

UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRIA EN PSICOLOGIA MENCION EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE



**EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES POR
MEDIO DEL JUEGO EN NIÑOS DE 4 AÑOS**

Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Psicología
Mención en problemas de aprendizaje

AUTOR: BACHILLER MÓNICA HELGA ALVAREZ CÁCERES

LIMA – PERU

2015

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a ti Divino Niño Jesús - verdadera fuente de amor, mansedumbre y sabiduría - por estar conmigo en cada paso que doy, guiándome en mi camino, cuidándome y dándome fuerzas para continuar.

A mi amado y adorado esposo, por demostrarme siempre su amor, dedicación y apoyo incondicional, dándome siempre palabras de aliento que han sido incentivo para seguir adelante.

A mi adorado hijo por estar siempre a mi lado con su infinito amor y preocupación, siendo mi motivación para nunca rendirme y poder llegar a ser un ejemplo para él.

A mi madre querida quien tiene algo de Dios por la inmensidad de su amor y mucho de ángel por ser mi guarda con sus incansables cuidados.

A mi querido hermano, por su amor, consejos y confianza en todo momento.

A mi recordado padre, quien desde el cielo, ha guiado mis pasos día a día.

Mi profundo agradecimiento a la Dra. Ana Delgado por su invaluable apoyo, infinita paciencia y comprensión manifestadas en muchas oportunidades y, sobre todo, por su eterna amistad y cariño.

A cada uno de mis profesores quienes han contribuido en mi formación profesional.

Mi gratitud a todas aquellas personas que de una u otra manera me ayudaron a crecer como persona y como profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	3
ÍNDICE DE TABLAS.....	5
CAPÍTULO I : PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	9
1.1 FORMULACION DEL PROBLEMA	9
1.2 JUSTIFICACION DEL ESTUDIO	10
1.3 ANTECEDENTES RELACIONADOS CON EL TEMA.....	11
1.3.1 <i>Investigaciones internacionales</i>	11
1.3.2 <i>Investigaciones nacionales</i>	14
1.4 PRESENTACION DE OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS	14
1.4.1 <i>General</i>	14
1.4.2 <i>Específicos</i>	14
1.5 LIMITACIONES DEL ESTUDIO.....	14
CAPÍTULO II : MARCO TEORICO	15
2.1 BASES TEORICAS RELACIONADAS AL TEMA	15
2.1.1 <i>El aprendizaje</i>	15
2.1.1.1 Tipos de aprendizaje.....	17
2.1.1.2 Aprendizaje en los niños de cuatro años.....	17
2.1.2 <i>Idioma Inglés</i>	18
2.1.2.1 Metodología de la enseñanza del idioma inglés.....	22
2.1.2.2 Importancia del aprendizaje del idioma inglés en el niño de 4 años.....	24
2.1.3 <i>El juego</i>	25
2.1.3.1 Importancia del juego	27
2.1.3.2 Tipos de juegos.....	30
2.1.3.3 Los niños de cuatro años, el juego y las clases de inglés	32
2.2 DEFINICION DE TERMINOS USADOS	33
2.3 HIPOTESIS	34
2.3.1 <i>General</i>	34
2.3.2 <i>Específicas</i>	34
2.4 VARIABLES.....	34
CAPÍTULO III : MÉTODO	35

3.1 NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACION.....	35
3.2 DISEÑO DE INVESTIGACION	35
3.3 POBLACION Y MUESTRA.....	36
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS	36
3.4.1 Programa de aprendizaje del idioma inglés.....	36
3.4.2 Prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés.....	37
3.5 Procedimiento de recolección de datos.....	37
3.6 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE DATOS	37
CAPITULO IV : RESULTADOS	40
4.1 RESULTADOS PSICOMETRICOS DE LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES.....	40
4.1.1 Validez.....	40
4.1.2 Análisis de ítems y confiabilidad	40
4.2 RESULTADOS DESCRIPTIVOS.....	41
4.3 CONTRASTACION DE HIPOTESIS	45
4.4 ANALISIS DE LOS RESULTADOS.....	47
CAPITULO V	52
5.1 CONCLUSIONES.....	52
5.2 RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. VALIDEZ DE CONTENIDO POR EL METODO DE CRITERIO DE JUECES DE LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES.	40
TABLA 2. ANALISIS DE ITEMS Y CONFIABILIDAD DE LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES	41
TABLA 3. PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN EL PRE Y EL POST-TEST	41
TABLA 4. PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO CONTROL EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN EL PRE Y EL POST-TEST	42
TABLA 5. FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRE-TEST.....	43
TABLA 6. FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO CONTROL EN EL PRE-TEST	43
TABLA 7. FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL POST-TEST	44
TABLA 8. FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO CONTROL EN EL POST-TEST	45
TABLA 9. COMPARACION DE LAS MEDIAS DE RANGOS LOS PUNTAJES EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN LAS CONDICIONES ANTES Y DESPUES DEL GRUPO EXPERIMENTAL	46
TABLA 10. COMPARACION DE LAS MEDIAS DE RANGO DE LOS PUNTAJES EN LA PRUEBA DE RENDIMIENTO DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES ENTRE EL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO CONTROL DESPUES DE LA APLICACION DEL PROGRAMA	47

RESUMEN

El presente trabajo permitió analizar el aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de cuatro años de edad. Se trabajó con una muestra de 38 alumnos, de los cuales 22 fueron varones y 16 fueron mujeres, quienes tenían los cuatro años de edad cumplidos. Se implementó un programa de aprendizaje del idioma inglés a través del juego y se creó una prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés para hacer la medición antes y después de la aplicación del programa.

Los resultados indican que los alumnos que participaron en el programa mejoraron el aprendizaje del idioma inglés a través del juego, esta tendencia se verifica al encontrarse diferencias estadísticamente significativas en el rendimiento del aprendizaje del idioma inglés de los alumnos del grupo experimental antes y después de la aplicación del programa y al observarse diferencias significativas en el rendimiento entre el grupo experimental y el grupo control después de la aplicación del programa, siendo los estudiantes del grupo experimental quienes obtuvieron puntuaciones más elevadas en la prueba de aprendizaje del idioma inglés.

Estos resultados permiten señalar que el uso de la estrategia del juego complementa el aprendizaje del idioma inglés e influye de manera positiva al estudiar el comportamiento de los alumnos en la adquisición del vocabulario, desarrollo de habilidades, ejercitar destrezas y conocimientos.

Palabras Claves: Aprendizaje del idioma inglés, por medio del juego, niños de 4 años

INTRODUCCIÓN

La educación infantil en el siglo XXI presenta nuevos retos y demandas. La sociedad presenta nuevos requerimientos no solo tecnológicos sino también en cuanto a idiomas. El aprendizaje temprano del inglés en el contexto escolar es cada vez más común, iniciándose en el nivel preescolar (Lightbown, 2004).

El aprendizaje del idioma inglés ejerce una influencia importante en el desarrollo del niño ya que estimula la adquisición de los procesos cognitivos de acuerdo a los últimos estudios realizados por la neurociencia (Rojas, 2001). Los niños que aprenden un segundo idioma también tienen otras ventajas. Tienden a poseer una mayor flexibilidad intelectual, que se demuestra en las técnicas de resolución de problemas y creatividad. La etapa más conveniente para comenzar es cuando el niño ya tiene una lengua materna establecida, que le permite comunicar. Esto es, alrededor de los cuatro años. Explica que es fundamental colocar al niño en una situación lo más cercanas a su realidad y llevarla a inglés: Por ejemplo, jugar (Lightbown, 2004).

La estrategia metodológica que se aplique incidirá directamente en la interiorización del idioma. Uno de los medios a través del cual el niño aprende diferentes habilidades es el juego, que es innato a su naturaleza; es por ello que se considera importante que el inglés se vea involucrado en esta actividad lúdica de gran significancia para él. El juego como elemento educativo influye en el desarrollo físico, el desenvolvimiento psicológico, la socialización y el desarrollo espiritual.

El presente estudio tiene como finalidad esclarecer la relación que existe precisamente entre el aprendizaje de un segundo idioma y las estrategias metodológicas que emplea la maestra como base, enfocados en el juego, dándole así la oportunidad al niño de aprender simbolizando, representando la realidad, imaginando, evocando, nombrando los elementos que lo rodean y dándole a este proceso natural que tiene el juego la relevancia en la vida escolar del niño.

En el capítulo I, se presenta el planteamiento del estudio, en el que se incluye la formulación del problema, los objetivos, la importancia del estudio y las limitaciones de la investigación.

El capítulo II, se refiere al marco teórico conceptual en el cual se exponen las bases teórico-científicas y todos aquellos aspectos relevantes relacionados con el aprendizaje del idioma inglés por medio del juego. Asimismo, se plantean las hipótesis.

En el capítulo III, se expone el diseño de investigación, la población y la muestra del estudio, las variables estudiadas, las técnicas e instrumentos utilizados, el procedimiento de recolección de datos, las técnicas de procesamiento y análisis estadísticos de los datos.

En el capítulo IV, son presentados los resultados de los análisis estadísticos efectuados y la discusión de los mismos. Finalmente, en el capítulo V se presentan las conclusiones del estudio y las recomendaciones respectivas.

CAPÍTULO I : PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1 Formulación del problema

La enseñanza de idiomas ha sido por muchos años cuestión de memorizar y repetir, un proceso aburrido y poco estimulante para los estudiantes. Tal como lo menciona Brown (1994, p.18) “la aplicación del método de traducción gramatical ha sido utilizado como forma tradicional de la enseñanza del idioma inglés y se centra principalmente en la gramática y las habilidades de traducción, repetición y memoria; si bien puede ser el método más fácil para los profesores con dominio limitado del inglés, a menudo se descuidan algunos recursos docentes o de muchos estudiantes”.

Esto sucede en muchas instituciones educativas donde se observa con frecuencia el bajo nivel del aprendizaje del idioma inglés en niños de cuatro años debido al uso de metodologías convencionales, que no son significativas, son poco motivadoras y de muy poco interés para los niños; el aprendizaje de un idioma se centra en el profesor y se ciñe básicamente a memorizar una gran lista de palabras, a repetir de manera mecánica los comandos que escucha el niño, a cantar algunas canciones y a repetir algunos sonidos.

Sin embargo, el aprendizaje de un idioma va mucho más allá que aprender conceptos que pueden resultar aislados o pobremente integrados en la realidad directa del niño.

De acuerdo a lo que señala Thanasoulas (2000), en estos últimos años ha habido una explosión de nuevas metodologías que se centraron en los enfoques más creativos y atractivos. Al informarse de estas técnicas, los profesores de inglés como segundo idioma pueden seleccionar el método más eficaz para sus estudiantes, centrando su enseñanza en el alumno.

Es así que la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés para Reilly (2003) es fundamental para generar aprendizajes significativos. El niño manipula, juega, se divierte y hace suyo el idioma inglés de manera creativa, dinámica y muy participativa.

La estrategia metodológica que se aplique incidirá directamente en la interiorización del idioma (Dörnyei, 1998); por tal motivo, surge la inquietud de realizar este proyecto donde se propone como alternativa de solución a este problema, la aplicación de actividades lúdicas que deben ser tomadas en cuenta como instrumentos pedagógicos a fin de favorecer el aprendizaje del idioma inglés en el contexto escolar.

De lo expuesto, surge la siguiente interrogante: ¿En qué medida es eficaz la aplicación de un programa para el aprendizaje del idioma inglés a través del juego en niños de 4 años?

1.2 Justificación del estudio

Hoy en día, el inglés es una herramienta muy poderosa para enfrentarse a una sociedad muy competitiva (Spichtinger, 2002). El aprendizaje de un segundo idioma, ayudará a los niños actuales a desenvolverse mejor como profesionales en su vida futura. Aprender otra lengua desde los primeros años de vida es recomendable ya que en esta edad los niños no tienen miedo a imitar sonidos, sino por el contrario disfrutan haciéndolo. Asimismo, mientras más pequeño es un niño, mejor será su pronunciación en el idioma extranjero.

Uno de los medios a través del cual el niño aprende diferentes habilidades es el juego, que es innato a su naturaleza; es por ello que se considera importante que el inglés se vea involucrado en esta actividad lúdica de gran significancia para él (Dörnyei, 1998). El juego como elemento educativo influye en el desarrollo físico, el desenvolvimiento psicológico y la socialización. El juego cumple un rol fundamental en la vida del niño, es su realidad concreta, su mundo interior ya que surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. Es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño, y en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades.

En tal sentido, el objetivo de esta investigación es diseñar una metodología basada en la utilización de los juegos para contribuir a perfeccionar el proceso de aprendizaje del inglés en los niños de cuatro años. Se plantea una propuesta de trabajo en la aplicación de una

variedad de juegos a una muestra determinada con un grupo de control y otro experimental que permitirá obtener resultados respecto de ambos grupos. Se pretende analizar y determinar cómo a través del juego se mejora el aprendizaje del idioma inglés en los niños de 4 años del nivel preescolar; y de este modo, esclarecer la relación que existe precisamente entre el aprendizaje de un segundo idioma y las estrategias metodológicas que se utilizan como base, enfocados en el juego, dándole así la oportunidad al niño de aprender simbolizando, representando la realidad, imaginando, evocando, nombrando los elementos que lo rodean y dándole a este proceso natural que tiene el juego la relevancia en la vida escolar del niño.

1.3 Antecedentes relacionados con el tema

1.3.1 Investigaciones internacionales

Hewitt (1998) realizó una investigación sobre el efecto que tendría la aplicación de un programa de aprendizaje del idioma inglés a través de la actividad psicomotriz en 42 alumnos españoles del tercer grado de primaria del colegio público de Granada. Este programa tuvo una duración de diez semanas con un grupo experimental y otro de control. Los instrumentos de investigación se dieron como sigue: En las pruebas de inglés, el rendimiento académico fue medido mediante un test de tipo “progreso”, elaborado por los autores de los libros Splash, Abbs, Ward y Worrall. Consistieron en 2 tests: El primero fue un test para medir el nivel de comprensión auditiva, el segundo test fue un test para medir la comunicación mediante la escritura y la lectura (gramática y vocabulario). El nivel de inglés se evaluó en cuatro ocasiones con el mismo test (Splash): Uno antes de empezar como pre-test, otro después de la primera fase (clases de inglés sin actividad motriz), el tercero después de la fase de inglés con psicomotricidad y el último a final del programa como pos-test. El examen psicomotor se realizó a través del examen psicomotor de Linares en el que se parte de la adaptación de una serie de pruebas de distintos autores como Picq, Vayer y Guilmain que consta de 9 pruebas que determinan la lateralidad, conducta respiratoria, control segmentario, equilibrio corporal, coordinación dinámica general, coordinación dinámica de las manos, rapidez, organización espacial y organización espacio-temporal.

Los resultados concluyeron en que el programa de inglés con actividad motriz permitió que el método aplicado resultara más lúdico y entretenido, incidiendo en un mejor aprendizaje

del idioma y un mejor resultado en el desarrollo psicomotor. Se demostró que un desarrollo sensomotor y un control segmentario de su cuerpo eran requisitos idóneos para un perfecto aprendizaje escolar y de un idioma extranjero; ya que reducía la ansiedad (a través de una relajación general) y se lograba la comprensión y el control del propio cuerpo favoreciendo el nivel atencional. El control segmentario estaba aún más directamente relacionado con el aprendizaje y suponía también un medio para un buen desenvolvimiento de la escritura.

Hernández (2003) realizó una investigación sobre la importancia de los estilos de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en 105 estudiantes de todos los niveles de inglés del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjera (CELE) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Para llevar a cabo esta investigación de carácter exploratorio-descriptiva, se aplicaron tres instrumentos diferentes: Group Embedded Figures Test (GEFT) de Witkin, Oltman, Raskin y Karp (1987) para medir la dependencia e independencia de campo, Cuestionario sobre el Predominio de Estilo de Aprendizaje Perceptivo de Joy M. Reid (1995) para medir la percepción visual, auditiva, cinestética, táctil, grupal e individual y el Cuestionario de Predominio Hemisférico-Cerebral de Luciano Mariani de 1996 para medir lateralidad. Los resultados determinaron que sí existía una relación entre los estilos de aprendizaje del idioma inglés y las variables en cuanto a edad, género, nivel de escolaridad y área de estudio. Asimismo, se pretendió sentar las bases para algunas propuestas pedagógicas útiles en la planeación de clases, diseño de cursos, así como para la elaboración de materiales didácticos.

Barraza (2004) efectuó un estudio comparativo de los efectos de la utilización del método Juego-Trabajo para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en alumnos salvadoreños de octavo grado de Educación Básica del Centro Escolar Walter Thilo Deininger, a diferencia de los efectos en otro grupo tratado con el método tradicional.

La población estuvo compuesta por 50 jóvenes entre varones y mujeres entre los 13 y 15 años de edad, divididos en 2 grupos de 25 jóvenes cada uno (sección D y sección E respectivamente).

Para llevar a cabo esta investigación se aplicó el diseño cuasiexperimental de dos grupos preestablecidos – experimental y control – con un pre-test que fue elaborado al principio y

contestado por los alumnos y alumnas de ambas secciones que se utilizó para determinar la equivalencia inicial de ambos grupos, un post-test aplicado al final de la realización del programa para comparar el resultado final después de la aplicación del mismo, un programa de aprendizaje del idioma inglés utilizando el método de juego-trabajo aplicado en 20 sesiones durante 4 meses y un cuestionario anónimo de actitud estructurado con 15 preguntas cerradas que determinaba la actitud que los estudiantes tenían hacia la clase de inglés.

Los resultados determinaron lo siguiente: En el grupo experimental, se registró un aumento en la calificación de 24 de los alumnos y alumnas; sólo 1 alumno registró una calificación más baja; por lo que se dedujo que se obtuvo un buen aprendizaje con la aplicación del método juego-trabajo. En el grupo control, se registró una baja calificación de todos los alumnos y alumnas, por consiguiente, se registró también un menor promedio general. Se concluyó que el aprendizaje del idioma inglés había sido significativamente superior en el grupo tratado a través del método juego-trabajo que en el tratado con técnicas tradicionales, evidenciando un cambio favorable de actitud frente al idioma inglés. Finalmente, la aplicación del juego-trabajo resultó un método innovador que puede incidir positivamente en el aprendizaje del idioma inglés y en la actitud hacia el mismo.

Chirandon (2009) realizó una investigación sobre el efecto que tendría la enseñanza del idioma inglés a través del juego en 33 estudiantes tailandeses del sexto grado de primaria de la escuela Tessaban Banlamsai. Los instrumentos de investigación consistieron en: Un examen (30 minutos de duración) con 20 ítems de opción múltiple y un cuestionario con 16 ítems dividido en 3 partes. Se crearon 14 lecciones y fueron utilizadas para enseñar seis temas diferentes determinados por el plan de estudios de la escuela y nueve tipos de juegos se llevaron a cabo en diferentes partes de la sesión de aprendizaje.

Los procedimientos de recolección de datos se dividieron en tres partes: Una fase pre-experimental, una fase experimental y una fase post-experimental. Los resultados revelaron que los estudiantes habían mejorado de manera significativa en el conocimiento del vocabulario y su habilidad para comunicarse.

Por otra parte, tendían a tener actitudes más positivas hacia el aprendizaje de inglés a través de juegos. Concluyó con estos resultados, que el uso de juegos en la enseñanza de inglés era

beneficioso para los principiantes especialmente los de la escuela primaria. Sin embargo, para ello, los profesores debían considerar cuidadosamente la hora de seleccionar los juegos adecuados para ser utilizados. Esto es porque se encontró en el estudio que los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y habilidad para el dominio del idioma inglés se comportaron de manera diferente cuando se utilizaron distintos tipos de juego.

1.3.2 Investigaciones nacionales

No se hallaron investigaciones nacionales relacionadas al aprendizaje del idioma inglés a través del juego en niños de cuatro años.

1.4 Presentación de objetivos generales y específicos

1.4.1 General

Evaluar la influencia del programa del aprendizaje del inglés a través del juego en el rendimiento escolar en los niños de cuatro años.

1.4.2 Específicos

- Identificar el aprendizaje del idioma inglés en niños de cuatro años antes de la aplicación del programa en los niños del grupo experimental y control.
- Identificar el aprendizaje del idioma inglés en niños de cuatro años después de la aplicación del programa en los niños del grupo experimental y del grupo control.
- Comparar el aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental antes y después de la aplicación del programa.
- Comparar el aprendizaje del idioma inglés entre el grupo de niños experimental y control después de la aplicación del programa.

1.5 Limitaciones del estudio

La limitación es de carácter metodológico, en el sentido de que los resultados obtenidos sólo se pueden generalizar a la población de donde se extrajo la muestra porque se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo intencionado.

CAPÍTULO II : Marco teórico

2.1 Bases teóricas relacionadas al tema

2.1.1 El aprendizaje

En tiempos antiguos, cuando el hombre inició su proceso de aprendizaje, lo hizo de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente. El hombre primitivo tuvo que estudiar los alrededores de su vivienda, distinguir las plantas y los animales que había que darles alimento y abrigo, explorar las áreas donde conseguir agua y orientarse para lograr volver a su vivienda (Rojas, 2001). En un sentido más resumido, el hombre no tenía la preocupación del estudio. Al pasar los siglos, surge la enseñanza intencional. Surgió la organización y se comenzaron a dibujar los conocimientos en asignaturas, estas cada vez en aumento. Hubo entonces la necesidad de agruparlas y combinarlas en sistemas de concentración y correlación.

En suma, el hombre se volvió hacia el estudio de la geografía, química y otros elementos de la naturaleza mediante el sistema de asignaturas que se había ido modificando y reestructurando con el tiempo. Los estudios e investigaciones sobre la naturaleza contribuyeron al análisis de dichas materias.

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación (Guía de Educación, 2000).

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades (Rojas, 2001).

Para aprender se necesita de cuatro factores fundamentales: Inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación. A pesar de que todos los factores son importantes, se debe señalar que sin motivación cualquier acción que se realice no será completamente satisfactoria (Riva, 2009). Cuando se habla de aprendizaje, la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: Técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación) (Riva, 2009). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

Por último, queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, se dice que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

De acuerdo a Riva (2009) existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

- Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.
- La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

- Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.

La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

2.1.1.1 Tipos de aprendizaje

Según Valle-Arias (1993) los tipos de aprendizaje son:

Aprendizaje receptivo: En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

Aprendizaje significativo: Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje observacional: Tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

2.1.1.2 Aprendizaje en los niños de cuatro años

Los niños de cuatro años están potencializados para adquirir conocimientos del medio que les rodea a través de la experimentación del aprendizaje, poseen capacidades innatas que tienen que desarrollar a través del tiempo (Moon, 2005). Los primeros años de vida ejercen una influencia muy marcada en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños: en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social.

Según Peña (2006) el aprendizaje de un idioma en niños de 4 años se fundamenta en las habilidades cognitivas básicas; estas son procesos mentales superiores por medio de los cuales conoce y entiende el mundo que lo rodea, procesa información, elabora juicios, toma decisiones y comunica su conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a los siguientes procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida: La percepción, la atención, la memoria.

a. La percepción

La percepción es un proceso cognitivo básico y es una de las operaciones más importantes en el procesamiento de la información. Desde las primeras semanas, los recién nacidos poseen una capacidad para percibir el mundo que los rodea. Esta percepción ocurre a través de los sentidos y las habilidades de los niños en este aspecto mejoran rápidamente con el paso de los años.

b. La atención

La atención es la función mental que regula el flujo de la información. Se puede definir la atención como el grado de activación o alerta de un organismo para aumentar la capacidad de recibir estímulos, procesarlos y actuar consecuentemente con ellos.

c. La memoria

La memoria es la capacidad mental que posibilita a un sujeto registrar, conservar y evocar las experiencias (ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, etc.).

Es la capacidad de retener y localizar los acontecimientos del pasado. La memoria es indispensable ya que posibilita la construcción de los sucesivos aprendizajes.

2.1.2 Idioma Inglés

El idioma inglés es una lengua germánica occidental que surgió en los reinos anglosajones de Inglaterra y se extendió en lo que se convertiría en el sudeste de Escocia bajo la influencia del Reino de Northumbria (Carter, 1967). Históricamente, el idioma inglés se originó a partir de la fusión de lenguas y dialectos, ahora llamados colectivamente Inglés antiguo o anglosajón, que fueron llevados a la costa este de Gran Bretaña por colonizadores germánicos. La palabra inglés o English (land of the Angles) deriva de Anglos. Gracias a la

influencia económica, militar, política, científica, cultural y colonial de Gran Bretaña y el Reino Unido desde el siglo XVIII, vía Imperio Británico, y a los Estados Unidos de América desde mediados del siglo XX, el inglés ha sido ampliamente difundido por todo el mundo, llegando a ser el idioma principal del discurso internacional y lengua franca en muchas regiones. La lengua inglesa es ampliamente estudiada como segunda lengua, es la lengua oficial de muchos países y de numerosas organizaciones mundiales. Es la tercera lengua con más hablantes nativos en el mundo (Crystal, 1997).

Para Crystal (1997) el inglés descende del idioma que hablaron las tribus germánicas que migraron de lo que hoy es el norte de Alemania a la tierra que habría de conocerse como Inglaterra. Estas tribus son identificadas tradicionalmente con los nombres de frisones, anglos, sajones y jutos. Su lengua se denomina anglosajón antiguo. Carter (1967) explica las diferencias del inglés a lo largo del tiempo:

a. El inglés antiguo

Los invasores germánicos dominaron a los habitantes de habla celta británica. Las lenguas que hablaban estos invasores germánicos formaron lo que se habría de llamar inglés antiguo, que fue un idioma emparentado con el frisón antiguo. El inglés antiguo (también denominado anglosajón) tuvo la fuerte influencia de otro dialecto germánico, el nórdico antiguo, hablado por los vikingos que se asentaron principalmente en el noreste de Gran Bretaña. Las palabras inglesas English (inglés) y England (Inglaterra) se derivan de palabras que se referían a los anglos: Englisc e England. Sin embargo, el inglés antiguo no era un idioma unificado común a toda la isla, sino que se distinguían principalmente cuatro dialectos: Mercio, Northumbrio, Kentish y Sajón occidental.

