



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA
SAN CRISTÓBAL - VENEZUELA**



**EL BINGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA DE EVALUACIÓN
ALTERNATIVA PARA EL INCREMENTO DEL VOCABULARIO DE INGLÉS**

Autor: Licdo. Ballona Becerra, Eligaar Humberto

Tutor: MCs Angola Z., Jhonny Orlando

San Cristóbal, julio de 2017



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA
SAN CRISTÓBAL - VENEZUELA**



**EL BINGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA DE EVALUACIÓN
ALTERNATIVA PARA EL INCREMENTO DEL VOCABULARIO DE INGLÉS**

Proyecto presentado como requisito parcial para optar al Grado de
Magister Scientiae en Evaluación Educativa

**Autor: Licdo. Ballona Becerra, Eligaar Humberto
Tutor: MCs Angola Z., Jhonny Orlando**

San Cristóbal, julio de 2017

DEDICATORIA

Este trabajo de grado es gracias a la oportunidad brindada por Dios Todo Poderoso. Fue el guía materializado en las personas que me han ayudado con sus orientaciones, sugerencias, consejos, experiencias para seguir formándome en esta carrera, que amerita cada vez más vocación, compromiso, responsabilidad y dedicación. Para culminar esta meta fue posible a ustedes:

Mi mamá de vida Olga M. Chacón de Chávez, consecuente de su preocupación para que me desempeñe con excelencia en mi ardua labor como educador, para lograr en mis estudiantes una educación de calidad en su proceso formativo.

Mi tutor MCs, Jhonny Orlando Angola Z, por darme esa motivación requerida para el desarrollo del trabajo de grado, y ser paciente conmigo en el progreso de cada capítulo de la investigación realizado.

Los docentes de la Maestría por las enseñanzas recibidas en el aprendizaje del proceso de evaluación.

Mi amigo y colega Lcdo. Javier Ramírez Esp. de Cultura por su colaboración desinteresada en la ejecución de las actividades necesarias en la investigación.

Todos mis colegas, este es un recurso didáctico tan conocido y jugado por todos: el Bingo; debemos ser creativos, novedosos, investigadores, siempre me cuestioné ¿con un juego podría evaluar un aprendizaje? Di respuesta a ello con esta investigación acción participante.

A ustedes va dedicado...

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aignar', is enclosed in a light blue rectangular box.

ÍNDICE GENERAL

| | pp. |
|---|-----|
| DEDICATORIA | ii |
| ÍNDICE GENERAL | iv |
| LISTA DE CUADROS | vi |
| LISTA DE GÁFICO Y FIGURAS | vii |
| RESUMEN | ix |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| | |
| CAPÍTULO | |
| I EL PROBLEMA | 04 |
| Planteamiento del Problema..... | 04 |
| Objetivos de la Investigación..... | 14 |
| Objetivo General..... | 14 |
| Objetivos Específicos..... | 14 |
| Aspectos Relevantes del Estudio..... | 14 |
| | |
| CAPÍTULO | |
| II MARCO TEÓRICO | 17 |
| Antecedentes..... | 17 |
| Bases Teóricas..... | 23 |
| Estrategia Lúdica..... | 23 |
| Clasificación de las Estrategias Lúdicas..... | 25 |
| Métodos de Enseñanza de Segundas Lenguas..... | 27 |
| El Juego..... | 41 |
| El Bingo..... | 43 |
| El Bingo como Estrategia Alternativa de Evaluación..... | 45 |
| La Enseñanza del Inglés para Niños de 9 a 11 Años..... | 48 |
| Bases Legales..... | 49 |
| | |
| CAPÍTULO | |
| III METODOLOGÍA | 53 |
| Naturaleza de la Investigación..... | 53 |
| Nivel de la Investigación..... | 54 |
| Modalidad de la Investigación..... | 54 |
| Los Sujetos o Informantes Claves..... | 57 |
| Técnica e Instrumentos para la Recolección de la Información..... | 58 |
| Credibilidad, Validez y Confiabilidad de la Investigación..... | 59 |
| Análisis de la Información..... | 61 |

| | |
|--|-----|
| CAPÍTULO | |
| IV PROCESO INDAGATORIO | 63 |
| Análisis e Interpretación de Resultados..... | 63 |
| Confrontación de los Resultados..... | 94 |
| CAPÍTULO | |
| V PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES | 95 |
| CAPÍTULO | |
| VI EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES | |
| PLANIFICADAS | 104 |
| CAPÍTULO | |
| VII SISTEMATIZACIÓN | 134 |
| CAPÍTULO | |
| VIII REFLEXIONES FINALES | 137 |
| REFERENCIAS | 140 |
| ANEXOS | 144 |

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE CUADROS

| CUADRO | pp. |
|--|------------|
| 1 Unidad de Análisis..... | 64 |
| 2 Matriz de Información..... | 66 |
| 3 Plan de Acción para Docentes..... | 97 |
| 4 Plan de Acción para Estudiantes..... | 99 |

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE GRÁFICO Y FIGURAS

| GRÁFICO | pp. |
|--|------------|
| 1 Esquema del diseño de la triangulación basado en Yuni y Urbano (2011)..... | 57 |
| 2 Comics basado en la sistematización..... | 136 |

| FIGURA | |
|---|-----|
| 1 Taller Teórico con los Docentes..... | 105 |
| 3 Evaluación Pretest Oral de los Docentes sobre los Números en Inglés..... | 107 |
| 4 El investigador durante la ponencia del taller teórico con los y las docentes..... | 108 |
| 5 El investigador en el taller práctico con los docentes..... | 109 |
| 6 El investigador y los docentes elaborando las fichas de juego de los municipios y capitales del estado Táchira con el reforzamiento y enseñanza de los mismos..... | 110 |
| 7 El investigador y los participantes elaborando los cartones de juego de los municipios y capitales del estado Táchira..... | 110 |
| 8 Los docentes elaborando las fichas con papel crepé..... | 111 |
| 9 Los participantes jugando para el incremento de vocabulario sobre los municipios y las capitales del estado Táchira evaluado a través del juego de Bingo..... | 111 |
| 10 El investigador y el docente ganador del juego Bingo con los municipios del estado Táchira..... | 112 |
| 11 El investigador y los participantes durante el juego para el incremento de vocabulario sobre los números del 1 al 30 evaluado a través del Bingo..... | 113 |
| 12 El investigador entregando la casa y el premio sorpresa al ganador del juego de Bingo..... | 115 |
| 13 Los participantes expresando de manera escrita su valoración sobre el uso de la estrategia lúdica del Bingo para evaluar el incremento de vocabulario en Inglés..... | 116 |
| 14 El investigador durante la ponencia del taller teórico con los y las estudiantes..... | 119 |
| 15 El investigador y los estudiantes en el taller práctico con el reforzamiento y enseñanza de los colores en Inglés..... | 119 |
| 16 Los y las estudiantes en el taller práctico elaborando el cartón de juego de los colores..... | 120 |
| 17 Los y las estudiantes en el taller práctico en la elaboración de los seis (6) bolillos de papel crepe..... | 120 |
| 18 Los y las estudiantes en el taller práctico en el juego de Bingo de los colores..... | 121 |

