



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA EXPRESIÓN
ORAL EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA
EXTRANJERA PARA ADULTOS**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

P R E S E N T A:

IRMA KASSANDRA CALVA NARANJO

ASESORA:

MTRA. MARÍA DEL CARMEN MÓNICA GARCÍA PELAYO

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO DE 2024



Ciudad de México, marzo 07 de 2024

TURNO MATUTINO
F(04) S(08)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **IRMA KASSANDRA CALVA NARANJO**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **PROPUESTA PEDAGÓGICA**: titulada: **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA PARA ADULTOS"**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y **DICTAMINACIÓN**. Se le recuerda que con base en el Artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

JURADO	NOMBRE
Presidente (a)	SARA SÁNCHEZ SÁNCHEZ
Secretaria (o)	MARÍA DEL CARMEN MÓNICA GARCÍA Pelayo
Vocal	MARTHA ROSA GUTIÉRREZ IBARRA
Suplente	CARMEN MARGARITA PÉREZ AGUILAR

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


EVA FRANCISCA RAUTENBERG Y PETERSEN

Coordinadora del Área Académica:
Teoría Pedagógica y Formación Docente
Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/14 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/14 y entró en vigor el 05/11/14.
c.c.p.- Comisión de Titulación.

Alumnas.
ERP/JP/OD/eco

Carretera al Ajusco # 24, colonia Heroes de Padierna, CP. 14200, Tlalpan, CDMX
Tel. 5556 30 97 00 Ext.  www.upn.mx



AGRADECIMIENTOS

Primeramente, quiero agradecer a Dios por todo el amor, los aprendizajes y las experiencias vividas.

A mi madre, Irma, por ser mi fortaleza, mi ejemplo a seguir, por darme ánimos siempre, por hacer de mí una mujer de valores, de perseverancia y sueños, así como tú lo eres, gracias por siempre estar a mi lado, este logro también es tuyo, te amo.

A mis hermanas, Ximena y Ana Lucia, por llenar mi vida de alegría, porque ustedes me motivan a ser siempre una mejor persona, gracias por compartir juntas tantos momentos inolvidables, espero inspirarlas a siempre luchar por sus sueños.

A mis abuelos, Irma y Oswaldo(+), gracias por haber estado conmigo en todo momento, por su amor y apoyo incondicional, por la sabiduría y todos los momentos maravillosos. Gracias por enseñarme a ser una mujer con valores y principios, los amo siempre.

A Gustavo, por todo tu apoyo, por creer en mí, por todos los trayectos al metro de ida y vuelta, por compartir conmigo tu conocimiento e inspirarme a ser mejor cada día.

A Guillermo, por ser el mejor compañero de vida, por amarme y estar conmigo en cada momento vivido, por siempre darme ánimos, gracias porque siempre me motivas e inspiras a ser mejor, te amo y te admiro, no imagino este logro sin ti.

A Oswaldo, Nayelli y Alexa, por su amor y apoyo, gracias por tantos momentos increíbles juntos, los amo.

A mi asesora, Mónica, por inspirarme a luchar por mis sueños, por compartir lo maravillosa que es la pedagogía imaginativa, y lo magnífica que es la educación.

A mis amigas, Ariadna, Sofia, Mariana, Mirka, Marisol, Brenda, Luisa, Elisama, Joanna, por inspirarme con su inteligencia, por las risas, el cariño y su amistad.

ÍNDICE

Introducción.....	5
1. Aspectos Metodológicos.....	7
1.1 Pregunta de investigación.....	7
1.2 Objetivo general.....	7
1.3 Objetivos específicos.....	7
1.4 Metodología de investigación.....	8
1.5 Destinatarios de la propuesta pedagógica.....	9
2. El aprendizaje de una lengua.....	10
2.1 Historia del aprendizaje.....	10
2.2 ¿Qué es el aprendizaje?.....	12
2.3 El interés por aprender.....	16
2.4 Motivación.....	17
2.5 Motivación extrínseca.....	18
2.6 Motivación intrínseca.....	19
2.7 Aprendizaje de una lengua.....	19
3. El juego en el proceso de aprendizaje.....	24
3.1 Historia del juego.....	24
3.2 ¿Qué es el juego?.....	25
3.3 Juego y aprendizaje.....	28
3.4 El juego y el aprendizaje significativo.....	29
4. La enseñanza del inglés.....	30
4.1 Historia de la enseñanza.....	30
4.2 ¿Qué es la enseñanza?.....	32

4.3 La enseñanza del inglés.....	33
4.4 Herramientas didácticas.....	36
4.5 Enseñanza y juego.....	38
4.6 Enseñanza significativa.....	39
4.7 El papel docente en la enseñanza del inglés	40
5. Intervención en el CEAL.....	42
5.1 Participación como observadora no participante.....	43
6. Diseño y planeación del taller Play and Learn	54
6.1 Nivel básico.....	55
6.2 Nivel intermedio	72
6.3 Puesta en práctica del taller Play and Learn	84
Conclusiones.....	94
Anexos	98
Referencias	103

INTRODUCCIÓN

Aprender un nuevo idioma no es sencillo para todos, implica su grado de complejidad, pues ya se tiene arraigada la lengua materna, se conoce ya una estructura fonética y gramatical, por lo que comenzar a estudiar una nueva lengua puede llegar a causar confusión y frustración.

Tomando esto en cuenta, al ya ser adulto, genera un poco más de complejidad, pues ya no se tiene la capacidad de abstracción tan amplia como la que hay en la juventud, sin embargo, esto no resulta un obstáculo, hemos de considerar que también es ventajoso aprender en la edad adulta, pues al inscribirse un adulto a clases de un idioma es porque hay un interés o un impulso, ya sea laboral, personal, o social, y por ello lo hace por motivación y voluntad propia.

Lamentablemente, la motivación y voluntad no siempre son suficientes; es nuestro trabajo como pedagogos diseñar metodologías suficientemente eficientes y atractivas para que de esta manera los estudiantes se mantengan interesados en la materia, y los educadores puedan implementar nuevas estrategias en el aula, en este caso de inglés, pues habremos de generar aprendizajes que les sean significativos a los alumnos, y más allá de eso, generar experiencias eficaces y gratas al aprender un nuevo idioma, el inglés.

El juego, se ha llegado a utilizar con frecuencia en el ámbito educativo, pero principalmente con estudiantes infantiles, lo cual no quiere decir que no se pueda utilizar con estudiantes adultos; por esto mismo se pretende hacer la propuesta pedagógica para utilizar este mismo como una herramienta didáctica de apoyo en el aula con el propósito de generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Para los profesores también supone un reto cambiar las metodologías de trabajo que ya tienen arraigadas, sin embargo, siempre resultará motivante el hecho de ver, percibir y comprobar que los estudiantes se encuentran motivados a la hora de aprender los contenidos temáticos.

Implementar el juego como herramienta didáctica no es un distractor a la hora de explicar un tema, todo lo contrario, será un apoyo, un reforzador de lo aprendido en el aula, además de que incluso el docente podrá ser partícipe de las actividades lúdicas que se implementen, llámense cantos, trabalenguas, distintos juegos como memorama, cambio de roles, entre otros. Lo que resultará en una experiencia grata y distinta a todo lo tradicional que se ha experimentado en las clases cotidianas. Es preciso hacer adecuaciones en las metodologías de trabajo, modificar la visión que hay de las escuelas y clases bancarias, autoritarias y tradicionalistas, para abrir paso a escuelas con visiones nuevas, que permitan desarrollar la motivación, la imaginación, creatividad y alegría tanto en los educandos como en los educadores.

1. ASPECTOS METODOLÓGICOS

1.1 Pregunta de investigación

La investigación lleva por título “El juego como herramienta didáctica para la expresión oral en la enseñanza del inglés como lengua extranjera para adultos.” tiene como objeto de estudio el explorar los beneficios que puede aportar el implementar el juego en la enseñanza del inglés en adultos para optimizar el aprendizaje de estos. Por lo que esto nos lleva a que en esta investigación se busque responder a la siguiente pregunta: ¿Cómo utilizar el juego como generador de aprendizajes significativos para favorecer la expresión oral de un grupo de estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional en las clases de inglés?

1.2 Objetivo general

Fundamentar el diseño de la propuesta pedagógica para la utilización del uso del juego en las clases de inglés para propiciar el aprendizaje de los adultos.

1.3 Objetivos específicos

En esta investigación resultan importantes tres objetivos, los cuales se pretenden alcanzar son:

1. Conocer los beneficios de la utilización del juego para que los profesores lo utilicen en las clases de inglés para adultos.
2. Explorar el uso del juego para fomentar la participación oral en inglés de los estudiantes.
3. Fomentar la confianza de los estudiantes de inglés a través del juego.

1.4 Metodología de investigación

La metodología con la que se trabajará en la presente investigación es de tipo cualitativa. Particularmente es la metodología de Investigación-acción participante. De acuerdo con A. Ortí (1986, citado por Davila, 1995, p. 77) “En la investigación cualitativa, [...] se pretende la determinación dialéctica del sentido, mediante la operación de “desentrañar significados” [...] siempre en relación con los objetivos delimitados”. Alonso (2003, citado por Izcara, 2014, p. 231) nos explica que el método cualitativo hace un análisis del mundo empírico, pues mediante este método se busca comprender desde el punto de vista de los participantes, los fenómenos sociales, de este modo los sujetos nos darán la visión que tienen de acuerdo con su realidad social.

De acuerdo con Denzin, se define la observación participante como “una estrategia de campo que combina simultáneamente el análisis de documentos, la entrevista a respondientes e informantes, la participación directa y la observación y la introspección”. (1989b, pp. 157-158 Citado en Flick).

Lo anterior resulta primordial para el presente trabajo de investigación, en el cual se pretende tener la función de docente a la vez que, de investigador, en donde se hará una recopilación de información teórica y experiencial a manera de sustento para diseñar la propuesta pedagógica. Si se considera necesario para ampliar la información recabada, lo anterior se complementará con la realización de entrevistas, las cuales:

Nos ayudan a comprender el mundo y la vida, es decir el contexto de las personas a las que se entrevista, esto mediante la conversación, en la que el investigador pregunta y escucha lo que las personas le cuentan, para conocer sus experiencias, sentimientos y esperanzas (Kvale, 2011, p.23).

Las entrevistas, en su caso tendrán como objetivo explorar e indagar la experiencia que el uso del juego ha generado en los estudiantes del idioma, a manera de que esto

enriquezca y de sustento a la presente investigación y al diseño de la propuesta pedagógica.

1.5 Destinatarios de la propuesta pedagógica

La presente propuesta va dirigida a los estudiantes de las distintas licenciaturas de la Universidad Pedagógica Nacional, turno intermedio, cuyas edades fluctúan entre los 18 y los 26 años, e incluso va dirigida a trabajadores administrativos que se inscriben a los cursos, aunque éstos últimos son una minoría.

Los destinatarios cuentan con un nivel de inglés entre básico e intermedio, que va del A1 al B1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Los estudiantes son adultos jóvenes en su mayoría, entre los 18 a los 25 años en promedio.

Como resultado de la mayoría de edad en la que se encuentran los destinatarios, la asistencia de los alumnos es libre y voluntaria a los cursos de inglés de la Universidad Pedagógica Nacional, debido a que los cursos no forman parte de un programa curricular.

2. EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA

Aprender una lengua también puede ser una oportunidad de crecimiento, una realización para muchas personas que pueden acceder a algo que antes les estaba vedado.

-Cristina Banfi

2.1 Historia del aprendizaje

El aprendizaje está presente desde el primer instante de la vida humana, sin embargo, desde la concepción de actividad social, educativa y cultural organizada, la historia del aprendizaje es mucho más reciente.

Haciendo un recuento de datos históricos sobre el aprendizaje tomamos en cuenta a Samuel Kramer (1956), (citado en Pozo, 1999, pp. 32-33), que en su libro *La Historia empieza en Sumer*, nos habla sobre la primera civilización sumeria.

A continuación, se presentan algunos datos recopilados sobre la historia del aprendizaje a lo largo del tiempo. Cabe aclarar que evidentemente esta historia está construida a partir de las fuentes de información a las que se tuvo acceso y a la vez al objetivo de la presente propuesta.

Los primeros registros de la actividad del aprendizaje datan de hace aproximadamente 5000 años, alrededor de los años 3000 a. C., en la cultura mesopotámica, que se encontraba entre de los ríos Tigris y Éufrates, lo que ahora sería Irak.

Fue entonces que surgió el primer sistema de escritura: el sistema cuneiforme, y a la par también surgieron las casas de las tablillas, que fueron las primeras escuelas; y en estas el método de aprendizaje era el memorístico, que consta en aprender de memoria palabras, conceptos, métodos, procesos y luego repetirlos.

Se podría decir que la escritura constituyó la educación formal.

Posteriormente, nos vamos al siglo IV a. C., a la antigua Grecia que destaca por sus importantes aportes educativos, entre los grandes filósofos griegos, tenemos a Sócrates y Platón.

Sócrates fue el maestro de Platón y él enseñaba filosofía en el Ágora, que era una plaza pública que a su vez servía como lugar de discusión. Los aprendices de Sócrates utilizaban el método de la mayéutica, el cual consiste en el diálogo, en hacer preguntas y tratar de encontrar las respuestas, todo esto fomentando la dialéctica con la finalidad de encontrar la verdad y analizarla (Romero, 2019, p. 145).

El método mayéutico o socrático fue parteaguas en la educación, en el aprendizaje oral, pues se debatían las ideas, se cuestionaba y se fomentaba la participación; tal fue el impacto que incluso Platón, al fundar la famosa Academia, continuó utilizando el método.

Durante la edad media, que se sitúa entre el siglo V y XV, la educación cambió bastante, pues recordemos que esta época se caracteriza por el peso que tuvo la iglesia católica en diversos ámbitos, entre ellos, el educativo, que, aunque es cierto que hubo avances en esta época de la humanidad, también se destaca por ser un periodo un tanto oscuro, la iglesia controlaba lo que se debía enseñar y la metodología utilizada era la mnemotecnia, que es el aprendizaje por memorización. Quienes tenía la razón absoluta eran los maestros y los alumnos tenían que dedicarse a obedecer, memorizar y repetir.

La llegada del renacimiento, que abarcó los siglos XV y XVI, fue revolucionaria para la educación, pues en esta época destacó la imprenta, lo que dio paso a que hubiera mayor difusión de la información y el conocimiento pudo llegar a más personas. La alfabetización aumentó y el humanismo tuvo su auge, pues “la educación humanista no dejó de ser civilidad en todas sus expresiones, desde las formas de vida, modos de comportamiento, indicaciones políticas y aspiraciones humanas” (Venegas, 2004, p. 28).

Sin duda el siglo XX estuvo lleno de innovación pedagógica, con autores como María Montessori, que pensaba que el niño debía ser el centro del aprendizaje y todo se tenía que adecuar al mismo; en Brasil, Paulo Freire fue parteaguas en la pedagogía, él consideraba que el aprendizaje debe ser liberador, cuestionador y curioso, es decir la educación debe ser transformadora, innovadora, libre, generar cambios sociales, personales, y repensar y cuestionar los conocimientos.

“La sociedad industrial ha quedado atrás y es absurdo pretender mantener formas y prácticas educativas que pertenecer a una sociedad ya caduca porque son, evidentemente, formas y prácticas educativas también caducas” (Elboj, C., Puigdemívol, I., Soler, M. y Valls, R. (2005), citado en Sánchez, J. M. (2015), p. 72).

Acercándonos más a finales del siglo XX y principios del XXI, Kieran Egan resulta fundamental de mencionar, pues él contribuye con la pedagogía imaginativa, la imaginación contribuye al aprendizaje y a la motivación de los estudiantes y se puede aprender mediante la imaginación a cualquier edad.

Como hemos visto en este recopilado histórico, en la educación tradicionalista se acostumbraba a transmitir conocimientos de generación en generación e ir acumulándolos, sin embargo, actualmente se busca romper con ese paradigma para comenzar a tomar en cuenta el contexto sociocultural de los individuos y hacer adecuaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje, dejando de lado la repetición memorística.

2.2 ¿Qué es el aprendizaje?

De acuerdo con Pozo (1999), el aprendizaje es: “la posibilidad de modificar o moldear las pautas de conducta ante los cambios que se producen en el ambiente” (p.28).

El aprendizaje, se encuentra en el ser humano desde el nacimiento, aprendemos de la cultura, desde pequeños, aprendemos mediante el juego, reglas, narraciones, hechos, vivencias.

El lenguaje es imprescindible para aprender, esto conllevará a constituir nuestra conducta, cultura y personalidad, las cuales nos llevan también a formar una sociedad. En este sentido, podríamos decir que la principal función del aprendizaje, es decir, para qué sirve en los seres humanos, es para interiorizar e incorporar la cultura, de tal manera que formemos parte de esta. (Pozo., 1999. p. 29).

