



UNAP

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

ESCUELA DE FORMACION PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: IDIOMAS EXTRANJEROS

TESIS

**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL APRENDIZAJE DE
VOCABULARIO EN INGLES EN NIÑOS DE INICIAL – 5 AÑOS DE LA I.E.I.
N° 593- LOS GARABATOS, IQUITOS- 2014”**

**PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADO EN EDUCACION CON
ESPECIALIDAD DE IDIOMAS EXTRANJEROS: INGLES- FRANCES/INGLES
ALEMAN**

AUTORAS:

- **ASPAJO TELLO XIOMARA IVONNE**
- **QUINTANA PEREZ PAOLA FIORELLA**
- **TRIGOZO VÁSQUEZ PAMELÍ**

ASESORA:

Mgr. YNES AMANDA DE LA PUENTE GONZALES

**ABRIL-2015
IQUITOS-PERÚ**

JURADO

Dra. Guillermina Elisa Gonzales Mera
Presidente

Mgr. Rossana Angélica Jarama Bardales
Secretaria

Mgr. Barry del Aguila Ríos
Vocal

Mgr. Ynés Amanda de la Puente Gonzales
Asesora

De una manera muy especial a nuestros padres, por su amor, comprensión y ayuda en cada momento de nuestras vidas. Quienes nos han enseñado a enfrentar la vida, y nos han dado todo lo que somos como personas, nuestros valores, nuestros principios y nuestra perseverancia.

También a nuestros hijos y esposos les dedicamos este trabajo por sus comprensión y amor, ellos quienes son las personas que más han tenido que sufrir nuestra ausencia, a ellos les dedicamos este trabajo con todo nuestro amor.

Ellos son la bendición más grande que el señor nos ha dado, ellos fueron la fuerza y vitalidad para hacer de este trabajo una realidad.

Primero, agradecemos a Dios por su bendición de mostrarnos el camino para lograr nuestras metas.

Asimismo, agradecemos a cada una de las personas que nos han brindado su ayuda, conocimientos y apoyo en cada momento: maestros, amigos y jurado.

Un agradecimiento muy especial a nuestra asesora Ynés Amanda de la Puente Gonzales, quien ha sido nuestra compañera de aventura y con quien hemos pasado momentos de angustia, tristeza y alegría, a ella le agradecemos por su especial apoyo y compañía.

También queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a nuestras familias que sin ellos no hubiera sido posible llegar hasta la meta final.

También agradecemos a cada una de aquellas personas que no hemos nombrado y que de una u otra forma nos han ayudado en esta carrera, a todas ellas nuestros más sinceros agradecimientos.

INDICE DE CONTENIDOS

| | Paginas |
|---|------------|
| CARATULA | i |
| MENCION | ii |
| DEDICATORIA | iii |
| AGRADECIMIENTO | iv |
| INDICE DE CONTENIDOS | v |
| INDICE DE CUADROS | vi |
| INDICE DE GRÁFICOS | vii |
| RESUMEN | viii |
| ABSTRACT | ix |
| INTRODUCCION | x |
| LINEAMIENTOS DE POLITICAS DE INVESTIGACIÓN DEL IIUNAP | xiv |
| LINEA Y AREA DE INVESTIGACIÓN DE LA DIFCEH | xiv |
| CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 1 |
| 1.1. El problema, la hipótesis y las variables | 1 |
| 1.1.1. El Problema | 1 |
| 1.1.2. La Hipótesis | 3 |
| 1.1.3. Las variables | 4 |
| 1.2. Los objetivos de la Investigación | 5 |
| 1.2.1. Objetivo general | 5 |
| 1.2.2. Objetivos Específicos | 5 |
| 1.3. Justificación de la Investigación | 6 |
| CAPITULO II: MARCO TEORICO | 9 |
| 2.1. Antecedentes del estudio | 9 |
| 2.2. Marco teórico | 12 |
| 2.3. Marco Conceptual | 73 |
| CAPÍTULO III: METODOLOGÍA | 75 |
| 3.1. Método y Diseño de Investigación | 75 |
| 3.2. Población y Muestra | 78 |
| 3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos | 79 |
| 3.4. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos | 81 |
| CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 81 |
| CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 97 |
| 5.1. CONCLUSIONES | 97 |
| 5.2. RECOMENDACIONES | 98 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 99 |
| ANEXOS | 103 |
| Matriz de Consistencia | 103 |
| Ficha de observación para la sesión de aprendizaje | 104 |
| Escala valorativa de la prueba de entrada y salida | 105 |
| Consolidado de informes de opinión de expertos | 106 |
| Guía de instrucciones de juegos didácticos | 108 |
| Learning Sessions | 118 |
| Instrumentos de evaluación | 151 |

INDICE DE CUADROS

| | Página |
|---|---------------|
| ▪ Cuadro Nº 01: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. Nº 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL | 82 |
| ▪ Cuadro Nº 02: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. Nº 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | 84 |
| ▪ Cuadro Nº 03: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. Nº 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL | 86 |
| ▪ Cuadro Nº 04: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. Nº 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | 88 |
| ▪ Cuadro Nº 05: ANALISIS BIVARIADO DE LOS RESULTADOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL GRUPO DE CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL. | 90 |

INDICE DE GRAFICOS

| | Página |
|--|---------------|
| ▪ Gráfico N° 01: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL | 83 |
| ▪ Gráfico N° 02: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | 85 |
| ▪ Gráfico N° 03: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL | 87 |
| ▪ Gráfico N° 04: NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | 89 |

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la efectividad del uso de los juegos educativos en el aprendizaje del vocabulario en inglés en niños de Inicial 5 años de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014.

La población del estudio estuvo conformada por 40 niños y niñas de educación inicial 5 años, 21 de ellos, del salón Lorito, conformaron el grupo de control y 19 de ellos conformaron el grupo experimental quienes estaban en el salón Ardillita. A ambos grupos se les administró una prueba de entrada antes del experimento, luego se aplicó los juegos didácticos en el grupo experimental, y en el de control la metodología de acuerdo a la planificación de la docente de aula. Finalmente, se aplicó una prueba de salida.

Los instrumentos utilizados fueron el Pre test y Post test en ambos grupos y se tuvo como resultados relevantes que los alumnos lograron después de la aplicación de los juegos educativos ubicándose en el nivel excelente de aprendizaje del vocabulario en Inglés con un 47.37% en comparación al 4.7% antes de la aplicación de los juegos educativos. Este resultado se expresa en la media poblacional de $\bar{X} = 23,89$.

La formulación de la hipótesis en la cual $H_0: U_C = U_{exp}$; $H_1: U_C \neq U_{exp}$, con un nivel de significancia de $\alpha = 0.5$ y mediante la prueba estadística de t de student la cual se ubica en la región crítica por que tanto el resultado del grupo de control y del grupo experimental tienen diferencia del 3.51, se puede decir entonces que la hipótesis: los juegos educativos si influyen en el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014.

ABSTRACT

This research had as a main objective to determine the effectiveness of using the Educational games in the Vocabulary Learning in English in 5-year old Children from the I.E.I. N° 593-The Garabatos, Iquitos-2014.

The study population was settled by 40 5 year-old children of kindergarten education; 21 of them from the Lorito Classroom who were in the control group and 19 of them were in the experimental group who were in the Ardillita Classroom. Both groups were taken a pre-test before the experiment. Then, the educational games were applied in the experimental group and in the control group the methodology was according to the classroom teacher's planning. Finally, both groups took a post test.

The instruments used were the Pre-test and Post-test in both groups and there were relevant results that the students got after the educational games were applied and they were placed in the excellent level of English Vocabulary Learning with a 47.37% in comparison of the 4.7% before the educational games took place. This result is shown in media population of $X = 23.89$.

The hypothesis formulation in which: $H_0: U_C = U_{exp}$; $H_0: U_C \neq U_{exp}$, with a level of significance of $\alpha = 0.5$ by means of the statistical proof of t-student that took place in the critical region in where the result of the control group and experimental group have difference of 3.51, then we can be said that the hypothesis of: The Educational Games has a meaningful influence in the level of vocabulary learning in English of the 5 year-old children from the I.E.I.593-The Garabatos, Iquitos-2014.

INTRODUCCIÓN

Tradicionalmente, los métodos convencionales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, tales como la aburrida explicación o los ejercicios mecánicos, son desagradables y pueden resultar muy monótonos para los estudiantes. Por lo tanto, esto afectará la motivación interna y externa; y obstruirá su espíritu de aprender el idioma inglés.

Para muchos alumnos, el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio o en la escuela es un proceso antinatural y desmotivador para ellos. Si a ello le sumamos que cuando en clase del nivel inicial solo se limitan a enseñar vocabulario a partir de repeticiones mecánicas, mostrando dibujos que aclaren el significado de las mismas o por último a la transcripción repetitiva de las palabras extranjeras. Frente a este tipo de situaciones, el profesor de lengua extranjera en inicial prácticamente se ve incapaz de dotar de un significado relevante a todo lo que enseña en clase.

Por ese motivo, entre otros, los nuevos planes de estudio se han desarrollado, pues, para describir el uso natural de la lengua en el mundo real de modo que los niños, con independencia de su edad o nivel, puedan usar el lenguaje y desarrollarlo de una forma grata.

Y una de las principales formas de lograr ese objetivo es mediante el uso de juegos. Su uso en la enseñanza del inglés es, sin duda, muy natural. Si tratamos de enseñar el abecedario, por ejemplo, a un niño, se darán cuenta de que lo entiende mucho más rápido y, por lo tanto, lo memorizará mejor, si jugamos a algún juego con ellos con el fin de practicarlo.

El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer.

Muchos autores, entre los que podemos destacar al psicólogo Paul Moor (1981), al psicoanalista Erik Erikson (1982) o al también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, tales como juegos, imágenes, objetos reales..., en lugar de los tradicionales materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios. Los materiales auténticos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, siendo una ventaja que no debemos desaprovechar.

Tradicionalmente, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento. De acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles: “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (1990: 87).

Concretando en el área de lengua extranjera en la educación inicial, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright: “los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades” (1984: 46).

Sin embargo, todavía hay bastantes más razones válidas para el uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación inicial. Por encima de todo, los juegos son generalmente una fuente real auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos. Y dado que una gran parte del mundo, en la actualidad, juega a algún tipo de juego en inglés,

será mucho más divertido para nosotros, y los niños por igual, adquirir un dominio adecuado del inglés.

Otra razón importante es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorarla pronunciación con acento inglés. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa.

Y agregar que los juegos son elementos básicos de toda sociedad humana no constituye ninguna novedad. Los juegos muestran muchos aspectos de la cultura de cada sociedad ya que se producen en todas las fases de nuestra vida, desde el nacimiento hasta la muerte. Puesto que juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje y en el uso de nuestra lengua materna, también son muy importantes en el aprendizaje de cualquier lengua extranjera, en especial para los niños más pequeños de infantil o primaria.

A lo largo del presente estudio, nuestro objetivo será el de determinar la efectividad de la utilización de los juegos en la enseñanza del vocabulario en inglés. Más allá de los diferentes puntos teóricos que consideraremos en primer lugar, también vamos a proporcionar algunos consejos útiles sobre la mejor manera de enseñarlos así como la tipología de los diferentes juegos mediante una guía didáctica de juegos educativos.

En el Primer Capítulo identificamos el problema ¿En qué medida la aplicación de los juegos educativos influyen en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014?, que será estudiado a partir de la

definición de la teoría en relación a la variable independiente Juegos educativos y de la variable dependiente aprendizaje del vocabulario en Inglés.

El Segundo Capítulo está orientado a desarrollar el Marco Teórico de acuerdo a las dos variables asumida e identificadas en el tema de estudio como son los juegos educativos usados para enseñar vocabulario en Inglés y aprendizaje de vocabulario en Inglés.

El Capítulo III presenta la Metodología usada en el estudio de investigación definiendo el método de acuerdo al problema y a los objetivos por el cual se aplicó el método cuantitativo. Se asumió el diseño cuasi – experimental porque se manipulan variables y se comparan resultados de dos grupos independientes (grupo experimental y grupo de control) con una pre prueba y una post prueba.

Los Resultados y Discusión que son parte del Capítulo IV, muestran los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos educativos. Y el nivel de aprendizaje de vocabulario con el resultado del pre y post test.

Las conclusiones que son parte del Capítulo V detallan los resultados en concordancia al logro de los objetivos así como las recomendaciones que sugieren los siguientes pasos a tomar en cuenta para mejorar el nivel de aprendizaje del vocabulario en Inglés a partir de la aplicación de los juegos educativos.

- **LINEAMIENTOS DE POLÍTICA DE INVESTIGACIÓN DEL II-UNAP.**

Integrar disciplinas en la perspectiva de articular enseñanza con investigación y proyección social, dirigida a solucionar problemas sociales, educacionales y ambientales más urgentes.

- **LINEAMIENTOS DE POLÍTICA DE INVESTIGACIÓN DE LA DIFCEH.**

Articular la investigación con la enseñanza y proyección social, dirigida a solucionar problemas sociales, socioeconómicos, educativos y ambientales prioritarios.

- **ÁREA DE INVESTIGACIÓN.**

- ❖ Didáctica

- **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.**

- ❖ Estrategias

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. El Problema, la hipótesis y las variables

1.1.1. El Problema

Los juegos vienen a ser actividades que los niños realizan de manera cotidiana durante sus primeros años de vida en su quehacer habitual prácticamente hasta el inicio de su educación formal y al ingresar a la educación preescolar continúan realizando actividades recreativas pero planificadas por los docentes quienes hacen uso de los juegos educativos para que los niños sigan practicando estos juegos organizados, ya sea individual o en equipo, y luego continúa practicándolos en su contexto familiar y en otros espacios.

Los juegos adquieren un nuevo significado para los estudiantes al entrar a la educación inicial, ello, en vista que son juegos educativos planificados y con un propósito a lograr, en ellos los estudiantes van desarrollando otras habilidades, como el organizarse, saber que forma parte de un grupo y que su participación es importante en función de sus compañeros, que existe una relación de interdependencia para el logro de objetivos; se va formando en valores aunque cuando no tiene la capacidad para conceptualizarlos y definirlos, inicia a practicar la libertad al decidir su participación en el juego, va aprendiendo a ser tolerante, va a ser responsable, por que como integrante del juego va a poner lo mejor de sí en las actividades que realiza para su

beneficio y de los demás. Al ser el juego una actividad propia del niño, es un medio y una herramienta de aprendizaje, que de manera práctica lleva los conocimientos teóricos al mundo fáctico, por medio del ejercicio y aplicación de los juegos didácticos, como introducción, desarrollo y, en caso, para la reafirmación de conocimientos previos, y en el caso del aprendizaje de idiomas para consolidar el vocabulario

Para los niños en el nivel inicial el idioma inglés trae consigo conocimientos nuevos, sobre todo el inicio del aprendizaje de vocabulario básico que lo aprenden a través de los juegos didácticos que la docente planifica y desarrolla en clase como parte de la oferta educativa de su institución donde labora, rigiéndose únicamente a la enseñanza de vocabulario muy básico y sin la fundamentación teórica que implica el aprendizaje del idioma inglés en los niños de inicial 5 años que es el presente caso de estudio y fue observado en la I.E.I N° 593- Los Garabatos, donde las docentes de aula que no son especialistas en la enseñanza del Idioma Inglés enseñan con estrategias básicas como son pequeñas canciones, repetición de vocabulario temático por varias veces, estrategias insuficientes para que los niños afiancen sus aprendizajes.

Por tal razón nos planteamos los siguientes problemas de investigación:

➤ **Problema General**

¿En qué medida la aplicación de los juegos educativos influyen en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014?

➤ **Problemas Específicos**

1. ¿Cuál es el nivel de vocabulario en Inglés en los niños de inicial - 5 años - de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014 del grupo experimental antes de la aplicación de juegos educativos?
2. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos del grupo experimental después de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje durante el tercer trimestre 2014?
3. ¿Cuál es la diferencia entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés del grupo experimental antes y después de la aplicación de los juegos educativos en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos – Iquitos - 2014?

1.1.2. La hipótesis

➤ **Hipótesis general**

Hi: La aplicación de los juegos educativos influye significativamente en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014.

➤ **Hipótesis específicos**

El nivel de vocabulario en inglés que tienen los niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014 es insuficiente antes de la aplicación de juegos educativos.

El nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos es significativamente alto con la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje durante el tercer trimestre 2014.

El nivel de aprendizaje de vocabulario en Inglés en el grupo de experimental es alto después de la aplicación de los juegos educativos para enseñar vocabulario en Inglés a niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593, en comparación del nivel de aprendizaje antes de la aplicación de los mismos.

1.1.3. Las variables

| | |
|-------------------------------|---|
| VARIABLE INDEPENDIENTE | Juegos Educativos (X) |
| VARIABLE DEPENDIENTE | Aprendizaje de Vocabulario en Inglés (Y) |

1.2. Los objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo general:

Determinar en qué medida la aplicación de los juegos educativos influyen en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014.

1.2.1.1. Objetivos específicos:

- 1) Analizar el nivel de vocabulario en inglés que tienen los niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014 del grupo experimental antes de la aplicación de juegos educativos.

- 2) Verificar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos del grupo experimental después de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje durante el tercer trimestre 2014.

- 3) Existe una diferencia altamente significativa entre el aprendizaje de vocabulario en Inglés en el grupo de control y el grupo experimental en el cual se usa la guía de los juegos educativos para enseñar vocabulario en Inglés a niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – Los Garabatos – Iquitos 2014.

1.3. Justificación de la Investigación

En la actualidad, saber inglés, resulta ser una herramienta útil que abre muchas oportunidades en el mundo laboral donde cada vez hay que ser más competitivo y eficaz porque así lo exige este mundo globalizado. Por esta razón se vuelve imprescindible la aplicación de metodologías que rompan los esquemas tradicionales de enseñanza de este idioma.

Estas metodologías, requieren de técnicas y estrategias de enseñanza, que motiven al estudiante a participar activamente con el objetivo de aprender el idioma inglés como lengua extranjera, desarrollando las cuatro habilidades básicas como son: la habilidad auditiva, expresión oral, expresión escrita y de comprensión de textos escritos, a partir del aprendizaje del vocabulario en inglés desde la educación pre escolar.

GAINS y REDMAN (1986), la aplicación de los juegos didácticos en el aula ayuda al maestro a fomentar el interés de sus alumnos y alumnas, por medio de actividades que pueden ser ejecutadas mediante el uso de juegos didácticos, los cuales les permiten:

- ✓ Aprender, consolidar y ampliar conceptos.
- ✓ Facilitar la adquisición de destrezas sociales y valores.
- ✓ Relacionar la cultura y el comportamiento.
- ✓ Desarrollar la capacidad de enfrentar y resolver problemas.
- ✓ Desarrollar el sentir y la imaginación.
- ✓ Producir y construir nuevos aprendizajes.
- ✓ Motivar la participación activa.

- ✓ Desarrollar la capacidad de expresión en sus diferentes formas.

El éxito de la aplicación de los juegos didácticos en la enseñanza del idioma depende de muchos factores, tales como, el papel que desempeñan el maestro y el alumno en el proceso de preparación organización y realización de los juegos didácticos.

La investigación se encamina a conocer y comprobar que los juegos didácticos como técnica de enseñanza – aprendizaje, planificados y ejecutados adecuadamente dentro del salón de clases, pueden estimular a tal grado que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera, y con base en los resultados de la experimentación, contribuir a una propuesta didáctica de juegos educativos aplicados a la enseñanza del idioma inglés. Por tales razones el presente estudio se justifica:

- Desde el punto de vista teórico, el estudio contribuirá al desarrollo de las teorías del aprendizaje y estrategias para el aprendizaje de vocabulario de un segundo idioma.
- Desde la perspectiva práctica, el estudio aportará elementos de juicios para que el docente de área de inglés seleccione y utilice de manera adecuada los diferentes juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de vocabulario.
- Desde el punto de vista metodológico, el estudio aportará nuevos procedimientos y estrategias para un uso efectivo de los juegos educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés, específicamente el aprendizaje de vocabulario. También aportará instrumentos válidos y confiables para medir el nivel de

aprendizaje del inglés en niños y niñas de nivel inicial de 5 años. Por consiguiente, el presente estudio servirá de referente metodológico para otros trabajos de investigación que se decidan emprender en el futuro, en otros contextos y niveles y modalidades del sistema educativo.

- Finalmente, desde el punto de vista social, el estudio contribuirá al logro de los grandes lineamientos de la política de emergencia educativa nacional y el mejoramiento de la calidad educativa en nuestro país.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del Estudio.

La revisión de diferentes tesis de investigación sobre el tema de estudio permitió observar y obtener los siguientes antecedentes.

2.1.1. INTERNACIONALES.

Andrew Wright, David Betteridge y Michael Buklag en **“Games for language learning”** investigación realizada y presentada a **Cambridge University (2007) Gran Bretaña**, sustentan que los juegos ayudan a crear contexto en el cual el idioma es útil y significativo, también el aprendizaje de un idioma es un trabajo difícil, de manera que los juegos animan a los estudiantes a mantener el interés y el trabajo en el aprendizaje del idioma.

Aydan Erzos de **“Six games for the EF/ESL classroom”** resumen de investigación publicado en **the Internet TESL Journal June 2000**, dice que los juegos son altamente motivadores porque son interesantes y divertidos; los juegos pueden ser usados para practicar las cuatro habilidades en todos los idiomas y ser usados para practicar muchas formas de comunicación.