| | | |
|----|--|-----|
| 19 | Recibiendo la casa del juego de Bingo de los colores y los dos (2) cartones de las ganadoras en el taller práctico..... | 121 |
| 20 | Los y las estudiantes en el taller práctico creando en el cuaderno de tareas el cartón de juego sobre los números..... | 122 |
| 21 | Los cartones de juego de los y las estudiantes sobre los números en el taller práctico..... | 122 |
| 22 | El investigador y los estudiantes en el taller práctico con el reforzamiento y enseñanza de los números en Inglés..... | 123 |
| 23 | Los y las estudiantes en el taller práctico jugando el Bingo de los números en Inglés..... | 123 |
| 24 | El investigador entregando la casa a la estudiante ganadora del juego de Bingo de los números..... | 126 |
| 25 | El investigador y los estudiantes en el taller práctico con el reforzamiento y enseñanza de los miembros de la familia en Inglés..... | 126 |
| 26 | Los y las estudiantes en el taller práctico con la hoja entregada por el investigador..... | 127 |
| 27 | El investigador con los y las estudiantes en el taller práctico elaborando los cartones de juego..... | 127 |
| 28 | El investigador con los y las estudiantes en el taller práctico elaborando las fichas de juego..... | 128 |
| 29 | Elaboración de los bolillos para el juego de Bingo sobre los miembros de la familia en el taller práctico..... | 128 |
| 30 | Canto del juego de Bingo de los miembros de la familia en el taller práctico..... | 129 |
| 31 | Los y las estudiantes jugando con el Bingo de los miembros de la familia en el taller práctico..... | 129 |
| 32 | Los y las estudiantes ganadores del Bingo de los miembros de la familia en el taller práctico..... | 130 |
| 33 | El Bingo Lotto Familiar prestado por la estudiante del grado para incrementar el vocabulario de los números en el taller práctico..... | 130 |
| 34 | El Bingo Lotto Familiar prestado por la estudiante del grado para incrementar el vocabulario de los números en el taller práctico..... | 131 |
| 35 | El investigador y la estudiante cantando los números con el Bingo Lotto Familiar en el taller práctico..... | 131 |
| 36 | El investigador reforzando el aprendizaje de los números del 1 al 90 en el taller práctico..... | 132 |
| 37 | El investigador y el estudiante ganador del juego de Bingo sobre los números del 1 al 90 en el taller práctico..... | 132 |



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA
SAN CRISTÓBAL - VENEZUELA



EL BINGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVA PARA EL INCREMENTO DEL VOCABULARIO DE INGLÉS

Autor:

Licdo. Ballona Becerra, Eligaar Humberto

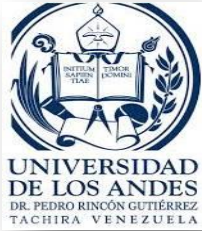
Tutor: MCs Angola Z., Jhonny Orlando

San Cristóbal, Julio de 2017

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general, promover el uso del bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”, ubicada en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal, del estado Táchira. El estudio se desarrolló dentro del enfoque cualitativo, de carácter descriptivo y de campo; bajo una investigación acción participante según el modelo de Yuni y Urbano (2011) que comprende cinco fases: Diagnóstico, Planificación, Ejecución, Evaluación y Sistematización. Los sujetos informantes lo constituyeron dos (02) docentes especialistas de Inglés y tres (03) estudiantes, a quienes se les aplicó la técnica de la observación y como instrumentos dos entrevistas con preguntas abiertas dirigidas a los sujetos informantes y una guía de observación del investigador con catorce (14) ítems para la recolección de evidencias, el cual fue sometido a la validez y fiabilidad. La interpretación de la información, se realizó a través de la triangulación, con los resultados que determinaron la credibilidad y fiabilidad del estudio. En el análisis de resultados, se determinó que el docente especialista de Inglés conoce el juego del Bingo como estrategia lúdica sin aplicarla en su praxis pedagógica y sin considerar el recurso didáctico para la evaluación de forma alternativa sobre el incremento de vocabulario en las habilidades lingüísticas de la lengua extranjera en estudio. Al respecto, se planificó y ejecutó un plan de acción con actividades teórico-prácticas, a fin de implementar el uso del bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”, ubicada en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal, del estado Táchira.

Palabras clave: Juego del Bingo, estrategia lúdica, evaluación alternativa, incremento de vocabulario de Inglés, educación primaria.



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA
SAN CRISTÓBAL - VENEZUELA**



**The bingo as a play and alternative assessment strategy to increase
English vocabulary
Case: Primary students of the fourth grade at the Educational Unit Dr.
Arístides Garbiras, San Cristóbal city-Táchira state**

Author:

Licdo. Ballona Becerra, Eligaar Humberto

Tutor: MCs Angola Z., Jhonny Orlando

San Cristóbal, July 2017

Abstract:

The objective of the research was to promote the use of bingo as a play and alternative assessment strategy for the increase of English vocabulary in the 4th grade students of the "Dr. Arístides Garbiras", located in the city of San Cristóbal, San Cristobal municipality, Táchira state. The study was developed within the qualitative, descriptive and field approach; Under a participatory action research according to the model of Yuni and Urbano (2011) that comprises five phases: Diagnosis, Plannig, Execution, Evaluation and Systematization. The informants were made up of two (02) specialist teachers of English and three (03) students. To whom were applied the technique of observation and as instruments two interviews of open questions addressed to the reporting subjects and a guide of observation of the investigator with fourteen (14) items for the collection of evidence, which was submitted to validity and Reliability. The interpretation of the information was done through triangulation, with the results that determined the credibility and reliability of the study. In the analysis of results, it was determined that the specialist English teacher knows the game of Bingo as a playful strategy without applying it in its pedagogical praxis and without considering the didactic resource for the alternative evaluation on the increase of vocabulary in the language skills of The foreign language under study. In this regard, a plan of action with theoretical and practical activities was planned and implemented in order to implement the use of bingo as a play and alternative strategy for the increase of English vocabulary in the 4th grade students of the Educational Unit " Dr. Arístides Garbiras ", located in the city of San Cristóbal, San Cristobal municipality, Táchira state.

Key words: Bingo game, play strategy, alternative evaluation, increase of English vocabulary, primary education.

Introducción

La lengua, es el principio que distingue al ser humano de las demás especies. El habla permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos e interiorizar al mismo tiempo; es lo que permite al individuo colocarse en contacto directo con los otros hombres y mujeres, siendo el principal medio de comunicación.

De allí que, se debe reflexionar sobre lo complejo que es el proceso de adquisición de la lengua materna o extranjera, todo el mecanismo que debe ponerse en marcha para dominarlo. Esto significa, aprender a utilizar un código de símbolos, que abarca el logro de un vocabulario, conocimiento del significado de las palabras y de una elaboración adecuada de frases.

