.1	La Charada	42
7.3	Juego N. 3.....	44
7.3.1	El Bingo.....	44
7.4	Juego N. 4	48
7.4.1	Simón dice	48
7.5	Juego N. 5.....	50
7.5.1	La rayuela.....	50
7.6	Juego N. 6	53
7.6.1	Saltar la soga.....	53
7.7	Juego N. 7.....	55
7.7.1	El pan quemado.....	55
7.8	Juego N. 8	57
7.8.1	La gallinita ciega	57
7.9	Juego N. 9	61
7.9.1	Las prendas.....	61
7.10	Juego N. 10.....	63
7.10.1	Curiquingue.....	63

1. Presentación

Los juegos tradicionales se niegan a morir, aunque el tiempo y los avances tecnológicos se han colocado en un punto importante de nuestra sociedad, persisten en la cultura de los pueblos, se han ido adaptando a las exigencias del entorno, de los niños, sus intereses y por su puesto de los objetivos pedagógicos que se aplican a diario en las escuelas.

El juego es una necesidad básica en el niño, más aún cuando se requiere fomentar experiencias de vida que los familiarice con sus semejantes, con la cultura de su pueblo y la posibilidad de crear un sinfín de juegos nacidos de su creatividad. Par que esto se produzca es necesario que se creen espacios de relación directa con sus pares, en donde las experiencias sean parte del aprendizaje.

El aprendizaje del inglés no solo es repetir, memorizar, hablar y escucharlo, sino comprenderlo y aplicarlo a su diario vivir o por lo menos a las experiencias de aprendizaje a través del juego. En la presente guía se promueve el uso del inglés en las formas de expresión sencillas que en los juegos tradicionales se pueden adaptar como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se han propuesto varios juegos tradicionales, en los que se explica el objetivo que se desea alcanzar con cada uno de ellos, recursos a utilizar, incluso en muchos no se necesita nada más que predisposición y gusto para jugarlos, y el desarrollo en el que se han adaptado ciertas consignas en inglés como parte del objetivo planteado. Se han usado palabras y frases sencillas en inglés y su traducción al español, lo que permite incorporar en cada juego el gusto y deseo de aprender el inglés a través de una correcta pronunciación, escritura y compunción mientras se divierten y juegan.

Los juegos tradicionales no desaparecerán de la cultura de nuestro pueblo porque son parte de una herencia ancestral y que al tiempo que es rescatada, ha podido apoyar a las muchas estrategias pedagógicas que como esta, vinculan la lengua extranjera y la tradición nacional.

2. Justificación

La importancia de los juegos racionales por rescatar costumbres y tradiciones no solo es una aspiración de la población, es una necesidad de un país, que se niega a que desaparezcan los mismos por el cambio de vida moderno, de la invasión tecnológica y los medios publicitarios en todos los hogares.

Con la presente guía se aspira promover el uso de los juegos tradicionales en la enseñanza aprendizaje del inglés entre las consignas y reglas que cada uno lleva, aquellas poesías, retahílas y canciones que desde niños hemos ido cantando, que en cada equivocación se tenía una penitencia, quien gana un derecho y pone reglas a los demás jugadores, respetando turnos, respetando a los demás niños y haciendo uso de la imaginación y creatividad para gozo de la niñez.

Los docentes podrán hacer uso de la presente en el trabajo diario, guiando a sus estudiantes sobre los procesos de enseñanza aprendizaje; e induciendo a los niños en el aprendizaje del inglés, según sus necesidades y juegos.

3. Fundamentación Pedagógica Didáctica

Hernández & Estévez (2014), afirman que el juego tiene un papel importante en el desarrollo integral de los niños, es usada como estrategia pedagógica en el ámbito educativo y proporciona al niño experiencias de vida que influirán en el desarrollo de su personalidad. En muchas ocasiones este proceso de aprendizaje no es placentero y requiere de una constante motivación, lo que se consigue con el juego.

En el aprendizaje del idioma inglés sucede algo parecido, la escritura, lectura, pronunciación y comprensión del idioma se vuelve complicado porque no es un lenguaje utilizado de forma común en la cotidianidad de las personas, menos de los niños, causando rechazo y problemas en su aprendizaje.

Mientras que la incorporación del juego como medio para aprender, lo convierte en un método de enseñanza que ayuda a que el niño vaya creando sus propias herramientas, mientras va aprendiendo va superándose y superando sus propias limitaciones.

Los juegos, canciones, poemas, etc., que se aprenden jamás se olvidan, por ende si los hacen en inglés jamás lo olvidarán. Por su naturaleza, los niños aprenden más rápido, memorizan mejor si lo usan en juegos, cantan y gritan de forma espontánea, entonces se convierte en un beneficio en su aprendizaje. Los docentes debemos incluir en los juego vocabulario, frases, poemas, canciones y otras para que sean aprendidas y usadas en sus juegos diarios.

Según lo explica Cuenca (2018), la propuesta de usar los juegos tradicionales en el aprendizaje del inglés, debe garantizar que:

- En cada juego se incluya un objetivo didáctico.
- Deben permitir un espacio de comunicación real entre ellos, que sean entendibles.
- En todos los momentos del juego debe motivarse el aprendizaje del inglés.
- El ambiente en el que se desarrolla el juego debe ser relajado, motivador e incluyente.

Para que el juego sirva de estrategia de aprendizaje del inglés, deben incluirse palabras y expresiones que se asocien con la naturaleza del mismo, que sean comprensibles a los niños para que estos puedan memorizarlas en cuanto a pronunciación, escritura y significado.

4. Objetivos

Objetivo General

Implementar la guía didáctica "Play and Learn" con juegos tradicionales como metodología de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de educación general básica San Felipe Neri.

Objetivos Específicos

- Facilitar la aplicación de la metodología de enseñanza del idioma inglés a través de los juegos tradicionales.
- Mejorar el aprendizaje del inglés a través de los juegos tradicionales incorporados en la guía didáctica.

5. Metodología para practicar los juegos Tradiciones

La metodología aplicable en la presente guía, parte de una propuesta la cual consiste, en guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante los juegos establecidos, partiendo desde la facilitación de una guía constituida por entrevista a cada estudiante.

En donde se contribuirá con su valiosa información para rescatar los juegos tradicionales, los mismos que se han ido perdiendo con el pasar del tiempo por esta razón se ha creado esta guía para que los niños conozcan sobre la importancia de estos juegos.

