



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO
DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES



**“PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE
LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA “BECOME A
HERO” EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLÉS EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS”**

**TRABAJO RECEPCIONAL BAJO LA
MODALIDAD DE**

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN IDIOMAS**

PRESENTA:

MARIANA FERIA MAGAÑA

JENNYFER ALEXANDRA SÁNCHEZ MÉNDEZ

DIRECTOR DE TESIS

MTRO. ANDRÉS ARIAS DE LA CRUZ

VILLAHERMOSA, TABASCO.

ENERO, 2024

MARIANA FERIA MAGAÑA - JENNIFER ALEXANDRA SÁNCHEZ MENDEZ.pdf

 Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:589147647

Fecha de entrega

11 may 2026, 4:45 p.m. GMT-6

Fecha de descarga

11 may 2026, 4:49 p.m. GMT-6

Nombre del archivo

MARIANA FERIA MAGAÑA - JENNIFER ALEXANDRA SÁNCHEZ MENDEZ.pdf

Tamaño del archivo

6.1 MB

67 páginas

10.016 palabras

73.521 caracteres

2% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)
- Abstract
- Methods and Materials

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
1 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	es.scribd.com	<1%
2	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
3	Internet	www.scribd.com	<1%
4	Internet	core.ac.uk	<1%
5	Internet	docs.google.com	<1%



UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO

ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE



División Académica
de Educación y Artes



DIRECCIÓN

REF: DAEA/0029/24

Villahermosa, Tabasco; a 15 de enero de 2024

Lic. Maribel Valencia Thompson
Jefe del Depto. de Certificación
y Titulación de la U.J.A.T.
P R E S E N T E

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la U.J.A.T., me permito comunicar a Usted que el Andrés Arias de la Cruz como Director dirigió y supervisó el Trabajo Recepcional de "TESIS" denominado PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA "BECOME A HERO" EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS", elaborado por las CC. Mariana Feria Magaña y Jennyfer Alexandra Sánchez Méndez, pasantes de la Licenciatura en Idiomas. El jurado para el examen profesional del mismo, Dra. Nelly del Carmen Córdova Palomeque, Mtra. María de los Ángeles Hernández Alipi, Mtro. Andrés Arias de la Cruz, Mtra. Cathy Larsen Bolen y Lic. David Estuardo Córdova Madrigal, revisaron y señalaron las modificaciones que había que hacerle a dicho trabajo y que las interesadas han llevado a efecto. Por lo tanto, puede imprimirse

Atentamente

M.A.E.E. Thelma Leticia Ruiz Becerra
Directora



DIRECCIÓN
DIVISIÓN ACADÉMICA
DE EDUCACIÓN Y ARTES

C.c.p. Archivo
MAEE*TLRB/amv*

REF: DAEA/0010/24

Av. Universidad S/N, Zona de la Cultura, Col. Magisterial, C.P. 86040 Villahermosa, Tabasco
Tel. 01(993) 358.15.00 Ext. 6250-6251 ó (993) 314.23.99, 312.22.00
E-mail: direccion.daea@ujat.mx

www.ujat.mx



UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



División
Académica
de Educación
y Artes

COORDINACIÓN DE ESTUDIOS TERMINALES

Villahermosa, Tabasco a 15 de Enero de 2024.

Las que suscriben **Mariana Feria Magaña y Jennyfer Alexandra Sánchez Méndez** autorizan por medio del presente escrito a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco para que utilice tanto física como digitalmente la **tesis de pregrado** denominada:

**"PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
"BECOME A HERO" EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 6 A 8
AÑOS"**

De la cual somos autoras y titulares de los Derechos de Autor.

La finalidad del uso por parte de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de la tesis antes mencionada, será única y exclusivamente para difusión, educación y sin fines de lucro; autorización que se hace de manera enunciativa más no limitativa para subirla a la Red Abierta de Bibliotecas Digitales (RABID) y a cualquier otra red académica con las que la Universidad tenga relación institucional.

Por lo antes manifestado, liberamos a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de cualquier reclamación legal que pudiera ejercer respecto al uso y manipulación de la tesis mencionada y para los fines estipulados en este documento.

Se firma la presente autorización en la ciudad de Villahermosa, Tabasco a los quince, del mes de Enero del año dos mil veinticuatro.

Firma

Firma

Agradecimientos Jennyfer Alexandra.

Le agradezco primeramente a **Dios** por haberme dado la fuerza y la sabiduría necesaria. Por haberme permitido llegar hasta este momento y cumplir esta meta que aunque se veía tan lejana ahora la encuentro ante mis ojos. Doy gracias a mi Dios por no haberme abandonado en los momentos en los que creía que ya no podía.

A mis padres, **José Sánchez Martínez** y **Lorenza Méndez Hernández** quienes me permitieron poder continuar con mis estudios para poder formarme como una profesional; por brindarme sus brazos cuando llegaba a casa agotada y por motivarme día con día a ser una mejor persona. ¡Gracias por todo lo que me han brindado y por amarme tanto como yo los amo a ustedes!

A mi asesor de tesis, el maestro **Andrés Arias de la cruz** quien nos apoyó y nos acompañó en este proceso tan importante. Gracias maestro por ser nuestro guía, por tenernos paciencia y por mostrarnos todos sus conocimientos para poder lograr una buena investigación. Que dios me lo bendiga, maestro.

A mis padrinos, **David López Paniagua** y **Rocelia Martínez Aguilar** por brindarme su apoyo incondicional y tratarme como una hija más para ellos. Por sus consejos y cariño. También agradezco a su familia, a mis primas y a mi primo que son como hermanos para mí. Gracias por tantos momentos divertidos y por su apoyo cuando llegaba de la universidad con tanto estrés acumulado. ¡Gracias, los amo tanto!

A mis **amigos** a quienes pude conocer en la universidad, quienes me dejaron recuerdos inolvidables, tantas risas y momentos divertidos. Los amo tanto, gracias por siempre ser mi lugar seguro cuando sentía que quería escapar de los momentos estresantes.

A mi compañera de tesis, **Mariana Feria Magaña** quien estuvo conmigo en este proceso tan increíble. ¡Gracias amiga, lo logramos!

Finalmente, me agradezco a **mí** misma por esforzarme día con día para ser una mejor persona y lograr mis sueños. Sobre todo me agradezco por no rendirme cuando lloraba por las noches debido al estrés y la ansiedad creyendo que no podría con esta investigación. Ahora me amo más que nunca y me felicito por este gran logro.

Jennyfer Alexandra Sánchez Méndez

Agradecimientos Mariana.

A **Dios**. Por darme la sabiduría y la paciencia que tanto necesitaba, y nunca dejarme vencer por las adversidades y guiarme durante toda mi licenciatura para así poder alcanzar mis metas y sueños.

A mis **padres**. Gracias por el apoyo, cariño y confianza que me han brindado durante toda mi vida ya que sin ustedes no habría logrado esta meta, para mi ustedes son los mejores maestros pues con sus consejos y experiencia me han formado para seguir avanzando en cada paso que doy, gracias por su amor incondicional, por siempre estar ahí y acompañarme.

A mis **hermanos**. Gracias por su apoyo y comprensión, sus palabras me inspiran a seguir adelante para no rendirme, son un ejemplo de que se puede lograr todo con dedicación.

A mi **asesor de tesis**. Gracias por toda la paciencia y el apoyo que nos brindó en todo el trayecto de este proyecto, también por ser un gran maestro en el que se puede confiar y sentirse aceptado.

A **Natividad**. Por haberme escuchado y apoyado en este proceso de carrera gracias por estar ahí.

A mi **compañera de tesis**. Gracias por este gran viaje, donde logramos salir a flote.

Mariana Feria Magaña

Introducción.

Uno de los retos más grandes que enfrentan los docentes al momento de enseñar el idioma inglés a niños menores de 10 años es la falta de interés de los alumnos. Los maestros muchas veces utilizan métodos poco atractivos para los niños, es por esto que no tienden a prestar atención y por consiguiente no aprenden de manera adecuada. En este tiempo es necesario que los niños aprendan a comunicarse en distintos idiomas, ya que en el mundo actual se requiere de personas con habilidades comunicativas que puedan desempeñarse de forma correcta en la sociedad.

De este modo, este trabajo de investigación es un refuerzo que nos ayuda para implementar una nueva estrategia pedagógica llamada “become a hero” basada en el juego. En el transcurso de esta investigación se llevó acabo el análisis de los distintos juegos que se pueden utilizar para implementarlos en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua, esto para reforzar nuestra estrategia pedagógica “become a hero” que fue implementada en la escuela primaria Narciso Vázquez Osorio que se ubica en el ejido Jalapa, perteneciente al municipio de Jalapa, Tabasco, cuyos participantes fueron los alumnos de 1º, 2º y 3º año, quienes nunca habían estado en contacto con el idioma debido a la falta de maestro y de recursos.

El tipo de investigación fue de enfoque mixto, cuyos resultados fueron obtenidos a través de un cuestionario que se les aplicó a los padres de familia y el análisis de las sesiones aplicadas a los niños. Asimismo, utilizamos distintas tesis de grado y artículos de investigación que nos aportaron mucha información sobre los temas que requeríamos.

Es de esta manera como dividimos nuestra investigación en 7 capítulos que indagan sobre el uso del juego como estrategia pedagógica, además de explicar a detalle nuestra estrategia pedagógica “become a hero”.

En el primer capítulo, se encuentran el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos generales y específicos, y las preguntas de investigación.

En el capítulo número 2, se muestra el marco teórico, donde se analizan teorías de personajes importantes que hablan sobre el juego y las estrategias pedagógicas como factor importante para la enseñanza del idioma inglés. También se indaga más a detalle los distintos tipos de juegos y las diversas estrategias pedagógicas, según ciertos autores.

Por otro lado, el capítulo número tres, gira en torno al marco metodológico. Aquí se explica el tipo de investigación, contexto, población y muestra, instrumento de recolección de datos, y confiabilidad y validez.

En el cuarto capítulo, hallamos los hallazgos que surgieron de la implementación de nuestra estrategia pedagógica “become a hero”.

Posteriormente, en el capítulo número cinco, se ubica la discusión, donde se hace un análisis detallado de los hallazgos.

En el capítulo seis, se aborda nuestra propuesta pedagógica, donde podemos ver más a detalle la introducción, El objetivo general y los objetivos específicos, la justificación de la propuesta, los alcances y el desarrollo de la propuesta de estrategia pedagógica “Become a hero”.

Por último, en el capítulo final, podemos encontrar las recomendaciones, los resultados obtenidos y asimismo la conclusión de nuestra investigación. Terminando con las referencias y los anexos agregados.

Índice

Agradecimientos Jennyfer Alexandra	1
Agradecimientos Mariana.	2
Introducción.....	3
Capítulo I. Protocolo de investigación	7
1.1 Planteamiento del problema	7
1.2 Justificación.....	8
1.3 Objetivos.....	9
1.3.1 Objetivo general.....	9
1.3.2 Objetivos específicos.....	9
1.4 Preguntas de investigación.....	9
1.5 Antecedentes internacionales.....	9
1.6 Antecedentes nacionales.....	11
Capitulo II Marco teórico	12
2.1 ¿Qué es una estrategia pedagógica?.....	12
2.2 Tipos de estrategias pedagógicas.....	12
2.2.1 Estrategias cognoscitivas.....	13
2.2.2 Estrategias meta cognitivas.....	17
2.2.3 Estrategias socio afectivas.....	17
2.3 Los juegos.....	18
2.4 Etapas del juego en el desarrollo infantil	19
2.5 Clasificación de los juegos.....	21
2.6 Los juegos en el proceso de aprendizaje.....	22
2.7 Los juegos educativos	23
2.8 Enseñanza del Inglés a través de juegos	25
Capitulo III. Marco Metodológico	27
3.1 Tipo de investigación.....	27
3.2 Contexto.....	27
3.3 Población.	27
3.4 Muestra.....	27
3.5 Instrumento de recolección de datos.....	28
3.6 Confiabilidad y validez.....	29
3.7 Hallazgos	29
Capítulo IV. Discusión	33
Capítulo V. Propuesta de estrategia pedagógica	35
5.1 Become a hero	35
5.2 Objetivos de la propuesta.	36
5.2.1 Objetivo general.....	36
5.2.2 Objetivos específicos.....	36

5.3 Justificación de la propuesta	36
5.4 Alcances	36
5.6 Desarrollo de la propuesta	37
Capítulo VI. Conclusión y recomendaciones	50
Referencias	51
Anexos	53

Capítulo I. Protocolo de investigación

1.1 Planteamiento del problema

El lenguaje es uno de los factores más importantes para el ser humano, ya que gracias a él, somos capaces de comunicarnos. Sobre esto, Floréz, (2013) cita a (Merleau Ponty, 1957) quien nos menciona que “el lenguaje ya no es un instrumento, ya no es un medio sino la manifestación, la revelación del ser íntimo que nos une al mundo y a nuestros semejantes. El pensamiento no es nada interior, no existe fuera del mundo ni fuera de las palabras... mientras hablo no traduzco un pensamiento ya hecho, sino que lo produzco al hablar, lo realizo”. (p.17) Por lo que, para los humanos, los idiomas son importantes e indispensables para correlacionarnos con el resto del mundo. Alvarado (2021) añade que el idioma es el arma principal de la comunicación. La comunicación es esencial para expresar ideas y pensamientos, el poder comunicarse nos permite como seres humanos el relacionarnos con nuevas personas, nuevas culturas, conocer diversas lenguas y crear vínculos entre potencias.