Dentro de este marco de ideas, se coloca el acento en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lengua Inglés en el campo educativo, más específicamente se enfatiza en el aprendizaje de nuevo vocablos en el idioma como respuesta al uso globalizado para la comunicación entre las sociedades, se le otorga al docente especialista de Inglés la responsabilidad de desarrollar las habilidades lingüísticas en el estudiante para el manejo adecuado y fluido del Inglés. Esto demanda al maestro, enseñar creativamente al educando desarrollando habilidades y destrezas en la aplicación de estrategias que propicien en el aprendizaje la motivación, la participación, el interés y por qué no, la diversión.

De allí que, la selección, el uso, la planificación y la ejecución de estrategias lúdicas para el incremento de vocabulario de Inglés en los y las estudiantes, dependerán de los recursos, las competencias a desarrollar, las habilidades de la lengua a evaluar, la disposición de tiempo, así como también la motivación, la vocación, el compromiso, la dedicación, la responsabilidad del docente para la comprensión, dominio, y fluidez del estudiante en la lengua extranjera en estudio. De ahí que, la finalidad de esta investigación se centra en el uso del juego de Bingo como estrategia lúdica y

de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes del nivel de educación primaria.

En esta visión, la presente investigación permitió diagnosticar las estrategias de enseñanza y aprendizaje que aplica el docente para el incremento de vocabulario de la lengua inglés en los estudiantes del 4to grado del nivel de educación primaria. Los hallazgos permitieron elaborar la propuesta del uso del juego de Bingo como estrategia lúdica para el incremento de vocabulario y de evaluación alternativa dirigidos a los docentes especialistas de Inglés, a fin de lograr desarrollar las habilidades de la lengua incrementando vocablos nuevos, a través de un juego social tradicional conocido por todos, considerándose como fuente de apoyo las conclusiones del diagnóstico que sustenta la propuesta su factibilidad.

De tal manera, la investigación buscó estudiar el incremento de vocabulario de inglés, dirigidos a los docentes para la enseñanza y aprendizaje de la lengua, así su aplicación en la evaluación de las habilidades lingüísticas en los estudiantes de 4to grado del nivel de educación primaria de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”, ubicada en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal, del estado Táchira, caracterizándose por ser una investigación bajo el enfoque cualitativo, de naturaleza descriptiva y de campo, en la modalidad de investigación acción participante.

De allí que, la investigación se estructura en VIII Capítulos. El Capítulo I, abarca el planteamiento y formulación del problema e incluye los objetivos de la investigación, además su justificación. En el Capítulo II, comprende los antecedentes, bases teóricas que respaldan la variable objeto de estudio, aspectos legales. El Capítulo III, contiene el marco metodológico; involucra: la naturaleza, el nivel, la modalidad de la investigación, los sujetos o informantes clave, la técnica e instrumentos de recolección de la información, credibilidad, validez y confiabilidad del estudio, y el análisis de datos.

El Capítulo IV, explica el análisis e interpretación de resultados del proceso indagatorio. El Capítulo V, enseña el marco de intervención. El Capítulo VI, incluye la ejecución y evaluación de las acciones planificadas. El Capítulo VII, describe la sistematización. Por último, el Capítulo VIII, expone las reflexiones finales.

Finalmente, en la actualidad resulta imprescindible aprender el idioma inglés debido a que cada vez se emplea en más áreas de conocimiento y desarrollo humano. En este sentido, la enseñanza del inglés en la educación es necesaria por cuanto, el inglés es una de las lenguas oficiales de la diplomacia, de la ciencia y las técnicas modernas. De allí que, se tiene mayor acceso a materiales impresos, virtuales y televisivos en este idioma; además del hecho que publicaciones y actualizaciones de estudios e investigaciones de carácter científico-técnico se dan a conocer internacionalmente a través de este idioma.

Bajo esta perspectiva, es necesario resaltar que dentro de la estructura educativa de muchos países se ha implementado el estudio de la lengua, no solo materna o autóctona, sino también una lengua extranjera con lo cual se pretende mejorar las capacidades comunicativas de sus ciudadanos, siendo el Inglés la lengua elegida en los currículos escolares de Venezuela como idioma extranjero. En este orden de ideas, el estudiante debe tener dominio y valoración de un idioma extranjero como elemento de comunicación, participación e integración como una herramienta útil para interactuar con otras culturas, en el cual el docente debe propiciar una enseñanza y aprendizaje significativo que coloque en práctica el uso de estrategias lúdicas no solo como recursos sino como evaluación alternativa través del juego del Bingo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

El sistema educativo venezolano está en construcción, en continuos cambios de transformación, para buscar una formación integral y social del estudiante, motivo por el cual la evaluación se debe centrar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje más que en los resultados. De allí, la importancia en la formación profesional de los educadores, los cuales deben ser críticos, reflexivos, y sobre todo investigadores, asimismo, conocedores de las nuevas tecnologías, los cuales representan distintos modos de estudio y un curioso modelo de participación de los docentes y estudiantes en el acto educativo, donde es posible la contribución creativa de los educadores por adoptar el empleo de la recreación educativa con el propósito de establecer procesos de formación más constructivo y en consecuencia un perfil como evaluador de los aprendizajes más originales al contar con el uso de estrategias didácticas motivadoras.

En este sentido, Palamidessi (2005) expone una concepción de evaluación que contradice la opinión anteriormente reseñada, el cual destaca que: “evaluar es una acción que supone el ejercicio de un poder, el poder del evaluador; el que evalúe es reconocido como una autoridad capaz de preguntar, inspeccionar, examinar, valorar, calificar, jerarquizar personas y cosas”. (p.45). A tal fin, evaluar guarda similitud con la situación de administrar juicios. Por otra parte, se trata de considerar pruebas, para calificar a un individuo y tomar una decisión respecto de su posición académica. Al respecto, Correa (2007), manifiesta que “evaluar es establecer

un juicio acerca de una cosa o persona, el evaluador no es un mero analizador de datos sino alguien que juzga, que toma una decisión” (p.204).

Fundamentando lo anterior, la evaluación se relaciona muy a menudo con el poder de premiar, castigar o vigilar. Es decir, en función de lo expresado por los autores Palamidess (2005) y Correa (2007), conciben a la evaluación como un proceso unidireccional, donde el evaluador poco negocia ni piensa en las necesidades de los estudiantes. De igual manera, plantean una evaluación de carácter conductista, tradicional y de producto, no emancipativa ni constructivista o pensada en el proceso.

En este caso, cuando se pone en práctica la labor docente, es necesario organizar y administrar diferentes recursos, así como determinar un diagnóstico del educando lo cual evidencie los avances obtenidos de acuerdo con las estrategias de enseñanzas utilizadas por el docente de inglés. Sin embargo, en algunas instituciones educativas existen debilidades en cuanto al fortalecimiento de diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje, porque trabajan modalidades tradicionales que podrían estar alejando el interés por indagar los nuevos enfoques cuyos desafíos que surgen para la praxis pedagógica, y brindan a los estudiantes un continuo proceso de aprendizaje con motivación a favor de la autonomía del aprendizaje, la investigación y el interés por alcanzar las metas propuestas; por ello se recomienda al docente y de manera particular al especialista de inglés como lengua extranjera a fin de implementar nuevos procedimientos didácticos para mediar los conocimientos de manera efectiva y lograr un aprendizaje significativo en el niño de primaria.