Dichos juegos fueron seleccionados considerando el año aproximado de inicio, la edad de la persona entrevistada, y la influencia masificadora en el sector.

Una vez recabada toda la información, se propuso organizar cada juego con el fin de ponerlos en práctica en las clases, para lo cual se aplicó un procedimiento didáctico Intercultural que contempla:

- El estudiante realiza la explicación del juego tradicional investigado de manera oral, indicando el nombre de la persona entrevistada, edad, origen e historia del juego, materiales a implementar, una descripción detallada del juego y su finalidad.
- En el caso de generar dudas en la aplicación del juego, los expositores deben ejemplificar el juego de tal manera que no genere dudas en sus compañeros.
- Durante el desarrollo de la práctica, según precisa esta autora, "el profesor intervendrá de forma directa implicándose activamente en el juego, además de

ir recordando las normas y reforzando los aprendizajes" (Rangil, 2014).

- El proceso de aprendizaje se va a reflejar en la práctica de 10 juegos ancestrales, escogidas en función de la antigüedad e influencia en el sector.
- Los materiales didácticos a utilizar deben necesariamente provenir del medio natural o en su defecto ser elaborados domésticamente.
- La metodología a utilizar, en relación con los tiempos de cada juego, la van a constituir tres instantes:

a) Fase inicial: preparación de materiales y calentamiento de extremidades inferiores y superiores.

b) Fase principal: Explicación general del juego y su aplicación.

c) Fase final: recogida del material y reflexión de lo aprendido.

6. Marco Teórico

6.1 Definición Del Juegos

Los juego es un conjunto de actividades dialécticas, donde se ponen en manifiesto las experiencias, vivencias y conocimientos de cada uno de las personas, para generar la creatividad, recreación e imaginación que contribuye a la formación integral del ser humano.

Según (Garcia, 2013) nos dice que el juego es una necesidad vital, contribuye el equilibrio humano, y a la vez es una actividad exploradora donde por su aventura nacen ciertas experiencias. (Márquez, 2014) El juego es un "medio de comunicación y liberación bajo una forma permitida, es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño y

la niña.

6.2 Importancia De Los Juegos.

La actividad lúdica es la transformación social con los nuevos modelos educativos, muy significativo para el desarrollo motor, cognitivo y social de cada uno los estudiantes, el cual resulta indispensable para la formación personal e integral del ser humano, lograr una comprensión apropiadamente de la naturaleza y el todo lo que nos rodea.

6.3 Características De Los Juegos

El juego es divertido, motivante, intrínseco, depende mucho de la persona quien lo dirige y en el ambiente que se encuentra.

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, de hecho es más un regocijo de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.
- El juego es voluntario y espontáneo no es obligatorio, simplemente elegido por el que lo práctica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador, genera tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- El juego es expresivo, espontáneo, repentino, explorador, comparativo sin necesidad de aprendizaje previo o de actividades de enlace.
- El juego es interactivo, dinámico que se aparta de lo cotidiano (sujeto-objeto)
- El juego brinda apertura, incertidumbre, imaginación y creatividad (tensión).
- El juego establece acción y reacción del sujeto (interacción).
- El juego favorece el movimiento, brinda libertad individual (dinámica).
- El juego establece desafío, peligro y es necesario la rotulación del espacio y tiempo (competencia Lugar).

7. Juegos Tradicionales

7.1 Juego N. 1

7.1.1 El burro del intendente que lo carga y no lo siente



Objetivo

A través de este juego, los niños comprenden el significado de las consignas en inglés mientras se divierten, juegan y descubren la herencia cultural de nuestro país.

Descripción

Se debe contar con un coordinador del juego, que en este caso será el intendente.

Recursos

Un objeto, adorno, sombrero, vincha, etc.

Desarrollo

- Entre los niños que participen debe encontrarse alguien que posea un adorno, distintivo, vincha, corbata, etc., cualquier objeto que solo él lo sepa,
- Al niño asignado se le debe dar pistas habladas en inglés para que comprenda y descubra cuál es el objeto y quien lo **posee**.
- Se le permite varios intentos. (**delimitar el número de intentos**)
- Al final de ellos y si no descubre el objeto y la persona quien lo lleva se le llamará 'burro del intendente.
- Y así se repite el juego con varios jugadores.

Español

Es de color rosado
 Es de color rojo
 Está en su cabeza
 Está en su cuello
 Es dorado

Inglés

It is pink
 It is red
 It's in your head
 It's on his neck
 It's golden



Evaluación

Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Participa del juego				
Comprende las pistas dadas en inglés.				

7.2 Juego N. 2

7.2.1 La Charada



Objetivo

El juego de charadas se basa en adivinanzas que se juega en equipo, el cual utiliza la comunicación no verbal para que los compañeros de juego de todos los equipos logren descubrir rápidamente la palabra o frase que quiere comunicar, misma que debe ser en inglés completamente.

Descripción

El juego consiste en adivinar un mensaje que puede ser una palabra o frase en función de una expresión mímica o gestual del niño de turno.

Recursos

Movimientos corporales



Desarrollo

- El juego empieza dando las indicaciones sobre el juego, en qué consiste, quién lo gana y el premio.
- Un niño o participante del grupo debe hacer un gesto, muecas o señas a través de mímicas que demuestren a los demás niños o a uno de ellos par que descubra el mensaje, palabra o frase en inglés.
- Si el niño nombrado no lo ha logrado perderá y se le asignará una penitencia.
- Esta podría ser repetir los números, días de la semana, colores, frutase, etc., en inglés