La comunicación nos abre puertas a distintas oportunidades tanto sociales, como laborales, es por esto que el idioma es la clave para expandir y conocer nuevas culturas, nuevos pensamientos y nuevas ideas; Uno de los idiomas más hablados es el inglés.

Caicedo, Corrales, Londoño & Rendón (2018) señalan que “En la actualidad, el inglés, se ha convertido en un idioma que ha tomado tanta fuerza que ya es uno de los idiomas más hablado en el mundo” (p.20) El aprendizaje del inglés ha tomado tanta relevancia a medida que la necesidad por comunicarse ha ido incrementando.

Becerra & Febres (2017) expresan que “el dominio del idioma inglés en el marco de un mundo globalizado resulta imprescindible, ya que éste ha sido el medio utilizado para dar a conocer todos los campos y saberes del hombre actual.” (p.76)

Por estas razones entendemos que el inglés es un idioma que se ha vuelto necesario en el mundo actual, por esto es indispensable su enseñanza desde la etapa infantil.

Es así como nuestro tema de investigación “PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA “BECOME A HERO” EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS” toma relevancia para poder dar a conocer una nueva estrategia

que ayude a los docentes a enseñar de manera eficaz y adecuada el idioma inglés.

Nuestra propuesta surge de la preocupación por enseñar de una manera divertida y diferente el idioma inglés. Es por esto que se realizó una serie de investigaciones para diseñar nuestra propuesta de estrategia pedagógica.

Become a hero está diseñada para motivar al alumno a aprender el idioma inglés a través del juego, implementando así una serie de actividades que les muestre vocabulario básico sobre adjetivos, colores, ropa, etc. y al final puedan crear su propio súper héroe.

Con esta propuesta buscamos la interacción de los niños y el manejo correcto del idioma inglés, haciendo del aula un lugar seguro y confiable para que los alumnos puedan interactuar de manera libre, convirtiendo al maestro en un guía.

Como mencionamos anteriormente, la enseñanza del inglés es indispensable en la etapa infantil, ya que en estos primeros años de vida los niños adquieren con más facilidad los conocimientos.

1.2 Justificación

El presente trabajo de investigación dará a conocer la propuesta pedagógica “Become a hero” en la enseñanza del idioma inglés en la etapa de la educación del infante, el cual ayudará a través de una serie de actividades a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de una lengua extranjera.

La importancia de la estrategia pedagógica es uno de los más relevantes de la etapa de educación infantil, por ello se considera indispensable desplegar la conciencia en el aprendizaje de un nuevo idioma, ya que facilita la capacidad de producción oral en el idioma inglés.

De acuerdo a lo anterior el presente proyecto tiene como objetivo explorar los beneficios de la propuesta pedagógica “Become a hero” en la producción oral del idioma inglés en niños de edades de entre 6 a 8 años a través del juego, con ello se crean precedentes y métodos que ayuden a niños que cuenten con alguna desventaja o falta de interés para comunicarse o simplemente trabajar con otros niños para ayudarlos a desenvolverse en el ámbito de la producción oral. Mediante las interacciones y la necesidad de comunicarse, va surgiendo un habla ampliada, que les permite interrelacionarse oralmente y con la que incrementan su vocabulario a través del juego.

Todos estos aspectos se han tenido en consideración a la hora de elaborar el presente trabajo.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Crear e implementar una propuesta de estrategia pedagógica que ayude a fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en niños de edades de entre 6 a 7 años.

1.3.2 Objetivos específicos

- Recabar información acerca de estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza del idioma inglés a través de aportaciones teóricas de diversos autores para crear una propuesta.
- Determinar estrategias pedagógicas de enseñanza que fortalezcan el proceso de aprendizaje del idioma inglés para implementar una propuesta para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los niños.

1.4 Preguntas de investigación

- ¿Cuál o cuáles son los beneficios que nos proporciona la estrategia pedagógica “Become a hero” en la enseñanza del idioma inglés en niños de 6 a 8 años?
- ¿La estrategia pedagógica “Become a hero” es un motivador para el proceso de aprendizaje del idioma inglés en niños de entre 6 a 8 años?
- ¿Cómo intervienen las estrategias pedagógicas en el aprendizaje del idioma inglés?

1.5 Antecedentes internacionales

Los estudios realizados en el siguiente trabajo de investigación demostraron grandes aportaciones en el campo de la enseñanza, ya que permiten conocer las distintas estrategias de aprendizaje aplicándolo en los juegos desde la etapa inicial del niño, donde comienza a desarrollarse el proceso cognitivo que se va presentando en los diferentes niveles educativos.

Si bien se podría citar a Jean Piaget precursor de dichos estudios por su obra “La teoría del desarrollo cognitivo del niño” (1933). Por otro lado no se podría hacer de menos “Las estrategias para un aprendizaje significativo” de Ausubel (1976).

Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente (Castilla, 2013, p 15). Es

así como da paso a los tres estadios evolutivos donde predomina el juego desde la etapa inicial el cual describe el desarrollo cognitivo cronológicamente.

A su vez para Ausubel postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el alumno posee en su estructura cognitiva. Se podría clasificar su postura como constructivista e interaccionista, (Díaz, 1989, p 35). El aprendizaje significativo se da cuando el estudiante pone en práctica lo aprendido fuera del aula así sea mínima la información haciendo que el maestro introduzca el juego como beneficio de este descubrimiento.

Después de analizar estas obras, otros estudios surgieron en base a estas teorías, que a continuación señalaremos sintetizándolos para encontrar características comunes entre ellas.

Cortes (2001) *El teatro como estrategia pedagógica para la expresión escrita*, Bogotá, Afirma que la forma de interactuar con los alumnos y las dinámicas que se generan en el aula según quien las propongan fomenta un ambiente propicio para la expresión o lo limitan, por tal motivo en el colegio San Agustín se realizó una propuesta que pretendió la expresión como factor que permitió conocer identificar el potencial de cada estudiante, por consiguiente se planteó un juego de roles en el cual se pudo descubrir la interacción con el ámbito familiar y escolar a través de este juego, para la siguiente actividad se posibilitó la expresión de puntos de vista, argumentación e ideas con pequeños monólogos e interacciones con los niños. Como conclusión de esta propuesta basada en el teatro, es indispensable crear ambientes expresivos en el aula para que se dé un mayor desarrollo cognitivo en los niños.

Mello (2017) *Estrategias de pedagógicas de alfabetización y su efecto en el aprendizaje inicial de la lector-escritura*, Brasil. Realizó un estudio conformado por 367 alumnos de edades entre 6-7 años con la finalidad de identificar las estrategias de enseñanza de la lecto-escritura y su impacto en el rendimiento de primer año aplicando instrumentos cualitativos y cuantitativos, los resultados permitieron descubrir cinco tipos de estrategias pedagógicas: global, mixta, constructivista, fonética y fonológica, el hallazgo encontrado menciona que la conciencia fonética es más utilizada para la ejercitación de sonidos y juegos.

En cuanto a la enseñanza a través del juego, Álvarez (2015) *El aprendizaje por medio del idioma ingles por medio del juego en niños de 4 años*, Perú. Permitió analizar el rendimiento del idioma inglés a través del juego, con una muestra de 38 alumnos en el cual se aplicó un programa para conocer el rendimiento del aprendizaje en el idioma inglés, los hallazgos encontrados en esta investigación indican que el uso de la estrategia del juego complementa el aprendizaje del idioma inglés e influye de manera

positiva además de ayudar al enriquecimiento del vocabulario, desarrollo de habilidades, ejercitar destrezas y conocimientos.

Leyva (2011) *El juego como estrategia didáctica*, Bogotá. Comprende que el juego es una herramienta que el docente debe implementar en sus prácticas educativas para lograr un proceso significativo en el que el alumno desarrolle el proceso cognitivo. La importancia de dar a conocer lo dicho por este investigador es llegar a la conclusión que el juego es una parte importante del proceso de aprendizaje no solo en el idioma inglés sino también en otras áreas y que hoy en día se ha ido olvidando por que no se cree necesario utilizar esta estrategia.

1.6 Antecedentes nacionales

Como se ha sintetizado previamente en los artículos de investigación acerca de las estrategias que han utilizados algunos docentes a través de las teorías de Jean Piaget y Ausubel, ahora analizaremos cuales han sido las estrategias pedagógicas que sirven como base para esta investigación.

Alvarado (2021) *Análisis sobre la falta de implementación del idioma inglés como segunda lengua (L2), en el plan de estudios de una escuela primaria publica urbana ubicada en el municipio de Jalapa, Tabasco*. Sostiene que las necesidades sociales que exige un mundo globalizado con las nuevas tecnologías y la superación personal en el aprendizaje de idiomas se han convertido en una pieza fundamental e indispensable en la vida del estudiante puesto que la globalización requiere personas con habilidades comunicativas y desempeño en las lenguas extrajeras. El siguiente estudio se realizó sobre la falta de implementación del idioma Inglés como L2, en el plan de estudio de una escuela primaria publica urbana ubicada en el municipio de Jalapa, Tabasco, cuyos participante corresponden al director de la escuela primaria Francisco J. Santamaría, los alumnos del grupo 6 “A”, permitió determinar estrategias para ayudar a implementar y describir las ventajas de aprender una L2.

Capítulo II Marco teórico

2.1 ¿Qué es una estrategia pedagógica?

Para poder entender de mejor manera lo que son las estrategias pedagógicas, primero debemos tener en claro que es la pedagogía. Agudelo y Arturo (2015) Nos definen a la pedagogía como: “la ciencia que tiene como objeto de estudio la educación; en pocas palabras es enseñar a los que enseñan”

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la pedagogía juega un rol importante, ya que se extiende en todas las áreas disciplinares. Es así como la pedagogía está implícita en modelos y estrategias pedagógicas que se relacionen en el ámbito educativo y docente.

Un modelo pedagógico es un "Instrumento de la investigación de carácter teórico creado para reproducir idealmente el proceso enseñanza-aprendizaje" (Ortiz Ocaña, 2005 como se cita en Vásquez, 2011, p.24)

Si bien ya hemos determinado lo que es la pedagogía y lo que es un modelo pedagógico, ahora tenemos que definir lo que es la estrategia.

Como se cita en (Flórez, 2013) “Toda estrategia de enseñanza implica una secuencia ordenada de acciones para conseguir alguna meta de formación. La estrategia es un concepto más abarcante que el de procedimiento y que el de técnica, porque estos son meramente instrumentales, mientras el concepto de estrategia se refiere no solo a los medios, sino también a la finalidad pedagógica que se pretende alcanzar y por esto su relación con un enfoque pedagógico es esencial” (p.18)

Las estrategias didácticas y la psicología facilitan el aprendizaje con un solo propósito, que es el de actuar en el proceso de enseñanza; teniendo siempre una intención pedagógica.

Actualmente existen diversas estrategias pedagógicas en las que el docente se puede apoyar para facilitar el aprendizaje ya que no solo basta con material didáctico que el maestro posea, siempre se debe de informar con nuevas estrategias que correspondan al nivel y al área al que vaya dirigido.