Agnieszka Uberman “The use of games for vocabulary presentation and revision” (2 Marzo 1998), resumen de investigación publicada en la revista Forum V36 N° 1 USA, también afirma el rol provechoso que tiene los “juegos” en el aprendizaje del vocabulario.

Desde sus propias experiencias de enseñanza, **Uberman**, observa el entusiasmo de sus estudiantes en el aprendizaje a través de los juegos. Ella considera a los juegos como una forma de ayudar a sus estudiantes, no solo en disfrutar y entender con el idioma que ellos pueden aprender sino también practicarlo naturalmente.

“Los juegos no son solo divertidos sino ayudan a los alumnos aprender sin un análisis mental o entendimiento del proceso de aprendizaje mientras que ellos adquieren la competencia comunicativa en el segundo idioma como fabricantes”.

GUTIERREZ MORALES, Yara Lizbeth (2008) en su Tesis “El Juego como Estrategia Didáctica para la Enseñanza del Idioma Inglés, en el Primer Grado de Educación Secundaria”, presentada a la Universidad de Pedagógica Nacional de México, para obtener el título de Licenciada en Educación. Concluye que, los juegos permiten desarrollar diferentes competencias inherentes a la naturaleza de la asignatura Inglés, pues conlleva a una mejor comprensión, lectura, pronunciación y escritura, en una palabra a la comunicación. Así mismo, menciona que las actividades lúdicas permiten a los alumnos a adquirir nuevos conocimientos, en su medio natural que es el juego.

Nguyen Thi y Khuati Thi de **“Learning Vocabulary through games”** (Diciembre 2003), ambos autores sostienen que *“el aprendizaje del vocabulario a través de juegos es una función efectiva e interesante que puede ser aplicado en cualquier salón de clase. Los resultados de esta investigación sugieren que los juegos son usados por diversión, sino necesariamente por la práctica y revisión útil del idioma de manera que lo lleve a mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes”*.

2.1.2. NACIONALES

VILLALBA CHAMBI, ABEL (2011) Juegos Verbales como estrategia en el Desarrollo de la Comunicación Oral en Inglés, por alumnos del primer Grado de la IES. Industrial “Perú BIRF de Juliaca -2011”, presentada a la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, Facultad de Ciencias de la Educación, Programa de Segunda Especialización, Didáctica del Inglés concluye que, con la aplicación de los juegos educativos se logran mejores resultados en la expresión oral en Inglés, en el desarrollo de la articulación en la pronunciación y coherencia de palabras en la comunicación oral, pues familiariza la expresión oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo es decir facilita la expresión oral de los estudiantes investigados.

2.1.3. REGIONALES

GARCIA LOPEZ, LIZETH M. (2008), en su tesis “Uso de Juegos Educativos en el Aprendizaje de Vocabulario de Inglés en Niños – Inicial 5 Años – I.E.I. N° 318, Distrito de San Juan, presentada a la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Especialidad de Idiomas Extranjeros-Iquitos Concluye que si existen diferencias significativas en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños de inicial 5

años pues en las muestra de estudio presentaron cambios luego de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

ACUÑA SOTO, Daniela Raquel, AVENDAÑO ANAYA, Selva Genoveva, CAJO CHARPENTIER, Mirian Vanessa. En su Tesis Titulada **“Efecto de los Juegos Didácticos en el Conocimiento de Vocabulario en Inglés de Estudiantes del 1º de Secundaria del CEUNAP-Iquitos-2007”** presentada a la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Especialidad de Idiomas Extranjeros-Iquitos, para obtener el grado de licenciadas en educación concluyeron que la aplicación de juegos didácticos contribuye significativamente en un nivel BUENO en el conocimiento del vocabulario en inglés en los estudiantes del 1º de secundaria del Colegio Experimental de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

En resumen, se puede afirmar que los juegos son herramientas útiles y efectivas que deberían ser utilizados en clase de vocabulario, el uso de vocabulario es una forma de hacer las lecciones más interesantes y efectivas.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Concepciones de los Juegos Didácticos

Lifter y Bloom (2000) definen el juego como “La expresión de estados intencionales, las representaciones en la conciencia construidas a partir de lo que el niño sabe y sobre lo que está aprendiendo de eventos que suceden. Consiste en actividades espontáneas, que ocurren naturalmente con objetos que comprometen la atención y el

interés del niño. El juego puede o no involucrara cuidadores o pares, puede o no involucrar el despliegue de afecto, y puede o no involucrar la simulación o el cómo sí...”

Esta definición coloca especial énfasis en el compromiso del niño con la actividad lúdica. Estudios recientes dan soporte empírico a la relación entre este compromiso activo y el aprendizaje del niño (Bloom, Tinker y Beckwick, 1997). Así, los niños ponen mayor atención a las actividades evolutivamente nuevas que a las que les son relativamente bien conocidas. En consecuencia, las actividades evolutivamente relevantes son definidas como “actividades que representan nuevos aprendizajes”.

Son actividades ubicadas en el umbral del aprendizaje, sobre las cuales el niño coloca atención en el esfuerzo de interpretar y dar sentido a los eventos que van sucediendo.

Johnson et al. (1999) asumen que el juego debe enfocarse desde una perspectiva amplia. Estos autores mencionan que muchas actividades que cumplen los cinco criterios siguientes pueden ser asumidas como juego:

- a) Carácter no literal
- b) Motivación externa
- c) Orientación al proceso
- d) Carácter libre y voluntario
- e) Afecto positivo

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, **Freire (1989)** relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

Tomando en cuenta los aspectos mencionados, construimos una definición de juego que recoge los aportes asociados a nuestros intereses científicos.

Lo definimos como "una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderante mente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes".

En síntesis, según **PUGMIRE-STOY, M. (1996)** para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje

central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

2.2.2. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para Karl Groos (1901), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su

opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

2.2.2.1. Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

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

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

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

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

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

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

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

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

2.2.2.2. Teoría Vygotskyana:

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

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

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

2.2.2.3. Teoría del crecimiento

Fue formulada por Casuí (1996), considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un

fenómeno estrictamente Físico. Afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

De lo anterior se puede inferir que Casuí admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del juego según el sexo.

2.2.2.4. Teoría del Ejercicio Preparatorio

Defendido por Groos, quien ha definido al juego como: "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores.

2.2.2.5. Teoría Catártico

Planteado por Kant, defiende al juego como un acicate, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreo se descarga en el juego de peleas.

Planteamos que aceptar esta teoría diríamos que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse.

2.2.2.6. Teoría del Atavismo

Expuesto por Stanley Hall, según este autor, los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad.

Stanley Hall manifiesta que las actividades tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían haber desaparecido por solo recordar algunas cosas o partes del juego; sin embargo, lo que podemos rescatar de esta teoría son los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen siendo utilizados, como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras, luchas, etc.

2.2.2.7. Teorías Fisiológicas del Juego

a. Teoría de la energía superflua

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer (1968) en su obra "Nueva didáctica especial". Afirma que: "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos".

Critica: El juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora.

b. Teoría del Descanso o Recreo

Su principal representante Sherithel; sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad". Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

2.2.3. Características del Juego

Lee Su Kim (2005: 35), en su obra: "*Creative games for the language class*", sugiere las siguientes características del juego:

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.

Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

1. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
2. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
3. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
4. Se juega dentro de determina dos límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
5. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
6. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
7. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
8. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
9. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.2.4. Clasificación de los Juegos

Lee, W.R (1979) en su obra: "Language teaching games and contents" Clasifica los juegos de la siguiente manera:

1. Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Asumiendo este concepto, elegimos dos juegos sensoriales para aplicarlos con el grupo experimental y son:

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | <ul style="list-style-type: none"> • “Touch and guessgame” |
| OBJETIVO: | Reconoce los juguetes dentro de la caja con la ayuda de las manos. |
| CONTENIDO: | Doll, train, ball, car, teddy bear. |
| MATERIALES: | Box,toys |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor pone cinco juguetes dentro de una caja. El profesor pide a un estudiante que venga al frente de la clase y le tapa los ojos, luego el estudiante debe elegir un juguete que está dentro de la caja y el estudiante deberá decir que juguete es, reconociendo a través del sentido del tacto. El resto de la clase dice sí o no. |

| | |
|-------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | “Balloon Game” |
| OBJETIVO: | Identifica las partes del cuerpo golpeando con el globo en el lugar correcto. |
| CONTENIDO: | Head, hands,foots, fingers, arms, legs |
| MATERIALES: | Ballom |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor va nombrando algunas partes del cuerpo y el estudiante deberá golpear el globo con dicha parte, intentando que no caiga al suelo. Al estudiante que no reconozca o se le caiga el globo deberá sentarse. |

2. Juegos Motores

Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Considerando este concepto adoptamos dos juegos para utilizarlos en las sesiones de aprendizaje del grupo experimental, que son:

| | |
|-------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ○ “Hello and bye game” |
| OBJETIVO: | Identifica la palabra visualizando el color de la tarjeta teniendo en cuenta los movimientos corporales. |
| CONTENIDO: | Hello ,bye |
| MATERIALES: | Flash cards,realia |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor dice a los estudiantes que se paren cerca a la puerta del salón de clase. Luego el profesor explica que cuando muestra la cartilla de “hello” los estudiantes deberán decir “hello” y dar un paso adelante, y cuando el profesor muestra la cartilla “bye”, los estudiantes deberán decir “bye” y dar un paso atrás. |

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ○ “Hot potato game” |
| OBJETIVO: | Expresa la frase I’m....para mencionar sus nombres. |
| CONTENIDO: | I’m, stop, bye. |
| MATERIALES: | Paper |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor dice a los estudiantes que formen un círculo. El profesor hace una pelota de papel y da un estudiante diciendo “I’m...” luego la pelota de papel va pasando por cada estudiante y cuando el profesor dice stop el |

| | |
|--|---|
| | estudiante con quien quedo la pelota de papel deberá decir su nombre. Cuando todos los estudiantes hayan terminado de decir sus nombres. Los estudiantes deberán decir "es hora de salir". Los estudiantes deberán decir "bye" más sus nombres. |
|--|---|

3. Juegos Intelectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

Clara Paredes (2011) "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas." Como ejemplo tenemos dos de los siguientes juegos que adoptamos para su aplicación con el grupo experimental.

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ○ “Charadegame” |
| OBJETIVO: | Reconocer y nombrar los animales en ingles mediante los flashcards. |
| CONTENIDO: | Dog,cat,fish,pig,mouse |
| MATERIALES: | Flash cards, realia, sounds animals |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor forma tres grupos. El profesor llama a un estudiante al azar y le muestra la figura de un animal, luego el estudiante deberá hacer mímicas y sonidos de acuerdo al animal que el profesor lo demostró, el grupo que adivine más animales será el ganador. |

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ● “The school objects ball” |
| OBJETIVO: | Desarrollar el aprendizaje de los objetos del aula en inglés. |
| CONTENIDO: | Eraser, pencil,crayon, book,scissors. |
| MATERIALES: | Papers. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor hace un círculo con los niños. El profesor hace una pelota de papel y dice “eraser” diciendo eso el profesor lanza la pelota a un estudiante. El estudiante deberá repetir la palabra que dijo el profesor y decir otra palabra, el juego continua de esa manera, el estudiante que no recuerde las palabras se irá a sentarse. |

4. Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | <ul style="list-style-type: none">• “Dressing up game” |
| OBJETIVO: | Reconocer las ropas que usan los niños y niñas. |
| CONTENIDO: | Socks, pants, blouse, skirt, shirt |
| MATERIALES: | Realia, boys and girls. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor forma tres grupos, y de cada grupo llama a un estudiante al frente para que sea el modelo, cada grupo tiene un baúl conteniendo prendas de vestir. El profesor dice busquen “a shirt” y los estudiantes deberán buscar y repetir la palabra “shirt”. Luego los estudiantes deberán vestir a sus compañeros con las prendas encontradas. |

5. Otras clasificaciones del juego

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categorías.

6. Juegos Infantiles

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

| | |
|-------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ○ “Shape tapping” |
| OBJETIVO: | Reconoce las figuras geométricas de acuerdo a lo que el profesor dice. |
| CONTENIDO: | Triangle, circle, square, rectangle. |
| MATERIALES: | Blutag, board, card. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor hace un set de figuras geométricas, (tres triángulos, tres cuadrados, tres círculos, tres rectángulos) por cada set. El profesor divide a los estudiantes en tres grupos. El profesor llama a un estudiante de cada grupo a la |

| | |
|--|--|
| | pizarra, el profesor les entrega el set de las figuras geométricas y algo de blue tack. Los estudiantes pegan las cartillas de acuerdo a lo que dice el profesor. El estudiante que termine rápido y lo haga correctamente gane. |
|--|--|

7. Juegos Recreativos

Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

| | |
|-------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ○ “Roulettegame” |
| OBJETIVO: | Reconocer las partes de la casa mediante el juego. |
| CONTENIDO: | Living room, dinner room,kitchen,and bathroom. |
| MATERIALES: | Carton, pictures,Wood,watercolour. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor muestra la ruleta con las partes de la casa. El profesor explica las partes de la casa, luego los estudiantes giran la ruleta y donde marca la flecha, el estudiante deberá decir la palabra en ingles de acuerdo a la figura marcada. |

| | |
|-------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ○ “Bingo” |
| OBJETIVO: | Escucha y reconoce los números en inglés. |
| CONTENIDO: | The numbers (1,2,3,4,5,6...10) |
| MATERIALES: | Cards, plasticine, markers. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor dibuja un cuadro de 3x3 y saca copia para cada niño. El profesor muestra los números mediante cartillas, luego entrega a cada estudiante la copia junto con algo de plastilina para que lo utilicen en el juego. Luego el profesor empieza a sacar los números y el niño que forme la línea grita bingo y si la cartilla está correctamente el niño es el ganador. |

8. Juegos Escolares

Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable.

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | ○ “Rolling the dice game” |
| OBJETIVO: | Desarrollar el aprendizaje de las frutas en inglés. |
| CONTENIDO: | Banana, apple, grapes, orange, pear, coconut |

| | |
|----------------|--|
| MATERIALES: | Pictures, carton, color papers, glue, scissors. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor explica el método del juego, lanza el dado, el estudiante deberá decir el nombre de la figura que sale en el dado en inglés. |

2.2.5. La educación y el Juego

Cousinet, Roger (1997) *“La vida social de los niños”*. Respecto a la relación entre Educación y Juego, sostiene que:

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen ligados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la acriticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo-céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

2.2.6. Valor educativo del juego

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que se deben al desarrollo de las actividades corporales y a su enlace con la educación moral e intelectual.

Expresa Manuel Kant (2006) que "el hombre es el único ser que debe ser educado para afrontar todos los eventos".

Dentro de esta línea de pensamiento, el juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil. La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro-muscular.

Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervengan el elemento muscular. El juego tiene una persecución sobre los órganos y sobre las funciones y como consecuencia sobre la acción educativa del niño.

2.2.7. Valor didáctico del juego

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo el aprendizaje, y como el mundo del niño gira alrededor del juego, éste será cuidadosamente orientado y vigilado.

El juego instruye, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo.

2.2.8. ¿Cuándo usar los juegos?

Un juego no debe ser visto como una actividad marginal para ser suplidos en momentos cuando el profesor y la clase no tienen nada mejor que hacer. Los juegos deben estar en el corazón de la enseñanza, entonces los juegos deben ser usados en todas las etapas de la lección.

Su uso no está limitado a ningún momento concreto. Lo importante es elegir bien, que juegos son apropiados y no se trate de una simple recompensa, sino más bien que el juego sea una parte central de nuestro proyecto de enseñanza. Así pues, podemos utilizar un juego antes de explicar una nueva teoría, a modo de motivación.

El cuándo usar los juegos está relacionado con cómo usarlos, pero primero habría que tener en cuenta su elección. Los juegos deben enfocarse al uso de la lengua y despertar el interés de nuestros alumnos. Por supuesto deben suponer una oportunidad de aprender, de practicar, y de revisar. Los juegos están dirigidos a todos los niveles.

2.2.9. Ventajas de usar juegos en el salón de clases:

Lee Su Kim (2005), en su obra: *“Creative games for the language class”*, sostiene que muchos textos experimentados y escritores conocidos han argumentado que los juegos no son solo para cumplir el tiempo de las actividades si no que tienen un gran valor educacional. Sostiene también que los juegos deben ser tratados como parte central del programa de la enseñanza y no como parte periférica.

1. Los juegos dan la bienvenida y rompe la rutina usual de las clases.
2. Son motivadores y retadores
3. El aprendizaje de un idioma requiere un gran trato de esfuerzo. Los juegos ayudan a los estudiantes hacer y sostenerse en el esfuerzo del aprendizaje del idioma.
4. Los juegos provee la práctica del idioma en diferentes habilidades, como speaking, writing, listening y reading.
5. Ayudan a los estudiantes a interactuar y comunicarse.
6. Crean un contexto significativo para el uso del lenguaje.

7. Son motivadores y entretenimiento de calidad y dan a los estudiantes tímidos más oportunidad de expresar sus opiniones y sentimientos.
8. Ellos establecen en los alumnos a adquirir nuevas experiencias dentro del idioma en lo cual no siempre es posible durante una clase típica.

2.2.10. **Escogiendo juegos apropiados:**

Hay muchos factores en considerar apropiado los juegos. Los profesores deben ser muy cuidadosos en escoger los juegos, si es que desean hacer de ellos algo útil para el proceso de aprendizaje. Los juegos deben considerar al nivel de los alumnos, o edad o al material que va ser presentado o practicado.

Otro factor de influencia en escoger un juego es su densidad y el tiempo necesario que se toma. Lee Su Kim (2005) los juegos son más útiles y más satisfactorios que otros métodos de enseñar vocabulario, deseo recomendar el uso de amplio de los juegos con trabajo de vocabulario como un medio satisfactorio de adquirir la competencia del idioma.

3.1. Aprendizaje

3.1.1. CONCEPTO

Aprender¹ es una actividad que puede resultar muy fácil para algunos y un poco compleja para otros; el grado de dificultad también está limitado a lo que debemos aprender; por ejemplo, se ha comprobado a través de diversos estudios que a un niño le es más problemático realizar una ecuación matemática que diferenciar el sujeto y el predicado de una oración. Esto se debe a que, aunque todos nacemos con la misma capacidad de inteligencia, no todos saben cómo desarrollarla; es así como se derriba el mito de que existen individuos “más inteligentes que otro” o “mejores que otros”.

Desde el campo de la psicología el aprendizaje ha sido estudiado recurriéndose a variadas perspectivas teóricas, las cuales otorgan prioridad a determinados aspectos del proceso de aprendizaje para conceptualizarlo e instrumentalizarlo.

Hilgard, Ernest (2000) “Teorías del aprendizaje- España”, sostiene con propiedad que “es realmente difícil consignar una definición por entera satisfactoria. Aunque nos vemos tentados a definir el aprendizaje como un mejoramiento por la practica o como el aprovechamiento mediante la experiencia, sabemos muy bien que cierto aprendizaje no es mejoramiento a que otro no es deseable por sus consecuencias”.

¹(2009, 12). El Juego Como Herramienta Para La Enseñanza Del Idioma Inglés. *BuenasTareas.com*. Recuperado 12, 2009, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Como-Herramienta-Para-La/83319.html>

Tarpy, Roger (1987), en su libro:”**Principios básicos del aprendizaje**”, define el aprendizaje como un cambio en la conducta relativamente que ocurre como resultado de la experiencia. Al usar la expresión “relativamente permanente” esta definición semejante a la de Kimble (1961), elimina la fatiga y los factores motivacionales como posibles causas del cambio.

Vigotsky, Lev Semiónoich (1978), en su obra:” **Mente y sociedad**”, sostiene que el *“aprendizaje es un proceso necesario y universal en el desarrollo de las funciones psicológicas, específicamente humanas y organizadas culturalmente. El aprendizaje es un proceso social, no privado o individualista, por lo tanto tiene que anteceder al desarrollo, para que el desarrollo continúe.”*

3.1.1.1. Tipos de aprendizaje:

Mural.uv.es/esferce/exposici%D3N%20DE%20Piaget.doc.

Nombra los siguientes tipos de aprendizaje:

- **Partes innatas del aprendizaje:** Formadas por los distintos, reflejos, impulsos genéticos que hemos heredado. Nos hace aprender determinadas cosas.
- **Por condicionamiento:** Determinados estímulos provocan determinadas respuestas. Si los estímulos por azar o no se condicionan provocan que esta conducta inicial se refleja y se convierta en hábito.

- **Por imitación o modelo:** muchas de las conductas son por imitación de las personas importantes y destacadas para nosotros.
- **Por aprendizaje memorístico:** aprendizaje académico, y no sabes lo que estas aprendiendo.
- **Aprendizaje de memoria clásico:** por lo cual al cabo de unas horas ya no lo recuerdas.
- **Aprendizaje significativo:** parte de cosas importantes para ti. A partir de ahí acumular lo que ya sabias y lo haces tuyo.

Uno de los mayores tipos de aprendizaje es por motivación.

La motivación se puede definir, como una definición disposición interior que impulsa una conducta o mantiene una conducta. Por necesidad se mantiene la motivación. Los impulsos, instintos o necesidades internas nos motivan a actuar de forma determinada.

3.1.1.2. Características del aprendizaje.

Antón, Facundo (1999), en su libro: “Fundamentos del aprendizaje significativo”, sostiene diversas maneras de caracterizar el aprendizaje:

1. el aprendizaje es cambio de comportamiento. Esto es que cuando repetimos comportamiento ya realizados anteriormente no estamos aprendiendo. Solo hay aprendizaje en la medida en que hay un cambio en el comportamiento.