Recordemos que un aprendizaje significativo es algo aprendido que “puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial [...] con lo que el alumno ya sabe” (Ausubel, Novak y Hanesian, 1978, citado en Pozo, 2003, p. 211). Esto quiere decir que un aprendizaje significativo resulta gracias a los conocimientos previos que tiene el sujeto, pues puede vincularlos.

Para que un aprendizaje sea significativo es importante utilizar diversas técnicas, ser creativo y además que haya motivación.

El aprendizaje no es un proceso recto, en el que se estudia algo y ya fue aprendido, y no es igual para todos, habrá a quién le sea más sencillo aprender por sí mismo, otros necesitarán de alguien, habrá quien con leer le sea suficiente, también hay personas que necesitan involucrarse en las temáticas de manera práctica.

El aprendizaje es un proceso que no es igual para todas las personas y es por eso por lo que al implementar alguna teoría es primordial tomar en cuenta al alumno, su entorno, sus gustos y necesidades.

Los cuatro pilares de aprendizajes en la educación, de los cuales nos habla Jacques Delors en su informe de (1996), son:

1. Aprender a conocer: profundizar en los conocimientos y descubrir cosas nuevas, comprendiendo nuestro entorno, lo que nos lleva a el famoso “aprender a aprender”, despertar la curiosidad y la autonomía.
2. Aprender a hacer: adquirir competencias que los alumnos puedan utilizar para enfrentarse a diversas situaciones de vida, y además que les permita trabajar en equipo.

3. Aprender a vivir juntos: conocer y comprender a los otros, sus costumbres, valores, culturas, diferencias y semejanzas, para así fomentar un ambiente de respeto y equidad, con personas empáticas.
4. Aprender a ser: es importante potencializar la propia personalidad, que el estudiante adquiera conciencia crítica y sea responsable consigo mismo, que se siga preparando y aprendiendo. Una vez que el alumno se conoce, le resultará más sencillo conocer e interactuar con los otros. (Sánchez, 2015, pp. 74 y 75).

Al aprender una nueva lengua, es fundamental implementar los pilares de la educación. Exhortar a los estudiantes a ser curiosos y continuar aprendiendo de cosas nuevas; sin embargo, es importante que se demuestre que los contenidos que se enseñan y serán aprendidos son de utilidad en la vida, por ello al aprender un nuevo idioma se requiere más que conocer la estructura gramatical de la lengua, debido a que es vital conocer la cultura del idioma, en el caso del inglés, también es importante familiarizar a los alumnos con la cultura inglesa (británica o estadounidense), pues la cultura es parte del idioma que se aprende.

Sería ideal que los individuos adquiriéramos todas las competencias necesarias para desenvolvemos en la sociedad, para florecer nosotros mismos y luego hacerlo en sociedad.

Sin embargo, para eso también es preciso modificar el espacio geográfico de las aulas de clase. Si queremos propiciar el aprendizaje de un nuevo idioma y fomentar la parte oral, es útil que en la medida de lo posible se hagan adecuaciones en el aula, de tal modo que haya mayor interacción entre los estudiantes, cambiar la manera en los alumnos siguen sentándose en filas, viendo la nuca del compañero de adelante, sin interacción, ni movimiento; para constituir un espacio amplio, que permita moverse, interactuar con los demás, estar en comunicación constante, crear mayor cercanía y fomentar la expresión oral para propiciar el aprendizaje.

En las instituciones educativas “se continúa contratando docentes de la misma forma que se hacía hace 30 años; es decir, dando importancia a la expertez de los docentes en su campo de conocimientos, más que a la construcción de conocimientos con sus alumnos” (Sánchez, 2015, p. 77).

Es importante interesarse en el contexto de los estudiantes, prestarles atención, incluir sus intereses en la dinámica del aula, hacer modificaciones en los estilos de enseñanza de ser necesario, con el fin de favorecer aprendizajes significativos.

Los aspectos históricos, sociales, culturales, contextuales tienen un peso importante en el aprendizaje, debemos darles la importancia debida para resignificar la enseñanza y por ende influir en el aprendizaje.

A la largo de todos estos años la enseñanza se ha regido por modelos curriculares, en los cuales ha prevalecido el aprendizaje por memorización, lo cual puede resultar a corto plazo, sin embargo habrá que pensar también en el largo plazo, comprender que el aprendizaje va más allá de aprender de memoria discursos o conceptos, sino que es indispensable la comprensión y abstracción de los contenidos, no es aprender por aprender, por pasar una materia; necesitamos entender que la vida es más que eso, es hacer frente a diversas situaciones, y plantear estos escenarios en el aula, o en el contexto educativo.

En el aprendizaje de un idioma se necesita más que la memorización, es importante la cultura, la interacción para hablar ese idioma que está aprendiendo, claro que la gramática, las estructuras, los tiempos verbales importan, sin embargo, también es preciso fomentar un espacio en el que los estudiantes se sientan seguros para desenvolverse y aprender confiando en sí mismos, esto podrá favorecerles el expresarse. Además, el movimiento en el espacio de aprendizaje también es fundamental, pues un alumno que se siente con confianza en el aula, motivado y es capaz de utilizar también su cuerpo para expresarse, logrará hablar y entender un idioma nuevo con mayor facilidad.

El aprendizaje no se limita al aula, es oportuno no limitar el aprendizaje a un entorno, momento y tiempo, sino más bien, aprovechar este entorno e incentivar el aprendizaje más allá del aula.

El aprendizaje es algo social, aprendemos de los otros y con los otros, de nuestra y otras culturas, concepciones e ideas. Para aprender un idioma y poder expresarnos en este, es necesaria la interacción con otros, la práctica, simular situaciones de la vida cotidiana que sean útiles de aprender.

2.3 El interés por aprender

El aprendizaje es innato en el ser humano, sin embargo, aprender no resulta igual para todos, habrá personas a las que les sea más fácil aprender a leer o a escribir, y evidentemente lo mismo pasa para aprender un idioma.

Aprender por obligación en vez de por gusto no suele ser de gran ayuda motivacional, cuesta más trabajo comprender, aplicar y estudiar algo que es impuesto a diferencia de hacerlo por voluntad propia.

Lo anterior no quiere decir que no aprendamos correctamente, o que nos enseñen mal, sino que cada persona es distinta, cada contexto, cultura, sociedad es diferente, y lo ideal sería tener en cuenta las características de todos y aplicar estrategias didácticas más adecuadas al contexto en que se emplean. “Un mejor conocimiento del funcionamiento del aprendizaje como proceso psicológico puede ayudarnos a comprender mejor, y tal vez a superar, algunas de esas dificultades, adaptando las actividades de instrucción a los recursos, capacidades y disposiciones” (Pozo, 1999, p. 22).

Es importante que liguemos las actividades del aprendizaje con el contexto social en el que se presentan, para de esta manera fomentar el interés de los estudiantes, que se involucren y generen aprendizajes significativos.

La cultura también trae consigo nuevas posibilidades de aprendizaje, por lo que para enseñar debemos considerar las demandas socioculturales, con el objetivo de enriquecer el acto de aprender; y esto nos plantea la cuestión de que la cultura, el contexto, la sociedad cambia constantemente, es por esto mismo, que el aprendizaje también es cambiante y adaptable.

Resulta importante reflexionar sobre el trabajo dentro de las aulas y considerar si es oportuno hacer ajustes en el proceso de enseñanza-aprendizaje para favorecer la formación de los estudiantes, además el innovar con didáctica es un beneficio para adquirir conocimientos prácticos, competencias y aptitudes comunicativas, además de fomentar el análisis creativo, crítico y reflexivo en lo que se aprende, tanto individual como colectivamente. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1998, p. 9)

2.4 Motivación

La motivación al aprender puede partir de distintos factores, como pueden ser la curiosidad, alguna necesidad laboral, escolar o social. La motivación es un motor generador de conductas inconscientes, el cual tiene que ver con distintos factores como recuerdos, sentimientos, hábitos, aspectos de la vida diaria como los sociales e incluso económicos (Thoumi, 2003, p. 12). Al no encontrar la motivación por aprender cualquier cosa y sobre todo a alguna materia que se imponga aprender, resultará más complicado comprometerse y encontrar útiles los conocimientos; sin embargo, mientras exista motivación y libertad para poder elegir qué aprender, será más sencillo apropiarse de los conocimientos, encontrarles funcionalidad y verlos significativos.

En el proceso enseñanza-aprendizaje es fundamental la motivación por aprender, el querer, desear adquirir conocimientos sobre alguna materia, tema, actividad. En muchas de las ocasiones los alumnos pueden comenzar motivados un curso, sin embargo, también muchas veces los maestros no están motivados para enseñar o

guiar a los estudiantes, lo que nos lleva a plantearnos que “una de las funciones más importantes de los educadores es contagiar a los alumnos y alumnas el entusiasmo por aprender”. (Alsina, et al., 2013, p. 59).

La motivación no siempre es el único factor determinante a la hora de aprender algo, por lo que es importante ser conscientes de cuál es nuestro objetivo por aprender alguna cosa, qué competencias queremos adquirir con ellos y qué utilidad le daremos a esos aprendizajes. Estos factores, nos ayudarán a mantener la perseverancia en nuestra motivación por aprender.

Como guías educativos es necesario utilizar actividades que mantengan la atención, interés y motivación del alumnado, así como considerar su contexto y necesidades; no hay que olvidar también la importancia de la participación activa, la libertad, y el uso del aprendizaje cooperativo, como generador de experiencias sociales, que a fin de cuentas de eso se trata la educación.

La motivación parte de la factores intrínsecos y extrínsecos que puede tener el sujeto. Estos favorecerán el aprendizaje, la apropiación del conocimiento y el estudiante se sentirá comprometido gustosamente a aprender algo.

2.5 Motivación extrínseca

“Está basada en los conceptos de recompensa, castigo e incentivo” (Thoumi, 2003, p. 16). La motivación extrínseca viene de fuera de uno mismo, es decir, influyen factores externos, como algún premio o castigo. La motivación extrínseca en el ámbito escolar puede mediar por una calificación, algún maestro, los padres de familia, los amigos y la dinámica de clase.

Es decir, la motivación extrínseca viene de factor externos y éstos median en que la persona cumpla o no algún objetivo.

2.6 Motivación intrínseca

La motivación intrínseca viene desde uno mismo:

Es realizada por deseo propio, interés, curiosidad y placer; para satisfacer necesidades, curiosidad y desarrollo. La motivación intrínseca va directamente relacionada con las necesidades afectivas, madurativas y cognitivas del individuo. La conducta se da sin la necesidad de recompensas externas. (Thoumi, 2003, p. 15).

Aquel que desea aprender algo desde su motivación intrínseca, se siente comprometido consigo mismo para ejecutar la acción, pues la elige desde la libertad.

Se piensa que existen “cuatro fuentes de motivación intrínseca: los desafíos, la curiosidad, el control y la fantasía” (Schunk, 1997, p. 332).

Cuando existe motivación intrínseca por parte del sujeto, éste está dispuesto a participar en las actividades que desea aprender, sin imposición de ningún factor externo a él.

2.7 Aprendizaje de una lengua

Uno de los fines de la educación es que lo que los alumnos aprenden les sea útil en su vida diaria, es por esto que en la adultez, las personas se ven en la necesidad de aprender inglés, ya sea por motivos de trabajo o por placer, sin embargo, para esta investigación resulta primordial enfatizar la enseñanza del inglés a través del juego para los adultos, ya que aprender jugando puede convertirse en una estrategia para motivarlos a seguir estudiando y aunado a ello apropiarse mejor de los conocimientos; por lo que ahora revisaremos lo que es aprender una lengua extranjera, lo que es ser bilingüe.

Fries (1945 citado por Stevick, 1969, p. 17) nos brinda dos definiciones de lo que es aprender un idioma extranjero:

- a) Una persona ha aprendido una lengua extranjera... primero, cuando, dentro de un vocabulario limitado, ha llegado a dominar el sistema de sonidos, es decir, cuando puede entender lo que oye y logra hacerse entender, y segundo, cuando ha convertido en hábito automático los expedientes estructurales, o sea, los arreglos básicos de los vocablos.
- b) Una persona ha aprendido un idioma extranjero cuando logra comprender, y pronunciar de manera que se la entienda, las expresiones que requiera, en cualquier situación en que pudiera encontrarse. Ha aprendido parcialmente un idioma extranjero cuando le es posible emplear y entender una parte de los vocablos que necesita.

Abdelilah-Bauer en *El desafío del bilingüismo* (2007) nos menciona que:

El dominio de cada lengua depende, en primer lugar, de la edad del individuo bilingüe: un niño de 6 años no puede tener el mismo dominio de dos idiomas (ni siquiera de uno) que un adulto, del mismo modo que un adulto utilizará diferentes niveles del lenguaje según su situación profesional y social (p. 24).

Retomando esto, el aprendizaje de adultos será más complejo, pues la conciencia del adulto es mayor, al igual que su comprensión del entorno, por lo que aprender una segunda lengua, en este caso, el inglés, siendo adulto resulta un proceso enriquecedor, al cual, si le sumamos la experiencia didáctica del juego, propiciará la motivación en los estudiantes, que se verá reflejada en una mejor apropiación de los contenidos y gusto por continuar aprendiendo.

Entenderemos por lengua en el presente trabajo de investigación aquella que se habla en relación con un idioma, es decir el idioma inglés equivale a la lengua inglesa. Aprender un idioma requiere de la capacidad de construir y entender mensajes lingüísticos, lo que lleva a la interacción social, pues es comunicación, a fin de cuentas.

De tal manera que el lenguaje es importante en una sociedad, en la cultura, en la expresión.

Todos hemos aprendido una lengua, la materna. Desde pequeños hemos estado en contacto con la lingüística, desde la fonética, la gramática, aunque no la hayamos estudiado formalmente ni paso por paso, pues la adquirimos en un proceso natural, por medio de asimilación, repetición y reproducción en el intercambio social.

“Cuando aprendemos una nueva lengua, aunque no nos demos cuenta, permanentemente estamos usando lo que ya sabemos de nuestra lengua materna y de otras lenguas para poder extraer sentido de lo que se nos presenta de la nueva lengua” (Banfi, 2015, p. 24).

En la actualidad las lenguas más habladas se derivan de las lenguas romances y las germánicas, de esta última deriva el idioma inglés. Por lo que a lo largo de todo este tiempo se han implementado palabras, términos, acentos entre las lenguas. Por ejemplo, el decir *sándwich* palabra inglesa hace que vayamos familiarizándonos con otros idiomas. Por lo que aprender un idioma nuevo también depende de qué tanto conozcamos o entendamos nuestra lengua madre.

Hoy en día el inglés es considerado una *lingua franca*, esto quiere decir que es un idioma utilizado como lenguaje en común por personas que pueden hablar otras lenguas distintas al inglés (Björkman, 2020, p.1).

Es diferente adquirir que aprender una lengua; “la adquisición se da en circunstancias informales, de juego, como parte del crecimiento natural [...] Aprender una lengua, por otro lado, es lo que solemos hacer en la escuela o en algún otro ámbito formal” (Banfi, 2015, p.43).

Aprender una lengua requiere de más formalidad y estructura que adquirirla, es menos natural, se da en un espacio planeado, con metodologías, materiales didácticos, como pueden ser recursos tecnológicos y la guía de un docente.

Para aprender y expresarnos en el idioma inglés es importante considerar la fonética, los sonidos del idioma, que pueden resultar nuevos o distintos a los nuestros, sin embargo, la práctica y familiaridad con los fonemas, ayudará a expresarnos.

Si aprendemos un idioma, quiere decir que tenemos menos contacto con el mismo, se necesitará de más dedicación y esfuerzo por aprender la lengua, deberemos intentar acercarnos al proceso de adquirirla, entrar mucho más en cercanía con el idioma inglés.

El aprender inglés, siendo adulto, sí, requiere de más práctica, pues “a medida que crecemos y adquirimos una (o más de una lengua) vamos perdiendo esa cualidad de políglota en potencia y nos vamos restringiendo a las lenguas (y los sonidos) de los cuales tenemos experiencia significativa” (Banfi, 2015, pp. 51-52).

Sin embargo, aprender la lengua inglesa, también requiere de otros aspectos además de la práctica, puede resultar más sencillo para algunas personas. Existen distintos factores que pueden ayudar a facilitar el proceso como lo es el tener un buen oído, para escuchar y reproducir la fonética del idioma.

En este sentido, Banfi (2015), señala que también es importante considerar diversos aspectos a la hora de aprender y enseñar un idioma como lo son: la motivación, como estudiante se debe tener claro qué nos motiva a aprender inglés, así mismo los aspectos contextuales y la edad de los estudiantes también influye, al ser adultos, la capacidad de abstracción de los contenidos cambia, así como las circunstancias por las que pasa, como el contexto en el que se encuentra para aprender, hay que considerar el espacio en el que el alumno se desarrollará educativamente, con quiénes se relaciona y si estará en contacto con la lengua, y a esto también sumamos los recursos que tendrá el estudiante para reforzar y practicar el idioma.