2.2 Tipos de estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas nacen con la necesidad de obtener un conocimiento a través de una planificación que nos permita favorecer los resultados en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se han creado diferentes tipos de estrategias pedagógicas con la necesidad de apoyar al docente en su labor diaria. A su vez se debe buscar minuciosamente los materiales que faciliten el aprendizaje dependiendo del área y grado que se imparta.

2.2.1 Estrategias cognoscitivas.

Biga (2001) la teoría cognoscitiva trata el problema de como logran los niños una comprensión de sí mismos y de sus medios y de cómo valiéndose de sus conocimientos, actúan en relación con su medio.

- **Método de alfabético**

Esta estrategia se aplica desde preescolar y es una de las técnicas más complejas. El método alfabético es uno de los primeros métodos de enseñanza que se conoce. Este método tiene como objetivo el reconocimiento de las palabras a través del deletreo para promover la lectura.

Rojo			
R	o	j	o
Pato			
P	a	t	o

- **Método silábico**

Este método de enseñanza tiene como objetivo facilitar el aprendizaje de las vocales y consonantes; separando en silabas las palabras. Esta estrategia es una de las más usadas en la enseñanza de la lectoescritura en la etapa inicial del niño.

Calabaza			
Ca	la	ba	za
Enseñanza			
En	se	ñan	za

- **Método fonético o fónico**

Este método de enseñanza tiene como objetivo el reconocimiento de los sonidos; partiendo de sonidos sencillos como los fonemas, agregando poco a poco el sonido de las consonantes y sumando así el sonido de las vocales, creando palabras para el aprendizaje de la lectura y la escritura.

S				
S	S	S	S	S
a	e	i	o	u

- **Métodos analíticos**

Método global

Este método introduce la lectoescritura mediante ilustraciones para facilitar la comprensión de palabras. En este método también se pueden implementar juegos que motiven al alumno en el proceso de aprendizaje de la lectura.



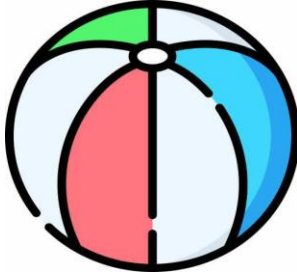
_o_o



C_r_m_l_

- **Método de la palabra generadora**

Este método de enseñanza indica una palabra dividida en sílabas de la cual se pueden incorporar más sílabas para crear nuevas palabras mostrando una ilustración como referente

		
Pe	ri	Co
		
Pe	lo	Ta

- **Método significativo**

Aprendizaje de representación

Esta estrategia tiene como objetivo el reconocimiento de vocabulario por medio de representaciones, tales como: símbolos u objetos que sean fáciles al tacto y a la vista.

	
Perro	Vaca
	
Gato	Caballo

Aprendizaje significativo

Ausubel, como otros teóricos cognoscitivistas, postula que el aprendizaje ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra; para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje (Díaz, 1989).

Shuell distingue tres fases del aprendizaje significativo (Barriga, 1987, p. 45). Una breve descripción de las mismas.

Fase inicial del aprendizaje:

- El aprendiz percibe a la información como constituida por piezas o partes aisladas sin conexión conceptual.

- El aprendiz tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible estas piezas, y para ello usa su conocimiento esquemático.
- Uso predominante de estrategias de repaso para aprender la información.

Fase intermedia de aprendizaje:

- El aprendiz empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos acerca del material y el dominio de aprendizaje en forma progresiva.
- Se va realizando de manera paulatina un procesamiento más profundo del material. El conocimiento aprendido se vuelve aplicable a otros contextos.

Fase terminal de aprendizaje:

- El aprendizaje se facilita cuando los contenidos se le presentan al alumno organizados de manera conveniente y siguen una secuencia lógica y psicología apropiada.

El cuento

Esta estrategia pedagógica ha tomado un camino innovador en el aula de clases, con el objetivo de implementar la curiosidad, la imaginación, la comprensión lectora y de mejorar la atención para tener un alto aprendizaje, mejorando así su lenguaje y aportando mejoras en su vocabulario (Becerra & Febres, 2017). Es por ello que el cuento es una de las estrategias más ideales que se emplean en la etapa infantil, ya que ayuda a asociar al niño con su entorno.

Tipos de cuentos

Cuentos infantiles: Se ambientan en un mundo imaginario, el método de aprendizaje es sobre enseñanza moral.

Cuentos eruditos: Implementan la atención artística.

Cuentos en prosa y verso: Aumentan el vocabulario.

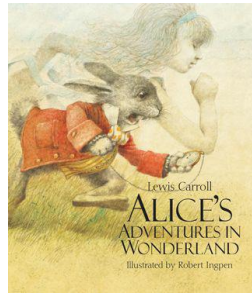
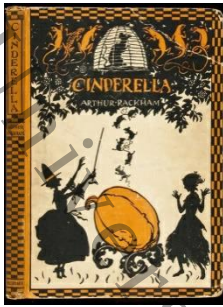
Cuentos populares: Narraciones anónimas.

Cuentos realistas: Ayuda al reconocimiento del entorno dónde vive.

Cuentos poéticos: Contienen temáticas de fantasía.

Cuentos de misterios: Establecen el método deductivo.

Cuentos fantásticos: Amplían la imaginación y la curiosidad.



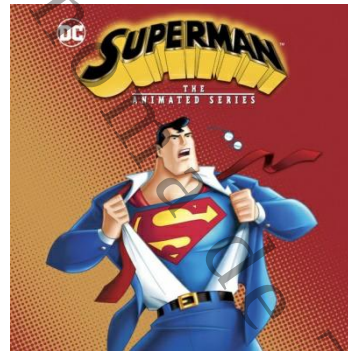
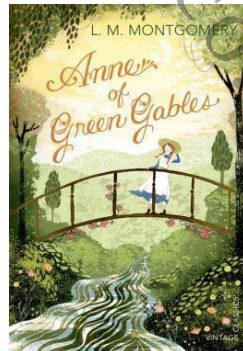
2.2.2 Estrategias meta cognitivas

La música

Según Bayona (2009) Esta estrategia, tiene como objetivo principal estimular el proceso de aprendizaje cognitivo, ya que ayuda con el desarrollo intelectual, psicológico y creativo del niño, por medio de sonidos que ayuden de manera fonológica con la idea de captar la atención y ampliar la memoria.

Series y películas

Este método de aprendizaje cooperativo tiene como objetivo asociar mentalmente las palabras con el sonido; Ayuda a enfocar la atención y la memoria en el proceso de adquisición del vocabulario e intenta crear un clima propicio para aprender, explorar y generar expectativas (Johnson & Holubec, 1999).

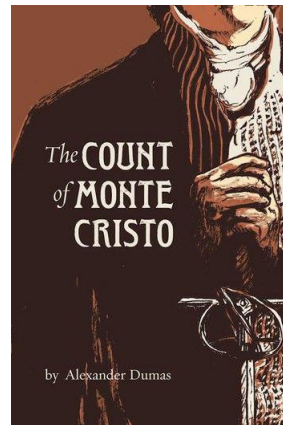
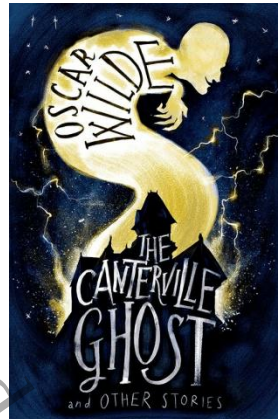
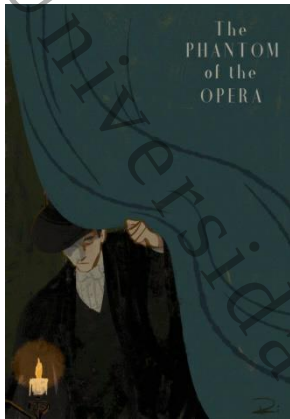


2.2.3 Estrategias socio afectivas

Teatro

Esta estrategia pedagógica nace con la posibilidad de abordar la expresión artística aplicándolo a nivel inicial; Tiene como objetivo principal estimular la expresión escrita, oral, corporal y la integración de sentimientos (Cortés, 2008). Con la idea de crear personajes él tendría la oportunidad de imaginarse la escena que podría interpretar haciendo uso de la imaginación, la atención y memoria, en cuanto a la

expresión oral, el niño sería capaz de poder hablar con fluidez y dejar a un lado la timidez, reforzando la confianza.



La poesía

Una de las estrategias olvidadas en el aula de clase pero sin duda una de las más importantes en cuanto a expresión oral y corporal es la poesía, ya que ayuda a la integración del proceso cognitivo del niño, puesto que es el momento ideal para que ellos mismos se desenvuelvan en un ámbito social a la vez que reconozcan sus sentimientos. La poesía es un medio de comunicación artística ya que ayuda a explorar el uso de nuevas palabras y descubrir nuevos significados, enriqueciendo así su vocabulario (Gallardo, 2010). Esta estrategia también ayuda a mejorar la dicción y la acentuación de las palabras.

2.3 Los juegos

El juego ha tomado un roll importante en el proceso de aprendizaje de cualquier área de estudio, adaptándose a las edades y necesidades que se requieran como apoyo para integrarlo como actividades de los niños.

Melo (2020) Menciona que el juego es importante en la etapa infantil, ya que es un facilitador para el aprendizaje de los niños. Sin embargo, se le ha denominado algo exclusivo de los niños, olvidando la naturaleza lúdica del ser humano. El juego tiene muchos significados para el jugador, ya que los impulsa a tener procesos mentales que favorecen en la creatividad, la imaginación, la sociabilidad, la motricidad y la afectividad en cualquier etapa de la vida, todo esto los ayuda a tener una transformación de sí mismo y del medio, al mismo tiempo que se desarrolla en el ámbito educativo como una actividad impulsadora para el aprendizaje del ser humano.

Se considera que el juego forma parte de una de las actividades más agradables por que estimulan los procesos cognitivos con la finalidad de facilitar las estrategias pedagógicas, ya que motivan al alumno en el proceso de adquisición de un idioma.

Como estrategia de aprendizaje, el juego permite resolver y enfrentar actividades complejas, puesto que

el aprendizaje tradicional ha perdido de sentido y vigencia (Minerva, 2002)

2.4 Etapas del juego en el desarrollo infantil

Si bien el juego es una parte fundamental del desarrollo infantil, es importante saber cuál es el adecuado para cada etapa en el que el niño se desenvuelve y como este evoluciona según la edad.

Por otro lado el psiquiatra y pedagogo Jean Piaget (Pecci et al., 2010) establece tres estadios evolutivos para el proceso cognitivo en el que el juego se desarrolla y son las siguientes:

- a) Estadio sensorio motor, entre 0 a 2 años: en este estadio se desarrolla el juego funcional.
- b) Estadio pre operacional, se encuentra en edades de 2 a 6 años: predomina el juego simbólico.
- c) Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 a 12 años: en este estadio se infiere que se debe de aplicar juegos basados en reglas.

Cabe destacar que en el juego es donde se da a conocer la personalidad que tomará el niño, puesto que se desarrolla es estado afectivo, social y ambiental ya que son capaces de expresarse emocionalmente.

El juego funcional o de ejercicio.

“Se infiere a los dos primeros años de vida el cual pertenece al estadio sensorio motor, son aquellas en las que se repiten una y otra vez la acción para obtener un resultado inmediato” (Pecci, 2010, P. 31).

Las acciones se pueden realizar con o sin objetos, es decir solo con reiterar la oración completa.

Los juegos de ejercicios son: gatear, caminar y balancearse, estas son acciones que se consideran juegos funcionales ya que ayudan a la coordinación motriz y visual del niño.

Los ejercicios con objetos son los que implican: morder, chupar, lanzar, golpear y agitar, puesto que con ellos exploran con el tacto y el gusto el objeto con el que juegan.

Los juegos con personas son los que favorecen la afectividad, la interacción social y el contacto con el ambiente, en ellos se puede sonreír, tocar y esconderse.

En cuanto a los reflejos involuntarios consisten en acciones automáticas ante un estímulo, en el que el bebé de entre 2 a 4 meses utiliza la conduce llamada “reacción circular primaria” la cual trata de una conducta realizada al azar sin ningún tipo de propósito, que produce un resultado placentero que motiva al bebé al repetirlo.