Español

Ingles

Gato	Cat
Perro	Dog
Gallina	Hen
Conejo	Rabbit
Pato	Duck
Pájaro	Bird
Pavo	Turkey



Evaluación

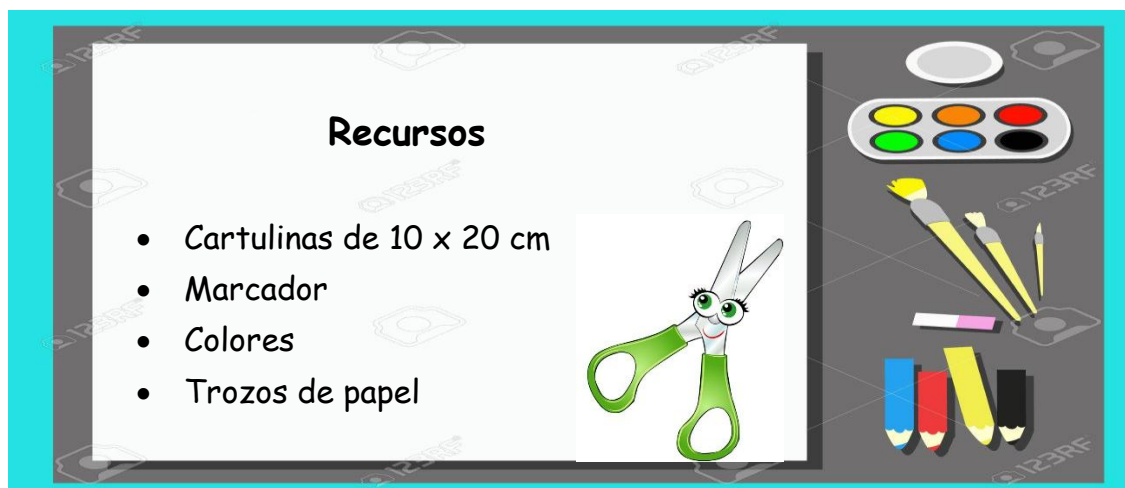
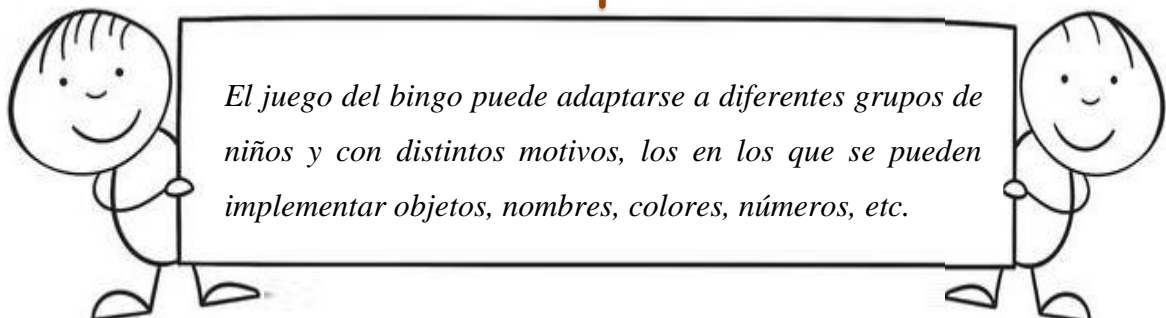
Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Demuestra interés por participar en el juego				
Relaciona nombres y movimientos.				

7.3 Juego N. 3

7.3.1 El Bingo



Descripción



- Semillas

Desarrollo



- Se utilizarán cartulinas u hojas de papel en donde podrán encontrarse una serie de números hechos al azar.
- En cada cartulina se colocarán en forma aleatoria 10 números desde el 1 al 20.
- Para iniciar el juego debe nombrarse a un coordinador, que en este caso será la profesora.

- Ella debe contar con un recipiente y los números del 1 al 20.
- De esta ánfora debe extraerse de forma indistinta un número, lo dirá en voz alta y los niños deben tapar el número con un granito de maíz, un trozo de papel, etc., en su tabla.

- Quien la llene primero debe gritar “Bingo”.
- Los premios pueden ser un aplauso u otro sencillo.
- Las tablas de bingo pueden ser en base a frutas, animales, colores, etc., el tema lo puede poner el profesor.

Español Ingles

Azul	blue
Morado	Purple
Blanco	White
Negro	Black
Rojo	Red
Rosado	Pink
Naranja	Orange
Celeste	Sky blue



Café Brown
Amarillo Yellow

Evaluación

Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Acepta y participa con las reglas del juego				
Escucha y comprende los nombres dados en inglés				

7.4 Juego N. 4

7.4.1 Simón dice



Objetivo

El juego tiene como finalidad familiarizar a los niños en la comprensión y expresión del inglés mientras se divierten siguiendo las indicaciones que Simón dice.

Descripción

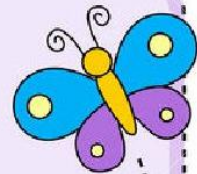


Es un juego muy sencillo y adaptable a cualquier contexto, grupo u objetivo de aprendizaje, pues involucra a todos para cumplir con las órdenes que un líder o jefe las da.



Recursos

- Tarjetas de cartulina
- Marcador



Desarrollo



- Para iniciar el juego debe nombrarse a "Simón", que para este caso será la profesora.
- El juego consiste en hacer las cosas que le indica Simón, mismas que pueden estar escritas en una tarjeta de cartulina o dadas en forma verbal.
- Si alguno de los jugadores no lo hace se le asignará una penitencia.
- Esta penitencia puede ser nombrar los números, días de la semana, colores, frutase, etc., en inglés

Español

Tocarse los ojos
 Taparse la boca
 Taparse la cabeza
 Cerrar sus ojos
 Pararse
 Sentarse
 Abrir su boca

Inglés

Touch your eyes
 Touch your mouth
 Touch your head
 close your eyes
 Stop
 Sit down
 Open your mouth



Evaluación

Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Demuestra interés por participar en el juego				
Ejecuta los comandos en inglés de manera efectiva.				

7.5 Juego N. 5

7.5.1 La rayuela

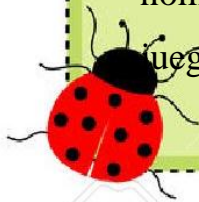


Objetivo

Desarrollar las habilidades lingüísticas en lo hablado, escritura, escucha y comprensión del inglés a través de diferentes modalidades de la rayuela.

Descripción

La rayuela es un juego que requiere de mucha coordinación viso – motriz para ejecutarlo, conocer el nombre de las estaciones, comprender las reglas del juego y tener varios integrantes en el juego.