Desde un punto de vista gramatical, el inglés antiguo presenta muchas similitudes tipológicas con las lenguas indoeuropeas antiguas como el latín o el griego, y también el alemán. Entre dichas similitudes están la presencia de caso morfológico en el nombre y la diferencia de género gramatical. El sistema verbal era más sintético que el del inglés moderno, el cual usa más la perífrasis verbal y los verbos auxiliares.

b. Inglés medio

El inglés medio de los siglos XIV y XV presenta importantes cambios tipológicos respecto al inglés antiguo. El inglés medio tipológicamente está más cercano al inglés moderno y las lenguas romances que el inglés antiguo. La principal diferencia entre el inglés medio y el inglés moderno es la pronunciación. En particular, el gran desplazamiento vocálico modificó ampliamente el inventario de vocales, produciendo diptongos a partir de numerosas vocales largas y cambiando el grado de abertura de muchos monoptongos. La influencia de la nobleza normanda, llegada a la isla en torno a esta época, dejó también efectos en el léxico del inglés medio que se conservan aún hoy en día. Esto da origen, por ejemplo, la distinción entre pig (cerdo) y pork (carne de cerdo), siendo la primera de origen germano y la segunda de origen francés (las clases bajas criaban pigs que se convertían en pork para las clases altas).

A partir del siglo XVIII la pronunciación del inglés fue altamente similar a la del inglés moderno. Y es a partir de esa época que se empezaron a producir la mayor parte de los cambios fonéticos que hoy día son la base de los dialectos modernos.

c. Inglés moderno temprano

El inglés moderno temprano (Early Modern English) es la forma antigua del inglés de hoy, como una variante del idioma anglosajón y del inglés medio en particular que se practicaba hasta ese entonces.

Se trata del inglés que se hablaba principalmente durante el Renacimiento, y más comúnmente asociado al lenguaje literario de William Shakespeare. Cronológicamente se sitúa entre los siglos XVI y XVIII en las áreas pobladas por los anglonormandos (años 1450 a 1700 aproximadamente).

Se considera la fase más evolutiva y cercana al inglés que se habla en la actualidad, y se consolidó en gran medida debido al auge de las letras británicas en dicho período histórico y al aporte que le dieron otras lenguas extranjeras.

Actualmente, el aprendizaje del idioma inglés requiere de la interacción significativa de los hablantes, de tal modo que, no se concentren tanto en la forma de sus expresiones sino en el mensaje que se desea transmitir y comprender; logrando una comunicación natural y fluida (Spada, 1999).

Gower (1994) señala que cuando se aprende la lengua materna, se aprende escuchando, luego hablando, después se aprende a leer y finalmente se aprende a escribir. Al aprender inglés o cualquier otro idioma es necesario desarrollar esas cuatro habilidades, escuchar, hablar, leer y escribir.

Moon (2005) plantea que en el salón de clases, los profesores proporcionan a los estudiantes oportunidades para desarrollar cada una de estas habilidades a través de las actividades diarias. Asimismo, indica en qué consiste el escuchar, el hablar, el escribir y el leer el idioma inglés:

a. Escuchar Inglés

La comprensión auditiva es un paso inicial clave en la comunicación y en el aprendizaje del idioma inglés. Mientras mayor sea la capacidad del estudiante de entender el idioma, mejor será su capacidad para comunicarse y como consecuencia, podrá desarrollar con mayor facilidad el resto de las habilidades lingüísticas.

Por ello las actividades como escuchar un párrafo que se lee en voz alta y resumir en tus propias palabras o escuchar una canción y tratar de explicar el contenido de la misma son actividades importantes que forman parte del aprendizaje.

b. Hablar Inglés

Es usualmente el objetivo principal de quien decide estudiar inglés. El desarrollo de la habilidad de hablar el inglés se beneficia del desarrollo de las otras habilidades. Es la suma de las 4 habilidades lo que dará el mejor resultado ya que al contar con un amplio vocabulario y cultura proveídos por el desarrollo de la lectura y escritura, la comunicación verbal será mucho más eficiente y adecuada.

c. Escribir Inglés

La escritura es una habilidad esencial y necesaria cuando se está aprendiendo una segunda lengua como vía de comunicación además de la habilidad oral.

Escribir es una manera en la que los estudiantes practican sus habilidades de lenguaje ya que al escribir el estudiante se ve obligado a notar la gramática, vocabulario y las estructuras del lenguaje. Asimismo, al trabajar en la escritura, el estudiante practica y asocia las palabras y frases que le serán útiles al comunicarse verbalmente.

d. Leer Inglés

La lectura es un componente clave del aprendizaje del inglés y es sin duda, importante ya que un idioma no consiste únicamente de la palabra hablada. Los dos beneficios principales de la lectura son el desarrollo y entendimiento de la cultura y la ampliación del vocabulario, permitiendo una comunicación oral y escrita más completa.

A través de la lectura se puede tener acceso a la perspectiva de las creencias y valores culturales. La lectura aplicada en cantidades significativas con información comprensible ayudará al desarrollo del lenguaje.

Estas cuatro habilidades no existen de forma independiente, son una unidad que depende una de la otra y son indispensables para lograr un verdadero entendimiento del idioma y una comunicación más efectiva y natural (Moon, 2005).

2.1.2.1 Metodología de la enseñanza del idioma inglés

El idioma inglés se imparte como materia de estudio en las instituciones educativas públicas y privadas del Perú. De acuerdo al plan de estudios, este se imparte desde el primer año del ciclo básico hasta el quinto año de secundaria, durante tres o cuatro horas de clase a la semana. Se enseña el inglés como idioma extranjero. Se tiene conocimiento que la mayoría de métodos y estrategias de enseñanza no son tan efectivos. El hecho es que no hay investigación, análisis, sistematización de experiencias, ni debate sobre este tema.

Harmer (2001) señala que al menos son cinco los factores que son determinantes en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés: El docente, el estudiante, la metodología, el currículo y el contexto educativo. Estos factores en condiciones favorables pueden llevar a los estudiantes a desarrollar mejores niveles de aprendizaje, pero en circunstancias desfavorables pueden interferir y afectar los resultados grandemente. Entonces, la clave está en determinar si esos factores operan a favor o en contra en las instituciones educativas

públicas y privadas. A partir de ahí se puede explicar o al menos justificar el fracaso en alcanzar los niveles de competencia comunicativa en el inglés de los estudiantes.

Las instituciones públicas y privadas deberían comenzar hacer un proceso de interiorización, una campaña de reconocimiento del inglés desde el preescolar, capacitando al propio docente de inglés en su proceso de enseñanza aprendizaje del idioma. Asimismo, crear los espacios necesarios, tomar en cuenta las realidades y necesidades de los estudiantes, el docente, entonces, tiene que permitir que el estudiante traiga a la escuela lo que tiene como interés personal por el inglés e incorporarlo en las aulas en el mismo proceso de enseñanza del idioma.

Brown (1994) considera que los docentes de inglés deben promover experiencias de aprendizaje contextualizadas que respondan a los intereses y necesidades de sus estudiantes, modelando de esta forma una práctica pedagógica consistente con la tendencia actual de la enseñanza de lenguas, así como de las teorías de aprendizaje.

Con el transcurrir de los años se llevaron a cabo una serie de cambios en todos los aspectos de la sociedad y por consiguiente, se generaron cambios radicales en la función del educador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su actividad académica ya no se reduciría a dictar clases sino que éstas constituirían una parte de sus obligaciones. Suárez (1991) sostiene que el educador deja de ser un transmisor de conocimientos y se convierte en un facilitador de experiencias que planifica el proceso de enseñanza, motiva, refuerza y colabora con los estudiantes, plantea problemas, genera discusiones y es capaz de evaluar a sus estudiantes y a la vez evaluarse a sí mismo.

El estudiante, por su parte, se convierte en un sujeto activo dentro del proceso educativo; un ser que piensa, crea, transforma, se informa, consulta, critica, discute, organiza y planifica su propio aprendizaje y es capaz de auto-evaluarse. Dentro de esta nueva concepción, el profesor ya no será el único que aporta información, sino que el estudiante también puede enriquecerlo aportando sus propios conocimientos, sentimientos e ideas, para que el aprendizaje sea más efectivo y significativo. De esta manera, la función del educador será orientar y guiar explícita y deliberadamente todas las actividades de los estudiantes y crear las condiciones óptimas para que se produzca el aprendizaje (Suarez, 1991).

2.1.2.2 Importancia del aprendizaje del idioma inglés en el niño de 4 años

Cameron (2001) indica que son muchas las investigaciones dentro del campo de la Psicología y Pedagogía que refieren la importancia de iniciar el aprendizaje de un segundo idioma en edades tempranas que hacen referencia a la plasticidad cerebral del niño y a susceptibilidad hacia nuevos aprendizajes. Por ese motivo, el esfuerzo mental que se requiere para el aprendizaje de un segundo idioma es menor.

Iniciar el aprendizaje del inglés desde los primeros años es el mejor momento. Los niños cuentan con una excelente capacidad de absorción del lenguaje, de imitación de sonidos y son tremendamente espontáneos y receptivos. Así, por imitación, los niños reproducen los sonidos y las frases y son capaces de aprender más rápidamente un segundo idioma (Lightbown, 2004).

Para Dörnyei (1998) la exposición de los niños al inglés debe ser la máxima posible y realizarse de la misma forma y al mismo tiempo que aprenden su lengua materna. Mientras el niño empieza a aprender inglés se verá además cómo se desarrollan otras capacidades simultáneamente, entre ellas la creatividad, la autoestima y su autonomía.

Los niños pequeños se acercan al aula en la que se enseña una lengua extranjera con un cúmulo de instintos, habilidades y características preestablecidas que los ayudarán en el aprendizaje de esa lengua; cuentan con una gran habilidad para manejar un lenguaje limitado en forma creativa (Spada, 1999). Por lo tanto, se aconseja proporcionarle ocasiones en las que la necesidad de comunicarse los obligue a encontrar una forma de expresión y el lenguaje que la actividad requiera los aliente a la construcción activa de su propia lengua, permitiendo la oportunidad de cometer errores.

Según indica Cameron (2001, p.19) “la capacidad de aprendizaje consciente de formas y estructuras gramaticales se encuentran aun relativamente poco desarrolladas en un niño. Por lo tanto los juegos, constituyen una oportunidad muy efectiva de aprendizaje indirecto. Los niños pequeños sienten gran placer en encontrar y crear diversión en lo que hacen, poseen una imaginación rápida y disfrutan de hablar”.

A los cuatro años, los niños aprenden un segundo idioma utilizando estructuras lingüísticas mucho antes de tener conciencia de ellas. La comprensión se hace posible a través del uso de las manos, los ojos y los oídos. El mundo sensorial es dominante en todo momento. Poseen un periodo de atención y concentración muy breve, es por ello que la exposición de figuras e indicaciones deben ser cortas. Disfrutan del juego y el trabajo en compañía de otros. Los alumnos juegan y experimentan con el lenguaje a través de ritmos, versos, canciones y sonidos. La producción es solo oral: Comprensión de instrucciones y respuesta a las mismas (Moon, 2005). Se alienta la producción de oraciones completas pero no se la exige. Las habilidades receptivas se desarrollan a través de historias contadas o leídas por el docente. Se expone a los alumnos a figuras o dibujos.

Las actividades de aprendizaje del idioma inglés que exponen a todo niño de preescolar al desarrollo del vocabulario, conocimiento de letras y de un conocimiento fonológico básico funcionan bien cuando son relativamente breves, alegres, interesantes, multisensoriales e intencionadas. Para el niño de edad preescolar que aprende inglés, las oportunidades de empezar a aprender estas destrezas le da la base que necesita para aprender a leer y apoyar su dominio creciente de inglés (Spada, 1999).

2.1.3 El juego

Si se hace un poco de historia, se encuentra que Friederich Fröbel (1782-1850), pedagogo alemán nacido en Oberweissbach fue un gran autodidacta y trabajó en diferentes ámbitos antes de descubrir su vocación: La enseñanza. Fue discípulo de Johann Heinrich Pestalozzi en Yverdon (Suiza). Acuñó el término “jardín de niños” (en alemán, Kindergarten) centrando su acción en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y el juego (Heiland, 1989). Fröbel cambió la manera de pensar sobre la educación infantil. Diseñó material didáctico para niños como pelotas, bloques de madera, fichas para armar, palitos, aros, incluyendo una colección de juegos maternos y canciones infantiles, en la que se incluían extensas instrucciones sobre su función educativa y su uso, para demostrar que los niños aprenden jugando. Conocidos alrededor del mundo como los “Regalos de Fröbel”, estos objetos fueron una parte importante de su Jardín de infancia. “Los regalos de Fröbel” han sido ampliamente imitados y adaptados por educadores y fabricantes de juguetes. Para Fröbel, el niño era considerado el principal protagonista de su propia educación. Estableció

su primer jardín en Bad Blankenburg en el año 1837 (Heiland, 1993). Se pretendía que en estos jardines de infancia el niño:

- Juegue al aire libre en contacto permanente con la naturaleza.
- Rechace todo tipo de coacción y autoritarismo por parte del educador.
- Busque una educación integral entre la de la escuela y la de la familia

Fröbel es considerado uno de los más grandes innovadores de la ciencia de la educación del siglo XIX. La institución del jardín de infancia sigue vigente en todo el mundo, lo que da muestra de la validez de sus propuestas.

Existen pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como es el juego. Si se echara una mirada a las antiguas civilizaciones, se encontraría no sólo indicios de juegos más o menos enraizados en la cabalística, sino aún juguetes tan simples y tan complejos como una muñeca, un caballo o una cuadrícula grabada en el suelo para jugar a los dados. Calero (2005, p.33) indica “...Parece como si el juego estuviera en la entraña misma del hombre y le impulsara en los albores de la humanidad y desde los primeros momentos de su vida..” Es por ello que se han escrito multitud de libros sobre el juego y los juguetes, y se ha intentado definir el juego como una actividad esencial del ser humano o como un ejercicio de aprendizaje.

La palabra juego viene del latín “iocus”, que significa “diversión, broma”.

El Diccionario Enciclopédico de las Ciencias de la Educación (2005, p. 229), lo define como “actividad lúdica que comporta un fin en sí misma con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco”.

Actualmente el juego se plantea como una actividad que ofrece oportunidades excelentes para el desarrollo del niño, tanto en su modalidad de juego libre como en juego organizado. Queda probada la trascendencia del juego en el desarrollo del niño, hasta el punto que ha sido considerado como un derecho de la infancia, de modo que la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar, con sede en Suecia, redacta en 1977 la declaración de esos

derechos, postulando que el juego, con las necesidades básicas de nutrición, salud, protección y educación, es esencial para desarrollar el potencial de todos los niños.

2.1.3.1 Importancia del juego

El juego es una actividad fundamental para los niños y forma parte de su vida. Jugar es una manera de descubrir el mundo que los rodea, una forma de expresión y comunicación. El juego estimula las funciones cognitivas de percepción, atención y memoria; es un factor indispensable para el desarrollo armónico de su pensamiento, lenguaje, cuerpo y personalidad; por lo tanto, debe ser concebido como un medio de aprendizaje (Calero, 2005).

La importancia del juego en la educación es grande y trascendente. La actividad lúdica en el niño pequeño que posee inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción de desarrollo es vital en esta etapa.

Como lo menciona Farreny (1997, p. 21) “El juego es para los niños una fuente de enseñanza indispensable e insustituible: mediante él expresan sus posibilidades, les ayuda a desarrollar la imaginación, a descubrir sus propias capacidades y las posibles utilidades de los objetos”.

Asimismo, el juego ejerce una gran influencia en el lenguaje. La situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo del lenguaje comunicativo; la necesidad de comunicarse con los compañeros estimula y desenvuelve un lenguaje coherente (Farreny, 1997). Cuando se proporciona juegos a los niños, se debe tener en cuenta que desarrollen lo siguiente:

- La motricidad y la percepción sensorial.
- Las facultades intelectuales y afectivas.
- La adquisición de habilidades orales y motrices.
- La adquisición de hábitos y normas de comportamiento.

Tal como señala Cuenca (2000), el juego debe ser concebido como un medio de aprendizaje y no tendría ningún sentido el hecho de destinarle un espacio de tiempo específico en esta etapa, ya que el juego tiene que ser constantemente utilizado por parte del educador en su

tarea diaria. Las situaciones lúdicas tienen una doble vertiente. Por un lado, la referente al proceso de enseñanza por parte del profesor que le permite:

- Descubrir las características psicoevolutivas y sociales de sus alumnos.
- Construir situaciones y contextos adecuados para que los niños desarrollen su capacidad de exploración, investigación y aprendizaje de habilidades diversas.

Por otro lado, y relacionado con lo anterior, a través del juego se establecen situaciones que permiten al alumno.

- Asumir progresivamente la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Investigar y reflexionar sobre lo que lo rodea.

Farreny (1997) señala que el juego, al facilitar el aprendizaje, potencia los distintos aspectos del desarrollo:

- Desarrollo cognitivo-lingüístico

A través del juego el niño potencia diferentes capacidades cognitivas y habilidades que le permitirán alcanzar niveles superiores en su desarrollo intelectual:

Analizar: Descubrir características diferenciales, relacionar rasgos, asociar.

Experimentar: Saltar, coger, empujar.

Observar: Semejanzas, diferencias.

Explorar: Tocar, oler.

Aplicar lo aprendido a nuevos problemas.

Sintetizar

Adquirir modelos lingüísticos adecuados.

Diversidad expresiva.

También puede adquirir nociones elementales que posibilitan un enriquecimiento intelectual:

Cantidad, número, peso, volumen, sucesión, orden.

- Desarrollo socio-afectivo

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño. Jugando aprende a interactuar con otros niños. Es un medio valioso para:

Liberar tensiones y ansiedad.

Afianzar vínculos afectivos.

Valor terapéutico.

Fomentar actitudes positivas: tolerancia, respeto, ayuda.

Interiorizar normas.

Favorecer la jerarquización de valores socialmente aceptados.

- Desarrollo físico y motriz

Durante el juego, el niño desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos:

Fuerza muscular.

Equilibrio postural.

Coordinación óculo-manual y óculo-motora.

Dominio de la lateralidad.

Motricidad fina y gruesa.

Formación del esquema corporal.

Finalmente, el educador, de acuerdo con todo esto, tiene que organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el juego de tal manera que lleve al niño a conseguir aprendizajes

significativos, por lo que es preciso que se tengan en cuenta sus intereses, sus experiencias previas y sus características psicoevolutivas.

2.1.3.2 Tipos de juegos

Farreny (1997) plantea que en las sesiones de trabajo corporal se recurre a menudo a actividades lúdicas, y sobre todo a juegos de tipo motriz, de expresión dramática, de lenguaje y simbólicos.

a. Juegos motrices

Los juegos y las situaciones lúdicas que tienen como objetivo el desarrollo motriz de los niños durante la etapa de educación infantil deberán tener presentes los siguientes aspectos de desarrollo:

Control y coordinación del movimiento global.

Control de elementos y de segmentos del propio cuerpo.

Coordinación progresiva de los propios movimientos respecto a los de los demás.

Adopción de las posturas adecuadas para realizar distintas tareas en diferentes situaciones.

En estos juegos, el niño explorará las posibilidades motrices de su cuerpo y sus propias limitaciones, así como las de los demás. Al mismo tiempo, realizará un descubrimiento progresivo de su lateralidad, que se verá reafirmada.

En lo referente al conocimiento de su propio cuerpo y al de los demás, serán apropiadas las actividades de observación y exploración a través de los diferentes sentidos (Román, 1997). Paralelamente irá adquiriendo un dominio de las representaciones gráficas y de los juegos de montar y desmontar, lo que contribuye a la educación de la coordinación óculo-manual, y a la adquisición de movimientos cada vez más precisos.

b. Juegos de expresión dramática y corporal

El niño hace uso de las posibilidades de su cuerpo, tanto para representar la realidad que lo rodea como para dar salida a sus sentimientos y emociones. La diferencia entre la representación dramática y la corporal reside en el hecho de que a través de la primera los

niños juegan a imitar personas y situaciones, y mediante la segunda juegan a representar determinados estados de ánimo, actitud, etc. Ambas, sin embargo, tienen la misma importancia para el desarrollo (Farreny, 1997). El profesor recurre a los juegos de expresión dramática y corporal con la finalidad de que el niño se exprese y se comunique. Así, aprenderá a utilizar su cuerpo de una manera intencionada para expresar y comunicar situaciones, acciones, deseos y sentimientos reales o imaginarios.

Es importante que el objetivo de este juego no sea simplemente la expresión y la comunicación individual, sino que además el niño empiece a comunicarse en producciones colectivas.

Decroly (2002) señala que estos juegos ofrecen al educador un contexto idóneo para la observación de los niños y sus relaciones interpersonales. Además, facilitan la exteriorización de sentimientos poco aceptados, la liberación de posibles tensiones y conflictos, y contribuyen a la resolución de diferentes problemas.

c. Juegos de lenguaje

Uno de los objetivos de la educación infantil es el desarrollo del lenguaje oral. Como aspectos del lenguaje oral que la práctica educativa debe recoger en esta etapa, cabe destacar:

La comunicación con los demás (adultos, niños) y la expresión de las experiencias, las informaciones y los sentimientos propios. La planificación del propio comportamiento, y la comunicación con uno mismo. La utilización del lenguaje como instrumento de juego y de creación.

La creación de un clima de confianza y afecto en el que haya relaciones interpersonales positivas es condición fundamental para el desarrollo del lenguaje. Según señala Farreny (1997, p.24) “Esta situación posibilita que el niño sienta la necesidad de comunicarse y sea capaz de manifestar libremente sus pensamientos, deseos, experiencias y emociones”: La comunicación y la relación con los demás no sólo es anterior a la aparición del lenguaje, sino que es un paso previo a su adquisición y a su desarrollo.

Los siguientes son ejemplos de juegos de lenguaje: Los juegos de creación de historias, juegos de buscar errores en un cuento o en una historia conocida, juegos fonéticos, juegos de

clasificación de vocabulario, juegos de continuación de una historia empezada, memorización de trabalenguas y/o rimas, etc.

2.1.3.3 Los niños de cuatro años, el juego y las clases de inglés

Los juegos motivan a los niños y crean un ambiente relajado y divertido dentro del aula, promoviendo no sólo las relaciones sociales entre ellos sino también la relación estrecha con el maestro. Tal como lo indica Serrano (1981, p. 35) “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”.

El uso didáctico del juego no sólo resulta divertido a los alumnos sino que es un recurso imprescindible para que en la clase de inglés puedan practicar y mejorar los diferentes aspectos del idioma como la pronunciación, el vocabulario y la gramática.

Los juegos pueden ser muy simples y requerir poco tiempo para prepararlos, o ser más complicados y necesitar más recursos para su desarrollo. Estos pueden ser competitivos, sea que los alumnos actúen en equipos o individualmente, intentando ser los primeros en alcanzar la meta, o bien juegos cooperativos, y en este caso, trabajarán en grupos para conseguir alcanzar el objetivo propuesto (Hausner, 2000).

Los juegos facilitan la expresión libre y creativa en los que el maestro induce hábilmente la producción de preguntas y respuestas, los que muestran la creatividad a través de un role-playing o los que motivan la descripción y narración. También facilitan la participación del grupo aquellos juegos que desarrollan canciones y rimas, los juegos individuales permiten reforzar las estructuras del discurso: Ejercicios de pronunciación, entonación y ritmo, vocabulario, comprensión oral. Por eso, uno de los objetivos trazados será conseguir que los niños sean capaces de hablar sobre temas personales o comunicar determinada información en el idioma inglés.

A fin de conseguir este objetivo, se debe tener en cuenta que los juegos se basen lo máximo posible en situaciones de la vida real y que estén relacionados con diferentes registros

comunicativos (Serrano, 1981). Se debe procurar que los juegos establezcan diferentes interacciones entre los niños y que les den la oportunidad de hablar tanto inglés como sea posible en las clases. De esta manera, se favorecerá el desarrollo de las cuatro habilidades antes mencionadas de manera conjunta o por separado.

Finalmente, los juegos son una parte importante para el desarrollo del niño y promoverá el interés y la participación activa del alumno en clase, convirtiéndose en un esencial canal de participación e integración del niño dentro del grupo. Factores como los citados anteriormente, conducirán hacia un aprendizaje significativo consiguiendo obtener determinados conocimientos para poder comunicarse en una lengua extranjera. Por tanto, los juegos deberán estar incluidos en todas las programaciones para la enseñanza del inglés como actividades que provocarán un aprendizaje significativo en nuestros niños.

2.2 Definición de términos usados

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Percepción: La percepción es el primer proceso cognoscitivo, a través del cual los sujetos captan información del entorno a través de los sentidos.

Atención: La atención es el mecanismo cognitivo mediante el cual se ejerce el control voluntario sobre la actividad perceptiva, cognitiva y conductual.

Memoria: La memoria es una de las principales funciones del cerebro y es el resultado de las conexiones sinápticas entre neuronas, siendo estas las responsables de que se pueda retener situaciones que se desarrollaron en el pasado.

Idioma Inglés: El idioma inglés es una lengua germánica occidental.

Juego: Es una actividad natural de los niños que les proporciona placer, satisfacción y diversión. Es el medio para experimentar, probar nuevas habilidades, ejercitar y poner en acción habilidades propias.