De los 4 a 8 meses la reacción circular secundaria se hace presente el cual implica que el bebé se

interese por el entorno físico y social. En este periodo el bebé comienza a tener más acercamientos con objetos como dejar caer el juguete y cambiarlo por otro, inclinarse para buscar el juguete, a su vez generan una relación afectiva con el adulto interactuando con mimos y abrazos. Aprovechando los mimos del adulto el niño comienza a imitar algunas acciones que se realizan siempre y cuando este a su alcance poder repetir la acción.

De los 8 a 12 meses el niño centra su atención en lo que ocurre a su alrededor en donde las acciones que realiza tiene un objetivo claro, al mismo tiempo se produce la inteligencia visual y una mayor comprensión de la realidad de tal manera que el bebé puede, encontrar los objetos con la mirada, dejar caer y tirar los objetos, ofrecer un juguete a los adultos a su vez poder señalarlos.

A partir de los 12 hasta los 18 meses el bebé experimenta nuevos cambios y emociones, comienza a integrar a los adultos como también a otros niños a los juegos, demostrando afectividad social, en cuanto a los juguetes ya es capaz de buscarlo por su propia cuenta y tirar de ellos sin ningún problema. De los 18 a los 24 meses el niño es capaz de hacer simulaciones tales como, jugar solo con un objeto e imaginar que es un celular, jugar a la casita este tipo de juegos ayuda al desarrollo cognitivo.

Juego simbólico

Parte del estadio pre operacional que comprende de los 2 a 6 años de vida del infante, donde el juego consiste en crear personajes y realizar escenas ficticias en el cual el niño pueda desenvolver en una simulación. Este tipo de juego ayuda a desarrollar la imaginación, la creatividad, asimilar y practicar los roles que se establecen en el juego, además de adquirir mayor vocabulario en la expresión oral.

En la etapa pre simbólica implica el uso funcional de los objetos en la vida cotidiana, simula jugar con los juguetes, dormirse incluso representar con instrumentos la comida. En la segunda etapa imita las acciones que realizan los adultos, combinar el uso de dos juguetes, juegan situaciones en donde ellos son la mamá y el papá.

De los 4 años el niño comienza a realizar escenas ficticias donde involucra a más niños a jugar y establece nuevos temas que ven en la vida cotidiana así como dar soluciones a los problemas que sus personajes interpretan. Por otra parte el juego de las reglas es un paso importante ya que en él se enuncia como será de forma afectiva el carácter del niño a su vez favorecen en la memoria, el desarrollo del lenguaje, el razonamiento, la atención y la reflexión.

El juego de construcción en esta etapa el niño construye formas con bloques de diferentes colores e intenta representar, torres, aviones y casas lo que demuestra la creatividad en el desarrollo cognitivo, el construir objetos aporta mayor desarrollo social, atención, concentración y la inteligencia viso-espacial.

2.5 Clasificación de los juegos

Yvern (1998) señala que “Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados”. También menciona que pueden ser dirigidos o libres. Pueden ser para niños, jóvenes y adultos. Según la distinción de los engranajes y las formas. Seguir un patrón y configuración de una imagen. Los juegos también pueden clasificarse por ordenamiento lógico, acción, secuencias temporales. Así mismo pueden ser según las probabilidades de ganar, al azar y de razonamiento lógico. (Como se cita en Rios, 2008, p.5)

A continuación se describen los diferentes tipos de juegos pedagógicos propuestos por Álvarez (2015)

A. Juegos motrices

Estos juegos son los que implican el control de los movimientos corporales. Son mayormente estrategias que se implementan en la etapa infantil. Tienen como objetivo el desarrollo motriz de los niños.

B. Juegos de representación dramática y corporal

El niño utiliza su cuerpo para representar la realidad de su entorno y dar salida a sus sentimientos y emociones. Hay diferencia entre la representación dramática y corporal, ya que la primera mencionada los niños juegan a imitar situaciones o personas y en la segunda muestran el estado de ánimo, actitudes, etc.

C. Juegos de lenguaje

Estos juegos ayudan a los niños a aprender a comunicarse entre ellos, ya que desarrollan sus habilidades lingüísticas.

Los siguientes son ejemplos de estos juegos: Juegos de creación de historia, juegos de clasificación de vocabulario, rimas, juegos fonéticos, etc.

Ahora bien, Calero clasifica los diferentes tipos de juegos de acuerdo con su función educativa (Calero, 2013, como se cita en Leyva, 2011, pp.36-38)

E. Juegos sensitivos

Estos juegos se basan en el uso de nuestros sentidos, en la manipulación de objetos que podamos sentir, escuchar, oler, ver o degustar.

F. Juegos de destreza

Estos juegos son conocidos también como los juegos mentales; impulsan a los niños a mentalizar y analizar las cosas. Tienen como objetivo el uso de la lógica y el poder tomar decisiones en situaciones complejas.

G. Juegos intelectuales

Su objetivo es despertar la curiosidad y la experimentación de los niños. Ayuda a expandir sus mentes y adquirir conocimientos de ello.

H. Juegos artísticos

Los juegos artísticos son sin duda alguna los juegos más utilizados, ya que impulsan a la imaginación y a la creatividad de los niños. Estos juegos dependen de la habilidad y aptitudes del niño. Para su realización, se utilizan cosas como pintura, colores, plastilina, etc.

2.6 Los juegos en el proceso de aprendizaje.

Actualmente el juego es considerado una estrategia didáctica, ya que ayuda a desarrollar diferentes habilidades en el ámbito educativo. Es considerado un impulsor importante para el aprendizaje; nació de la preocupación de los docentes por innovar y mejorar sus técnicas de enseñanza.

Se han hecho diferentes investigaciones acerca del juego como una estrategia efectiva para el proceso de aprendizaje.

(Melo (2020) establece “Diversas investigaciones a lo largo de los últimos años han apuntado a considerar esta actividad un elemento importante en el desarrollo integral no sólo de los niños, sino de los sujetos en cualquier etapa de su vida. Autores en distintos campos del conocimiento han realizado aportes de los cuales se extraen elementos importantes para entender la incidencia de éste en el desarrollo del hombre y de la sociedad” (p.253)

En el ámbito pedagógico se encuentra Fröbel (falta año), quien afirma que el juego ayuda en el desarrollo cerebral y la formación del carácter, mientras también menciona a Groos, quien opina que el juego ayuda en la preparación de la madurez y el desarrollo del pensamiento. (Como se cita en Melo, 2020,)

Piaget (1932, 1951, 1946, 1966) por otro lado Destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de las actividades lúdicas. Menciona que los diferentes modos del juego van surgiendo a través del desarrollo infantil y van siendo modificados como consecuencia de los cambios que se presentan en las estructuras cognitivas de los niños. (Como se cita en Montañez, Parra, Sánchez, Lopez, Latorre, Blane, Sánchez, Serrano y Turégano, 2000, p.236)

Podemos entender que el juego es un factor importante para el docente, ya que comprendemos que gracias a los juegos, los niños logran desarrollar de mejor manera su mente, su sociabilidad, su afectividad, sus emociones y sus capacidades motoras.

El juego, como ya lo habíamos mencionado anteriormente, impulsa a los niños a la curiosidad, exploración y a la experimentación de su entorno, los ayuda a crear su propia identidad y los motiva a aprender cosas nuevas.

Montañez, et al. (2000) mencionan que muchos de los investigadores que se encuentran en el ámbito educativo, han llegado a la conclusión de que el aprendizaje que se adquiere del juego es de los más valiosos.

2.7 Los juegos educativos

Los juegos educativos son aquellos que implican la memoria, la creatividad, la sociabilidad e imaginación. Engloban los juegos de destreza, memorización, conocimiento y estrategia.

Existen diferentes tipos de juegos educativos, a continuación detallaremos cada uno de los juegos que son utilizados por los docentes como estrategias didácticas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Adivinanza

La adivinanza es una estrategia convertida en juego por el docente en el que se resuelven acertijos que generalmente riman, tiene como objetivo principal agilizar la memoria, mejorar la producción oral y conocer nuevas palabras. Es un excelente juego para que el ejercicio mental y social, puesto que el niño compartirá el juego de palabras con sus amigos y familiares.

Me llegan las cartas
Y no se leer,
Y, aunque me las trago
No mancho el papel
El buzón.

Simón dice

Es un juego atractivo para los niños, tiene como objetivo fortalecer la inteligencia visual-motriz, la construcción de ideas y enunciados, así como también el uso de vocabulario empleando nuevas palabras.

El juego consiste en el que un niño sea Simón y los otros se reunirán alrededor de Simón quien dará las instrucciones para que realicen una acción física. Por ejemplo “Simón dice que toque sus hombros” y cada niño deberá realizar la acción.

Rompecabezas

El rompecabezas como juego interactivo promueve la atención, el aprendizaje y la motivación haciendo más llevadero la asignatura y la participación en clase. La estrategia del rompecabezas es parte del aprendizaje cooperativo según Aronson (1994) los miembros del grupo trabajan en conjunto para dar paso al trabajo elaborado en el cual aprenden todos por igual.



Sopa de letras

Este juego ayuda a la inteligencia viso-espacial, y sirve como apoyo al final de cada tema además de fortalecer el desarrollo cognitivo del niño ya que se enfoca en la atención y búsqueda de palabras nuevas.

Find the name of the professions in the word puzzle.



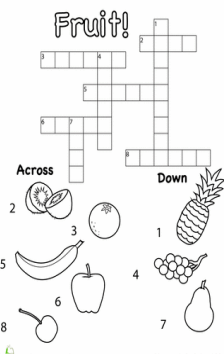
DOCTOR
FORENSIC
REPORTER
ENGINEER

NURSE
CHEF
TEACHER

PILOT
VET
SCIENTIST

Crucigrama

Este juego tiene como objetivo mantener el interés y la motivación del alumno, también facilita el entendimiento de conceptos y palabras que se emplean en clase, es de gran ayuda para el desarrollo cognitivo a la vez que fortalece la inteligencia viso-espacial.



2.8 Enseñanza del Inglés a través de juegos

En la actualidad, el idioma inglés se ha convertido en uno de los idiomas más hablados en el mundo, tomando tanta importancia que se considera indispensable su conocimiento. Caicedo, et al. Mencionan en su investigación a Howatt (1984) que en su libro “Una Historia de la enseñanza del idioma inglés” nos dice que: “a lo largo de la historia de la humanidad, la enseñanza de otras lenguas ha tenido una larga trayectoria debido a la necesidad del ser humano de comunicarse y entablar relaciones entre distintas culturas, tradiciones y costumbres” (Howatt, 1984 como se cita en Caicedo, et al., 2018, Pag.181)

El idioma inglés ha tomado tanta fuerza que es necesario ahora en este mundo globalizado, nos abre muchos campos tanto laborales, como sociales. Es importante destacar que es por estas razones que se han implementado diversos métodos de enseñanza del inglés como lengua extranjera.

El juego se implementó como un método eficaz para la enseñanza del inglés, ya que despierta el interés, la curiosidad y motiva a los niños a aprender nuevas cosas.

“A través del juego, se consigue despertar en los niños una actitud muy positiva hacia la lengua inglesa, puesto que promueven situaciones comunicativas auténticas muy alejadas de los simples intercambios verbales de carácter mecánico e implícitos en los viejos métodos repetitivos o las simples preguntas-respuestas”. (Serrano, 1981 como se cita en Alvarez, 2015, p. 32)

La motivación es uno de los factores más importantes al momento de aprender el inglés, los alumnos se

divierten aprendiendo nuevas cosas y despertando su curiosidad, de esta manera el juego se convierte en una estrategia efectiva para su enseñanza, ya que se puede trabajar para mejorar la gramática, la pronunciación y el vocabulario.

Los docentes han tomado al juego como un impulsor que los ayuda a facilitar la enseñanza del inglés, los niños a través del juego aprenden a desarrollar sus diferentes habilidades, tales como la expresión oral, expresión escrita, la memorización, la creatividad, etc.