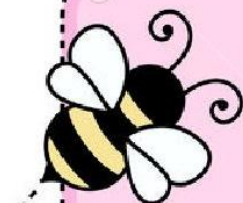


Recursos

Tiza, ladrillo o carbón

Chanta, piedra u otro parecido

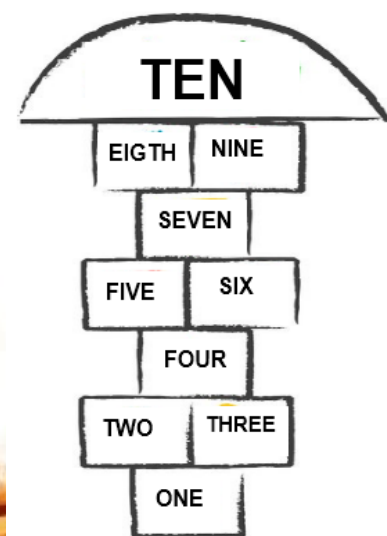
Modelo de la rayuela



Desarrollo

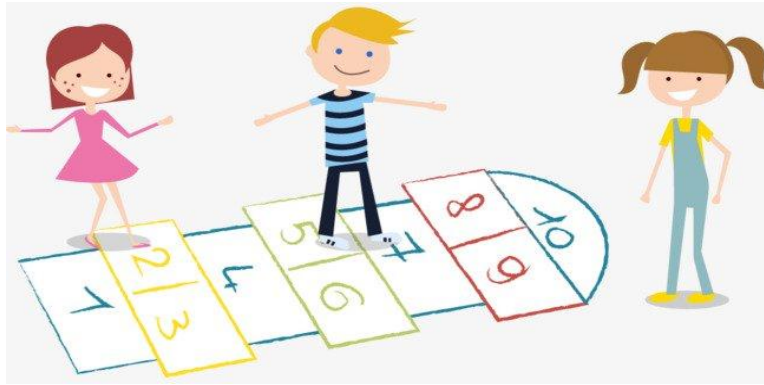
- Se debe dibujar con una tiza en el suelo el tipo de rayuela que deseen jugar, en donde podemos encontrar rayuelas de los días de la semana, los números, de animales como el gato, la culebra, o frutas como naranja, limón, y otras que son típicas de cada localidad o de la invención de los jugadores.
- Se usa una chanta (que puede ser una piedra inclusive), la que se lanza hacia cada cajón.
- El jugador de turno debe saltar el casillero que tiene la chanta, lo que requiere de una gran habilidad motriz, equilibrio y coordinación.
- Mientras pasa por cada casilla se repite el nombre en inglés.
- Quien completa todo el recorrido, tienen el derecho de poseer o hacer una "casa" en la casilla que desee, esta no podrá ser usadas por otros jugadores ni podrá caer su chanta porque perderá el turno.

The numbers



Days of week





Evaluación

Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Conoce el significado de las palabras en inglés que forman parte de la rayuela.				
Relaciona escritura y significado de las palabras en inglés.				

7.6 Juego N. 6

7.6.1 Saltar la soga



The illustration shows four children around a large, framed board. At the top left, a girl with a purple hat and a paintbrush looks at the board. At the top right, a girl with red hair in a ponytail rests her chin on her hands. At the bottom left, a boy in a blue cap and red shirt holds a clipboard and pencil. At the bottom right, a girl in a pink shirt and blue skirt stands on a stool, drawing on the board. The board is divided into three sections: 'Objetivo', 'Descripción', and 'Recursos'.

Objetivo
Fomentar el aprendizaje de canciones y retahílas en inglés mientras realiza un juego de piernas y saltos con una cuerda.

Descripción
El juego de la cuerda es una estrategia de movimientos coordinados que implica moverse y cantar, en donde la memorización en inglés será fundamental para no perder la partida o caerse se pierde el control.

Recursos
Soga o cuerda de 2 a 3 metros aproximadamente.



Desarrollo

- Se usa una cuerda o soga lo bastante grande como para hacer un nudo y rodear los pies de dos jugadores.
- Un tercer jugador se ubica en medio de ellas y con los pies ubicados en la mitad de cada cuerda.
- Mientras realiza movimientos alternados, saltos y algunas maromas .mientras se cantan canciones conocidas.

Español

Monja, viuda soltera
 Casada divorciada
 estudiante artista.
 Rey gringo albañil
 Zapatero.
 Castillo choza, granja
 campo
 Bosque hueco.

Inglés

Nun, single widow
 Married divorced
 student artist.
 Gringo king
 bricklayer
 Shoemaker.
 Castle hut, farm field
 Hollow forest.



Evaluación

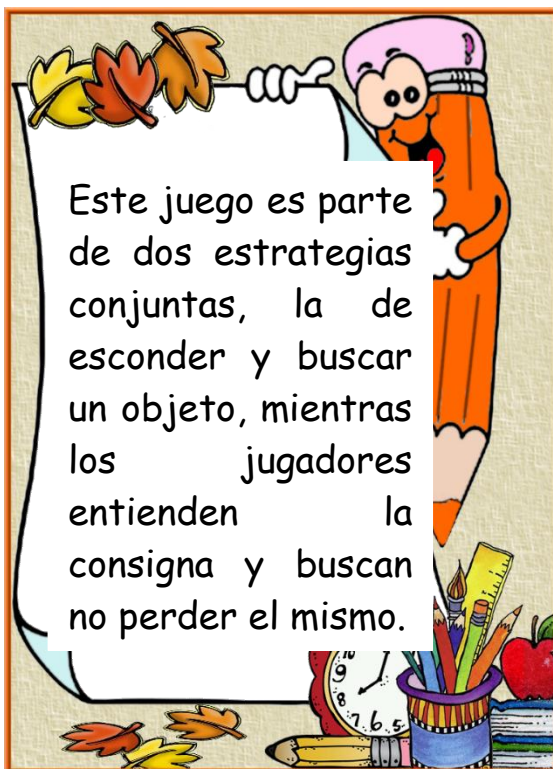
Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Aprende letras de canciones en inglés.				
Coordina el movimiento corporal y la expresión verbal en inglés.				

7.7 Juego N. 7

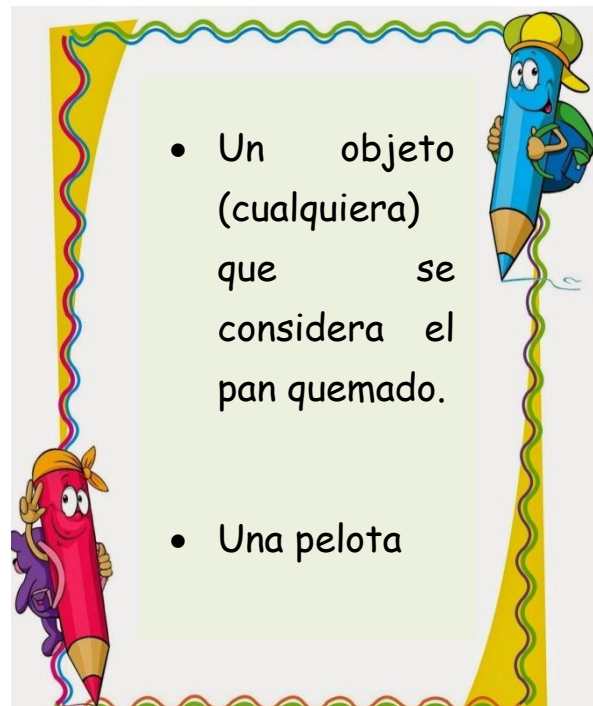
7.7.1 El pan quemado



Descripción



Recursos





Desarrollo



- Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante.
- Este ejerce el rol de coordinador y quien da las reglas.
- El objeto se esconderá en algún lugar y gritará fuerte.