2. El aprendizaje es cambio de comportamiento basado en las experiencias. Casi todos nuestros comportamientos son aprendidos, aunque no todos. Hay comportamiento que resaltan de la maduración o del crecimiento de nuestro organismo y por lo tanto no contribuyen aprendizaje: respiración, digestión, salivación.

Según la teoría histórico-cultural, el aprendizaje presenta las siguientes características:

- a. El aprendizaje es principalmente un proceso social, ocurre en el individuo como una forma de integrarse a su medio y a su historia.
- b. Antecede al desarrollo, para que el desarrollo continúe.
- c. Como proceso social, organiza y orienta las actividades del conocimiento y posibilita la dirección del desarrollo psicológico.
- d. El aprendizaje como proceso social permite despertar o desarrollar determinados procesos superiores. Por eso su objetivo principal es dirigir el desarrollo.

3.1.1.3. Aprendizaje significativo:

Flores Velasco, Marco Hernán (S/F), en su obra: **“Teorías cognitivas y Educación”**, siguiendo la línea de pensamiento de David Ausubel, propone que el aprendizaje implica una activa reestructuración de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. Podríamos caracterizar a su enfoque como constructivista, es decir el aprendizaje no es una asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura e

integra, o sea, los materiales de estudio y la información exterior se interrelaciona e interactúan con los esquemas de conocimientos previos y las características personales del aprendiz (Díaz Barriga ,1989)

La concepción de Ausubel tiene que ver con un alumno activo procesador de la información, expresando que su aprendizaje es sistemático y organizado, debido a que es un fenómeno complejo el cual no se reduce a simples asociaciones memorísticas.

Aunque se destaca la importancia del aprendizaje por descubrimiento, debido a que el alumno frecuentemente descubre nuevos hechos, forma conceptos, deduce relaciones, etc., desde la concepción Ausubeliana se considera que no es posible que todo el aprendizaje significativo que ocurra en el aula debe ser por descubrimiento, más bien, propugna el aprendizaje verbal significativo, que permite el dominio de los contenidos curriculares que se imparten en las escuelas.

Incremento cuantitativo de palabras en el desarrollo del léxico del niño según Smith (1970) Este estudio realizado por Smith fue reiterado con ligeras variaciones por Nelson, K. el año 2003, quien realizó el estudio en 18 niños de clase media. Estos niños tenían un vocabulario de 10 palabras a la edad de 1.3 y 50 a la edad de 1,8. y concluye en la siguiente información:

| Edad | Nº de palabras | Incremento |
|---------------------|----------------|------------|
| Año – mes: | | |
| 0 - 8 | 0 | - |
| 0 - 10 | 1 | 1 |
| 1 - 0 | 3 | 2 |
| Incremento inicial: | | |
| 1 -3 | 19 | 16 |
| 1 -6 | 22 | 3 |
| 1 -9 | 118 | 96 |
| 2 - 0 | 272 | 154 |
| Incremento súbito: | | |
| 2 – 6 | 446 | 174 |
| 3 -6 | 896 | 450 |
| Incremento máximo: | | |
| 3 - 6 | 1222 | 326 |
| 4 - 0 | 1540 | 318 |
| 4 - 6 | 1870 | 330 |
| 5 -0 | 2072 | 202 |
| 5 - 6 | 2289 | 217 |
| 6 - 0 | 2562 | 272 |

3.1.2. VOCABULARIO

El **vocabulario** es el conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, conocidas por una persona u otra entidad (como un diccionario).

El vocabulario de una persona puede ser definido como el conjunto de palabras que son comprendidas por esa persona, o como el conjunto de palabras probablemente utilizadas por ésta. Así es que por ejemplo "valiente" forma parte del vocabulario normal de las personas hispanohablantes, mientras que "bizarro" no lo es, ya que a pesar de éstos ser sinónimos, "bizarro" es una palabra prácticamente en desuso (o erróneamente utilizada con el significado del vocablo del idioma inglés *bizarre*, que significa extraño, o extravagante). La riqueza del vocabulario de una

persona es considerada popularmente como reflejo de la inteligencia o nivel de educación de ésta.

El incremento del propio vocabulario es una parte importante tanto en el aprendizaje de idiomas, como en la mejora de las propias habilidades en idioma en el cual la persona ya es adepta. La adquisición del vocabulario (tanto en el primer idioma como en los segundos y/o extranjeros), es un proceso muy complejo. La primera distinción que debemos hacer es entre **vocabulario pasivo** y **vocabulario activo**. El primero es el vocabulario que el sujeto entiende sin ayuda o con muy poca ayuda, pero que no es capaz de utilizar autónomamente. El segundo, es el vocabulario que el sujeto comprende sin problemas, pero que además, es capaz de utilizar cuando lo necesita y sin necesidad de ayuda. Parece claro, por tanto, que el vocabulario más amplio de una persona es el vocabulario pasivo, y parece claro también, que si una persona no tiene una palabra "almacenada" en su vocabulario pasivo, difícilmente esa palabra podrá llegar a formar parte de su vocabulario activo. Uno de los defensores de esta teoría fue **Tracey Terrell**, co-autor del "Natural Approach", y que invirtió un gran esfuerzo en intentar explicar este proceso de adquisición lingüística. Terrell afirma que una forma primero se "liga" (*binding* en inglés), es decir, se relaciona una forma con su significado. Este proceso parece ser un proceso paulatino y relativamente "lento", ya que no sería un aprendizaje sino una adquisición. Una vez la forma ya está "ligada", el sujeto debería ir intentando "acceder" (*accessing* en inglés) a esa forma en repetidas ocasiones. Las primeras veces requerirá de mucho tiempo, y posiblemente de cierta ayuda, pero ese tiempo o esa necesidad de ayuda se irá reduciendo paulatinamente. Cuantas más veces ese sujeto intente acceder a esa forma, más "accesible" estará.

Gains and Redman (1986) "For vocabulary presentation and revisión – Forum", sostiene que: *"Vocabulario es el conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, conocidas por una persona u entidad"*.

La adquisición del vocabulario (tanto en el primer idioma como en los segundos y/o extranjeros, es un proceso muy complejo. La primera distinción que debemos hacer es entre vocabulario pasivo y vocabulario activo. El primero es el vocabulario que el sujeto entiende sin ayuda o con muy poca ayuda, pero que no es capaz de utilizar autónomamente.

El segundo es el vocabulario que el sujeto comprende sin problemas pero que además, es capaz de utilizar cuando lo necesite y sin necesidad de ayuda.

Gains and Redman (1986) el vocabulario se refiere a las palabras que debemos que debemos saber para comunicarse efectivamente. En general el vocabulario puede ser descrito como vocabulario oral o escrito. El vocabulario oral se refiere a las palabras que usamos cuando hablamos o reconocemos al escuchar. El vocabulario escrito se refiere a las palabras que reconocemos o usamos en escrito.

Los niños usan las palabras que han oído para ser sentido de las palabras que ven en lo escrito. La adquisición de vocabulario es incrementadamente como crucial en la adquisición de idioma.

3.1.3. TIPOS DE VOCABULARIO

- **El vocabulario de lectura**

Vocabulario de lectura de una persona alfabetizada es todas las palabras que él o ella pueden reconocer en la lectura. Este es generalmente el más grande tipo de vocabulario, simplemente porque un lector tiende a ser expuesto a más palabras mediante la lectura y por escuchar.

- **Vocabulario auditivo**

Vocabulario que le sirve para escuchar a una persona es todas las palabras que él o ella pueden reconocer cuando escucha el habla. Este vocabulario es ayudado en tamaño por el contexto y el tono de voz.

- **Vocabulario hablado**

Vocabulario hablado de una persona es todas las palabras que él o ella utilizan en el habla. Es probable que sea un subconjunto del vocabulario escuchado. Debido a la naturaleza espontánea de expresión, palabras a menudo se utilicen. Este mal uso - aunque leve y no intencionales - puede ser compensado por las expresiones faciales, tono de voz o gestos con las manos.

○ **Vocabulario escrito**

Las palabras utilizadas en las diversas formas de la escritura de ensayos formales... Muchas palabras escritas no aparecen comúnmente en el habla. Los Escritores generalmente utilizan un conjunto limitado de palabras cuando se comunican: por ejemplo:

- si hay un número de sinónimos, un escritor tendrá su propia preferencia en cuanto a cuál de ellos utilizar.
- es poco probable que utilizar un vocabulario técnico relacionado con un tema en el que no tiene ningún conocimiento o interés.

○ **Vocabulario focal**

Vocabulario focal es un conjunto especializado de términos y distinciones que es particularmente importante para un determinado grupo: los que tienen un enfoque particular de la experiencia o actividad. Un léxico o vocabulario, es un diccionario de idioma: el conjunto de nombres para las cosas, eventos, e ideas.

○ **Crecimiento del Vocabulario**

Durante su infancia, el niño construye instintivamente un vocabulario. Los niños imitan las palabras que escuchan y luego asociar esas palabras con objetos y acciones. Este es el vocabulario escuchado. El vocabulario hablado sigue, como los pensamientos del niño se vuelven más dependientes de su/su capacidad de auto-express sin depender de los gestos o

balbuceo. Una vez que la lectura y la escritura del vocabulario se empiezan a desarrollar, a través de preguntas y la educación, el niño empieza a descubrir las anomalías e irregularidades de la lengua.

En el primer grado, un niño que sabe leer aprende el doble de palabras como alguien que no puede. En general, Esto da lugar a una amplia variedad de vocabulario en cinco o seis años, cuando un niño de habla Inglesa habrá aprendido sobre 1500 palabras a su edad.

Después de salir de la escuela, el desarrollo del vocabulario alcanza una meseta. La gente por lo general expande su vocabulario, por ejemplo, leer, jugar juegos de palabras, y mediante la participación en los programas relacionados con el vocabulario. La exposición a los medios impresos tradicionales enseña ortografía y el vocabulario correcto, mientras que la exposición a los mensajes de texto conduce a más relajados palabras limitaciones de aceptabilidad.

- **La importancia del vocabulario**
 - Un vocabulario extenso ayuda a la expresión y la comunicación.
 - El Tamaño del vocabulario ha estado directamente relacionado con la comprensión de lectura.
 - Vocabulario lingüístico es sinónimo de pensar en el vocabulario.

- Una persona puede ser juzgada por otros basados en su vocabulario.
- **Vocabulario de un idioma extranjero**

El Vocabulario de los hablantes nativos varía ampliamente dentro de un lenguaje, y son especialmente dependientes del nivel de educación del orador. Un estudio de 1995 muestra que el primer ciclo de estudiantes de secundaria serían capaces de reconocer los significados de alrededor de 10.000-12.000 palabras, mientras que para los estudiantes universitarios este número crece hasta aproximadamente 12,000-17,000 y para los adultos de edad avanzada hasta aproximadamente 17,000-21,000 o más.

Los efectos del tamaño del vocabulario en la comprensión del lenguaje.

El conocimiento de las palabras que se derivan de las 3.000 palabras inglesas más frecuentes proporciona una comprensión del 95% del uso de la palabra, y el conocimiento de 5.000 familias de palabras es necesario para el 99,9% de cobertura de la palabra.

Aprender vocabulario es uno de los primeros pasos en el aprendizaje de un segundo idioma, pero un estudiante no termina la adquisición de vocabulario. Ya sea en la lengua materna de uno o de una segunda lengua, la adquisición de

nuevo vocabulario es un proceso continuo. Hay muchas técnicas que ayudan a uno a adquirir nuevo vocabulario.

El vocabulario productivo (también llamado vocabulario activo o vocabulario de producción) es el conjunto de unidades del lexicón mental que un hablante efectivamente emplea en los mensajes que emite.

El vocabulario receptivo (también llamado vocabulario pasivo o vocabulario de recepción) es el que un hablante es capaz de interpretar en diferentes situaciones de recepción de mensajes. Consecuentemente, el vocabulario receptivo forma parte del lexicón mental de un hablante.

El concepto de vocabulario receptivo se presenta normalmente asociado al de vocabulario productivo, lo que parece sugerir una oposición dicotómica que no es tal. Vocabulario receptivo y vocabulario productivo no son dos aspectos diferenciados del lexicón mental sino momentos de un continuum en el conocimiento del vocabulario. Conforme a Melka (1997), la distancia entre vocabulario receptivo y vocabulario productivo] debería ser interpretada como grados de conocimiento o grados de familiaridad, no dos sistemas que funcionan independientemente sino un “continuum de conocimiento”, con único sistema subyacente ambos.

Hay que considerar que la recepción precede a la producción y, como señala E. Clark (1993), la precedencia de la comprensión sobre la producción es crítica para el proceso de adquisición. Además, existen evidencias de que el conocimiento sobre las unidades léxicas es incrementable

(véase lexicón mental) y de que se necesita menos información para interpretar una palabra o unidad que para generarla o utilizarla (Melka, 1997). Por estas razones, está comúnmente aceptado que el vocabulario receptivo supera al productivo. Donde hay importantes discrepancias entre los estudiosos es en la diferencia cuantitativa entre ambos tipos de conocimiento.

Al respecto, existen en la actualidad tres tendencias (Melka, 1997:93): una que señala que el vocabulario receptivo es mucho más amplio que el productivo (el doble o más en número de unidades); otra que señala que la distancia entre ambos tipos de conocimiento disminuye con el paso del tiempo, aunque siempre es mayor el vocabulario receptivo que el productivo; una última que señala que la diferencia entre ambos no es significativa.

Todo ello conduce a una serie de consideraciones importantes para la didáctica del vocabulario, entre otras: ¿qué es conocer una palabra? y ¿cómo contribuir a pasar del conocimiento receptivo al productivo?

Sobre la primera pregunta, hay que considerar que el conocimiento está sujeto a grados, desde un conocimiento mínimo (significante y significado, bien que puede ser conocimiento parcial) a un conocimiento máximo (conocimiento lingüístico y extralingüístico completos: pronunciación, grafía, variantes dialectales o socio-lectales, construcción, connotación...). Como se señala con respecto al lexicón mental, que se caracteriza por ser incrementable, «La existencia de una unidad léxica en el lexicón mental no

supone necesariamente un conocimiento “completo” (fonología, ortografía, significado, construcción, etc.) ni “correcto”». Por ejemplo, un hablante puede saber que *el bucinador*, *el esplenio* y *el esternocleidomastoideo* son músculos, pero no dónde se encuentran y qué función tienen, mientras que un médico tendrá amplios conocimientos sobre ellos. Ambos hablantes conocen las palabras anteriores, pero los grados de conocimiento del primero y del segundo son muy diferentes, y con ellos sus capacidades receptoras y productivas en relación con esos términos.

En el paso del conocimiento receptivo al productivo tiene mucho que ver, pues, el grado de conocimiento. Aunque también desempeñan un papel importante los aductos, la memoria y cuestiones didácticas. La calidad de la información afecta a la interpretación y adquisición de nuevas informaciones que se añaden a los conocimientos previos; la nueva información es más fácilmente recuperable cuando se trabaja con la memoria a corto plazo que con la memoria a largo plazo. Pero, además, la didáctica que favorece la manipulación de vocabulario, su procesamiento en profundidad y la recuperación y reutilización de unidades proporciona más información, más exposición al adulto y más consolidación de conocimientos, lo que contribuye al paso de la recepción a la producción.

3.1.4. APRENDIZAJE DE VOCABULARIO

Cárter y Me Carthy (1987: 4) opinan que el léxico que adquieren los hablantes de una segunda lengua es muy parecido al que poseen en su lengua materna. Creemos que esto se basa en lazos afectivos, psicológicos y ocupacionales; es decir, un

hombre de negocios que deba mantener conversaciones en inglés por motivos laborales, dominará el vocabulario económico de los dos idiomas. Así el contacto entre dos lenguas produce intercambios e influencias recíprocas.

Tradicionalmente el vocabulario se aprendía por medio de listados que el alumno repetía para sí mismo de modo automático hasta interiorizar los conceptos, ya que este era el tema central del aprendizaje de idiomas. Entre los años 60 y 80, el rol de la terminología perdió importancia para centrarse en la morfología y la sintaxis; más tarde la competencia comunicativa se puso de moda a través del enfoque nocional-funcional que proporcionaba las herramientas y destrezas para el desenvolvimiento oral en distintas situaciones de la vida cotidiana. *“La cuestión de cómo los alumnos aprenden el léxico es la más difícil de mensurar por constituir un factor altamente individualizado”*.

Los estudiantes poseen un conocimiento a nivel cognitivo de cómo funciona el lenguaje y llegan al aula con un bagaje de destrezas lingüísticas, experiencias y motivación individualizada. Como indica Krashen (1989: 26), la comprensión del alumno aumenta si se tiene en cuenta su conocimiento y experiencia previa.

Las tramas asociativas suelen ser el sistema más común para la organización mental del vocabulario; así éste se categoriza en campos axiológicos, en sinónimos, antónimos... Stevick (1989) asevera que las estrategias de aprendizaje de vocabulario son personales. El conocimiento del léxico y el considerar al aprendizaje como un juego intelectual, harán de la

clase de idiomas una herramienta valiosa para el desarrollo personal e intelectual del alumnado.

3.1.5. ASPECTOS DEL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO

Los aspectos del aprendizaje de vocabulario se relacionan en primer lugar con:

3.1.5.1. La Pronunciación

Entendemos por pronunciación la locución correcta de las palabras o decir las palabras correctamente. La pronunciación es uno de los campos de estudio más complejos del idioma justamente porque al ser tan amplia la variedad de acentos, dialectos y registros del inglés, no existe una única manera de pronunciar correctamente. Lo mismo ocurre con el español. Aun así, las distintas variantes pertenecen a un mismo idioma pues todas ellas comparten unas reglas que permiten la comunicación entre los hablantes de todo el mundo por encima de las diferencias locales.

En caso del Inglés la pronunciación se basa en las vocales y consonantes y tenemos:

3.1.5.1.1. Las Vocales:

En inglés hay 12 vocales fonológicas, es decir, 12 sonidos vocales. Esto quiere decir que en inglés hay palabras que utilizan las mismas letras pero que sus sonidos son distintos. Por ejemplo: *cat* (gato) y *day* (día). La "a" en *cat* suena casi como la "a" en "sal", mientras que la "a" en *day* suena como la "e" en "peine".

3.1.5.1.2. Las consonantes

Son menos complicadas que las vocales, aunque hay algunos sonidos trabajosos para los hispanohablantes. Estos son unos apuntes importantes:

- Los sonidos "p", "ch", "t", "d", "k", "g", "f", "s", "z", "m", "n", "l", "w" son iguales que en español.
- Consonantes con complicaciones:
"y", "h", "j", "b", "v"
- Sonidos complicados:
"r" en "*arm*" (brazo)
"th" en "*thing*" (cosa)
"th" en "*there*" (allí)
"sh" en "*sheep*" (oveja)
"s" en "*pleasure*" (placer)
"ng" en "*ring*" (anillo)

3.1.5.2. La Definición

La definición ha sido muy poco estudiada tanto en el campo del aprendizaje de una segunda lengua como en el campo de la adquisición de la lengua materna. Así, entre los escasos estudios dedicados a este tema, encontramos estudios de las definiciones que producen alumnos españoles de entre dieciocho y veinte años que aprenden inglés como lengua extranjera (Aguado Jiménez & Sánchez)

Hernández (2000-2001), los aspectos de significado que son capaces de dar alumnos turcos de entre nueve y once en alemán como segunda lengua (Verhallen & Schoonen 1998), el tipo de definiciones que producen alumnos de diversa procedencia en inglés y francés como L2 (Snow 1990) y el desarrollo de las definiciones de sustantivos de alumnos ingleses en su lengua materna (McGuee-Bidlack 1991; Watson 1985).

La definición es un medio de conocer el grado de conocimiento que se ha adquirido de una palabra. Una ventaja adicional del método de la definición es que podemos estudiar el desarrollo léxico a la luz del desarrollo cognitivo. El análisis de las definiciones de palabras nos puede ayudar a entender la forma en la que los significados de las palabras y las estructuras del significado se presentan mentalmente' (Verhallen & Shoonen 1998).

3.1.5.3. La Categoría Léxica (noun, verb, etc.)

Las categorías léxicas son aquellas palabras que pueden contener una rica variedad de propiedades semánticas. Normalmente se las asocia con propiedades que se encuentran en entidades físicas.

Este tipo de palabras se considera que son clases abiertas porque los procedimientos de creación de vocabulario permiten generar nuevas palabras dentro de las categorías léxicas para denotar nuevos objetos o nuevas realidades. Eso conlleva, que no exista normalmente una cantidad fija de este tipo de palabras en el léxico y es relativamente fácil la creación de nuevas palabras de este tipo dentro de la lengua.

Entre ellas se encuentran los elementos con referente concreto: sustantivos, los adjetivos, los verbos y los adverbios.

3.1.5.3.1. SUSTANTIVO O NOMBRE.

Es la parte de la oración que sirve para designar seres, personas o cosas que tienen existencia independiente, ya en la realidad, ya por abstracción o personificación.

❖ TIPOS DE SUSTANTIVOS

▪ SUSTANTIVO COMUN

Es el que conviene a todas las personas, animales o cosas de una misma clase, como caballo que se aplica a todos los caballos; casa a todas las casa; hombre a todos los hombres.