Aprender inglés siendo adultos tiene también sus ventajas, e incluso se puede ser más eficiente, generar mayores resultados, “esto es porque puede recurrir a otros conocimientos que ya posee. En primer lugar, al conocimiento de su lengua materna,

[...] el conocimiento del mundo y el bagaje cultural que vamos acumulando” (Banfi, 2015, p.118).

Un adulto ya tiene conocimientos sobre la vida misma, sabe las normas sociales, el orden gramatical al formar una oración, un alumno que aprende una nueva lengua suele ser un alumno alfabetizado, sabe escribir, leer, hacer preguntas, por lo que todos estos conocimientos que ha ido adquiriendo le serán una gran ventaja al aprender inglés.

El lenguaje permite reconocer, nombrar y categorizar las experiencias. Cuando [...] aprenden palabras, están realizando distinciones entre conceptos, distinciones que les permitirán luego establecer diversos tipos de relaciones entre los conceptos. Y cuando aprenden distintas formas de discurso (narraciones, descripciones, argumentaciones), están aprendiendo a organizar y a jerarquizar la información (Rosemberg, C., 2010, p. 42).

El utilizar un nuevo idioma es una gran herramienta comunicativa, aprender inglés será de utilidad pues es una *lingua franca*, hay más hablantes extranjeros que nativos, por lo que aprender la lengua inglesa puede brindar diversas experiencias, ya sea laborales, sociales, culturales, o todas ellas, las cuales nos enriquecerán como seres humanos.

Al enseñar el idioma inglés debemos procurar contextualizar los contenidos que los alumnos aprenderán, es importante tomar en cuenta su entorno, su contexto, qué los motiva, el deseo que tienen por aprender inglés. De tal modo que generemos experiencias acercadas a la realidad, que sean de utilidad para los estudiantes, incorporando recursos didácticos e intensificando la motivación que tengan.

3. EL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

El juego es el más alto nivel del desarrollo [...]. Entrega alegría, libertad, satisfacción, descanso interno, externo y paz con el mundo.

-Federico Froebel

3.1 Historia del juego

En el libro *The theory of play*, de Mitchell y Mason (1941), se puede apreciar que el juego data del inicio de la humanidad prácticamente. El juego es parte del ser humano, y por ende de la cultura, “el juego es más viejo que la cultura” (Huizinga, 2012, p.13), de tal manera que el juego es nato, tanto en seres humanos como en animales.

El juego primitivo consistía en diversas actividades, que seguimos practicando en la actualidad, entre las cuales están: el baile y el movimiento rítmico, la mímica y actuación, cantar, conversar y contar historias, manualidades, juegos y concursos (Mitchell y Mason, 1941, p. 2). De éstos, el que más destacaba en la antigüedad era el baile y el movimiento rítmico, pues para las culturas antiguas la expresión corporal era algo hacia lo que se inclinaban mucho, pues experimentaban muchas emociones y a la par armonía social, jugaban con los movimientos y esto los llevaba también a utilizar la mímica y las demás actividades previamente mencionadas.

La vida de juegos de los niños primitivos estaba diseñada para entrenarlos para la vida (Mitchell y Mason, 1941, p. 6). El juego comenzó a tener un propósito más allá de la diversión y la convivencia, el juego se empezó a utilizar para educar, para poner en contacto a los niños con experiencias de la vida cotidiana, como, por ejemplo, las peleas y las carreritas, o nadar y tirar con el arco. Eran los adultos quienes entrenaban a los niños y les enseñaban mediante juegos de ese estilo.

El juego, como la vida humana, evoluciona; un factor importante en el proceso es el ocio y la cultura (Mitchell y Mason, 1941, p. 11). En la cultura griega el juego comenzó a tomar un aspecto mucho más atlético, con los Juegos Olímpicos, el ambiente además era competitivo, el juego implicaba movimiento corporal, interacción con el entorno.

El juego como actividad no es lo mismo que el juego como movimiento o institución se pensaba en el juego como algo frívolo, sin objetivo e infantil (Mitchell y Mason, 1941, p. 14), sin embargo, es mucho más que eso, el juego es un acto enriquecedor tanto social como cultural, además de ser un proceso creativo que ayuda a lograr objetivos.

Los Jardines de niños froebelianos fueron innovadores al implementar juegos en el aula de clases para la enseñanza (Sarlé, 2010, p.27). El método de Froebel buscaba que los niños tuvieran una educación integral, que la escuela fuera una extensión de casa. Froebel también abrió paso a más métodos que utilizaran juegos y se centraran en los infantes, tal como es el método Montessori y el de Decroly.

Los adultos también son capaces de jugar, el juego no es exclusivo de los niños. A la hora de jugar utilizamos distintos aspectos como lo son el movimiento, la interacción con los otros y el entorno, y habilidades sociales.

3.2 ¿Qué es el juego?

El juego es una actividad natural del ser humano, desde que nacemos tenemos esta capacidad para jugar; este hecho nos permite socializar, aprender, divertirnos, comprender y sentirnos libres.

Para definir el Juego se comenzará por la raíz etimológica de la palabra, la cual proviene del latín iocus (broma, diversión). De acuerdo con la Real Academia Española, el juego es “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Pero ¿realmente se gana o se pierde en el juego?, ¿es algo forzoso?

Huizinga (1972) nos habla de que el juego representa, no otra cosa, sino libertad, y que además “el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirve a una finalidad biológica”. Además, para Huizinga es claro que el juego es útil para descargar energía acumulada, lo que además llevará a un relajamiento al liberar la tensión, y más allá de eso, el juego es útil para la vida, pues nos prepara para diversas situaciones, como el trabajo en equipo.

Al hablar del juego la mayoría de las personas se remontan a la infancia, sin embargo, esta etapa no es la única en la que existe el ludo, ludo proviene del latín *ludus*, que significa: “yo juego”, o “Juego” de acuerdo con la Real Academia Española (2021). El juego es propio de todas las etapas de la vida del ser humano, la adultez, por ejemplo.

Se entiende por juego un proceso creativo, el cual genera placer en el individuo y motivación, esto hace que en la experiencia del aprendizaje con juegos no haya miedo a fracasar. “Es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, como fuente de placer, como comunicación y diversión. [...] Un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen” (Jares, 2004, p. 6).

Jugar generalmente se asocia a la etapa de la infancia, sin embargo, el ser humano nunca pierde la capacidad de jugar, está presente en nosotros siempre. Pero ¿qué entendemos por jugar?

La mayoría de las veces pensamos en la felicidad, deporte, juguetes, espacios como parques; sentirnos libres, un escape, estar con la naturaleza, divertirnos y aprender.

Para Huizinga (2012): “El juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos” (p. 24).

Se entiende entonces que el juego es libertad, es una actividad de ocio, cultural y que brinda satisfacción.

Utilizar el juego en la educación puede favorecer la desinhibición, la confianza en uno mismo, la motivación y creatividad, y sobre todo la posibilidad de aprender disfrutando.

De acuerdo con Alsina, Díaz, Giráldez e Ibarretxe (2013) el juego es una de las actividades del ser humano que, en mayor grado, abre espacios para la creatividad individual y social. Desde la infancia hasta la edad adulta el juego es un estímulo para la imaginación hasta el punto de que, como sugiere Bernard Shaw, no dejamos de jugar porque nos hayamos hecho viejos sino que nos hacemos viejos porque hemos dejado de jugar.

El acto de jugar involucra la socialización, el generar seguridad en los sujetos y motivación. Jugar promueve la confianza en uno mismo y en los demás, es por esto mismo que jugar es favorable para el aprendizaje.

Roger Caillois presentó cuatro categorías en las que divide los juegos, éstas son:

1. *Agon* (desafío). Son juegos donde los contrincantes están en condición de igualdad y cada uno intenta demostrar su superioridad como, por ejemplo, las competiciones deportivas.
2. *Alea* (suerte). Son juegos de azar donde el acontecer no depende de las decisiones de los jugadores, sino del <<destino>>.
3. *Ilinx* (vértigo). Son juegos impetuosos donde se intenta desestabilizar la percepción de la realidad para alcanzar una especie de embriaguez.
4. *Mimicry* (mimetismo). Son juegos de mímica, simulación o imitación que suponen la creación temporal de universos ficticios donde no predominan las reglas, sino la simulación de otra realidad. (Caillois, 1958 citado por Alsina, Díaz, Giráldez, e Ibarretxe, 2013, p. 80).

Hay infinidad de juegos que pueden ser utilizados en cualquier contexto. A la hora de aprender una lengua, utilizar juegos favorece la desinhibición de los estudiantes, les brinda un lugar en el que sienten en confianza, lo cual favorece la expresión necesaria a la hora de aprender una nueva lengua.

3.3 Juego y aprendizaje

El aprendizaje basado de juegos es una herramienta que nos puede ayudar a que haya menos temor por equivocarnos, este proceso lúdico hará que olvidemos la idea del fracaso, generando un momento de diversión y motivación, que a su vez se incrementa este mismo al ver resultados de éxito.

Con Decroly el juego como método toma un nuevo rumbo. En su propuesta, los *juegos educativos* -como las loterías, la caja de sorpresas, etc.- tienen como objetivo desarrollar el interés de los niños, ofrecer estímulos para observar y experimentar; asociar hechos, experiencias, recursos, informaciones actuales e informaciones del pasado (Sarlé, 2010, p. 36).

Al jugar también es importante incluir material didáctico y que éste ayude a que “pueden ser captados por los sentidos (color, tamaño, grosor, sonido, textura, olor) [...] se emplea para generar imágenes mentales y facilitar el aprendizaje de los conceptos” (Sarlé, 2010, p. 34).

El uso de diversos materiales didácticos lúdicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje es un gran recurso que potencializa la construcción del aprendizaje por el hecho mismo de la incorporación del juego, esto debido a que en el aula podemos encontrar alumnos que sean más visuales, auditivos o kinestésicos, por lo que utilizar material de apoyo siempre será útil.

Muchas veces se confunde el juego con lo lúdico “pertenciente o relativo al juego” (Real Academia Española [RAE], 2022). Pues se suelen emplear actividades lúdicas en el aula como, por ejemplo, pintar; lo lúdico suele ser espontáneo, sin reglas. Sin embargo, el juego comúnmente requiere de más estructura, de reglas; juegos que desarrollen habilidades lingüísticas, sociales y cognitivas, aunque esto no es algo definitorio, pues el juego también puede ser no reglado y espontáneo.

Mas el hecho de utilizar actividades lúdicas y juegos favorecerán en gran parte la confianza de los estudiantes para animarse a hacer pruebas y cometer errores en el aprendizaje sin que influya negativamente en la motivación.

El juego es benéfico para el aprendizaje, potencializa la imaginación, socialización y creatividad, además, jugar fortalece la motivación en el sujeto; pues implementar juegos para propiciar que los estudiantes aprendan genera en ellos interés, desinhibición, diversión, trabajo colaborativo e individual sin la presión, frustración o temor a equivocarse.

Utilizar el juego como herramienta didáctica “se constituye en una magnífica oportunidad para propiciar aprendizajes de peso en el marco de la vida social y cultural, así como también para generar un momento grupal grato” (Kipersain y Rodríguez, 2010, p. 65).

Como docentes es importante también involucrarse en la actividad o acción lúdica o de juego, propiciar un ambiente de confianza, disfrutar junto con los alumnos los momentos que sucedan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4 El juego y el aprendizaje significativo

“Aprender significativamente es sinónimo de comprender. Lo aprendido por comprensión se registra e integra en la estructura de conocimientos y se recuerda mejor y por mucho más tiempo” (Cammarere, Reynes y Zappino, 2009, p. 10).

Utilizar el juego para generar aprendizajes significativos resulta positivo, pues hace que los estudiantes olviden que están en un ambiente formal para generar una experiencia en la que los estudiantes se inmergen, se relajen y no teman equivocarse junto con sus pares.

4. LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su producción o construcción. Quien enseña aprende al enseñar y quien enseña aprende a aprender.

-Paulo Freire

4.1 Historia de la enseñanza

La enseñanza es una parte fundamental en la adquisición de saberes.

La enseñanza parte de la necesidad de aprendizaje mediante la interacción social y comunicativa. En *Enseñar y aprender inglés* de Laura Pla (1989) se aborda la evolución de la enseñanza del inglés. Las metodologías de enseñanza del inglés como lengua extranjera han variado a lo largo de los años.

“A finales de siglo XVI, con la llegada de los hugonotes a Inglaterra, se comienza a sistematizar la enseñanza del inglés. [...] Las necesidades que debían satisfacer mediante la nueva lengua eran de orden práctico, no intelectual” (Pla, 1989, p. 36).

Los franceses necesitaban comunicarse con los ingleses para poder realizar actividades como el comercio, se cree que al no comprender el francés que los ingleses les hablaban, mejor optaron por ellos aprender el inglés.

Comenzaron a surgir textos estilo manuales en francés e inglés, en los que se presentaban conversaciones cotidianas en francés y a un lado la misma conversación traducida al inglés, de tal modo que memorizaban esas conversaciones para poder replicarlas.

A lo largo de aquel siglo en Inglaterra, los extranjeros necesitaban aprender inglés para comunicarse en diversas situaciones cotidianas como el trabajo y las compras, evidentemente había una necesidad comunicativa social.

Surgieron entonces dos tendencias de enseñanza de la lengua extranjera:

Mientras Asham (1570) operaba con la traducción doble, pretendiendo enseñar la gramática de una manera inductiva (con este enfoque el alumno también tomaba consciencia de las particularidades de la propia lengua, ya que los aspectos contrastivos aparecían con claridad), J. Webbe (1620) prescindía totalmente del estudio de la gramática (Pla, 1989, p.38).

Es decir, un método consistía en enseñar la gramática para comprender la lengua desde esas bases, y el otro en enseñarla implícitamente, pues al practicar la habilidad oral (*speaking*), se llegaría al conocimiento gramatical.

A finales del siglo XVIII la enseñanza del inglés comenzó a tomar relevancia y por lo mismo se empezó a impartir formalmente en las escuelas sustituyendo al latín, por ejemplo. Además, “se divide su estudio en cuatro partes: ortografía, etimología, sintaxis y prosodia” (Pla, 1989, p.39).

En el siglo XIX se popularizó el método de enseñanza de gramática y traducción, esto con el fin de priorizar la lectura, se comenzó a estudiar más profesionalmente la lengua ya en las universidades e incluso se crearon manuales para los viajeros, así que poco a poco se popularizó la enseñanza y aprendizaje del inglés.

Fue en el siglo XX cuando “la enseñanza del inglés como lengua extranjera surgió como una profesión autónoma” (Pla, 1989, p.43). Así como también se comenzó a enfocar la enseñanza de dos distintas maneras, como lengua extranjera (*English as a Foreign Language: EFL*), y como segunda lengua (*English as a Second Language*).

Ambas enseñanzas son del inglés como una lengua no materna, en la enseñanza del inglés como segunda lengua el entorno sí no es uno en el que el idioma es el inglés, entonces el entorno se adecua lingüísticamente.

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera el entorno lingüístico es ajeno al inglés y no se le dedica el tiempo ni la formalidad suficiente como para adquirir el idioma como una segunda lengua.

Como podemos darnos cuenta ha habido diversos métodos de enseñanza, desde el memorístico hasta el directo, el cual se realizaría sin aprender la gramática formalmente.

Anteriormente se consideraba que para aprender inglés lo más importante era desarrollar la lectura primero ya que esta serviría como base para el autoaprendizaje, más adelante se desarrollaba la escritura y finalmente las actividades orales. Actualmente, se desarrollan las habilidades de comunicación oral antes de introducir la lectura y la escritura. Esto se debe a que las habilidades de comunicación oral son más motivantes y dan una sensación de logro que contribuye y facilita el aprendizaje de la lectura y la escritura (Rostan, 1998, p. 27).

La enseñanza del inglés requiere ir más allá de las metodologías tradicionales, dando oportunidad a que los alumnos se apropien de los conocimientos y tengan un papel protagónico para la construcción de los mismos. El papel de los docentes es el ser guías que van coordinando la construcción del conocimiento. Se han realizado una serie de críticas a la enseñanza del inglés por esta forma de trabajo, aunado a esto, en algunos casos se suele dar prioridad a la enseñanza de la gramática meramente con explicaciones sin fomentar la construcción de significados por parte de los propios alumnos aunado a la interacción entre los educandos.

Es importante adecuar la enseñanza del idioma a las necesidades que encontremos y, además, darle la importancia debida para generar aprendizajes significativos y hacer del proceso enseñanza-aprendizaje algo enriquecedor.