Finalmente, los juegos toman un papel importante en el desarrollo de los niños, promueven el interés y la participación de los alumnos, siendo así un factor indispensable para la integración de los niños en su grupo y la participación. Es por esto que deben estar incluidos en los métodos de enseñanza del inglés como actividades que ayuden en el aprendizaje significativo en los niños. (Álvarez, 2015)

Capítulo III. Marco Metodológico

3.1 Tipo de investigación.

El tema de tesis fue “propuesta para la implementación de la estrategia pedagógica Become a Hero en la enseñanza del idioma inglés en niños de 6 a 8 años” y se llevó a cabo en la escuela primaria pública Narciso Vázquez Osorio, ubicada en Ejido Jalapa, Tabasco. En esta investigación se empleó el enfoque mixto aunque con predominio del método cualitativo, en el cual la parte cuantitativa recae en el conteo de niños y en un cuestionario que se les envió a los padres de familia mediante un link, y el cualitativo recae en la transcripción de las grabaciones. “El enfoque Mixto representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección de datos y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta (Hernández & Mendoza, 2008).

3.2 Contexto.

La investigación se enfocó en niños de 6 a 8 años de la primaria Narciso Vázquez Osorio ubicada en Ejido Jalapa con el propósito de implementar la estrategia Become a hero, se consideró la edad de 6 a 8 años, ya que es más fácil de adquirir los conocimientos en el idioma inglés.

3.3 Población.

Gómez (2016) define la población como un conjunto de casos e individuos, definidos, limitados y accesibles de un determinado lugar al que se pretende estudiar (p. 202).

Es así como la población en la que se llevó a cabo este estudio fue en la escuela primaria Narciso Vázquez Osorio, ubicada en Ejido Jalapa, Tabasco. La cual cuenta con una directora y una maestra que comparten los grupos y de los cuales integran el área de educación especial y educación física. La escuela cuenta aproximadamente con 40 alumnos, de edades de 6 a 12 años, originarios de Ejido Jalapa que únicamente cuentan con el idioma español.

3.4 Muestra.

La muestra es un subconjunto de elementos que pertenecen al conjunto definido en sus características llamado población (Hernandez,1997). La muestra es la parte del universo en la que se llevará a cabo la investigación de la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables del objeto de estudio (p. 263)

La muestra se llevó a cabo en la primaria Narciso Vázquez Osorio, se realizó una encuesta a los padres de familia, por medio de whatsapp se envió un link donde los padres accederían a la encuesta que tenía como propósito saber cuántos niños habían estudiado previamente el idioma inglés, fue así como se seleccionaron 12 niños en total de los 40 que estudian en dicha primaria, de los cuales 7 eran niños y 4 niñas en edades de 6 a 8 años.

3.5 Instrumento de recolección de datos.

El instrumento utilizado para la recolección de datos fue el uso de grabación de audios, que se dividió en cuatro sesiones de 1 hora, en la cual ambas investigadoras transcribieron las grabaciones de manera separada, posteriormente se describieron las actividades que se realizaron por día, en la primera sesión se llevó a cabo ejercicios sobre los colores, comenzando con una canción de “hello, how are you?” para motivar a los niños, a continuación se les preparó un video acerca de peces de colores, como primer paso los niños vieron el video y después se les volvió a repetir pero con pausa para que ellos dijeran el nombre del color en inglés, seguido de una actividad donde se les dio una hoja impresa con dibujos de peces que tenían escrito los nombres en inglés, en la cual tenían que colorear según correspondía el nombre, para finalizar la sesión del primer día se hizo una retroalimentación del vocabulario que se enseñó.

En el segundo día de sesión el tema elegido fue “ las fortalezas y habilidades de un súper héroe”, primero se les hizo preguntas a los niños sobre los súper héroes y si conocían a alguno de ellos, la respuesta fue positiva por parte de ellos, seguidamente se les puso un video relacionado a un super héroe mostrando sus súper poderes, al finalizar el video se les preguntó a los niños que tipos de habilidades observaron, luego se procedió a enseñarles el vocabulario con su significado, después se les asignó una actividad donde unieron las habilidades y fortalezas de un súper héroe basado en imágenes y para reforzar lo aprendido se les entregó un ejercicio de lectoescritura dónde tenían que escribir correctamente el vocabulario.

Al siguiente día de clase, el tema elegido fue “the outfit of a superhero”, como primer paso se les hizo preguntas sobre que usan su súper héroe favorito, posteriormente se les mostró una serie de imágenes con la vestimenta que porta un súper héroe, por consiguiente en la actividad se les asignó una hoja donde tenían que leer la descripción y conectarlo con el súper héroe correcto. Más tarde se les asignó otro ejercicio en el que tenían que dibujar la ropa y accesorios según se les indicaba, por último se les dio un repaso del vocabulario.

En la cuarta y última sesión se llevó a cabo la estrategia pedagógica “Become a Hero”, a su vez se realizó una retroalimentación con los vocabularios que se enseñaron previamente en las clases anteriores. De igual manera se les hizo entrega de un ID (identificación) de modo que ellos tenían que usar su creatividad para poder escoger su nombre de superhéroe, sus habilidades así como también la vestimenta que portarían, cada niño estaba muy emocionado por esta actividad puesto que para ellos era muy divertido crear o escoger quien querían ser. Es así como concluye con el producto final en el que tenían que plasmar lo ya aprendido, como resultado se les grabó la voz exponiendo su ID con todos sus datos de súper héroe lo cual fue para ellos como un juego, cabe recalcar que la estrategia become a hero es una serie de actividades basada en juegos que hacen la clase más entretenida sin dejar de lado lo primordial la enseñanza del idioma inglés.

3.6 Confiabilidad y validez.

Santos (2017) define la confiabilidad como la precisión de medir el grado con el que los puntajes de medida se encuentran libres de error (p. 4).

La validez intenta determinar en qué medida un instrumento mide un evento en términos de como este se conceptualiza (Hurtado, 2022, P. 270).

La confiabilidad y validez de la investigación se llevara a cabo con el procedimiento de constructo en el que las investigadoras trabajaran en conjunto con un experto para determinar el uso de vocabulario básico que se usara en la estrategia Become a hero.

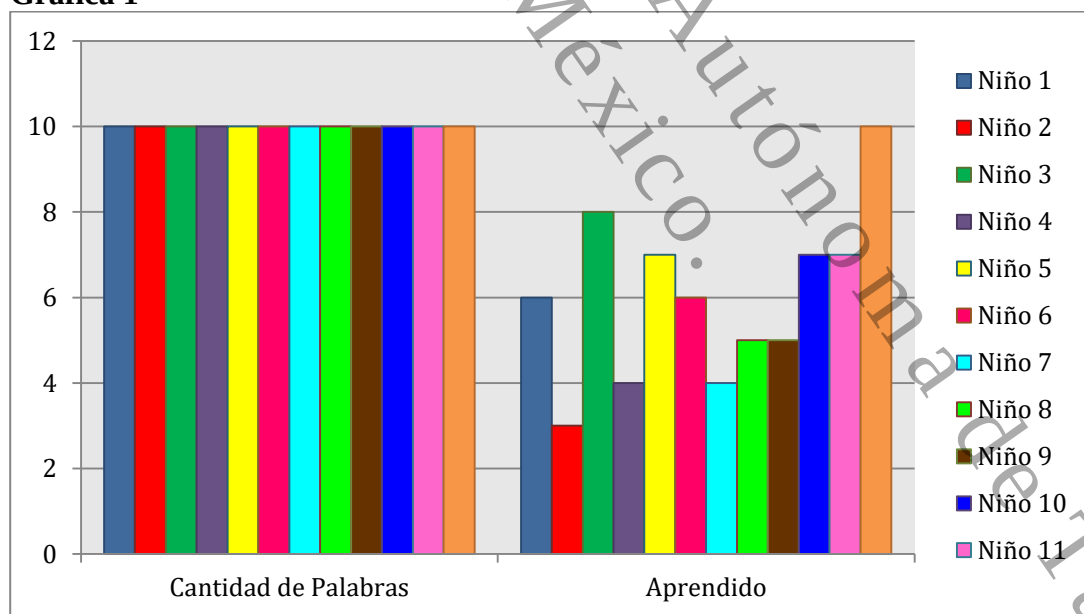
3.7 Hallazgos

A continuación se presentan de manera tabulada los hallazgos obtenidos de la última sesión realizada los niños.

El trabajo de investigación de campo se llevó a cabo con la participación de 12 estudiantes de edades de 6 a 8 años en la cual la estrategia “become a hero” tuvo la finalidad de dar a conocer que el juego es una base importante en la enseñanza del idioma inglés.

Tabla 1

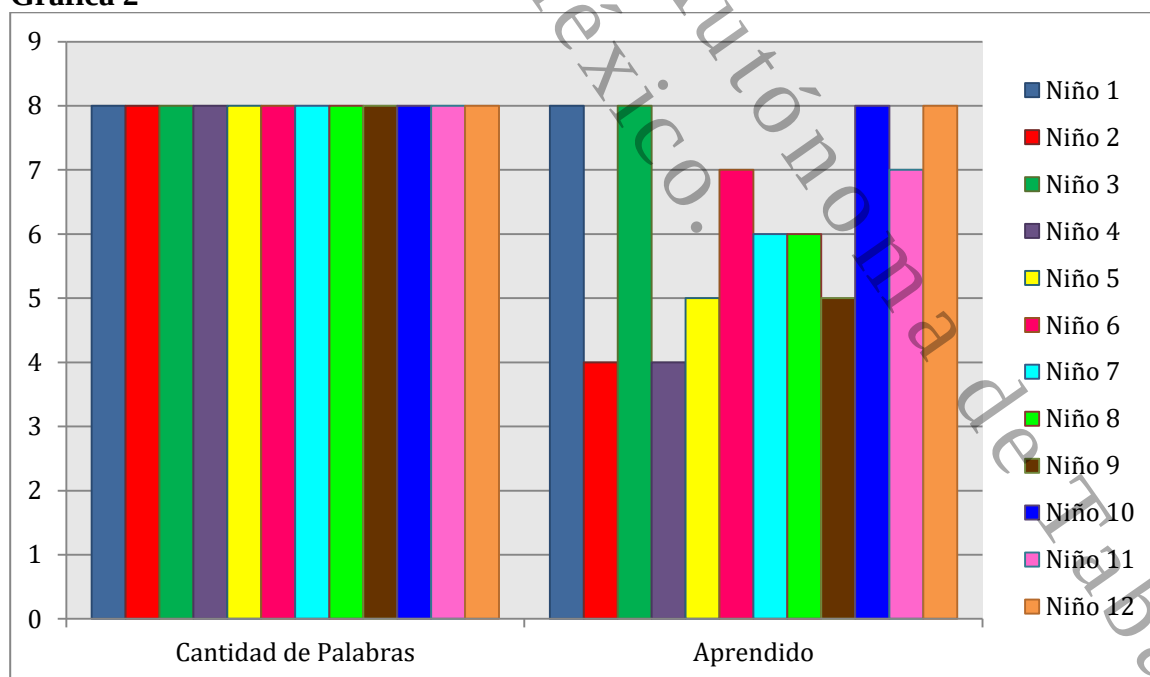
Selección del tema: colores		
Niños	Cantidad de palabras	Aprendido
Niño 1	10	6
Niño 2	10	3
Niño 3	10	8
Niño 4	10	4
Niño 5	10	7
Niño 6	10	6
Niño 7	10	4
Niño 8	10	5
Niño 9	10	5
Niño 10	10	7
Niño 11	10	7
Niño 12	10	10

Grafica 1

En esta primera grafica se muestra la cantidad de vocabulario sobre colores que implementamos y la cantidad de palabras que los niños aprendieron. El 70% de los niños aprendió de manera eficaz la mayor cantidad de colores, mientras que el otro 30% aprendió un mínimo de 3 a 5 palabras en esta primera clase, esto debido a que era la primera vez que tenían contacto con el idioma inglés. Sin embargo observamos que las actividades que se implementaron despertaron el interés por aprender el vocabulario.