- **SUSTANTIVO PROPIO**

Es el que se aplica a persona o cosa determinada para distinguirlas de los demás de su especie, género o clase: Antonio, con que se distingue de entre los demás, un hombre que se llama así; Madrid, con que se distingue la ciudad así llamada de las demás ciudades, son nombres propios.

- **SUSTANTIVOS CONCRETOS**

Designan objetos independientes que pueden ser percibidos mediante los sentidos, como casa, bolígrafo, estos ejemplos se refieren a cosas que se pueden tocar, romper modificar, etc., y pertenecen por ello al mundo físico.

- **SUSTANTIVOS ABSTRACTOS**

Designan objetos no independientes y que no se pueden percibir mediante los sentidos, como paz, libertad, sinceridad. Estos sustantivos no pertenecen al mundo físico sino al mental o al intelectual: se perciben por la inteligencia y no es posible manipularlos, ni olerlos, excepto en caso de que se usen el lenguaje figurado, como decir que el ruido rompió la paz.

- **SUSTANTIVOS CONTABLES**

Los sustantivos contables pueden contarse y, por lo tanto, expresan la idea de pluralidad de forma plena, como serían los casos de los vasos y silla.

- **SUSTANTIVOS NO CONTABLES**

Los sustantivos no contables (o incontables) designan objetos que puede medirse, pesarse, etc. Pero no contarse.

- **SUSTANTIVOS INDIVIDUALES**

Los sustantivos individuales son los que, en singular; designan seres individuales.

- **SUSTANTIVOS COLECTIVOS**

Son aquellos que, en singular, denotan un número indeterminado de personas u objetos.

- **SUSTANTIVOS EPICENOS**

Son los que designan personas o animales sin diferenciar el sexo: gorila, víbora, elefante, cría.

3.1.5.3.2. VERBO

Es una clase de palabra o categoría léxica que presenta las siguientes características:

Desde el punto de vista **formal** el verbo se compone de: **RAIZ(O lexema): amar más DESINENCIAS: Amar, amando, amare, amábamos, etc.** Estas desinencias se adhieren a la raíz y significan:

TIEMPO

MODO

ASPECTO

PERSONA

NUMERO.

El conjunto de estas desinencias, que entran en oposición con otras, unidas a la raíz constituyen la conjunción. El verbo es la única clase de palabras que presenta conjunción.

Desde el punto de vista **funcional**: el verbo es siempre el núcleo sintáctico del predicado de la oración.

3.1.5.3.3. ADJETIVO

El adjetivo es aquella parte de la oración que se añade al sustantivo para calificarlo o determinarlo. Por ejemplo, el día puede estar soleado, lluvioso, hermoso, frío. Los adjetivos concuerdan en género y número con los sustantivos. En relación con su significado hay varias clases de adjetivos:

- **CALIFICATIVOS**

Son los que expresan una cualidad del sustantivo: bueno, inteligente.

- **DE RELACION O DE PERTENENCIA**

Lingüístico, social, musical, ocular.

- **GENTILICIOS**

- **CUASIDETERMINATIVOS**

- **COMPARATIVOS SINTETICOS**

- **SUPERLATIVOS SINTETICOS**

3.1.5.3.4. ADVERBIO

Es la parte de la oración que complementa, modifica, define o precisa el significado del verbo, del adjetivo, de otro adverbio o de una oración completa. Por ejemplo, “en llego ayer”, el adverbio ayer sirve para determinar exactamente en qué momento llego la persona de la que se habla, o en “no lo hare más”, más sirve para precisar la intención de no volverlo a hacer.

La clasificación más tradicional del adverbio es la que atiende al significado.

- **DE LUGAR:** Aquí, allí, allá, lejos, (a) adelante, atrás, (a) dentro, donde, ahí, cerca, dónde, arriba, encima, detrás.
- **DE TIEMPO:** hoy, mañana, luego, entonces, ya, todavía, aun, constante, recientemente, nunca, ayer, ahora, enseguida, recién, mientras, temprano, antes, después, cuando.
- **DE MODO:** Así, bien, mejor, mal, peor, igual, cual, como, según (y la mayoría de los acabados en –mente).
- **DE AFIRMACION:** si, también, claro, bueno, efectivamente, naturalmente, seguro, evidentemente, verdaderamente.
- **DE NEGACION:** no, tampoco, nada, nunca, jamás.
- **DE CANTIDAD:** Nada, mucho, poco, apenas, demasiado, más, menos, tan, muy, bastante, casi, justo, todo, cuanto, sobremanera.
- **DE DESEO:** Ojala, así.
- **DE DUDA, POSIBILIDAD, O PROBALIDAD:** Quizá(s), igual, acaso, posiblemente, probablemente, seguramente.
- **DE EXCLUSION, INCLUSION, O ADICION:** solo, solamente, únicamente, aun, además.
- **DE EXCLAMACION:** Qué, cuán.

Hay algunos adverbios que no parecen encajar de forma clara en ninguna de las subclases: **Viceversa, justo, justamente, contrariamente, siquiera, consecuentemente.**

Una locución adverbial está formada por dos o más palabras que constituyen un conjunto sintáctico indivisible que

se comporta igual que un adverbio: **A oscuras, de pronto, desde luego.**

Algunas locuciones inciden sobre la oración entera y se refieren a la actitud del hablante sobre los hechos, es decir, sobre la modalidad: **A lo mejor, tal vez, puede que.**

3.1.5.3.5. DETERMINANTES

Toda frase se compone de un nombre y uno o varios determinantes que lo modifican. El determinante modifica al nombre para establecer o señalar relaciones de:

- **Extensión:** la, el, las, los.
- **Cantidad o naturaleza:** tres, cien, uno
- **Pertenencia:** mí, su, nuestro.
- **Lugar:** este, esa.
- **Orden:** primero, segundo, tercero.

Es decir, el determinante indica a que cosas, personas, animales, se refiere.

3.1.5.3.6. PREPOSICIONES

Las preposiciones son palabras atonas (excepto según) e invariables, es decir, no llevan desinencias. La función de las preposiciones consiste en relacionar palabras sirviendo de enlace entre ellas. La relación que establecen es siempre de subordinación o dependencia. Son: **a, ante, bajo, cabe, con, contra, de desde, en entre, hacia, hasta, para, por, según,**

sin, no, sobre, tras (y la inclusión de salvo, excepto, durante, mediante)

3.1.5.3.7. CONJUNCIONES

Las conjunciones son una clase de palabras, vacías de contenido semántico cuya función es, simplemente, servir de enlace entre palabras, entre sintagmas o entre oraciones. Tradicionalmente se ha distinguido entre conjunciones coordinantes y subordinantes.

3.1.5.3.7.1. CONJUNCIONES COORDINANTES

Unen elementos (palabras u oraciones) que están en el mismo nivel jerárquico, es decir, que realizan la misma función o pertenecen a la misma categoría gramatical.

TIPOS DE CONJUNCIONES COORDINANTES

- **COPULATIVAS:** suman los significados; y, e, ni, que.
- **DISYUNTIVAS:** presentan dos opciones que se excluyen; o, u, o bien.
- **ADVERSATIVAS:** unen elementos de los cuales el segundo corrige algo del primero; pero, sin embargo, aunque, sino que, más bien, por lo demás, etc.
- **DISTRIBUTIVAS:** presentan dos elementos a los que se unen como alternantes; ya...ya, bien...bien, ora... hora, etc.

- **EXPLICATIVAS:** El primer elemento de la coordinación es aclarado por el segundo; es decir, esto es, o sea.

3.1.5.3.7.2. CONJUNCIONES SUBORDINANTES

Establecen una relación entre dos proposiciones (oraciones) de distinta jerarquía. Una de ellas está subordinada a la otra, es decir, necesita de ella para tener una significación plena. La proposición subordinada realiza una función sintáctica que depende de la proposición principal.

TIPOS DE CONJUNCIONES SUBORDINANTES

- **DE LUGAR:** donde (precedido o no de preposición). “ **Estaba donde lo dejamos**”
- **DE TIEMPO:** cuando, apenas, tan pronto como, en cuanto, en el instante en que, antes (de) que, primero que, mientras, según, mientras tanto, mientras que, etc. “ **Cuando llegamos, todavía estaba lloviendo**”
- **DE MODO:** como, según, según qué. “ **Nos vestimos como queremos**”
- **COMPARATIVAS:** tal...cual; tanto... como; tan... como; igual... que; como... sí; mas... que; mas... de; menos...que; etc. “ **El monumento era tan grande como queremos**”

- **CAUSALES:** que, porque, puesto que, pues, supuesto, que, ya que, a fuerza de que, en vista de que, visto que, como quiera que, por razón de que. “estas cansado porque has corrido mucho”
- **CONSECUTIVAS:** luego, conque, así es que, por consiguiente, por lo tanto, así, de tal manera que, de tal suerte que, etc. “ **Nos ganamos aquel partido, por lo tanto, no nos clasificamos**”
- **CONDICIONALES:** si, como, cuando, en el caso de que, a condición de que, a menos que, en el supuesto de que, etc. “ **No saldrás de aquí, a menos que pagues**”
- **CONCESIVAS:** aunque, a pesar de que, a pesar que, aun cuando, si bien, aun si, así, por más que, mal, que, etc. “**Casi no logro engordar, a pesar de que no como mucho**”
- **FINALES:** a que, para que, para, con el fin de que, con el objeto de que, con la intención de que, etc. “ **Lleve al perro al veterinario con la intención de que lo curaran**”

3.1.5.4. Colocaciones (fast car, tall man, soft breeze)

THORNBURY (2002) Cuando las palabras se usan regularmente juntas, se crean reglas sobre su uso no por razones gramaticales sino **por simple asociación**. “Black and white” (*negro y blanco*), por ejemplo, aparece en ese orden por colocación; siempre se usa de esa forma y ponerlo al revés “white and black” (*blanco y negro*) parece incorrecto.

Por la misma razón, “we make a mistake” (*cometemos un error*) o “do a test” (*hacemos una prueba*). En estos ejemplos,

la razón para usar estos verbos es que siempre lo hacemos de la misma forma: esto es *collocation* o “colocación”.

El conocimiento de las colocaciones es vital para el uso correcto del lenguaje y para la traducción adecuada de un texto del español al inglés, ya que una oración gramaticalmente correcta puede parecer “rara” si las preferencias de colocación son ignoradas.

3.1.5.5. Derivaciones (walk, walks, walked)

La **derivación lexical** consiste en construir palabras nuevas a partir de una palabra-raíz, mediante sufijos o prefijos. Este mecanismo de creación de palabras está en la base de las familias de palabras, es decir de grupos de palabras con la misma raíz y que hacen referencia a diferentes aspectos del mismo concepto (por ejemplo, una acción, la persona que hace esta acción, el resultado de la acción etc.):

Toinvest (invertir) - investor (inversor) - investment (inversión)

La raíz puede ser un verbo, pero también un adjetivo o un nombre:

liable (responsable) – liability (responsabilidad)

success (éxito) - successful (exitoso)

3.1.5.6. Sinónimos, Antónimos, Parónimos, Homónimos

3.1.5.6.1. SINÓNIMOS

Los SINÓNIMOS son palabras de significación igual o parecida, palabras o expresiones que comparten casi todos sus rasgos de significado. *Por ejemplo: casa y morada.*

Los sinónimos sólo pueden expresar diferencias entre sí de algún matiz o de grado. Son muy útiles en la redacción de textos porque permiten evitar repeticiones y ofrecen una gama variada de opciones que ayudan a ajustar el vocabulario a los objetivos perseguidos.

La sustitución puede ser por una palabra o frase, y la elección de las mismas debe hacerse dentro del contexto verbal en que las insertemos para que no cambie el sentido del discurso.

Algunos otros ejemplos: *iglesia/capilla; calle/sendero; completar/llenar; cuchillo/ puñal; maestro/profesor; progenitores/ padres; plegar/doblar; hermoso/lindo; bueno / bondadoso; abismo / precipicio; abuso / exceso; duda / incertidumbre; estafa / fraude; exacto / preciso.*

3.1.5.6.2. ANTÓNIMOS

Llamamos ANTÓNIMOS a las palabras que expresan ideas opuestas o contrarias.

Ejemplos: *claro/oscurο; antes/después; bueno/malo; salud/enfermedad; paz/guerra; frío/calor; verdadero/falso;*

amplio / ajustado; triste / alegre; juventud / vejez. Como en el caso de los sinónimos, no todos los rasgos de significación de los antónimos son opuestos. Basta con que uno de ellos lo sea para que consideremos dos expresiones o vocablos como antónimos.

3.1.5.6.3. PARÓNIMOS

Los PARÓNIMOS son palabras de pronunciación o escritura parecida, pero que su significado es diferente. Ejemplos: *sesión/cesión; cesto/sesto; rosa/roza; cirio/sirio; vote / bote; casa / caza; vos / voz; tuvo / tubo; vaso / bazo.*

3.1.5.6.3.1. HOMÓNIMOS

Las palabras que son idénticas en su forma y sonido y poseen diferente significación se denominan HOMÓNIMOS.

Ejemplos: *coma (verbo comer)/coma (signo de puntuación); amo (patrón, señor)/amo (verbo amar); vela (verbo velar)/vela (de parafina)/vela (tela del barco); entre (verbo entrar)/entre (preposición); haya (árbol)/haya (verbo haber); estrecho (angosto)/estrecho (verbo estrechar)/estrecho (accidente geográfico); piso (verbo pisar)/piso (suelo); vino (bebida alcohólica)/vino (verbo venir).*

4) EVALUACIÓN DEL VOCABULARIO

Anne Locke (2012)²La mejor manera para evaluar la adquisición de los ítems de vocabulario es dejarles responder al uso de una palabra por otros y escucharles usar palabras espontáneamente. La cantidad de tiempo que debe esto tomar sin embargo hace que sea virtualmente imposible en los contextos del salón de clase. Una dificultad mayor para el docente es que mientras todos los niños necesitan repetición de palabras en contextos variados para ayudarles a consolidar su comprensión y expresión, ellos variarán en la cantidad de repetición que ellos necesitan para establecer el aprendizaje.

La solución más manejable es proveer suficientes oportunidades para practicar la escucha, usar nuevas palabras y revisar el aprendizaje verbal de los niños. Ejemplo:

- ✓ Pida a los niños usar cada palabra apropiadamente en una oración hablada.
- ✓ Muestre simples definiciones visuales del vocabulario temático y pida a los niños que produzcan las palabras que corresponden al material visual.
- ✓ Revisar la comprensión mostrando materiales visuales con palabras que puedan tener el mismo significado, que tengan significados opuestos, que sean de la misma categoría y por asociación.
- ✓ Motivar a los niños que aprendan otras palabras.

²Ann Locke (2012), Department of Human Communication Sciences, University of Sheffield C:\handouts\yr1res2\promtalk.doc.

4.1. Marco conceptual

Aprendizaje: *“Es el proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad. Este es un proceso interno de construcción personal del alumno o alumna en interacción con su medio sociocultural y natural”.*(Ministerio de Educación, 2002: 81)

Aprendizaje Idioma Inglés: Desarrollo de las habilidades básicas del idioma, evaluado en los niveles: conocimiento, comprensión, discriminación y análisis.

Aprendizaje significativo: El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.

Calidad de la Educación: *“Es el nivel óptimo de formación que deben alcanzar las personas para enfrentar los retos del desarrollo humano, ejercer su ciudadanía y continuar aprendiendo durante toda la vida”.*(Ministerio de Educación, 2003: 2)

Educación: *“Es un proceso de aprendizaje enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se*

desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad". (Ministerio de Educación, 2002: 2)

Enseñanza: *"Es una función de los docentes que consiste principalmente en crear un clima de confianza y motivación para el aprendizaje y en proveer los medios necesarios para que las alumnas y alumnos desplieguen sus potencialidades. La enseñanza se concreta en el conjunto de ayudas que el profesor ofrece a los estudiantes en el proceso personal de construcción de sus aprendizajes". (Ministerio de Educación, 2003: 86)*

Juego: *"Los juegos se convierten en escenario en los cuales de forma relajada y agradable se abordan campos de conocimientos, valores morales, pequeños detalles de la vida cotidiana. "Un juego ofrece un tipo de relación formal o un modelo de interacción que induce a la oposición entre dos o más participantes". (Ortega, Rosario 2004)*

Juegos Educativos: *"El juego educativo puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del estudiante y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales". (Citado de la página www.definiciones.com)*

Vocabulario: *“Es el conjunto de palabras y frases léxicas más que gramática, funciones otras unidades de organización”.* (Richards, Jack C. y Schmidt, y Cols. 2002: 304).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Método y diseño de investigación

3.1.1. Método

De acuerdo al problema y a los objetivos previstos se aplicara el método cuantitativo por que se plantea una idea que deriva de un marco teórico, surgen problemas, objetivos y se plantean hipótesis, se realiza la recopilación de la información para su análisis y respuesta de los problemas y objetivos planteados. (Hernández Sampieri 2006)

3.1.2. Diseño de Investigación

Esta investigación asumirá el diseño cuasi – experimental porque se manipulan variables y se comparan resultados de dos grupos independientes (grupo experimental y grupo de control) con una pre prueba y una post prueba.

Estos dos grupos ya establecidos están formados con anterioridad al experimento sin aplicar aleatoriedad, uno de control y el otro experimental.

El Diseño de la investigación se esquematiza de la siguiente manera:

| | |
|----|-------------------------|
| GE | $O_1 \quad x \quad O_2$ |
| GC | $O_3 \quad O_4$ |

Donde:

GE: Es el grupo experimental

GC: Es el grupo de control

O₁: Es la Observación que se realizará en el grupo experimental antes de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés (Pre –test).

O₂: Es la observación que se realizará en el grupo experimental después de la aplicación de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés. (Post- Test)

O₃: Es la Observación que se realizará en el grupo control antes de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés. (Pre –test).

O₄: Es la Observación que se realizará en el grupo control después de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés. (Post – Test)

X: Es la aplicación de los juegos educativos en el proceso del aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés.

❖ **Operacionalización de las variables:**

| VARIABLE | DEFINICION CONCEPTUAL | DEFINICION OPERACIONAL | INDICADORES | ESCALAS DE MEDICION |
|---|---|---|--|--|
| Independiente: X: Juegos Educativos | <p>Juegos Educativos "El juego educativo puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del estudiante y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales". (Citado de la página www.definiciones.com)</p> | <p>Lee, W.R (1979) Clasifica los juegos de la siguiente manera: Juegos Sensoriales: Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Juegos Motores Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc. Juegos Intelectuales Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias). Juegos Sociales Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. Juegos Infantiles Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual. Juegos Recreativos Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos Juegos Escolares Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable</p> | <p>Juegos sensoriales Juegos motores Juegos intelectuales Juegos sociales Juegos infantiles Juegos recreativos Juegos Escolares</p> | <p>Siempre A veces nunca</p> |
| Dependiente: | <p>http://es.wikipedia.org/wiki/Vocabulario El aprendizaje de vocabulario</p> | <p>Número de palabras que comprende en forma oral en la clase. Número de palabras que produce en forma oral y escrita durante la evaluación. Número de palabras que pronuncia y</p> | <p>Vocabulario Oral Vocabulario Escrito</p> | <p>Excelente (27-30 palabras) Muy bueno (22-25 palabras)</p> |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>Y: Aprendizaje de Vocabulario en Inglés</p> | <p>en inglés son establecidas por las diferentes actividades que hace el docente para que sus estudiantes infieran un conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, El vocabulario de una persona puede ser definido como el conjunto de palabras que son comprendidas por esa persona, o como el conjunto de palabras probablemente utilizadas por ésta. El incremento del propio vocabulario es una parte importante tanto en el aprendizaje de idiomas, como en la mejora de las propias habilidades en idioma en el cual la persona ya es adepta.</p> | <p>produce correctamente en la clase y al final de la aplicación experimental. Número total de palabras aprendidas en tres semanas durante las clases. Número de palabras aprendidas en función del tema desarrollado durante la clase. Número total de palabras que comprende y utiliza después de la aplicación de los juegos.</p> | <p>Pronunciación y coherencia</p> | <p>Bueno (19-21 palabras) Regular (16-18 palabras) Deficiente (00-15 palabras)</p> |
|---|--|--|--|--|

3.2. Población y Muestra

3.2.1. Población

La población está conformada por 40 niños y niñas de inicial de 5 años de la I.E.I. N° 593 – Los Garabatos – Iquitos.

3.2.2. Tamaño de Muestra

La muestra estará conformada por 2 salones distribuidos de la siguiente manera:

Salón Ardillitas : 19 niños y niñas.
Salón Loritos : 21 niños y niñas.

Método de muestreo será no probabilístico, es decir que los sujetos serán seleccionados de manera intencional o por conveniencia debido a la facilidad de acceso a los sujetos y a la información pertinente para el desarrollo del estudio.