4.2 ¿Qué es la enseñanza?

La enseñanza es un hecho social, de interacción, integración, acompañamiento y construcción.

Enseñar no puede ser un simple proceso [...] de transferencia de conocimientos del educador al aprendiz. [...] Al estudio crítico corresponde una enseñanza también crítica, que necesariamente requiere una forma crítica de comprender y de realizar la lectura de la palabra y la lectura del mundo, la lectura del texto y la lectura del contexto (Freire, 2010, p. 52).

Enseñar es un arte, supone más que pararse frente a un grupo y repetirles información para que aprendan, para enseñar hay que involucrarse en el proceso, hay que mostrarse partícipe y activo, más no impositor, hay que ser guías más que autoridades, es importante que a aquellos a quienes pretendemos enseñar se les motive de ser posible, se les involucre en el acto de enseñanza-aprendizaje para que aprehendan, es decir que además de adquirir el conocimiento, lo asimilen, comprendan y le den un uso significativo.

4.3 La enseñanza del inglés

Enseñar inglés supone una experiencia gratificante e incluso de retos, se debe tomar en cuenta el espacio en el que se situará el proceso de enseñanza, el número de estudiantes, el contexto de los mismos, su interés por aprender la lengua, además también hay que considerar la distribución del aula o del espacio en el que se impartirá la enseñanza y los recursos con los que se cuenta.

Resulta complejo enseñar a adultos, pues ya son mucho más conscientes de los contenidos que se enseñan, así como de las metodologías y el ambiente. Además, hemos de considerar que ya tienen experiencias, no necesariamente en el idioma, pero sí en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fernández Serón en *La enseñanza del inglés en adultos* (2009) nos menciona que la motivación en los alumnos es primordial, los adultos generan actitudes positivas y/o negativas durante la enseñanza-aprendizaje, y éstas pueden favorecer o mermar el aprendizaje, por lo que el profesor tendrá que

identificarlas y ayudar al alumno adulto. Entre las actitudes positivas se encuentran el interés, la curiosidad, la responsabilidad, que harán que el adulto continúe asistiendo a sus clases y se interese en su propio progreso; mientras que las negativas serían la resistencia y el miedo al ridículo, las cuales van muy ligadas pues tiene que ver con la falta de confianza.

Todos los elementos previos serán indispensables a la hora de hacer una planeación para impartir los contenidos.

De acuerdo con Rostan (1998), hay varios aspectos que influyen en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, los cuales son:

1. La interferencia de la lengua materna.
2. Las diferencias entre las dos lenguas.
3. La actitud del sujeto respecto a las personas que hablan la lengua a aprender.
4. Las aptitudes y habilidades del sujeto.
5. La motivación del alumno para aprender.
6. Las oportunidades de utilizar la lengua dentro y fuera del salón de clase.
7. La calidad de la instrucción.
8. El tiempo de exposición a la lengua extranjera.
9. La participación del sujeto en el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 24).

Además de estos puntos que son importantes en el acto de enseñar, también lo es la persona que enseña, el maestro. Por lo mismo, resulta preciso que la actitud que el docente muestre a los estudiantes sea agradable, motivadora, que propicie el uso de la lengua inglesa más allá de un aula.

Existen diversas metodologías que se pueden aplicar para el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, en este caso, del inglés, entre estos métodos se encuentran:

- Gramática Tradicional: Esta enseñanza se centra en clasificar las

palabras como sustantivos, verbos o pronombres y explicar éstas mediante reglas gramaticales.

- Método directo: La enseñanza se basa en la de la lengua materna, se comienza por escuchar el idioma, posteriormente hablarlo y finalmente leerlo y escribirlo; además, prioriza la práctica en vez de la teoría.
- Método repetitivo (drill): Este método se enfoca en la repetición, repetir el idioma hasta que se logra comunicarlo de manera automática.
- Enfoque situacional: La enseñanza se sitúa en un contexto donde se presenta naturalmente el idioma.
- Enfoque comunicativo: Se centra en el alumno, en que éste puede aprender a través de la reflexión, así mismo el uso del idioma se da en un contexto determinado, la comunicación es la base desde las primeras sesiones, así como la participación del alumno (Rostan, 1998, pp. 28 y 29).
- De acuerdo con FAE, Respuesta Física Total (TPR): este método se enfoca en aprender de manera divertida mediante el movimiento físico. Es importante la comprensión auditiva para que cuando eventualmente el alumno se sienta listo para hablar lo haga (2016, 0:51).
- El método Audio-Lingual, de acuerdo con Verina: las cuatro habilidades se enseñan en el orden en que se aprenden en la lengua materna (escucha, habla, lectura, escritura). Los estudiantes aprenden por imitación y mediante la formación de hábitos (2016, 0:39).
- Aprendizaje en comunidad: el rol del estudiante es activo, se piensa que las personas aprenden mejor cuando se sienten seguras, de tal manera que los alumnos aprenden uno del otro.

Cada alumno es diferente y por ende aprende de distinta manera, es así que el docente deberá ir adecuando las metodologías de acuerdo con las necesidades que se presenten.

Lo ideal es utilizar todas las metodologías que se requieran, dependiendo del objetivo de la clase, de las actividades y en función de las necesidades de los estudiantes.

Es fundamental para el trabajo docente en tanto comprender el sistema fonológico de la L1 de los alumnos de lengua extranjera lleva a comprender mejor la naturaleza de algunos errores de interlengua, a predecirlos, y a estar en condiciones de plantear estrategias didácticas y planificar de manera más adecuada a partir de las dificultades reales de nuestros alumnos (Rivero, 2006, p. 168).

La expresión oral es fundamental a la hora de aprender y enseñar un idioma, por lo que es preciso enfatizar la enseñanza de esta habilidad, para hacerlo resulta favorecedor utilizar herramientas didácticas que nos sean de ayuda a fin de hacer de la experiencia de enseñanza-aprendizaje una situación más enriquecedora y fomentando un espacio donde los alumnos se sientan libres de expresarse, seguros de sí mismos y confiados. Además, la socialización en la dinámica de clase favorecerá su expresión oral.

4.4 Herramientas didácticas

Es importante hacer uso de diversas herramientas didácticas en el proceso de enseñanza, para enriquecer la experiencia del aprendizaje:

A menudo lo pedagógico puede ser entretenido, no siempre lo entretenido es educativo [...]. Lo esencial en los principios y en el modelo está en que exigen al docente ver el contenido como algo que debe ser enseñado de una manera diferente. Es decir, es la totalidad del tema lo que tiene que ser concebido de

otra manera, y no simplemente inyectar pizcas o porciones de brillo en un tema que en lo demás sigo siendo captado de manera no imaginativa (Egan, 1992, p. 165 y 166).

El docente tiene una labor de suma importancia en sus manos, pues además de guiar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, proveer clases enriquecedoras, suficientes materiales para una enseñanza significativa, también debe motivar a los estudiantes, por lo que deberá utilizar en su práctica más materiales, no sólo el libro de texto.

Los alumnos necesitan practicar sus habilidades en el idioma, principalmente el habla, pues es fundamental para la comunicación, y es esta generalmente la primera razón por la que el estudiante pretende aprender una lengua, porque quiere hablarla, comunicarse, así que usar únicamente un libro puede incluso ser un impedimento para el desarrollo de dicha habilidad.

A la hora de la puesta en práctica de la enseñanza se deben utilizar diferentes herramientas y materiales para que los alumnos se apropien del conocimiento “the authentic materials are used in order to close the language gap between classroom knowledge and real life” (Agriyantu, S., 2016, p. 125).

Lo anterior quiere decir que los materiales auténticos son usados para cerrar la brecha lingüística entre el conocimiento en el salón de clases y el de la vida real.

El docente puede utilizar distintos tipos de materiales ya sean, videos, hojas de trabajo, juegos, tarjetas visuales, canciones, juegos tecnológicos, e incluso las redes sociales y el internet.

Se deben además considerar distintos aspectos a la hora de utilizar herramientas y materiales didácticos, entre estos aspectos están, primero que nada, los intereses y las necesidades de los estudiantes, también el nivel que tienen los alumnos, el objetivo de la sesión también es importante, así como el vocabulario que tienen los alumnos y por último, pero no menos importante, la

riqueza, hablando de conocimiento, que puede aportar el material (Agriyantu, S., 2016, p. 129).

Hacer uso de los materiales didácticos es verdaderamente enriquecedor y estimulante, pues en una clase suele haber distintos tipos de estudiantes, habrá quienes son más visuales, auditivos o kinestésicos, por lo que utilizar distintas herramientas didácticas convertirá el salón de clases en un espacio eficiente para aprender una segunda lengua, en este caso el inglés.

4.5 Enseñanza y juego

Leone Terr (2000) nos dice que “el juego es esencial para la madurez. Nos proporciona placer, un sentido de logro, de pertenencia. Es una oportunidad para aprender” (p. 40), lo que en la presente investigación nos lleva a plantear la integración del juego en las clases de inglés, específicamente para adultos, pues al hacerlo se espera que tengan mayor motivación y los aprendizajes obtenidos sean significativos, gracias a la emoción y diversión de jugar.

Los enseñantes de una segunda lengua deben adaptar el material didáctico de acuerdo con las necesidades de sus estudiantes y al contexto en el que se desarrollan. Es decir, posiblemente el material didáctico que se usa con adultos difícilmente se podrá utilizar con niños. Es importante conocer al grupo con el que se trabajará para adecuar material didáctico que sea de utilidad y significativo. “El docente de lengua extranjera debe estar preparado para trabajar a partir de la L1 de sus alumnos a fin de que su labor se torne más comprensiva y efectiva” (Rivero, 2006, p. 166).

A través del juego en la enseñanza del inglés se pretende brindar mediante la experiencia lúdica una gran motivación intrínseca a los educandos, lo que favorecerá la generación del aprendizaje significativo de los alumnos en el idioma inglés, propiciando la apropiación de los contenidos y la capacidad de expresarse en un segundo idioma de manera más eficaz y fluida.

4.6 Enseñanza significativa

Más que enseñar contenidos es importante enseñar a usar esos contenidos en la vida cotidiana, a darles un sentido útil, y que los alumnos aprendan y se apropien de los mismos.

De acuerdo con Ausubel (1983, citado por Pla, 1989, pp. 179 y 180):

El aprendizaje significativo de los seres humanos ocurre a través de una *interacción* de la nueva información con las ideas pertinentes que existen en la estructura cognoscitiva. El resultado de la interacción que tiene lugar entre el nuevo material que se va a aprender y la estructura cognoscitiva existente constituye una *asimilación* de significados nuevos y antiguos para formar una estructura cognoscitiva.

Es importante entonces ligar los saberes previos con los nuevos en el acto de la enseñanza para de esta forma, generar aprendizajes significativos, y así la enseñanza entonces también será significativa.

El docente debe implementar distintas técnicas y actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje diario, de tal modo que tanto los alumnos como el maestro puedan tener una experiencia educativa significativa.

Para crear un ambiente significativo en el que aprender resulte motivante, el docente debe dejar de enseñar de manera autoritaria, esto significa que los alumnos deben formar parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que ellos también poseen conocimiento, por lo que es responsabilidad del docente motivar a los alumnos a participar, haciéndolos sentir seguros, sin miedo a cometer errores, puesto que justamente el cometer errores resulta significativo, pues se aprende ellos.

4.7 El papel docente en la enseñanza del inglés

El docente tiene un papel sumamente importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al docente:

Se lo considera un agente que sirve a un proceso planificado y definido en los documentos oficiales que conciernen al curriculum: un proceso que supone tomar al niño no formado y producir, por etapas graduales, al adulto educado y hábil que tendrá un rendimiento económico (Egan, 1992, p.154).

El docente deberá ser un guía, un acompañante que provea a los estudiantes con un ambiente de confianza, en el que se sientan acompañados, libres de cometer errores al momento de expresarse en el idioma inglés.

El maestro o maestra de inglés debe tener conocimientos más allá de la materia, además apoyar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades (escritura, lectura, habla, audición), mediante el razonamiento, la creatividad, la libertad y la imaginación.

La imaginación es una condición del conocimiento, ésta se estimula al conocer un tema. Lo mismo acontece con el lenguaje, se estimula al conocer algo nuevo y, además, ponerlo en práctica.

Cuanto más sepa el maestro del tema que enseña, mayor será la posibilidad de una enseñanza imaginativa. Para decirlo de una manera simple, esto quiere decir que la enseñanza es en verdad una profesión aprendida. Con demasiada frecuencia se suele esperar que los docentes desplieguen su profesionalismo con la gestión eficaz de clases numerosas o rendimientos espectaculares, y no con su saber (Egan, 1992, p. 156).

Es importante apreciar el enseñar como un arte, como una profesión, darle la importancia debida, emocionarse con la actividad docente.

El foco de la enseñanza es que los alumnos aprendan, de acuerdo con Mauri (2007), el aprendizaje y la enseñanza siempre van de la mano porque:

1. El aprendizaje escolar consiste en *conocer las respuestas correctas* [...]. La enseñanza le facilita al alumnado el refuerzo que precisa para que logre dar esas respuestas.
2. El aprendizaje escolar consiste en *adquirir los conocimientos relevantes* de una cultura. [...] La enseñanza le procura al alumnado la información que necesita.
3. El aprendizaje escolar consiste en *construir conocimientos*. Los alumnos y las alumnas son quienes elaboran, mediante la actividad personal, los conocimientos culturales. Por todo ello, la enseñanza consiste en prestarle al alumnado la ayuda que necesita para que vaya construyéndolos. (p.66).

La práctica de la Lengua va más allá de contenidos teóricos y gramaticales, la práctica es la oportunidad de estar inmerso en experiencias que permitan desarrollar el lenguaje que se pretende adquirir, por lo que la tarea docente consiste en facilitar que los alumnos se apropien de los contenidos, de la cultura de habla inglesa, para que, en el momento de la práctica en un escenario real, el alumno se sienta confiando de comunicarse con fluidez.

El docente debe ser un buen líder, esto quiere decir que debe guiar a los alumnos, motivarlos, escucharlos, para que logren alcanzar sus objetivos. Consecuentemente, el docente, debe tener una buena relación consigo mismo y con los alumnos, creando un ambiente de respeto, confianza y amigable.

5. INTERVENCIÓN EN EL CEAL

La enseñanza-aprendizaje es el resultado de dos voluntades, la voluntad del alumno por aprender y la voluntad del maestro por enseñar.

-María Aline Rostan

El Centro de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas (CEAL), es un área de la Universidad Pedagógica Nacional que ofrece diversas modalidades para aprender alguna lengua extranjera, como el inglés. (Centro de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas [CEAL], 2023, sección de ¿Quiénes somos?).

Los cursos que brinda el CEAL no son obligatorios, no tienen valor curricular, sin embargo, los estudiantes que se inscriben en ellos lo hacen de manera libre y voluntaria.

Durante el mes de febrero del año 2023 se tuvo la oportunidad de observar algunas clases con el objetivo de recabar información para la presente investigación, para de esta manera observar la dinámica de las clases y el uso de juegos y recursos lúdicos en las mismas.

En el CEAL hay clases para distintos niveles de inglés como el A1, A2 y B1, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas

A continuación, se muestran los registros de las observaciones, los cuales fueron de tipo Participación Observadora.