En concordancia a lo expuesto, Farmer (2006), señala que las estrategias de enseñanza son: “los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos” (p.70), de tal manera que las herramientas de trabajo utilizados por los docentes deben ser las más apropiadas para así brindar los mejores saberes y lograr de forma asertiva evaluar el aprendizaje. Sobre el asunto, Restrepo (2008),

considera que “la evaluación ideal será la de aquella organización que se evalúa a si misma sus propias actividades continuamente para saber si estaba cumpliendo sus metas o incluso si esas metas deberían continuar” (p.129).

A tal fin, se sugiere cambiar o adoptar los programas para afianzar los objetivos previstos, estas proposiciones serían consideradas seriamente por los docentes encargados de la toma de decisiones en busca de cambios necesarios para la continuación del programa educativo con nuevas estrategias didácticas de enseñanza que permitan evaluar los logros globales de los niños en primaria. Cabe aclarar, la importancia que el educando participe en la toma de decisiones de lo que desea aprender, de esta forma se sentirá como un ser capaz de desenvolverse en el medio que lo rodea con mayor determinación.

En función a lo anterior, Castañeda (2006), define las estrategias de aprendizaje “como un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas” (p.115). Esto quiere decir, que el aprendiz busca un camino idóneo para proyectarse hacia un nuevo conocimiento y dar solución a las barreras que se le presenten en algún contenido de las áreas de aprendizaje, por ello las estrategias de aprendizaje utilizadas en la enseñanza del inglés permiten evaluar de manera sistemática las habilidades de la lengua presente en cada uno de los estudiantes.

Asimismo, si se desea establecer procesos de enseñanza y aprendizaje significativos tal y como lo señalan Farmer y Castañeda (2006) y un procedimiento evaluativo que aliente al estudiante al empoderamiento del contenido adquirido (Restrepo, 2008), entonces es conveniente hacer una revisión del acto educativo para poder fijar cuál o cuáles estrategias resultarían alternativas, pertinentes o estimulantes para poder concebir el

trinomio enseñanza, aprendizaje y evaluación de una manera reveladora para los aprendices.

Por ello, si a esto se debe encausar el docente integral (quien imparte las áreas del conocimiento como: Lenguaje, Comunicación y Cultura, Matemática, Ciencias Naturales y Sociedad, Ciencias Sociales, Ciudadanía e Identidad y por último Educación Física, Deportes y Recreación) para mejorar, en consecuencia se podría pensar en la utilización de las estrategias lúdicas, las cuales permiten mejorar la función pedagógica y comprender los elementos que intervienen en ella, para facilitar el proceso de toma de decisiones, adecuado a los estudiantes, a su vez evidenciar si estas pueden ser ejecutadas a través de distintos instrumentos relacionados con la escuela, la comunidad y con el propio sistema educativo.

Al respecto, Pérez (2006), señala que la concepción lúdica como “una dimensión del desarrollo humano que permite analizar lo cognitivo, lo social y comunicativo, además de la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la concentración” (p.06). En relación con lo indicado por el autor, lo lúdico se evidencia como una forma natural en que las personas comienzan a explorar el entorno que les rodea, para convertirse en protagonistas principales de una experiencia educativa, por cuanto el juego permite relacionar un mundo único con el proceso de aprendizaje.

Entonces, el docente de inglés debe motivarse a experimentar diferentes roles para explorar nuevos conocimientos, los cuales le permitirán a través del uso de estrategias lúdicas utilizando la creatividad, material de reciclaje o de provecho para que el docente en el aula de clases pueda llevar a cabo una evaluación innovadora que propicie en los escolares un ambiente ameno, en el cual minimice en ellos la ansiedad y el nerviosismo, ya que juegan a la vez que aprenden.

Ahora bien, algunos docentes de inglés no planifican sino improvisan. O al menos hay evidencia de ello. Y dudan de que un juego pudiera estar

sirviendo para evaluar a través de él la adquisición del conocimiento. Por otro lado, el especialista de inglés deberá pensar en qué o cual habilidad lingüística debería valorar al momento de evaluar y qué instrumento sería el más confiable para registrar el progreso de sus estudiantes. Aunado a toda esta posible incertidumbre, cabe preguntarse ¿cuáles criterios e indicadores serían los pertinentes? En conclusión, adecuar una actividad lúdica, no se limita simplemente en seleccionarla y aplicarla un día cualquiera, sino que detrás de ésta, se deben conjugar una serie de pasos bien pensados y planificados.

Dado que, lo lúdico se considera como una estrategia adecuada para alcanzar los fines educativos que se persiguen, de allí que los docentes deben valorar los diversos temas a explicar, a fin de elegir las actividades más adecuadas de acuerdo con el tipo de propósito a tratar. Por consiguiente, esto significa apreciar la especificidad del contenido del área académico que se ha de enseñar para corroborar y determinar si son fundamentales a la hora de aplicar una situación de enseñanza.

Según a lo señalado, Sambrano (2007), define las estrategias lúdicas como “una actitud personal frente a la vida, caracterizada por la creatividad, espontaneidad y optimismo respaldadas por el desarrollo de ambos hemisferios cerebrales” (p.63). De ahí, dependerá del agente de enseñanza el éxito en el uso creativo de sus conocimientos como aporte a la humanidad, realidad en la cual todo profesional de la docencia a menudo debe estar continuamente actualizándose dentro de su praxis pedagógica especialmente en las estrategias que este utilice en el aula de clase, por cuanto son estas las que estimulan, dirigen y sostienen la calidad educativa dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entonces, para apoyar a Sambrano (2007), es posible que los docentes desconozcan qué actividad lúdica es más pertinente.

Con respecto a lo expresado anteriormente, no es observable la aplicación de estrategias lúdicas en la Unidad Educativa “Dr. Arístides

Garbiras” ubicada en el municipio San Cristóbal del estado Táchira, ya que se reflejan debilidades en la mayoría de los docentes de aula, en cuanto a la poca o limitada aplicación de estrategias lúdicas, ausencia de distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje en los docentes de aula que motiven y promuevan el desarrollo integral del estudiante, ya que se puede evidenciar el desarrollo de actividades lúdicas en actividades educativas extraescolares como cierre de proyectos. Asimismo, no se consideran, ni se registran este tipo de estrategias en los planes de estudio, en las clases participativas, planes de acción y proyectos de aprendizaje, por cuanto no existía el especialista de inglés ya que el mismo fue asignado como docente integral en el año escolar 2012-2013 al igual que el especialista de informática.