3.2.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.2.3.1. Técnicas de recolección de datos

Para obtener la información básica con el propósito de llevar a cabo los objetivos y comprobar las hipótesis serán usadas los siguientes instrumentos:

| TÉCNICAS |
|---------------------|
| • Prueba Pedagógica |
| • Observación |

3.2.3.2. Instrumentos de Recolección de Datos

En el estudio de investigación se hará uso de los siguientes instrumentos:

| INSTRUMENTOS |
|--|
| • Prueba de entrada y prueba de salida |
| • Ficha de observación |

3.2.4. Procedimientos para la recolección de datos

Para recoger los datos relevantes del estudio se aplicará el siguiente procedimiento:

1. Solicitud de autorización para realizar el trabajo
2. Selección de las secciones donde se aplicara el experimento.
3. Elaboración de los instrumentos de recolección de datos y comprobación de la validez y confiabilidad de los mismos.
4. Verificación del nivel de aprendizaje de vocabulario en ingles con los niños y niñas con la aplicación del pre test de conocimiento de vocabulario.
5. Identificación de los juegos educativos que son usados para elevar el aprendizaje de vocabulario en inglés.
6. Elaboración de la guía de aplicación de los juegos didácticos y de las sesiones de aprendizaje tanto para el grupo de control y experimental.
7. Aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje de inglés en las aulas seleccionadas.
8. Verificación del nivel de aprendizaje de vocabulario en ingles con la aplicación del post test de conocimiento de vocabulario.
9. Constatación de los resultados del Pre test y el post test.

10. Comprobación de hipótesis y formulación de conclusiones.
11. Presentación del Informe final
12. Sustentación de la tesis.

3.3. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.

El procesamiento de la información se realizara utilizando el paquete estadístico SPSS-20.0, la presentación de la información se realizara en cuadros y gráficos estadístico unidimensionales y bidimensionales.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo presentamos los resultados del análisis descriptivo de los niveles de aprendizaje del vocabulario en inglés en niños de Inicial 5 años de la I.E.I. N° 593, del distrito de Iquitos 2014, obtenido antes y después de la aplicación de los juegos educativos, el cual sirve de información sustentada para el análisis de relación de las variables e indicadores que están comprometidas con las hipótesis del estudio de investigación.

4.1. RESULTADOS

4.1.1. ANALISIS UNIVARIADO

4.1.1.1. El nivel de vocabulario en inglés que tienen los niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014 es menor a 30 palabras antes de la aplicación de juegos educativos.

CUADRO N° 01

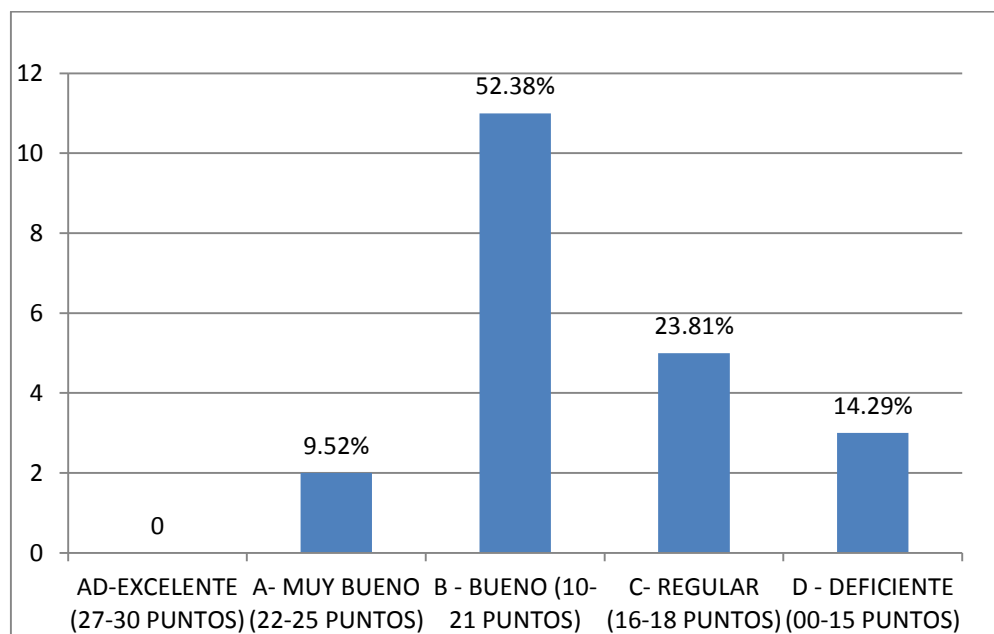
NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL

| Nivel de Aprendizaje del Vocabulario en Inglés | SalónLorito (G. Control) | |
|--|--------------------------|-------|
| | Nº | % |
| AD – Excelente (26-30 puntos) | 0 | 0 |
| A – Muy Bueno (22-25 puntos) | 2 | 9.52 |
| B – Bueno (19-21 puntos) | 11 | 52.38 |
| C – Regular (16-18 puntos) | 5 | 23.81 |
| D – Deficiente (00-15 puntos) | 3 | 14.29 |
| TOTAL | 21 | 100 |

Fuente: Resultados del Pre Test Grupo de Control

GRÁFICO N° 01

NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL



Fuente: Resultados del Pre Test Grupo de Control

El Gráfico N° 1, muestra los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario en Inglés en los niños y niñas de Inicial 5 años de la I.E.I. N° 593 – Los Garabatos , antes de la aplicación de los juegos educativos (Pre test), se observa que del 100% del total de estudiantes del grupo de control el 9.52% (2 estudiantes) están en el nivel muy bueno del aprendizaje de vocabulario en inglés; 52.38% (11 estudiantes) obtuvieron el nivel bueno de aprendizaje del vocabulario en Inglés; el 23.81% (5 estudiantes) tienen el nivel regular de aprendizaje del vocabulario en inglés; el 14.29% (3 estudiantes) se ubican en el nivel deficiente de aprendizaje de vocabulario en Inglés, y

ninguno se ubica en el nivel destacado de aprendizaje del idioma inglés.

En conclusión hay un porcentaje medio (52.38%) de los estudiantes que tiene nivel bueno de aprendizaje del vocabulario en Inglés, en la escala de la evaluación del grupo de control.

CUADRO Nº 02

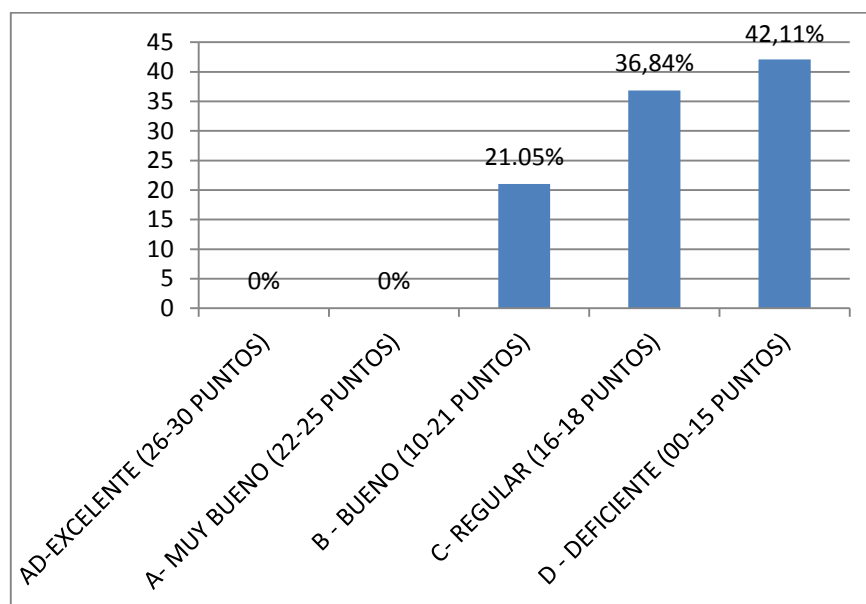
NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. Nº 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

| Nivel de Aprendizaje del Vocabulario en Inglés | Salón Ardillita (G. Experimental) | |
|--|-----------------------------------|-------|
| | Nº | % |
| AD – Excelente (26-30 puntos) | 0 | 0 |
| A – Muy Bueno (22-25 puntos) | 0 | 0 |
| B – Bueno (19-21 puntos) | 4 | 21.05 |
| C – Regular (16-18 puntos) | 7 | 36.84 |
| D – Deficiente (00-15 puntos) | 8 | 42.11 |
| TOTAL | 19 | 100 |

Fuente: Resultados del Pre Test Grupo de Experimental

GRAFICO N° 02

NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, ANTES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL



Fuente: Resultados del Pre Test Grupo de Experimental

El Gráfico N° 2, muestra los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario en Inglés en los niños y niñas de Inicial 5 años de la I.E.I. N° 593, antes de la aplicación de los juegos educativos (Pre test), se observa que del 100% del total de estudiantes del grupo experimental el 21,05% (4 estudiantes) están en el nivel bueno del aprendizaje de vocabulario en inglés; 36,84% (7estudiantes) se ubicaron en el nivel regular de aprendizaje del vocabulario en Inglés; el 42,11% (8 estudiantes) están en el nivel deficiente de aprendizaje de vocabulario en Inglés, y ninguno se ubica en el nivel destacado y muy bueno de aprendizaje del idioma inglés.

En conclusión hay un porcentaje promedio (36,84%) de los estudiantes que tiene nivel regular de aprendizaje del

vocabulario en inglés, en la escala de la evaluación del grupo experimental.

- 4.1.1.2.** Nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, de las muestras de estudio (Grupo de Control y Grupo Experimental) después de la aplicación del post test.

CUADRO N° 03

NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL

| Nivel de Aprendizaje del Vocabulario en Inglés | SalónLorito (G. Control) | | | | |
|--|--------------------------|----|------|-------------------------------|--|
| | X _i | Nº | % | X _i n _i | X _i ² n _i |
| AD – Excelente (26-30 puntos) | 28 | 1 | 4.7 | 28 | 784 |
| A – Muy Bueno (22-25 puntos) | 23.5 | 3 | 14 | 67 | 1346,7 |
| B – Bueno (19-21 puntos) | 20 | 7 | 33.3 | 140 | 2800 |
| C – Regular (16-18 puntos) | 17 | 8 | 38. | 136 | 1479,68 |
| D – Deficiente (00-15 puntos) | 7.5 | 2 | 10 | 15 | 450 |
| TOTAL | 20.38 | 21 | 100 | 386 | 1654,59 |

Fuente: Resultados del Pre Test Grupo de Control

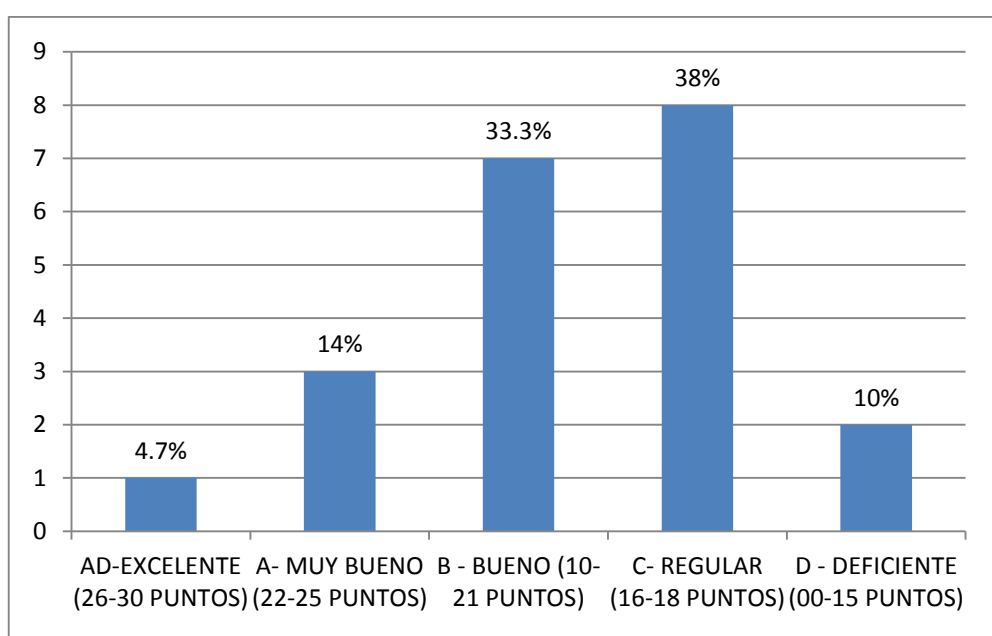
$$\bar{X} = 20.38$$

De acuerdo al cuadro N° 03, se puede observar que el promedio alcanzado por los estudiantes del Salón Lorito después de la aplicación de los juegos educativos es de

20.38 resultado que los ubica en el nivel bueno de aprendizaje de vocabulario en inglés.

GRÁFICO N° 03

NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO DE CONTROL



Fuente: Resultados del Post Test Grupo de Control

El Gráfico N° 3, muestra los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario en Inglés en los niños y niñas de Inicial 5 años de la I.E.I. N° 593, después de la aplicación de los juegos educativos (Post test), se observa que del 100% del total de estudiantes del grupo de control el 4.7% (1 estudiante) está en el nivel excelente de aprendizaje de vocabulario en inglés; 14% (3 estudiantes) obtuvieron el nivel muy bueno de aprendizaje del

vocabulario en Inglés; el 33.3% (7 estudiantes) tienen el nivel bueno de aprendizaje del vocabulario en inglés; y el 38% (8 estudiantes) se ubican en el nivel regular de aprendizaje de vocabulario en Inglés.

En conclusión hay un porcentaje bajo (33.3%) de los estudiantes que tiene nivelbueno de aprendizaje del vocabulario en Inglés, en la escala de la evaluación del grupo de control.

CUADRO Nº 04

NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. Nº 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

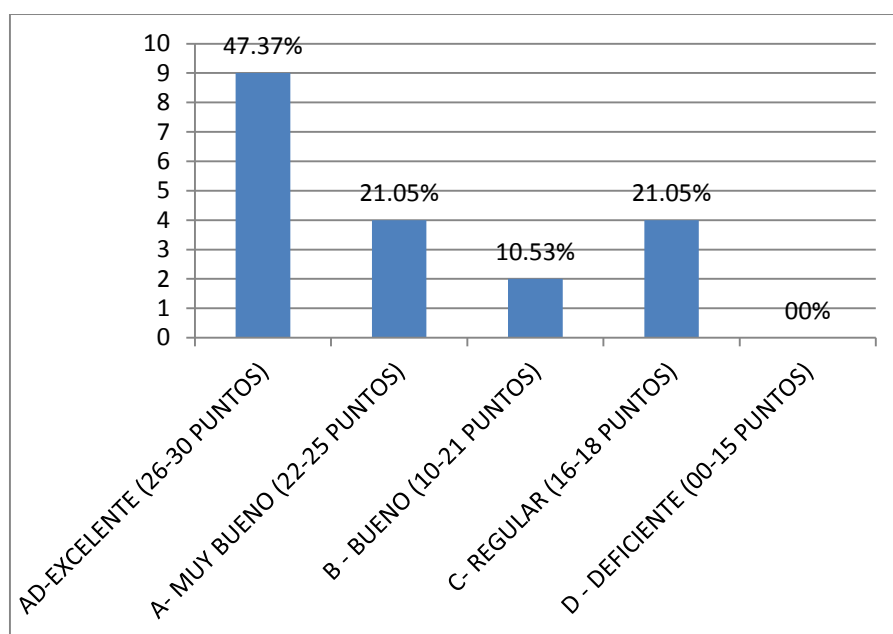
| Nivel de Aprendizaje del Vocabulario en Inglés | Salón Ardillita (G. Experimental) | | | | |
|--|-----------------------------------|----|-------|-------------------------------|--|
| | X _i | Nº | % | Y _i n _i | Y _i ² n _i |
| AD – Excelente (26-30 puntos) | 28 | 9 | 47.37 | 252 | 7056 |
| A – Muy Bueno (22-25 puntos) | 23.5 | 4 | 21.05 | 94 | 2209 |
| B – Bueno (19-21 puntos) | 20 | 2 | 10.53 | 40 | 800 |
| C – Regular (16-18 puntos) | 17 | 4 | 21.05 | 68 | 1156 |
| D – Deficiente (00-15 puntos) | 7.5 | 0 | 0.00 | 0 | 0 |
| TOTAL | 23.89 | 19 | 100 | 454 | 11221 |

Fuente: Resultados del Post Test Grupo de Experimental

El Cuadro Nº 04 nos muestra que el rendimiento de los niños es de 47.37% (9 estudiantes), resultado que ubica a los alumnos del grupo experimental en el nivel excelente del aprendizaje de vocabulario en Inglés después de la aplicación de los juegos didácticos.

GRAFICO N° 04

NIVEL DE VOCABULARIO EN INGLÉS QUE TIENEN LOS NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE EN EL GRUPO EXPERIMENTAL



Fuente: Resultados del Pre Test Grupo de Experimental

El Gráfico N° 4, muestra los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario en Inglés en los niños y niñas de Inicial 5 años de la I.E.I. N° 593, después de la aplicación de los juegos educativos (Post test), se observa que del 100% del total de estudiantes del grupo experimental el 47.37% (9 estudiantes) están en el nivel excelente de aprendizaje de vocabulario en inglés; 21,05% (4 estudiantes) obtuvieron el nivel muy bueno de aprendizaje del vocabulario en Inglés; el 10.53% (2 estudiantes) tienen el nivel bueno de aprendizaje del vocabulario en inglés; y el 21.05% (4 estudiantes) se ubican en el nivel regular de aprendizaje de vocabulario en Inglés.

En conclusión, en comparación con el grupo de control, el 47.37% de los estudiantes del grupo experimental se ubicaron en

el nivel excelente de aprendizaje del vocabulario en Inglés y así mismo se ubicaron en el nivel muy bueno en un 21.05%, en el grupo experimental.

4.2. ANALISIS INFERENCIAL

CUADRO N° 05

ANALISIS BIVARIADO DE LOS RESULTADOS DEL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL GRUPO DE CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL.

| Nivel de Aprendizaje del Vocabulario en Inglés | Salón Lorito (G. Control) | | | | | Salón Ardillita (G. Experimental) | | | | |
|--|---------------------------|----|------|-------------------------------|--|-----------------------------------|----|-------|-------------------------------|--|
| | Xy | Nº | % | X _i n _i | X _i ² n _i | Xy | Nº | % | Y _i n _i | Y _i ² n _i |
| AD – Excelente (26-30 puntos) | 28 | 1 | 4.7 | 28 | 784 | 28 | 9 | 47.37 | 252 | 7056 |
| A – Muy Bueno (22-25 puntos) | 23.5 | 3 | 14 | 67 | 1346,7 | 23.5 | 4 | 21.05 | 94 | 2209 |
| B – Bueno (19-21 puntos) | 20 | 7 | 33.3 | 140 | 2800 | 20 | 2 | 10.53 | 40 | 800 |
| C – Regular (16-18 puntos) | 17 | 8 | 38. | 136 | 1479,68 | 17 | 4 | 21.05 | 68 | 1156 |
| D – Deficiente (00-15 puntos) | 7.5 | 2 | 10 | 15 | 450 | 7.5 | 0 | 0.00 | 0 | 0 |
| TOTAL | 20.38 | 21 | 100 | 386 | 1654,59 | 23.89 | 19 | 100 | 454 | 11221 |

Fuente: Resultados del Post Test Grupo de Control y Grupo Experimental

El cuadro N° 05 muestra que la media poblacional del grupo de control es de 20.38 y del grupo experimental es de 23.89. Se hace la formulación de hipótesis de la siguiente manera:

$$H_0: U_C = U_{exp}$$

$$H_0: U_C \neq U_{exp}$$

Dónde el nivel de significancia es $X=0.5$; realizando la Estadística de Prueba **t**:

$$t_k = \frac{\bar{X}_c - \bar{X}_{exp}}{\sqrt{\frac{(n_c-1) \hat{S}_c^2 + (n_{exp}-1) \hat{S}_{exp}^2}{n_c + n_e - 2} \left[+ \frac{1}{19} \right]}}$$

Calculando:

$$t_k = 23.89 - 20.38$$

$$\sqrt{\frac{20(9.87261905) + 18(20.71052631)1}{n_c + n_e - 2} \left[+ \frac{1}{19} \right]}$$

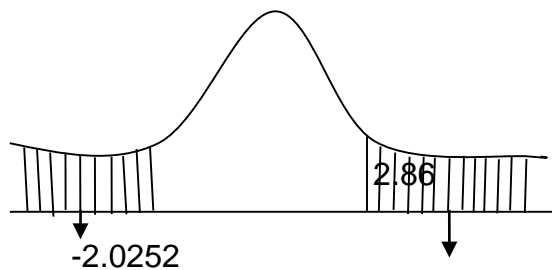
$$t_k = 3.51$$

$$38 \sqrt{\frac{197.452381 + 372.78947358}{38}}$$

$$t_k = 3.51$$

$$\sqrt{\frac{570.24185458(0.10025)}{38}}$$

$$\frac{3.51}{\sqrt{1.5043974536}} = \frac{3.51}{1.2265388105} = 2.86$$



$H_0; U_C = U_{exp}; H_0; U_C \neq U_{exp}$, con un nivel de significancia de $\alpha = 0.5$ y mediante la prueba estadística de t de student la cual se ubica en la región crítica por que tanto el resultado del grupo de control y del grupo experimental tienen diferencia del 3.51, se puede decir entonces que la hipótesis: los juegos educativos si influyen en el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014.

Al comparar el T_k con el T_t resulta que el T_k es mayor que el T_t , por lo tanto se rechaza la hipótesis al 95% de confianza, esto indica que el promedio obtenido por el grupo de control después de la aplicación de los juegos educativos en el rendimiento promedio es diferente al rendimiento promedio del grupo experimental. Por lo tanto es significativo aplicar los juegos educativos en la enseñanza de vocabulario en inglés en los niños de educación inicial 5 años de la I.E.I. N° 593 los Garabatos, Iquitos-2014.