5.1 Participación como observadora no participante

Fecha: 13 de febrero del 2023

Escuela: Centro de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas (CEAL)

Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 092 Ajusco

Maestro: Javier Molina

Nivel: 1

Tiempo de observación: 11 am - 12 pm

Observadora: Irma Kassandra Calva Naranjo

Hora	Inscripción	Interpretación
11:00 a 11:10	<p>El maestro está explicando cuál es el first, middle, last, short, full name y nickname, <u>mediante ejemplos con nombres de artistas</u> como: Harry Styles, va da diciendo el nombre completo del artista y explica las partes del nombre.</p> <p>Mientras tanto, los alumnos van anotando en sus cuadernos lo escrito en el pizarrón.</p>	<p>El maestro utiliza el medio cultural de los alumnos para aproximarlos al tema</p>
11:10 a 11:15	<p>El maestro explica que hará un <u>ejercicio de adivinanzas con los nombres de los famosos</u>.</p> <p>El ejercicio comienza con el maestro anotando en el pizarrón “first name” y “last name”, y escribe “Karla” debajo de first name, procede a preguntar si pueden adivinar quién es, <u>no hay respuesta del grupo y el maestro pide que le pregunten por el last name, middle name, partes de los nombres previamente explicadas</u>.</p>	<p>El maestro vincula el contenido visto en clase con la cultura que tienen los estudiantes.</p> <p>Se utilizan las adivinanzas como juego.</p>

	<p>El maestro da la pista del last name y anota “Cabello Estrabas”, los alumnos adivinan qué es Camila Cabello.</p> <p>Un alumno de la segunda fila tiende a responder con más regularidad que los demás.</p> <p>El maestro pregunta cuál es entonces el full name y todos responden a coro.</p>	<p>Sin embargo, los estudiantes necesitaban más pistas para adivinar a la artista.</p> <p>El maestro motiva a participar haciendo preguntas, que los hagan hablar.</p>
<p>11:15 a 11:35</p>	<p>El maestro da una nueva pista, les dice que es una Mexican actress, anota en el pizarrón el nombre “Salma”, <u>5 alumnos dicen en voz alta el apellido</u> “Hayek”, el maestro les pide deletrear el last name (Hayek), únicamente 3 estudiantes lo hacen.</p> <p>El maestro hace otra adivinanza y da de pista la nacionalidad: “Hi’s from Scotland”, una alumna pregunta “What’s his name?”, el maestro les da el nombre: Ewan, lo dice y al mismo tiempo lo anota en el pizarrón, pero <u>los alumnos siguen sin adivinar</u>, entonces les da el apellido, también lo anota en el pizarrón y pide a los alumnos deletrearlo, sólo 2 alumnos lo deletrean. Posteriormente, el maestro da de dato curioso que aparece en Star Wars y un alumno dice saber quién es el actor.</p>	<p>¿Los alumnos conocen a la artista mencionada esta vez?</p> <p>Parece que ya están comprendiendo la dinámica</p> <p>¿La comprensión será porque los alumnos conocen la temática o porque están comprendiendo el proceso?</p>

	<p>El maestro pregunta si hay dudas, los alumnos contestan que no, y entonces dice que pasarán a otro famoso, anota en el pizarrón el nombre “Kiki”, una alumna pregunta “What’s his name”, a lo que el maestro contesta “Kyliam”.</p> <p>Los alumnos no logran adivinar quién es ni con todas las pistas dadas; el maestro pregunta cuál es entonces en AKA, 3 alumnos responden que es “Kiki”, los demás alumnos escriben en sus cuadernos lo que está en el pizarrón.</p> <p>Nuevo famoso, el maestro invita a los alumnos a preguntar para que les de pistas, algunos alumnos preguntan el nombre y apellido, el maestro responde y anota en el pizarrón, y vuelve a invitar a los alumnos a preguntar el nickname, le preguntan y él les responde.</p> <p><u>El maestro les hace un repaso del tema con todos los nombres de famosos</u> que había anotado en el pizarrón.</p>	<p>¿La cultura influye mucho en la participación que tienen los estudiantes? En este ejercicio sí fue importante.</p>
<p>11:35 a 11:45</p>	<p>El maestro tiene una lista en el pizarrón con el nombre de todos los alumnos, y pide a los alumnos que no están anotados que levanten la mano para anotarlos; al preguntar los nombres les pide que los deletreen, una alumna se confunde con la “i” y sus mismos compañeros la ayudan.</p>	

	<p>El maestro elige un nombre al azar de la lista y le pregunta a esa persona cuál es su full name, hace la misma dinámica con 10 personas más, les pregunta alguna parte de su nombre y ellas van respondiendo de acuerdo con lo que les pide; el octavo alumno se confunde entre middle name y last name, a lo que el maestro explica brevemente la diferencia.</p> <p>El maestro pide que levanten la mano las personas que tienen middle name, varios alumnos levantan la mano y les pregunta cuál es su middle name.</p> <p>Posteriormente pregunta quién tiene nicknames y 3 personas levantan la mano, la tercera confunde nickname con short name y el maestro explica brevemente la diferencia.</p>	
<p>11:45 a 11:55</p>	<p>El maestro les dice a los alumnos que ahora harán un ejercicio de deletreo, un dictado de 10 países o estados.</p> <p>La dinámica consiste en que les deletrea primero muy rápido, lo que hace que le pidan volver a deletrear (<i>Could you repeat it?</i>), él vuelve a deletrear más lento y los alumnos van anotando. Posteriormente les pide que le digan qué país o estado les deletreó, menos de la mitad del grupo tiende a contestar; una vez que</p>	

	<p>le dijeron qué país o estado era, les pide que se lo deletreen para anotarlo en el pizarrón.</p> <p><u>Hay trabas de los alumnos para deletrear la “r”, pues la pronuncian como “er”, a lo que el maestro hace la broma de que la “er” es en la clase de francés</u> que está en el salón de a un lado, los alumnos se ríen, y luego el maestro les comenta que se dice “ar”, varios alumnos anotan eso en sus cuadernos.</p> <p>A partir del número 7 les dice que sólo deletreará una vez, los alumnos reniegan, pero se apuran a ir anotando en sus cuadernos lo que escuchan.</p> <p>Una alumna tiende a contestar más rápido que sus demás compañeros, ella es la que deletrea primero y sus compañeros la siguen en coro.</p>	<p>El maestro bromea para que los alumnos asocien las pronunciaciones.</p>
<p>11:55 a 12:00</p>	<p>El maestro elige a alguien al azar de la lista para que deletree un país de los del dictado que están anotados en el pizarrón, cuando la alumna termina de deletrear, <u>el maestro hace énfasis en la pronunciación del país que le tocó;</u> posteriormente repite el ejercicio con otras 8 personas.</p> <p>El maestro hace un resumen de todo lo visto en clase ese día (<i>spelling</i> (deletreo), partes de los nombres, pronombres: <i>His, Her</i> y <i>their</i>).</p>	<p>La parte oral es importante.</p>

Deja de tarea una página del libro. Y les desea a sus alumnos un buen día, ellos le responden que igual y salen del aula.	
---	--

La cultura fue un factor importante durante la clase, se utilizaron diversos recursos culturales para involucrar a los estudiantes con las temáticas y favorecer su aprendizaje.

Durante la clase se trabajaron distintas habilidades, como la escritura, la habilidad de escuchar y de hablar en inglés.

Los estudiantes se mostraron poco activos, generalmente participaban los mismos, por lo que el maestro recurría a solicitar la expresión de los demás alumnos para involucrarlos en la clase.

Durante la sesión, quienes participaban más eran los alumnos de las primeras filas, el maestro trató de hacer lúdica la clase mediante las adivinanzas, posiblemente hubiera resultado más favorable el ejercicio si se hubieran puesto artistas con los que los alumnos tienen más cercanía.

El docente se mostró con actitud positiva y motivaba a los alumnos a participar, a hablar en el idioma inglés, les brindaba un ambiente de respeto, de confianza al incluso bromear para romper el hielo al hacer correcciones.

Fecha: 14 de febrero del 2023

Escuela: Centro de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas (CEAL)

Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 092 Ajusco

Maestra: Elin Emilsson

Nivel: 1

Tiempo de observación: 12 pm - 1 pm

Observadora: Irma Kassandra Calva Naranjo

Hora	Inscripción	Interpretación
12:20 a 12:30	<p>Llegó la maestra, <u>les preguntó a los alumnos qué día era, algunos alumnos contestaron</u> “Monday”, la maestra aclaró que es “Tuesday”.</p> <p>La maestra anota en el pizarrón cuál es el orden en que se escribe la fecha y los alumnos lo anotan en sus cuadernos.</p> <p><u>Hacen repaso de los días de la semana, pocos estudiantes van diciendo en voz alta los días de la semana</u> y la maestra los va anotando en el pizarrón; una vez escritos, <u>invita a los alumnos a buscar en sus casas canciones en inglés que digan algún día de la semana.</u></p> <p>Posteriormente hacen repaso de los meses del año, dos alumnas los van diciendo en voz alta y la maestra los va anotando en el pizarrón.</p>	<p>La maestra comenzó reforzando contenidos.</p> <p>¿El utilizar canciones es un recurso lúdico?</p>

	<p>La maestra anota los números hasta el 13 “Thirteenth” y les dice que para las fechas se usan los números ordinales.</p> <p>Mientras anota los números 4 alumnas de hasta atrás murmuran que no alcanzar a ver.</p>	
<p>12:30 a 12:35</p>	<p><u>La maestra pregunta si saben qué se celebra en este día, una alumna responde “Valentine’s Day”. La maestra asiente y escribe en el pizarrón las oraciones: “When is Valentine’s Day?” y “It’s on February fourteenth” , explica que para decir una fecha deben utilizar <i>It’s on</i>, seguido del mes y luego el día, una vez dicho esto, les pide que trabajen en pares y que busquen en sus celulares un día de celebración, como el día de San Valentín.</u></p>	<p>La maestra les da libertad de elegir a manera de juego, una celebración.</p> <p>Los alumnos tienen libertad de elegir con quién trabajar.</p>
<p>12:35 a 13:05</p>	<p>La maestra pregunta si ya buscaron el día, no hay respuesta de los alumnos, así que elige a alguien del grupo para que le pregunten a otra pareja si saben cuándo se celebra el día que buscaron, utilizando las frases “When is” e “It’s on”.</p> <p>Varias alumnas tienen dudas de la dinámica del ejercicio, así que la maestra vuelve a explicarlo</p>	

brevemente, dando paso a que comience la actividad.

Una alumna tiene duda de cómo decir “día de muertos” en inglés, por lo que la maestra se detiene a anotar en el pizarrón la frase: “How do you say in English?” para enseñarles a los alumnos que deben usar esa frase para preguntar cuando desconocen cómo decir una palabra del español en inglés.

La dinámica continúa y cada que alguien termina de participar la maestra les avienta un chocolate.

La maestra va eligiendo quién participa y se percata de que hay personas sin pareja, los alumnos le explican que no sabían con quién ponerse, pero ya buscaron su fecha.

La maestra procede a presentarme con el grupo y les comenta que estoy observando, pero si sobra alguien me meterá en la dinámica para apoyarlos. Los alumnos voltean a verme y nos saludamos.

La maestra sigue eligiendo quién participa y lanzando chocolates, la

A manera de juego la maestra recompensa las participaciones lanzando un premio.

¿Trata de hacer lúdica la clase? Los alumnos han

	<p>mayoría de los alumnos ríe cuando la maestra lanza los dulces.</p> <p>La maestra se fija en quién no ha participado, un alumno levanta la mano y pide participar, la maestra le dice que un momento, que cuando ella le de el turno, y elige a otros compañeros; al terminar de participar esos compañeros le da el turno al alumno que antes había pedido participar.</p> <p>La dinámica continúa de la misma manera, hasta que la maestra se percata que sólo falta una alumna por participar, entonces me integra en la dinámica para que la alumna pueda hacer su pregunta y yo le responda, una vez hecho esto <u>también nos lanza un chocolate.</u></p>	<p>estado más involucrados en este ejercicio que al inicio.</p> <p>Lanza chocolates a manera de recompensa.</p>
<p>13:05 13:15</p>	<p>La maestra les pide a los alumnos que se vuelvan a reunir en parejas y hablen de qué van a hacer en el día de San Valentín.</p> <p>Los alumnos permanecen con la pareja que ya tenían y comienzan a platicar.</p>	

Durante esta clase se exhortó a expresarse oralmente, a trabajar en equipos para poder hablar. También la cultura apareció en la mayoría de los ejercicios, lo cual incluso promovió el uso de la tecnología.

Los alumnos utilizaron sus celulares con el fin de participar en la dinámica de la clase.

La participación no era voluntaria, eso desmotivó a algunos alumnos, sin embargo, también ayudó a que todos participaran.

6. DISEÑO Y PLANEACIÓN DEL TALLER *PLAY AND LEARN*

Una enseñanza más imaginativa podría pedir, en realidad, el aporte de más energía de los docentes, pero [...] esa forma de enseñar vigoriza con una devolución de energía.

-Kieran Egan

Resulta importante el enseñar inglés, pues aprender un idioma es:

Entender una cultura ajena y poder participar en el entorno nacional e internacional da lugar al crecimiento personal, a la expansión de la perspectiva del mundo que nos rodea, a la valoración de sus variadas interpretaciones y a reconocer el lugar que uno ocupa en éste (Ban y Vargas, 2011, p.12).

El rol del docente en el presente taller es de facilitador y guía, el papel de los alumnos es activo y colaborativo.

Se busca crear un ambiente en el que los estudiantes se sientan en confianza, donde el foco de la metodología es el desarrollo de la habilidad oral, por lo que el objetivo es que los estudiantes se sientan seguros mediante el uso del juego para que así puedan comunicarse con fluidez.

Además, es importante también el uso de distintos materiales didácticos que sirvan de apoyo para el entendimiento del idioma y una mejor comunicación de este.

Se implementan el baile y canto al inicio de cada sesión para fomentar en los alumnos seguridad y que se sientan relajados desde el inicio de cada sesión, puesto que en la metodología basada en juegos es indispensable el movimiento corporal para mantener activos a los alumnos.

A continuación, se presenta la propuesta de planeaciones diseñada tanto para el nivel básico (A1 y A2), así como para el nivel intermedio (B1).

6.1 Nivel básico

PLAY AND LEARN					
Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo			Número de sesión: 1		
Idioma: Inglés			Nivel: Básico	Modalidad presencial	
Objetivo general: A través del uso de juegos y su socialización promover el habla en inglés por parte del grupo.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo).	<i>Introducing ourselves</i> (Presentarse).	Promover el hábito de saludar en inglés.	Saludar a los alumnos utilizando expresiones cotidianas: <i>hello, how are you?</i> Realizar una dinámica de presentación utilizando un dado. De manera voluntaria el participante deberá tirar el	Dado Plumones Posters	12 min.

			<p> dado y presentarse diciendo algo de acuerdo con lo que les salió en el dado: 1= color favorito 2= comida favorita 3= libro favorito 4= película favorita 5= animal favorito 6= canción favorita </p>		
<p> <i>Parts of the body</i> (Partes del cuerpo). </p>	<p> <i>Sing and dance</i> (Baile y canto). </p>	<p> Incentivar el habla, mediante el baile y canto. </p>	<p> Los alumnos bailan y cantan, teniendo como guía la canción <i>The Hokey Pokey</i> para identificar las partes del cuerpo. </p>	<p> Bocina Celular </p>	<p>3 min.</p>

<p><i>How do you spell it?</i> (¿Cómo se deletrea?).</p>	<p><i>Body letters</i> (Letras corporales).</p>	<p>Repasar el alfabeto utilizando el cuerpo y promoviendo el habla.</p>	<p>Utilizar el cuerpo para formar las letras del nombre del participante e irlo deletreando en voz alta. Posteriormente se conformarán parejas y entre ambas personas se armarán las letras para deletrear los nombres y decirlos a los demás compañeros, diciendo: <i>My name is/ I am</i> (se deletrea el nombre).</p>	<p>Plumones Poster del alfabeto Poster de las partes del cuerpo</p>	<p>20 min.</p>
<p><i>Human body</i></p>	<p><i>Simon says.</i> (Simon dice).</p>	<p>Promover el aprendizaje de las partes</p>	<p>Cada estudiante mencionará de</p>	<p>Poster de las partes del cuerpo</p>	<p>15 min.</p>

(Cuerpo humano).		del cuerpo mediante el habla y el movimiento.	3 a 5 partes del cuerpo diciendo la frase: <i>Simon says, touch your</i> (parte del cuerpo en inglés). Al tiempo que sucede lo anterior los estudiantes deberán permanecer tocando la parte del cuerpo previamente indicada hasta que se mencione una nueva.		
<i>Days of the week</i> (Días de la semana).	<i>Yesterday and tomorrow</i> (Ayer y mañana).	Identificar los días de la semana y los conceptos ayer y mañana.	Los estudiantes contarán con unas hojas de trabajo de los días de la semana, a	Hojas de trabajo Lápices Goma Sacapuntas Plumas	10 min.

			manera de juego imaginarán que están en distintos días y tendrán que escribir y decir qué día sería antes y después.		
--	--	--	---	--	--

PLAY AND LEARN					
Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo			Número de sesión: 2		
Idioma: Inglés			Nivel: Básico	Modalidad presencial	
Objetivo general: Propiciar la confianza en los estudiantes mediante el juego para favorecer la expresión oral.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting and Parts of the body</i> (Saludo y Partes del cuerpo).	<i>Dancing and singing</i> (Baile y canto).	Estimular la expresión oral a través del canto y baile.	Bailar y cantar <i>The Hokey Pokey</i> para identificar las partes del cuerpo.	Bocina Celular	3 min.
<i>Numbers</i> (Números).	<i>Bingo!</i> (Lotería).	Identificar los números del 0-101	Los estudiantes escribirán 27 números del 0	Hojas de <i>bingo!</i> Plumas Lápices	15 min.

			al 100 para jugar <i>bingo</i> . Deberán identificar los números mediante escucharlos.	Frijoles	
<i>What's your phone number?</i> (¿Cuál es tu número de teléfono?).	<i>My phone number is...</i> (Mi número de teléfono es...).	Ser capaz de pedir y dar números de teléfono y correos electrónicos.	Los alumnos deberán escribir sus nombres, número de teléfono y un número de emergencia; posteriormente se reunirán en parejas e intercambiarán datos, durante 3 minutos, para que después cambien de parejas y se haga la misma dinámica, hasta que hayan	Hojas de trabajo Lápices Plumas Goma Sacapuntas	12 min.

			recopilado los datos de todos.		
<i>Months of the year</i> (Meses del año).	<i>Discover your opponent!</i> (Descubre a tu oponente).	Promover la expresión oral a través del juego y la interacción con los demás compañeros.	Se dividirá al grupo en dos, todos tendrán una tarjeta en la que viene un mes del año, tendrán que adivinar primero el mes que tiene su oponente para ganar.	Tarjetas Poster de los meses del año.	15 min.
<i>Seasons of the year</i> (Estaciones del año).	<i>Imagine the four seasons</i> (Imagina las cuatro estaciones).	Favorecer la imaginación mediante el juego y el movimiento.	Saldremos a las áreas verdes, ahí imaginaremos que estamos viajando por las 4 estaciones del año. En cada estación iremos formados en trenecito, e	-	15 min

			iremos mencionando cosas características de cada estación para ir las imaginando. Al final diremos qué estación fue nuestra preferida y porqué.		
--	--	--	---	--	--

PLAY AND LEARN					
Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo			Número de sesión: 3		
Idioma: Inglés			Nivel: Básico	Modalidad presencial	
Objetivo general: Favorecer la desinhibición para la expresión oral a través de juegos en grupo.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo)	<i>Sing and dance</i> (Canto y baile).	Activarnos para comenzar la clase mediante el	Comenzamos saludándonos en inglés, expresamos cómo nos	Poster de las emociones en inglés Bocina	5 min.

		canto y baile.	sentimos y damos paso a la activación mediante el canto y baile de la canción <i>Hokey Pokey</i> .	Celular Canción Hokey Pokey	
<i>Where are you from?</i> (¿De dónde eres?)	<i>Nationalities</i> (Nacionalidades).	Identificar los países y las nacionalidades mediante el juego.	Breve repaso de los países y nacionalidades en inglés, posteriormente jugaremos <i>Kahoot!</i> En el <i>Kahoot!</i> los estudiantes observarán diversos artistas internacionales y deberán acertar en la nacionalidad de cada uno para ganar.	Diapositivas de Power Point Hojas de apoyo de las nacionalidades <i>Kahoot!</i> Celulares	15 min.
<i>Jobs</i>	Guess who?	Fortalecer la expresión	A los estudiantes	Poster de los trabajos	15 min.