Tabla 2

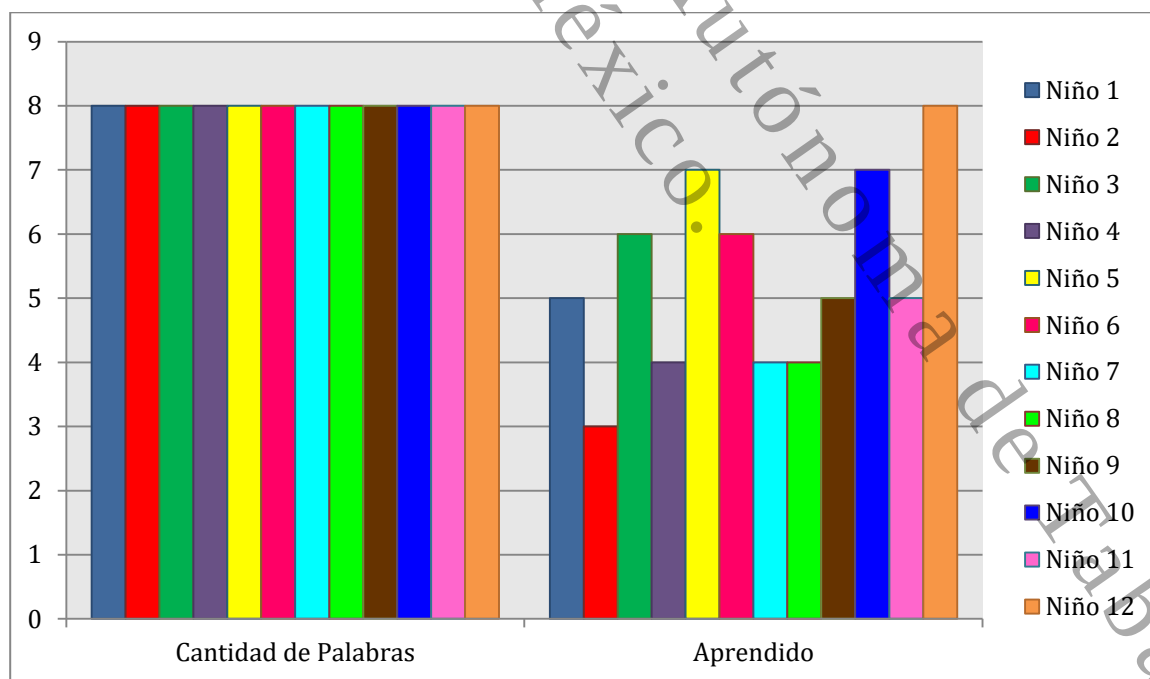
Selección del tema: habilidades y fortalezas de un súper héroe.		
Niños	Cantidad de palabras	Aprendido
Niño 1	8	8
Niño 2	8	4
Niño 3	8	8
Niño 4	8	4
Niño 5	8	5
Niño 6	8	7
Niño 7	8	6
Niño 8	8	6
Niño 9	8	5
Niño 10	8	8
Niño 11	8	7
Niño 12	8	8

Grafica 2

En esta segunda grafica se muestra la cantidad de vocabulario de habilidades y fortalezas de un súper héroe que se implementaron. El 90% de los niños aprendieron la mayor cantidad de palabras obteniendo un alto porcentaje de palabras aprendidas, el otro 10% aprendió la mitad del vocabulario que implementamos, dejando en evidencia que las actividades que se utilizaron para la enseñanza de dicho vocabulario despertaron el interés por aprenderla; los niños expresaron mayor motivación por aprender este vocabulario.

Tabla 3

Selección del tema: vestimenta de un súper héroe.		
Niños	Cantidad de palabras	Aprendido
Niño 1	8	5
Niño 2	8	3
Niño 3	8	6
Niño 4	8	4
Niño 5	8	7
Niño 6	8	6
Niño 7	8	4
Niño 8	8	4
Niño 9	8	5
Niño 10	8	7
Niño 11	8	5
Niño 12	8	8

Grafica 3

En esta última grafica se muestra el vocabulario sobre la vestimenta de los súper héroes y la cantidad de palabras que se aprendieron los alumnos. El 80% de los niños demostró que su aprendizaje fue óptimo debido a que aprendieron una gran cantidad de palabras del vocabulario que se aplicó durante la clase, el 20% restante aprendió una cantidad de 3 a 4 palabras del vocabulario mostrado. En este tema pudimos identificar el entusiasmo e interés de los alumnos, facilitando así su enseñanza y aprendizaje.

Capítulo IV. Discusión

Esta investigación tuvo como propósito el implementar una nueva estrategia pedagógica llamada “Become a hero” para la enseñanza de vocabulario básico de inglés a niños de 6 a 8 años, con la intención de facilitar el aprendizaje de dicho idioma a los alumnos e impulsar a los docentes a utilizar el juego como un recurso útil y eficaz. Sobre todo, se procuró examinar a detalle los beneficios que proporcionaría la estrategia pedagógica “Become a hero”.

La estrategia pedagógica “Become a hero” fue implementada en la esc. Primaria Narciso Vázquez Osorio, ubicada en el ejido jalapa perteneciente al municipio de Jalapa, que cuenta con dos maestras de las cuales una imparte como directora de la misma. La escuela cuenta con dos aulas para los alumnos y una de educación especial, no cuenta con biblioteca, ni aula virtual donde los alumnos puedan desarrollar sus competencias cognitivas. Tampoco cuenta con un maestro de inglés.

Recopilando la información de los instrumentos utilizados en nuestra propuesta pedagógica “become a hero” encontramos que los niños buscan adquirir de forma didáctica y lúdica el aprendizaje de un idioma. Por este motivo se escogió el juego como medio de enseñanza a través de lo que les gusta a los niños, en este caso los superhéroes; dando como resultado la participación y la atención que se necesitaba para cada sesión.

En el cuestionario que se les envió a los padres de familia se mostraron interesados por la enseñanza del idioma inglés a sus hijos, en el cual mencionan que por falta de maestro y de recursos no han podido adquirir el idioma inglés como segunda lengua.

A lo largo de las 4 sesiones que impartimos pudimos identificar que los niños no poseen conocimiento alguno del idioma inglés, pero saben la importancia y las ventajas que conlleva aprender dicho idioma. Asimismo, encontramos que el juego es un recurso eficaz y didáctico para la enseñanza del inglés, ya que a través de él podemos motivar y captar la atención de los alumnos, creando a su vez un espacio de confianza, participación y respeto.

Examinando los hallazgos de la primera sesión pudimos notar un gran interés y curiosidad por aprender el idioma inglés, dejando también en evidencia su falta de conocimientos sobre dicho idioma y sus ganas por aprenderlo. La mayoría de los niños participaron y expusieron sus conocimientos adquiridos al finalizar las actividades. El tema seleccionado para esta primera sesión fue “Colores”; gran parte de los alumnos aprendió el vocabulario. Utilizamos recursos como un video y el colorear para motivar al alumno a participar y crear un espacio de confianza.

Durante la segunda sesión con el tema “Fortalezas y habilidades de un superhéroe” los niños mostraron sus capacidades cognitivas realizando una actividad de juego de palabras revueltas y uniendo las fortalezas con cada superhéroe; Cabe aclarar que los alumnos mostraron interés por el tema de los superhéroes. El 80% de los niños pudo expresar sus conocimientos adquiridos al final de la sesión, el otro 20% se mostró un poco confundido con el tema, mostrándonos que la falta de contacto con el idioma durante sus primeros años ha traído repercusiones al momento de aprenderlo, esto porque no están acostumbrados a dicho idioma.

De los resultados obtenidos en la tercera sesión, pudimos rescatar que a este punto los niños ya se estaban familiarizando con el idioma inglés a pesar de no llevar más que dos sesiones impartidas, probándonos que a través de los distintos recursos que utilizamos en las primeras sesiones y durante esta sesión lograron captar la atención de los alumnos, creando así un vínculo de confianza entre nosotras y ellos. El tema principal fue “vestimenta de un superhéroe” impartiendo vocabulario básico de dicho tema. Los niños manifestaron su entusiasmo e interés por este tema, prestando total atención y realizando sus actividades de manera correcta.

Los hallazgos de la cuarta y última sesión nos mostraron los resultados finales de nuestra propuesta pedagógica “Become a hero”, ya que se exhibió el vocabulario aprendido durante las sesiones anteriores a través de un juego que implicaba crear a su propio superhéroe. Lamentablemente debido a la falta de tiempo, no todos los niños pudieron participar, pero los niños que participaron mostraron un gran avance en su aprendizaje; probándonos que mediante el juego podemos aprender nuevo vocabulario y desenvolvernos de mejor manera para desarrollar de forma adecuada nuestras habilidades.

Esto nos plantea la necesidad de crear nuevas estrategias didácticas que incluyan al juego como recurso para la enseñanza del idioma inglés, ya que durante la aplicación de nuestra estrategia pedagógica pudimos percatarnos que a través del juego se puede facilitar el aprendizaje del idioma inglés, y no solo del inglés, sino de cualquier otro idioma.

Por ultimo podemos concluir con que nuestra estrategia pedagógica “become a hero” es un método efectivo que puede ser utilizado por los docentes para enseñar de manera más didáctica el idioma inglés.

Capítulo V. Propuesta de estrategia pedagógica

5.1 Become a hero

Introducción.

Una serie de investigaciones demuestra que los juegos son una de las estrategias pedagógicas más efectivas en la enseñanza de los idiomas.

Sobre esto Agudelo & Arturo (2015) nos mencionan que el juego es una actividad indispensable para los seres humanos, siendo así de gran importancia en el ámbito social, ya que nos permite ensayar ciertas conductas sociales. Es también una herramienta útil que nos ayuda a desarrollar y adquirir capacidades motoras, efectivas e intelectuales.

Es por esto que Become a hero es una propuesta pedagógica creada para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés, implementando así una serie de estrategias basadas en el juego que despierten el interés del alumno.

Dicha propuesta surgió de la necesidad de crear una nueva forma de enseñar el idioma inglés; ya que al encontrarnos dando nuestro servicio social en una comunidad de Jalapa, Tabasco nos dimos cuenta que no había material, ni los recursos necesarios, como lo son: el pizarrón, mesas, sillas, etc. Para impartir nuestras clases a los niños. Nos vimos en la obligación de recurrir al juego como una estrategia de enseñanza-aprendizaje para poder llevar acabo nuestras clases. Es de esta manera como nosotras en conjunto creamos “Become a hero”.

Con esta propuesta buscamos que los niños se sientan seguros y confiados para poder participar en las actividades y así adquirir los conocimientos básicos del idioma inglés.

A continuación, se describirá la estructura relacionada con la propuesta de estrategia pedagógica vinculada a:

**PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
“BECOME A HERO” EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 6 A 8
AÑOS.**

5.2 Objetivos de la propuesta.

5.2.1 Objetivo general

Estimular el aprendizaje del vocabulario básico sobre adjetivos, colores, ropa etc. del inglés por medio de la estrategia pedagógica become a hero para incrementar la participación del niño.

5.2.2 Objetivos específicos

- Aplicar estrategias cognoscitivas por medio de become a hero para la enseñanza del vocabulario básico, tales como la ropa, colores, adjetivos, etc. del idioma inglés.
- Seleccionar actividades que motiven el aprendizaje del idioma inglés como estrategia pedagógica.
- Fomentar las estrategias artísticas del juego become a hero por medio del desarrollo comunicativo.

5.3 Justificación de la propuesta

Hoy en día la educación juega un papel importante en el área de idiomas, especialmente en el idioma inglés, ya que actualmente es uno de los idiomas más hablados a nivel mundial. Es por ello que se han implementado estrategias pedagógicas de enseñanza del idioma inglés en niños que posibilitan su aprendizaje desde temprana edad y que les permite ampliar sus horizontes de comunicación.

Por ese motivo en esta etapa los niños tienen mayor proceso de aprendizaje por que absorben todos los conocimientos que se les brinda, de igual manera estimulan su aprendizaje con actividades lúdicas que aumentan su participación activa y favorece la motivación haciéndolos sentir en confianza y relacionándose con el idioma.

5.4 Alcances

La etapa de la primera infancia es ideal para que los niños aprendan el idioma inglés, ya que son sensibles a los idiomas. En este sentido las actividades son un medio de estimulación afectiva para despertar el interés y la participación, aprendiendo entretenida y de forma didáctica un nuevo idioma. Become a Hero fue diseñada para facilitar el aprendizaje de vocabulario básico de inglés a niños que se encuentren en su primera etapa de la infancia, utilizando el juego como una herramienta clave para su enseñanza.

Esta estrategia pedagógica ayudará con el desarrollo comunicativo, ya que uno de sus objetivos específicos es fomentar las estrategias artísticas para despertar el interés participativo.

5.6 Desarrollo de la propuesta

Día N°1: Color fish

Objetivo: Conocer los colores en el idioma inglés por medio de recursos visuales.

Recursos didácticos: Video Color fish song <https://www.youtube.com/watch?v=hYUAHCgBDSI>, vocabulario con imágenes de los colores, hoja con actividad, crayolas.