2.3 Hipótesis

2.3.1 General

H₁: Existen diferencias estadísticamente significativas en el aprendizaje del idioma inglés en los niños de cuatro años aplicando el programa “Playing with English”

2.3.2 Específicas

H_{1.1}: Existen diferencias estadísticamente significativas en el aprendizaje del idioma inglés en los niños del grupo experimental antes y después de la aplicación del programa “Playing with English”.

H_{1.2}: Existen diferencias estadísticamente significativas en el aprendizaje del idioma inglés entre los niños del grupo experimental y de control después de la aplicación del programa.

2.4 Variables

Variable independiente: Programa de inglés a través del juego “Playing with English”.

Variable dependiente: Aprendizaje del idioma inglés medido con una prueba de rendimiento elaborada para fines de la investigación.

Variables de control

- Nivel de estudios: Pre-escolar, Nivel Inicial
- Edad: 4 años
- Tipo de gestión de la institución educativa: Particular

CAPÍTULO III : MÉTODO

3.1 Nivel y tipo de investigación

El tipo de investigación que se llevó a cabo es de tipo tecnológico ya que está orientada a demostrar la validez de ciertas técnicas bajo las cuales se aplican principios científicos que demuestran su eficacia en la modificación o transformación de un hecho o fenómeno (Sánchez y Reyes, 2009). En este caso, se validó la aplicación de un programa de aprendizaje del idioma inglés a través del juego en niños de 4 años.

El método de la investigación aplicado fue el experimental, el cual consiste en organizar deliberadamente condiciones, de acuerdo con un plan previo, con el fin de investigar las posibles relaciones causa-efecto exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y contrastando sus resultados con grupos de control o de comparación (Sánchez y Reyes, 2009). En esta investigación se aplicó un programa para el aprendizaje del idioma inglés en los niños de cuatro años basado en el juego.

3.2 Diseño de investigación

Se trabajó con un diseño cuasi experimental que según Sánchez y Reyes (2009) es empleado cuando se requiere someter a experimentación un nuevo programa de enseñanza, al mismo tiempo controlan, aunque no todas, las fuentes que amenazan la validez. Este diseño se emplea en situaciones en las cuales es difícil o casi imposible el control experimental riguroso. Una de estas situaciones es precisamente el ambiente en el cual se desarrolla la educación y el fenómeno social en general.

Específicamente se utilizó el diseño de dos grupos no equivalentes. Para utilizar este diseño se debe contar con dos grupos, se evalúa a ambos en la variable dependiente, se comparan los puntajes obtenidos en el pre-test y las variables de control más relevantes. Luego el programa sólo se aplica al grupo experimental, mientras el otro grupo sigue con sus actividades rutinarias. Este diseño tiene bases definidas para asignarle adecuada validez externa (Sánchez y Reyes, 2009).

La presentación del diseño cuasi-experimental con grupo control no equivalente es la siguiente:

G.E.	0_1	X	0_2
G.C.	0_3		0_4

Donde:

0_1 y 0_3 son las observaciones en el pre-test del conocimiento del idioma inglés.

0_2 y 0_4 son las observaciones en el post-test del conocimiento del idioma inglés.

X es la aplicación del programa experimental “Playing with English”.

3.3 Población y muestra

La población de estudio estuvo constituida por 38 niños de 4 años del pre-escolar del Nivel Inicial de la Institución Educativa Particular “San Pedro-Villa Caritas”.

El muestreo utilizado es no probabilístico de tipo intencionado en la medida que se seleccionó a los niños en función de las facilidades otorgadas por la Institución Educativa Particular “San Pedro-Villa Caritas”.

La muestra estuvo conformada por 19 niños de la sección “F” que constituyeron el grupo experimental y 19 niños de la sección “G” que conformaron el grupo control.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizó dos instrumentos. El primer instrumento fue el programa de aprendizaje del idioma inglés “Playing with English” y el segundo fue una prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés para niños de cuatro años.

3.4.1 Programa de aprendizaje del idioma inglés.

Tuvo por finalidad determinar y demostrar cómo a través del juego se mejora el aprendizaje del idioma inglés. Estuvo dirigido a niños de cuatro años de edad del nivel Pre-escolar y se

aplicó en 16 sesiones de 30 minutos cada una, dos veces por semana, durante 2 meses. Se planteó una propuesta de trabajo en la aplicación de una variedad de juegos a una muestra determinada con un grupo experimental y otro de control que permitió obtener resultados respecto de ambos grupos. La metodología que se aplicó en cada una de las sesiones fue activa, dinámica y altamente participativa a través del juego. Los objetivos específicos se indicaron en cada una de las sesiones efectuadas, de acuerdo a los momentos que se presentaron a lo largo de cada una de ellas. La meta al término de este período, fue que los niños logren incrementar su nivel de rendimiento en el idioma inglés. El programa fue validado por cinco jueces expertos (ver anexo 1).

3.4.2 Prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés.

Se elaboró una prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés, la cual constó de 7 ítemes que midieron: Conocimiento del vocabulario para identificar figuras geométricas, nociones de tamaño, nociones de posición, conocimiento del vocabulario para identificar características físicas, correspondencia número-cantidad, seriación en base a criterios de forma, percepción visual figura-fondo. Esta prueba se aplicó tanto a los alumnos del grupo experimental como a los del grupo control, antes y después de la aplicación del programa “Playing with English” (ver anexo 2).

3.5 Procedimiento de recolección de datos

Se solicitó la autorización a la Dirección de la institución educativa correspondiente para llevar a cabo el pre-test, el programa y el post-test. Asimismo, se efectuaron las coordinaciones necesarias con la Coordinadora Académica para que señale las fechas de la medición del pre-test, para la aplicación del Programa “Playing with English” y para la medición del post-test. Tanto las mediciones del pre-test como las mediciones del post-test se realizaron en grupos pequeños.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

a. Prueba estadística no paramétrica de U de Mann Whitney

Permite evaluar si dos grupos independientes fueron extraídos de la misma población, si de las variables en estudio se han obtenido datos en, al menos, escala ordinal. Esta es una de las pruebas no paramétricas más poderosas y constituye una opción adecuada a la prueba paramétrica t de Student, cuando el investigador desea evitar los supuestos de la prueba t o cuando las mediciones de la investigación se encuentran en una escala inferior a la de intervalo (Siegel y Castellan, 2003).

$$U = n_1 * n_2 + \frac{n_x * (n_x + 1)}{2} - T_x$$

Donde:

n_1 = Número de sujetos del grupo 1.

n_2 = Número de sujetos del grupo 2.

n_j = Número de casos de la muestra de orden j .

T_x = El mayor de totales de rangos.

N_x = Número de sujetos en el grupo que obtuvo el mayor de los totales de rangos.

b. Prueba de Wilcoxon

Es una prueba no paramétrica que se utiliza para comparar la media de dos muestras

relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. En ocasiones, esta prueba se usa para comparar las diferencias entre dos muestras de datos tomados antes y después del tratamiento, cuyo valor central se espera que sea cero. Las diferencias iguales a cero son eliminadas y el valor absoluto de las desviaciones con respecto al valor central son ordenadas de menor a mayor. A los datos idénticos se les asigna el lugar medio en la serie. La suma de los rangos se hace por separado para los signos positivos y los negativos. S representa la

menor de esas dos sumas. Se compara S con el valor proporcionado por las tablas estadísticas al efecto para determinar si se rechaza o no la hipótesis nula, según el nivel de significación elegido.

Capítulo IV :RESULTADOS

4.1 Resultados psicométricos de la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés.

4.1.1 Validez

Se llevó a cabo el estudio de la validez de contenido por el método de criterio de jueces de la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés, cuyos resultados se presentan en la tabla 1 en la cual se puede observar que todos los ítems obtuvieron un coeficiente V de Aiken de 1.00, lo cual permite señalar que el instrumento tiene validez de contenido por el método de criterio de jueces.

Tabla 1. Validez de contenido por el método de criterio de jueces de la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés.

Item	RT	Resultados obtenidos por los Jueces					TA	V
		J1	J2	J3	J4	J5		
01	Si	Si	Si	Si	Si	Si	5	1.00
02	Si	Si	Si	Si	Si	Si	5	1.00
03	Si	Si	Si	Si	Si	Si	5	1.00
04	Si	Si	Si	Si	Si	Si	5	1.00
05	Si	Si	Si	Si	Si	Si	5	1.00
06	Si	Si	Si	Si	Si	Si	5	1.00
07	Si	Si	Si	Si	Si	Si	5	1.00

4.1.2 Análisis de ítems y confiabilidad

En la tabla 2 se presenta el resultado del análisis de ítems de la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés, en la cual se observa que los 7 ítems que conforman el

instrumento, alcanzan correlaciones ítem test corregidas mayores a .20 (Delgado, Ecurra y Torres, 2006), lo que significa que todos los ítems deben permanecer conformando la prueba.

En cuanto a la confiabilidad, se estudió por el método de consistencia interna, obteniéndose un coeficiente alfa de Cronbach de .87, que indica que la prueba es confiable.

Tabla 2. Análisis de ítems y confiabilidad de la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés

Ítem	Media de la escala si el ítem es eliminado	Varianza de la escala si el ítem es eliminado	Correlación ítem-test corregida	Alfa de Cronbach si el ítem es eliminado
01	10.97	21.27	.69	.84
02	10.63	22.99	.76	.85
03	10.58	18.52	.77	.83
04	9.55	21.55	.58	.85
05	9.53	19.06	.61	.86
06	10.76	19.91	.64	.85
07	10.45	22.57	.61	.85
Alfa de Cronbach = .87				

4.2 Resultados descriptivos.

A continuación se presenta los resultados obtenidos en el procesamiento estadístico de los datos. En primer lugar, se exponen los análisis descriptivos de las variables estudiadas para la muestra,

En la tabla 3 se presenta los resultados obtenidos por el grupo experimental en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés, en el pre y post-test, observándose un incremento la media aritmética del grupo, pues en el pre-test se obtuvo un valor de 5.47 y en el post-test un valor de 16.26. Asimismo, se puede observar que el puntaje mínimo en el pre-test fue 1 y el máximo 9, en cambio en el post-test el puntaje mínimo fue 11 y el máximo 19.

Tabla 3. Puntajes obtenidos por los alumnos del grupo experimental en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés en el pre y el post-test

	Pre-test	Post-test
n	19	19
Media aritmética	5.47	16.26
Desviación estándar	2.43	2.42
Puntaje mínimo	1	11
Puntaje máximo	9	19

En cuanto al grupo control, en la tabla 4, se presenta los resultados alcanzados en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés en el pre y el post-test. Los cuales muestran que la media aritmética en el pre-test fue de 6.42 y en el post-test fue 7.89, notándose un ligero incremento. El puntaje mínimo en ambas mediciones fue 2, mientras que el puntaje máximo alcanzado en el pre-test fue 12 y en el post-test 16.

Tabla 4. Puntajes obtenidos por los alumnos del grupo control en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés en el pre y el post-test

	Pre-test	Post-test
n	19	19
Media aritmética	6.42	7.89
Desviación estándar	2.77	3.77
Puntaje mínimo	2	2
Máximo	12	16

En la tabla 5 se presenta la distribución de frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés por los alumnos del grupo experimental en el pre-test. Se puede observar que el puntaje 5 es el que se presentó con mayor frecuencia ($f = 4$), representado un 21.1%. Asimismo, los resultados muestran que 6 estudiantes (31.5%) obtuvieron puntajes menores a la media ($M=5.47$), mientras que 9 alumnos (47.3%) alcanzaron puntajes superiores a la media.

Tabla 5. Frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés por los alumnos del grupo experimental en el pre-test

Puntaje	f	%
1	2	10.5
3	2	10.5
4	2	10.5
5	4	21.1
6	2	10.5
7	2	10.5
8	3	15.8
9	2	10.5
Total	19	100

En el grupo control, la distribución de frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés en el pre-test (tabla 6), muestra que los puntajes 3, 6 y 7 son los que obtuvieron una frecuencia más elevada ($f = 3$), que representa en cada uno de los puntajes un 15.8%. También se puede observar que 6 participantes alcanzaron puntajes menores a la media del grupo ($M=6.42$), mientras que 9 estudiantes obtuvieron puntajes superiores a la media.

Tabla 6. Frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés por los alumnos del grupo control en el pre-test

Puntaje	f	%
2	1	5.3
3	3	15.8
4	1	5.3
5	2	10.5
6	3	15.8
7	3	15.8
8	1	5.3
9	2	10.5
10	2	10.5
12	1	5.3
Total	19	100

La tabla 7, presenta la distribución de frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés por los alumnos del grupo experimental en el post-test. Se puede observar que el puntaje 19 es el que se presentó con mayor frecuencia ($f = 5$), representando un 26.3%. Asimismo, los resultados muestran que 7 estudiantes (37%) alcanzaron puntajes inferiores a la media del grupo ($M=16.26$), mientras que 10 participantes (52.6%) obtuvieron puntajes superiores a la media.

Tabla 7. Frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés por los alumnos del grupo experimental en el post-test

Puntaje	f	%
11	1	5.3
13	1	5.3
14	4	21.1
15	1	5.3
16	2	10.5
17	3	15.8
18	2	10.5
19	5	26.3
Total	19	100

En el grupo control, la distribución de frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés en el post-test (tabla 8), muestra que los puntajes 3, 6, 7, 8, 9 y 10 son los que obtuvieron una frecuencia más elevada ($f = 2$), que representa en cada uno de los puntajes un 10.5%. De igual modo, los resultados muestran que 9 estudiantes (47.4%) alcanzaron puntajes inferiores a la media del grupo ($M=7.89$), mientras que 8 alumnos obtuvieron puntajes superiores a la media (42.20%).

Tabla 8. Frecuencias y porcentajes de los puntajes obtenidos en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés por los alumnos del grupo control en el post-test

Puntaje	f	%
2	1	5.3
3	2	10.5
4	1	5.3
5	1	5.3
6	2	10.5
7	2	10.5
8	2	10.5
9	2	10.5
10	2	10.5
11	1	5.3
12	1	5.3
14	1	5.3
16	1	5.3
Total	19	100

4.3 Contrastación de hipótesis

Al hacerse la comparación de los puntajes obtenidos en la prueba de aprendizaje del idioma inglés utilizando la metodología del juego en el grupo experimental en las condiciones antes y después (ver tabla 9), los resultados muestran en la prueba de Wilcoxon un valor de Z de -3.858 el cual indica que es estadísticamente significativo

($p < .001$) y permite señalar que se valida la hipótesis específica $H_{1.1}$ que señala la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el aprendizaje del idioma inglés entre los niños del grupo experimental antes y después de la aplicación del programa de aprendizaje utilizando la metodología del juego.

Tabla 9. Comparación de las medias de rangos los puntajes en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés en las condiciones antes y después del grupo experimental

Rangos	n	Media de Rangos	Suma de Rangos	de Z
Negativo	0	.00	.00	
Positivo	19	10.00	190.00	-3.858***
Empate	0			
Total	19			

***p < .001

Se llevó a cabo la comparación de la media de rangos observándose en la tabla 10 que se obtiene un valor de U de Mann Whitney 13.500 que corresponde a un valor de Z de -4.891 ($p < .001$) lo que significa que existen diferencias estadísticamente significativas en los puntajes de ambos grupos, observándose que el grupo experimental obtiene en una media de rangos mayor (28.29) a la obtenida por el grupo control (10.71), lo cual permite validar la hipótesis $H_{1,2}$ que señala la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el aprendizaje del idioma inglés en los niños del grupo experimental y de control después de la aplicación del programa utilizando la metodología del juego.

Tabla 10. Comparación de las medias de rango de los puntajes en la prueba de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés entre el grupo experimental y el grupo control después de la aplicación del programa

Grupo	n	Media de rangos	Suma de rangos	U de Mann Whitney	Z
Experimental	19	28.29	537.50	13.500	-4.891***
Control	19	10.71	203.50		
Total	38				

***p < .001

4.4 Análisis de los resultados

Con estos resultados se puede concluir que el Programa “Playing with English” que utiliza la metodología del juego ha sido eficaz para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en niños de 4 años que fueron sometidos a la prueba.

El análisis de la hipótesis H_{1.1}, indica que es válida pues el grupo experimental presenta un mejor aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación del programa utilizando la metodología del juego. Este hallazgo coincide con los resultados obtenidos por Chirandon (2009) quien indica que la aplicación de un programa en la enseñanza del idioma inglés por medio del juego es beneficioso para los principiantes, especialmente los de la escuela primaria, obteniendo una actitud más positiva hacia el aprendizaje de este idioma.

De igual forma, estos resultados coinciden también con el planteamiento de Hewitt (1998) quien señala que el programa de inglés con actividad motriz resulta más lúdico y entretenido, incidiendo en un mejor aprendizaje del idioma inglés y un mejor resultado en el desarrollo psicomotor.

En relación a la hipótesis H_{1.2}, se aprecia que es válida pues los alumnos del grupo experimental presentan un mayor y mejor rendimiento en el aprendizaje del idioma inglés que los del grupo control después de la aplicación del programa Playing with English. Este resultado coincide plenamente con los hallados en la hipótesis expuesta anteriormente a los cambios producidos por las estrategias de enseñanza que recibieron los alumnos del grupo experimental.

Este hallazgo coincide con el estudio comparativo realizado por Barraza (2004) sobre los efectos de la utilización del método innovador del juego-trabajo para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en un grupo de estudiantes a diferencia de los efectos en otro grupo tratado con el método tradicional. Los resultados determinaron que en el grupo experimental se registró un buen aprendizaje del idioma inglés con la aplicación del método juego-trabajo evidenciando inclusive una mejor actitud hacia el idioma, no así en el grupo control, que registró una baja calificación con técnicas tradicionales.

Estas investigaciones coinciden con la propuesta planteada por Brown (1994) quien propone que el aprendizaje del idioma inglés debe ser promovido a través de experiencias contextualizadas que respondan a los intereses y necesidades del estudiante. La metodología que se aplica en la enseñanza del idioma inglés a niños de 4 años de edad será un factor determinante para un aprendizaje significativo.

Asimismo, tal como lo indica Lightbown (2004) iniciar el aprendizaje del idioma inglés a una edad temprana es el mejor momento ya que cuentan con una excelente capacidad de absorción del lenguaje, de imitación de sonidos y son tremendamente espontáneos y receptivos; es decir, son capaces de reproducir sonidos y frases más rápidamente, lo cual coincide con lo planteado en el programa de inglés planteado *Playing with English* en el cual se trabajó el aspecto fonológico utilizando cuentos fonéticos, rimas y memorización de trabalenguas para lograr una buena pronunciación y entonación del idioma.

De igual forma, los resultados alcanzados en el estudio coinciden también con la propuesta de Moon (2005) quien indica que los niños de cuatro años aprenden un segundo idioma utilizando estructuras lingüísticas mucho antes de tener conciencia de ellas. El mundo sensorial es dominante en todo momento, la comprensión se hace posible a través del uso de las manos, ojos y oídos; tal como se trabajó en el programa *Playing with English* utilizando juegos de percepción - reconociendo y comprendiendo las nociones de tamaño y las relaciones de posición y juegos de exploración con actividades de observación y exploración a través de diferentes sentidos promoviendo un aprendizaje global y facilitando la adquisición de significados en la lengua extranjera.

Asimismo, Farreny (1997) dice que los juegos motrices y de descubrimiento corporal harán que los niños adquieran movimientos cada vez más precisos y que vivan la lengua extranjera creando en ellos el deseo de comunicarse en ella.

Tal como lo indica Serrano, (1981) a través del juego que es innato a la naturaleza del niño, se consigue despertar en los niños una actitud muy positiva hacia la lengua inglesa puesto que promueve situaciones comunicativas auténticas muy alejadas de los simples intercambios verbales de carácter mecánico o repetitivo; es por ello que el programa planteado, considera que el inglés se vea involucrado en esta actividad lúdica de gran significancia para el niño utilizando juegos de expresión dramática y corporal, juegos de representación de la realidad que lo rodea (sentimientos y emociones) que tienen como finalidad que el niño se exprese y se comunique de manera intencionada, expresión de experiencias, informaciones y sentimientos propios, utilización del lenguaje como instrumento de juego y de creación.

Los estudios realizados por Farreny (1997) indican que el juego es para los niños una fuente de aprendizaje indispensable e insustituible, mediante este, ellos expresan sus posibilidades, les ayuda a desarrollar la imaginación, a descubrir sus propias capacidades, las posibles utilidades de los objetos ejerce una gran influencia en el desarrollo del lenguaje comunicativo a través de ritmos, versos canciones y sonidos. La producción es básicamente oral, es por ello que se utilizaron juegos de lenguaje en donde se incluyeron creación de historias, buscar errores en un cuento o en una historia conocida, juegos fonéticos, juegos de continuación de una historia empezada, memorización de trabalenguas, canciones y rimas, etc.

Asimismo, tal como lo indica Spada (1999) el juego es vital para desarrollar la imaginación y estimular la creatividad; y esto es importante para el proceso de aprendizaje de una segunda lengua como el inglés. Al desarrollar un pensamiento creativo a través del juego, los niños podrán adquirir una serie de destrezas que les facilitarán las tareas a las que se enfrentan al aprender la lengua inglesa. Es así que se diseñaron actividades que involucraban lecturas de cuentos cuyos recursos estilísticos y lingüísticos favorecen la retención de sus mensajes mediante encadenamientos, palabras rimadas, repeticiones, onomatopeyas, etc. donde bajo el recurso de la adivinanza se van mostrando los personajes de manera encadenada hasta terminar con el profesor.

De acuerdo con Serrano (1981), los juegos facilitan la expresión libre y creativa en los que muestran la creatividad a través de un role-playing o los que motivan la descripción y narración. Los juegos de comprensión oral se basan en situaciones de la vida real y que estén relacionados con diferentes registros comunicativos, de esta manera se favorece el desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas: Listening, speaking, reading y writing.

Es así que el presente programa aplicó el uso didáctico del juego planteado por Spada (1999) quien indica que éste no sólo resulta divertido a los alumnos sino que es un recurso imprescindible para que en la clase de inglés puedan practicar y mejorar los diferentes aspectos del idioma como la comprensión oral del idioma, la discriminación del vocabulario y la aplicación de la gramática. Permite al maestro la introducción de un nuevo vocabulario y al alumno repasar el que conoce y aprender las palabras en inglés de una forma amena y divertida para que, en lo sucesivo, puedan producir ellos mismos distintos mensajes en inglés utilizando el vocabulario aprendido. Para ello, se trabajó a través de juegos de clasificación de vocabulario para promover el aprendizaje del vocabulario enseñado, juegos de asociación de ideas, juegos de competencia identificando objetos y comparándolos, juegos de memoria auditiva a través de canciones y memoria visual a través de tarjetas de imágenes, juegos de expresión libre y creativa como el juego de roles que promueven situaciones comunicativas auténticas basadas en situaciones de la vida real en donde utilizan la estructura gramatical enseñada.

Al mismo tiempo Spada (1999) señala que para la interiorización de las estructuras gramaticales, los juegos son también un gran aliado. Permite que los alumnos ejerciten diferentes estructuras sintácticas aprendiendo gramática y consiguiendo elaborar en inglés frases simples, en primer lugar, y después, poco a poco y progresivamente, estructuras gramaticales más complejas. Permite, de igual forma, la repetición una y otra vez de la pronunciación y los sonidos reforzando la estructura fónica.

Este trabajo pone énfasis en la gran habilidad que tienen los niños de 4 años para manejar un lenguaje limitado en forma creativa; por ello, se proporcionó ocasiones en las que la necesidad de comunicarse los hizo encontrar una forma de expresión a través del lenguaje oral alentándolos a la construcción de una comunicación significativa y efectiva en el idioma inglés (Spada, 1999).

De acuerdo a ello, Farreny (1997) señala que las actividades de aprendizaje del idioma inglés que exponen a todo niño del pre-escolar al desarrollo del vocabulario, conocimiento de letras y de un conocimiento fonológico básico funcionan bien cuando son relativamente breves, alegres, interesantes, multisensoriales e intencionadas. Para el niño de cuatro años que aprende inglés, las oportunidades de empezar a aprender estas destrezas, le da la base que necesita para aprender a leer y apoyar su dominio creciente del idioma inglés.

Finalmente, los resultados hallados en el presente estudio demuestran que al ser el juego una parte importante en la vida del niño de cuatro años, la aplicación de la metodología del juego en la enseñanza del idioma inglés de manera vivencial incide directamente en la interiorización del idioma, promoviendo el interés y la participación activa del alumno en clase y conduciéndolo hacia un aprendizaje significativo.

Capítulo V

5.1 Conclusiones

Los resultados del estudio permiten establecer las siguientes conclusiones:

1. Los alumnos del grupo experimental presentan un mejor y mayor aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación del programa *Playing with English* utilizando la metodología del juego.
2. Los alumnos del grupo experimental presentan un mejor y mayor rendimiento en el aprendizaje del idioma inglés que los del grupo control después de la aplicación del programa *Playing with English*.
3. Los efectos de la utilización del método innovador del juego-trabajo para el aprendizaje del idioma inglés en un grupo de estudiantes a diferencia de los efectos en otro grupo tratado con el método tradicional evidencian una mayor comprensión e inclusive una mejor actitud hacia el idioma.
4. Los niños del grupo experimental interiorizan diferentes estructuras gramaticales consiguiendo elaborar en inglés frases simples expresándose en el idioma de manera espontánea, con una adecuada pronunciación y entonación.
5. Existe relación directa entre el aprendizaje del idioma inglés y el juego ya que promueve el interés del niño en el idioma, haciendo que participe activamente en cada clase conduciéndolo hacia un aprendizaje significativo.

5.2 Recomendaciones

1. Realizar investigaciones similares donde se estudie la relación entre el juego y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de los primeros grados de primaria.