4.3. DISCUSIÓN

Después del análisis estadístico deviene a realizar la discusión con los diferentes autores que consideramos en este estudio de investigación que a continuación detallamos:

Andrew Wright, David Betteridge y Michael Buckby en **“Gamesforlanguagelearning”** investigación realizada y presentada a **Cambridge University (2007) Gran Bretaña**, *sustentan que los juegos ayudan a crear contexto en el cual el idioma es útil y significativo, también el aprendizaje de un idioma*

es un trabajo difícil, de manera que los juegos animan a los estudiantes a mantener el interés y el trabajo en el aprendizaje del idioma. Efectivamente como se demostró en la aplicación de los juegos educativos los niños mejoraron su rendimiento en el aprendizaje del vocabulario en inglés debido a que estos juegos motivaron el aprendizaje de los niños.

Aydan Erzos de “Six games for the EF/ESL classroom” resumen de investigación publicado en **the Internet TESL Journal June 2000**, dice que *los juegos son altamente motivadores porque son interesantes y divertidos; los juegos pueden ser usados para practicar las cuatro habilidades en todos los idiomas y ser usados para practicar muchas formas de comunicación.* En este caso al igual que en la primera discusión los juegos educativos seleccionados fueron motivadores y utilizados para aprender el vocabulario en forma oral y escrita, con pronunciación adecuada.

Agnieszka Uberman “The use of games for vocabulary presentation and revision” (2 Marzo 1998), resumen de investigación publicada en la revista **Forum V36 N° 1 USA**, también afirma *“Los juegos no son solo divertidos sino ayudan a los alumnos aprender sin un análisis mental o entendimiento del proceso de aprendizaje mientras que ellos adquieren la competencia comunicativa en el segundo idioma como fabricantes”.* Nuestros resultados coinciden con la afirmación de Uberman por que los niños aprendieron e incrementaron su vocabulario en Inglés tal como lo demuestra nuestro resultado en el rendimiento que al inicio el grupo experimental de estudiantes mostró ubicarse con el 0% en el nivel de muy bueno y al final este porcentaje se incrementó al 21,05%.

GUTIERREZ MORALES, Yara Lizbeth (2008) en su Tesis **“El Juego como Estrategia Didáctica para la Enseñanza del Idioma Inglés, en el Primer Grado de Educación Secundaria”**, presentada a la **Universidad de Pedagógica Nacional de México, para obtener el título de Licenciada en Educación.** *Concluye que, los juegos permiten desarrollar diferentes competencias inherentes a la naturaleza de la asignatura Inglés, pues conlleva a una mejor comprensión, lectura, pronunciación y escritura, en una palabra a la comunicación. Así mismo, menciona que las actividades lúdicas permiten a los alumnos a adquirir nuevos conocimientos, en su medio natural que es el juego.* Esta afirmación también se confirma con nuestros resultados sobre todo en las líneas finales en la cual los niños aprenden dentro de su medio natural que es el juego y en el consolidan sus aprendizajes de vocabulario en inglés.

NguyenThi y KhuatiThi de **“Learning Vocabulary through games” (Diciembre 2003)**, *ambos autores sostienen que “el aprendizaje del vocabulario a través de juegos es una función efectiva e interesante que puede ser aplicado en cualquier salón de clase. Los resultados de esta investigación sugieren que los juegos son usados por diversión, sino necesariamente por la práctica y revisión útil del idioma de manera que lo lleve a mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes”.* En este caso, nuestros resultados no confirman en su totalidad lo que los autores manifiestan, debido a que nuestros juegos educativos no sólo fueron usados por mera diversión, sino que fueron seleccionados y aplicados con un objetivo común el cual ha sido consolidar el aprendizaje de vocabulario en inglés en un medio natural para los niños de 5 años.

VILLALBA CHAMBI, ABEL (2011) Juegos Verbales como estrategia en el Desarrollo de la Comunicación Oral en Inglés, por alumnos del primer Grado de la IES. Industrial “Perú BIRF de Juliaca -2011”, presentada a la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, Facultad de Ciencias de la Educación, Programa de Segunda Especialización, Didáctica del Inglés concluye que, con la aplicación de los juegos educativos se logran mejores resultados en la expresión oral en Inglés, en el desarrollo de la articulación en la pronunciación y coherencia de palabras en la comunicación oral, pues familiariza la expresión oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo es decir facilita la expresión oral de los estudiantes investigados. Efectivamente, con la aplicación de los juegos se logró que los estudiantes se desenvuelvan espontáneamente en situaciones de aprendizaje del vocabulario en inglés los cuales dieron resultados significativos.

GARCIA LOPEZ, LIZETH M. (2008), en su tesis “Uso de Juegos Educativos en el Aprendizaje de Vocabulario de Inglés en Niños – Inicial 5 Años – I.E.I. N° 318, Distrito de San Juan, presentada a la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Especialidad de Idiomas Extranjeros-Iquitos. Concluye que si existen diferencias significativas en el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños de inicial 5 años pues en las muestra de estudio presentaron cambios luego de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Resultado que se confirma en su totalidad con nuestra investigación, en vista que hubo un incremento significativo en el rendimiento de los niños en un 21,05% en el nivel muy bueno a comparación del 0% que obtuvieron antes de la aplicación de los juegos educativos.

ACUÑA SOTO, Daniela Raquel, AVENDAÑO ANAYA, Selva Genoveva, CAJO CHARPENTIER, Mirian Vanessa. En su Tesis Titulada **“Efecto de los Juegos Didácticos en el Conocimiento de Vocabulario en Inglés de Estudiantes del 1º de Secundaria del CEUNAP-Iquitos-2007”** *concluyeron que la aplicación de juegos didácticos contribuye significativamente en un nivel BUENO en el conocimiento del vocabulario en inglés en los estudiantes del 1º de secundaria del Colegio Experimental de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.*

En resumen, se puede afirmar que los juegos son herramientas útiles y efectivas que deberían ser utilizados en clase de vocabulario, el uso de vocabulario es una forma de hacer las lecciones más interesantes y efectivas. En esta última discusión, nuestros resultados confirman la investigación de las autoras por las mismas razones que ellas expresan, siendo el contexto diferente tanto en edad como la modalidad de enseñanza.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés en los niños del Grupo Experimental antes de la aplicación de los juegos educativos fue del 21,05% en el nivel **bueno** y ninguno de ellos logro ubicarse en el nivel **muy bueno**. Sin embargo hay que rescatar que los niños del Grupo de Control se ubicaron en el nivel **muy bueno** con el 9.52% y en el nivel **bueno** con el 52.38%.
- El nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés después de la aplicación de los juegos educativos y conforme a los resultados del **Post Test** en los niños del grupo experimental, se incrementó significativamente en 47.37% en el **nivel excelente** a comparación del grupo de control que solo logró el 4.7%.
- Al comparar el T_k con el T_t resulta que el T_k es mayor que el T_t , por lo tanto se rechaza la hipótesis al 95% de confianza, esto indica que el promedio obtenido por el grupo de control después de la aplicación de los juegos educativos en el rendimiento promedio es diferente al rendimiento promedio del grupo experimental. Por lo tanto **es significativo aplicar los juegos educativos en la enseñanza de vocabulario en inglés en los niños de educación inicial 5 años de la I.E.I. N° 593 los Garabatos, Iquitos-2014.**

- La Guía de Juegos Educativos fue de gran ayuda para incrementar el Nivel de Aprendizaje del Vocabulario en Inglés en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 593- Los Garabatos.

5.2. RECOMENDACIONES

Nuestro estudio de investigación demostró que la aplicación de los juegos educativos influye significativamente en el aprendizaje del vocabulario en inglés, resultado que nos permite recomendar lo siguiente:

- Los docentes del área de inglés deben usar con mayor frecuencia los juegos didácticos para crear situaciones de aprendizajes motivadores y de confianza que estimulen el aprendizaje del vocabulario en inglés de manera natural.
- Sí la aplicación de los juegos didácticos fuese difícil para el docente, nos atrevemos a sugerir la capacitación en servicio para adquirir el dominio de estas actividades como parte de su rutina diaria en la práctica pedagógica del docente.
- Usar la Guía Didáctica de Juegos Educativos que es parte de los anexos del presente estudio, para facilitar la enseñanza y aprendizaje del vocabulario en inglés en niños de inicial que puede hacerse extensiva a niños del nivel primario.
- Los juegos Educativos pueden adecuarse a cualquier edad quedando a criterio del docente, por lo tanto la Guía de Juegos Educativos puede ser modificada para esos propósitos y ser utilizados en los niveles de Educación Secundaria y Superior.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- *Teoría sobre el juego de Carl Groos*. BuenasTareas.com. Recuperado 10, 2010, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Teoria-Sobre-El-Juego-De-Carl/839379.html>.
- Antón, L. (1999) *Fundamentos del Aprendizaje Significativo*. Edit. San Marcos.
- Domínguez, C. y Bolívar, E. (2005). *Desarrollo Psicosocial del Lenguaje*. Universidad Nacional Abierta. Caracas-Venezuela.
- Freire, M. (1989). *La Evolución Psicológica del Niño*. Barcelona, España: Grijalbo.
- FREIRE, Paulo (1989) *Una educación para el desarrollo: la animación sociocultural*. Buenos Aires. Edit. Humanitas. 89pp.
- Gains y Redman (1986) “*The use of games for vocabulary presentation and revision*” by AgnieskaUberman - forum 26.
- Gains, R. y Redman, S. (1986) *Working with words: “A guide to teaching and learning vocabulary”*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gimeno, J. y Pérez, A, (1989). *La Enseñanza, su Teoría y su Práctica*. Madrid-España: Akal.
- Gras, O. (1997). *La Creatividad y sus Implicaciones*. La Habana, Cuba: Editorial La Academia.
- Haycraft, J. (1978). “*Introduction to English Language Teaching*”, Harlow, Longman.
- Hilgard, E. (1961). *Teorías del Aprendizaje*. Barcelona- España.
- Hill, W. (1976). *Teorías Contemporáneas del Aprendizaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Lee, Su Kim. 2005 What Price English? Identity Constructions and Identity Conflicts in the Acquisition of English. In Lee Su Kim, ThangSiew Ming and Kesumawati A. Bakar Language and Nationhood: New Contexts, New Realities. SOLLS UKM: Bangi.
- Lee, W. R (2005) “*Language teaching games and contents*”- Oxford: Oxford University Press.
- LIZARRAGA ANGY (2010) El Juego Según Jean Piaget. *BuenasTareas.com*. Recuperado 05, 2010, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Segun-Jean-Piaget/357060.html>.
- Ministerio de Educación (2009) *Diseño Curricular Nacional de Educación Básico Regular*. DINEIP-DINESST
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación*. Madrid-España: Narcea.
- Pugmire-Stoy, M.C. e Pablo Manzano (1996) ***El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación***. Madrid. Edit. Narcea. 255pp.

- Richards J. C., Schmidt R., Cols. *Language Teaching and Applied Linguistics*, Editorial Logman. 3era Edición.
- SanchezCarlessi, H. y Reyes M.(1984) *Metodología y Diseño en la Investigación Científica*. Lima -Perú.
- Silva, L. (1995). *En Busca de Una Pedagogía de Igualdad*. Brasilia, Brasil : Editorial Lisboa..
- Soto, C. A. (1998). *Enseñar una lengua extranjera en la escuela infantil*. Argentina: OMEP
- Spencer,R. y Giudice, M. C. (1968) *Nueva Didáctica Especial*. EditKapelusz.
- Tarpay, R. (1987). *Principios Básicos del Aprendizaje*. Madrid: Editorial Debate.
- TRIPERO, Andrés (2012) Karl Groos y Stanley Hall: *Las primeras interpretaciones evolucionistas del juego*. Recuperado 11, 2012, <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/4/art357.php>
- Vigotsky, L.S. (1978) *Mente y Sociedad*. Cambridge-Hass: Universidad de Harward.
- Vygotsky, L.S. (1991). *La Formación Social de la Mente*. Saó Paulo-Brasil: 4ta. Edición Brasileira,
- Wallon, H. (1987). *Psicología y Educación del niño. Una Comprensión Dialéctica del Desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid, España: Visor-Mec.

a. WEBGRAFIA

- <http://enciclopedia.us.es/index.php/>
- <http://www.monografias.com>
- <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml#ixzz2jB2TB3JU>
- <http://buscon.rae.es/diccionario/drae.htm>

Bibliografía básica

Cervero, M. J. y Pichardo Castro, F. (2000). *Aprender y enseñar vocabulario*. Madrid: Edelsa.

Melka, F. (1997) «Receptive vs. productive aspects of vocabulary». En Schmitt, N. y McCarthy, M. *Vocabulary. Description, Acquisition and Pedagogy*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 84-102.

Bibliografía especializada

Aitchinson, J. (1987). *Words in the Mind. An Introduction to the Mental Lexicon*. Oxford-Nueva York: Basil Blackwell.

Clark, E. (1993). *The lexicon in acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Aguado Jiménez, P. & Purificación Sánchez Hernández. *Defining in English: a tool to measure writing abilities*. Journal of English Studies- Volume 3, (2001-2), 7-20.

Bonnie E.L.& Forrest A. N. *Expression of the part-whole semantic relation by 3- to 12-year-old children*. J. Child Lang. II (1984), 159-178.

McGuee-Bidlack, B. *The development of noun definitions: a metalinguistic analysis*. J. ChildLang. 18 (1991). 417-434.

Miret, I. *La lengua escrita en el aula*. Textos de didáctica de la lengua y la literatura; 1995, nº 5, pp. 4-6.

Miret, Inés (1998) "Primeros pasos en la lengua escrita, *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, Nº 17, pp. 5-8, 33-44.

Nation, P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. Boston: Heinle&Heinle Publishers.

Paribakht, T. & Wesche, (1993). M. *Reading comprehension and second language development in a comprehension-based ESL program*. TESL Canada Journal. 11(1): 9-29.

Snow, C. (1990) *The Development of Definitional Skill*. J. Child Lang. 17, 697-710.

Verhallen, M.& Schoonen, R.. (1998) *Lexical Knowledge in L1 and L2 of Third and Fifth Graders*. *Applied Linguistics* 19/4: 452-470. Oxford University Press.

Watson, R. (1985) *Towards a theory of definition*. J. Child Lang. 12; 181-197.

Wesche, M. & T. Paribakht. (1996) *Assessing vocabulary knowledge: depth vs. breadth*. Canadian Modern Language Review, 53 (1): 13-40.

I. ANEXOS

ANEXO 1

1.1. Matriz de consistencia

| "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN NIÑOS DE INICIAL - 5 AÑOS- DE LA I.E.I. N° 593 – LOS GARABATOS, IQUITOS- 2014" | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|--|----|----------------|---|----------------|----|-------------------------------|--|--|----------|--------------|---------------------|--|---------------|------------------------|
| PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | INDICADORES | INDICES | METODOLOGÍA | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Problema general: ¿En qué medida la aplicación de los juegos educativos influyen en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de vocabulario en Inglés en los niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014 del grupo experimental antes de la aplicación de juegos educativos?</p> <p>¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos del grupo experimental después de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje durante el tercer trimestre 2014?</p> <p>Cuál es la diferencia entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés del grupo experimental antes y después de la aplicación de los juegos educativos en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos – Iquitos - 2014?</p> | <p>Objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de los juegos educativos influye en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014.</p> <p>Objetivos específicos: Analizar el nivel de vocabulario en inglés que tienen los niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014 del grupo experimental antes de la aplicación de juegos educativos.</p> <p>Verificar el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos del grupo experimental después de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje durante el tercer trimestre 2014.</p> <p>Identificar la diferencia entre el nivel de aprendizaje de vocabulario en inglés del grupo experimental antes y después de la aplicación de los juegos educativos en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos – Iquitos – 2014.</p> | <p>Hipótesis general: H: La aplicación de los juegos educativos influye significativamente en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014.</p> <p>Hipótesis específicas: El nivel de vocabulario en inglés que tienen los niños de inicial - 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos, Iquitos- 2014 es menor a 30 palabras antes de la aplicación de juegos educativos.</p> <p>El nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés en los niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593 – los Garabatos es significativamente alto con la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje durante el tercer trimestre 2014.</p> <p>Existe una diferencia altamente significativa entre el aprendizaje de vocabulario en Inglés en el grupo de control y el grupo experimental en el cual se usa la guía de los juegos educativos para enseñar vocabulario en Inglés a niños del nivel Inicial 5 años- de la I.E.I. N° 593- Los Garabatos- Iquitos 2014.</p> | <p>Independiente:</p> <p>X: Juegos educativos.</p> <p>Dependiente:</p> <p>Y: Aprendizaje del vocabulario en inglés.</p> | <p>Juegos sensoriales</p> <p>Juegos motores</p> <p>Juegos intelectuales</p> <p>Juegos sociales</p> <p>Juegos infantiles</p> <p>Juegos recreativos</p> <p>Juegos Escolares</p> <p>Vocabulario Oral</p> <p>Vocabulario Escrito</p> <p>Pronunciación y coherencia</p> | <p>Siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p> <p>Excelente (27-30 palabras)</p> <p>Muy bueno (22-25 palabras)</p> <p>Bueno (19-21 palabras)</p> <p>Regular (16-18 palabras)</p> <p>Deficiente (00-15 palabras)</p> | <p>Método y diseño de investigación: Método: Cuantitativo Diseño: Cuasi-experimental El Diseño de la investigación se esquematiza de la siguiente manera:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>GE</td> <td>O₁</td> <td>X</td> <td>O₂</td> </tr> <tr> <td>GC</td> <td colspan="3">O₃ O₄</td> </tr> </table> <p>Dónde: GE: Es el grupo experimental GC: Es el grupo de control O₁ : Es la Observación que se realizará en el grupo experimental antes de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés (Pre –test). O₂:Es la observación que se realizará en el grupo experimental después de la aplicación de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés. (Post- Test) O₃ : Es la Observación que se realizará en el grupo control antes de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés. (Pre –test). O₄ :Es la Observación que se realizará en el grupo control después de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en inglés. (Post – Test) X: Es la aplicación de los juegos educativos en el proceso del aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés.</p> <p>Población, muestra y métodos de muestreo La población está conformada por 40 niños y niñas de inicial, 5 años de la I.E.I. N° 593 – Los Garabatos – Iquitos. La muestra estará conformada por 2 salones distribuidos de la siguiente manera: Salón Ardillitas: 19 niños y niñas Salón Loritos : 21 niños y niñas Método de muestreo será no probabilístico.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>TÉCNICAS</th> <th>INSTRUMENTOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>• Prueba Pedagógica</td> <td>• Prueba de entrada y prueba de salida</td> </tr> <tr> <td>• Observación</td> <td>• Ficha de observación</td> </tr> </tbody> </table> | GE | O ₁ | X | O ₂ | GC | O ₃ O ₄ | | | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS | • Prueba Pedagógica | • Prueba de entrada y prueba de salida | • Observación | • Ficha de observación |
| GE | O ₁ | X | O ₂ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GC | O ₃ O ₄ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| TÉCNICAS | INSTRUMENTOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| • Prueba Pedagógica | • Prueba de entrada y prueba de salida | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| • Observación | • Ficha de observación | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ANEXO 2

FICHA DE OBSERVACIÓN (para ser utilizado según el tema a desarrollar)

El estudiante se presenta, contesta sobre temas relacionados a los números, animales y otros.

| N° | ESTUDIANTES | Pre y post test | | | | | | | TOTAL CALIFICACIÓN | TOTAL PALABRAS APRENDIDAS |
|-----|-------------|-----------------|---------------|---|--------------------------|-----------|---------------|-------------|--------------------|---------------------------|
| | | Coherencia | Pronunciación | Vocabulario | | | | | | |
| | | | | Cantidad de Palabras: que comprende y produce en forma oral y escrita | | | | | | |
| | | | | Buen uso de las palabras aprendidas | Pronuncia correctamente. | 0-10 malo | 11-15 regular | 16-20 bueno | | |
| 1-5 | 1-5 | 0-4 | 0-4 | 0-4 | 0-4 | 0-4 | 30 | 30 | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | | | | |
| 22 | | | | | | | | | | |
| 23 | | | | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | | | | |
| 31 | | | | | | | | | | |
| 32 | | | | | | | | | | |
| 33 | | | | | | | | | | |
| 34 | | | | | | | | | | |
| 35 | | | | | | | | | | |
| 36 | | | | | | | | | | |

ANEXO 3

ESCALA VALORATIVA DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

| Índice de apreciación | Rango | Puntaje (0-30) | Puntaje en el valor sexagesimal (0-20) |
|-----------------------|------------|----------------|--|
| AD | Excelente | 27 - 30 | 18 - 20 |
| A | Muy Bueno | 22 - 25 | 15 - 17 |
| B | Bueno | 19 - 21 | 13 - 14 |
| C | Regular | 16 - 18 | 11 - 12 |
| D | Deficiente | 00 -15 | 00 - 10 |

- NOTA: $30 \times 20/30 = 20$

ANEXO 4

CONSOLIDADO DE INFORMES DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN: PRUEBA DE ENTRADA Y PRUEBA DE SALIDA

I. DATOS DE IDENTIFICACION

1.1. **Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación:** Prueba de entrada y Prueba de Salida para medir el nivel de influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de inicial- 5 años de la I.E.I N° 593- los Garabatos, Iquitos-2014, así como el nivel de aprendizaje que obtendrán los estudiantes después de la aplicación de los juegos educativos.

1.2. **Título de la Investigación:** “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN NIÑOS DE INICIAL- 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 593- LOS GARABATOS, IQUITOS-2014”.