Español

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

¿En dónde está el pan quemado?

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta, lejos del pan

Caliente, tibio o frío.

Caliente, caliente, si está cerca

Gana quien encuentra el pan quemado.

Ingles

Burnt bread is burned

Burnt bread is burned

Where's the burnt bread?

When the participants run away, you must indicate whether it is.

Cold, cold if it's away from the bread.

Hot, warm or cold

Hot, hot if it's close

Whoever finds the burnt bread wins.

Evaluación

Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Participa del juego				
Comprenden las consignas dadas en inglés.				

7.8 Juego N. 8

7.8.1 La gallinita ciega

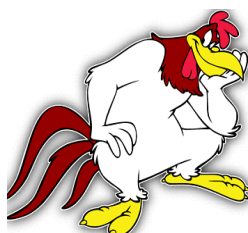


Objetivo

El objetivo de este juego es el de participar todos los niños en un juego divertido, fomentando el respeto y compunción entre los niños, mientras desarrollan habilidades sensoriales y cognitivas.

Descripción

La gallinita ciega es un juego que busca enseñar a los niños a respetar a sus semejantes mientras se promueve el desarrollo de los sentidos, en especial el de la audición para seguir las voces de sus compañeritos que a su vez no se dejarán agarrar.



Recursos

Un pañuelo para cubrir los ojos.



Desarrollo



- Previo al inicio del juego se deben indicar las medidas de prevención para accidentes, respeto y cuidado que se debe tener entre los participantes.
- Un niño al que se le conoce como "gallinita ciega" se le venda los ojos con un pañuelo.
- En coro cantan la canción que es típica del juego.
- Mientras el coro es cantado, la gallinita ciega debe dar tres vueltas, tres brincos y tres silbos.
- Para ello el niño debe comprender las consignas que le cantan en el momento preciso.
- Al final de la estrofa, es decir cuando la gallinita ciega debe salir a buscar, los niños deben huir de ella.
- El niño que es agarrado pasa a ser la nueva gallinita

Español

Ingles

Gallinita ciega	Blind chicken
¿Qué hiciste perder?	What did you lose?
¿Buscas a tus hijos?	Are you looking for your children?
¿Buscas al marido?	Are you looking for the husband?



I search, I search, I

Fuente: Lorente, 2020

isco,	busco,	search,
busco,	In full account	
¡ cuenta cabal	for my sewing	

ra mi costura a needle and a
 ra aguja y un thimble.
 dedal.

Take
 te three turns,
 s vueltas, three jumps,
 s brincos, tres three whistles,
 silbos,

os encontrarás And you will find
 them

Evaluación

Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Se mantienen las normas de cuidado y respeto entre jugadores.				
Se comprenden las consignas dadas.				

7.9 Juego N. 9

7.9.1 Las prendas

Objetivo

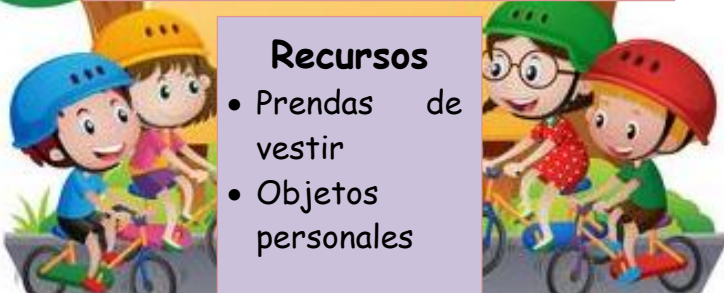
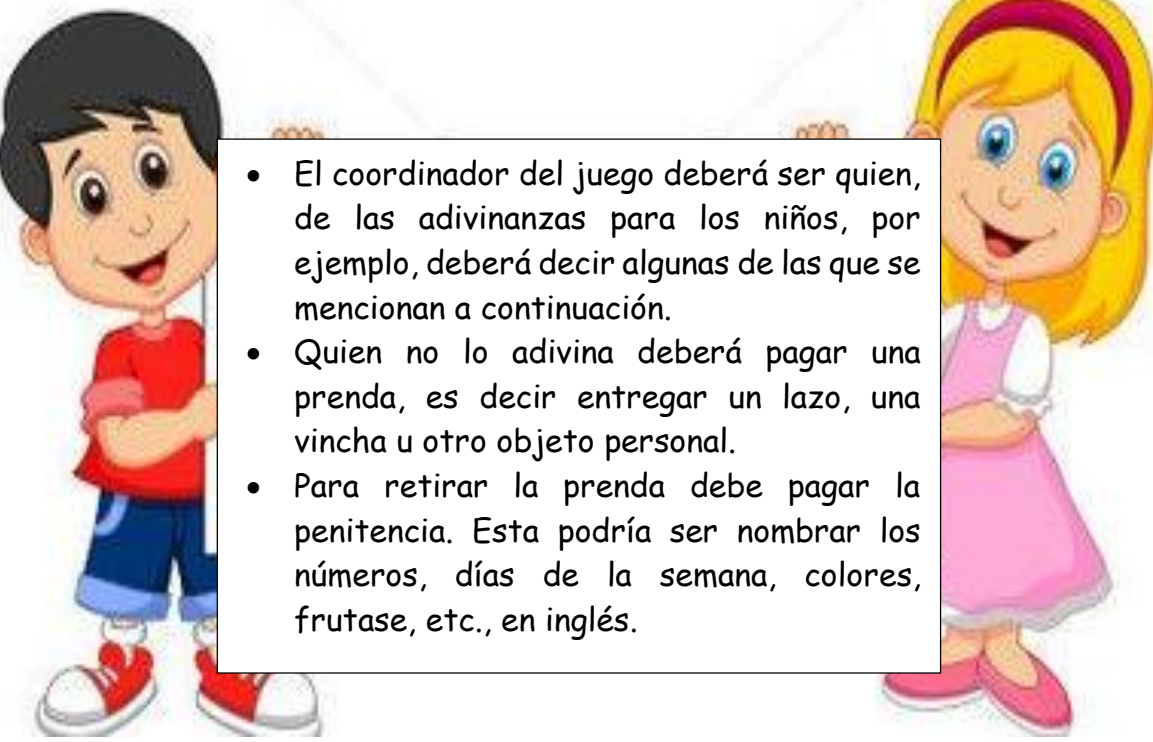
Desarrollar las habilidades lingüísticas del hablar, leer, escuchar y comprender el inglés.