2. Realizar estudios donde se investigue la influencia del juego en el rendimiento escolar en los primeros grados de primaria en centros educativos particulares y estatales.
3. Aplicar el programa a otras muestras tanto en el nivel preescolar como en los primeros grados de primaria en centros educativos estatales.
4. Utilizar la prueba de entrada para evaluar el rendimiento del aprendizaje del idioma inglés de forma válida y confiable en los alumnos del preescolar y los primeros grados de primaria en otros centros educativos tanto particulares como estatales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brown, G. (1994). *Teaching by Principles*,. England: Longman Editors.
- Barraza, S (2004) *Juego-Trabajo, técnica didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en octavo grado de Educación Básica*. (Tesis de Doctor en Ciencias Sociales). Universidad Francisco Gavidia, San Salvador, El Salvador. Consultado en <http://www.wisis.ufg.edu.sv/www.wisis/documentos/TE/3>
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Mexico: Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C. V.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to Young learners*. England: Cambridge University Press.
- Carter, J. (1967). *Spoken American English*. Mexico: Instituto Mexicano Norteamericano de Relaciones Culturales, A.C.
- Chirandon, A. (2009). *The effects of teaching English through games*. Thailandia: The 2nd International Conference on Humanities and Social Sciences April 10th, 2010, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University Consultado en:

<http://www.google.com.pe/#hl=es&scient=psyab&q>
- Crystal, D. (1997). *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*. England: Cambridge University Press
- Cuenca, F. (2000). *Cómo motivar y enseñar a aprender en Educación Inicial*. España: CISS Praxis Educación.
- Decroly, O. (2002). *El juego educativo*. España: Ediciones Morata S.L.
- Delgado, A., Ecurra, L. y Torres, W. (2006). *La medición en Psicología y Educación: Teoría y Aplicaciones*
- Diccionario Enciclopédico de las Ciencias de la Educación (2005). Editorial Centro de Investigación Educativa, San Salvador, El Salvador. Consultado en :

<http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/Diccionarioenciclopedico.pdf>

Dörnyei, Z. (1998). *Motivation in second and foreign language learning*. California: Editorial CILT

Farreny, M. (1997). *Importancia del juego en el desarrollo del niño*. España: Editorial Graó

Guía de Educación (2000). *El aprendizaje*. Lima. Consultado en

<http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/%C2%BFque-es-aprender>.

Gower, R. (1994). *Teaching Practice Handbook*. United States of America: Macmillan Publishers Limited.

Harmer, J. (2001) *English language teaching*. England: Pearson education limited,

Hausner, L. (2000), *Actividades y Juegos: Enseña a tu hijo a ser creativo*. España: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Heiland, H. (1989). *Die Pädagogik Friedrich Fröbels El sistema educativo de Friedrich Fröbel*. Alemania: Editorial Hildesheim.

Heiland H. (1993). *Die Schulpädagogik Friedrich Fröbels El sistema de educación formal de Friedrich Fröbel*. Alemania: Editorial Hildesheim.

Hernández, L. (2003). *La importancia de los estilos de aprendizaje en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. (Tesis de Maestría Enseñanza en Lenguas Extranjeras). Universidad Nacional Autónoma de Mexico -UNAM, México. Consultado en www.ucm.es/info/especulo/numero27

Hewitt, E. (1998). *Actividad psicomotriz en el aprendizaje del inglés para niños*. Estudio del efecto de la aplicación de un programa de inglés con actividades motrices en alumnos de primaria. Universidad de Granada, Granada, España. Consultado en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo>

- Lightbown, P. (2004). *Early Childhood Bilingualism*. England: Oxford University Press.
- Moon, J. (2005). *Children learning English*. Thailand: Macmillan Publishers Limited.
- Peña, T. (2006). *Una introducción a la psicología*. Caracas: Editorial Texto C.A.
- Reilly, V (2003). *Very Young Learners, Resource books for teachers*. England: Oxford University Press
- Riva, A. (2009). *Cómo estimular el aprendizaje*. Barcelona: Editorial Océano.
- Rojas, F. (2001). *Enfoques sobre el aprendizaje humano*. Departamento de Ciencia y Tecnología del comportamiento, Universidad Simón Bolívar, Caracas, Venezuela. Consultado en <http://rsa.utpl.edu.ec:8080/bitstream>
- Rojas, L. (2001). *Los inicios del aprendizaje humano*. Colombia. Consultado en <http://www.umbvirtual.edu.co/bibliovirtual/pedagogia>
- Román, G. (1997). *El descubrimiento de sí mismo*. España: Editorial Grao.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2009). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Editorial Visión Universitaria.
- Serrano, M. (1981). *El juego aplicado a la enseñanza del idioma inglés*. España: Universidad de Zaragoza Editorial
- Siegel, S. y Castellan, N. (2003). *Estadística no paramétrica aplicada a las ciencias de la conducta*. Mexico: Editorial Trillas.
- Spada, N. (1999). *How languages are learned*. England: Oxford University Press.
- Spichtinger, D. (2002). *The Spread of English and Its Appropriation*. (Tesis de Maestría en Filosofía). Universidad de Wien, Alemania. Consultado en <http://spichtinger.net/Uni/sp-dipl3.pdf>

- Suarez, R. (1991). *El rol del profesor de idiomas en la enseñanza del inglés con fines específicos*. Departamento de Ciencias Formales, Universidad de Zulia, Venezuela. Consultado en revistas.luz.edu.ve/index.php/impc/article/view
- Thanasoulas, D. (2000). *History of English language teaching*. United States of America: Editorial Macmillan Publishers
- Valle- Arias, A. (1993). *Aprendizaje significativo y enfoques de aprendizaje: el papel del alumno en el proceso de construcción de conocimientos*. *Revista de Ciencias de la Educación* 156. Bilbao, España. Consultado en <http://www.pedagogia.es/>

ANEXOS

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS APLICANDO LA METODOLOGÍA DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS

Denominación

“Playing with English”

Propuesto por

Mónica Helga Alvarez Cáceres

Dirigido a

Niños del preescolar

Número de participantes

Aula de 19 niños

Número de sesiones

16 sesiones

Edad

4 años

Presentación

El diseño de un programa de inglés en niños en edad preescolar es fundamental para el aprendizaje de manera vivencial de este idioma. La estrategia metodológica que se aplique incidirá directamente en la interiorización del idioma; por tal motivo, surge la inquietud de realizar este proyecto donde se propone como alternativa la aplicación de actividades lúdicas que deben ser tomadas en cuenta como instrumentos pedagógicos a fin de favorecer el aprendizaje del idioma inglés en el contexto escolar.

Justificación

Aprender otra lengua desde los primeros años de vida es recomendable ya que en esta edad los niños no tienen miedo a imitar sonidos, sino por el contrario disfrutan haciéndolo.

Uno de los medios a través del cual el niño aprende diferentes habilidades es el juego, que es innato a su naturaleza; es por ello que se considera importante que el inglés se vea involucrado en esta actividad lúdica de gran significancia para el.

En tal sentido, el objetivo de esta investigación es diseñar una metodología basada en la utilización de los juegos para contribuir a perfeccionar el proceso de aprendizaje del inglés en los niños de cuatro años del preescolar. Se plantea una propuesta de trabajo en la aplicación de una variedad de juegos a una muestra determinada con un grupo experimental y otro control que permitirá obtener resultados respecto de ambos grupos. Se pretende analizar y determinar cómo a través del juego se mejora el aprendizaje del idioma inglés en los niños de 4 años del nivel preescolar; y de este modo, esclarecer la relación que existe precisamente entre el aprendizaje de un segundo idioma y las estrategias metodológicas que se utilizan como base enfocados en el juego.

Objetivo General

El presente programa de aprendizaje tiene por finalidad determinar y demostrar cómo a través del juego se mejora el aprendizaje del idioma inglés en los niños.

Este programa está dirigido a niños de 4 años de edad del nivel Preescolar y se aplicará en 16 sesiones de 30 minutos cada una durante 2 meses. La meta, al término de este período, es que los niños logren incrementar su nivel de rendimiento en el idioma inglés.

Objetivos específicos

Los objetivos específicos están indicados en las sesiones, de acuerdo a los momentos que se presentan a lo largo de cada una de ellas.

Metodología de las sesiones

La metodología que se aplica en cada una de las sesiones es activa, dinámica y altamente participativa a través del juego.

Instrumentos de recolección de datos

Además de la aplicación del presente programa, se utilizarán dos pruebas de rendimiento del aprendizaje del idioma inglés:

- Una prueba de entrada que medirá la situación actual del nivel de inglés que tienen tanto el grupo experimental como el grupo control.
- Una prueba de salida que medirá el nivel de inglés después de aplicado el programa “Playing with English” a los niños del grupo experimental y que también será aplicada a los niños del grupo control sin haber sido aplicado el programa.

Descripción general de las sesiones

Las sesiones se dan en un tiempo de 30 minutos cada una, 2 veces por semana. En cada sesión se involucran las diferentes habilidades que el niño de 4 años debe desarrollar de una manera lúdica y divertida, favoreciendo un ambiente adecuado para lograr que los niños participen de manera espontánea y activa.

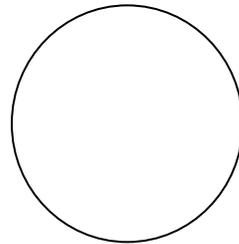
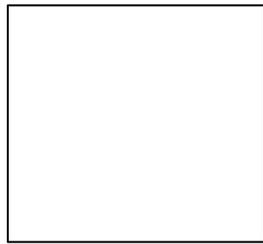
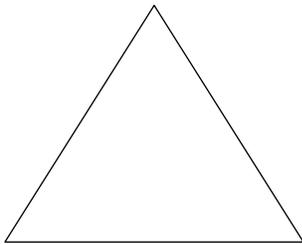
Recursos

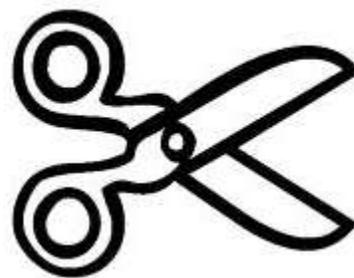
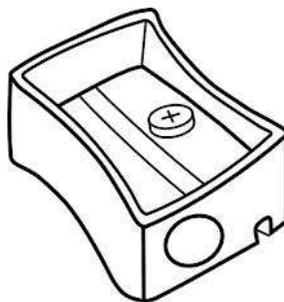
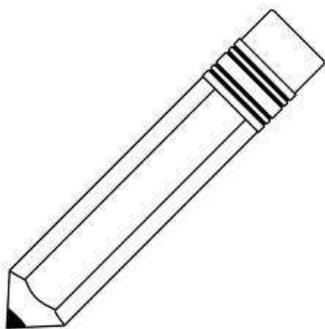
Tanto los recursos humanos como materiales están indicados en cada sesión.

PRUEBA DE ENTRADAINGLES

Name : _____ Date: _____

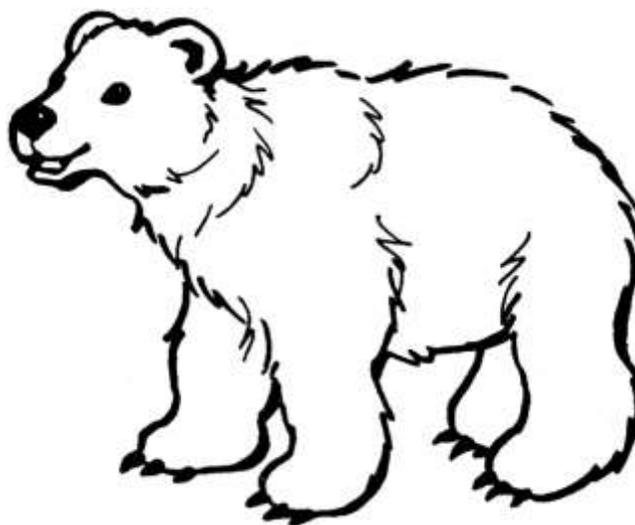
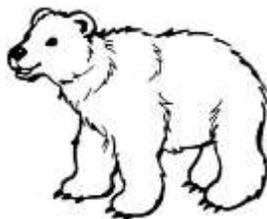
1) Listen and color the pictures accordingly: (2 points)

ShapesSchool Objects



2) Listen and circle the corresponding picture: (2 points)

Big

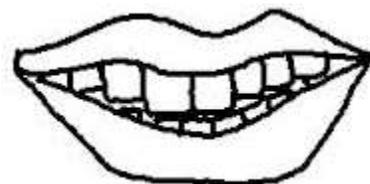
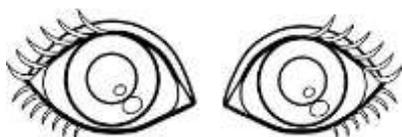


Little

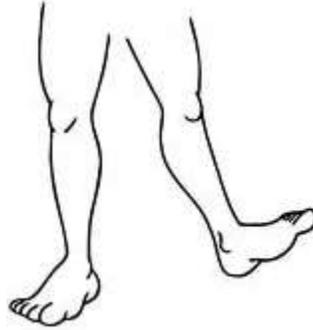
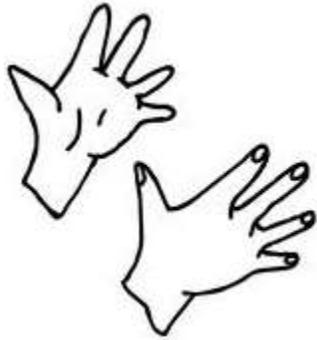


3) Listen and cross out the correct picture: (3 points)

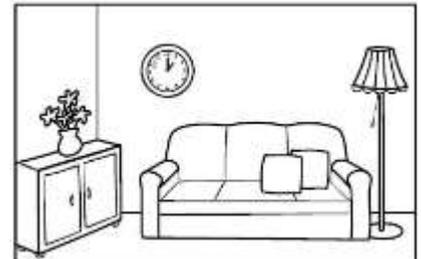
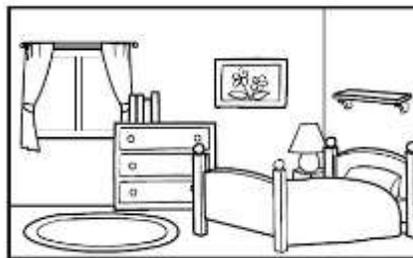
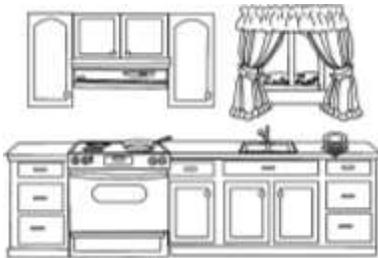
a) Parts of the face



b) Parts of the body

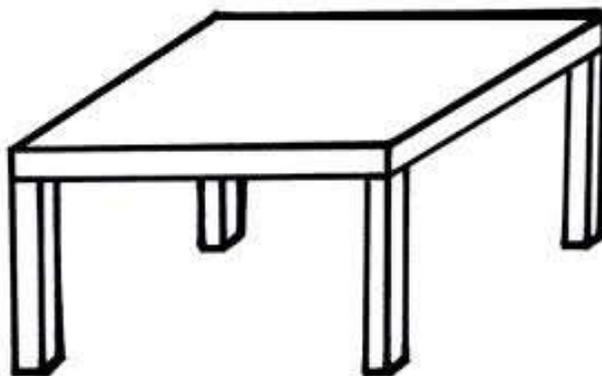


Rooms in a house

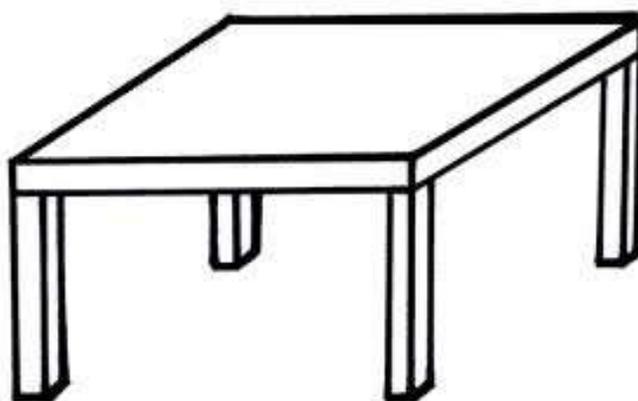


4) Listen to the instructions and draw: (4 points)

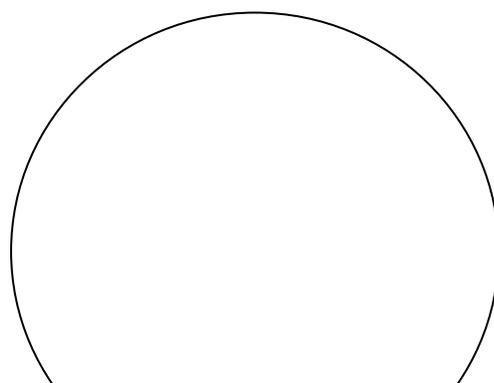
a) A pencil "ON" the table.



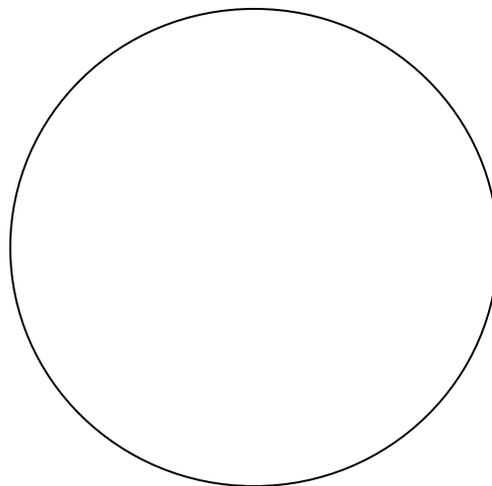
b) A pencil "UNDER" the table.



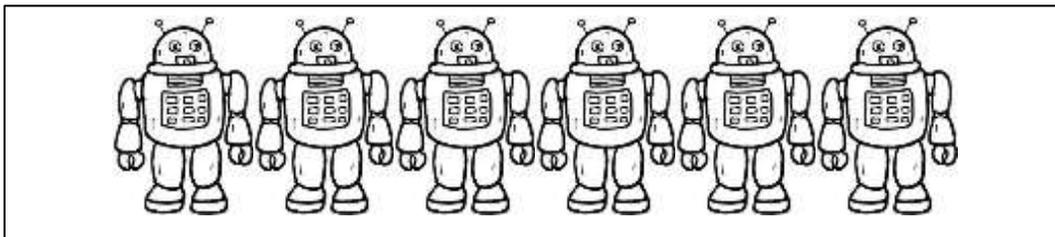
c) A ball "IN" the circle.

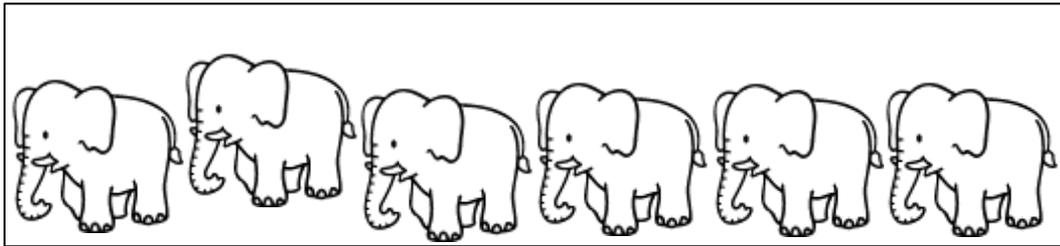
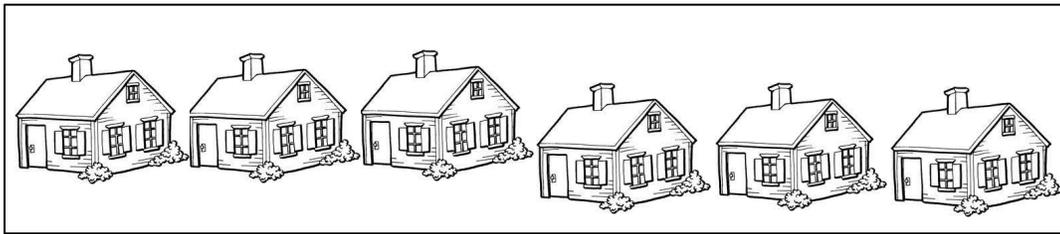
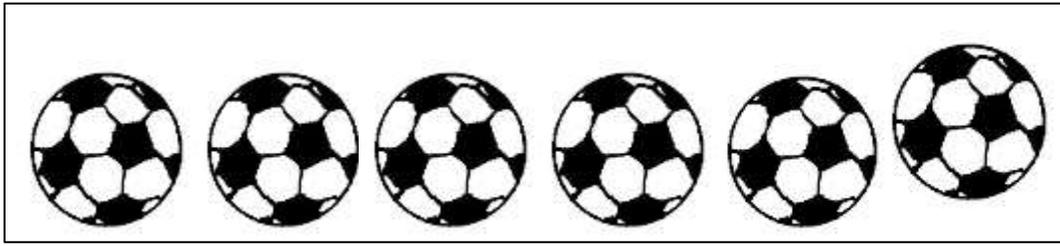


d) A ball "OUT" of the circle.

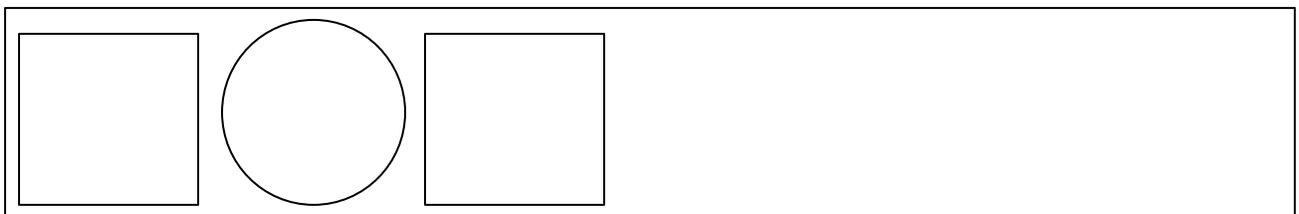
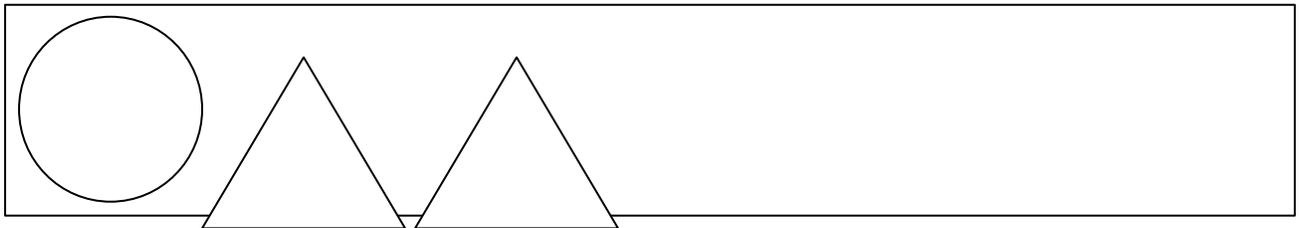


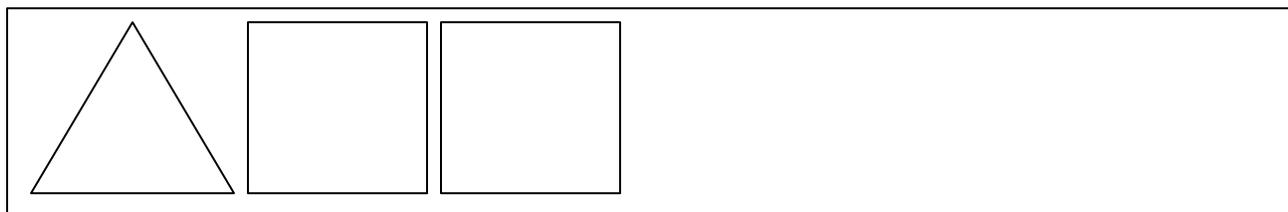
5) Listen to the number, count the objects and color accordingly: (4 points)



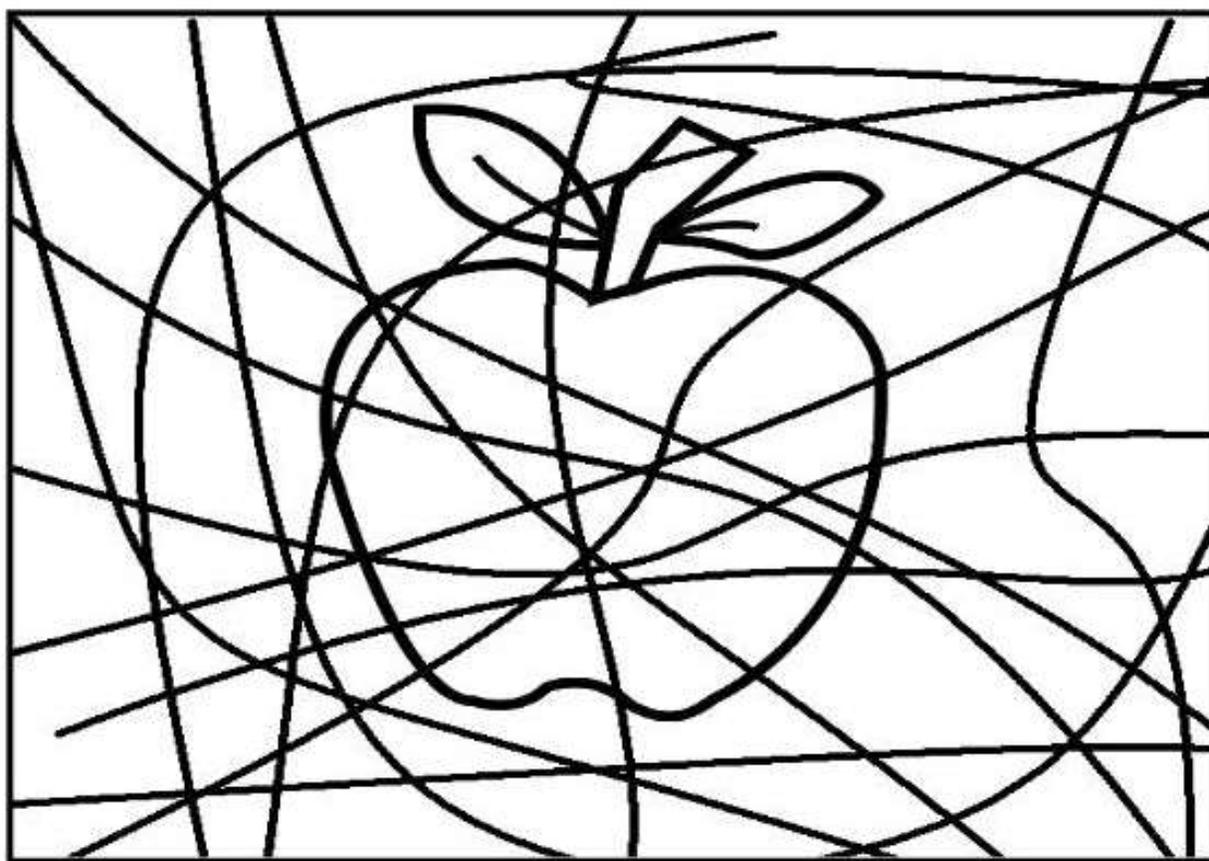


6) Complete the sequence: (3 points)