Al respecto González y Hernández (2007) afirman: “el docente ante las propuestas de evaluación actual, a pesar de evidenciar características constructivistas, no hace uso de los instrumentos de evaluación constructivista”. Esto se debe, quizás, a que la evaluación que aplica no es continua, ya que no lleva un registro permanente de los procesos de construcción que realizan sus estudiantes para alcanzar un aprendizaje significativo, ni de sus avances y limitaciones; mucho menos utilizar una estrategia lúdica como el bingo para evaluar un contenido específico de un área de aprendizaje. ¿A qué se deberá el escaso uso de dichas estrategias lúdicas en el aula?

Por otro lado, las estrategias lúdicas son consideradas por algunos docentes de la institución educativa mencionada una acción a ejecutarse en tercer orden, así lo manifestaron en una conversación informal realizada por el autor de la investigación a un grupo de colegas en el mes de diciembre de 2016. Algunas razones expresadas por estos fueron: la falta de recursos escolares, el tiempo que se debe tomar para el desarrollo de las mismas es mayor que la de una clase cotidiana, el bajo salario devengado por la labor docente, la poca colaboración de los padres y representantes por la compra de los útiles escolares, la desmotivación hacia el trabajo docente, el

desconocimiento y uso de la tecnología en clase, el escaso compromiso y vocación de servicio.

Desde luego, la suma de lo antes mencionado son argumentos valederos que no propician los cambios necesarios en la optimización de la formación integral de los educandos, evitando la consolidación de la calidad educativa; igualmente, el ambiente de trabajo es poco ameno, tenso, de descontento y desinterés. También, el docente es poco consciente de que todo ser humano posee la creatividad, pues como Martínez (2000) lo señala:

Que en todo ser humano existe de forma inherente, una tendencia a la creatividad vinculada a su propio desarrollo. De tal manera que la creatividad es un proceso inherente a las organizaciones educativas por la necesidad de manifestar las potencialidades de los protagonistas del hecho educativo; es decir, la autorrealización, la cual orienta al ser humano y genera la satisfacción de la acción, eleva la motivación, apertura a la participación y permite romper esquemas, limitaciones tradiciones referidas a las estrategias de enseñanza que repercuten en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. (p.122).

Por ello, entre las causas que originan la problemática, posiblemente se deba a la ejecución de métodos tradicionales, pocos alternativos e innovadores que alejan y no motivan al estudiante de la construcción de su conocimiento propiciando la aparición de las actividades rutinarias y desmotivadoras que se ejecutan sin dinamismo alguno; lo cual influye de manera directa en el poco interés tanto de los estudiantes como de los docentes de aula en su quehacer pedagógico, sin intención alguna de usar las estrategias lúdicas en la planificación de la acción educativa relacionadas con los contenidos curriculares del grado en estudio, situación que trae como resultado el bajo rendimiento académico en los estudiantes de 4to grado de educación primaria.

De lo anterior se vislumbra en la mayoría de los educadores el desinterés por indagar cada día para conocer los nuevos enfoques que se ofrecen para brindar a los estudiantes una educación de calidad. Además, su

formación permanente es amenazada por la falta de vocación de los mismos y los altos costos que genera hacer un estudio o especialización de postgrado. Es por ello, que para García (2004) “las estrategias lúdicas son una herramienta de enseñanza para el escolar, que lo motiva, capta su atención, propicia la concentración que se amerita para alcanzar un mejor desempeño en el ambiente de estudio” (p.85). De manera que, el autor expresa que el ambiente ameno es agradable al escolar, despierta el interés por el aprendizaje, permitiendo al educador evaluar cada acción ejecutada por el estudiante.

En relación con la enseñanza de la disciplina inglés, considerada en el Currículo Bolivariano en Educación Primaria como temas y contenidos asignados por grados dentro del área de aprendizaje Lenguaje Comunicación y Cultura, limita el desarrollo de la competencia comunicativa de la lengua en estudio, es enseñada de modo no funcional ni práctico, se sigue presentando con el método de traducción, no se articula a las actividades digitalizadas de aprendizaje del Proyecto Canaima Educativo establecido desde el período escolar 2008 por orden del Ministerio Popular para la Educación, así como la falta de dotación de las portátiles a los estudiantes y al docente, sin acceder a la internet. Sumando a lo anterior, las carencias de infraestructura, iluminación, electricidad que presentan las aulas de clase llamados los espacios de aprendizajes.

Además, los docentes integrales no tienen desarrolladas las habilidades de la lengua extranjera de estudio pretendiendo formar a los estudiantes en esta disciplina necesaria para la vida. Por otro lado, aparece ahora el especialista de inglés quien sigue los patrones tradicionales de la enseñanza de la lengua con el uso del pizarrón y marcador acrílico como recursos didácticos. Las estrategias se enmarcan en la repetición de la pronunciación de vocabulario articulado al proyecto de aprendizaje desarrollado por el docente integral del grado.

Igualmente, no se evidencia una enseñanza dinámica, participativa que motive al estudiante captando su interés por aprender la lengua; menos incorporar actividades lúdicas que despierten el agrado por aprender y hablar el idioma. Según los psicopedagogos García (2013), llaman la atención sobre el juego en la edad escolar destacando sus valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos. El juego establece en el aula un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación. Yagüello (1983) destaca la importancia del juego al afirmar lo siguiente: “Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego” (p.12).

Igualmente, la evaluación del inglés se realiza de manera oral con una entrevista que registra el conocimiento bajo una escala de estimación, que muchas veces tres indicadores describen el aprendizaje de los mismos de modo grupal como si fueran etiquetados por grupos, es decir, la evaluación no es individualizada. Además, la falta de creatividad y motivación del docente especialista de inglés genera el aprendizaje de algunas palabras y no promueve el uso de la lengua de manera comunicativa y la enseñanza de otros aspectos socio-culturales de la nueva lengua. Esto hace, que el estudiante conozca y maneje un vocabulario bajo que no le permite aprender a pensar y hablar en inglés.

Como se puede inferir, se plantea la necesidad de hacer un llamado de atención a los docentes de inglés al uso de estrategias lúdicas que permitan el desarrollo óptimo de las habilidades de la lengua en estudio junto a evaluaciones participativas y divertidas para los estudiantes. A tal efecto, se evaluará el vocabulario de inglés manejado por los educandos de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Aristides Garbiras”, ubicada en el Liceo Bolivariano Simón Bolívar edificio Simón Rodríguez, 2do piso en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal del estado Táchira, a través de la estrategias lúdica del bingo aplicada por el investigador. En consecuencia,

para la presente investigación surgen algunas interrogantes, entre las cuales se destacan las siguientes:

¿Qué tipo de estrategias lúdicas utilizan los docentes en el proceso de evaluación del idioma inglés con los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”?

¿Qué tipo de estrategias lúdicas utilizan los docentes en el incremento de vocabulario de la lengua inglés con los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”?

¿Cómo se podrá incrementar el vocabulario del idioma inglés con el uso del bingo en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”?

¿Qué habilidad de la lengua en estudio puede incrementar el vocablo de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” con el uso del juego de bingo?