Descripción

Consiste en un entrenamiento sencillo sobre la comprensión de consignas en inglés a través de un juego de adivinanzas.

Recursos

- Prendas de vestir
- Objetos personales

- 
- 
- El coordinador del juego deberá ser quien, de las adivinanzas para los niños, por ejemplo, deberá decir algunas de las que se mencionan a continuación.
 - Quien no lo adivina deberá pagar una prenda, es decir entregar un lazo, una vincha u otro objeto personal.
 - Para retirar la prenda debe pagar la penitencia. Esta podría ser nombrar los números, días de la semana, colores, frutase, etc., en inglés.

Español

divina, adivinador

Qué fruto carga sin flor?

Respuesta: el higo

Ingles

Guess guesser

What fruit does it bear without a flower?

Answer: the fig

divina, adivinador

Qué será redondo como la luna y blanco como la cal, me hacen de leche y no digo más?

Respuesta: el queso

Guess guesser

What will be round like the moon and white like lime, they make me of milk and I don't say more?

Answer: the cheese

divina, adivinador

Qué es blanco por dentro y verde por fuera?

Respuesta: la pera

Guess guesser

What is white on the inside and green on the outside?

Answer: the pear

divina, adivinador

Agua pasa por mi casa, cate por mi corazón?

Respuesta: aguacate

Guess guesser

Does water go through my house, do you taste through my heart?

Answer: avocado

Evaluación

Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA
Se mantienen las normas de cuidado y respeto entre jugadores.				
Se comprenden las consignas dadas.				

7.10 Juego N. 10

7.10.1 Curiqingue



Desarrollo



- Para ello se debe identificar los movimientos que harán en base a una tarjeta que presente el profesor, la colocación de un objeto u otro tipo de estrategia que así se acuerde.
- El profesor habla y muestra la tarjeta con la palabra que indica lo que desea que hagan los curiquirenes que serán los niños.
- Los niños al leer u observar las tarjetas deben ejecutar dichos movimientos.
- Quien no lo entiende o se equivoca pierde el juego y sale del grupo.