7) Find and color the apple hidden in the picture:(2 points)



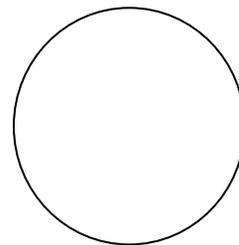
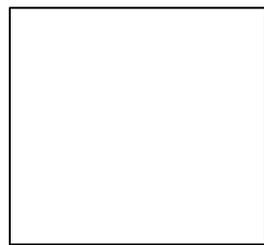
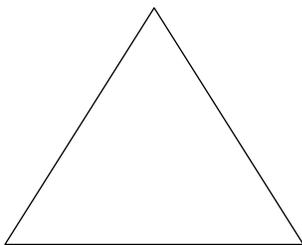
PRUEBA DE SALIDA

INGLES

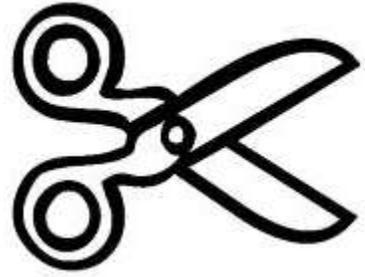
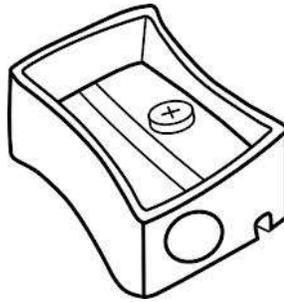
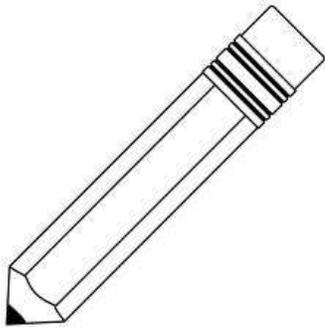
Name : _____ Date: _____

1) Listen and color the pictures accordingly: (2 points)

Shapes

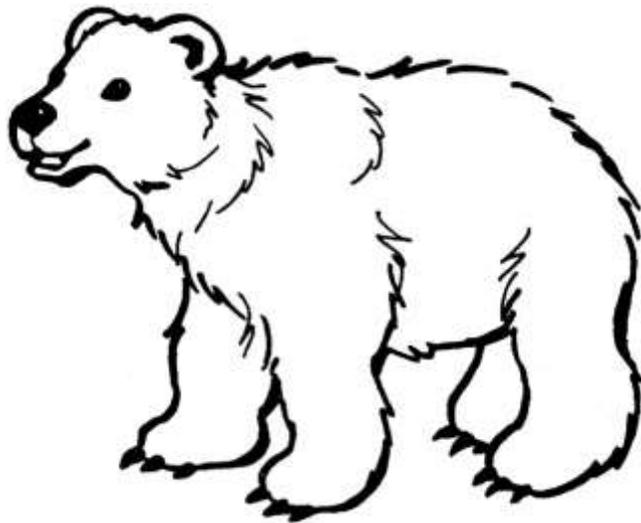
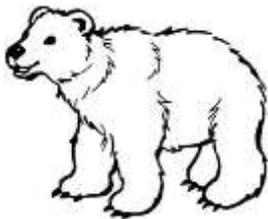


School Objects

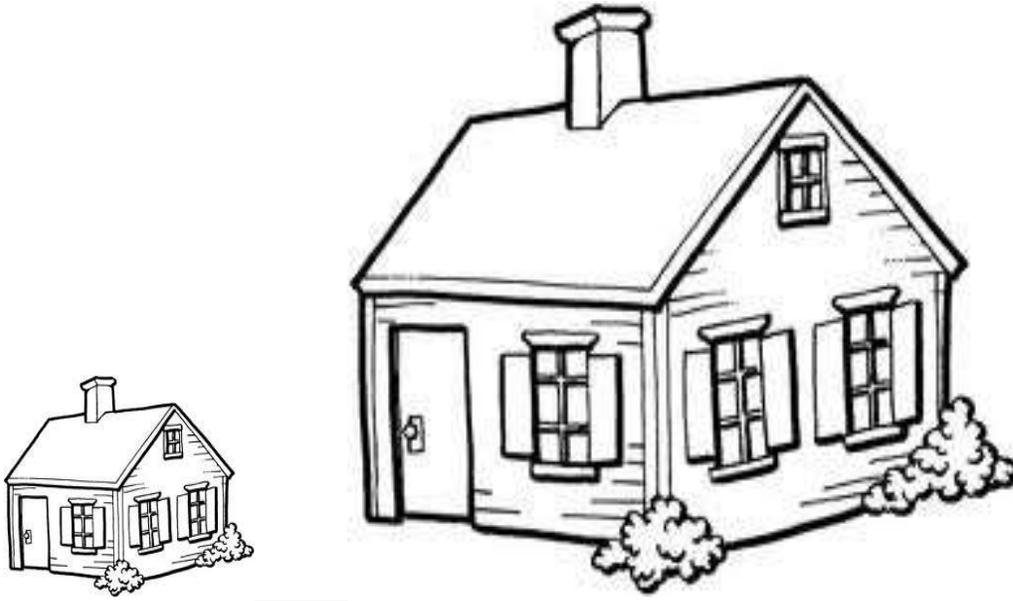


2) Listen and circle the corresponding picture: (2 points)

Big

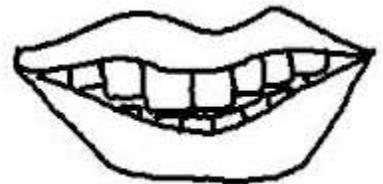
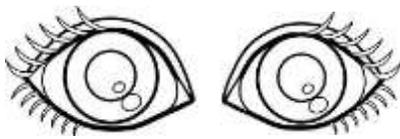


Little

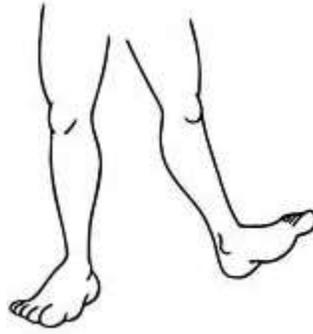
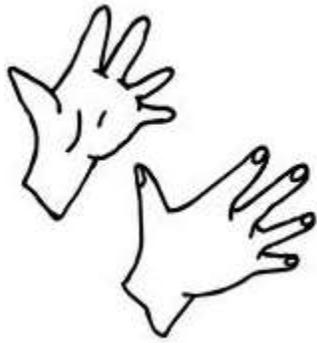


3) Listen and cross out the correct picture: (3 points)

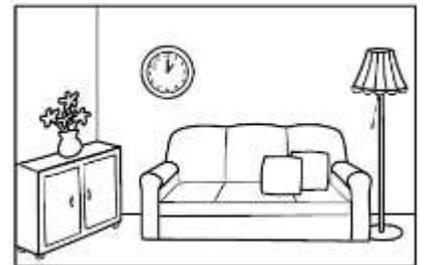
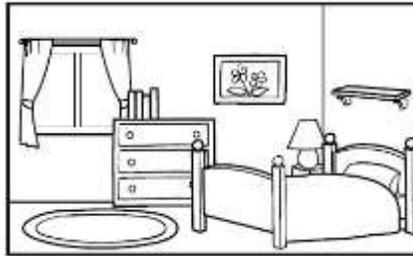
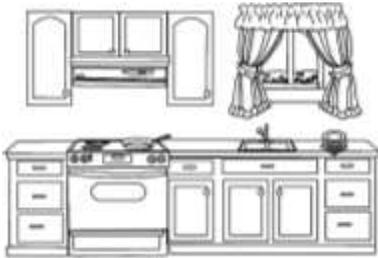
a) Parts of the face



b) Parts of the body

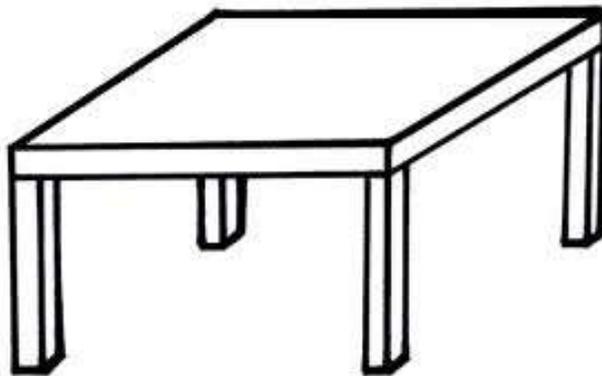


Rooms in a house

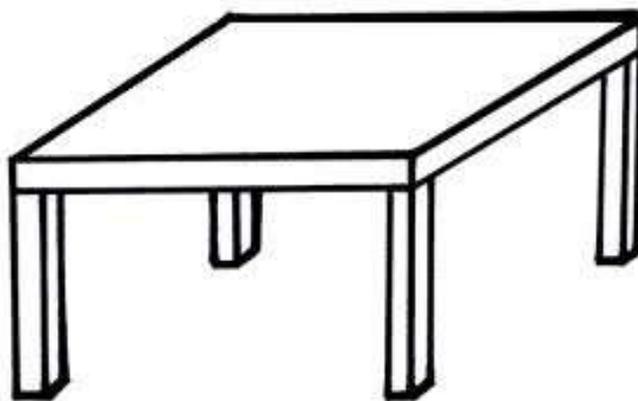


4) Listen to the instructions and draw: (4 points)

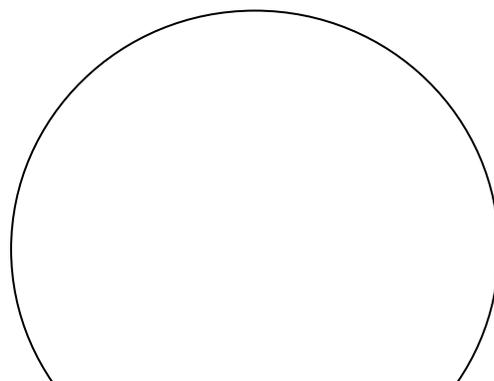
a) A pencil "ON" the table.



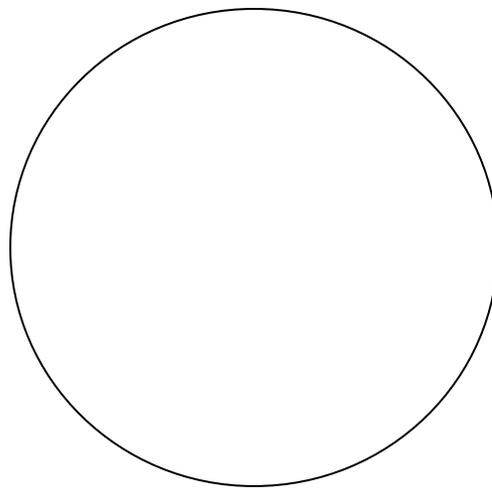
b) A pencil "UNDER" the table.



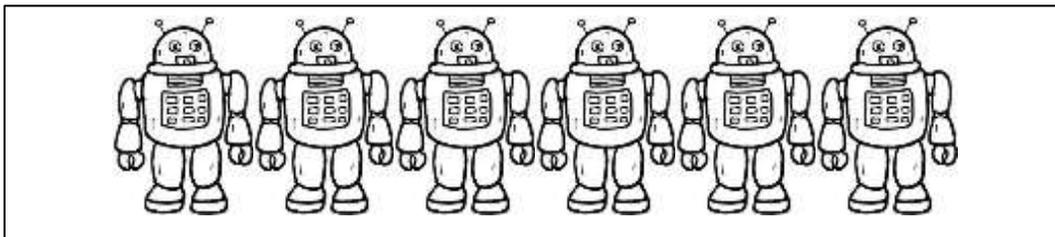
c) A ball "IN" the circle.

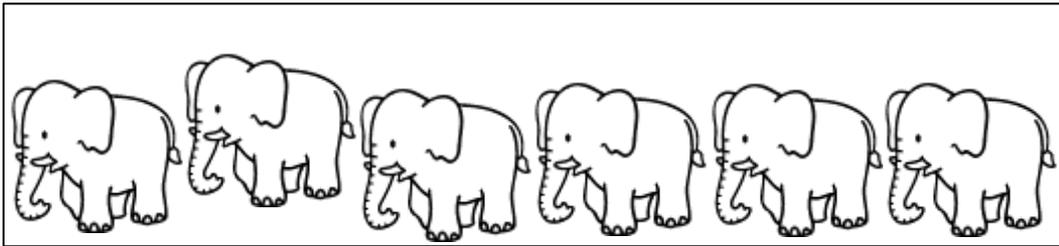
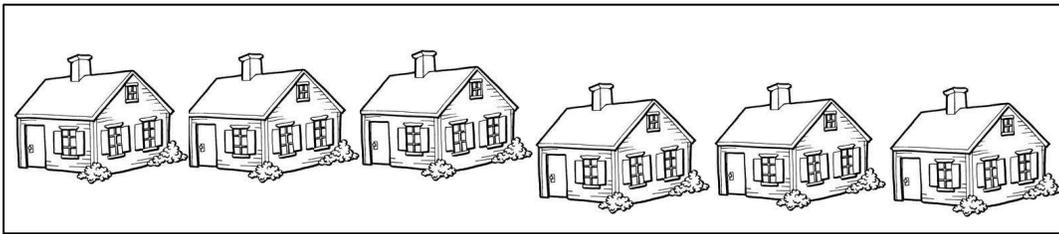
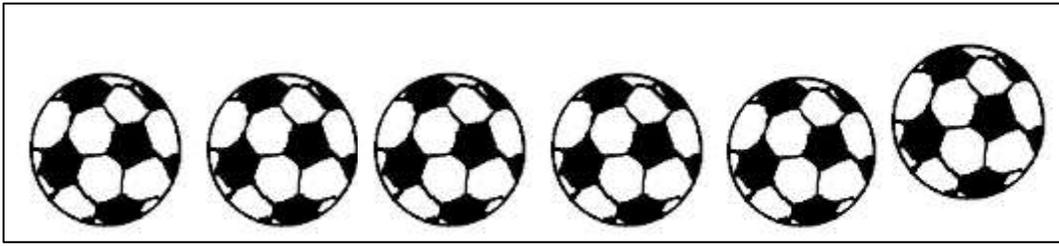


d) A ball "OUT" of the circle.

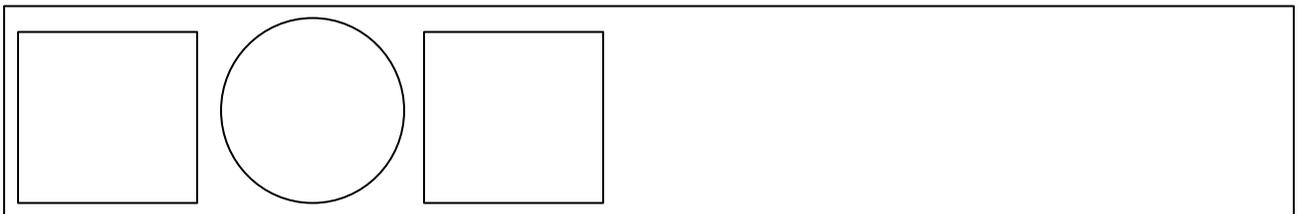
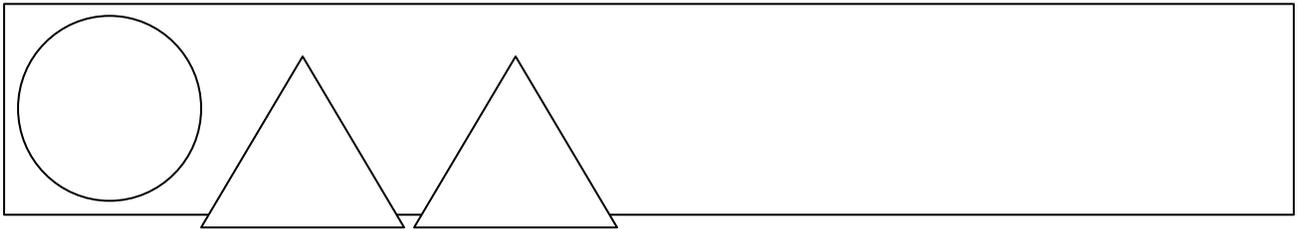


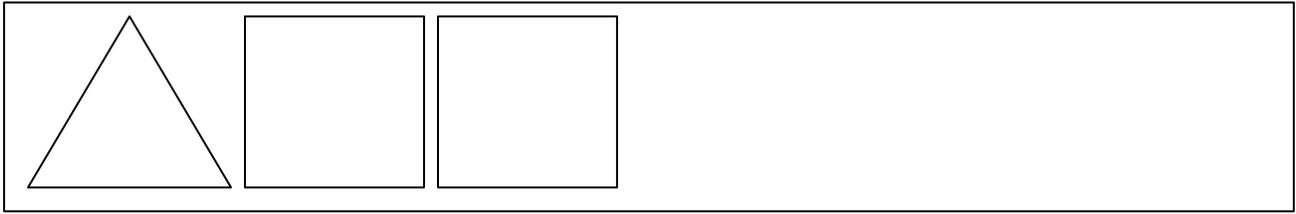
5) Listen to the number, count the objects and color accordingly: (4 points)



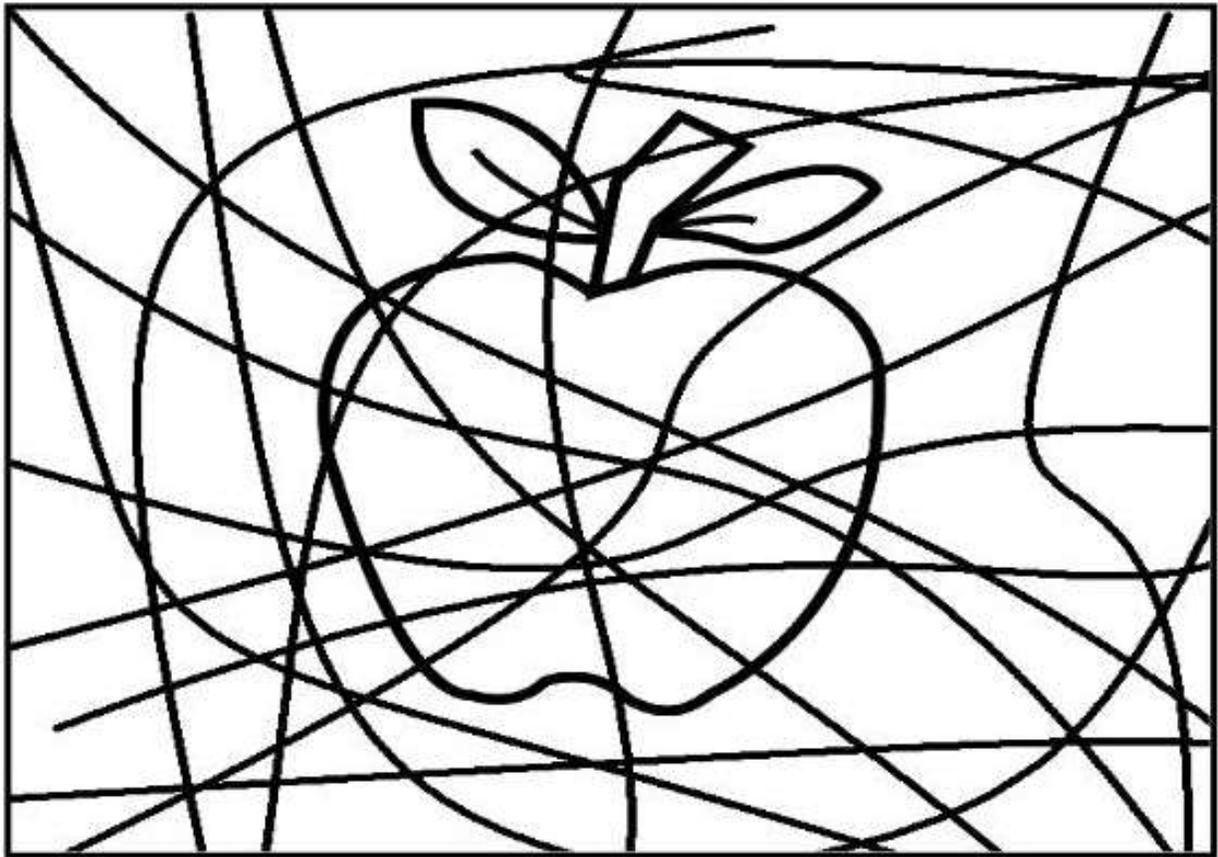


6) Complete the sequence: (3 points)



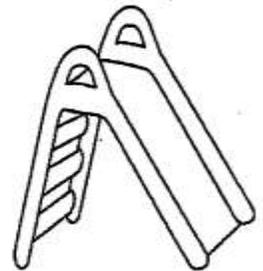
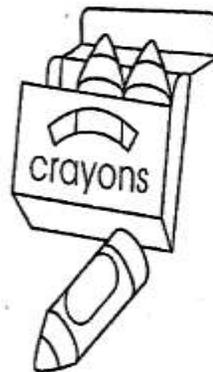
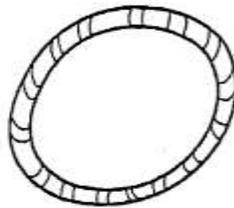
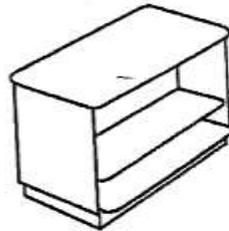
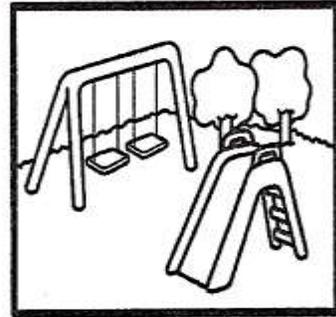
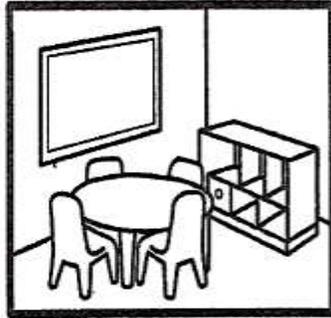


7) Find and color the apple hidden in the picture:(2 points)



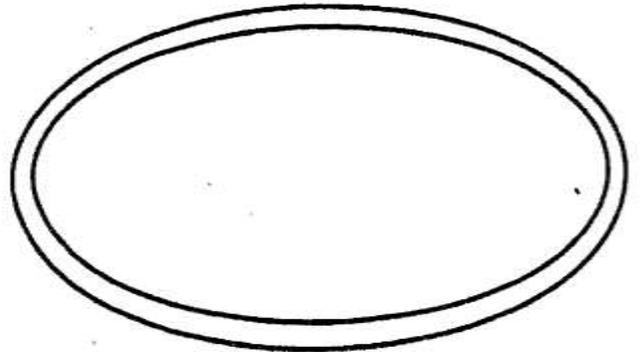
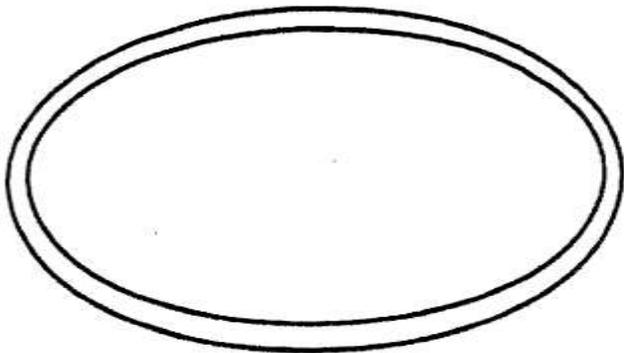
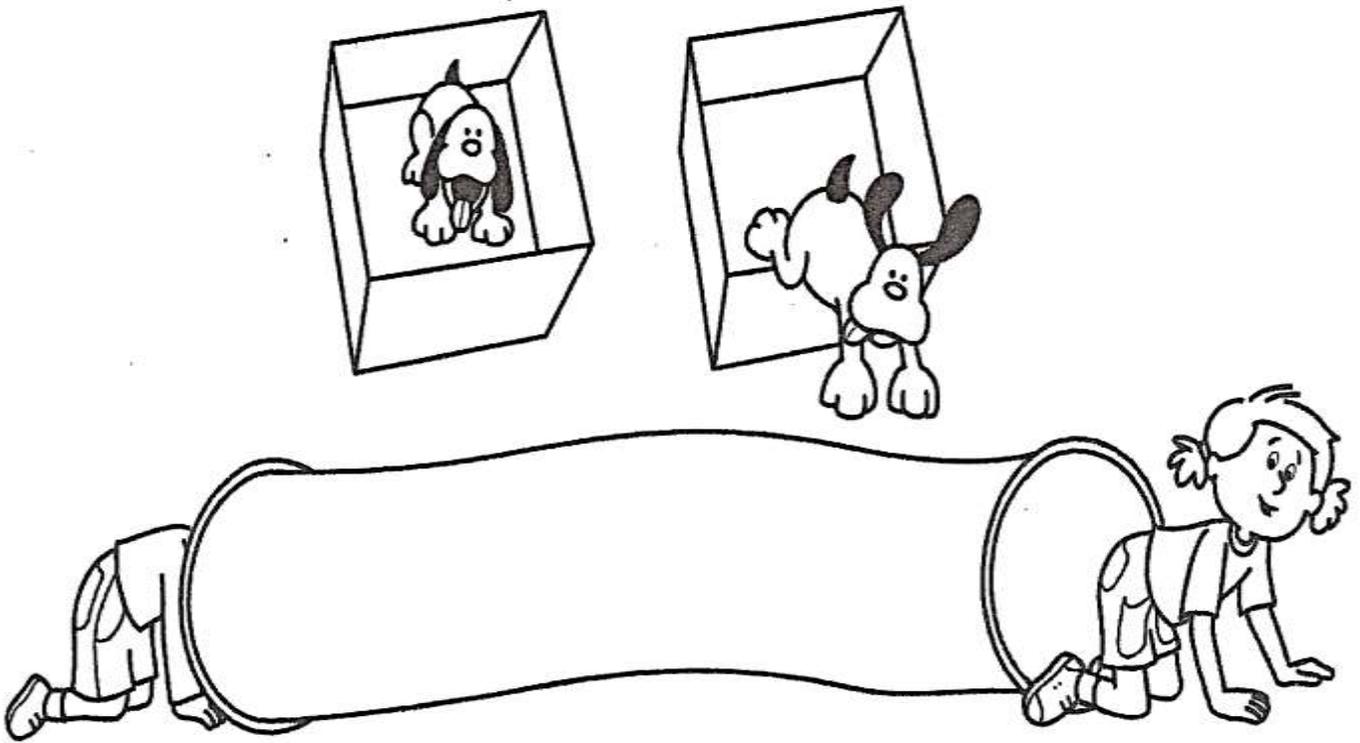
Name: _____ Date: _____

Match the objects with the corresponding place.