1.3. AUTORAS DE LOS INSTRUMENTOS:

ASPAJO TELLO, XIOMARA IVONNE.
QUINTANA PEREZ, PAOLA FIORELLA.
TRIGOZO VASQUEZ, PAMELI.

Estudiantes de la Especialidad de Idiomas Extranjeros de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana - UNAP.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN E INFORMANTES:

| INDICADORES | CRITERIOS | Mgr. Edgar Guzman Cornejo | Dr. Walter Luis Chucos Calixto | Mgr. Sonia Chujutalli Burga | Lic. Jacker Paredes Meneses | Promedio de % de puntuación asignada por los expertos. |
|-------------|---|---------------------------|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--|
| CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado | 80% | 90% | 75% | 90% | 84% |
| OBJETIVIDAD | Esta expresado en temas de índole educativo y especializado | 75% | 86% | 88% | 86% | 84% |
| ACTUALIDAD | Adecuado a la metodología | 90% | 92% | 94% | 100% | 94% |

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|-------------|------------|-------------|-------------|-----|
| | de la enseñanza de idiomas | | | | | |
| ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | 75% | 90% | 86% | 88% | 85% |
| SUFICIENCIA | Comprende los aspectos en cantidad y calidad. | 100% | 80% | 92% | 94% | 92% |
| INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar los aspectos de enseñanza aprendizaje de idiomas. | 90% | 86% | 88% | 92% | 89% |
| CONTENIDOS TEMATICOS | La prueba de entrada y de salida se adecua al nivel de los estudiantes. | 80% | 92% | 94% | 100% | 92% |
| COHERENCIA | Entre los índices, indicadores y las dimensiones. | 92% | 94% | 100% | 96% | 96% |
| METODOLOGIA | Las pruebas de entrada y salida responden al propósito del diagnóstico. | 96% | 84% | 88% | 78% | 87% |

III. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Los dos instrumentos: Prueba de Entrada y prueba de Salida son aplicables para los objetivos propuestos.

IV. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 88.92 %

Consolidado verificado por la asesora de tesis Mgr. Ynés Amanda de la Puente Gonzales. Profesora de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

ANEXO 5

GUÍA DE INSTRUCCIONES DE JUEGOS DIDÁCTICOS

“LOS GARABATOS”



COMPILADO POR:

ASPAJO TELLO XIOMARA IVONNE
QUINTANA PEREZ PAOLA FIORELLA
TRIGOZO VÁSQUEZ PAMELÍ

Para ser usado en la enseñanza del vocabulario en ingles con niños de inicial

INTRODUCCIÓN

La Guía de Instrucciones de los Juegos Educativos “LOS GARABATOS” es una colección de juegos educativos sencillos y fáciles de realizar con niños de inicial para el aprendizaje del vocabulario en Inglés.

Estos juegos educativos motivan el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los contenidos de diferentes temas.

Con estos juegos se trabajan las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

Han sido compilados por las investigadoras de la Tesis “Influencia de los Juegos Educativos en el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés” en niños de Inicial 5 años de la I.E.I. Nº 593 – Los Garabatos Iquitos 2014 y cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en el área de Idioma Extranjero Inglés, son Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando una serie de actividades para que el del niño logre aprendizaje favorables y destacados en el conocimiento de vocabulario en Inglés así como el razonamiento y la creatividad.

Aunque, los niños perciben los juegos simplemente como juegos, y les divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía, cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos a conseguir.

Estos Juegos Educativos han sido compilados en función a la edad y sus conocimientos, cada niño avanzará según su ritmo personal de aprendizaje.


Juegos sensoriales

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | • “Touch and Guess game” |
| OBJETIVO: | Reconoce los juguetes dentro de la caja con la ayuda de las manos. |
| EDAD | De 3 a 5 años |
| CONTENIDO: | Doll, train, ball, car, teddy bear. |
| MATERIALES: | Box, toys |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor pone cinco juguetes dentro de una caja. El profesor pide a un estudiante que venga al frente de la clase y le tapa los ojos, luego el estudiante debe elegir un juguete que está dentro de la caja y el estudiante deberá decir que juguete es, reconociendo a través del sentido del tacto. El resto de la clase dice sí o no. |

| | |
|-------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | “Ballom Game” |
| OBJETIVO: | Identifica las partes del cuerpo golpeando con el globo en el lugar correcto. |
| CONTENIDO: | Head, hands, fooms, fingers, arms, legs |
| MATERIALES: | Ballom |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor va nombrando algunas partes del cuerpo y el estudiante deberá golpear el globo con dicha parte, intentando que no caiga al suelo. Al estudiante que no reconozca o se le caiga el globo deberá sentarse. |

Juegos motores

| | |
|--------------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 5) “Hello and Bye game” |
| OBJETIVO: | Identifica la palabra visualizando el color de la tarjeta teniendo en cuenta los movimientos corporales. |
| CONTENIDO: | Hello ,bye |
| MATERIALES: | Flash cards, realia |
| PROCEDIMIENTO: | <p>El profesor dice a los estudiantes que se paren cerca a la puerta del salón de clase. Luego el profesor explica que cuando muestra la cartilla de “hello” los estudiantes deberán decir “hello” y dar un paso adelante, y cuando el profesor muestra la cartilla “bye”, los estudiantes deberán decir “bye” y dar un paso atrás.</p>  <p style="text-align: right; color: orange; font-size: small;">AM 1:33 JUN/30/2014</p> |

| | |
|--------------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 6) “Hot Potato game” |
| OBJETIVO: | Expresa la frase I’m....para mencionar sus nombres. |
| CONTENIDO: | I’m, stop, bye. |
| MATERIALES: | Paper |
| PROCEDIMIENTO: | <p>El profesor dice a los estudiantes que formen un círculo. El profesor hace una pelota de papel y da un estudiante diciendo “I’m...” luego la pelota de papel va pasando por cada estudiante y cuando el profesor dice stop el estudiante con quien quedo la pelota de papel deberá decir su nombre. Cuando todos los estudiantes hayan terminado de decir sus nombres. Los estudiantes deberán decir “es hora de salir”. Los estudiantes deberán decir “bye” más sus nombres.</p>  |

Juegos intelectuales

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 7) “Charade game” |
| OBJETIVO: | Reconocer y nombrar los animales en ingles mediante los flashcards. |
| CONTENIDO: | Dog,cat,fish,pig,mouse |
| MATERIALES: | Flash cards, realia, sounds animals |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor forma tres grupos. El profesor llama a un estudiante al azar y le muestra la figura de un animal, luego el estudiante deberá hacer mímicas y sonidos de acuerdo al animal que el profesor lo demostró, el grupo que adivine más animales será el ganador. |

| | |
|-------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 8) “The School Objects ball” |
| OBJETIVO: | Desarrollar el aprendizaje de los objetos del aula en inglés. |
| CONTENIDO: | Eraser, pencil,crayon, book,scissors. |
| MATERIALES: | Papers. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor hace un círculo con los niños. El profesor hace una pelota de papel y dice “eraser” diciendo eso el profesor lanza la pelota a un estudiante. El estudiante deberá repetir la palabra que dijo el profesor y decir otra palabra, el juego continua de esa manera, el estudiante que no recuerde las palabras se irá a sentarse. |

Juegos sociales

| | |
|--------------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 9) “Dressing up game” |
| OBJETIVO: | Reconocer las ropas que usan los niños y niñas. |
| CONTENIDO: | Socks, pants, blouse, skirt, shirt |
| MATERIALES: | Realia, boys and girls. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor forma tres grupos, y de cada grupo llama a un estudiante al frente para que sea el modelo, cada grupo tiene un baúl conteniendo prendas de vestir. El profesor dice busquen “a shirt” y los estudiantes deberán buscar y repetir la palabra “shirt”. Luego los estudiantes deberán vestir a sus compañeros con las prendas encontradas. |

| | |
|--------------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 10) “Spelling Colors game” |
| OBJETIVO: | Reconoce y escribe los colores correctamente. |
| CONTENIDO: | Orange, green, blue, yellow, black |
| MATERIALES: | Color papers, bag. |
| PROCEDIMIENTO: | La profesora corta en trozos de papel las letras de los nombres de los colores, escritas en sus respectivos colores, luego introduce las letras en una bolsa. El profesor divide en tantos grupos como colores vaya a utilizar en el juego. El profesor asigna un color a cada grupo. Cada estudiante del grupo deberá sacar a ciegas las letras dentro de la bolsa, y ordenarlas correctamente. Si un estudiante saca una letra diferente al de su equipo, la vuelve a introducir dentro de la bolsa y espera su turno. El primer grupo en ordenar correctamente el nombre del color gana el juego. |



Juegos infantiles


| | |
|-------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 11) “Shape Tapping” |
| OBJETIVO: | Reconoce las figuras geométricas de acuerdo a lo que el profesor dice. |
| CONTENIDO: | Triangle, circle, square, rectangle. |
| MATERIALES: | Blue-tac, board, card. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor hace un set de figuras geométricas, (tres triángulos, tres cuadrados, tres círculos, tres rectángulos) por cada set. El profesor divide a los estudiantes en tres grupos. El profesor llama a un estudiante de cada grupo a la pizarra, el profesor les entrega el set de las figuras geométricas y algo de blue-tac. Los estudiantes pegan las cartillas de acuerdo a lo que dice el profesor. El estudiante que termine rápido y lo haga correctamente gane. |

Juegos Recreativos

| | |
|--------------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 12) “Roulette game” |
| OBJETIVO: | Reconocer las partes de la casa mediante el juego. |
| CONTENIDO: | Living room, dinner room, kitchen, and bathroom. |
| MATERIALES: | Carton, pictures, Wood, water, and color. |
| PROCEDIMIENTO: | <p>El profesor muestra la ruleta con las partes de la casa. El profesor explica las partes de la casa, luego los estudiantes giran la ruleta y donde marca la flecha, el estudiante deberá decir la palabra en inglés de acuerdo a la figura marcada.</p>  |

| | |
|--------------------------|--|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 13) “Bingo” |
| OBJETIVO: | Escucha y reconoce los números en inglés. |
| CONTENIDO: | The numbers (1,2,3,4,5,6...10) |
| MATERIALES: | Cards, plasticine, markers. |
| PROCEDIMIENTO: | El profesor dibuja un cuadro de 3x3 y saca copia para cada niño. El profesor muestra los números mediante cartillas, luego entrega a cada estudiante la copia junto con algo de plastilina para que lo utilicen en el juego. Luego el profesor empieza a sacar los números y el niño que forme la línea grita bingo y si la cartilla esta correctamente el niño es el ganador. |

Juegos Escolares

| | |
|--------------------------|---|
| NOMBRE DEL JUEGO: | 14)“Rolling the dice game” |
| OBJETIVO: | Desarrollar el aprendizaje de las frutas en inglés. |
| CONTENIDO: | Banana, apple, grapes, orange, pear, coconut |
| MATERIALES: | Pictures, carton, color papers, glue, scissors. |
| PROCEDIMIENTO: | <p>El profesor explica el método del juego, lanza el dado, el estudiante deberá decir el nombre de la figura que sale en el dado en inglés.</p>  |

ANEXO N°6

LEARNING SESSIONS

LEARNING SESSION N°1

I. GENERAL INFORMATION:

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1.1. Kindergarden | : I.E.I .Nº593 LOS GARABATOS |
| 1.2. Level, Cycle, Grade, Section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3. Area | : Idioma Extranjero - Inglés |
| 1.4. Date/Time | : 2014 |
| 1.5. Bachellors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Flores. Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

- | | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : "GREETINGS" |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Express their ideas about the greetings. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

2.8. Expected learning achievements :

- Identify specific vocabulary by doing a play into the class.
- Recognize the use of the greetings in different time
- Introduces himself/herself by the game.

III. - ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|---|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Identify specific vocabulary by doing a play into the class. • Recognize the use of the greetings in different time. • Introduces himself /herself by the game. | Observation | Observation sheet |

| | | | |
|--|---|------------|--|
| <p>- eliciting the topic</p> <p>Learning construction</p> <p>PROCESS</p> | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher asks about the greetings. ➤ Students identify specific vocabulary. ➤ Teacher learns the phrases about the greetings. Students repeat the pronunciation one by one. <ul style="list-style-type: none"> • Students recognizes the use of the greetings in different time by using the game N°1 <p style="text-align: center;"><u>"HELLO AND BYE GAME"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Use the Hello and Bye flashcards to play this game. • Teacher asks students to stand up near the door of the classroom. • Teacher explains to students that when you show them the "Hello" flashcard they should say, "Hello" and move the step forward. • When you show them the "Bye" flashcard, they should say, Bye and move one step back. • Students introduces himself /herself by the game N°2 <p style="text-align: center;"><u>"HOT POTATO"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Teacher says students to form a circle. • Teacher makes a paper ball from scrunched –up paper and hold it saying. I'm..... • Teacher tells students to pass the ball to each other. Say "STOP". The student who has the ball, has to say his/her name, I'm..... • When all students have said their names, tell them it's time to leave. • Say, Bye + "name" to each student and elicit students reply. | <p>10'</p> | |
|--|---|------------|--|

LEARNING SESSION N°2

I. GENERAL INFORMATION :

- 1.1 Kindergarten : I.E.I .N°593 “LOS GARABATOS”
1.2 Level, cycle, grade, section : Pre-school, II cycle, 5 años
1.3 Area : Idioma Extranjero – Inglés
1.4 Date/Time : 2014
1.5 Bachellors : Xiomara Ivonne Aspajo Tello.
Paola Fiorella Quintana Flores.
Pamelí Trigozo Vásquez.

II. CURRICULAR INFORMATION:

- 2.1. Title of the learning session : **“THE NUMBERS”**
2.2. Transversal Content : Intercultural Education
Education with Values
2.3. Competency of Cycle : Understand the message of the speaker
2.4. Capability (ies) : Oral expression and comprehension
2.5. Contextualize Content : Express the vocabulary of the numbers.
2.6. Values : Respect the opinions of his/her partner
2.7. Attitudes : Show respect when his /her partner is talking
2.8. Expected learning achievements :
 - Identify specific vocabulary by listen a song.
 - Recognize the vocabulary of the number by playing games.

III. - ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|--|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Identify specific vocabulary by a song.• Recognize the vocabulary of the number by playing games. | Observation | Observation sheet |

| | | | |
|--|---|------------|--|
| <p>- eliciting the topic</p> <p>Learning construction</p> <p>PROCESS</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher plays a round game about the numbers. ➤ Students form a circle to play a round game. ➤ Student gets confused outside of the round. <div style="border: 1px dashed purple; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><u>THE ROUND GAME</u></p> <p>One, two, three a mover los pies, Four, five, six la cabeza también Seven, eight, nine y al llegar a ten lo hacemos otra vez.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher presents students another play called "BINGO" ➤ Teacher explains the rule of the game. <div style="border: 1px dashed purple; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><u>"THE BINGO GAME"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher gives each student a square 3x3 containing the numbers. ➤ Teacher gives students some plasticine to note the numbers. ➤ Teacher starts to say the numbers ➤ Students have to note according they listen. ➤ The student who makes a line says "bingo" and if the cards it's right, the student is the winner. </div> | <p>10'</p> | |
|--|---|------------|--|

LEARNING SESSION N°3

I. GENERAL INFORMATION :

| | |
|-----------------------------------|--|
| 1.1. Kindergarten | : I.E.I .Nº593 “LOS GARABATOS” |
| 1.2. Level, cycle, grade, section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3. Area | : Idioma Extranjero – Inglés |
| 1.4. Date/Time | : 2014 |
| 1.5. Bachelors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Flores. Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

| | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : “THE FRUITS” |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Express the vocabulary of the fruits. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner. |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

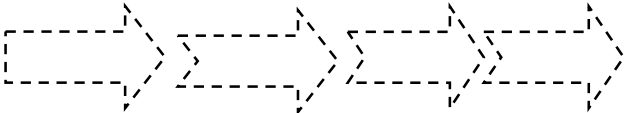
2.8. Expected learning achievements :

- Identify specific vocabulary by listen a song.
- Recognize the vocabulary of the number by playing games.

III. - ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|--|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Identify specific vocabulary by looking flashcards and repeat them.• Recognize the vocabulary of the fruits by playing games. | Observation | Observation sheet |

III. DIDACTIC DEVELOPMENT:

| LEARNING PROCESSES | STRATEGIES | TIME | MATERIAL AND RESOURCES |
|---|---|-----------------------|------------------------|
| <p>- Motivation</p> <p>- Previous Knowledge</p> <p>- Cognitive conflict</p> | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher greets and introduces herself to the students. ➤ The teacher asks for the students : Good morning students <p>HOW ARE YOU TODAY?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ HAPPY ➤ SAD <p>The teacher asks the date:</p> <p style="text-align: center;">What's the date?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ The teacher writes the date on the board.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Learners repeat it after the teacher pronounces. ➤ Teacher shows some pictures about the fruits. ➤ Teacher says the words and students repeat after her. ➤ Teacher asks students what's the topic about. ➤ Students elicit the topic according they see. <div style="border: 2px dashed red; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><i>THE FRUITS</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher plays a game about the fruits. ➤ Students make a circle in the classroom. ➤ Teacher presents the game called <i>"The rolling dice"</i> ➤ Teacher explains the rules of the game. | <p>30'</p> <p>15'</p> | <p>Wall chart</p> |

"ROLLING THE DICE GAME"

- Teacher makes a big dice and stick flashcards about the fruits.
- Teacher throws the dice in the middle of the circle.
- Students have to say the name of the fruit.
- If the student knows the words, go to your seat and sit down.
- The game continues in the same way until all students say the words.

LEARNING SESSION N°4

I. GENERAL INFORMATION :

| | |
|-----------------------------------|--|
| 1.1. Kindergarten | : I.E.I .Nº593 “LOS GARABATOS” |
| 1.2. Level, cycle, grade, section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3. Area | : Idioma Extranjero – Inglés |
| 1.4. Date/Time | : 2014 |
| 1.5. Bachellors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Flores. Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

| | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : <i>“THE COLORS”</i> |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Express the vocabulary of the fruits. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner. |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

2.8. Expected learning achievements :

- Identify specific vocabulary by listen a song.
- Recognize the vocabulary of the colors by playing games.

III. - ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|---|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Identify specific vocabulary by listening to a song.• Recognize the vocabulary of the colors by playing games. | Observation | Observation sheet |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| <p>OUTPUT</p> | <p>colors”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher explains the rules of the game. <p><u>“SPELLING COLORS GAME”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher cuts letters according of each color. ➤ Teacher says the groups’ name according the colors learnt in class. ➤ Teacher put the letter into a bag. ➤ Students have to take a letter from the bag and form the name of their group with the respective letters. ➤ The group who forms the correct word is the winner. | | |
|---------------|--|--|--|

LEARNING SESSION N°5

I. GENERAL INFORMATION :

| | | |
|-----|------------------------------|---|
| 1.1 | Kindergarden | : I.E.I .N°593 “LOS GARABATOS” |
| 1.2 | Level, cycle, grade, section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3 | Area | : Idioma Extranjero – Inglés |
| 1.4 | Date/Time | : 2014 |
| 1.5 | Bachelors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Flores Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

| | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : “THE TOYS” |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Talk about the toys. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

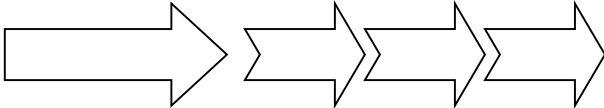
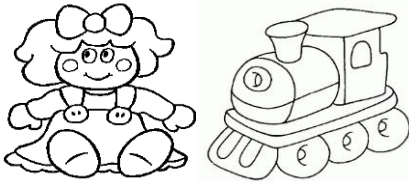
2.8. Expected learning achievements :

- Recognizes the new vocabulary by answering teacher’s question.
- Identifies specific vocabulary by looking pictures.
- Follows simple instructions by playing games.

III. - ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|--|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Recognizes the new vocabulary by answering teacher’s question.• Identifies specific vocabulary by looking pictures.• Follows simple instructions by playing games. | Observation | Observation sheet |

III. DIDÁCTIC DEVELOPMENT:

| LEARNING PROCESSES | STRATEGIES | TIME | MATERIAL AND RESOURCES |
|---|--|------|------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Motivation - Previous Knowledg - Cognitive conflict | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher and children greet each other. ➤ Teacher asks for the students : Good morning students <p>HOW ARE YOU TODAY?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ HAPPY ➤ SAD <p>Teacher ask the date:</p> <p style="text-align: center;">What's the date?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher writes the date on the board. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Learners repeat it after the teacher pronounces. Then teacher sing a song of the greetings ➤ Teacher asks children some questions. Have you got toys? What's your favorite toy? ➤ Teacher shows pictures about the toys. ➤ Children repeat after teacher the words. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher asks: What's the topic? ➤ Children elicit the topic according they can see. <div style="text-align: center; border: 1px dashed purple; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>THE TOYS</p> </div> | 30' | Wall chart |

| | | | |
|--|---|------------|--|
| <p>- eliciting the topic</p> <p>learningconstruction</p> | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher says students that they are going to listen to a short rhyme. ➤ Teacher repeats the rhyme two times so that children familiarize with the rhyme. ➤ Children are able to repeat each word of the rhyme. <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>RHYME</u></p> <p style="text-align: center;">Teddy Bear (bis) turn around Teddy Bear (bis) touch the ground Teddy Bear (bis) tie your shoe Teddy Bear (bis) goodbye to you.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher plays a game about the toys. ➤ Teacher explains the rule of the play. <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>"HIDE AND SEEK GAME"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher puts some toys in different places of the classroom ➤ Children have to seek the toys, when somebody finds a toy; he/she have to say the toy's name. </div> <p>OUT PUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Children play another game called "<i>touch and guess</i>" game. ➤ Children listen to the rules of the game. <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>"TOUCH AND GUESS"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher puts four toys in a box. ➤ Teacher tells a student to come to the front of the class and blindfold him/her. ➤ Teacher tells him /her to choose a toy from the toy box and say what it is by feeling it, e.g (it's a ball) etc. ➤ The rest of the class shouts yes or no. ➤ This game repeats the procedure with other students. </div> | <p>15'</p> | |
|--|---|------------|--|

LEARNING SESSION N°6

I. GENERAL INFORMATION :

| | | |
|-----|------------------------------|---|
| 1.1 | Kindergarten | : I.E.I .Nº593 LOS GARABATOS |
| 1.2 | Level, cycle, grade, section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3 | Area | : Idioma Extranjero - Inglés |
| 1.4 | Date/Time | : 2014 |
| 1.5 | Bachelors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Flores Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

| | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : <i>"DOMESTIC ANIMALS"</i> |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Talk about domestic animals. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

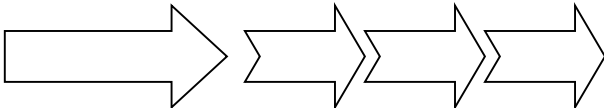
2.8. Expected Learning Achievements:

- Recognizes specific vocabulary by looking pictures.
- Identifies the domestic animals' sounds by listening and playing games.

III. ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|---|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Recognizes specific vocabulary by looking pictures.• Identifies the domestic animals' sounds by listening and playing games. | Observation | Observation sheet |

III. DIDÁCTIC DEVELOPMENT:

| LEARNING PROCESSES | STRATEGIES | TIME | MATERIAL AND RESOURCES |
|---|--|------|------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Motivation - Previous Knowledge - Cognitive conflict - eliciting the | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher greets and introduces herself to the students. ➤ Teacher asks for the students : Good morning students <p>HOW ARE YOU TODAY?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ HAPPY ➤ SAD <p>Teacher ask the date:</p> <p style="text-align: center;">What's the date?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher writes the date on the board. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Learners repeat it after the teacher pronounces. Then teacher sing a song of the greetings <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher asks some question <ul style="list-style-type: none"> • Have you got a pet? ➤ Students answer the questions. ➤ Teacher shows some flashcards. ➤ Students answer teacher's question: What can you see? ➤ Students elicit the topic according teacher's question. <div style="text-align: center; border: 1px dashed red; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="color: red; font-weight: bold;">"Domestic animals"</p> </div> | 30' | Wall chart |

| | | | |
|-----------------------|---|-----|--|
| topic | <p>➤ Children play a game called “<i>Charade</i>” game.</p> | | |
| Learning construction | <p style="text-align: center;"><u>CHARADE GAME</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher makes four groups. ➤ Students form a file. ➤ Teacher presents the vocabulary shows some flashcards with the animals. ➤ Teacher presents the game called CHARADE. ➤ The teacher explains children the rules. ➤ Teacher calls a student and show him/her a flashcards about a domestic animal. ➤ Student has to make sounds and mimes about the animals he saw. | 15’ | |
| OUT PUT | | | |

LEARNING SESSION N°7

I. GENERAL INFORMATION :

| | |
|----------------------------------|--|
| 1.1 Kindergarten | : I.E.I .Nº593 LOS GARABATOS |
| 1.2 Level, cycle, grade, section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3 Area | : Idioma Extranjero – Inglés |
| 1.4 Date/Time | : 2014 |
| 1.5 Bachelors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Flores. Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

| | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : <i>"MY HOUSE"</i> |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Talk about the parts of the house. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

2.8. Expected Learning Achievements:

- Recognize the different parts into the house.
- Identify specific vocabulary by playing games.

III. ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|--|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Recognize the different parts into the house.• Identify specific vocabulary by playing games. | Observation | Observation sheet |

| | | | |
|---|--|------------|--|
| <p>Learning construction</p> <p>OUT PUT</p> | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher says children that they are playing a game. ➤ Teacher tells the name and explains the rules of the game. <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 20px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><u>"ROULETTE GAME"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher shows roulette with the parts' house. ➤ Teacher explains the rules of the game. ➤ Children repeat the word after the teacher's pronounce. ➤ Children one by one will have to spin the roulette. ➤ Students will have to say the correct word in English. </div> | <p>15'</p> | |
|---|--|------------|--|

LEARNING SESSION N°8

I. GENERAL INFORMATION :

| | |
|----------------------------------|--|
| 1.1 Kindergarten | : I.E.I .N°593 LOS GARABATOS |
| 1.2 Level, cycle, grade, section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3 Area | : Idioma Extranjero – Inglés |
| 1.4 Date/Time | : 2014 |
| 1.5 Bachelors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Flores. Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

| | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : <i>"BODY PARTS"</i> |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Talk about the parts of the body. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

2.8. Expected learning achievements :

- Recognizes the new vocabulary by answering teacher's question.
- Introduces the structure of: **I've got...** by the game.
- Talks about what his/her has by answering questions.

III. - ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|--|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Recognizes the new vocabulary by a song.• Introduces the structure of: I've got... by the game.• Talks about the parts of the body. | Observation | Observation sheet |

| | | | |
|------------------------------|--|------------|--|
| <p>Learning construction</p> | <p>OUT PUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher says students that they are going to listen to a song about the <i>BODY PARTS.</i> ➤ Play the song once to familiarize students. ➤ Students listen again pause the cd after each verse and get the students to repeat it <div style="border: 1px dashed red; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>BALLOON GAME</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher explains about the game. ➤ Each student has a balloon. ➤ Teachersays a body partsand they musthit theballoon with this part, trying not tofall </div> <div style="border: 1px dashed red; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>SIMON SAYS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher explains the rules of the game. ➤ Teacher says students to form a big circle. ➤ Student touch the parts of his/her body according to teacher says. ➤ E.g.: Simon says “touch your eyes.” ➤ Student that confused lost. </div> | <p>15'</p> | |
|------------------------------|--|------------|--|

LEARNING SESSION N°9

I. GENERAL INFORMATION :

- 1.1. Kindergarten : I.E.I .N°593 LOS GARABATOS
1.2. Level, cycle, grade, section : Pre-school, II cycle, 5 años
1.3. Area : Idioma Extranjero – Inglés
1.4. Date/Time : 2014
1.5. Bachelors : Xiomara Ivonne Aspajo Tello.
Paola Fiorella Quintana Pérez.
Pamelí Trigozo Vásquez.

I. CURRICULAR INFORMATION:

- 2.1. Title of the learning session : **"THE CLOTHES"**
2.2. Transversal Content : Intercultural Education
Education with Values
2.3. Competency of Cycle : Understand the message of the speaker
2.4. Capability (ies) : Oral expression and comprehension
2.5. Contextualize Content : Talk about the girls and boys clothes.
2.6. Values : Respect the opinions of his/her partner
2.7. Attitudes : Show respect when his /her partner is talking

2.8. Expected Learning Achievements:

- Recognize the clothes.
- Identify the clothes to children (shirt,pants,shoes,sweater,socks,skirt,dress.blouse, T-shirt)

III. ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|---|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Recognize the clothes.• Identify the clothes to girls or boys. | Observation | Observation sheet |

| | | | |
|---|--|------------|--|
| <p>- eliciting the topic</p> <p>Learning construction</p> | <p>topic.</p> <p style="text-align: center;"><i>"The Clothes"</i></p> <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher says students that they are going to listen to a song about the clothes. ➤ Play the song once to familiarize students. ➤ Students listen again pause the cd after each verse and get the students to repeat it ➤ Students listen the song: "What are you wearing" <p><u>Song:</u></p> <p><u>WHAT ARE YOU WEARING?</u></p> <p>Any is wearing a red dress a red dress, a red dress.</p> <p>Any is wearing a red dress all day long.</p> <p>David is wearing a blue pants, blue pants, blue pants.</p> <p>David is wearing a blue pants all day long.</p> <p>OUTPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher plays a game about the clothes. ➤ Teacher explains the rules of the game. ➤ Teacher makes three groups. <p style="text-align: center;"><u>"DRESSING UP GAME"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Children choose a member of their group. ➤ The three children go to the front of the class. ➤ Teacher gives to each group a suitcase containing clothes. ➤ Teacher starts the game saying "a shirt". ➤ Children have to repeat the word and looking it in the suitcase. ➤ Children have to dress up to their partners who are standing in front of the class. | <p>15'</p> | |
|---|--|------------|--|

LEARNING SESSION N°10

I. GENERAL INFORMATION :

| | |
|-----------------------------------|---|
| 1.1. Kindergarten | : I.E.I .Nº593 LOS GARABATOS |
| 1.2. Level, cycle, grade, section | : Pre-school, II cycle, 5 años |
| 1.3. Area | : Idioma Extranjero – Inglés |
| 1.4. Date/Time | : 2014 |
| 1.5. Bachellors | : Xiomara Ivonne Aspajo Tello. Paola Fiorella Quintana Pérez. Pamelí Trigozo Vásquez. |

II. CURRICULAR INFORMATION:

| | |
|------------------------------------|--|
| 2.1. Title of the learning session | : <i>“THE SHAPES”</i> |
| 2.2. Transversal Content | : Intercultural Education Education with Values |
| 2.3. Competency of Cycle | : Understand the message of the speaker |
| 2.4. Capability (ies) | : Oral expression and comprehension |
| 2.5. Contextualize Content | : Talk about geometric shapes. |
| 2.6. Values | : Respect the opinions of his/her partner |
| 2.7. Attitudes | : Show respect when his /her partner is talking |

2.8. Expected Learning Achievements:

- Recognize the geometric shapes on the board.
- Identify the shape’s type.

III. ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|---|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Recognize the vocabulary about the geometric shapes.• Identify the geometric shape into the train. | Observation | Observation sheet |

| | | | |
|------------------------------|---|------------|--|
| <p>- eliciting the topic</p> | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher says students that they are going to listen to a song about the geometric shapes. ➤ Play the song once to familiarize students. ➤ Students listen again pause the cd after each verse and get the students to repeat it. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students listen the song: “The Shapes” | | |
| <p>Learning construction</p> | <p><u>Song:</u></p> <p>Shapes are everywhere you look Everywhere you look there are shapes Shapes are found in everything Everything is made up of shapes Come on! Let's find shapes! I see a circle, I see a square I see a triangle over there Come on kids; let's draw shapes in the air SQUARE, TRIANGLE, CIRCLE! FASTER! YEAH!</p> | <p>5'</p> | |
| <p>PROCESS</p> | <p>OUT PUT</p> <p style="text-align: center;"><u>“SHAPE TAPPING”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher makes three sets of flashcards with the shapes.(three circles, three triangles, three square, three rectangle for each set) ➤ Teacher divides students into three groups. ➤ Teacher presents the game called “SHAPE TAPPING” ➤ The teacher explains children the rules. ➤ Each student of each group goes to the board and teacher gives them a set of flashcards and some blu tack. ➤ Students stick the flashcards according to the teacher says. ➤ The group with the most points is the winner. | <p>10'</p> | |

LEARNING SESSION N°11

I. GENERAL INFORMATION:

- 1.1 Kindergarten : I.E.I .N°593 LOS GARABATOS
1.2 Level, cycle, grade, section : Pre-school, II cycle, 5 años
1.3 Area : Idiomas- Extranjero – Inglés
1.4 Date/Time : 2014
1.5 Bachelors : Xiomara Ivonne Aspajo Tello.
Paola Fiorella Quintana Pérez.
Pamelí Trigozo Vasquez.

III. CURRICULAR INFORMATION:

- 2.1. Title of the learning session : ***"SCHOOL OBJECTS"***
2.2. Transversal Content : Intercultural Education
Education with Values
2.3. Competency of Cycle : Understand the message of the speaker
2.4. Capability (ies) : Oral expression and comprehension
2.5. Contextualize Content : Talk about the objects in the classroom.
2.6. Values : Respect the opinions of his/her partner
2.7. Attitudes : Show respect when his /her partner is talking

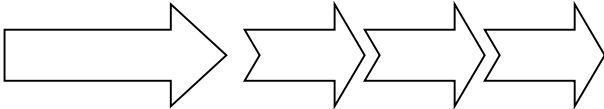
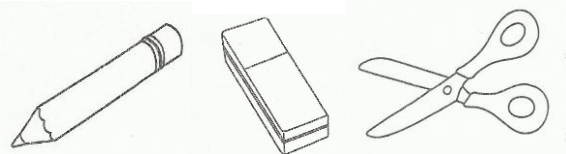
2.8. Expected Learning Achievements:

- Recognize the objects in the classroom(eraser, pencil, scissors, crayon, book)
- Produce simple sentences. I have a/an (eraser, pen...)

III. ASSESSMENT:

| ACHIEVEMENT INDICATORS | ASSESSMENT TECHNIQUES | INSTRUMENTS |
|---|-----------------------|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Recognize the school objects.• Produce simple sentences. | Observation | Observation sheet |

IV. DIDÁCTIC DEVELOPMENT:

| LEARNING PROCESSES | STRATEGIES | TIME | MATERIAL AND RESOURCES |
|---|--|------|------------------------|
| <p>- Motivation</p> <p>- Previous Knowledge</p> <p>- Cognitive conflict</p> | <p>INPUT</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher greets and introduces herself to the students. ➤ Teacher asks for the students : Good morning students <p>HOW ARE YOU TODAY?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ HAPPY ➤ SAD <p>Teacher writes the date on the board.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Learners repeat it after the teacher pronounces. Then teacher sing a song of the greetings ➤ Teacher shows some school objects. ➤ Students have to memorize them, ➤ Teacher put them away and students have to try to remember all what teacher showed.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Students try to answer these questions. Teacher asks what the topic is about. <p style="text-align: center;"><i>"SCHOOL OBJECTS"</i></p> <p>INPUT</p> | 30' | Wall chart |

| | | | |
|------------------------------|--|-----|--|
| <p>- eliciting the topic</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teacher says students that they are going to listen to a song about the school objects. ➤ Play the song once to familiarize students. ➤ Students listen again pause the cd after each verse and get the students to repeat it ➤ Students listen the song: "SCHOOL OBJECTS" <p>Song: What can you see in my pencil case? (bis) I see a pencil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students recognize the school objects by using games. | | |
| <p>Learning construction</p> | <p>OUTPUT</p> <div style="border: 1px dashed #add8e6; border-radius: 25px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>FIND AND CIRCLE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Teacher divides students into two groups. ✚ Teacher divides the board into two parts and sticks some pictures in both parts, in random order. ✚ Children have to circle the correct word. </div> | 5' | |
| <p>PROCESS</p> | <div style="border: 1px dashed #add8e6; border-radius: 25px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>"THE SCHOOL OBJECTS BALL"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Teacher makes a circle with children. ✚ Teacher makes a ball from a scrunched-up of paper and says "eraser", then teacher throws it to a student. ✚ Student to say the word and add another word, for example: eraser, scissors, and throws the ball to another student. ✚ The game continues in this manner. ✚ Student who doesn't remember all the words lost the game and sit down. </div> | 10' | |

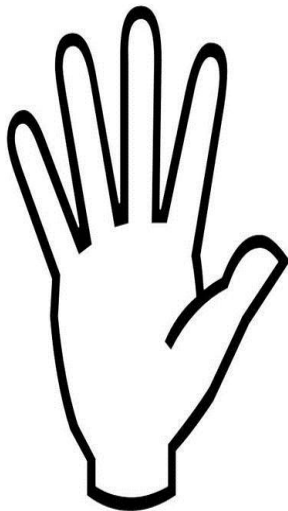
ANEXO 6:
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PRE/POST TEST

NAME:

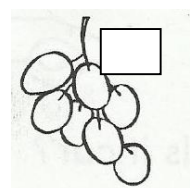
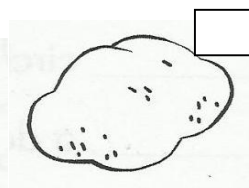
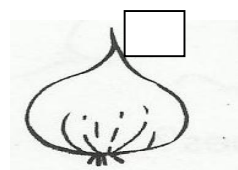
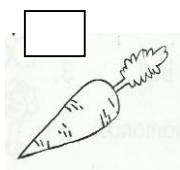
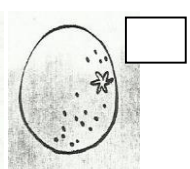
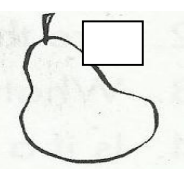
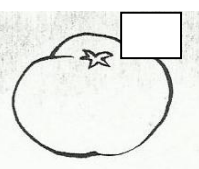
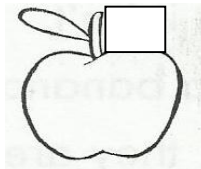
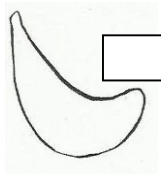
SCORE.....

DATE:

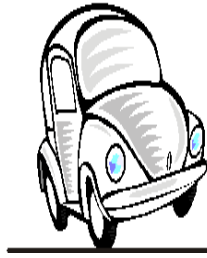
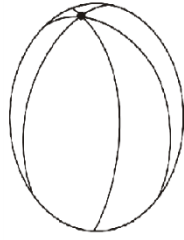
1. LOOK AT THE PICTURES AND COLOR THE HELLO AND CIRCLE THE GOODBYE GREETINGS (3points)



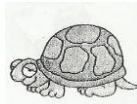
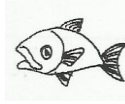
2. LISTEN AND TICK. (3 points.)



3. LISTEN AND COLOR THE PICTURES. (3 points.)

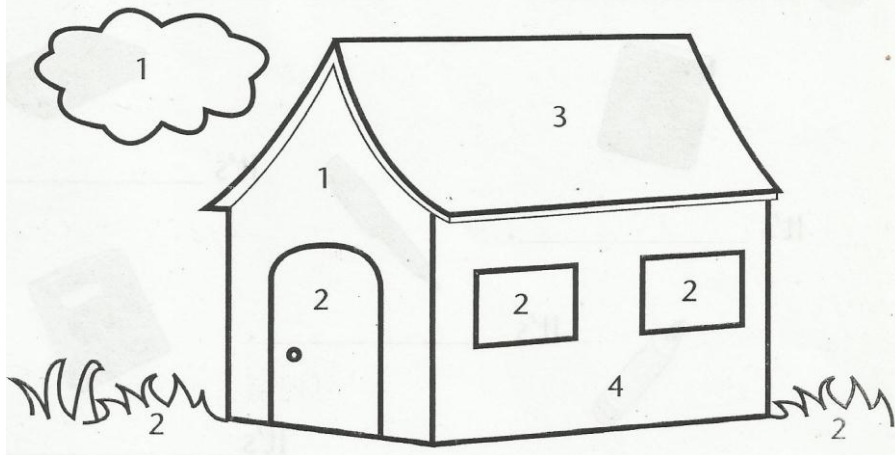


4. LISTEN AND CROSS OUT THE PICTURES. (3 points.)

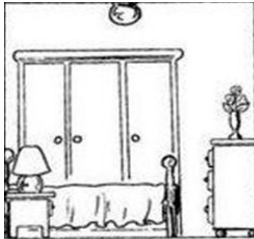


5. COLOR THE PICTURE. (3 points)

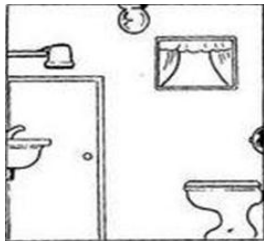
1 = blue 2 = green 3 = red 4 = yellow



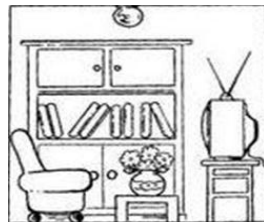
6. MATCH THE PICTURES WITH THE WORDS. (3 points.)



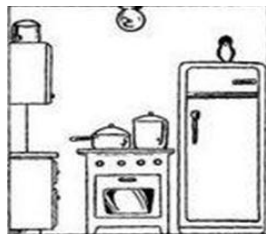
living room



bedroom



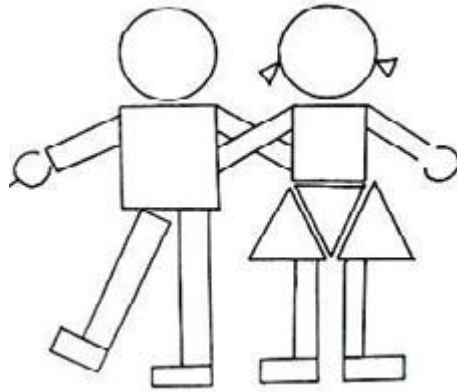
kitchen



bathroom

7. FOLLOW DIRECTIONS. (3 points.)

Color squares red, circles blue, triangles green, and rectangles yellow.



8. CROSS OUT(X) THE NUMBER FIVE AND COLOR THE NUMBER EIGHT. (3 points.)



9. LISTEN AND CIRCLE THE PICTURES. (3 points)



10. SPEAKING.(3 points)

- Students look at some pictures to identify the fruits and colors.
- Students recognize the animals by looking pictures.
- Students tell some parts of their body by answering the following question.

**What is it?
What color is it?
Tell three parts of the body.**