(Trabajos)	(Adivina quién).	oral mediante el juego en pares.	se les dará una hoja con varias imágenes de trabajos estilo “adivina quién”, se reunirán en parejas y deberán adivinar el personaje de su contrincante para ganar.	Hojas impresas del <i>Guess who?</i> (adivina quién) Lápices Plumas Gomas	
<i>Jobs</i> (Trabajos)	Hangman (Ahorcado).	Practicar el deletreo y la pronunciación a través del juego para relacionarlo con el tema de trabajos.	Se jugará “ahorcado” utilizando el vocabulario de los trabajos. Los alumnos deberán ir diciendo las letras hasta adivinar la palabra correcta.	Pizarrón Plumones	10 min.

Colors (Colores)	Don't drop the balloon (Que no se caiga el globo).	Motivar a los estudiantes a hablar y recordar tanto vocabulario como puedan.	Repasar los colores, posteriorment e jugaremos a que no se caiga el globo, cada vez que alguien toca el globo deberá decir una palabra que sea del color previamente acordado. A aquel que se le caiga el globo se le quitará una vida, de tres. Gana aquel que siga con vida.	Globo Poster con los colores	15 min
-------------------------	---	--	---	------------------------------------	--------

PLAY AND LEARN

Teacher: Irma Kassandra Calva		Número de sesión: 4			
Naranja		Nivel: Básico		Modalidad presencial	
Idioma: Inglés		Objetivo general: Promover la expresión oral utilizando el juego y el movimiento corporal, para además favorecer la autoconfianza de los estudiantes.			
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo)	<i>Sing and dance</i> (Canto y baile).	Activarnos mediante el canto y el baile para comenzar la clase.	Comenzamos saludándonos en inglés, expresamos cómo nos sentimos y damos paso a la activación mediante el canto y baile de la canción <i>Hokey Pokey</i> .	Celular Canción Hokey Pokey Bocina	5 min.
<i>Clothing</i> (Vestimenta)	<i>Checking the clothes</i> (Revisando la ropa).	Promover el habla y relacionarnos con el vocabulario de las distintas prendas de vestir.	Iremos revisando las diapositivas que contienen varias prendas de vestir con el nombre de las mismas en inglés.	Diapositivas de power point	13 min.

			Cada que aparezca una prenda que algún alumno traiga puesta, deberá ponerse de pie y decirla en voz alta.		
<i>Clothing</i> (Vestiment a)	<i>Move your butt</i> (Mueve tu trasero).	Incentivar el movimiento utilizando el lenguaje oral a través del juego.	Jugaremos <i>Move your butt</i> , las sillas deberán estar acomodadas en círculo, todos menos una persona, estarán sentados. La persona que está de pie se pondrá al centro del círculo y dirá, por ejemplo: <i>Move your butt if you are wearing...</i>	Sillas	17 min.

			<p><i>jeans/a cap/a t-shirt</i> (mueve tu tresero si estás usando jeans/ una gorra/ una playera).</p> <p>Entonces la o las personas que estén utilizando la prenda que haya sido mencionada deberán cambiar de lugar, de tal modo que la persona en el centro trate de robar un lugar para que otra persona pase al centro y se repita la dinámica.</p>		
<p><i>USA's Money</i> (El dinero de EUA)</p>	<p><i>Sale of clothes</i> (Venta de ropa).</p>	<p>Promover la expresión oral utilizando el</p>	<p>Comenzaremos revisando las distintas denominaciones</p>	<p>Poster de las denominaciones de monedas y billetes de</p>	<p>25 min.</p>

		juego de roles e interacción.	s de dinero de Estados Unidos. Posteriormente se les repartirá a los alumnos monedas y billetes de juguete estadounidenses para que se haga una simulación de venta de ropa, utilizando tarjetas de ropa.	Estados Unidos. Dinero estadounidense de juguete, Cartas de ropa	
--	--	-------------------------------	---	--	--

PLAY AND LEARN					
Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo			Número de sesión: 5		
Idioma: Inglés			Nivel: Básico	Modalidad presencial	
Objetivo general: Utilizar la creatividad e imaginación a través de la expresión oral y la desinhibición, para además dar término al taller.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo)	<i>Sing and dance</i>	Activarnos mediante el	Comenzamos saludándonos	Celular	5 min.

	(Canto y baile).	canto y baile para comenzar la clase.	en inglés, expresamos cómo nos sentimos y damos paso a la activación mediante el canto y baile de la canción <i>Hokey Pokey</i> .	Canción Hokey Pokey Bocina	
<i>Presenting</i> (Presentando)	<i>Talk about something I like.</i> (Hablar de algo que me guste).	Favorecer el lenguaje oral y la deshinibición mediante la incorporación de los gustos propios, para realizar una presentación .	A cada alumno se le dará unas hojas en blanco, las cuales tendrán que utilizar como apoyo para realizar una presentación sobre cualquier cosa que les guste, ya sea un grupo musical, un cantante, un alimento, etc.	Hojas blancas Lápices Plumas Colores Goma Sacapuntas Celulares	35 min

			En las hojas, además deberán hacer dibujos que representen lo que hablan. Finalmente se realiza la presentación al grupo.		
<i>Saying goodbye</i> (Diciendo adios)	<i>Talking about feelings and the experience</i> (Hablando de los sentimientos y la experiencia)	Incentivar la expresión oral a través del juego.	Se jugará mímica para adivinar la emoción que el que actúa siente respecto al taller. Una vez que adivinen lo que actúa, deberá compartir con sus compañeros porque se siente de esa manera, y así sucesivamente	Poster de las emociones.	20 min

			e hasta que pasen todos a actuar cómo se sienten y su experiencia en el taller.		
--	--	--	---	--	--

6.2 Nivel intermedio

PLAN DE CLASE SEMESTRE 2023-1					
Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo			Número de sesión: 1		
Idioma: Inglés			Nivel: Intermedio	Modalidad: Presencial	
Objetivo general: Promover el habla mediante el uso de juegos y repaso del vocabulario básico.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo)	<i>Introducing ourselves</i> (Presentarse)	Promover el habla en inglés para presentarnos con el grupo.	Comenzar saludando con expresiones como <i>good afternoon</i> (buenas tardes). Posteriormente se presentará cada alumno	-	10 min.

			<p>diciendo su nombre y un animal en inglés que comience con la misma letra que su nombre.</p> <p>Ejemplo: Kassandra, koala.</p>		
<p><i>Getting to know each other</i> (Vamos a conocernos)</p>	<p><i>Change the chairs according to names</i> (Cambia la silla de acuerdo con los nombres)</p>	<p>Practicar la habilidad del habla mientras que repasamos los nombres de los compañeros .</p>	<p>Todos, menos una persona, están sentados en sillas, la persona del centro dice su nombre y el nombre de alguien en el aula que recuerde, esa persona que mencionó se levantará y cambiarán sus lugares.</p>	Sillas	10 min.

			Entonces esa persona ahora dirá el nombre de alguien más y se repetirá el procedimiento hasta que todos hayan participado.		
<i>Singing and dancing</i> (Cantar y bailar)	<i>The hokey pokey</i>	Activación mediante el canto y baile.	Se bailará el Hokey Pokey para repasar vocabulario como las partes del cuerpo y preposiciones.	Hokey Pokey Bocina Celular	5 min.
<i>Clothes</i> (Ropa)	<i>Dress your doll</i> (Viste a tu muñeca)	Reforzar el vocabulario a través del juego.	Repasar el vocabulario de las prendas de vestir poniendo de ejemplo lo que cada uno lleva puesto. Posteriorment e los alumnos	Diapositivas . Muñecas de papel Ropa	15 min.

			<p>tendrán que vestir a sus muñecas de papel de acuerdo con la situación que se les presente.</p> <p>Ejemplo: para invierno llevará abrigo, botas, bufanda.</p> <p>Y compartirán sus creaciones con el grupo.</p>		
<i>Furniture</i> (Muebles)	<i>Make the house.</i> (Crea la casa)	Promover la creatividad y el habla mediante el trabajo en equipo.	<p>Los alumnos trabajarán en parejas.</p> <p>Tendrán que ponerse de acuerdo para armar una casa, decorarla con sus respectivos muebles y</p>	<p>Hojas recortables de muebles</p> <p>Tijeras</p> <p>Pegamento</p> <p>Colores</p>	20 min.

			compartir con los demás cómo fue su proceso de creación y cómo sería su casa ideal.		
--	--	--	---	--	--

PLAN DE CLASE SEMESTRE 2023-1

Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo		Número de sesión: 2			
Idioma: Inglés		Nivel: Intermedio	Modalidad: Presencial		
Objetivo general: Promover el uso de las habilidades oral y auditiva mediante el juego social.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo)	<i>Dance and sing</i> (Baile y canto)	Activar a los alumnos mediante el baile y canto.	Comenzar saludando a los estudiantes y preguntándoles cómo se sienten, para posteriormente realizar la actividad de baile.	Hokey Pokey canción. Bocina.	5 min.

<p><i>Comparison</i> (Comparación)</p>	<p><i>Bargaining at a “yard sale”</i> (Venta de garaje)</p>	<p>Describir y comparar productos mediante el juego de roles.</p>	<p>Se utilizarán juguetes de objetos de venta de garaje, a los alumnos se les dará dólares falsos, los cuales se utilizarán para comprar objetos en el juego de roles.</p>	<p>Objetos de juguete. Dólares falsos.</p>	<p>15 min.</p>
<p><i>Preferences</i> (Preferencias)</p>	<p><i>This or that</i> (Esto o aquello)</p>	<p>Fomentar la expresión oral mediante las preferencias .</p>	<p>Se dividirá el salón en dos, los alumnos estarán en el centro. Se les preguntará en inglés qué prefieren, por ejemplo, ¿Qué prefieren el día o la noche? Los alumnos se irán al lado de lo que</p>	<p>Tarjetas de apoyo visual.</p>	<p>13 min.</p>

			preferan y hablarán sobre sus preferencias.		
<i>Favorite food</i> (Comida favorita)	<i>Move your butt</i> (Mueve tu trasero)	Practicar la habilidad oral y auditiva mediante el movimiento.	Se formará un círculo con sillas, un estudiante se pondrá en el centro y dirá la frase "Move your butt if you like (food)" (Muévete de lugar si te gusta una comida). Todos aquellos a los que les guste la comida referida deberán cambiarse de lugar, la persona del medio se sentará, quedando	Sillas	12 min.

			alguien más en el centro.		
<i>Do you play sports?</i> (¿Prácticas de deporte?)	<i>Memory</i> (Memorama)	Promover la atención y el conocimiento de vocabulario mediante el juego.	Se jugará memorama con vocabulario de deportes, por turnos cada persona tomará un par de cartas, ganará quien tenga más pares.	Tarjetas de memorama.	15 min.

PLAN DE CLASE SEMESTRE 2023-1

Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo		Número de sesión: 3			
Idioma: Inglés		Nivel: Intermedio	Modalidad: Presencial		
Objetivo general: Promover el uso de la habilidad oral en escenarios cotidianos mediante el juego.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo)	<i>Dance and sing</i> (Baile y canto)	Introducir a los alumnos para	Comenzar saludando y preguntar a los	Canción <i>Hokey Pokey</i> . Bocina	5 min.

		expresarse en inglés.	alumnos cómo se sienten. Posteriormente hacer la actividad de baile y canto.		
<i>Months of the year</i> (Meses del año)	Kahoot!	Repasar el vocabulario de los meses del año a través del juego usando tecnología.	Se jugará Kahoot! (juego de trivia) de manera individual, cada uno utilizará su celular para responder al juego. Los alumnos irán viendo las preguntas en la pantalla de la computadora de la maestra y responderán en sus celulares. Ganará quien tenga el mayor número de respuestas correctas.	Computadora Celulares Poster de los meses del año. Kahoot!	10 min.

<i>Holidays</i> (Días festivos)	Jeopardy	Promover la expresión oral y el trabajo en equipo mediante el juego.	El grupo se dividirá en dos equipos. Cada equipo contestará por turnos, el juego consiste en un concurso de apuestas. Los alumnos trabajarán en equipo para responder correctamente su apuesta. Gana quien haya acumulado más puntos.	Computadora Jeopardy	10 min.
<i>Travelling</i> (Viajando)	Juego de roles	Reforzar la habilidad oral y el trabajo en equipo mediante el juego.	El grupo entero hará una simulación sobre un viaje, se sitúa en el aeropuerto. Cada alumno elegirá su rol, vendedor de vuelo, viajeros,	Póster Boletos de avión de juguete	20 min

			pilotos, aeromozas.		
<i>Nature things</i> (Cosas de la naturaleza)	<i>I'm the nature</i> (Yo soy la naturaleza)	Promover la expresión oral y corporal mediante el juego imaginativo.	Imaginaremos que somos cosas de la naturaleza, como árboles, plantas, el viento, agua, animales. Cada alumno tendrá su turno para decir alguna cosa que todos imaginaremos que somos. Deberemos mover el cuerpo de tal manera que expresemos aquella cosa que se mencionó.	-	15 min

PLAN DE CLASE SEMESTRE 2023-1

Teacher: Irma Kassandra Calva Naranjo		Número de sesión: 4			
Idioma: Inglés		Nivel: Intermedio		Modalidad: Presencial	
Objetivo general: Promover el juego creativo a través de la imaginación y la creatividad mediante el trabajo en equipo.					
Tema	Actividad	Objetivo	Descripción de la actividad	Materiales	Tiempo
<i>Greeting</i> (Saludo)	<i>Dance and sing</i> (Baile y canto)	Que los alumnos se activen mediante el baile y canto.	Se comienza con el saludo y preguntando a los alumnos cómo se sienten. Posteriormente se hace la actividad de canto y baile.	Hokey Pokey canción Bocina	5 min.
<i>Fiction</i> (Ficción)	<i>Create a story tale</i> (Crear un cuento)	Fomentar la creatividad de los alumnos.	En una ruleta habrá distintas palabras que los alumnos usarán en su cuento de acuerdo con lo que les salga al girar la ruleta. Los alumnos trabajarán en equipos de 4 personas aproximadamente,	Computadora Ruleta Imágenes	20 min.