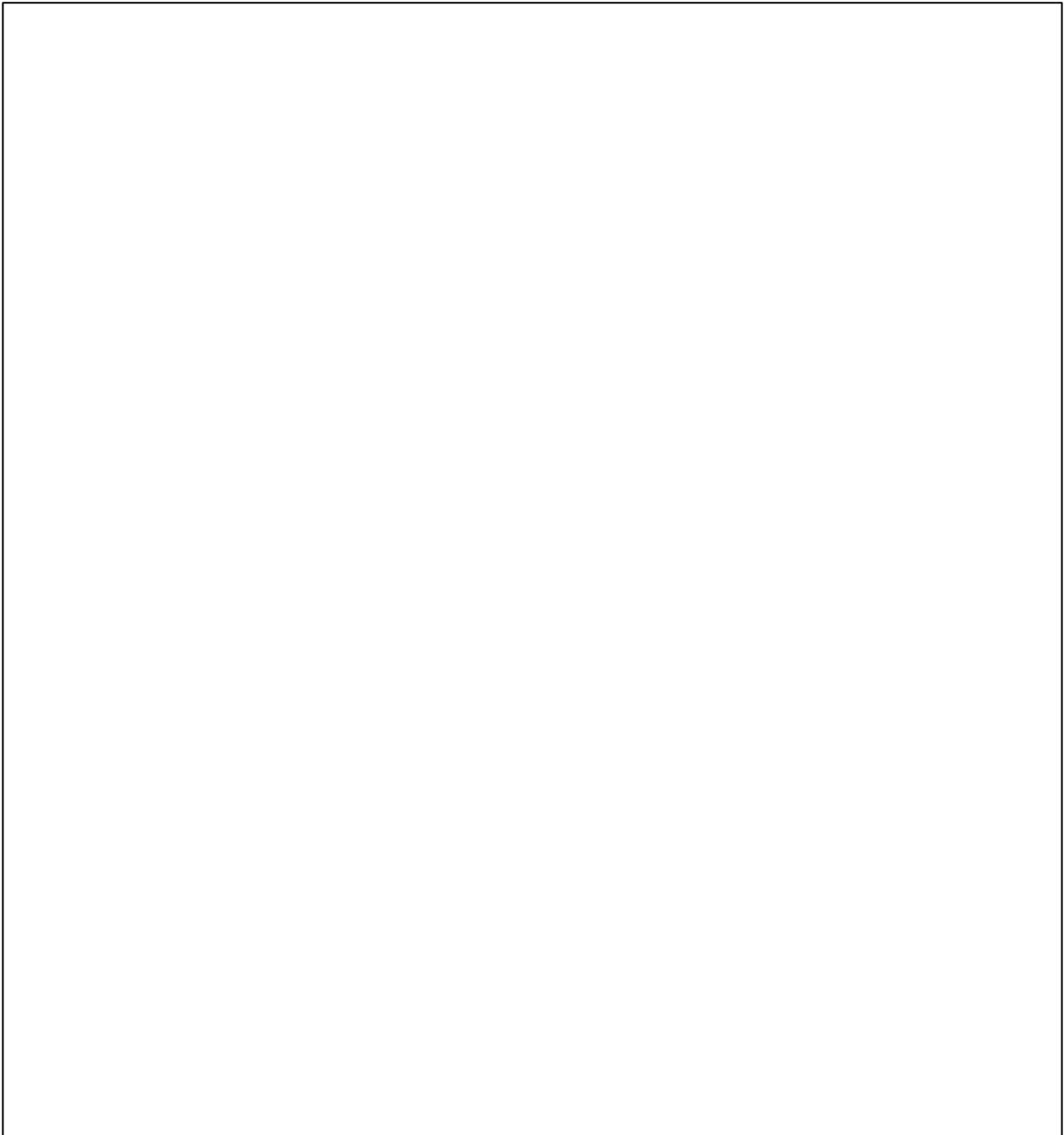
Name: _____ Date: _____

Draw something IN the hoop. Draw something OUT of the hoop.



ENGLISHHOJA DE APLICACIÓN No. 3

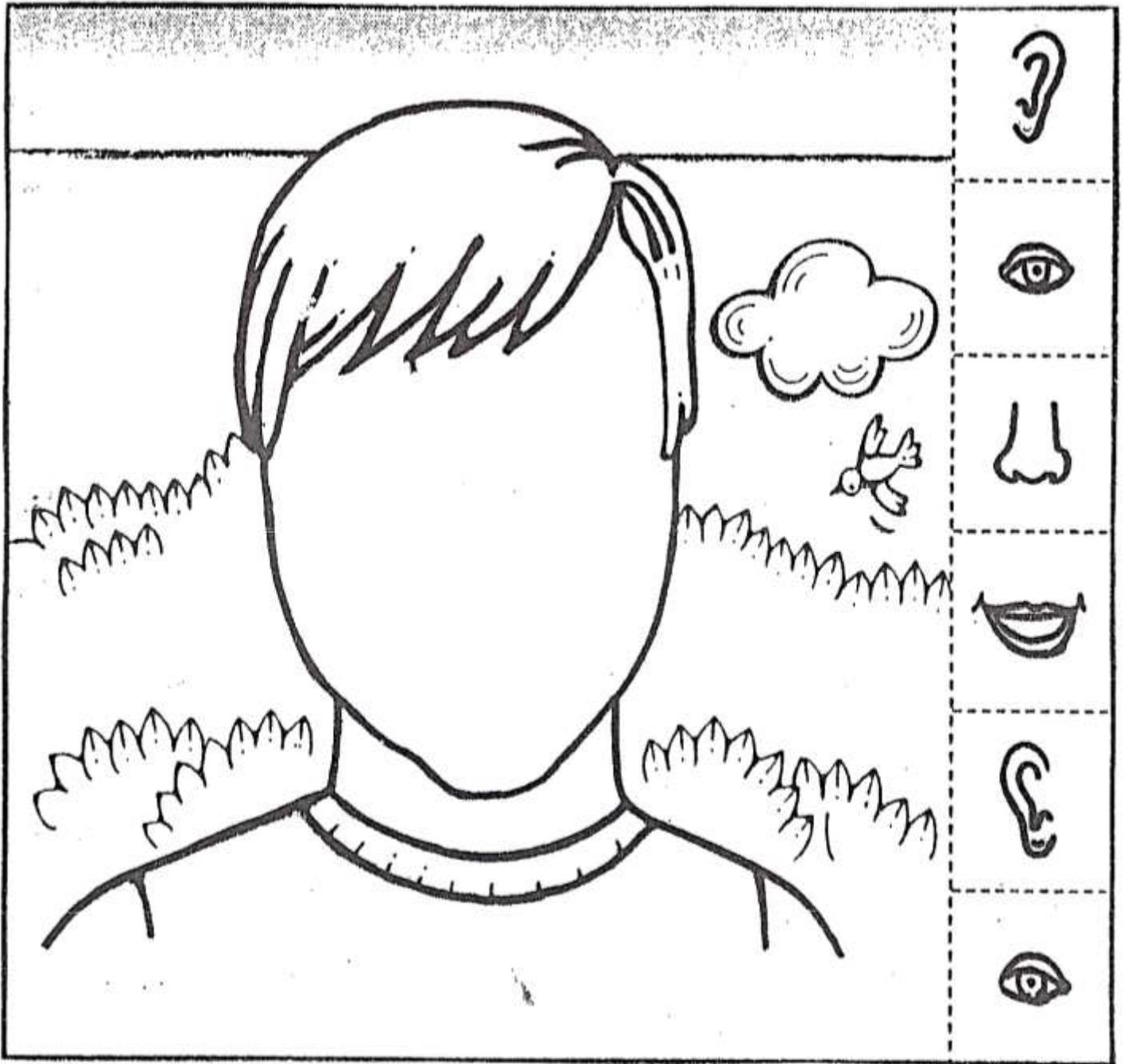
Name: _____ Date: _____

Draw a BIG object and a LITTLE object.

ENGLISHHOJA DE APLICACIÓN No. 4

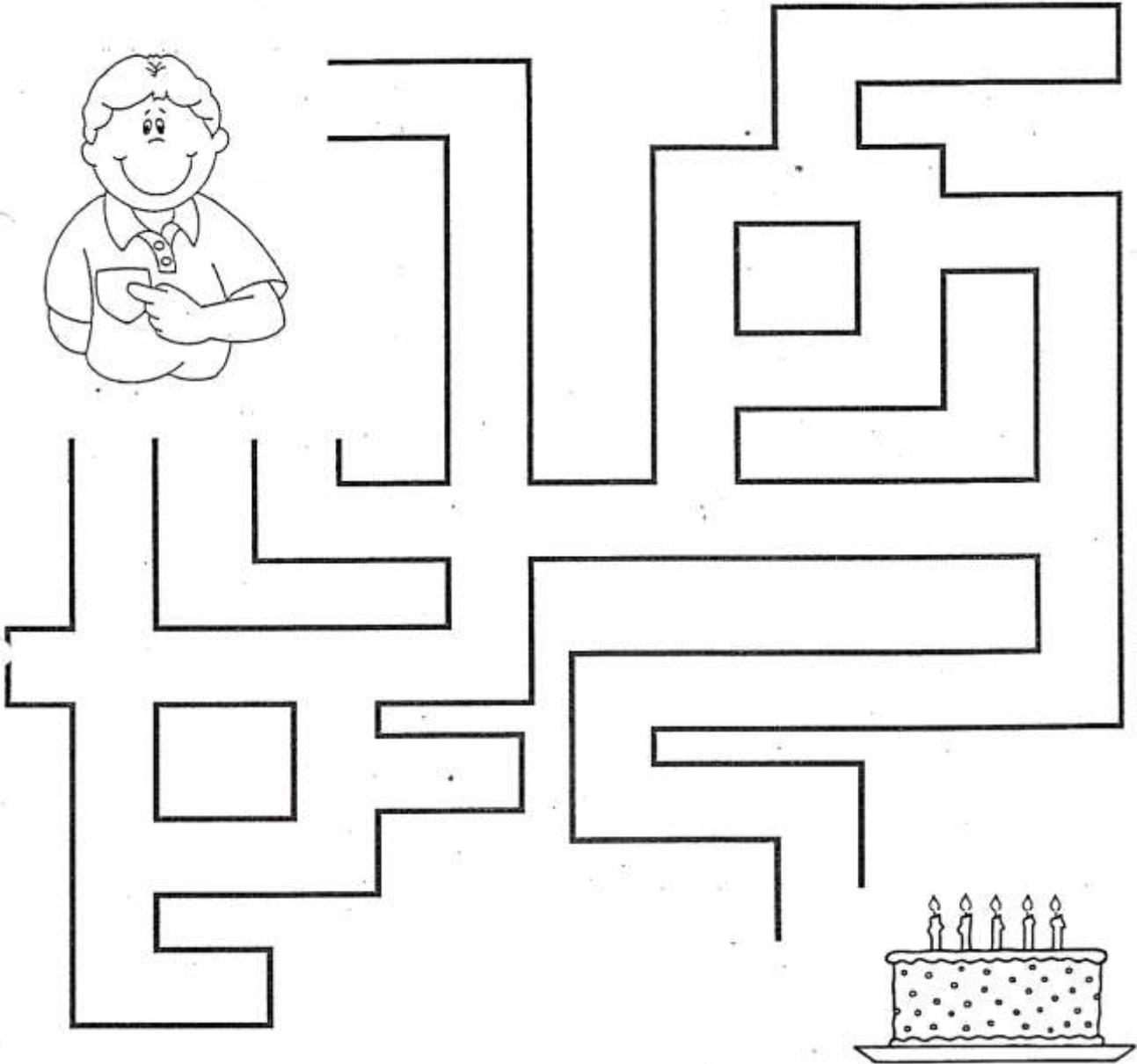
Name: _____ Date: _____

Color, cut out and paste the parts of the face onto the picture.



Name: _____ Date: _____

Help the boy find his cake.

ENGLISHHOJA DE APLICACIÓN No. 6

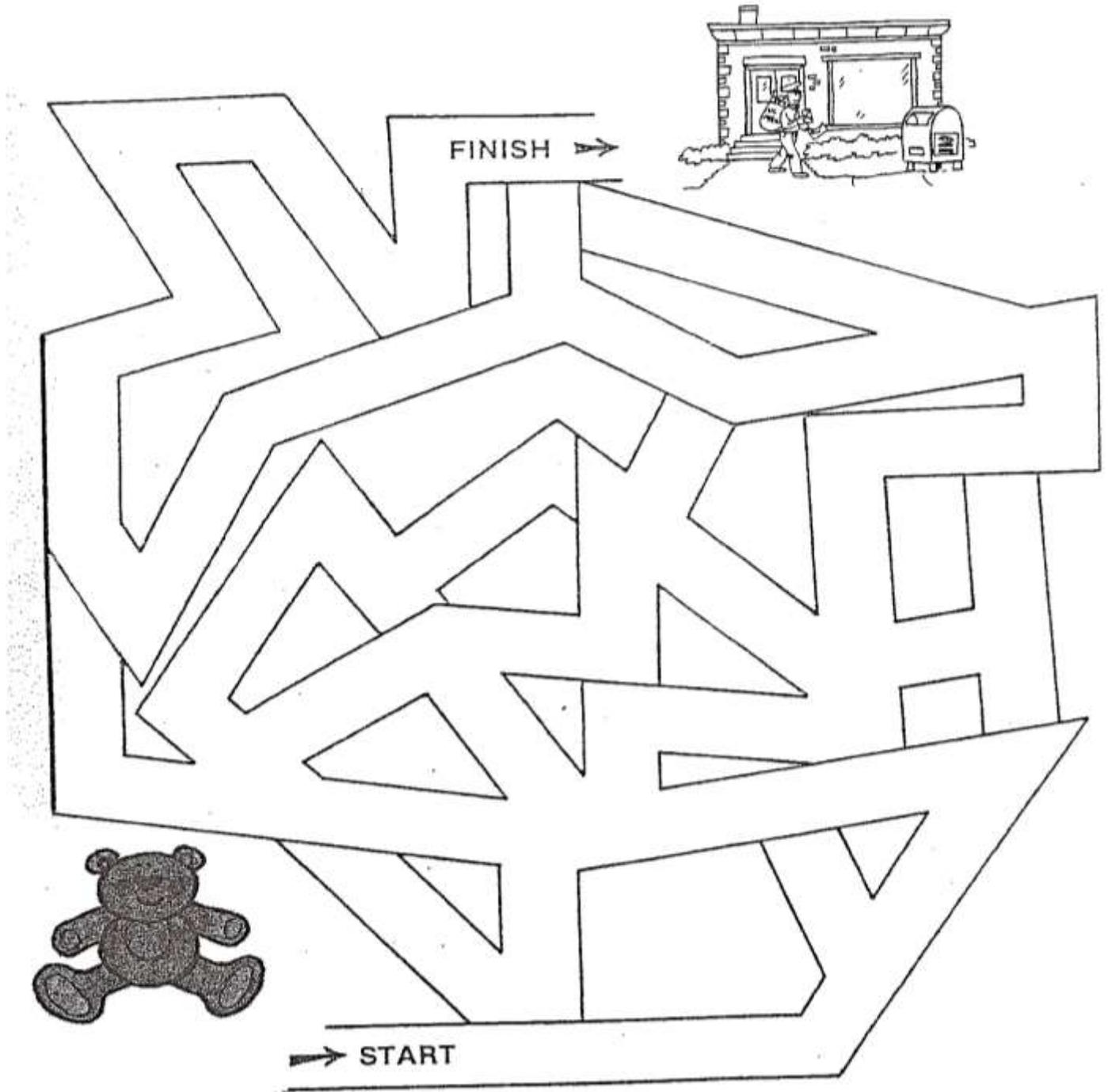
Name: _____ Date: _____

Make finger puppets using the following pictures.



Name: _____ Date: _____

Help the bear find the path through the maze to his house.



Name: _____ Date: _____

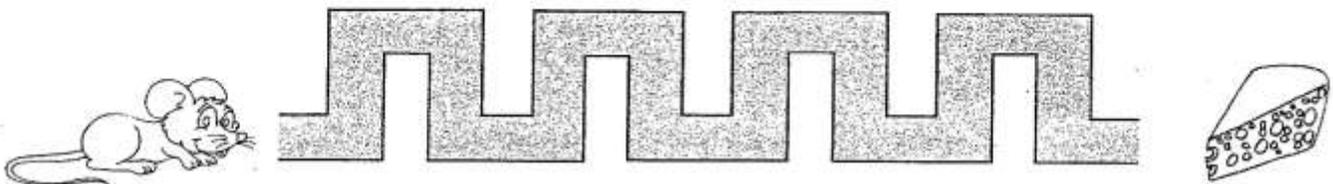
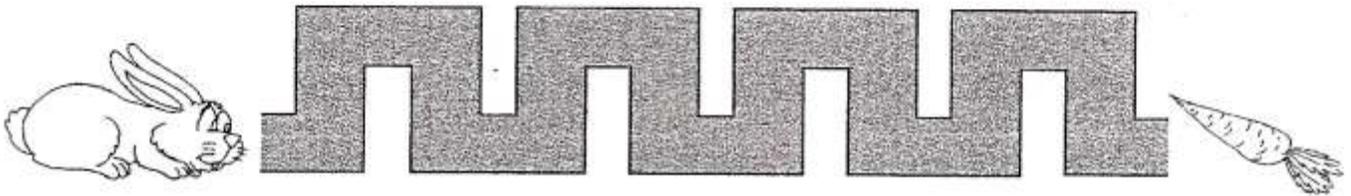
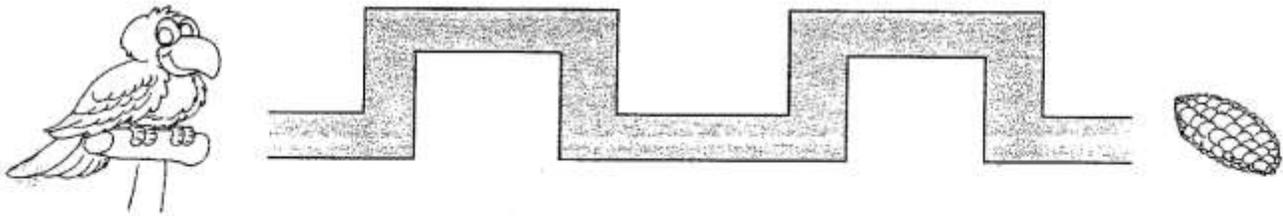
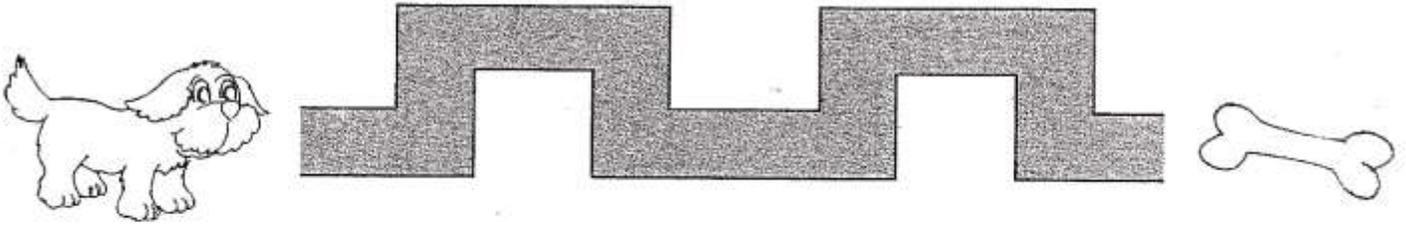
Punch the dog.



ENGLISH HOJA DE APLICACIÓN No. 9

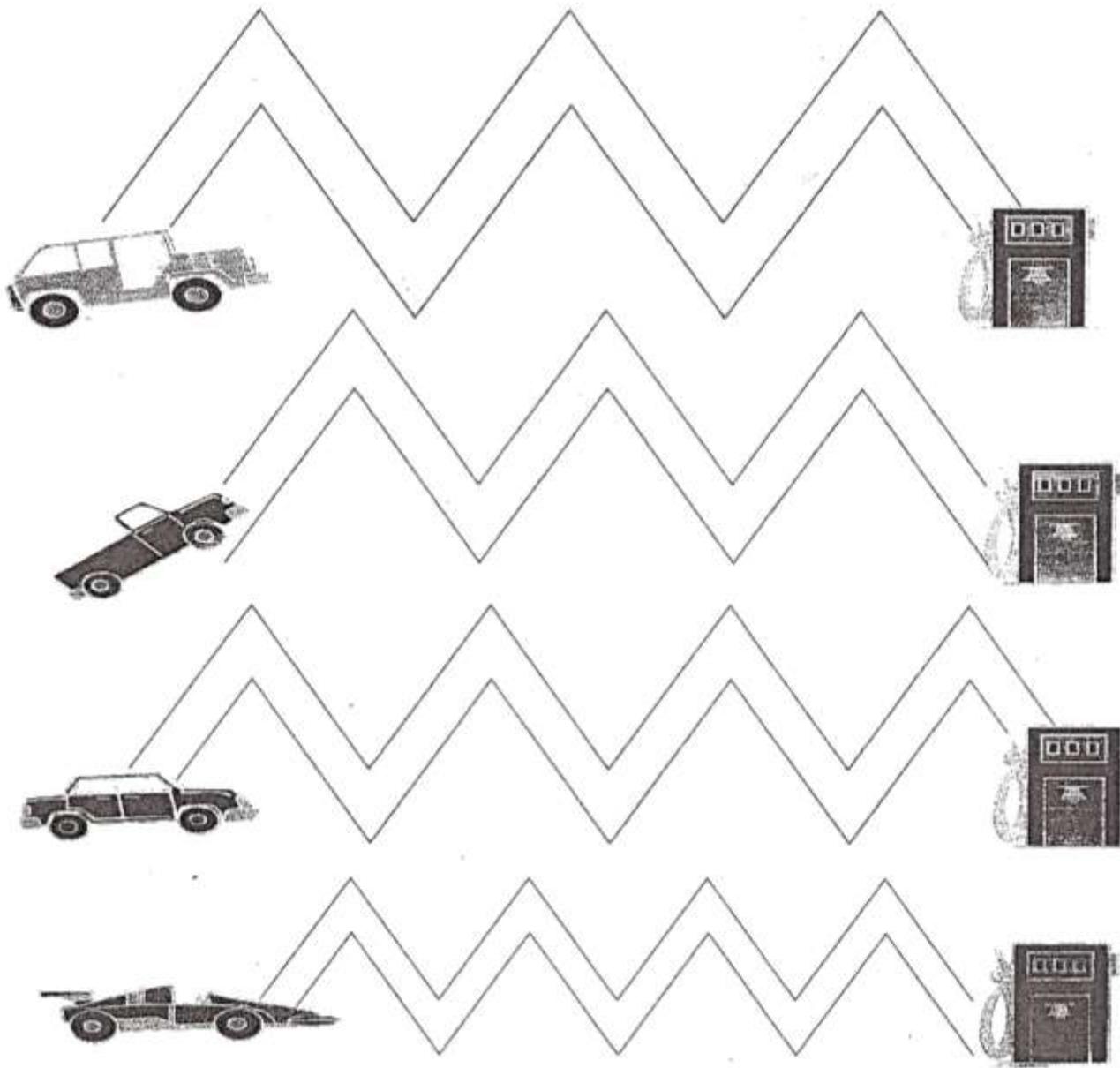
Name: _____ Date: _____

Trace with pencil.