¿Qué argumentos justificarían el uso del bingo para evaluar las habilidades de la lengua inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”?

¿Cuáles Serían las fortalezas y debilidades generadas con la aplicación de la estrategia lúdica del juego de bingo para evaluar las habilidades de la lengua inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”?

Para dar respuestas a los cuestionamientos formulados se establecen objetivos que permiten desarrollar la problemática planteada, al evaluar con el uso del juego de bingo el incremento de vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado, a fin de que el docente integral y el docente especialista de inglés reflexionen en su praxis pedagógica para evaluar con la estrategia lúdica del juego de bingo, motivando su creatividad e imaginación para el desarrollo efectivo de las habilidades de la lengua en estudio con el manejo de vocabulario de los educandos.

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

Promover el uso del bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

1.2.2 Objetivos Específicos

Identificar las estrategias usadas por los docentes para el incremento de vocabulario de inglés de los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Describir las estrategias lúdicas que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Diseñar un plan de acción sobre el uso de la estrategia lúdica del juego de Bingo para el incremento de vocabulario y la evaluación del vocabulario del inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Aplicar la estrategia lúdica del juego de Bingo para el incremento de vocabulario del inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Evaluar la efectividad de la estrategia lúdica del juego de bingo en el incremento de vocabulario del inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Establecer lineamientos de mejora respecto al uso del Bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa dirigida a los docentes de inglés.

1.3 Aspectos Relevantes del Estudio

La presente investigación tiene su justificación desde el punto de vista teórico, metodológico, práctico, institucional y social. De allí que, desde el

punto de vista teórico es relevante, porque la investigación aporta constructos teóricos que permitirán profundizar teorías, conceptos inherentes al tema en estudio y sustentar la unidad de análisis. Así como los nuevos enfoques que dentro del orden metodológico de la enseñanza conlleven a mejorar la misma y que orienten a los estudiantes a verdaderos aprendizajes significativos en el área de inglés.

Desde el punto de vista práctico, porque el aporte de la investigación está dada en función de la propuesta de estrategias lúdica de juego de bingo para la evaluación de la enseñanza-aprendizaje del inglés en los estudiantes de 4to grado del Nivel de Educación Primaria, a modo de dar solución a la problemática existente, además de permitir al docente su integración a una nueva visión de transmitir conocimientos en tal área.

Con respecto al nivel metodológico, el estudio se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, bajo una investigación de tipo descriptiva, apoyada en un estudio de campo que permitió el diseño de una estrategia lúdica de bingo socialmente conocida y utilizada para evaluar de manera alternativa el incremento de vocabulario del inglés. En la investigación se aplican instrumentos para la recolección y análisis de la información que permite hacer registros y analizar los hechos como se están presentando, además, de servir como referente a futuros investigadores que enfoquen sus investigaciones o trabajos similares sobre este tópico.

Adicionalmente, en lo práctico se planificó y desarrolló el juego de bingo para el incremento de vocabulario de inglés con el uso de materiales escolares y de reciclaje fomentando la participación y la creatividad de los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Aristides Garbiras”, en el cual el juego promueve el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés.

En lo institucional, se fomenta la integración de todos los estudiantes del grado en la ejecución del juego, enmarcado en el incremento de vocabulario de inglés contextualizado a los proyectos de aprendizajes

realizados en el grado de estudio. Además, se promueve el uso de juego de bingo como estrategia de evaluación alternativa para ser aplicada por el docente de inglés de la escuela en la valoración de los aprendizajes.

Es necesario destacar, a qué nivel pedagógico la investigación fortalecerá la actividad metodológica de manera constructiva, como un aspecto esencial en el proceso de evaluación del inglés de manera lúdica, en función del cambio encaminado hacia la transformación de la realidad. A nivel profesional, está dirigido a ser un aporte de referencias teórico-prácticas, que conlleven a un cambio de actitud por parte del docente de inglés y de los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Esto implica, que exista una reflexión sobre qué es lo que se debe enseñar, cómo hacerse para que el proceso sea más funcional, la evaluación más divertida que propicie la participación activa del estudiante y el resultado incremente el vocabulario de la lengua. Cabe destacar, que en lo social, establece el juego de bingo la participación activa, entusiasta y alegre de los estudiantes involucrados por estar familiarizados con el juego bajo un ambiente que promueve el incremento de vocabulario de inglés.

Finalmente, el estudio que se presenta se encuentra enmarcado la Línea de Evaluación de los Aprendizajes propuestos por la Universidad de los Andes, en la Maestría de Evaluación Educativa; por cuanto el Bingo es una estrategia didáctica que sirve de apoyo al trabajo docente, orientada a la optimización de la calidad educativa. Además, es una estrategia diseñada de cambio para la enseñanza y el aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Según Arias (2006) “Se refiere a los estudios previos y tesis de grado relacionadas con el problema planteado, es decir, investigaciones realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con el problema en estudio” (p.14). Esta parte hace referencia a los estudios previos: trabajos y tesis de grado, artículos e informes científicos relacionados con el problema planteado, es decir, todas aquellas indagaciones realizadas anteriormente que puedan sustentar el estudio. Los antecedentes sirven de guía al investigador y le permiten hacer comparaciones y tener ideas sobre cómo se trató el problema en esa oportunidad.

Por ello, la fuente más importante y clara para hacer una revisión de los aportes hechos en torno a la evaluación del aprendizaje del inglés por medio de la estrategia lúdica de juego de bingo en la educación primaria, como elemento optimizado del proceso enseñanza y aprendizaje son los enfoques de anteriores investigaciones realizadas por estudiantes y profesionales. En definitiva, se revisaron diferentes fuentes, en lo que respecta a las estrategias lúdicas y el uso del bingo, de las cuales se pueden precisar los siguientes:

En el ámbito Internacional, Castelló (2013), realizó un trabajo de investigación intitulado “Cambiar las actitudes hacia el idioma inglés. Una experiencia en Formación del Profesorado de Educación Primaria”. Artículo de reflexión a partir de una experiencia realizada en la Facultad de Formación del Profesorado de Primaria de la Universidad de Barcelona-España, publicado en UNIÓN Revista Iberoamericana de Educación.

De allí que, el trabajo inicial sobre el enriquecimiento del vocabulario para promover un cambio positivo en las actitudes respecto al inglés en los alumnos y alumnas. Concluyendo que en pleno siglo XXI, es excesivo el predominio en la enseñanza, de la concepción formalista en detrimento de la heurística, y frecuentemente encontramos un exceso de procedimientos estereotipados, a los que el alumno no les ve el sentido, en detrimento de usar el propio razonamiento, la intuición y el sentido común.

Por ello, el aporte de esta investigación con el presente trabajo en estudio, es servir de guía al investigador para diseñar una estrategia lúdica como el bingo que propicie el aprendizaje del idioma inglés por medio del vocabulario, donde el estudiante actúe motivado por la necesidad de resolver y llenar el bingo, a través del sentido común, generado por la competitividad de ganar el juego.