			<p>cada uno girará la ruleta un par de veces para ver qué palabras incorporarán en la historia que escribirán en conjunto.</p>		
<p><i>Speaking and performing</i> (Hablando y actuando)</p>	<p><i>Perform the story</i> (Actuar la historia)</p>	<p>Poner en práctica la habilidad oral mediante el juego.</p>	<p>Los estudiantes crearán su vestuario con papel y foami (coronas, sombreros, espadas). Practicarán sus diálogos en equipo para finalmente presentar su cuento frente al grupo.</p>	<p>Hojas de colores Foami Pegamento Tijeras Colores</p>	<p>35 min</p>

6.3 Puesta en práctica del taller *Play and Learn*

El taller se diseñó para llevarse a cabo durante 5 semanas para el nivel básico (1 clase semanal), y 4 semanas (1 clase semanal) para el nivel intermedio.

Se abrieron 2 grupos para el nivel básico y un grupo para el nivel intermedio.

Para el nivel básico se inscribieron en el primer grupo 21 personas, de las cuales sólo se presentaron 2.

Para el segundo grupo del nivel básico se inscribieron 13 personas de las cuales asistieron 6.

En el grupo de nivel intermedio se inscribieron 4 personas, de las cuales no asistió ninguna.

La asistencia es algo que llama la atención, puesto que a pesar de que los alumnos se inscribieron libremente, no asistieron, esto pudo haber sido por diversas causas, posiblemente influyó que fue al final del semestre y los alumnos universitarios suelen estar muy ocupados con trabajos escolar en esa etapa del semestre.

A continuación, se presenta la relatoría del taller, es importante recordar que previamente se encuentran las planeaciones detalladas por día y nivel.

18 de abril del 2023

Grupo 1, sesión 1, nivel básico.

Asistieron únicamente 2 alumnas de las 21 personas que se habían inscrito, sin embargo, se trabajó de manera óptima.

En esta primera sesión se les dijo a las alumnas que se sintieran libres de participar, que no tuvieran pena si llegaban a equivocarse y que trataran de hablar en inglés lo más que pudieran, así fuera que el 20% o menos de su lenguaje fuera en inglés, pero que hicieran el esfuerzo.

Se comenzó con *Introducing ourselves*, la presentación de cada una, mediante la actividad de tirar el dado, posteriormente la actividad de *Sing and dance*, bailando y cantando el *Hokey Pokey*, se continuó con la actividad de *Body letters*, proseguimos con un breve repaso de las partes del cuerpo, para seguir jugando la actividad de *Simon Says, Yesterday and tomorrow*, y debido a que eran pocas personas sobró tiempo, por lo que se tuvo que agregar una actividad.

La actividad que se agregó fue la de *Desert island*, es un juego, el cual consiste en decirle a los alumnos que iremos a una isla desierta y se dará una palabra de un artículo que se puede llevar a la isla, la palabra se escribe en el pizarrón y los alumnos tendrán que decir palabras hasta que adivinen la fórmula de las palabras que pueden llevar.

Por ejemplo, la maestra dice que llevará *apples* (manzanas), en este caso la fórmula es que todas las cosas que pueden llevar deberán empezar con la letra “a”, por lo que aquellos que digan palabras que comiencen con “a” podrán llevar imaginariamente ese artículo al desierto.

La clase fluyó bien, al principio las alumnas estaban cohibidas, pero al ir haciendo las actividades y divirtiéndose, fueron entrando en confianza.



27 de abril del 2023

Grupo 2, sesión 2, nivel básico.

En esta segunda sesión asistieron 6 alumnos (5 alumnas y 1 alumno).

El procedimiento de la clase comenzó con la actividad de *Dancing and singing*, en esta sesión asistieron 4 distintas personas en relación con la clase anterior, por lo que se implementó una breve actividad de presentación en la cual los alumnos se presentaron diciendo su nombre y una palabra que comenzara con la misma letra que inicia su nombre sobre algo que los representara.

Posteriormente jugamos *Bingo!*, esta actividad requirió más tiempo del planeado puesto que eran demasiados números a considerar, finalmente la clase concluyó con el juego *Discover your opponent*.

Los alumnos disfrutaron la clase, y se mostraron activos.

2 de mayo del 2023

Grupo 1, sesión 2, nivel básico.

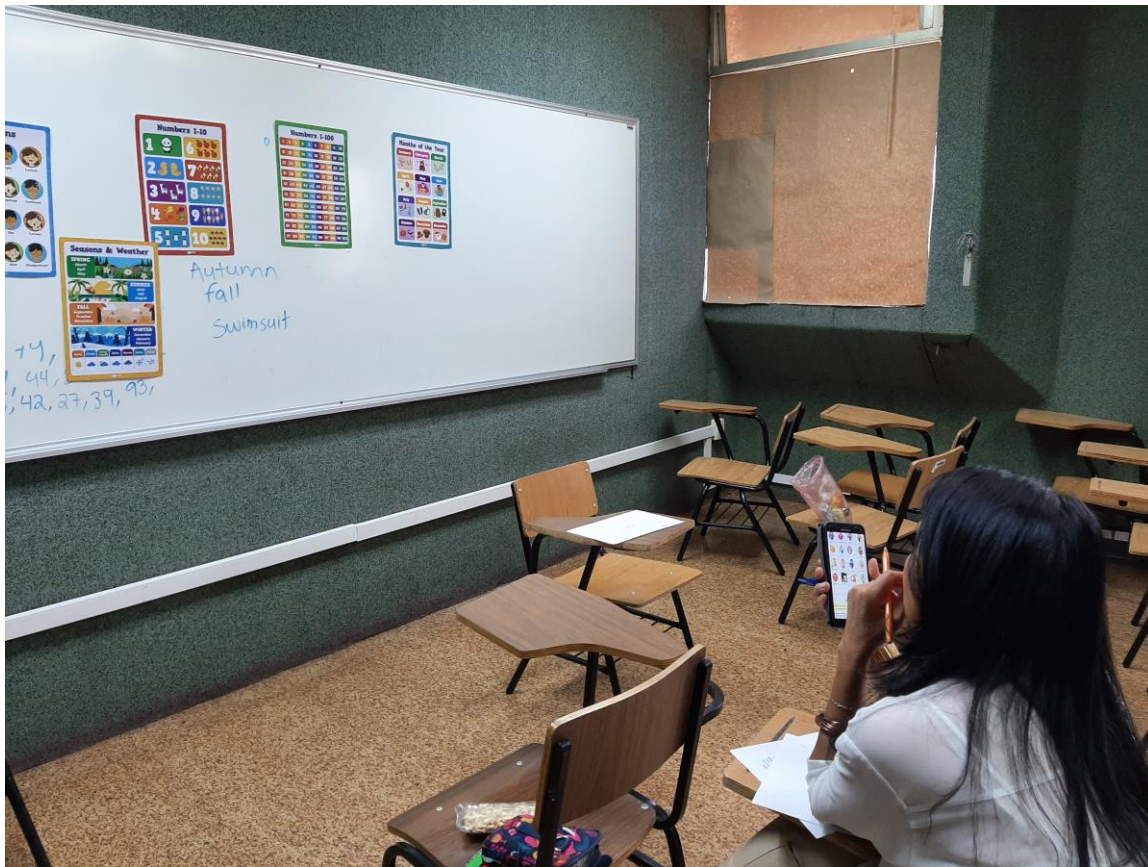
La segunda sesión con el grupo uno se llevó a cabo en la tercera semana, debido a un incidente en la universidad ajeno a todos los participantes.

En esta sesión, sin embargo, sólo se presentó una alumna, por lo que como docente tuve que tener un rol más activo para hacer funcionar los juegos y actividades planeadas.

La clase comenzó con *Dancing and singing*, posteriormente jugamos *Bingo!*

En este grupo al estar únicamente una participante la actividad tomó menos tiempo que en el grupo 2, por lo que dio oportunidad de jugar además, *Guess who?*, la cual era una actividad prevista para la sesión 3.

La alumna se mostró muy activa y motivada durante toda la sesión.



4 de mayo del 2023

Grupo 2, sesión 3, nivel básico.

En esta tercera sesión asistieron 6 alumnas y 1 alumno.

Las actividades que se realizaron fueron *Sing and dance*, *Nationalites*, *Guess who?*, y *Hangman*.

Los alumnos estuvieron muy motivados desde el inicio de la clase con el baile y canto, para esta sesión ya se habían aprendido la canción por lo que pudieron cantarla a la par que bailarla.

Fue una clase muy activa, en la cual los alumnos se mostraron divertidos con los juegos, y el uso del celular en el juego les gustó bastante.



9 de mayo del 2023

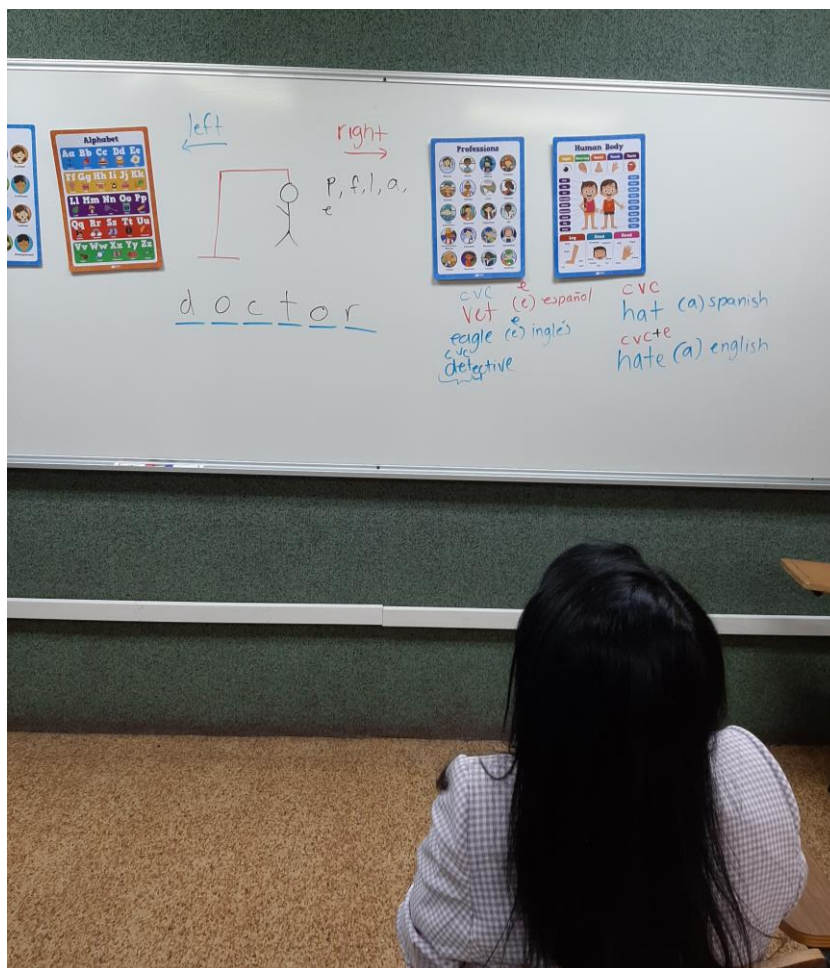
Grupo 1, sesión 3, nivel básico.

A esta tercera sesión únicamente asistió una alumna.

Las actividades realizadas en esta clase fueron *Sing and dance*, *Nationalities*, *Hangman*, y debido a que sobró tiempo, la alumna pidió volver a jugar *Guess who?* como en la sesión pasada.

En esta clase se le invitó a la alumna a integrarse en el grupo 2, para que pudiera realizar las actividades junto con los demás compañeros, y de este modo promover el juego colaborativo.

La alumna aceptó integrarse al grupo 2, se mostró siempre motivada y con muy buena disposición.



11 de mayo del 2023

Grupo 2, sesión 4, nivel básico.

En esta cuarta sesión se presentaron 3 alumnas y 1 alumno.

Las actividades realizadas fueron *Sing and dance*, *Checking the clothes*, *Move your butt*, y *Sale of clothes*.

A los alumnos les gustó mucho el uso del material didáctico, como lo fueron los dólares y monedas de juguete, además les motivó mucho el juego de *Move your butt*, se mostraron participes, muy activos y divertidos.

En esta sesión se notaba mucho más la fluidez con la que se desenvolvían para hablar y comunicarse en clase.



18 de mayo del 2023

Grupo 2, sesión 5, nivel básico.

Esta fue la última sesión del taller, asistieron 3 alumnas y 1 alumno.

La clase se comenzó con *Sing and dance*, posteriormente las actividades realizadas fueron *Talking about feelings and the experience*, y *Don't drop the balloon*, la cual fue una actividad planeada para la sesión 3, sin embargo, funcionó muy bien para darle cierre al taller, puesto que, tras la charla, jugar los hizo reír y salir felices del taller.

Los alumnos disfrutaron mucho la última clase, se mostraron conmovidos y contentos.



CONCLUSIONES

Hacer uso del juego puede resultar favorable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues mediante la implementación de éste, se espera que las clases sean más dinámicas, que el proceso enseñanza-aprendizaje resulte enriquecedor y generador de aprendizajes significativos.

Además, es importante destacar que actualmente en las clases de inglés como lengua extranjera se busca utilizar métodos directos, los cuales no demandan un conocimiento extenso de la parte gramatical de una lengua. En alumnos regulares, estudiantes jóvenes que están acostumbrados a las metodologías memorísticas de las clases de otras materias, esto supone un reto, pues requieren que se les explique detalladamente la gramática de la lengua.

Por otra parte, para los adultos esta metodología resulta ventajosa, pues al ya no estar en una escuela y acostumbrados a las metodologías tan tradicionalistas y sistemáticas, es probable que hayan olvidado las categorías gramaticales, lo que hace que los métodos directos les sean convenientes (Pla, 1989, p. 41)

Y sumando a esta metodología, el uso del juego como herramienta didáctica propiciaría el aprendizaje de adultos, pues les resultaría aún más sencillo entender el idioma y la experiencia de la enseñanza-aprendizaje sería grata.

Para implementar el juego en la dinámica de enseñanza-aprendizaje es importante que el docente conozca a sus estudiantes para poder diseñar e implementar juegos que respondan a la cultura, gustos, hábitos y costumbres de los estudiantes y que por ende sean significativos.

Es importante hacer uso de material didáctico que sirva de apoyo en los contenidos vistos, así como el adaptar y ajustar dichos materiales en función de las necesidades educativas y de los estudiantes.

Es necesario romper con la idea errónea de que los adultos no juegan, pues como se ha demostrado en la presente investigación, el juego es un proceso innato del ser

humano, por ende, en todas las etapas de su vida. Es así que los alumnos adultos encuentran enriquecedor tener clases lúdicas y variadas en actividades y materiales.

El proceso de enseñar del docente está relacionado con la empatía, es decir que el maestro pueda transmitir su pasión por lo que hace y el deseo porque el alumno aprenda para que a éste se le facilite y encuentre enriquecedor y motivante el aprendizaje.

Es imprescindible que el docente inspire, motive, guíe, provea conocimiento a sus estudiantes, para que eventualmente los alumnos creen en sí mismos y continúen desarrollándose óptimamente.

El docente debe innovar en su enseñanza para satisfacer las necesidades de su práctica educativa y de este modo, también motivar a sus estudiantes. Para enseñar una segunda lengua a estudiantes extranjeros es necesario incluir actividades lúdicas, que motiven a los alumnos, y ellos sientan que éstas son importantes y enriquecedoras para el proceso de aprendizaje, así como también es importante utilizar materiales variados, que sean de apoyo para que los alumnos aprendan y sobre todo comprendan los contenidos.

Para los alumnos es importante el desarrollar sus cuatro habilidades (oral, auditiva, escrita y lectora), así que el papel del docente es ayudar a sus estudiantes a que se sientan cómodos, contentos, en un ambiente de confianza en donde no importe cometer errores para el aprendizaje del idioma inglés.

El uso del juego y los materiales didácticos es enriquecedor para los alumnos y por supuesto, para el docente, pues éste notará cómo los estudiantes disfrutan de aprender inglés y además progresan de nivel puesto que se genera un ambiente lúdico que los hace sentir confianza.

Recordemos que el aprendizaje de una lengua se da en un contexto formal, menos natural, en donde el estudiante no está en contacto con el idioma ni lo aprende todo el tiempo, sin embargo, es la labor del docente generar un ambiente con situaciones que sean cotidianas en el contexto del habla inglesa, así como también proveer suficientes

recursos y actividades para que pueden comunicarse y desarrollarse con confianza, fluidez y exactitud en inglés.

Llevar actividades lúdicas, divertidas e innovadoras al salón de clases resulta fascinante para los adultos, lo encuentran significativo y motivante, puesto que generalmente en esta etapa el juego es olvidado, por lo que retomarlo en el proceso educativo es gratificante para los alumnos adultos y no sólo eso, sino que además favorece su aprendizaje.

El docente debe considerar por qué los alumnos quieren aprender inglés, los adultos generalmente deciden aprender un idioma libremente, porque desean hacerlo, así que el maestro debe motivarlos y alentarlos a seguir aprendiendo.