Name: _____ Date: _____

Trace with pencil.



PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 1

Objetivo general de la sesión: Identificar objetos del aula y del patio de recreo. Reconocer y comprender las nociones “adentro” y “afuera”.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Establecer relaciones de posición con su cuerpo en un espacio determinado. Reconocer los objetos del patio. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora lleva a los niños en un tour alrededor del colegio y les indica niños el nombre de cada uno de los juegos. Ella repite que están “afuera del aula” (patio de recreo). Luego les pide que cuando ella nombre el juego, ellos vayan y se paren frente a este y digan en inglés el nombre del juego.</p>	5’	Juegos del patio de recreo	<p>Reconocer la posición “afuera”. Identifica y nombra objetos del patio de recreo.</p>
<p>Reconocer los objetos del Salón. Se orienta espacialmente. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- Regresan al salón y hace que los niños caminen alrededor de este mostrando los diferentes objetos del aula. Ella repite que están “dentro del aula” (salón de clase). Luego les pide que cuando ella nombre el objeto, ellos vayan, lo toquen y lo digan en inglés.</p>	5’	Objetos del Aula	<p>Identifica y nombra objetos del salón de clases. Reconocer la posición “adentro”</p>
<p>Demostrar armonía de movimientos.</p>	<p>- Cantan la canción “Adentro/Afuera” y siguen el movimiento con su cuerpo. <u>Inside/Outside</u></p>	2’	Cd Música Su cuerpo	

<p>Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>Inside the classroom, What do you see? A teacher and a book That's what I see. Outside on the playground What do you see? A teacher and a hula hoop, That's what I see.</p>			<p>Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.</p>
<p>Discriminar auditivamente los conceptos de “adentro” y “afuera”. Habilidad: Listening</p>	<p>- Los niños regresan a sus sillas. La profesora les dice que van a jugar el juego “Adentro/Afuera”. La profesora dibuja en la mitad de la pizarra el marco de una casa y les dice que esa parte es “Adentro”. Luego, dibuja en la otra mitad un jardín con una resbaladera y les dice que esa parte es “Afuera”. Forma dos equipos y sale al frente un representante de cada grupo. A la señal de la profesora los niños tienen que pararse a uno u otro lado de la pizarra rápidamente de acuerdo a lo escuchado.</p>	5'	Pizarra, tiza	<p>Reconoce la posición adentro/afuera. Se orienta espacialmente</p>
<p>Establecer la correspondencia uno a uno entre dos conjuntos utilizando la relación “dentro” y “fuera” Habilidad: Listening Writing</p>	<p>- Los niños se sientan y la profesora les entrega la Hoja de Aplicación No.1 indicándoles que deben unir con una línea los objetos que corresponden al salón de clases y al patio de recreo. Luego colorean.</p>	5'	Hoja impresa Lápiz y Colores	<p>Identifica objetos que corresponden al salón de clase y al patio de recreo.</p>
<p>Agrupar figuras de acuerdo a</p>		5'	Canastas, Figuras, mesa	<p>Presta atención y Sigue indicaciones. Ejercita su coordina-</p>

<p>una propiedad común, identificando los elementos que pertenecen y no pertenecen al conjunto. Habilidad: Listening</p> <p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse.</p>	<p>- La profesora les dice a los niños que van a jugar el juego “Saltando en un pie”. Ella coloca dos canastas en su mesa con la indicación “Adentro del Aula” y “Afuera en el patio de recreo”, también coloca algunas figuras del vocabulario aprendido alrededor del salón. Por turnos, invita a los niños de cada mesa a que se dirijan saltando en un pie hacia la figura que ella menciona, debiendo coger la figura que corresponde y colocarla en la canasta correcta.</p> <p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>	2’	Alfombra, CD Música, su cuerpo	<p>ción motora fina.</p> <p>Identifica objetos que corresponden al salón de clase y al patio de recreo.</p> <p>Realiza movimientos de dirección y trayectoria percibiendo la totalidad de su cuerpo.</p> <p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>
--	---	----	--------------------------------	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 2

Objetivo general de la sesión : Presentarse a sí mismo e intercambiar saludos. Practicar el vocabulario aprendido en la Sesión 1.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Expresar emociones y relacionarse adecuadamente con sus pares y el medio que lo rodea. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora muestra una caja que será “La Caja Mágica”, pregunta a los niños si saben qué habrá adentro. Espera respuestas. Luego saca de la caja un títere de tigre cuyo nombre es Tiger y hace un diálogo con el: Hola! ¿Cómo estás? Mi nombre es ¿Cuál es tu nombre?. Hace que cada niño a su turno tome el títere y se presente a sí mismo. Después escuchan el CD con el mismo diálogo.</p>	5’	Caja, títere, CD	Se presenta a sí mismo e intercambia saludos con sus compañeros.
<p>Reconocer el vocabulario aprendido. Establecer relaciones de dirección y trayectoria con desplazamiento dentro del aula. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora coloca figuras de distintos objetos alrededor del salón: libro, tijeras, estante , lápiz, mesa, silla, pelota, hula-hula, juegos del recreo, columpio, sube y baja. Por turnos, los niños de cada mesa se paran y cuando escuchan la señal de la pandere- ta se dirigen hacia la figura que la profesora indica en inglés. Una vez que llegan, tocan la figura y dicen el nombre del objeto en inglés y si pertenece al salón o al patio de recreo.</p>	5’	Figuras de objetos del aula y del patio de recreo, pandereta.	Identifica y nombra objetos del salón de clases y del patio de recreo. Se orienta espacialmente.
<p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- Cantan la canción “Look at me” y participan realizando las mímicas de cada línea. Look at me! Iam playing with my hula hoop It’s fun! Look at me! Wiggling, wiggling Round and round.</p>	2’	Cd Música Su cuerpo	Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.

<p>Discriminar auditivamente vocabulario aprendido. Establecer relaciones de posición con su cuerpo en un espacio determinado. Comprende mensajes orales sencillos. Habilidad: Listening</p>	<p>Let's play all day! Yippee!</p> <p>- Los niños regresan a sus sillas. La profesora les dice que van a jugar el juego "Cambiar lugares". La profesora dibuja con tiza en el piso un círculo gigante. Les entrega a cada niño una tarjeta con la figura del vocabulario aprendido. Pone la música y hace que los niños se muevan alrededor del círculo. Cuando la música para, los niños hacen lo propio. Luego dice "cambiar lugares", por ejemplo, el lápiz con el hula-hula, aquellos niños que tengan esas cartillas corren alrededor para cambiarse de lugar con el compañero que tenga la figura indicada y se paran dentro del círculo.</p>	5'	Tarjetas con figuras, tiza, CD de música	Identifica objetos del salón y del patio. Reconoce la posición adentro/afuera. Se orienta espacialmente. Sigue indicaciones.
<p>Reconocer las nociones adentro y afuera. Escuchar con atención. Habilidad: Listening Writing</p>	<p>- Los niños se sientan y la profesora les entrega la Hoja de Aplicación No.2 indicándoles que deben dibujar un objeto dentro y fuera de cada círculo. Luego colorean.</p>	5'	Hoja impresa Lápiz y Colores	Utiliza las nociones adentro y afuera. Sigue indicaciones. Ejercita su coordinación motora fina.
<p>Reconocer y discriminar auditivamente vocabulario aprendido. Habilidad: Listening</p>	<p>- La profesora les dice a los niños que van a jugar el juego "Matando objetos", utilizando un matamoscas. Ella</p>	5'	Matamoscas, mesa, varios objetos.	Identifica objetos que corresponden al salón de clase y al patio de recreo.
		2'	Alfombra, CD	

<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse.</p>	<p>coloca varios objetos del vocabulario aprendido sobre una mesa. Forma dos grupos, eligiendo a dos niños que representarán a cada equipo. Les entrega a cada uno un matamoscas . A su indicación, los niños deberán correr y “matar” el objeto que la profesora menciona en inglés. Gana puntos el que lo hace correctamente.</p> <p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>		<p>Música, su cuerpo</p>	<p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>
---	--	--	--------------------------	---

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 3

Objetivo general de la sesión : Identificar colores: rojo, amarillo, azul y verde. Identificar formas geométricas: círculo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer colores y expresar-se oralmente. Habilidad: Listening Speaking</p> <p>Agrupar figuras de acuerdo a una propiedad común. Habilidad: Speaking</p> <p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p> <p>Explorar activamente con los sentidos. Describir propiedades de formas geométricas. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora, antes de empezar la clase, esconde varios objetos de colores (azul, rojo, amarillo y verde) alrededor del salón. Una vez que ingresan los niños, los saluda con el títere de Tiger y escoge un color al azar. Pide a los niños que digan en inglés el nombre del color y que encuentren los objetos con ese color que han sido escondidos en el aula. Así continua con los demás colores.</p> <p>- Conforme van encontrando los objetos, los niños los van agrupando por color en unas cajas.</p> <p>- Al finalizar la búsqueda, los niños cantan la canción “Colors everywhere” What color is this, What color is that? It’s blue, it’s red, it’s green and yellow Green, red, yellow and blue Colors are pretty and so are you!</p> <p>- La profesora muestra a los niños la “Caja Mágica”. Llama a uno de los niños al frente, le coloca un pañuelo en los ojos (para que no pueda ver lo que hay adentro) y le pide que primero</p>	<p>5’</p> <p>3’</p> <p>2’</p> <p>2’</p>	<p>Objetos de colores, títere.</p> <p>Objetos de colores, caja.</p> <p>CD música</p> <p>Caja, pañuelo, círculo.</p>	<p>Identifica colores y se expresa oralmente.</p> <p>Diferencia colores y los agrupa.</p> <p>Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.</p> <p>Percibe y reconoce formas geométricas y las describe.</p>

<p>Establecer relaciones de posición con su cuerpo en un espacio determinado. Habilidad: Listening</p>	<p>sienta el objeto con sus manos y luego que adivine qué es describiéndolo. Luego, el niño saca el objeto y muestra el círculo a todos. La profesora indica a la clase que esa forma geométrica es redonda y se llama círculo y luego lo dice en inglés. Los niños repiten el nombre en inglés y hacen círculos en el aire con sus brazos. - La profesora le dice que van a jugar el juego “Soy un círculo”.</p>	5’	Pandereta, su cuerpo	Tiene control de su cuerpo y se orienta espacialmente.
<p>Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>Los niños forman cuatro grupos. Al escuchar la pandereta, cada grupo debe echarse en el piso y formar un círculo con su cuerpo. Gana el que lo hace más rápido y bien.</p>	2’	CD música	Se expresa melodiosamente por medio de una canción.
<p>Realizar movimientos que favorezcan el desarrollo de la coordinación visomotora y motricidad fina. Habilidad: Listening</p>	<p>- Todos de pie cantan la canción: “The shape game” Let’s play the shape game, play with me! Are you ready? 1, 2, 3! Look at me! Draw the shape (draw a circle in the air) what’s my name?</p>	6’	Plastilina de Colores	Utiliza sus manos para moldear adecuadamente.
<p>Agrupar figuras de acuerdo a una propiedad común. Desarrollar su expresión oral. Habilidad: Speaking</p>	<p>- Todos se sientan en sus sillas y la profesora les reparte plastilina de colores (rojo, azul, verde y amarillo). Les indica que deben moldear círculos de diferentes tamaños con cada color.</p>	3’	Trabajos de plastilina.	Identifica colores. Se expresa adecuadamente en el idioma inglés.
<p>Usar su ritmo respiratorio</p>	<p>- Luego, comparan sus trabajos con los de su mesa y agrupan los círculos de acuerdo a los colores. Después cada niño,</p>	2’	Alfombra, CD su cuerpo	

<p>para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>mostrando un círculo del color que elija, pregunta en inglés a su compañero: Qué color es? (what color is this?), el niño responde: Es color ... (It's color ...)</p> <p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>			<p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>
---	---	--	--	---

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 4

Objetivo general de la sesión : Reconocer los números 1, 2, 3, 4 y 5. Identificar y comprender el tamaño de las cosas: Grande y pequeño.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
Incrementar la expresión oral a partir de la observación y descripción de hechos. Habilidad: Speaking	- La profesora saluda a los niños con Tiger, el títere y hace que el les presente un poster. Ella les pide a los niños que uno a uno identifiquen los objetos. Los niños participan a su turno describiendo en inglés las figuras indicando tamaño, forma, color y cantidad. Les pide además que cuenten los objetos en inglés.	5'	Títere, poster	Identifica y describe objetos y representaciones gráficas tomando en cuenta sus características.
Desarrollar su expresión oral. Habilidad: Speaking	- La profesora muestra la Caja Mágica y les pregunta a los niños qué piensan que hay adentro. Pide a un niño que se acerque y que saque el objeto de la caja. La profesora le pregunta en inglés: What's this? El niño responde en inglés: It's a ball. Luego, le pide a otro niño que saque el siguiente objeto. La profesora le pregunta en inglés: What's this?. El niño responde en inglés: It's a ball.	3'	Caja, pelota grande y pelota pequeña.	Se expresa adecuadamente en el idioma inglés.
Comparar teniendo como criterio el tamaño y cantidad. Habilidad: Listening Speaking	- Ambos niños se paran con la pelota (uno al costado del otro) y la profesora indica que estas son de diferentes tamaños: señala a la del primer niño, y les dice en inglés que la pelota es grande (the ball is big); luego señala la segunda pelota y les dice en inglés que la pelota es pequeña (the ball is Little). Los niños repiten en inglés. A continuación, estando los dos niños de	2'	Pelota grande, Pelota pequeña .	Compara objetos de acuerdo al tamaño y cantidad.
		2'	Cd música	Canta y sigue

<p>Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>pie sosteniendo las pelotas, la profesora pregunta a los demás en inglés ¿Cuántas pelotas ven? y hace que los niños contesten en inglés.</p> <p>- La profesora anima a los niños a cantar la canción: “<u>One, two, I like you</u>” One, two (count with fingers) I like you! One, two three (count with fingers) Do you like me? One, two, three, four (count with fingers) I like you more One, two, three, four, five (count with fingers) I like you up to the sky</p>	5’	Sillas, música CD	<p>el ritmo de la música con su cuerpo.</p> <p>Tiene control de su cuerpo y se orienta espacialmente. Participa en juegos grupales.</p>
<p>Establecer relaciones de dirección con desplazamientos entre objetos. Habilidad: Listening</p>	<p>- La profesora le dice que van a jugar el juego “Sillas Musicales”. Se colocan 5 sillas puestas en fila y los niños corren alrededor de ellas escuchando la canción One, Two, I like you. Empiezan girando hacia la izquierda. Cuando la música para,</p>	3’	Cartillas de números, Cartillas de objetos.	<p>Reconoce los números y asocia numerales y cantidades utilizando la serie de números naturales del 1 al 5.</p>
<p>Establecer la correspondencia de número con cantidad. Habilidad: Speaking</p>	<p>cada niño debe sentarse en una silla, siendo eliminado aquel que no tiene donde sentarse. Conforme avanzan en el juego, se va retirando una silla por vez hasta que queda sólo una y dos participantes. Gana el que logra sentarse en la última silla.</p>	5’	Hoja de Apli-	

<p>Discriminar objetos por su tamaño. Comprender mensajes orales sencillos. Habilidad: Writing</p> <p>Comparar y clasificar conjuntos teniendo como criterio el tamaño.</p> <p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>- Luego, la profesora coloca en piso de manera desordenada 5 cartillas conteniendo los números 1, 2, 3, 4 y 5 respectivamente y 5 cartillas conteniendo la cantidad de objetos que indican las cartillas de los números. Pide a los niños, a su turno, que cuenten la cantidad de los elementos dentro de las cartillas y las emparejen con las cartillas de los números que les corresponden. Los niños deben nombrar los números en inglés en orden del 1 al 5 conforme realizan el trabajo.</p> <p>- Los niños se sientan y la profesora les entrega la Hoja de Aplicación No. 3 indicándoles que deben dibujar un objeto grande y otro pequeño. Luego colorean.</p> <p>- La profesora entrega en cada mesa de los niños material concreto: pelotas grandes y pequeñas. Reparte a cada niño, dos envases para que clasifiquen este material de acuerdo al tamaño.</p>	<p>3'</p> <p>2'</p>	<p>Cación, colores.</p> <p>Material concreto: pelotas grandes y pequeñas</p> <p>Alfombra, CD música, su cuerpo</p>	<p>Diferencia tamaños: grande y pequeño. Ejercita su coordinación visomotora. Compara objetos determinando si son grandes o pequeños.</p> <p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>
--	---	---------------------	--	---

	- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.			
--	---	--	--	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 5

Objetivo general de la sesión : Identificar formas geométricas: Cuadrado, Triángulo. Reconocer y comprender nociones: Encima, Debajo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Discriminar visualmente las características comunes de los objetos. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con dos títeres: El Sr. Cuadrado y el Sr. Triángulo. Muestra a los niños varios objetos con las formas de cuadrado y triángulo. Ella les pide a los niños que uno a uno identifiquen los objetos y ella les dice el nombre de la forma en inglés y ellos repiten: It's a Square. It's a triangle. Los niños repiten en inglés. Luego, llama a un niño para que saque de la Caja Mágica un objeto y tiene que descri-</p>	5'	Títeres cuadro/ triángulo, Caja, distintos objetos.	Diferencia entre figuras geométricas similares.
<p>Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>birlo en inglés indicando forma, tamaño y color: It's a triangle, it's big, it's blue. - La profesora anima a los niños a cantar la canción: "<u>Shape chant</u>" Triangles, Squares (draw triangles and squares in the air) Triangles, Squares, Look at them! Triangles, Squares, Triangles, Squares, Little and big as they can be!</p>	2'	Cd música	Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.
<p>Discriminar visualmente las características comunes de los objetos. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora les dice a los niños que van a jugar el juego de los "Detectives". Invita a los niños a salir al patio de recreo y les</p>	8'	Distintos objetos.	Diferencia entre figuras geométricas similares.
		5'	Mesa, diferen-	

<p>Establecer relaciones de posición al ubicar objetos. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>pide que busquen alrededor objetos con la forma de triángulo y cuadrado. Cuando los encuentren deben mostrarlo y decir su nombre en inglés (it's a square / it's a triangle).</p>		<p>tes objetos.</p>	<p>Aplica las nociones de posición: Encima y debajo.</p>
<p>Expresar gráfica y plásticamente sus experiencias, desarrollando su sensibilidad estética y expresión creadora. Habilidad: Writing</p>	<p>- Los niños entran al salón y se sientan. La profesora muestra nuevamente los objetos con las formas de triángulo / cuadrado; toma uno con la forma de cuadrado y lo coloca “encima (sobre)” de la mesa. Les indica en inglés: “The square is on the table”. Luego, toma un objeto con la forma de triángulo y lo coloca “debajo” de la mesa. Les indica en inglés: “The triangle is under the table”. Después, la profesora llama a los niños a su turno y les pide que coloquen uno de los objetos sea cuadrado o triángulo donde ella indique (encima /debajo) y deben repetir en inglés.</p>	<p>8'</p>	<p>Palitos de chupete, témperas de colores cartulina negra.</p>	<p>Utiliza su creatividad para elaborar trabajos.</p>
<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>- La profesora les reparte unos palitos de chupete y les indica que deben formar con ellos un triángulo y un cuadrado sobre la mesa . Luego, utilizan su dedo y témperas de colores para pintarlos. Finalmente, lo pegarán sobre una cartulina negra y la decorarán libremente.</p>	<p>2'</p>	<p>Alfombra, CD música, su cuerpo.</p>	<p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>

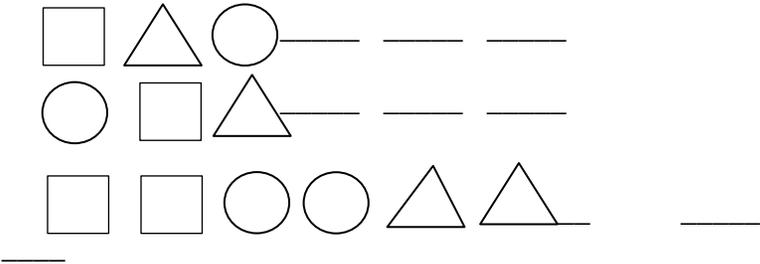
	- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.			
--	---	--	--	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 6

Objetivo general de la sesión : Revisar vocabulario aprendido: formas geométricas, colores, números y tamaños.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo rimas. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con el títere Tiger y anima a los niños a actuar y decir la rima One, two buckle my shoe para repasar los números: “<u>One, two, buckle my shoe</u>” One 1, two 2, buckle my shoe; Three 3, four 4, shut the door; Five 5, six 6, pick up sticks; Seven 7, eight 8, lay them straight; Nine 9, ten 10, a big fat hen;</p>	3’	Títere, CD rima.	Se expresa rítmicamente con su cuerpo.
<p>Establecer relaciones de posición con su cuerpo en un espacio determinado. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora les dice a los niños que van a jugar el juego de las “Formas”. Invita a los niños a salir al patio de recreo, forman grupos y les pide que cuando escuchen la pandereta, tienen que juntarse y formar con su cuerpo la forma geométrica en el tamaño que ella indica y decirlo en inglés. (it’s a big square / it’s a Little triangle / it’s a big circle).</p>	7’	Sus cuerpos, pandereta.	Tiene control de su cuerpo y se orienta espacialmente. Participa en juegos grupales.
<p>Agrupar de acuerdo a una propiedad común. Habilidad: Listening</p>	<p>- Los niños permanecen en el patio. La profesora indica que ahora van a jugar el juego de los “Colores”. Ella coloca a cada niño un distintivo de un color en el pecho (utilizará los colores ya aprendidos: rojo, amarillo, verde y azul). Les indica que</p>	8’	Distintivos de colores.	Identifica y clasifica colores.
		10’	Bloques	Escucha y

<p>Discriminar auditivamente. Realizar seriaciones con diferentes elementos en base a criterios de forma, color y tamaño. Habilidad: Listening</p> <p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>cuando ella diga el nombre del color, todos los niños que tengan ese color deben agruparse.</p> <p>- Los niños entran al salón y se sientan. La profesora repasa con los niños los números, colores, formas y tamaños entregándoles material concreto (bloques lógicos). Les indica que deben escuchar las indicaciones para realizar la serie: Un círculo grande azul, un cuadrado pequeño rojo, dos triángulos grandes verdes. Tres cuadrados grandes amarillos, un triángulo pequeño azul, dos círculos pequeños rojos. Dos triángulos pequeños azules, un cuadrado grande verde, tres círculos grandes amarillos. Luego, les copia en la pizarra los siguientes ejercicios para que ellos continúen con la secuencia:</p>  <p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>	<p>2'</p>	<p>lógicos</p> <p>Alfombra, CD música, su cuerpo.</p>	<p>copia patrones reproduciendo forma, color y tamaño de diferentes objetos.</p> <p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>
---	---	-----------	---	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 7

Objetivo general de la sesión : Reconocer e identificar las partes de su cuerpo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer las partes del cuerpo. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con una marioneta de nombre "Tom". Les dice a los niños que Tom sabe reconocer las partes de su cuerpo. Hace que la marioneta señale cada parte de su cuerpo, de igual manera pide que los niños lo hagan repitiendo en inglés: Esta es mi cabeza (This is my head), Este es mi cuello (This is my neck), Estos son mis hombros (These are my shoulders), Estos son mis brazos (These are my arms), Estas son mis manos (These are my hands), Estas son mis piernas (These are my legs), Estos son mis pies (These are my feet), Estos son mis ojos (These are my eyes), Esta es mi nariz (This is my nose), Esta es mi boca (This is my mouth), Estas son mis orejas (These are my ears).</p>	5'	Marioneta	Inicia el reconocimiento de su cuerpo.
<p>Reconocer las partes del cuerpo. Discriminar auditivamente. Habilidad: Listening</p>	<p>- La profesora invita a los niños a ponerse de pie y les dice que van a jugar a "Simon dice..." (Simon says...): Empieza diciendo "Simón dice tóquense los brazos" (Touch your arms), "Simón dice toquése las piernas" (Touch your legs), y así sucesivamente hasta completar las partes del cuerpo mencionadas con la marioneta.</p>	3'	Sus cuerpos	Señala las partes del cuerpo. Escucha con atención.
<p>Seleccionar imágenes en base a un criterio dado. Reconocer las partes del cuerpo. Ejercitar su atención y</p>	<p>- La profesora invita a los niños a ponerse de pie y les dice que van a jugar a "Simon dice..." (Simon says...): Empieza diciendo "Simón dice tóquense los brazos" (Touch your arms), "Simón dice toquése las piernas" (Touch your legs), y así sucesivamente hasta completar las partes del cuerpo mencionadas con la marioneta.</p>	7'	Cartillas	Selecciona imágenes. Identifica las partes del cuerpo.