Igualmente, Perea (2013), en Colombia, realizó un trabajo para la Universidad Javeriana titulado “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria”, cuyo objetivo fue implementar una propuesta pedagógica utilizando el juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria, en la institución educativa “*Magic World School*” del Municipio Florencia, Caquetá, Colombia.

Cabe destacar que metodológicamente, el estudio se realizó de carácter descriptivo con enfoque cualitativo enmarcado en una investigación acción participante, utilizándose técnicas de recolección de la información como la entrevista y la observación, para ello se hizo uso de instrumentos como la prueba diagnóstica. La población fue de 25 estudiantes en las jornadas mañana y tarde, de los cuales 16 pertenecen al grado primero de la institución educativa en estudio *Magic World School*.

De allí que, el resultado de esta investigación contribuyó al estudio de estrategias de aprendizaje que permiten fomentar el interés de los estudiantes por el aprendizaje del inglés, asimismo, permitió profundizar la

utilización del juego como estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de experiencias significativas con el uso de objetos reales en el aula.

Por ello, la investigación descrita se correlaciona con el presente estudio ya que el docente como coordinador y autónomo del aprendizaje de sus estudiantes en el aula de clase, incorpora como estrategia de aprendizaje para captar la atención de los estudiantes en la enseñanza del inglés, el uso de juegos. Es así, que el uso del bingo como estrategia lúdica permitirá que los escolares incrementen el vocabulario en inglés a medida que juegan.

En el ámbito Nacional, Gómez (2012), La planificación de estrategias lúdicas y el incremento del vocabulario en idioma inglés en educación primaria. Investigación realizada en la Universidad del Zulia, Facultad de Humanidades y Educación, División de Estudios para Graduados Maestría en Docencia. El objetivo general del trabajo de investigación fue analizar las estrategias lúdicas para el incremento del vocabulario del idioma inglés en los alumnos de Educación Primaria de la U.E. "Arquidiocesana Manolo Muchacho".

De allí que, la metodología fue una investigación descriptiva de campo, con un diseño no experimental y transversal, empleó la técnica de la observación directa con una guía de observación para la recolección de la información. Concluye que al utilizar objetivos motivacionales, técnicas, recursos y estrategias lúdicas, los alumnos logran obtener mejores resultados en su nivel de aprendizaje incrementando de manera efectiva el vocabulario en el idioma inglés.

Asimismo, cuando el docente utiliza estrategias lúdicas para el incremento del vocabulario en inglés, se crea un ambiente de participación y diálogo que genera aprendizajes significativos tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores, obteniendo un alto nivel de aprendizaje. Por ello, el aporte de

esta investigación con el presente trabajo en estudio, es servir de guía al investigador para diseñar una estrategia lúdica como el Bingo, que propicie el incremento del vocabulario en inglés bajo un ambiente ameno y de manera significativa para el educando.

Por su parte, Hereira (2012), realizó un estudio para la Universidad Central de Venezuela titulado “Estrategias lúdicas para que se incremente el vocabulario en el área de inglés en los estudiantes de Educación Primaria”; el cual tuvo como objetivo implementar juegos recreativos para que los estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica incremente de manera significativa el vocabulario en el área de inglés del Colegio “San Pancraccio” del municipio Libertador, parroquia Santa Rosalía, sector La Bandera. El referido estudio se ubicó dentro del paradigma cualitativo, en la modalidad de investigación acción participante. Las conclusiones del diagnóstico evidenciaron que el uso de estrategias tradicionales por parte de los docentes en el área de inglés, se enfoca en el aprendizaje memorístico o repetitivo centrado en la adquisición de contenidos que no trascienden ni dejan aprendizajes relevantes.

De igual forma, existe desconocimiento de estrategias lúdicas como herramientas que propician el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Tras la aplicación del plan de acción, se evidenció en los docentes una mejor disposición para incluir los juegos en su planificación como estrategia lúdica; también, en los estudiantes se fortaleció la creatividad e imaginación en un clima de respeto y tolerancia en el área de inglés siendo protagonistas en la construcción de su propio aprendizaje.

De manera que, el trabajo en referencia se relaciona con la presente investigación porque plantea la importancia que representan las estrategias lúdicas al ser utilizadas por los docentes para que los estudiantes incrementen el vocabulario en el área de inglés por parte de los estudiantes. En este sentido, cabe destacar que las estrategias lúdicas son consideradas como una herramienta que permite potenciar las habilidades del

pensamiento del individuo, por lo tanto representa un factor determinante para que los estudiantes alcancen las competencias propuestas para el área de inglés.

En el ámbito regional, Alcedo y Chacón (2007), realizaron un estudio titulado “El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria”, tuvo como objetivo general implementar el enfoque lúdico como estrategia metodológica para la promoción del aprendizaje del inglés en Niños y Niñas del 5to grado de Educación Primaria de la Unidad Educativa Regina Velásquez, ubicada en el municipio San Cristóbal, estado Táchira. La ponencia, es producto de una investigación cualitativa, a nivel descriptivo y en la modalidad de campo, enmarcada en el método de Investigación-Acción, realizada con 09 niños de Educación Primaria como informantes clave.

Los resultados, evidencian la importancia del enfoque lúdico para el aprendizaje significativo del mencionado idioma, los aportes permiten sustentar de manera didáctica, pedagógica y legal la importancia y viabilidad de la enseñanza del inglés en Educación Primaria en el Sistema Educativo Venezolano, cuya enseñanza debería considerar las actividades lúdicas, como estrategia para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria ya que permiten que el educando explore, investigue, descubra, organice y conozca acerca de otras culturas mediante su contacto temprano con el inglés como lengua extranjera, lo cual contribuye a su desarrollo cognitivo, afectivo y valorativo.

De allí que, el estudio guarda relación con la presente investigación por cuanto las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje significativo del inglés, en niños de Primaria quienes tienen más posibilidad de adquirir la pronunciación y fluidez del idioma, mediante situaciones de juego que involucren el lenguaje y de esta manera incrementar el vocabulario de manera significativa.

Todas estas investigaciones se encuentran relacionadas con la presente, debido a que toman en consideración diferentes estrategias recreativas que mejoran el proceso enseñanza del inglés como segunda lengua; a su vez propicia aprendizajes significativos y con trascendencia en los estudiantes con el fin de generar una educación de calidad.

Por otra parte, Jáuregui (2013), realizó una investigación acción participante para la Universidad Católica del Táchira titulada “El bingo como estrategia lúdica de aprendizaje”, en la Unidad Educativa Bolivariana Caño Amarillo, ubicada en el sector “Caño Amarillo” del estado Táchira; el cual tuvo como objetivo implementar con los estudiantes del sexto grado nuevas estrategias lúdicas de aprendizaje como herramientas útiles para ayudar a la comprensión de los conocimientos y relacionarlos entre sí o con otros que ya posee. Cabe destacar, que se enmarcó el estudio de modo descriptivo, bajo el enfoque cualitativo con una investigación acción participativa. Los informantes del estudio, fueron seis estudiantes del 6to grado pertenecientes a las secciones A y B de la institución y 2 docentes de aula de 6to grado, a quienes les fue aplicada una entrevista contentiva de 12 ítems.