Hay varias cosas que el docente puede hacer para alentar a sus alumnos a continuar en el proceso de aprendizaje del inglés como, por ejemplo, incluir situaciones de la vida real, es decir, si el alumno quiere aprender inglés porque desea viajar, entonces se puede implementar alguna actividad relacionada con los viajes en inglés.

También es importante incluir actividades para introducir la sesión, alguna actividad que los haga conectar con el idioma, no solo racionalmente sino a través del cuerpo, de moverse y de activarse, como, por ejemplo, el baile, esto hará que los alumnos comiencen la clase motivados.

Es esencial que dejemos a los alumnos desarrollar sus habilidades como comunicadores, que generen una producción, en este caso la habilidad oral, esto es posible creando un ambiente en el que se sientan seguros para hablar en inglés y desarrollar sus habilidades comunicativas.

Todo esto se puede lograr incluyendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje una variedad de actividades que puedan disfrutar y encontrar divertidas, por lo que incluir el juego dentro de la dinámica de clase les resulta tanto a maestros como a los alumnos enriquecedor, pues los alumnos pueden explorar por sí mismos el lenguaje de una manera en la que encuentren motivación y se sientan cómodos.

La metodología basada en juegos ayudará al docente y a los estudiantes a ser creativos, el docente creará un ambiente de experiencias educativas enriquecedoras, dejando de lado el sistema bancario, en el que el docente es la única autoridad y fuente de conocimiento.

Los docentes son proveedores de experiencias y por ello el docente necesita ser apasionado de su labor e interesarse por el aprendizaje de sus alumnos.

El juego en la enseñanza del inglés crea oportunidades de aprendizaje significativas, con una increíble posibilidad para colaborar con los compañeros de clase, el docente y demás agentes educativos, mediante el aprendizaje del idioma y la inmersión en el contexto y cultura de habla inglesa.

El juego es una oportunidad para que los estudiantes construyan por sí mismos su aprendizaje en un trabajo colaborativo de participación, con el apoyo y guía del maestro o maestra.

En la metodología del juego en la clase, el estudiante se vuelve un participante activo, motivado, que estudia el inglés para aprender, divertirse, socializar y llenarse de experiencias significativas, en donde el proceso, además, resulta aún más enriquecedor pues el aprendizaje y la experiencia es colaborativa.

Recordemos que los estudiantes adultos, aprenden de manera óptima cuando se sienten motivados en un contexto de libertad para aprender, por lo que es necesario que el docente cree situaciones e implemente actividades lúdicas en las que los alumnos se sientan involucrados, inmersos, felices y además las encuentren significativas para su vida diaria.

ANEXOS

Entrevista

Para complementar la presente investigación, se realizó una breve entrevista a los participantes del Taller para dar cierre a la última sesión de trabajo, en dicha entrevista los alumnos expresaron cómo fue su experiencia en el taller de *Play and learn*, mediante la metodología basada en juegos.

A continuación, se presenta la transcripción de la entrevista y diálogo.

Kassandra: Les voy a hacer un par de preguntas, después yo ya no voy a hablar y quiero que hablen ustedes, lo que quieran decir, lo que se les ocurra.

Alumna 1: ¿y entonces si no recordamos la palabra en inglés lo podemos decir en español?

Kassandra: pueden hablar en español ahorita sin problema.

Alumna 1: ah, okay, entonces puede ser todo en español.

Kassandra: puede ser todo en español. Entonces mi pregunta es: ¿cuál fue su experiencia durante el taller?, ¿cómo se sintieron?

Alumna 2: pues yo me sentí contenta porque fue una manera diferente de aprender y creo que eso nos hace entrar un poco más en confianza y pues conocer nuevas personas también estuvo padre.

Alumna 1: yo me sentí muy a gusto, me encantaron las clases porque recordé mucho vocabulario, las pronunciaciones que a veces pues ya ni nos acordamos de cómo se pronuncia, a veces conoces la palabra, pero no te acuerdas como decirla. Eh, se incrementó el vocabulario o recordamos mucho del vocabulario, fue también interesante nada más cuando vine yo solita porque tuve más tiempo de practicar contigo. Me gusta mucho la técnica que usas de que corriges, que nos escribes las

palabras, que nos haces participar. Como que sentí muy ligeras las clases, se me pasaba el tiempo muy rápido y eso me gusta también, y bueno, ahorita con la posibilidad de poder integrarme a un grupo que ya estaba formado también me gustó porque ya fue una experiencia diferente entre varios es diferente y bueno, pues nada más agradecerte y darte las gracias por las actividades que nos ponías, tu tiempo, y pues sí, como te involucraste con nosotros eso me gustó, llevabas muy bien la clase, muchas gracias.

Alumno 3: a mí pues igual que mis compañeras me agradó mucho el taller, el curso, y considero que repasamos mucho vocabulario y por de mi parte aumenté mi vocabulario o recordé. También las dinámicas, la forma en la que enseñaste el inglés o en la que llevaste el taller pues es diferente o fue diferente a como normalmente conlleva una clase, normalmente las dinámicas pues son pocas y aquí fue más bien la mayor parte de las actividades eran juegos con actividades como lo decía el taller. Entonces pues es una forma muy dinámica que me pareció muy completa, muy adecuada para aprender el inglés y pues que me divertí mucho y me la pasé muy bien, gracias, que diga, gracias Kass.

Alumna 1: eh, y yo me quedo con ganas de más, desde la primera clase te dije que si había posibilidades de que continuaras un taller así o ya en alguna forma diferente en cuestión administrativa de que pudieras hablar con la coordinadora, me encantaría seguir tomando clases así porque eso es lo que nos provoca que hablemos, que aprendamos, que recordemos, creo que todas las actividades eso nos brinda la oportunidad, y también la confianza que nos das de poder regarla y decirla y revolver ahorita en este nivel obviamente inglés y español, entonces muy bueno, me encantó, me voy contenta y me quedo con ganas de más.

Alumna 2: igual eso de recordar porque yo por ejemplo en secundaria y en prepa llevé inglés, pero yo decía es que no me acuerdo de nada, o sea, de verdad parece que no sé inglés, y ya como con palabras y estando aquí en el grupo pues sí como que se me fueron desbloqueando, de hecho, así ya en mi vida cotidiana luego leo cosas en inglés

y digo: es que ya le entiendo, ya esta palabra yo la vi con Cassandra, yo la vi en la clase. Entonces también como de poder regresar y recordar también está muy padre.

Alumno 3: eh, agrego que, pues ojalá y puedas dar otros talleres como este en otro semestre, nos sirven mucho, yo creo que también a ti un poquito para que veas que errores cometemos y mejores tus habilidades como para enseñar, y pues sí, estuvo muy bien

Alumna 1: todos queremos más, con ganas de más Kass, muchas gracias.

Kassandra: ¿era lo que esperaban?

Alumna 1: sí, a mí me llamó la atención desde el principio cuando leí que decía “Juega y Aprende” y dije ¡Ay, a ver de qué se trata! Entonces ya cuando empecé a ver que había para nivel básico y todo yo dije ¡Ay, pues yo me voy a este! Y la verdad pues sí cumplió mis expectativas y este, bueno pues sí, siempre estaba yo así como que el martes me toca mi clase y era intocable, y ahorita pues ya lo cambié al jueves, pero fue pues ahora sí que voluntario, me diste la posibilidad, de esas opciones también que manejas de que no necesariamente tenía que ser ese día, entonces muy bien, la verdad que sí, me gustó.

(En este momento llegó la alumna 4, que por cuestiones personales no pudo llegar antes a clase).

Alumna 4: *Hi!*

Todos: *Hi!*

Alumno 3: en mi caso yo creo que sobrepasaron mis expectativas, pues yo estaba acostumbrada a que te daban un tema y como que intentar hacer preguntas y eso y aquello; y pues aquí fue la dinámica diferente a como normalmente las llevaba.

Alumna 1: sabes, también algo que me gustó mucho, el material, el material que usas.

Alumno 3: ¡ay, sí, eso sí!

Alumna 1: estaba muy padre entonces eso mismo provoca que uno se involucre más y que cuando ve las imágenes, los colores y todo. Como que haces que la clase sea dinámica, no te duermes, estás siempre activo, entonces creo que eso es muy importante también.

Alumna 2: y el tiempo se pasa super rápido, o sea, ni siquiera piensas que estás en una clase, parece que estás como con tus amigos, como jugando, conviviendo, relajado.

Alumna 1: y cuando, por ejemplo, pones las situaciones ¿no?, el día que hicimos la venta de *garage*, las monedas y todo eso, y que teníamos que regatearle, entonces eso estuvo padre, me encantó, te digo que en general pues todas las clases me gustaron, cada una tuvo su encanto y pues yo creo que es parte de lo que me quedo con ganas de seguir con este tipo de clases, la verdad es que muy buenas técnicas eh, muchas felicidades.

(La alumna 4 aún no entendía muy bien qué sucedía por lo que le tuve que explicar).

Kassandra: (dirigiéndose a la alumna 4) les preguntaba que cuál fue su experiencia durante el taller y cómo se sintieron.

Alumna 4: pues, desafortunadamente no pude asistir en todas las clases, pero bien te lo comenté cuando iniciaste, cuando yo tomaba clases siempre terminaba bien dormida o bien aburrida y provocó que de cierta manera pues yo decidiera ya salirme. Pero cuando vine a tus clases siento que el hecho de que nos motivaras, el de que a pesar de que fuéramos ya adultos, universitarios, el hecho de jugar como niños pues ayuda muchísimo para aprender y más algo que es para muchas personas muy difícil, entonces la verdad es que yo siempre te voy a felicitar por tu actitud, por tu encanto que tienes como maestra de inglés, la verdad es que eres muy buena.

Kassandra: muchas gracias, y pues un aplauso para todos. ¿Algo más que quieran agregar?

Alumna 2: ¡queremos otro! Creo que era mejor de lo que esperaba, creo que venía como un poco más nerviosa y sentía que eran como juegos así como escritos, como de colorear y cosas así, y también pues no pude venir a todas las clases por equis o ye, pero por ejemplo, si estaba yo de malas o si había tenido un problema aquí era como mi salida, ya salía yo bien feliz, bien diferente, pues sí era mucho mejor de lo que esperaba la verdad.

Alumna 4: sí, totalmente era incluso más de lo que se puede esperar.

Alumna 1: fijate que sí, ese punto yo te lo comenté en una clase que me gusta venir porque como que te desconectas de todo y efectivamente sales contenta, así como que ya llegas a tu lugar de trabajo como renovada porque dejas atrás cosas. Es el tiempo que permites desconectarte y pues integrarte más, entonces, divertirte, que eso también es muy buen punto de que no sea tan cuadrada la enseñanza, sino que tienes la oportunidad de explayarte, de ser tú, pero tú también das esa confianza, entonces pues va una cosa con la otra.

Alumno 3: que continúes con la creatividad en la que enseñas, que es muy buena utilizando diferentes dinámicas, que a veces nada más se hacen con los niños muchas veces. Sin embargo, considero que también a los adultos nos ayuda mucho esa forma de enseñar.

Kassandra: pues muchas gracias por su entusiasmo, también por venir con muchas ganas de participar, de quitarse la pena, animarse a bailar. Muchas gracias por su confianza y por su tiempo, ¡Qué bueno que les haya gustado!

REFERENCIAS:

Abdelillah-Bauer, B. (2007). *El desafío del bilingüismo: crecer y vivir hablando varios idiomas*. Madrid, España: Morata.

Agriyantu, S. (2016). *The Use of Authentic Materials in Teaching Grammar for EFL Students (Teachers' Perspective)*. 19(02). 125-131. <https://oaji.net/articles/2019/6993-1553868593.pdf?authuser=0>

Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., e Ibarretxe, G. (2013). *10 ideas clave: el aprendizaje creativo*. México: Graó/Colofón.

Ban, R. y Vargas, M. (2011). *Paso a paso con el PBNIEB en las aulas*. México: Latin American Educational Services.

Banfi, A. (2015). *El aprendizaje de idiomas: cómo habla la mente: las lenguas y el funcionamiento del cerebro*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc.

Björkman, Beyza. (2020). Inglés como Lengua Franca. *Center for Intercultural Dialogue*. (40). https://centerforinterculturaldialogue.files.wordpress.com/2020/10/kc40-elf_spanish.pdf

Cammarere, G., Reynes, M. y Zappino, L. (2009). *Aprendizaje significativo a través del juego: agenda de fichas didácticas para la sala de 5 años*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas.

Centro de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas. (2023). *¿Quiénes somos?* https://ceal.upnvirtual.edu.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=227&Itemid=463

Coll, C., et al. (2007). *El constructivismo en el aula*. Graó: Barcelona, España.

Davila, A. (1995). Las perspectivas metodológicas cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales: debate teórico e implicaciones praxeológicas. En J. M. Delgado y

- J. Gutiérrez (Ed.). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. (p. 77). Madrid, España: Síntesis.
- Egan, K. (1992). *La imaginación en la enseñanza y el aprendizaje. Para los años intermedios de la escuela*. Amorroutu: Argentina
- FAE. (2016, 24 de abril). *Total Physical Response (ELESP14 Sanata Dharma*. [video]. YouTube. <https://youtu.be/PQQrRF53r50?feature=shared>
- Fernández, M. V. (2009). La enseñanza del inglés en adultos. *Innovación y experiencias educativas*, (24).1-17.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_24/M_VICTORIA_FERNANDEZ_2.pdf
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid, España: Morata.
- Freire, P. (2010). *Cartas a quien pretende enseñar*. México: Siglo XXI.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Izcarra, S. P. (2014). *Manual de investigación cualitativa*. México: Fontamara.
- Jares, X. (2004). *El placer de jugar juntos: técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, España: Editorial CCS.
- Kipersain, P. y Rodríguez, I. (2010). El juego como recurso genuino en la sala, en *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela*. Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Mauri, T. (2007). ¿Qué hace que el alumno y la alumna aprendan los contenidos escolares? La naturaleza activa y constructiva del conocimiento. En C. Coll, et al (Eds.). *El constructivismo en el aula*. Graó: Barcelona, España.

Mitchell, E. y Mason, B. (1941). *The theory of play*. United States of America: A. S. Barnes and Company.

Pla, L. (1989). *Enseñar y aprender inglés: bases psicopedagógicas*. Barcelona: Horsori.

Pozo, I. (1999). *Aprendices y maestros: La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza editorial.

Pozo, I. (2003). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.

Real Academia Española (2021). *Juego*. <https://dle.rae.es/juego>

Real Academia Española (2021). *Ludo*. <https://dle.rae.es/ludo>

Real Academia Española. (2022). Lúdico. En *Diccionario de la lengua española* (edición de tricentenario). Consultado el 21 de mayo de 2023. <https://dle.rae.es/l%C3%BAdico>

Rivero, S. (2006). El conocimiento fonológico en la interlengua y la enseñanza de la lengua extranjera. En N. Múgica (Comp.). *Estudios del lenguaje y enseñanza de la Lengua*. Homo Sapiens Ediciones: Argentina.

Romero Vela, S. (2019). Método mayéutica y consultorías filosóficas en el siglo XXI. *Phainomenon*, 18 (2), 141–154. <https://doi.org/10.33539/phai.v18i2.1745>

Rosemberg, C. (2010). Las situaciones de juego: una matriz para el desarrollo infantil, en *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela*. Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Rostan, M. (1998). *Didáctica del inglés*. México: Conalep.

Sánchez, J. M. (2015). Emergencia y miradas horizontales desde la indagación educativa. En Salazar, M. (Coord.), *Educación y procesos de subjetivación: narrativa y oralidad* (pp. 67-97). México: UPN.

Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela*. Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Schunk, D. (1997). *Teorías del aprendizaje*. México: Pearson.

Stevick, E. (1969). *El inglés: nueva didáctica*. (L. M. Álvarez, Trad.) Pax-México (Obra original publicada en 1957).

Terr, L. (2000). *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. (I. Nuñez, Trad.) Paidós (Obra original publicada en 1999).

Thoumi, S. (2003). *Técnicas de la motivación en la educación*. Colombia: Ediciones GAMMA

Torres, M. (2011). La Academia de Platón en Atenas en *Revista de Análisis de Fondo-Raf-Tulum*. (74). <https://revistatum.files.wordpress.com/2011/09/academia-de-platc3b3n-en-atenas.pdf>

UNESCO. (1998, 9 de octubre). *Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: visión y acción* [conferencia]. Conferencia Mundial sobre la educación superior en el siglo XXI, París, Francia. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113878_spa.locale=es

Verina, C. (2016, 12 de abril). *The audio-lingual method*. [video]. Youtube. https://youtu.be/QjbewExPM_Q?feature=shared

Venegas, M. E. (2004). El renacimiento: Un contexto para el surgimiento del concepto pedagógico formación. *Educación*. 28 (1), 27-37. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44028103>