

**EFFECTO DEL USO DE LOS JUEGOS COMO HERRAMIENTA DINÁMICA EN  
EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO BÁSICO CONCRETO EN  
ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 6-1 Y 6-3 DEL LICEO INTEGRADO DE  
BACHILLERATO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

**CIELO PATRICIA ILES CABRERA  
ANA CRISTINA ROSERO PALACIOS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA E IDIOMAS  
PROGRAMA DE INGLÉS FRANCÉS  
San Juan de Pasto  
2003**

**EFFECTO DEL USO DE LOS JUEGOS COMO HERRAMIENTA DINÁMICA EN  
EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO BÁSICO CONCRETO EN  
ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 6-1 Y 6-3 DEL LICEO INTEGRADO DE  
BACHILLERATO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

**CIELO PATRICIA ILES CABRERA  
ANA CRISTINA ROSERO PALACIOS**

**TRABAJO FINAL PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL  
TÍTULO DE LICENCIADAS EN INGLÉS-FRANCÉS**

**ASESOR:  
MAGÍSTER. JORGE E. BENAVIDES**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA E IDIOMAS  
PROGRAMA DE INGLÉS FRANCÉS  
San Juan de Pasto  
2003**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del Jurado.**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del Jurado**

**San Juan de Pasto, agosto 25 de 2003**

***Este sueño hecho realidad se lo dedico a Dios por la fuerza espiritual que me brindó en cada momento difícil de mi existencia, a mis padres por su apoyo y comprensión, a mis tías Flor y Miriam por su cariño y preocupación, a mi hermana Claudia por su ayuda incondicional y a mi novio Oscar por su paciencia, generosidad, ternura pero sobre todo por su amor.***

***Cielo***

***Este logro es para mi Padre Dios por ser mi luz, mi guía,  
Y mi inspiración como maestro, a mis padres Ritha y Fernando  
por su apoyo, comprensión y amor, a mis hermanos Isis, Andrés,  
Florcita y Fercho por su paciencia,. a Cristian por todo su amor y  
ternura y a toda mi familia por estar siempre junto a mí.***

***Ana Cristina.***

## **AGRADECIMIENTOS**

Un agradecimiento sincero a:

La Universidad de Nariño por entregarnos los conocimientos necesarios y por inspirarnos la excelencia en la docencia.

A nuestro asesor, Magíster. Jorge Benavides E. por su colaboración y dedicación.

A nuestros jurados Mario Guerrero y Christian Tovar. Quienes con sus sugerencias contribuyeron al mejoramiento de nuestro trabajo de grado.

Al liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño donde tuvimos la oportunidad de realizar esta investigación.

## CONTENIDO

	Pág.
<b>1. INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA</b>	<b>19</b>
<b>1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>19</b>
<b>1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>20</b>
<b>1.3 HIPÓTESIS</b>	<b>20</b>
<b>1.4 JUSTIFICACIÓN</b>	<b>21</b>
<b>1.5 OBJETIVO</b>	<b>21</b>
<b>2. REVISIÓN DE LITERATURA</b>	<b>22</b>
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>37</b>
<b>3.1 DISEÑO</b>	<b>37</b>
<b>3.2 SUJETOS</b>	<b>38</b>
<b>3.3 MATERIALES</b>	<b>38</b>
<b>3.4 INSTRUMENTOS</b>	<b>43</b>
<b>3.5 VARIABLES</b>	<b>43</b>
<b>3.6 PROCEDIMIENTO</b>	<b>44</b>
<b>3.7 ANÁLISIS DE DATOS</b>	<b>45</b>
<b>4. RESULTADOS</b>	<b>46</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>52</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>55</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>56</b>

## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Pretest, grupo control y experimental	46
Tabla 2. Postest, grupo control y experimental	48
Tabla 3. Estadística inferencial	49

## LISTA DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. Pretest	50
Figura 2. Postest	50

## LISTA DE ANEXOS

	Pág.
<b>Anexo A. The zoo</b>	<b>57</b>
<b>Anexo B. This is my body</b>	<b>58</b>
<b>Anexo C. Numbers group</b>	<b>59</b>
<b>Anexo D. The magic box</b>	<b>60</b>
<b>Anexo E. The magic box</b>	<b>61</b>
<b>Anexo F. Bingo</b>	<b>62</b>
<b>Anexo G. Pretest (grupo control y experimental)</b>	<b>63</b>
<b>Anexo H. Plan de clase (típico y experimental)</b>	<b>65</b>
<b>Anexo I. Reportes de clase</b>	<b>78</b>
<b>Anexo J. Postest (grupo control y experimental)</b>	<b>83</b>
<b>Anexo K. Matriz de datos (grupo control y experimental)</b>	<b>85</b>
<b>Anexo L. Encuesta</b>	<b>89</b>

## GLOSARIO

**ANIMAR:** acción y efecto de dar fuerza y vigor.

**APRENDIZAJE:** acción y efecto de adquirir un conocimiento

**ASIMILAR:** comprender e incorporar los conocimientos propios de lo que se aprende.

**CAPACIDAD:** inteligencia, talento, aptitud, competencia.

**CONFIANZA:** actitud del que cree en sí mismo.

**CONTROL:** autoridad, dominio.

**DINAMICO:** activo, enérgico.

**INTERACCION:** diversión, entretenimiento

**ERROR:** idea falsa o equívoca.

**ESPONTANEO:** voluntario, sin influencia externa.

**ESTIMULO:** incitación para obrar.

**GESTO:** movimiento de las facciones que expresan un estado de ánimo.

**IMITACION:** acción de hacer una cosa a ejemplo o semejanza de otra.

**INSTINTO:** estímulo interior que determina los impulsos.

**INSTRUCCIÓN:** acción de enseñar o comunicar conocimientos sistemáticamente.

**INTENCION:** determinación de hacer algo.

**INTERACCION:** relación recíproca entre dos o más individuos.

**INTERES:** provecho, utilidad, ganancia.

**JUEGO:** actividad recreativa sometido a reglas dónde hay ganadores y perdedores.

**MANIPULAR:** arreglar, hacer funcionar.

**MIMICO:** que expresa una acción con gestos.

**MOTIVACION:** conjunto de cosas o razones que mueven a actuar.

**POTENCIALIDAD:** capacidad independiente del acto.

**PSIQUICO:** relativo al alma, a la conciencia y a la vida mental.

**TECNICA:** conjunto de procedimientos propios del arte, ciencia u oficio.

**VOCABULARIO:** conjunto de palabras utilizadas en una lengua, en el lenguaje de una colectividad.

**VOCACION:** destino natural del hombre.

## **RESUMEN**

Los juegos de esta investigación, son una herramienta que le permite al profesor lograr sus objetivos de enseñanza de un vocabulario básico el cual se enfoca en el aprendizaje de sustantivos concretos, los cuales fueron las prendas de vestir, los números, los colores, los animales, los alimentos y las partes del cuerpo.

Para el desarrollo de este trabajo se utilizaron unos juegos que le permitieron a los estudiantes desarrollar no solo sus capacidades académicas si no también un desenvolvimiento y libertad de expresión que generó en ellos un mayor acercamiento a la materia de inglés.

Además para comprobar la efectividad de la técnica se utilizó una estadística descriptiva e inferencial y para la aceptación de los juegos entre los estudiantes se aplicó una encuesta.

## **ABSTRACT**

The games of this research are a dynamic tool which let to the teacher to get his of her teaching objectives about basic vocabulary which is focused in the concrete nouns learning such as clothes, numbers, foods, colors, animals and body parts.

For the development of this study it was used some games what permitted the students not only to develop the academic knowledge as well as an unfolding and free expression that let them to be close of the English class.

Moreover, for proving the results of the technique of this research it was used a descriptive and inferential statistics and for the games' acceptance was applied a survey.

## **INTRODUCCIÓN**

La falta de creatividad y dinamismo han hecho que los estudiantes vayan perdiendo la capacidad de atención e interés en las clases de inglés. Pensando en esta grave carencia de la enseñanza surge la necesidad de darle un nuevo enfoque al aprendizaje de vocabulario acercándolo hacia el juego, donde él es esa herramienta, ese medio dinámico y activo que contribuye enormemente a la asimilación de ese nuevo conocimiento.

Son estas necesidades las cuales nos han llevado a estudiar con detenimiento los juegos y que además nos ha encaminado hacia el descubrimiento de nuevas experiencias donde los protagonistas son los estudiantes y profesores que haciendo uso de su capacidad creadora y activa, pretenden investigar el efecto de algunos juegos diseñados especialmente para el aprendizaje de un vocabulario básico concreto.

## **1. INTRODUCCION AL PROBLEMA**

A raíz de nuestra práctica docente voluntaria en la escuela la Rosa y la escuela No. 1 de Pasto se vió con preocupación como el nivel de aprendizaje de vocabulario de contenido en los estudiantes presentaba resultados muy bajos a los esperados.