Inicio: Se realizarán preguntas para saber los conocimientos previos de los niños y para introducir el tema, como: ¿Conocen los colores en inglés? ¿Cuáles son sus colores favoritos? ¿Es importante conocer los colores en inglés?

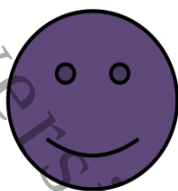
Desarrollo: Se mostrará el video Color fish song <https://www.youtube.com/watch?v=hYUAHCgBDSI>.

Como primera actividad se repasará con los niños cada color con la hoja de vocabulario para que los niños se los aprendan, preguntando si está quedando claro.

Se realizará la pregunta: ¿What is your favorite color? Para que los niños se vayan familiarizando con el idioma inglés y repasen el vocabulario que se les mostró anteriormente.

Cierre: Se finalizará con la actividad Color fish. Se le dará la indicación al alumno que debe colorear con sus crayolas los peces con el color correspondiente guiándose de la hoja del vocabulario y el video que se había mostrado anteriormente.

COLORS



PURPLE



RED



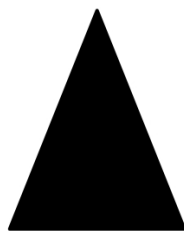
WHITE



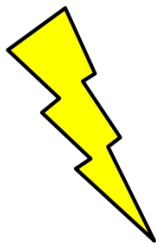
ORANGE



BLUE



BLACK



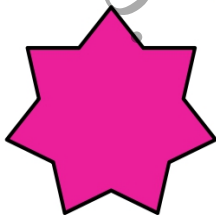
YELLOW



BROWN



GREEN



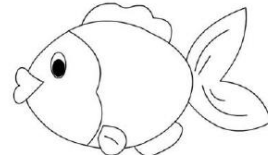
PINK

COLOR FISH

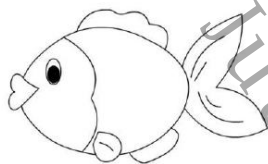
Green



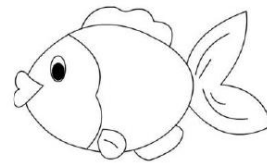
Blue



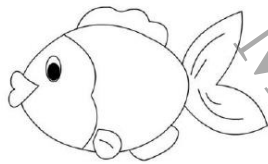
Purple



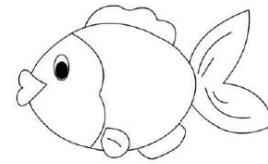
Red



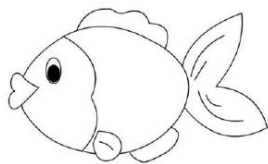
Black



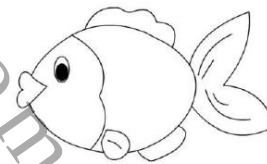
Yellow



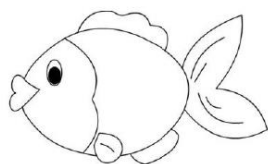
Pink



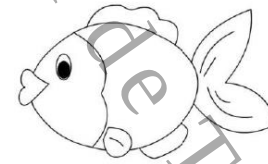
Brown



White



Orange



Día N°2: Fortalezas y habilidades de un súper héroe.

Objetivo: Aprender las fortalezas y habilidades de un súper héroe, por medio de la estrategia de lecto-escritura en el idioma inglés.

Recursos didácticos: Hojas de trabajo y un video en YouTube para mejorar la creatividad.

<https://www.youtube.com/watch?v=ydR-H0xm018>.

Inicio: Se dará una breve descripción de los súper héroes y cada una de las fortalezas y habilidades.

Desarrollo: Se explicará las actividades que previamente se la enviaron a los padres para que lo puedan realizar en casa, la primera actividad consta de una estrategia de lector-escritura donde los niños relacionaran el vocabulario con la imagen del súper héroe.

Cierre: Al finalizar se mostrará un video acerca de las habilidades y personalidades de los súper héroes, con la finalidad de aumentar la creatividad para crear su propio súper héroe.

<https://www.youtube.com/watch?v=ydR-H0xm018>.

STRENGTHS AND ABILITIES OF A SUPERHERO

- Match with lines the correct strengths.



Brave



Smart



Fly



Leader



Strong



Invisible



Positive

Fast



STRENGTHS AND ABILITIES OF A SUPERHERO

- Put in the correct order the word.



r	L	e	d	a



y	F	l



v	i	s	i	n	l	b	e	i



s	t	F	a



t	S	r	m	a



r	o	g	S	n	t



v	o	P	s	i	v	t	e



r	B	e	v	a

Día N°3: The outfit of a superhero.

Objetivo: Aprender vocabulario acerca de la vestimenta de un superhéroe.

Recursos didácticos: Hojas de trabajo, crayolas y lápiz.

Inicio: Se introducirá el tema con preguntas básicas acerca de ¿Cómo visten sus superhéroes favoritos?, posteriormente se explicará el vocabulario que se envió con anterioridad a los padres para que pudieran trabajar en casa.

Desarrollo: Continuaremos con la actividad Clothes and Gadgets y se les dará la explicación al niño de lo que deben hacer. Dicha actividad consiste en dibujar el objeto que te indica y colorearlo del color que corresponde.

Cierre: Se finalizará con la actividad the outfit of a superhero, que consiste en leer la descripción y relacionarlo con la imagen del superhéroe que corresponde. Esta última actividad contiene el vocabulario acerca de los colores y las habilidades y fortalezas de un superhéroe.

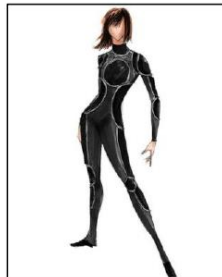
THE OUTFIT OF A SUPERHERO



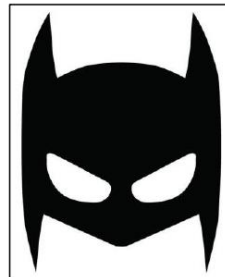
CAPE



GLOVES



SUIT



MASK



BELT



PANTS



SKIRT



BOOTS



SHIELD



SHORT

Read the description and connect with the correct hero.

I am very strong.

I am a scientist.

My body is green.

I have a purple short.



I am strong.

My clothes are red, white and blue.

I have a star on my shield.



I am smart.

I am an engineer.

I wear a red suit.

I am strong.



I am strong.

I have long curly hair.

I have a golden belt.

I have a skirt.

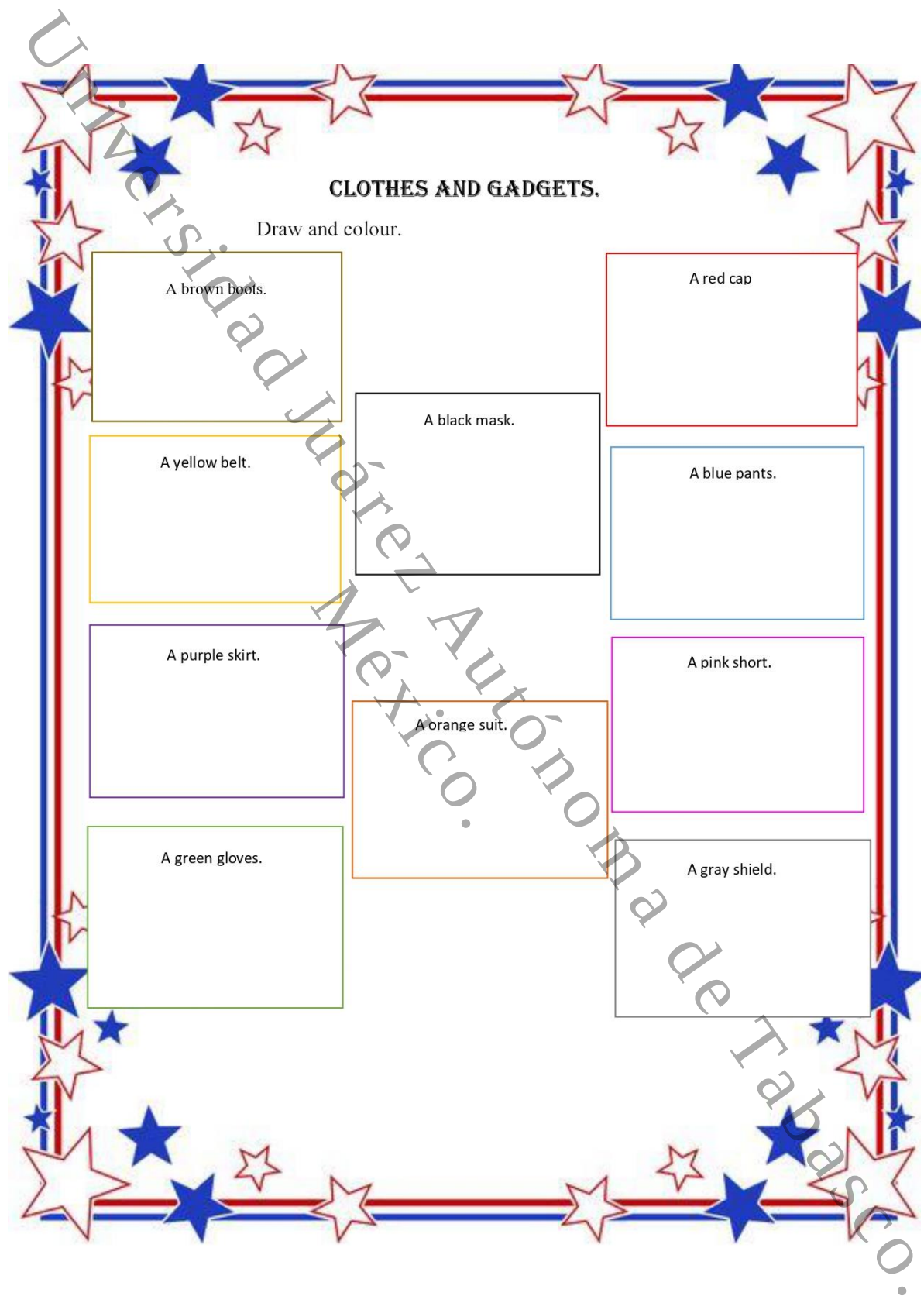


I am Smart and strong.

I have a mask.

I have black boots and a black cape.





Día N°4: Create your own superhero.

Objetivo: Diseñar un superhéroe mediante el vocabulario aprendido de los últimos tres días, para que el alumno tenga conocimiento al momento de presentar su ID.

Recursos didácticos: hoja de trabajo, colores y lápiz.

Inicio: Se iniciará el tema haciendo preguntas que motiven a los niños a crear su superhéroe ¿Qué nombre le pondrías si fueras un superhéroe? ¿Cuáles serían tus súper poderes?, posteriormente se les dará un vocabulario para que puedan diseñarlo.

Desarrollo: Se les dará una hoja de trabajo el cual contiene cinco partes donde tendrán que escribir y dibujar las habilidades, ropa, accesorios, colores y el súper taraje, con la finalidad de que tengan una mejor percepción de lo que les gustaría representar. En otra hoja se les dará un ID que rellenarán en base a lo que ya escribieron.

Cierre: Al finalizar de escribir y dibujar en la hoja de trabajo, harán una breve presentación del superhéroe que crearon



• write and draw your own super hero.



SUPER
NAME

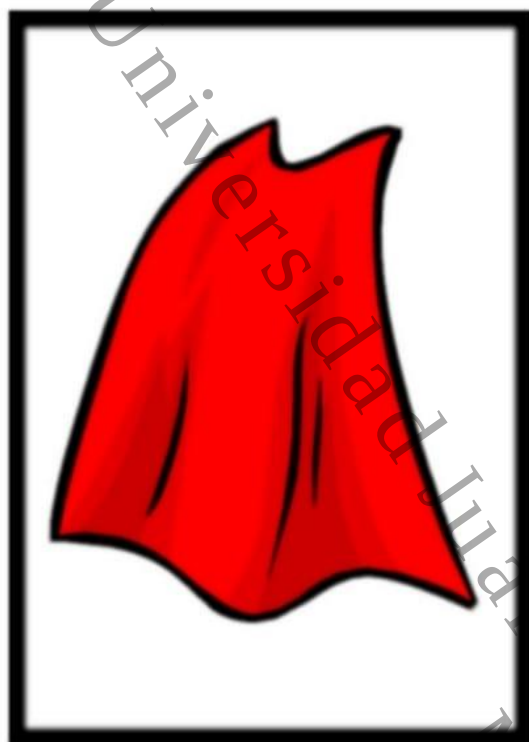
SUPER POWER.