<p>memoria. Habilidades: Speaking</p> <p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones.</p>	<p>- La profesora les dice que van a jugar un juego de "Memoria" con las partes del cuerpo. Hace que todos los niños se sienten en el suelo y coloca en la pizarra las cartillas de las partes del cuerpo boca abajo. Los niños, a su turno, van hacia la pizarra, escogen una cartilla, la voltean, dicen en inglés la parte del cuerpo que aparece y luego, tienen que encontrar la pareja de la figura que se encuentra boca arriba.</p>	<p>3'</p>	<p>CD música, su cuerpo.</p>	<p>Ejercita su atención y memoria. Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.</p>
<p>Habilidad: Listening Speaking</p> <p>Reconocer las partes del cuerpo en material representativo y gráfico. Comprender mensajes orales sencillos.</p>	<p>- La profesora anima a los niños a cantar y a hacer las mímicas de la canción: "<u>Head and Shoulders</u>" Head and shoulders, Knees and toes, Knees and toes, Head and shoulders, Knees and toes, Knees and toes, Arms, and ears and Mouth and nose, Head and shoulders, Knees and toes, Knees and toes.</p>	<p>10'</p>	<p>Hoja impresa, lápiz, tijera y colores</p>	<p>Ubica espacialmente las representaciones gráficas del cuerpo. Sigue indicaciones. Ejercita su coordinación motora fina.</p>
<p>Habilidad: Listening Writing</p> <p>Usar su ritmo respiratorio</p>	<p>- Los niños se sientan y la profesora les entrega la Hoja de Aplicación No. 4 indicándoles que deben colorear las partes de la cara, recortarlas y luego pegarlas donde corresponde.</p>	<p>2'</p>	<p>Alfombra, CD música, su</p>	

para relajarse. Habilidad: Listening	- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.		cuerpo.	Inhala y exhala adecuadamente el aire.
---	---	--	---------	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 8

Objetivo general de la sesión : Revisar vocabulario aprendido en la Sesión 7: partes del cuerpo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p> <p>Incrementar la expresión oral a partir de la observación y descripción de características físicas de su par. Habilidad: Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con la marioneta Tom y anima a los niños a actuar y cantar la canción Head and Shoulder para repasar las partes del cuerpo. “<u>Head and Shoulders</u>” Head and shoulders, Knees and toes, Knees and toes, Head and shoulders, Knees and toes, Knees and toes, Arms, and ears and Mouth and nose, Head and shoulders, Knees and toes, Knees and toes.</p> <p>- La profesora llama al frente a una niña y le dice que va a describir en inglés su cara: Tiene dos ojos grandes (she has two big eyes), tiene una nariz pequeña (she has one little nose), tiene una boca pequeña (she has one little mouth) y tiene dos orejas grandes (she has two big ears). Luego, anima a dos niños a pasar al frente para que cada uno describa a su compañero.</p>	<p>3’</p> <p>7’</p> <p>8’</p>	<p>Marioneta, Cd de música, sus cuerpos.</p> <p>Sus cuerpos</p> <p>Rompecabezas</p>	<p>Se expresa rítmicamente con su cuerpo. Señala y nombra las partes del cuerpo.</p> <p>Se expresa oralmente utilizando vocabulario aprendido. Describe las características físicas de su compañero.</p> <p>Identifica las partes del cuer-</p>

<p>Reconocer las partes del cuerpo en material representativo y gráfico. Habilidad: Listening</p>	<p>- La profesora hace salir a los niños al patio de recreo y les dice que van a jugar el juego de “Arma y Gana”. Ella forma cuatro grupos de niños, a cada uno les entrega un rompecabezas gigante del cuerpo humano (hecho de cartulina), y les indica que deben armarlo rápidamente. Gana el grupo que lo arma en el menor tiempo posible.</p>	10’	Cerámica al frío color piel	<p>po armando un rompecabezas. Realiza movimientos que favorecen el desarrollo de la coordinación visomotora y motricidad fina.</p>
<p>Reconocer las partes del cuerpo en material representativo. Comprender mensajes orales sencillos. Habilidad: Listening Writing</p>	<p>- La profesora hace que los niños entren al salón y se sienten. Luego, les reparte a cada uno un pote de cerámica al frío (previamente coloreada con ténpera color piel) y les indica que deben amasar la cerámica y darle forma de una persona.</p>	2’	Alfombra, CD música, su cuerpo.	<p>Identifica las partes del cuerpo armando un rompecabezas. Realiza movimientos que favorecen el desarrollo de la coordinación visomotora y motricidad fina.</p>
<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>				<p>Inhala y exhala adecuadamente el el aire.</p>

	- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.			
--	---	--	--	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 9

Objetivo general de la sesión : Identificar personajes y hechos en un cuento. Ordenar secuencia de imágenes.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Comprender mensajes orales simples. Crear interés por el relato. Habilidades: Listening Speaking</p> <p>Incrementar la expresión oral a partir de la observación. Habilidades: Listening Speaking</p> <p>Comprender mensajes y textos leídos. Ejercitar la memoria auditiva. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños usando el títere Tiger. Luego, les muestra un pedazo de pastel de chocolate y les pregunta en inglés si les gusta (Do you like it?). Espera a que los niños respondan en inglés (Yes / No). Luego, les indica que les leerá un cuento que trata sobre un pastel de chocolate.</p> <p>- Luego, los lleva hacia el “Rincón de Lectura” y hace que todos se sienten cómodamente sobre los cojines. Les dice que hoy les contará un cuento.</p> <p>Primero muestra el libro (que es gigante) y les hace algunas preguntas: ¿Qué ven en la carátula?, ¿Cuál creen que es el título del cuento?, ¿Quiénes serán los personajes? ¿De qué se tratará la historia? Los niños responden libremente.</p> <p>Luego, los niños hacen silencio y la profesora empieza a leer el cuento en inglés “Tasty Cake”. Conforme avanza en la lectura, les hace algunas preguntas de comprensión y de predicción, haciendo que los niños se interesen cada vez mas por la historia.</p>	<p>2’</p> <p>15’</p>	<p>Títere, pastel de chocolate.</p> <p>Cuento</p>	<p>Escucha y participa espontáneamente.</p> <p>Se expresa adecuadamente en el idioma inglés.</p> <p>Escucha con atención y sigue el relato. Responde preguntas.</p> <p>Interpreta imágenes y textos leídos estableciendo relaciones de sucesión temporal: inicio, desarrollo y final.</p>

<p>Evocar y relatar hechos ordenados en el tiempo. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>Una vez finalizada la lectura, les pregunta si les gustó (Did you like the story?). Les hace algunas preguntas de comprensión: ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿De qué se trata la historia? ¿Qué sucedió primero? ¿Qué sucedió después? Cómo finaliza el cuento? Luego, pide a un voluntario para que relate la historia, diciendo que pasó primero, qué pasó después y qué pasó al final.</p>			
<p>Establecer la secuencia de imágenes a partir del texto leído. Habilidades: Speaking</p>	<p>Después, muestra unas tarjetas de las escenas del cuento y le pide a un niño que ordene y explique la secuencia.</p>	3'	<p>Tarjetas del Cuento</p> <p>Hoja impresa, lápiz</p>	<p>Ordena la secuencia de imágenes de acuerdo con el relato.</p>
<p>Establecer relaciones de dirección y trayectoria con desplazamientos en el espacio gráfico. Habilidad: Listening Writing</p>	<p>- Los niños se sientan y la profesora les entrega la Hoja de Aplicación No. 5, indicándoles que deben delinear con lápiz desde la figura del niño, partiendo de la flecha, hasta llegar al punto donde se encuentra el pastel, teniendo mucho cuidado de no chocar con otras líneas o ir por un camino equivocado.</p>	8'	Sus cuerpos	<p>Aplica las nociones de orientación y direccionalidad para resolver problemas de desplazamiento en el espacio.</p>
<p>Expresar libremente sus emociones a través de la actuación. Habilidad: Speaking</p>	<p>- Luego, la profesora les dice que van jugar el “Juego de Roles”, escogiendo cada uno un personaje del cuento para actuar frente a la clase.</p>	2'	CD música, sus cuerpos	<p>Manifiesta su creatividad e imaginación en la actuación.</p>

Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening	- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.			Inhala y exhala adecuadamente el aire.
--	---	--	--	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 10

Objetivo general de la sesión : Identificar los miembros de la familia. Identificar actividades que realizan las familias.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocerse como miembro de una familia. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños usando títeres de dedo y les señala en inglés que cada uno es un miembro de la familia: Este es el papá (This is the father), Esta es la mamá (This is the mother), Este es el hermano (This is the brother), Esta es la hermana (This is the sister), Este es el hermano bebe (This is the baby brother). Hace que repitan cada oración.</p>	2'	Títeres de la familia.	Se identifica Como miembro de una familia.
<p>Reconocer y valorar a los miembros de su familia por las actividades que ellos realizan. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- Luego, los niños se sientan formando un círculo en la alfombra, y la profesora les muestra una foto de su familia describiendo a cada miembro de ella y les comenta en inglés sobre todas las actividades que se pueden hacer en familia: Vamos al parque (we go to the park), vemos televisión (we watch television), almorzamos juntos (we eat lunch), visitamos museos (we visit museums), jugamos basketball (we play basketball), vamos al cine y comemos pizza (we go to the movies and eat pizza). Una vez terminado, hace preguntas a los niños respecto de sus familias y lo que hacen juntos, les pide que las describan animándolos a que lo digan en inglés. También, les dice que para el día siguiente deben traer un foto de su familia.</p>	6'	Foto de familia.	Identifica los miembros de su familia y las describe expresándose libremente.
<p>Expresarse a través del juego dramático desarrollando su afectividad y creatividad. Habilidades: Listening</p>	<p>- Los niños regresan a sus sitios y la profesora les indica que</p>	10'	Disfraces	Participa en juegos grupales y se expresa libremente.

<p>Speaking</p> <p>Reconocer los miembros de la familia en material representativo y gráfico. Ejercitar su coordinación visomotora y motricidad fina.</p> <p>Habilidades: Listening Writing</p>	<p>por grupos van a jugar “El juego de las Familias”. Para ello, deberán utilizar los disfraces del baúl de personajes para interpretar a cada miembro de la familia en una situación cotidiana.</p> <p>- Una vez finalizado el juego de roles, la profesora les entrega la Hoja de Aplicación No. 6 (en hoja de cartulina) e indica a los niños que deben colorear a cada miembro de la familia impreso para luego recortarlos y formar con su ayuda los títeres para cada dedo.</p>	8'	Cartulina impresa, colores, tijeras, goma	<p>Identifica a la familia elaborando títeres. Realiza movimientos que favorecen el desarrollo de la coordinación visomotora y motricidad fina al doblar y pegar.</p>
<p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones.</p> <p>Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- Cuando los niños tienen puestos sus títeres en cada dedito, la profesora los anima a cantar y a actuar la canción: <u>Where is family?</u> Where is family? Where is family?</p>	2'	CD música, títeres de dedo.	<p>Canta y sigue el ritmo de la música con sus manos.</p>
<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse.</p> <p>Habilidad: Listening</p>	<p>Here they are, Father, Mother, Sister, Father, Mother, Sister,</p>	2'	CD música, sus cuerpos	<p>Inhala y exhala adecuadamente el</p>

	Baby and me! Baby and me! - Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.			aire.
--	---	--	--	-------

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 11

Objetivo general de la sesión : Identificar los miembros de su familia. Incrementar su expresión oral.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer los miembros de la familia. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños usando los títeres de dedo de la familia. Les pide a los niños se coloquen también sus títeres y los anima a cantar y a actuar la canción: <u>Where is family?</u> Where is family? Where is family? Here they are, Father, Mother, Sister, Father, Mother, Sister, Baby and me! Baby and me!</p>	3'	Títeres de la familia. CD música	Identifica los miembros de la familia.
<p>Incrementar la expresión oral a partir de la descripción. Habilidades: Speaking</p>	<p>- Los niños se sientan en la alfombra haciendo un círculo y muestran su fotografía familiar. La profesora pide a cada uno que presenten a su familia describiéndola y mencionando las actividades que les gusta hacer juntos.</p>	7'	Foto de familia.	Describe a su familia expresándose adecuada y libremente en el idioma inglés.
<p>Discriminar el mensaje auditivo con el visual.</p>	<p>- Los niños regresan a sus sitios. La profesora les dice que van a jugar el juego de "Bingo de la Familia". Les reparte las</p>	10'	Cartillas de bingo, fichas	Escucha y asocia palabras dictadas con la figura.

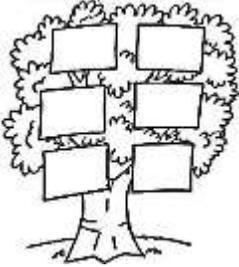
<p>Reconocer a través del juego el vocabulario aprendido. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>cartillas con los miembros de la familia dibujados en ellas y las fichas que corresponden. Se da inicio al juego: deben completar la cartilla para ganar.</p>	8'	Cd música, cubo de cartón.	Participa en juegos e identifica los miembros de la familia.
<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>- Después, la profesora invita a los niños a salir al patio de recreo. Hace que se sienten en un círculo y les dice que van a jugar el juego de la “Papa Caliente”. Entrega a un niño un cubo grande que tiene pegado en cada uno de sus lados una figura de un miembro de la familia. Les indica que cuando la música empiece a sonar deberán pasar el cubo de niño en niño hasta que esta pare. El niño que tiene en sus manos el cubo deberá tirarlo al centro y decir en inglés el nombre de la figura que aparece en ese lado del cubo.</p> <p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>	2'	CD música, sus cuerpos	Inhala y exhala adecuadamente el aire.

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 12

Objetivo general de la sesión : Identificar y comprender el árbol genealógico. Comprender el tamaño de las personas: Alto y Bajo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer las dimensiones alto y bajo por comparación en objetos. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con una muñeca y un muñeco de trapo: uno alto y el otro bajo. Les pregunta a los niños en inglés si ellos ven alguna diferencia entre ambos muñecos. Espera la respuesta. Ella les dice en inglés que el muñeco es Alto (He is <u>tall</u>) y que la muñeca es Baja (She is <u>short</u>).</p>	2'	Títeres de la Familia, CD música	Compara objetos determinando su altura.
<p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo rimas. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- Luego, invita a los niños a decir y a actuar la siguiente rima: <u>Short and Tall</u> Short, short. This is short. Tall, tall. This is tall. Look at me! I am tall. Look at me! I am short. Look at me! Can you see? I am a little ball!</p>	2'	CD rimas.	Se expresa rítmicamente con su cuerpo.
<p>Reconocer las dimensiones alto y bajo por comparación con su cuerpo. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- Aún de pie, la profesora muestra el tallímetro del aula y les dice que, uno a uno, se les medirá la estatura. Después, la profesora hace que comparen su estatura, y digan en inglés: I am tall o I am short según corresponda.</p>	5'	Tallímetro.	Compara su cuerpo determinando su altura.
<p>Reconocerse como miembro de una familia.</p>	<p>- Los niños se sientan y la profesora dibuja un árbol en la pi-</p>	9'	Pizarra, tizas.	Se identifica como miembro

<p>Incrementar la expresión oral a partir de la descripción. Habilidades: Speaking</p>	<p>zorra. Les explica que todos tienen un Árbol Genealógico que está formado por su familia: desde los abuelitos hasta cuando los niños nacieron. Invita a algunos niños a pasar a la pizarra para que expliquen, describan y dibujen a cada integrante de su familia en cada recuadro del árbol genealógico.</p>			<p>de una familia. Describe a su familia expresándose adecuada y libremente en el idioma inglés.</p>
<p>Reconocer a través del juego el vocabulario aprendido. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p style="text-align: center;">  </p> <p>- Después, les dice que van a jugar a “Adivina quién es” (Guess Who is it?). Se forman cuatro grupos. Cada niño a su turno, debe hacer los gestos y mímica de algún integrante de la familia. El resto de los niños debe adivinar de quién se trata. Cuando es descubierto el niño que actúa, debe decir en inglés el nombre del miembro de la familia que representó.</p>	<p>9’</p>	<p>Su cuerpo</p>	<p>Participa en juegos e identifica los miembros de la familia.</p>
<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>		<p>2’</p>	<p>CD música, sus cuerpos</p>	<p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>

	- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.			
--	---	--	--	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 13

Objetivo general de la sesión : Identificar y nombrar las partes de la casa y las actividades que se realizan dentro y fuera de ella.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer las partes de la casa a través de material representativo y gráfico. Habilidades: Listening Speaking</p> <p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p> <p>Reconocer y verbalizar las actividades que se realizan dentro de la casa.</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con el títere Tiger. Les dice que Tiger tiene algo que mostrarles que está tapado con una manta. Invita a un niño a destapar la manta y encuentra una casa de juguete. La profesora les dice en inglés que esta es una casa “This is a house”. Nombra en inglés y señala cada parte de la casa: esta es la sala (this is the living room), esta es la cocina (this is the kitchen), este es el dormitorio (this is the bedroom) y este es el baño (this is the bathroom). Los niños repiten cada oración.</p> <p>- Luego, invita a los niños a cantar y a moverse al compas de la canción: <u>Who is in the house?</u> Who is in the house? My mother is in the kitchen. Who is in the house? My father is in the living room. Who is in the house? My brother is in the bedroom. Who is in the house? My sister is in the bathroom.</p>	<p>2’</p> <p>2’</p> <p>10’</p>	<p>Títeres y casa de juguete</p> <p>Cd música.</p> <p>Láminas</p>	<p>Identifica y nombra las partes de la casa.</p> <p>Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.</p> <p>Menciona acciones que se realizan dentro de la casa.</p>

<p>Agrupar objetos de acuerdo a una propiedad común, identificando los elementos que pertenecen y no pertenecen al conjunto.</p>	<p>- Los niños se sientan en sus lugares y la profesora les pregunta si saben qué actividades se realizan dentro de la casa. Los anima a que lo digan en inglés. Después de escuchar las respuestas, les comenta que dentro de la casa, cada miembro de la familia realiza diferentes actividades como: ver televisión en la sala o leer un libro, dormimos en el dormitorio, se preparan los alimentos y comemos en la cocina, nos lavamos las manos y nos bañamos en el baño, caminamos por el jardín, etc. Conforme explica, les va mostrando unas láminas de cada acción.</p>	12'	Figuras de muebles, casa de cartón, goma	Determina los Elementos que pertenecen o no a una colección.
<p>Establecer nociones de orientación y direccionalidad para resolver problemas de desplazamiento en el espacio. Habilidad: Listening Writing</p>	<p>- Luego, les dice que van a jugar el juego de “Construye un Cuarto” (Build a room). Los niños son separados en 5 grupos de cuatro niños cada uno, se les entrega unas figuras de muebles que corresponden a cada parte de la casa y una casa de cartón. Estas figuras deben ser pegadas en la casa de cartón en el lugar que corresponde. Gana el grupo que lo hace correctamente en el menor tiempo posible.</p>	2'	Hoja impresa, lápiz	Aplica relaciones de dirección y trayectoria con desplazamiento en el espacio gráfico.
<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>- Luego, los niños se sientan en sus lugares y la profesora les entrega la Hoja de Aplicación No. 7 e indica a los niños que deben trazar con lápiz el camino que tiene que seguir el oso en el laberinto para llegar a su casa.</p>	2'	CD música, sus cuerpos	Inhala y exhala adecuadamente el aire.

	<p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>			
--	--	--	--	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 14

Objetivo general de la sesión : Nombrar las partes de la casa y las actividades que realizan los miembros de la familia en ella.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer a través del juego el vocabulario aprendido. Habilidades: Listening</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con el títere Tiger. Luego, les muestra varias máscaras que se encuentran sobre su mesa y les dice que van a usar los sectores del salón que han sido previamente acondicionados como diferentes partes de la casa (sala, cocina, dormitorio y baño) para desplazarse. Les anuncia que van a jugar a “La familia”. Después, les dice que a su indicación, cada niño va a escoger una máscara de algún integrante de la familia y se va a dirigir al sector de la casa que más le guste, en donde tendrá que realizar alguna actividad; por ejemplo, si está en la sala lee un periódico o ve televisión, si está en la cocina prepara algún alimento o come algo que le provoque, si está en el dormitorio duerme, si está en el baño se lava las manos o se cepilla los dientes, etc.</p>	<p>15’</p>	<p>Títere Tiger, máscaras de la familia, los sectores del salón, mobiliario.</p>	<p>Participa en juegos y menciona actividades que se realizan dentro de la casa.</p>
<p>Incrementar la expresión oral a partir de la dramatización. Habilidad: Speaking</p>	<p>La profesora los anima a que utilicen las frases en inglés aprendidas anteriormente: I am the father, I am in the living room. I read a book. I am the mother, I am in the kitchen, I eat apples.</p>			<p>Se expresa adecuadamente en el idioma inglés, utilizando el vocabulario aprendido.</p>
<p>Demostrar armonía de movimientos.</p>	<p>- Luego, invita a los niños a cantar y a moverse al compas de la canción:</p>	<p>2’</p>	<p>CD música</p>	<p>Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.</p>

<p>Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p><u>Who is in the house?</u> Who is in the house? My mother is in the kitchen. Who is in the house? My father is in the living room. Who is in the house? My brother is in the bedroom. Who is in the house? My sister is in the bathroom.</p>	13'	Cajas de cartón, témperas de colores, material para decorar.	Utiliza su creatividad para elaborar trabajos. Realiza movimientos que favorecen el desarrollo de la coordinación visomotora y motricidad fina al doblar y pegar.
<p>Expresar plásticamente desarrollando su sensibilidad estética y expresión creadora. Ejercitar su coordinación visomotora y motricidad fina. Habilidades: Listening Writing</p>	<p>- Los niños se sientan y la profesora les indica que van a preparar una casa hecha de cajas de carton. Primero deberán pintarlas con témpera de colores y luego las pegarán formando las diferentes partes de la casa. Finalmente, las decorarán con distintos materiales (botones, lentejuelas, gomas escarchadas, retazos de tela, papeles de colores, lana, algodón, plastilina,etc).</p>	2'	Cd música, su cuerpo.	Inhala y exhala adecuadamente el aire.
<p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan,</p>			

	cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.			
--	--	--	--	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 15

Objetivo general de la sesión : Reconocer acciones que puede realizar por sí mismo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer las acciones que puede realizar a través de la ejercitación de su coordinación psicomotriz gruesa. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con la marioneta Tom y les muestra las acciones que puede hacer: caminar, correr, saltar, bailar, trepar, cantar, jugar, nadar. De igual modo, les indica las acciones en inglés: I can walk, I can run, I can jump, I can dance, I can climb, I can sing, I can play, I can swim. La profesora invita a los niños a que realicen las acciones y lo digan en inglés.</p>	8'	Marioneta	Identifica las acciones que puede realizar.
<p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- Luego, invita a los niños a cantar y a realizar las acciones que indica la canción: <u>I can</u> I can jump I can climb, Let's run! I can sing, I can swim, Let's have fun! I can walk, I can dance, Let's start!</p>	3'	Cd música	Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.
<p>Reconocer a través del juego el vocabulario aprendido. Ejercita su coordinación psicomotriz gruesa. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora les dice a los niños que van a salir al patio para jugar el "Juego de las Estatuas". A la indicación de la profesora, los niños realizan la acción que ella indica; luego, cuando</p>	10'	Pandereta Sus cuerpos	Participa en juegos para identificar las acciones que puede realizar

<p>Realizar movimientos que favorezcan el desarrollo de la coordinación visomotora y motricidad fina. Habilidad: Listening Writing</p> <p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>escuchan la pandereta, ellos deben convertirse en estatuas y no moverse.</p> <p>- Los niños regresan a sus sitios en el salón. La profesora les entrega la Hoja de Aplicación No. 8 y les explica que deben punzar cada agujero en la silueta de la figura.</p> <p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sienten, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>	<p>7'</p> <p>2'</p>	<p>Hoja impresa, punzón.</p> <p>Cd música, su cuerpo.</p>	<p>Realiza ejercicios de preescritura.</p> <p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>
---	---	---------------------	---	--

PROGRAMA DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES A TRAVES DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PREESCOLAR

SESION 16

Objetivo general de la sesión : Nombrar y realizar acciones.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>Reconocer las acciones que puede realizar. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora saluda a los niños con la marioneta Tom, haciendo que realice diferentes acciones. Les pide a los niños que reconozcan cada acción y la digan en inglés.</p>	5'	Marioneta	Identifica las acciones que puede realizar.
<p>Demostrar armonía de movimientos. Ejercitar la memoria auditiva aprendiendo y repitiendo canciones. Habilidad: Listening Speaking</p>	<p>- Luego, invita a los niños a cantar y a realizar las acciones que indica la canción: <u>I can</u> I can jump I can climb, Let's run! I can sing, I can swim, Let's have fun! I can walk, I can dance, Let's start!</p>	3'	Cd música	Canta y sigue el ritmo de la música con su cuerpo.
<p>Reconocer a través del juego el vocabulario aprendido. Ejercita su coordinación psicomotriz gruesa. Habilidades: Listening Speaking</p>	<p>- La profesora les dice a los niños que van a salir al patio para jugar el "Juego de las Acciones". La profesora coloca alrededor del salón varias imágenes de acciones: saltar, trepar, jugar,</p>	12'	Figuras, sus cuerpos	Participa en juegos para identificar las acciones que puede realizar

<p>Realizar movimientos que favorezcan el desarrollo de la coordinación visomotora y motricidad fina. Habilidad: Listening Writing</p> <p>Usar su ritmo respiratorio para relajarse. Habilidad: Listening</p>	<p>cantar, bailar, caminar, correr, nadar. A su turno, un grupo de niños se para y va saltando hasta la figura de la acción que indica la profesora. Dicen en inglés la acción y la realizan. Luego, se sientan y empieza otro grupo.</p> <p>- Los niños regresan a sus sitios en el salón. La profesora les entrega las Hojas de Aplicación No. 9 y 10, y les explica que en ambas hojas deben trazar una línea dentro de cada camino.</p> <p>- Finalmente, la profesora llama a los niños a la alfombra, les indica que se sientan, inhalan y exhalan; luego, se echan, cierran sus ojos y escuchan la música de relajación.</p>	<p>8'</p> <p>2'</p>	<p>Hoja impresa, Lápiz</p> <p>Cd música, su cuerpo.</p>	<p>Realiza ejercicios de preescritura.</p> <p>Inhala y exhala adecuadamente el aire.</p>
---	--	---------------------	---	--