Pues según los parámetros de enseñanza establecidos en estas y todas las instituciones, el estudiante debe desarrollar no solamente las cuatro habilidades comunicativas si no también saberlas usar en contexto, es así como se cree que los juegos podrían ser una herramienta facilitadora para el aprendizaje del vocabulario básico concreto y su uso en contexto.

### **1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

El problema del bajo nivel de aprendizaje del vocabulario básico de los estudiantes en el área de Inglés en las escuelas la Rosa y No. 1 era bastante notorio, tal vez esta grave situación pudo haber radicado en la utilización de técnicas no apropiadas para el aprendizaje de cierto vocabulario, pues además no se manejaban espacios de expresión espontánea ni se hacía uso de elementos de ayuda como el material didáctico generalmente usado para la enseñanza del vocabulario.

Es así como surge el interés de proporcionar con los juegos una herramienta que le de a las clases de inglés el dinamismo necesario para cambiar las concepciones de las antiguas técnicas de enseñanza comúnmente usados hoy en día. Con este trabajo se quiere contribuir al mejoramiento del aprendizaje

del vocabulario, pues según cuestionamientos hechos a los estudiantes, ellos quieren aprender de una forma amena e interesante.

## **1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

Con base en la necesidad de encontrar métodos que permitan adquirir de una manera más práctica el vocabulario necesario para el aprendizaje de un idioma se planteó la siguiente pregunta de investigación. ¿Cuál es el efecto del uso de los juegos como herramienta dinámica en el aprendizaje del vocabulario básico concreto en los estudiantes de los grados 6-1 del Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño?

## **1.3 HIPÓTESIS**

La hipótesis se planteó de la siguiente manera, el uso de los juegos como herramienta dinámica podría incrementar significativamente el nivel de vocabulario básico concreto de inglés.

## **1.4 JUSTIFICACIÓN**

Este trabajo se justificó en razón de experimentar si realmente el uso de la técnica de los juegos como herramienta dinámica causaría o no algún efecto positivo en el aprendizaje del vocabulario básico concreto dado en los temas de las partes del cuerpo, animales, los números, prendas de vestir, alimentos y colores, pues según nuestra experiencia como docentes en las Escuelas la Rosa y No. 1 los resultados en cuestión del aprendizaje de estos objetivos no eran los esperados, pues se hacía uso de métodos tradicionales convencionales.

Se pensó de igual manera que era importante realizar este estudio porque posiblemente contribuiría y ayudaría al alumno en la asimilación del

vocabulario de manera interesante y amena, pues según los resultados obtenidos hasta ahora no ofrecen un panorama claro sobre el vocabulario que los estudiantes aprenden y manejan dentro del aula de clase, además se quiere saber si realmente los juegos son de aceptación entre los estudiantes.

### **1.5 OBJETIVO**

Con esta investigación se quiere determinar el nivel de vocabulario básico concreto que se puede desarrollar haciendo uso de la técnica de los juegos como herramienta dinámica en los estudiantes del grado 6-1 del Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño.

## **2. REVISION DE LA LITERATURA**

De acuerdo a concepciones generales, los juegos pueden ayudar al profesor a crear contextos en los cuales un idioma puede resultar útil y significativo, pues los sumamente interesados en el aprendizaje hacen parte de él y se encargan de seguir ordenes o instrucciones para llevar a cabo un buen juego.

Muchos juegos causan motivación y ayudan a desarrollar las capacidades físicas e intelectuales o puede suceder que otros juegos puedan darnos la oportunidad de mejorar la comunicación.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez, la vida de los niños es jugar y juegan por instinto por una fuerza interna que les impulsa a moverse, manipular, correr, saltar. Es el origen para que aquel llegue al pleno disfrute de su libertad de movimiento.

Surgen espontáneamente, preparan para la madurez, es un ejercicio natural y placentero de ponerse en crecimiento; el juego no solo responde a la tendencia del niño si no también a la imitación, el juego es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida en niño juega al: carpintero, soldado, maestro, doctor etc. Se inicia en actividades de adulto a modo de ensayo, tantea sus capacidades e investiga su vocación.

### **El juego como relación social y medio de socialización**

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato y relación con otros niños, desarrolla y domina sus músculos, ejercita su lenguaje mímico y hablado, se adapta al medio, encuentra oportunidad para descubrir cuanto puede hacer, recibe estímulo para vencer dificultades, forma su carácter y contribuye a

desarrollar su capacidad, descubre nuevas realidades, enseña a aprender y a demostrar lo aprendido, es probable que sea la forma más creadora del aprendizaje que tiene el niño.

Jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce su mérito, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego gana, pierde con dignidad y gana confianza.

### **El juego como elemento educativo y en la captación de valores**

El juego influye en: El desarrollo físico, el desenvolvimiento psicológico, la socialización el desarrollo espiritual, resistencia al dolor, sentimiento de honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo y de los demás y la sana alegría.

Hansen citado por Villanueva <sup>1</sup> manifiesta que: "El juego es considerado como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser".

el juego es fuente de goce ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

### **El juego en la educación**

De acuerdo a los diferentes planteamientos que existen sobre la incidencia del juego en la educación se ha encontrado que el Juego es trascendente y vital ya que fortifica y ejercita las funciones psíquicas siendo éste un factor poderoso en la preparación para la vida social del niño, para consolidar su carácter y estimar su capacidad creadora.

---

<sup>1</sup> VILLANUEVA, wilma. Intenet: [http://: Juegos y rondas infantiles. Sardis.Upeu pe/=alfpa/juegos.htm](http://alfpa/juegos.htm).edt.merata

En forma individual el juego desenvuelve el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla el espíritu de observación además afirma la voluntad y perfección en la paciencia entre otras cualidades del juego se encuentra que favorece la agudeza visual, táctil, auditiva y aligera la noción del tiempo y el espacio.

Según Piaget <sup>2</sup> "El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la escuela tradicional por parecer desprovista de significado funcional", hoy en día encontramos muchas instituciones donde el juego no tiene ninguna validez pedagógica, pues aún se cree de igual manera que el juego no constituye un soporte en el aprendizaje y es así como creen que es más válido anteponer la inteligencia a la educación del sentimiento.

Sin embargo, según el nuevo enfoque pedagógico, El juego constituye la forma inicial del desarrollo de las potencialidades físicas, psicológicas, sociales, espirituales y refuerza lo aprendido, además incrementa el entusiasmo de los niños por aprender, creándole el deseo de seguir aprendiendo y ayudándole a sentirse a gusto consigo mismo.

El juego es una fuente de aprendizaje y una herramienta educativa ya que permite realizar un desarrollo equilibrado, pues para el niño es una herramienta de relación con los otros, con el entorno social y consigo mismo. Es una actividad natural de niños y niñas que proporciona placer, satisfacción y diversión es una actividad motivadora. Finalmente se dice que el juego en la educación es el medio que se dispone para experimentar cosas nuevas, probar nuevas habilidades y permite desarrollar capacidades de toda clase.

### **El educador y el juego**

El profesor debe dar herramientas de relación entre los estudiantes que no se basen en superarse los unos a los otros si no que ellos generen espacios de cooperación y de integración. Que incluyan además la conciencia de saber ganar o perder. El profesor debe tener en cuenta a los niños que no presentan

<sup>2</sup> PIAGET, Jean. Psicología y pedagogía. Barcelona: Ariel, 1978. p. 112

las suficientes habilidades físicas o mentales ya que si se presenta esta distinción los niños podrían sufrir rechazos que generarían en él una pobre auto-estima.

El profesor debe encontrar mediante el juego el objetivo marcado sin rechazar a ningún estudiante o que sean rechazados por los demás jugadores, aceptando toda clase de habilidades y capacidades pues todos los niños son aceptados en el juego aunque sus habilidades sean menores ya que el educador busca en sus intenciones educativas utilizar el juego para trabajar hacia cada persona y hacia el grupo y para observar como es cada niño y niña y el funcionamiento de todo el grupo, esto quiere decir programar aquellos aspectos que potencian los objetivos educativos que se tengan planteados.

El educador debe plantearse los siguientes interrogantes para lograr el objetivo esperado con el juego:

1. ¿Responde a las intenciones educativas establecidas?
2. ¿Para qué lo aprovecharé?
3. ¿Es divertido?
4. ¿Necesita material, un espacio determinado o algún tipo de preparación?
5. ¿Pueden participar en él todos los estudiantes?
6. ¿Discrimina a alguien?
7. ¿Tienen protagonismo todos los estudiantes?
8. ¿Se excluye a alguien mientras se juega?
9. ¿Qué intervención como profesor tengo en él?
10. ¿Provoca algún tipo de conflicto?
11. ¿Tiene aceptación entre los estudiantes?