GADGETS:

CLOTHES AND
COLORS.

CREATE YOUR OWN
SUPER HERO.





Superhero ID	
REAL NAME	
SUPER NAME	



☐ X-RAY VISION ☐ FLY ☐ INVISIBILITY ☐ STRONGER ☐ SUPER ☐ SMART SPEED ☐ TELEPORTATION ☐ OTHER _____	 
---	---

Capítulo VI. Conclusión y recomendaciones

Siguiendo el objetivo de implementar una nueva estrategia pedagógica para la enseñanza del vocabulario básico de inglés a niños de 6 a 8 años, los resultados de la presente investigación señalaron que los infantes buscan un estilo de aprendizaje basado en conceptos didácticos y lúdicos, mientras que los padres se muestran interesados en la implementación de nuevas dinámicas que brinden a sus hijos la oportunidad de explorar el mundo en diferentes idiomas.

Es por ello que en esta propuesta se plantea que tanto el juego como las actividades recreativas, siendo una parte fundamental en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños, pueden ser incluidos dentro de la enseñanza y aprendizaje de una lengua adicional, sea segunda, tercera o más, a manera de un pilar sobre el cual los docentes puedan apoyarse a lo largo del proceso, permitiéndoles tanto a ellos como a los estudiantes establecer un vínculo de confianza que facilite el intercambio de conocimientos entre ambas partes.

En un mundo donde las plataformas y medios digitales facilitan la interacción entre personas de diferente nacionalidad, la adquisición de nuevas lenguas se ha convertido en una verdadera necesidad, ya sea por motivos sociales, culturales o laborales, es requerido por aquellos que buscan ampliar sus horizontes y acceder a conocimientos nacidos en otras lenguas. Con el paso de los años, los avances tecnológicos han conseguido acortar las distancias al punto en que solo basta con pulsar un botón para hablar con personas ubicadas al otro lado del globo terráqueo, para realizar investigaciones o acceder a material multimedia producido en otras regiones.

Nuevos tiempos significan nuevas modas, y nuevas modas se traducen en nuevas necesidades. Es por ello que se le otorga una alta importancia a mantener un estado constante de innovación en materia pedagógica, para responder a las demandas hechas por las generaciones más jóvenes, realizando cambios en las técnicas y estrategias existentes para que logren adaptarse a su ritmo, así como desarrollar nuevos conceptos a partir de las tendencias de la época.

“Become a hero” es una propuesta surgida con dicha intención, para mostrar tanto a docentes como estudiantes que existen alternativas a la enseñanza tradicional que pueden hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje de otras lenguas sea una experiencia agradable y enriquecedora mediante el aprovechamiento de la flexibilidad intelectual que se posee durante la infancia, motivando a los individuos a continuar desarrollando sus capacidades lingüísticas.

Referencias

- Visbal, D., Mendoza, A., & Díaz, A. (2017). Estrategias de aprendizaje en la educación superior. *Sophia*, 13(2), 70-81.
- Agudelo, M., & Arturo, C. (2015). *El juego como estrategia lúdico pedagógica para la motivación del aprendizaje del idioma ingles de los estudiantes de grado 9-7 de la institución educativa José María Vivas Balcázar*. [Título de Especialista]. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Álvarez, B. M. H. (2015). *El aprendizaje del idioma ingles por medio del juego en niños de 4 años*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestra]. Universidad Ricardo Palma.
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J. M., Blanc, P., Sánchez, M. J., Serrano, J. P., & Turéngano, P. (2000). *El juego en el medio escolar*. Ensayos: Revista de la facultad de Educación de Albacete. PP. 235-260.
- Melo, M. P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*. L(1), 251-274. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27060320011>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Chacón, P. (Julio-Diciembre, 2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva Aula Abierta*, 16.
- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233-249. <https://doi.org/10.16888/interd.2019.36.2.15>
- Leyva, A. M. (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* [Tesis de licenciatura] Pontificia Universidad Javeriana.
- Chaux, E., Bustamante, A. Castellanos, M. Jiménez, M. Nieto, A. M. Rodríguez, G. I., Blair, R., Molano, A., Ramos, C. & Velásquez, A. M. (2008). Aulas en paz: 2. Estrategias Pedagógicas. *RIED-IJED*, 1(2), 124-145. www.ried-ijed.org
- E. De Mello, R., & Elsa, M. (2017). Estrategias Pedagógicas de Alfabetización y su efecto en el Aprendizaje Inicial de la Lecto-Escritura. *Orientación Educativa*, 31(60), 22-45.
- Flórez, R. (2013). Estrategias de enseñanza y pedagogía. *Actualidades Pedagógicas*, 1(61), 15-26. <https://doi.org/10.19052/ap.2328>
- Caicedo, D. C., Corrales, J. C., Londoño, L. B., & Rendón, A. M. (2018). *Estrategias pedagógicas para la enseñanza del inglés en escuela nueva*. [Trabajo de grado] Universidad Pontificia Bolivariana.
- Sierra Salcedo, R. A., (2007). La estrategia pedagógica. SUS PREDICTORES DE ADECUACIÓN. *VARONA*, (45), 16-25. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635565004>
- Pacheco, N.J. (2012) *La recreación como estrategia pedagógica para la enseñanza del vocabulario básico de inglés en el nivel inicial*. [Memoria de grado] Universidad de los Andes.

Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista de Investigación G.I.E Pensamiento Matemático MAIC*, 7(1), 75-92.

Alvarado, I. (2021). *Análisis sobre la falta de implementación del idioma inglés como segunda lengua (l2), en el plan de estudios de una escuela primaria pública urbana ubicada en el municipio de jalapa, tabasco*. [Tesis de licenciatura] Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Bigge, M. L., & Hunt, M. P. (1970). *Bases psicológicas de la educación*.

Ordoñez, H., & Turner, E. (2015). *Teaching English to young Learners*. Stephen J. Marban.

Anexos

UNIVERSIDAD JUAREZ AUTONOMA DE TABASCO DIVISIÓN ACADEMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES

Anexo 1. Cuestionario realizado a los padres de familia de los alumnos de 1°, 2° y 3° de la escuela primaria Narciso Vázquez Osorio.

Encuesta para padres de familia como parte del Proyecto de tesis titulado: *PROPUESTA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA “BECOME A HERO” EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS A NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS.*

Cuestionario dirigido a los padres de familia de los alumnos de 1°, 2° y 3° del nivel primario en la institución educativa Narciso Vázquez Osorio. Ubicada en la Zona 67 sector 23 Ejido Jalapa en el municipio de Jalapa, Tabasco.

Objetivo: Recolectar información para determinar si los alumnos de la institución educativa Narciso Vázquez Osorio han tenido algún contacto con el idioma inglés anteriormente. Esto como parte del proyecto de investigación titulado: Propuesta para la Implementación de la Estrategia Pedagógica “Become a Hero” en la Enseñanza del Idioma Inglés a niños de 6 a 8 años. Esta investigación tiene como objetivo crear e implementar una propuesta de estrategia pedagógica que ayude a fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en niños de edades de entre 6 a 8 años. Este proyecto de investigación lo realizan las tesis Marian Fera Magaña y Jennyfer Alexandra Sánchez Méndez, egresadas de la Licenciatura en Idiomas.

Instrucciones: Lea cuidadosamente cada pregunta y subraye la respuesta que considere apropiada.

Los datos proporcionados serán tratados de manera confidencial y únicamente para el propósito de la investigación antes señalada.

Nombre del padre o tutor:

Nombre del alumno:

Grado:

Edad:

1. ¿Considera que el inglés es importante en estos tiempos?

Sí

No

2. ¿Es importante para usted que su hijo(a) tenga conocimientos acerca del idioma inglés?

Sí

No

3. ¿Está su hijo(a) tomando clases de inglés actualmente?

Sí

No

4. Si su respuesta es sí, ¿Por cuánto tiempo ha estado tomando clases del idioma inglés?

De 1 a 2 meses

De 3 a 6 meses

De 6 meses a 1 año

Más de 1 año

5. En caso de no estar tomando clases del idioma inglés actualmente, ¿Su hijo(a) ha tomado clases del idioma inglés anteriormente?

Sí

No

6. Si su respuesta es sí, ¿por cuánto tiempo tomó clases del idioma inglés?

De 1 a 2 meses

De 3 a 6 meses

De 6 meses a 1 año

Más de 1 año

7. Si su hijo(a) ha tomado clases del idioma inglés anteriormente, ¿hace cuánto tiempo dejó de asistir a sus clases del idioma inglés?

De 1 a 2 meses

De 3 a 6 meses

De 6 meses a 1 año

Más de 1 año

8. En caso de que su hijo este tomando o haya tomado clases del idioma inglés anteriormente, ¿dónde la tomó o está tomando estas clases?

En una escuela particular

Con un profesor privado

Otros:

9. En caso de que su hijo no esté tomando clases o no haya tomado clases del idioma inglés anteriormente, ¿por qué razón su hijo(a) no ha podido estudiar inglés?

Falta de interés

Falta de tiempo

Falta de posibilidades económicas

Falta de oportunidades

Otros:

10. ¿Su hijo(a) ha usado alguna aplicación para aprender vocabulario en inglés?

Sí

No

11. Si su hijo ha usado alguna aplicación para aprender inglés ¿Por cuánto tiempo la usó?

De 1 a 2 meses

De 3 a 6 meses

De 6 meses a 1 año

Más de 1 año

12. ¿Su hijo(a) ha visto algún tutorial para aprender inglés en el que haya adquirido algún conocimiento?

Sí

No

13. Si su hijo ha visto algún tutorial para aprender inglés ¿Por cuánto tiempo ha estado trabajado con tutoriales?

De 1 a 2 meses

De 3 a 6 meses

De 6 meses a 1 año

Más de 1 año

14. ¿Le gustaría que su hijo(a) aprendiera inglés?

Sí

No

15. *¿Considera que su hijo(a) tiene conocimientos básicos del idioma inglés?*

Sí

No

Este formulario se puede encontrar en el siguiente enlace:

<https://forms.gle/puKA5XwYJ2Qoy8Tt5>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

UNIVERSIDAD JUAREZ AUTONOMA DE TABASCO
DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES

Anexo 2. Evidencia fotográfica de la aplicación de la estrategia pedagógica “Become a hero”.

Fotografía 1.



Fotografía 2.



Fotografía 3.



Fotografía 4.



Fotografía 5.



Fotografía 6.



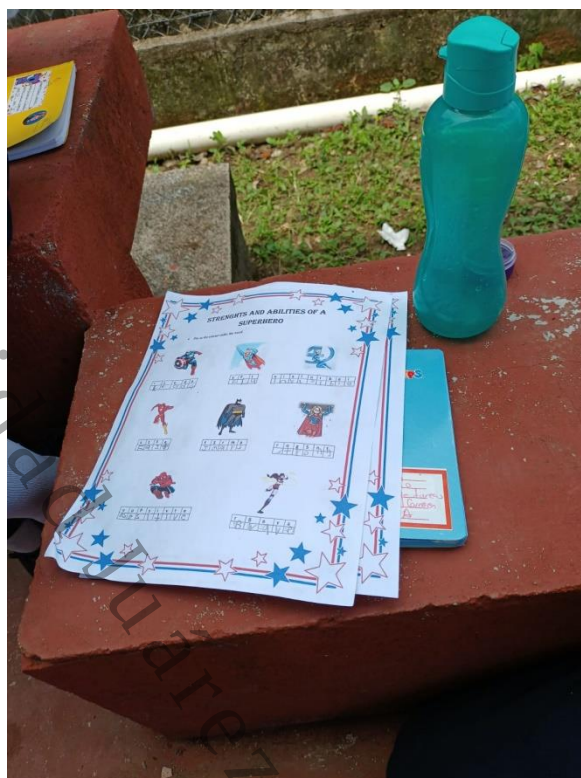
Fotografía 7.



Fotografía 8.



Fotografía 9.



Fotografía 10.



Fotografía 11.



Fotografía 12.



Fotografía 13.



Fotografía 14.