Español

Caminar
 Correr
 Saltar
 Volar
 Bailar
 Comer
 picotear

Ingles

Walk
 Run
 Skip
 Fly
 Dance
 Eat
 peck

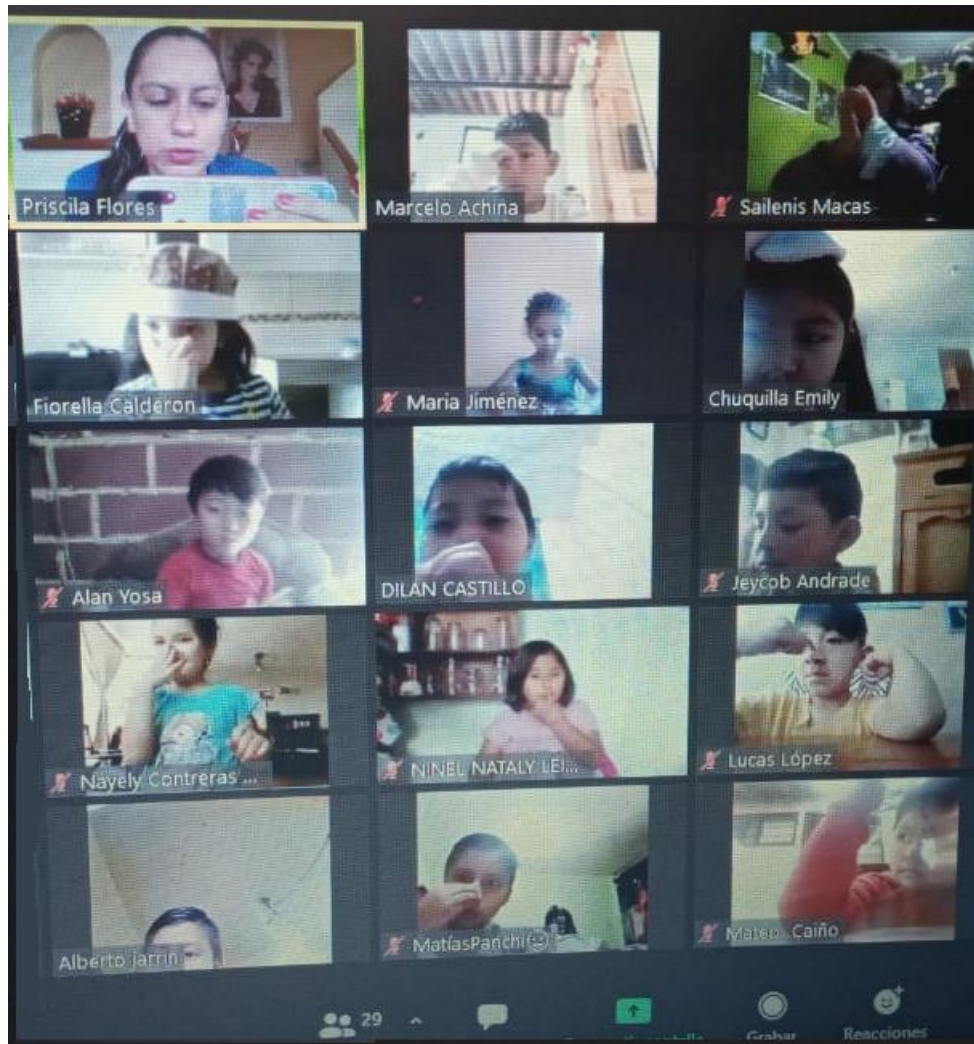


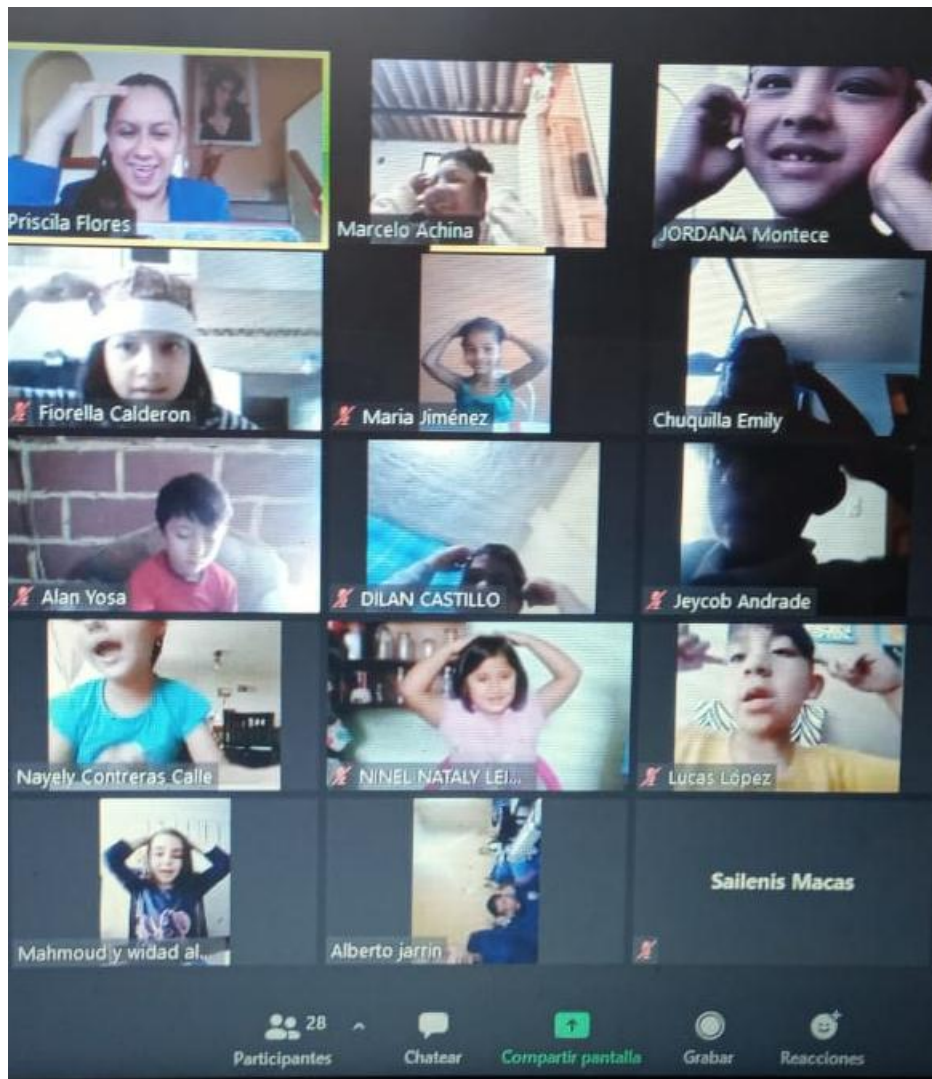
Evaluación

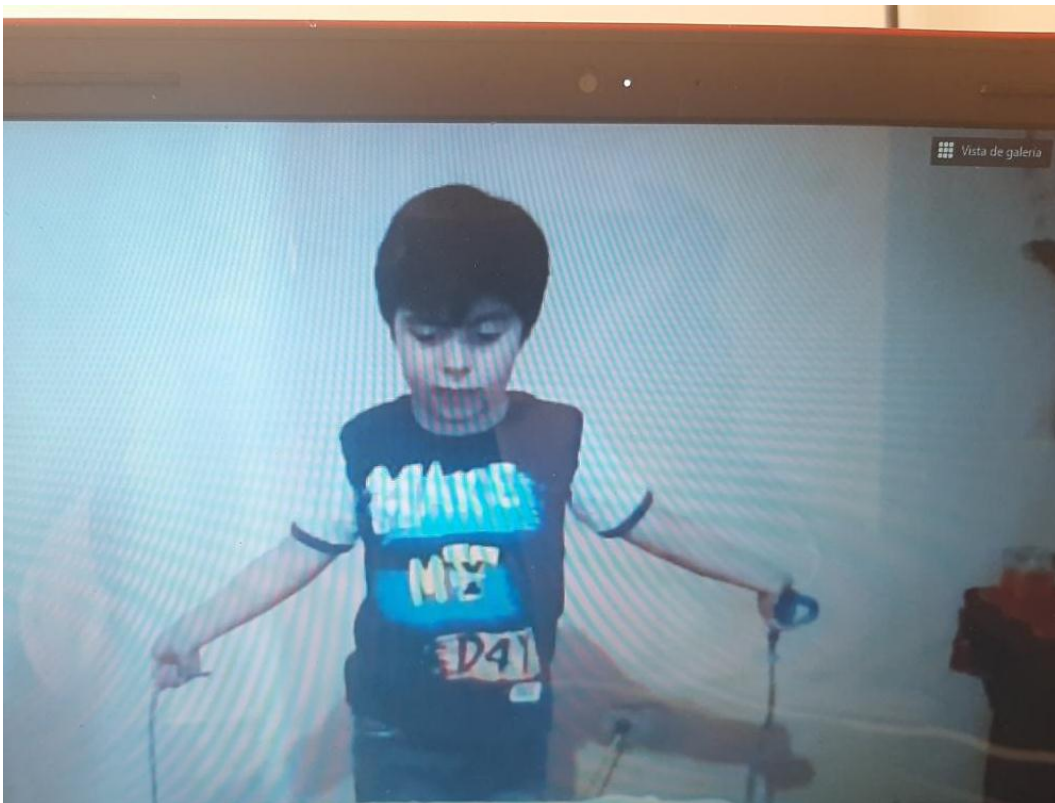
Nivel de desempeño	Escala de evaluación			
	Domina los aprendizajes requeridos DA	Alcanza los aprendizajes requeridos AA	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos PA	No alcanza los aprendizajes requeridos NA