Dobson considera algunas recomendaciones para tener éxito en los juegos:<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> DOBSON, Julia. Effective techniques for english conversation groups. Newbury House Publishers, 1974. p.108

1. Hacer una preparación para el juego, leer las reglas para controlar el tiempo y para entender como es el juego. Escoger material para los juegos los cuales requieren tratamiento especial.
2. Antes de introducir un juego en la clase, preguntar a los estudiantes si ellos disfrutan ésta clase de juegos. Ocasionalmente una clase adulta puede expresar en términos dudosos la falta de interés en llevar a cabo el juego. Cuando esto suceda es mejor abandonar la idea del juego seleccionado.
3. Escoger un juego que permita a todos los estudiantes en lo posible ser partícipes de él. Si el grupo es numeroso, cierta cantidad de estudiantes podrían ser la audiencia del juego, e incluso hay miembros de la audiencia que podrían encargarse de las puntuaciones o podrían otros hacer parte del juego en grupos pequeños, se debe asegurar además de que cada estudiante tenga un rol o participación activa dentro de cada juego.
4. Asegurarse que el juego que se ha seleccionado este dentro de las habilidades de los estudiantes y por consiguiente que se manejen estructuras fáciles de entender en el momento de las instrucciones.
5. No ejecutar el juego en el momento de las instrucciones, escoger el momento propicio para hacerlo.
6. Asegurarse que los estudiantes entiendan todas y cada una de las instrucciones para que cada uno comprenda que clase de papel va a desempeñar dentro del juego.

7. Dirigir el juego personalmente (Profesor), pues se debe estar siempre al frente de la clase para que los estudiantes vean en usted el líder del juego.
8. Asegurarse de seguir las reglas del juego exactamente. Si no se sigue las reglas, o se permite a un estudiante romper una de ellas, podría ocasionar un mal antecedente acerca del liderazgo en el juego, es mejor anticiparse a los problemas de esta clase, darle una solución y jugar de acuerdo a las reglas.
9. Mantener el juego bajo control, mantener el tono de voz firme para evitar la desintegración de juego y por consiguiente los estudiantes disfrutaran el juego y aprenderán de él.
10. Observar como los estudiantes reaccionan al juego, los estudiantes que cometan un error en el juego podrían sentirse un poco susceptibles, así que se debe animarlos y llenarlos de orgullo, si constantemente animamos con un buen espíritu de diversión podríamos reducirles los cambios de infelicidad durante el juego.
11. En los equipos de juego trate de tener igual número de participantes, teniendo un balance entre los que más juegan y entre los que menos lo hacen. Esto balancearía además a los equipos y evitaría vergüenza en los equipos más débiles, esto hace del juego algo estimulante.
12. Si un juego no marcha bien trate de buscar otro juego diferente, puede ocurrir que con un juego no atraiga el interés de algunos estudiantes pero si de otros. Debe ser flexible en el uso de los juegos.

13. Se debe estar presto a parar el juego antes de que los estudiantes lo dejen, es decir nunca ejecutes juegos largos, podrían aburrir a los estudiantes y si se usa el mismo juego frecuentemente, podría acabar con la novedad.

14. Asegurarse de dar instrucciones cortas si se da instrucciones largas los estudiantes podrían pensar que el juego es complicado.

Cada juego goza de instrucciones o pequeñas indicaciones para su desarrollo, el éxito depende de las reglas, el orden y de la persona encargada de controlar el juego.

Muchos autores defienden el juego como herramienta de aprendizaje entre los cuales citamos a TURNER<sup>4</sup> quien manifiesta que: "Un niño que juega es un niño que aprende". Cuando el niño desempeña cualquier actividad por creativa e interesante que sea éste logra asimilar algo de lo que se busca enseñar. Todos los niños aman jugar, pues es la actividad más acogedora y relajante que existe, relacionar el aprendizaje con los juegos es una buena estrategia para comenzar a enseñar de manera agradable todo lo que se desee enseñar.

Otros autores citan al juego como esa etapa de la vida que nos ha ayudado a desarrollar casi todas las potencialidades, tal vez dicen que son las que más se recuerda y de las que más se ha aprendido. Caicedo dice:

"Todos jugábamos cuando éramos niños en nuestras diversiones gozábamos y hacíamos gozar a los demás, como nos divergíamos y estábamos alegres con nuestros compañeros, reíamos y hacíamos reír que tiempos aquellos de la infancia que contento y que regocijo que sonrisas francas que dicha y que bienestar. pero nos hemos vuelto

---

<sup>4</sup> TURNER, Judy. Juegos educativos. Buenos Aires: Médica, 1978. p.126

serios y huraños; tal vez hemos pensado en distracciones complicadas y difícil, que los mayores ya no están para jugar , que las diversiones nos quitan importancia , reacciones el juego es la etapa de la vida que nos ha ayudado a desarrollar casi todas nuestras potencialidades, tal vez sean las que más recordamos y de las cuales más hemos aprendido.<sup>5</sup>

Este autor invita a regresar al juego, dándole mayor importancia e interés, nos dice que de él aprendemos cosas útiles y da una vida más amena y relajante. De igual manera nos recomienda el juego como facilitador para el desarrollo de todas las potencialidades especialmente el de la inteligencia.

Hutchins<sup>6</sup> coincide en determinar que “el fin principal de la enseñanza es desarrollar la inteligencia y especialmente enseñar a desarrollarla”, y que más importante que usar una técnica dinámica y divertida que ayude al logro de este importante objetivo, además para implementar el juego en el proceso de conocimiento es de vital importancia tener en cuenta las etapas del niño para saber como orientarnos en la enseñanza de acuerdo con las capacidades de asimilación en que se encuentran si lo que se pretende realmente es que se construya su conocimiento y no simplemente que se memorice una información que luego podrían olvidar fácilmente. Pues lo más importante es enseñar el conocimiento de una manera integral y amena que les permita a los estudiantes compartir espacios placenteros y que las actividades a desarrollar sean de alto rendimiento y de una utilidad positiva para los mismos. Retomando un poco más acerca del juego hay autores que sustentan que el juego es un elemento que influye en el desarrollo cerebral del ser humano como lo manifiesta PRIDE<sup>7</sup> quien destaca la influencia que genera el juego en

<sup>5</sup> CAYCEDO, Célico. Juegos y diversiones. Bogotá: Andes, 1980. p. 5

<sup>6</sup> HUTCHINS, Robert. La sociedad del aprendizaje. Bogotá: Press Service, 1968. p. 113

<sup>7</sup> PRIDE, J.B. Aspectos sociolingüísticos sobre el aprendizaje y enseñanza de una lengua. Oxford : Oxford University Press, 1974, p. 79

la parte física como en la psíquica, pues dice también que “La inteligencia sensorio-motora depende de la manipulación física, de la interacción social y de las oportunidades que el niño tenga para jugar”. Cuando el profesor utiliza material didáctico agradable a la vista de los estudiantes y actividades que despierten en ellos el interés, produce aspectos positivos siendo este el objetivo que realmente busca el profesor al enseñar. Según PRIDE<sup>8</sup> La inteligencia sensorio-motora depende de la interacción social”, su importancia radica en que el medio social es donde la espontaneidad del niño comienza a desarrollarse y por consiguiente todas sus capacidades y habilidades.

Mauss citado por Marulanda<sup>9</sup> dice que: “Los juegos son actividades que brindan un gusto sensorial”, como se dijo anteriormente el material didáctico con los juegos que siguiendo instrucciones y si el juego lleva movimiento es mucho mejor, así el individuo desarrolla un nivel más alto de interés y alcanza también un mayor nivel de asimilación.

Cuando un grupo carece de espontaneidad y de libertad para hacer lo que realmente quiere, se pueden estancar muchas ideas y desempeños, pues se le esta negando al estudiante la oportunidad de atreverse a expresar en Inglés lo que realmente sabe, sin importar si usa sus manos o gestos para ayudarse y así transmitir el mensaje a sus compañeros y al profesor.

Así también lo cita Weiss<sup>10</sup> cuando manifiesta que “ El deseo de jugar puede contribuir a la animación de la clase de idiomas”. El niño entra en el juego y desea transmitir mediante este lo que sabe no importa como lo haga o como lo diga lo importante es que intente hablar en segunda lengua, siendo el ambiente de aprendizaje el medio que lo obligue a ser participe de las actividades que él y el profesor desarrollen. Está visto que todo depende del grado de animación que el niño presente en el momento de aprender, si el

---

<sup>8</sup> Ibid., p. 85

<sup>9</sup> MARULANDA, Octavio. Las rondas y juegos infantiles. Bogotá: Gente nueva, 1988. p. 210

<sup>10</sup> WEISS, Francois. Jeux et activites communicatives dans la class de langues. Paris : Hacht, 1963. p.33

niño ve cosas interesantes, puede desarrollar y utilizar todas sus capacidades como lo afirma: Gagné<sup>11</sup>, quien ha defendido el aprendizaje como “Un proceso a través del cual el individuo adquiere una serie de capacidades internas”, con el juego es posible que el niño explote todas sus capacidades escondidas. Es interesante ver que con este proceso el profesor con su ánimo creador contribuye no solo en el desarrollo dentro del salón de clase si no también para que sus estudiantes sean capaces de desenvolverse e interactuar de manera positiva con el medio que le rodea, logrando de tal manera que lo aprendido sea utilizado de manera práctica y en la vida diaria.

Otros autores siguen afirmando que el juego es el disfrute de momentos divertidos de nuestra existencia y que son necesarios para lograr un nivel excelente de instrucción y educación.

Caycedo<sup>12</sup>, dice también que “el juego es una manera de recreación bien dirigida y un estímulo a las virtudes y un obstáculo a los vicio”, el que no juega y se distrae desperdicia preciosas oportunidades de aprendizaje y de enriquecerse espiritualmente, pues los juegos enseñan de manera divertida y a convivir mejor con los demás.

A nivel general, el juego es una actividad circunstancial a la naturaleza humana, que existe automáticamente como un tributo a la misma. El juego es una expresión de la cultura y constituye un terreno muy importante de las experiencias humanas. El juego es considerado como una actividad que limita con el arte en la medida en que es libre y que nadie esta presionado para realizarlo. Se considera este planteamiento muy importante porque va muy relacionado con la técnica: los juegos como herramienta de aprendizaje, en la medida en que el juego se torna libre y sin presiones, pues se busca la oportunidad de brindarle a los estudiantes ocasiones de jugar libremente, de

---

<sup>11</sup> GAGNE, Robert. The condition of learning. New York: Hol Renegar Ardwinston, 1963. p. 92

<sup>12</sup> IBID., p. 11

expresarse mediante actividades lúdicas y todo lo que vaya aprendiendo a lo largo de la con la aplicación de los juegos.

Hadfield<sup>13</sup> dice que: "El juego es una actividad con reglas, metas, objetivos concretos, elementos de diversión e integrado por jugadores o equipos que luchan por llegar a una meta." Según esta afirmación se puede deducir que siempre se siguen parámetros que rigen la integridad del juego pues se cumple una serie de instrucciones que el profesor da en el momento que se vaya a desarrollar las acciones del juego, las cuales se tornan importantes en el momento de adquirir elementos interesantes que influyen en la búsqueda del objetivo deseado, en este caso el objetivo es el aprendizaje de un vocabulario básico concreto que le permita al estudiante interactuar de una mejor manera en los diversos contextos que requiere la comunicación.

### **La necesidad de aprender vocabulario básico concreto**

Desde todos los puntos de vista el vocabulario básico concreto de toda lengua constituye el armazón principal para el manejo de las diferentes gramáticas. Sin el vocabulario básico concreto se haría muy difícil el hablar o sostener una comunicación dentro de la variedad de contextos sociales de los cuales hacemos parte los seres humanos.

El vocabulario se define como: El conjunto de palabras utilizadas en una lengua, en el lenguaje de una colectividad sin duda alguna el vocabulario básico concreto es el conjunto de palabras más usadas dentro de una comunidad hablante.

Por lo tanto esta investigación se enfoca al uso del vocabulario básico concreto y entre los cuales se encuentran sustantivos como: las prendas de vestir, alimentos, números, animales, partes del cuerpo y algunos adjetivos como los

<sup>13</sup> HADFIELD, Hill. Intermediate communication games. England: Wesley Logman, 1996. p.317

colores. Se piensa que esta clase de vocabulario es de gran utilidad en el aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el inglés. Es así como se quiere llegar a este objetivo mediante el empleo de juegos y que además permitan que el estudiante tenga un soporte motivador para el aprendizaje y una actitud responsable frente al juego. Lee.<sup>14</sup> Sostiene que “De la buena realización de los juegos depende por su puesto su éxito.” es importante tener una buena organización de la clase, se puede dividir en equipos o grupos dando a cada uno de ellos un nombre con el cual el estudiante se familiarice, afirma además que es importante la realización de los juegos con una participación activa de toda la clase y que es muy importante desarrollar el juego por parejas pues esto facilita la práctica comunicativa. De esta manera los juegos y el vocabulario básico concreto constituyen una ayuda para que los estudiantes aprendan de manera divertida, determinados sustantivos y adjetivos de la lengua inglesa siendo implementados en el manejo del idioma en situaciones contextualizadas.

Según Mora y Lopera<sup>15</sup> en su artículo Consideran que: “los juegos ofrecen ventajas entre las cuales están: Promover la socialización en el trabajo de grupo, la creación de valores, el mutuo respeto y la cooperación como llaves para el éxito dentro del salón de clase”.

Se cree que un juego limpio y bien organizado podría acabar con la monotonía de lo tradicional y dar paso al trabajo ameno que proporciona el juego incentivando cada vez más las ganas de aprender.

---

<sup>14</sup> LEE, W. Language teaching games and contents. Bogotá: Kimpers, 1986. p. 86

<sup>15</sup> MORA y LOPERA. Juegos en el salón de clase. Bogotá: Marata, 1995. p. 81

### 3. METODOLOGIA

#### 3.1 DISEÑO

Esta investigación fue desarrollada con el diseño Pre-experimental, el cual nos aproximó a experimentar los efectos del uso de los juegos en el aprendizaje del vocabulario básico concreto

Se realizó un Pre-Test, después un tratamiento y posteriormente se finalizó con un postest y una encuesta para determinar las diferencias y su aceptación. Esta investigación fue aplicada a dos grupos, uno de control y otro experimental.

T1 X T2
T1 T2

T1: Pre-test

X: Tratamiento

T2: Post-test

#### 3.2 SUJETOS

Los sujetos que hacen parte de esta investigación eran estudiantes de los grados 6-1 y 6-3 del Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad de Nariño de la ciudad de Pasto.

Grupo experimental: 6-1, estaba conformado por individuos de ambos sexos que oscilaban entre los 10 y 13 años de edad pertenecientes a los estratos

medio-bajo, medio y medio –alto, el curso estaba conformado por 23 niñas y 22 niños para un total de 45 estudiantes.

Grupo de control: 6-3 estaba conformado por individuos de ambos sexos que oscilaban entre los 10 y 13 años de edad, pertenecientes a estratos medio-bajo, medio y medio -alto, el curso estaba conformado por 23 niñas y 22 niños con un total de 45 estudiantes.

### 3.3 MATERIALES

Se seleccionaron y se utilizaron juegos que exigieron dinamismo, atención y concentración pues según criterios generales tenidos en cuenta, éstos juegos se consideran herramientas dinámicas para el aprendizaje del vocabulario concreto, especialmente el relacionado con animales, prendas de vestir, partes del cuerpo, alimentos, números y colores.

A continuación se detalla los juegos utilizados en esta investigación:

**The Zoo:** Este juego incluye motricidad pues los niños deben imitar los movimientos representativos de ciertos animales requiriendo así la atención y comprensión de las órdenes del profesor.



Instrucciones: A cada uno de los estudiantes, el profesor le asigna el nombre de un animal (dog, duck, tiger, horse etc...) él cuenta una fábula o historieta inventada y cuando nombra a un animal éste debe levantarse y hacer los ruidos o movimientos característicos, cuando nombra ZOO todos deben hacerse presentes y el que no responda cuando se le nombre o se equivoque sale del juego y paga penitencia. Esta clase de juegos le permite al estudiante

desarrollar su motricidad y de igual manera asimilar vocabulario de contenido, especialmente vocabulario de animales.

(Ver anexo A)

Evaluación: Se evaluará por medio de un test escrito, el cual incluye gráficos con el vocabulario de animales, para que en los espacios en blanco los estudiantes escriban la palabra correspondiente .

**This is my body:** Los estudiantes desarrollaran toda su capacidad de concentración y atención pues este juego requiere de estos elementos para evitar equivocaciones en el proceso del aprendizaje de las partes del cuerpo.

Instrucciones: El profesor señala una parte del cuerpo presente en la figura del cuerpo humano y nombra una distinta, los estudiantes deben nombrar la que él señala y mostrar la que él dice por ejemplo: El profesor señala la nariz de la figura y dice "This is the ear" los estudiantes deben tocarse la oreja y decir "this is the nose", los que se equivocan salen del juego. Este juego permite que los estudiantes escriban en forma correcta el vocabulario de las partes del cuerpo y las identifiquen.

(Ver anexo B)

Evaluación: El profesor hará un listado en español de las partes del cuerpo para que los estudiantes las dibujen y escriban su significado en inglés.