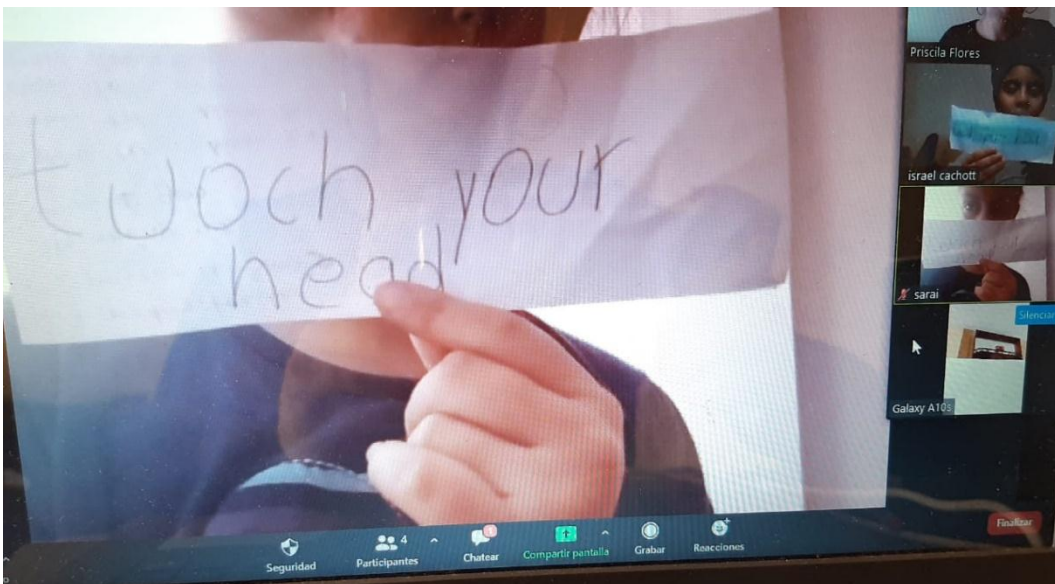
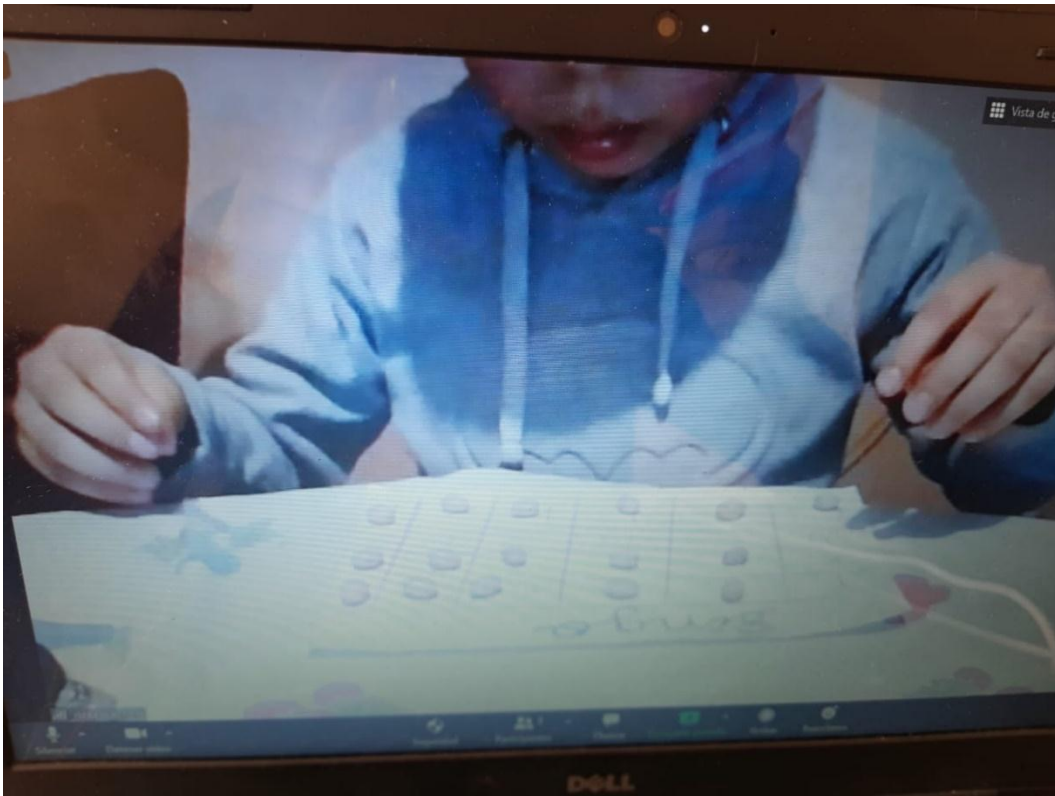
Se mantienen las normas de cuidado y respeto entre jugadores.				
Se comprenden las consignas dadas.				

ANEXO 2












ANEXO 3

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO Y E INVESTIGACIÓN
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA CON
MENCION DOCENCIA INTERCULTURAL**

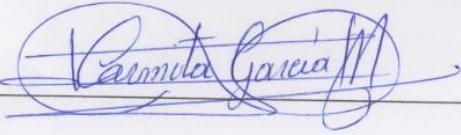
Nombre del docente: WALTER EDUARDO GOMEZ GUEVARA
Número de cédula: 0602685984

Firma: 

Observaciones
NINGUNA.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO Y E INVESTIGACIÓN
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA CON
MENCION DOCENCIA INTERCULTURAL**

Nombre del docente: Magister Carmita Garcia Directora
Número de cédula: 060229936-4

Firma: 

Observaciones
Ninguna

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Tema tratado:	Comandos Señallos relativos al juego
Juego utilizado:	"Simón Dice"
Número de niños participantes:	15

Objetivos:

- Observar y evaluar la participación de los niños en el juego propuesto.
- Evaluar los conocimientos asimilados

Nº	Aspectos a evaluar	Sí	No	Tal vez	Observaciones
1	Participan los niños activamente en el juego	15	0	0	
2	Entienden las instrucciones en inglés	9	4	2	
3	Entienden el objetivo del juego	11	2	2	
4	En las actividades de refuerzo su comprensión del inglés mejoró	12	1	2	
5	En la evaluación su nivel es mejor que con la clase tradicional	13	1	1	
6	En las actividades previas recuerdan los conocimientos anteriores	9	4	2	

Observaciones Generales: Todos los niños participaron activamente del juego, se sintieron alegres y con ganas de trabajar


Firma