**Numbers group:** Este juego permiten que los estudiantes identifiquen los números de manera práctica y dinámica, para su desarrollo es necesario la atención y concentración de los estudiantes.

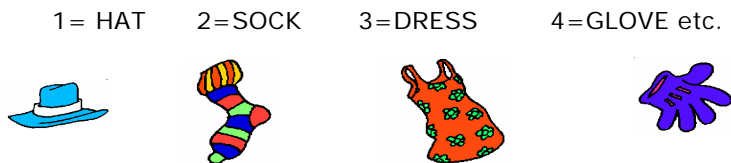
Instrucciones: Se requiere un espacio abierto donde los estudiantes puedan moverse. El profesor dice un número en voz alta y los estudiantes deben formar grupos con el número que se dijo por ejemplo: Con el número TEN, los

estudiantes hacen grupos de 10 personas y así sucesivamente se juega con diferentes números. Este juego permite el aprendizaje de los números. (Ver anexo C)

Evaluación: Después del juego, el profesor escogerá algunos estudiantes para que escriban en el tablero el número que él les dicte.

**The magic box:** Este juego requiere de material específico, en este caso de un cubo, se busca captar la atención del estudiante, pues cada lado del cubo tiene un número específico que representa una figura con sustantivos relacionados con las prendas de vestir, alimentos y colores del vocabulario básico concreto ya mencionado anteriormente.

Instrucciones: Se elabora un cubo, el profesor pinta los números del 1 al 6 en cada cara del cubo. Cada número representa una figura por ejemplo:



El profesor da a conocer el vocabulario que se va a manejar. Para esta explicación se tomó las prendas de vestir, teniendo en cuenta su escritura y significado.

Primero se toma el cubo y se lo echa a rodar, cuando se detenga se tendrá en cuenta el número en el que haya quedado el cubo, los estudiantes escribirán el sustantivo correspondiente al número, por ejemplo si la caja se detuvo en 2 los estudiantes escribirán SOCK. Finalmente se seleccionaran unos estudiantes

para la revisión de la escritura del vocabulario, esto se realizará en el tablero frente a sus compañeros.

Evaluación: El profesor entregará a cada estudiante una hoja donde ellos tendrán la oportunidad de dibujar la prenda de vestir escrita en la parte inferior de un cuadro. (Ver anexo D, E).

**Bingo:** Este juego busca reforzar de manera escrita el vocabulario aprendido, generando un espacio de diversión y atención de la temática desarrollada.

Instrucciones: El profesor hace una lista en el tablero del vocabulario que se ha desarrollado en la clase (más de 10 palabras), luego pide a los estudiantes que hagan una gráfica de 3 x 3 cuadros o de 3 X 2 cuadros así:

**Gráfico 3x3**


**Gráfico 3x2**


Dentro de cada cuadro escogerá una palabra del vocabulario que se esta estudiando. Por ejemplo:

<b>Sock</b>	<b>Shoes</b>	<b>Suit</b>
<b>Hat</b>	<b>Dress</b>	<b>Skirt</b>
<b>Jacket</b>	<b>Shirt</b>	<b>Gloves</b>

El profesor escogerá al azar palabras de la lista del tablero hasta que un estudiante complete todo el cajón. El primer estudiante que lo llene dirá "BINGO" para indicar que ha ganado.

(Ver anexo F)

Con formato: Numeración y viñetas

### 3.4 INSTRUMENTOS.

Se aplicó en primer lugar un pre test para identificar el nivel de vocabulario de cada grupo, seguidamente se aplicó el tratamiento al grado 6-1 para este se tuvo en cuenta un plan de clase experimental, el material necesario para su desarrollo y sus respectivas evaluaciones finalmente se aplicó el postest para determinar resultados y una encuesta para conocer la preferencia y la aceptación del tratamiento aplicado.

### 3.5 VARIABLES

Con formato: Numeración y viñetas

En este estudio se consideró dos clases de variables, independiente y dependiente.

Variable dependiente: El aprendizaje del vocabulario básico concreto

Variable independiente: Los juegos como herramienta

### 3.6 PROCEDIMIENTO

Con formato: Numeración y viñetas

Los procedimientos seguidos en la presente investigación tuvieron los siguientes pasos primero se aplicó un Pretest a los grupos de investigación lo cual demostró que estaban conformados por niños con similitud en conocimientos, el pretest contenía preguntas relacionadas con el vocabulario básico concreto especialmente las partes del cuerpo, las prendas de vestir, alimentos, números, animales y colores.

Las matrices de datos del pretest de los grados 6-1 y 6-3 constatan y relacionan el nivel de vocabulario que manejaba cada grupo. Segundo al grado 6-1 se le aplicó un tratamiento el cual consistía en la utilización de juegos como Magic Box, The zoo, The Numbers's group, This is my body y Bingo. Para llevar un control de este tratamiento se contó con unos reportes de clase para detectar posibles problemas, ventajas y desventajas con los juegos, además cada clase desarrollada con juegos requirió un plan de clase experimental. Después de este tratamiento se aplicó un posttest con las mismas preguntas del pretest el cual arrojó como resultados una significativa diferencia en puntajes entre los grados 6-1 y 6 -3.

Finalmente se quiso saber si hubo una aceptación positiva por parte de los estudiantes al tratamiento aplicado con el grupo experimental (grado 6 -1), para lo cual se realizó una encuesta.

(Ver anexos G, H, I, J, K, L)

### **3.7 ANÁLISIS DE DATOS**

En este estudio se tuvo en cuenta el análisis descriptivo basándose en la información obtenida del pre -test y post-test, además se incluyó como parte del análisis, una encuesta con los estudiantes para determinar la aceptación del tratamiento realizado.

#### 4. RESULTADOS

Los resultados obtenidos de esta investigación fueron analizados de la siguiente manera:

**Tabla 1. Pre test, resultados grupo control y experimental.**

<b>PRE TEST</b>	<b>MEDIA</b>	<b>MEDIANA</b>	<b>MIN</b>	<b>MAX</b>	<b>DESVIACION ESTANDAR</b>
<b>GRUPO 1 CONTROL</b>	<b>19.88636</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>33</b>	<b>7.071778</b>
<b>GRUPO 2 EXPERIMENTAL</b>	<b>16.72727</b>	<b>15</b>	<b>3</b>	<b>40</b>	<b>7.698878</b>

Se aplicó un pre test relacionado con el conocimiento del vocabulario básico concreto el cuál incluía 10 puntos para escribir las partes del cuerpo, 9 puntos para los números, 8 para las prendas de vestir, 10 para señalar los nombres de los animales y 12 puntos para el vocabulario de los alimentos y 10 puntos para los colores. Este vocabulario fue seleccionado pensando en el uso práctico del inglés.

Grupo No. 1 control (Grado 6.3), conformado por 45 estudiantes y grupo No. 2 experimental (Grado 6.1), conformado por 45 estudiantes.

En la tabla 1 se observa que el promedio del grupo control presenta una leve diferencia en cuanto al promedio del grupo experimental. El grupo control aparece con un promedio de 19.88636 y el promedio del grupo experimental figura con 16.72727 dando así una diferencia mínima de 3.15909.

También nos da a conocer la desviación estándar de los dos grupos, indicando una leve dispersión de las puntuaciones con respecto al promedio; el grupo

control presenta una desviación de 7.071778 y el grupo experimental presenta una desviación de 7.698878. Además nos deja ver con más claridad los resultados obtenidos en el pre test, relacionando los promedios de los grupos, de igual manera nos da a conocer la mediana o el centro físico de la distribución de los resultados.

Podemos visualizar las puntuaciones mínimas y máximas del pre test por ejemplo: El grupo control obtuvo resultados bajos mínimos de 4 y el grupo experimental 3. Pero también se destacaron puntuaciones máximas, el grupo control con 33 y el experimental 40.

Lo anterior demuestra que los grupos eran muy homogéneos ya que casi comenzaron con un mismo nivel de conocimientos presentando solamente una leve diferencia en el promedio por lo tanto se puede decir que los dos grupos eran equivalentes en según los resultados.

**Tabla 2. Postest, resultados grupo control y experimental.**

POS TEST	MEDIA	MEDIANA	MINIMO	MAX	DESVIACIÓN ESTANDAR
<b>GRUPO 1 CONTROL</b>	25.40909	27.00000	6.00000	40.00000	9.284441
<b>GRUPO 2 EXPERIMENTAL</b>	44.65909	46.00000	23.00000	57.00000	7.808592

Después de aplicar el tratamiento se prosiguió con el postest como prueba última para el análisis de resultados.

La tabla 2 muestra el contraste de promedios existentes entre el grupo experimental y de control obteniendo una alta diferencia entre promedios de 19.25.

Además detalla los resultados concernientes a la desviación estándar del grupo 1 y 2 (Control y Experimental) concluyendo así que el grupo experimental se desvía de las puntuaciones con respecto al promedio del grupo 1 pues hay una alta variabilidad en el grupo control dándole un gran favoritismo al tratamiento del grupo experimental.

Sobresalen también los promedios respectivos del posttest aplicados al grupo experimental y de control mostrando de igual forma puntajes mínimos y máximos, esto lleva a la conclusión que los resultados del grupo experimental fueron significativamente y estadísticamente diferentes a los del grupo control.

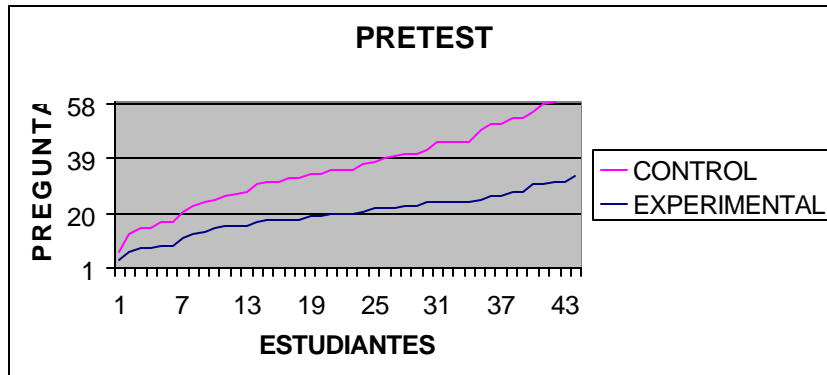
**Tabla 3. Estadística inferencial**

<b>POSTEST</b>	<b>MEDIA</b>	<b>VALOR T</b>	<b>Probabilidad de error</b>	<b>DESVIACION ESTANDAR</b>
<b>Grupo 1 control</b>	<b>25.40909</b>			<b>9.284441</b>
<b>Grupo 2 experimental</b>	<b>44.65909</b>	<b>10.52544</b>	<b>.000000</b>	<b>7.808592</b>

El comienzo de esta investigación suponía que el uso de los juegos como herramienta podría incrementar el nivel del vocabulario básico concreto y fue así como después de haber obtenido resultados propios de un tratamiento hecho con cierto tipo de individuos se pudo constatar que el valor crítico 0.05 se pudo vencer con una probabilidad de error 000000, a diferencia del análisis hecho en el pretest el cual alcanzó un margen de error considerable.

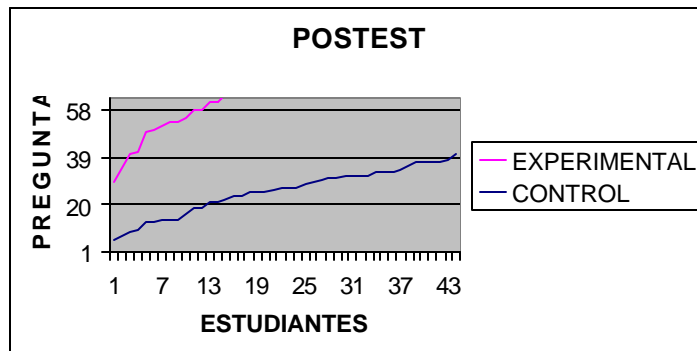
La hipótesis resultó positiva y demostró que el tratamiento fue una herramienta que incrementó el nivel de vocabulario esperado. Esta afirmación se apoya con los resultados obtenidos con el posttest.

**Figura 1 . Pre test**



Podemos ver en la figura 1 que los desempeños de los dos grupos son similares porque las dos líneas están ligeramente separadas una de la otra, es decir los resultados obtenidos con el pretest deja ver que los estudiantes de los grados 6-1 y 6-3 poseían un nivel de conocimiento casi igual.

**Figura 2. Pos test**



En la figura 2 podemos ver la amplia diferencia de resultados obtenidos con el posttest, aquí se demuestra que el tratamiento tuvo resultados positivos, pues el grado 6-1 superó significativamente al grupo control, y por consiguiente se

llega a la conclusión que los estudiantes del grupo experimental poseen un mayor conocimiento del vocabulario básico concreto. (Ver anexo K.)

## 5. CONCLUSIONES

Con formato: Numeración viñetas

- Los juegos empleados dentro de un salón de clase funcionan como una técnica de aprendizaje, pues según la investigación hecha en este trabajo se llegó a la conclusión que los juegos rompen la rutina y mejoran los niveles de aprendizaje especialmente del vocabulario básico concreto.
- Los juegos fueron un elemento facilitador para el conocimiento demostrando que es de gran ayuda como herramienta, permitiéndole al estudiante obtener un mayor conocimiento de vocabulario de una manera dinámica e interesante.
- La utilización de los juegos permite que los estudiantes salgan de la monotonía y de la pasividad de las clases, además hace que participen activamente y se interesen por el tema, se esfuercen y se concentren de tal manera que la aprehensión y la comprensión de la temática sea mucho más fácil de asimilar.
- Según encuesta hecha a los estudiantes, ellos disfrutaron mucho de los juegos, aprendieron de ellos y los recomendaron para futuras clases de inglés.

## **SUGERENCIAS:**

- Es necesario que se tenga en cuenta que los juegos podrían ser no agradables para todos los estudiantes, por lo tanto para solucionar esta clase de inconveniente se recomienda asignar una tarea diferente a los estudiantes que no quieran participar.
- El profesor debe buscar el material y el espacio necesario para el desarrollo de cada juego, de lo contrario no se obtendrán los resultados esperados.
- Si la clase es numerosa se recomienda organizar a los estudiantes, establecer unas reglas para infundir orden al momento de jugar.
- Hemos visto que los juegos implican la participación de los estudiantes y la del profesor, es por esto que sugerimos que sea utilizado el juego no solo para el desarrollo de una temática si no también para las relaciones interpersonales entre profesor y alumno.
- Esta investigación fue diseñada para estudiantes de grados sextos sin embargo puede ser adaptada a otros grados con las debidas modificaciones que el profesor crea conveniente.
- Los juegos aquí utilizados no pretenden abarcar toda la clase, pues se debe utilizarlos como actividades dinámicas dónde el profesor establece un tiempo determinado para su desarrollo sin que afecte el programa ordinario de clases.
- Finalmente se recomienda que se siga investigando acerca de los juegos no solamente utilizados para el aprendizaje de vocabulario si no también para el aprendizaje de acciones, estructuras y demás componentes del idioma inglés.

## BIBLIOGRAFIA

- CAYCEDO, Célico. Juegos y diversiones. Bogotá: Andes, 1980. 180 p.
- DOBSON, Julia. Effective techniques for english conversation groups. Newbury House Publishers, 1974. 280 p.
- GAGNÉ, Robert. The condition of learning. New york: Hol Renehar Ardwinston, 1963. 235 p.
- HADFIELD, Jill. Intermediate communication games. England: Wesley Longman, 1996. 468 p.
- HUTCHINS, Robert. La sociedad del aprendizaje. Bogotá: Press Service, 1968. 312 p.
- MARULANDA, Octavio. Las rondas y juegos infantiles. Bogotá: Gente Nueva, 1988. 370 p.
- MORA y LOPERA. Juegos en el salón de clase. Bogotá: Marata, 1995. 260 p.
- PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel, 1978. 312 p.
- PRIDE, J. Aspectos sociolingüísticos sobre el aprendizaje y enseñanza de una lengua. Oxford: Oxford University Press, 1974. 218 p.
- TURNER, Judy. Juegos educativos. Buenos Aires: Médica, 1978. 220 p.
- Juegos y rondas infantiles (on line). México, 2000. Internet: [Sardis.upeu.edu.p/=alfpa/juegos.htm](http://Sardis.upeu.edu.p/=alfpa/juegos.htm).

ANEXOS



Anexo B.

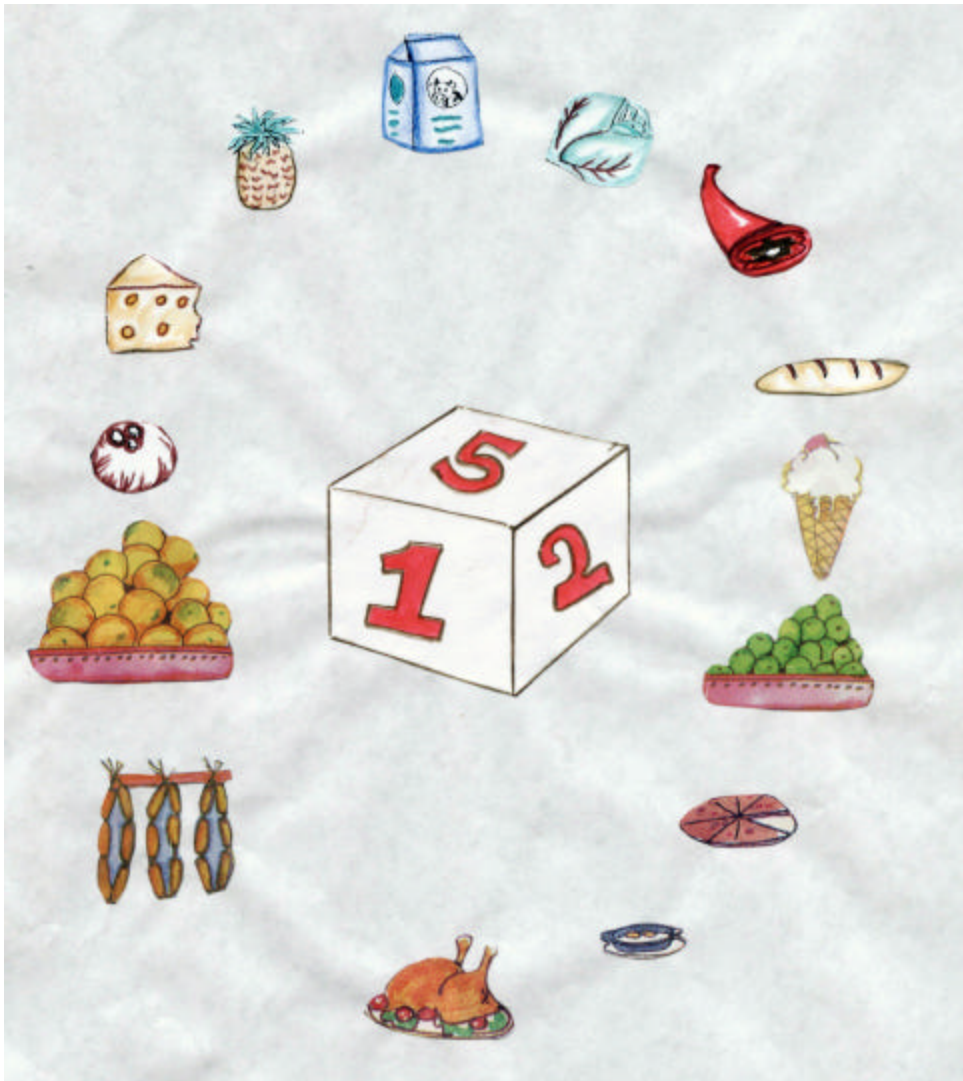
### THIS IS MY BODY



Anexo C.

### THE NUMBERS GROUP





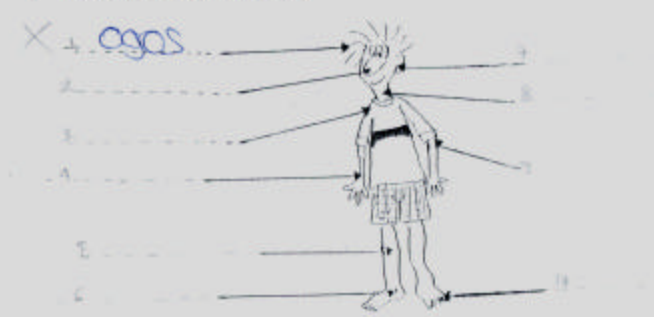




PRE-TEST

NAME: David Fajardo Alegria SCORE: 6-3









I. Write the parts of the body.



II. Write the number.

✓ 11 <u>3</u> <u>three</u>	11 <u>11</u> <u>eleven</u>	13 <u>13</u> <u>twenty three</u> ✓
✓ 12 <u>20</u> <u>twenty</u>	15 <u>22</u> <u>twenty two</u>	18 <u>28</u> <u>twenty eight</u> ✓
✓ 14 <u>30</u> <u>thirty</u>	16 <u>47</u> <u>forty seven</u>	20 <u>50</u> <u>fifty</u> ✓

III. Fill the blanks.

 <u>Bluese</u>	 <u>Fat</u> ✓	 _____	 <u>Teak</u>
 _____	 <u>eshoes</u> ✓	 _____	 _____

David Fajardo Cepina G-2

IV Match the number.

V. Fill in the Blanks (food)

VI. Write the color in the blanks

## Anexo H

### Plan de clase (Experimental)

**Introducción:** Después del saludo y de tomar lista se desarrollará como tema principal el vocabulario del las prendas de vestir.

**Objetivo:** Conocer comprender y dominar el vocabulario básico concreto de las prendas de vestir.

**1. Contenido:** Juego 1 "The Magic Box"

a) Tiempo Aproximado 35 minutos

**2. Instrucciones del Juego:** El juego consiste en preparar un cubo. El profesor pone un número que identifique un sustantivo por cada lado del cubo. Luego dice a que equivale en inglés cada sustantivo. Para el desarrollo del juego se escoge un estudiante por fila a continuación se echa a rodar el cubo y cuando se detenga se escoge un estudiante para que diga en voz alta el sustantivo en inglés, los demás repetirán la pronunciación del sustantivo.

**3. Uso activo y creativo.**

- Los estudiantes recibirán el material para que escriban el significado del sustantivo que se represente.

- Se entregará además como material gráficas por grupo para que realicen oraciones escritas y orales el trabajo lo presentarán a sus compañeros y profesor.
- Se escogerá algunos estudiantes para que con base en las actividades desarrolladas elaboren oraciones tanto orales como escritas.

#### **4. Evaluación**

Se entregará el material necesario para su respectivo desarrollo el cual incluirá la temática estudiada en este caso el vocabulario de las prendas de vestir.

1. Material Didáctico.

1. Señale con una flecha la respuesta.



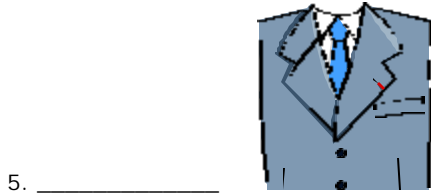
TIE  
HAT  
SOCK  
PANTS  
SHIRT

GLOVES  
DRESS  
COAT  
SHOES



## 2. Material Didáctico

Escriba en los espacios en blanco el nombre de la prenda de vestir



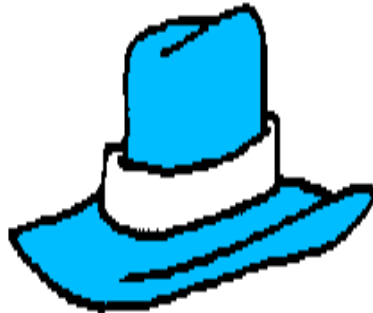
### 3. Material Didáctico

Trabajo en Grupo:



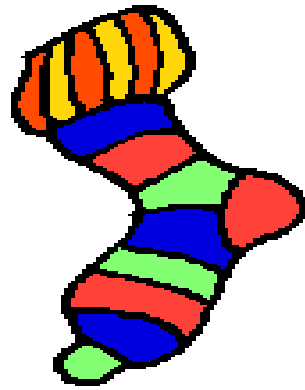
GRUPO 1

GRUPO 2



GRUPO 3

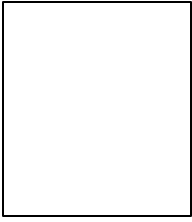
GRUPO 5



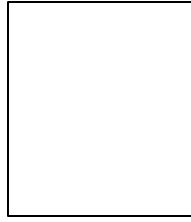
GRUPO 6

## Evaluación

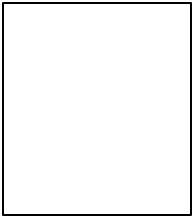
1. Dibuje dentro del cuadro:



**1. HAT**



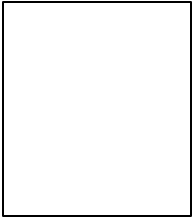
**2. SHOES**



**3. DRESS**



**4. TIE**



**5. SHIRT**



**6. SKIRT**

## Plan de clase típico

**NOMBRE DE LA INSTITUCION:** Liceo Integrado de Bachillerato de la Universidad  
De Nariño.

**GRADO:** 6:3

**NUMERO DE ESTUDIANTES:** 45

**TEMA PARA LA CLASE:** Las partes del cuerpo

**1. Objetivo general:** Los estudiantes incrementarán el vocabulario relacionado con  
Las partes del cuerpo.

### 2. Objetivos específicos

- Estudiantes conocerán las principales partes del cuerpo por medio de un afiche.
- Teniendo la figura del cuerpo humano y escritas en ella las diferentes partes, los estudiantes conocerán la escritura, practicarán pronunciación y el significado.
- Los estudiantes desarrollarán actividades que les permitan asimilar las partes del cuerpo de una forma fácil.

### 3. Materiales

- Afiche
- Fichas con las principales partes del cuerpo
- Fotocopia del cuerpo humano con sus respectivas partes.

### 4. Procedimiento

- Se hará un saludo introductorio con cortas preguntas para romper temores
- Los estudiantes observaran muy bien las partes del cuerpo que se van a estudiar.
- Se irá aprendiendo cada una de ellas mediante fichas con el nombre respectivo de las partes del cuerpo.



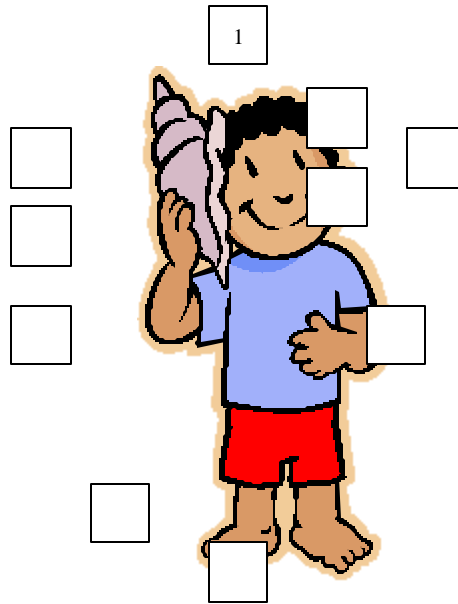
- Los estudiantes practicarán pronunciación mediante sesiones de repetición, esto se hará en grupos, comenzaran primero los niños y después las niñas, repetirán en Inglés los términos más importantes.
- Después de haber repasado estos sustantivos en forma correcta se procederá a hacer preguntas tales como: - What is the meaning of HEAD?
- Terminado este momento de la clase, se retirará el afiche con las partes del cuerpo y los estudiantes pasaran al tablero a escribir en forma correcta las partes ya estudiadas. Estos sustantivos serán designados por la profesora.

- Se realizará una tarea en clase haciendo uso de los conocimientos adquiridos. Los estudiantes colocaran el número correcto a las diferentes partes del cuerpo.

### ACTIVIDAD

1. COLOCA EL NUMERO CORRECTO A CADA UNA DE LAS PARTES DEL CUERPO

- |           |
|-----------|
| 1. HEAD   |
| 2. EYE    |
| 3. HAND   |
| 4. FOOT   |
| 5. LEG    |
| 6. HAIR   |
| 7. MOUTH  |
| 8. EAR    |
| 9. ELBOW  |
| 10. CHEST |



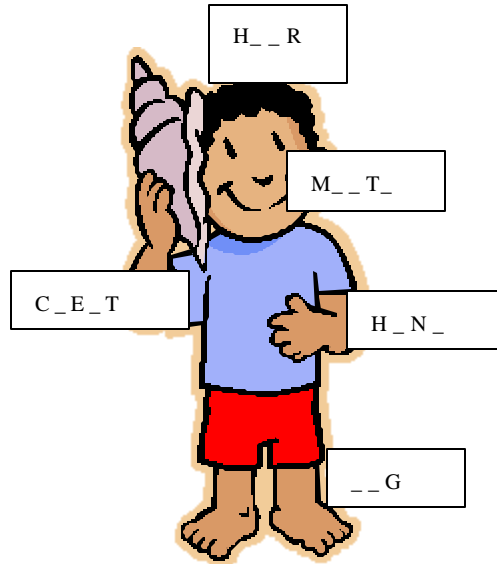
### 5. Evaluación

- La profesora entregará a cada uno de los estudiantes una fotocopia del cuerpo humano, ellos deberán completar los espacios en blanco para descubrir la palabra correcta.
- Los estudiantes escribirán al frente de cada parte el nombre correcto del sustantivo.
- Los estudiantes ordenaran algunas palabras en desorden.

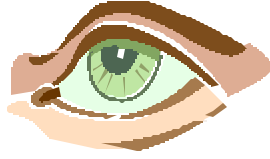
Evaluación

Nombre \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_

1. DESCUBRE LA PALABRA CORRECTA



2. ESCRIBE EN LOS ESPACIOS EN BLANCO LA PARTE DEL CUERPO  
CORRESPONDIENTE



3. ORDENA LAS SIGUIENTES PALABRAS

- > S/M/A/T/O/H/C \_\_\_\_\_
- > H/T/U/O/M \_\_\_\_\_
- > M/A/R \_\_\_\_\_
- > R/N/I/G/F/E \_\_\_\_\_
- > C/K/E/N \_\_\_\_\_

**Anexo I****REPORTES DE CLASE**

DÍAS: Martes y Jueves

HORARIO: Martes 7: 00 a.m (90 minutos)

Jueves 1: 30 a.m (45 minutos)

**REPORTE 1**

Mayo 27 y 30 / 2003

TEMA: Parts of the body

JUEGO: This is my body

Se hizo una breve introducción al tema, se explicó el juego y se dió a conocer el material a los estudiantes. En el desarrollo de la clase se notó una participación total y activa. Hubo un poco de desorden al principio porque todos querían participar, por lo cual se optó por escoger a un estudiante que estuviera en silencio.

Después del juego se entregó material para realizar ejercicios escritos y orales.

En la siguiente clase se hizo un repaso al tema en el cual se notó que los estudiantes recordaban la mayoría del vocabulario aprendido.

## REPORTE 2

Junio 3 y 5 / 2003

TEMA: Clothes

JUEGO: The magic box

Para el desarrollo de esta clase se utilizaron materiales gráficos con las prendas de vestir, de igual manera se explicó y se desarrolló el tema. La participación fue dinámica y para el orden de la clase se escogió un estudiante por fila. Se entregó material con gráficas de las prendas de vestir para que las relacionaran con el tema anterior, así como también se practicó ejercicios orales y escritos.

Para la clase siguiente los estudiantes relacionaron las prendas de vestir con las partes del cuerpo sin dificultad, al tener esta posibilidad del vocabulario aprendido fue asimilado más fácilmente.

### REPORTE 3

Junio 10 y 13 / 2003

TEMA: Colors

JUEGO: The magic box

Después de recordar las reglas del juego, se inició la clase con una gran expectativa de parte de los estudiantes, ya que este juego generó gran aceptación entre el grupo.

El tema de los colores fue fácil y agradable de llevar a cabo, y como entre otras clases se mencionó y se relacionó el vocabulario aprendido con temas anteriores, así el estudiante estuvo en constante repaso lo cual le permitió asimilar y dominar mayormente la temática dada.

La clase siguiente permitió que el estudiante usara el vocabulario aprendido y lo relacionara con su entorno, creando de igual manera oraciones con elementos de su alrededor o que le fueran familiares.

## REPORTE 4

Junio 24 y 27 / 2003

TEMA: Numbers

JUEGO: The numbers group

Para el desarrollo de esta clase se requirió de un lugar más amplio, por lo cual fuimos a las canchas de fútbol del colegio. Los estudiantes se divirtieron y pudieron comprender cual era el número que se les indicaba y representarlo con la cantidad exacta en el grupo.

Este juego les permitió a los estudiantes aprender a escuchar y comprender correctamente los números en Inglés y a la vez recrearse fuera del salón de clase.

Para reforzar el tema de los números en la clase siguiente se hizo un repaso escrito.

## REPORTE 5

Julio 1 y 4 / 2003

TEMA: Food

JUEGO: The magic box


Se escogió este juego porque tuvo gran aceptación entre los estudiantes. La clase fue dinámica, la participación de los estudiantes fue activa, ellos se interesaron y prestaron atención a la pronunciación y a las gráficas. Los estudiantes crearon un ambiente de comunicación oral y escrito en el cual no les dio miedo participar por lo contrario disfrutaron ser parte del juego.

El tema de los alimentos fue reforzado con material de dibujo para que los estudiantes formaran grupos, realizaran gráficos y oraciones para que al final las compartieran con los demás.

**POS-TEST**

NAME: Santiago gonzalez SCORE: \_\_\_\_\_









I Write the parts of the body.



II Write the number.

3	Three	11	eleven	13	
20	Twenty	22	Twenty two	28	twenty-eight
30	Thirty	47	Forty seven	56	

III Fill the blanks.

			
20 shirt	21 _____	22 _____	23 jacket
			
24 Suit	25 _____	26 shoes	27 _____

Santiago Guerrero

IV. Match the answer.

V. Fill in the Blanks (food)

VI. Write the color in the blanks









Marca con una **X** la respuesta de tu preferencia

1. ¿Fue de tu agrado trabajar con juegos para el aprendizaje del vocabulario?

SI

NO

2. ¿Las clases tradicionales deberían tener juegos para evitar así la monotonía?

SI

NO

3. ¿Aprendiste y disfrutaste de tus clases con el uso de los juegos?

SI

NO

4. ¿Crees que deberían emplearse los juegos en futuras clases de Inglés?

SI

NO







**Anexo J**

**POS TEST**



**Anexo K**

**MATRIZ DE DATOS PRETEST CONTROL**





**Anexo L**

**ENCUESTA**