Ahora bien, el análisis de los datos obtenidos permitió concluir que los docentes no usan el bingo como estrategia lúdica de aprendizaje, por ende, tampoco sus estudiantes. Adicionalmente se concluye que el uso del bingo estimula la metacognición, la capacidad de visualización, organización y producción de textos, la utilización de conocimientos previos, estrategias de pensamiento reflexivo y creativo en cualquiera de las áreas de aprendizaje propias del grado.

Sobre la base de lo expuesto, se considera pertinente el estudio citado, por cuanto el propósito que orienta el mismo es idear estrategias lúdicas que motiven a los estudiantes a obtener aprendizajes del inglés en el nivel de educación primaria, coadyuvándolos al incremento del vocabulario en inglés, por cuanto representa una potencialidad educativa que redundará en beneficio de la efectividad de sus aprendizajes, cumpliendo así con los

objetivos de la educación de formar ciudadanos íntegros, capacitados para la vida en sociedad.

También, Barreto (2014), realizó un trabajo especial de grado titulado “El docente como gerente promotor de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés”. Investigación realizada en la Universidad Nacional Experimental del Táchira, Vice-Rectorado Académico, Decanato de Post-Grado, Maestría: en Gerencia Educativa. El objetivo general del trabajo de investigación fue proponer estrategias lúdicas dirigidas a los docentes de educación media general para la promoción del idioma inglés, en la Unidad Educativa de Talento Deportiva Táchira.

De allí que, la metodología fue una investigación que responde a las características de un proyecto factible, de campo descriptiva, empleó la técnica de recolección de datos una encuesta en su modalidad de cuestionario. Concluyendo, que el proceso de enseñanza presenta debilidades en cuanto a la adquisición de vocabulario en el idioma inglés, que debe manifestarse en las estrategias empleadas por el docente. La falta de interés de los docentes por apoyarse en actividades lúdicas y también por innovar el proceso a través del empleo de herramientas novedosas.

Por ello, se recomienda que en la acción pedagógica debe ponerse de manifiesto, incorporar estrategias lúdicas que permitan a los estudiantes fomentar el vocabulario en el idioma inglés. El aporte de esta investigación con el presente trabajo en estudio, es servir de guía al investigador para promover el uso del bingo como estrategia lúdica para que los estudiantes incrementen el vocabulario en el idioma inglés.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Estrategia lúdica

Para el desarrollo de la investigación es necesario describir los distintos fundamentos relacionados con el problema investigado, esto

proporcionará una visión amplia de los conceptos utilizados por el investigador para cimentar su investigación. De manera que para Díaz y Hernández (2002) “son instrumentos que permiten potenciar las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p.234). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. Según García (2004), por medio de estas estrategias se invita a la:

Exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende. (p.80).

El autor considera que los temas de aprendizajes presentan elementos lúdicos que propician un ambiente ameno, agradable al escolar despertando su interés por aprender. Por otra parte, Ferreiro (2009) señala que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender” (p.69).

Es decir, el término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas. Al confrontar los autores que han analizado el tema de las estrategias lúdicas para el incremento de vocabulario; se tiene que para Ferreiro (2009), la estrategia es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender. De manera que, las estrategias refieren como instrumentos para potenciar actividades de aprendizaje y solución de problemas, por cuanto promueven la exploración e investigación en torno a objetivos, temas y contenidos.

De acuerdo con el investigador, los señalamientos permiten establecer la importancia del juego como estrategia, pues contribuye de manera efectiva

al desarrollo global e integral del niño en el aprendizaje de vocabulario en Inglés y la consolidación de las habilidades lengua (hablar, escuchar, leer y escribir), partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

2.2.2. Clasificación de las estrategias lúdicas

En el campo de la enseñanza del inglés, la estrategia viene a representar toda acción llevada a cabo por el docente para caracterizar el modo de enseñar, a fin que el estudiante cuente con la variedad de acciones educativas que permitan el objetivo primordial como es el aprendizaje efectivo en el idioma. Según Vilorio (2014), “las estrategias se constituyen como uno de los temas principales de la pedagogía en las últimas décadas en las entidades educativas, debido a los vertiginosos cambios tecnológicos” (p.113).

Asimismo, refiere Díaz (2006) cuando expresa que “diversas corrientes han subrayado su significación a partir de aproximaciones teóricas y metodológicas del más variado carácter para realizar su clasificación”. En efecto, es sumamente difícil encontrar un área en la que no se planteen las condiciones que propician el surgimiento, la formación, el desarrollo y la evaluación de las mismas. De allí que, diversos autores clasifican las estrategias lúdicas como:

Cuentos: Según Martos (2007), los cuentos “surgen históricamente como relatos en prosa, de extensión variable, que tratan de personajes y hechos bien ficticios o de un pasado reconocible” (p.23). Se componen siempre de una secuencia corta de motivos. En todo caso, le sirve al niño para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora, sensibilizarse, entre otros aspectos.

Canciones: Serrano y Gil (2003), expresan que, según el Diccionario Harvard de Música, la canción es una forma de expresión musical en la que la voz humana “desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto;

como término genérico, cualquier música que se cante; más específicamente, una composición vocal breve, sencilla, que consta de una melodía y un texto en verso” (p.23). Presenta por tanto, un texto, música y una relación entre ambos elementos.

Poemas: señalan Jiménez y otros (2009) que “en la poesía se mezcla el ritmo y la rima e interesan al niño por la música con la que se dice. Estas rimas se conocen también como pre-cuentos, porque acercan al niño al mundo de los cuentos” (p.91). Esto es así porque su estructura es sencilla, fácil de recordar, donde abundan las repeticiones, lo cual agrada al infante.

Juegos grupales: según Esparza (2004), “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer” (p.11). En el nivel de educación primaria, cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalecen en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten; es así como se va consolidando su sentimiento de solidaridad.

De acuerdo con el investigador, los señalamientos abordados permiten establecer que el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias innovadoras, creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

Ante lo descrito, se hace necesario que el docente de inglés emplee estrategias lúdicas en el aula de clases con los escolares, por cuanto les permitirá propiciar un ambiente ameno que minimiza la ansiedad, favorece la concentración, promueve la participación activa de los estudiantes a medida que juegan e incrementan el vocabulario en inglés, adicionalmente la estrategia lúdica del Bingo permite al docente evaluar las habilidades de la lengua de los estudiantes a su cargo.

2.2.3 Métodos de enseñanza de segundas lenguas

Las estrategias tienen todo un marco epistemológico que las respaldan y no estaría completo el estudio si no se explican los métodos que pueden identificarse en las estrategias didácticas para la enseñanza de inglés en el nivel de educación primaria. Para efectos de esta investigación, se elaboró un listado de los métodos para la enseñanza de lenguas.

Los métodos que se presentan en este apartado facilitan la comprensión de la enseñanza de inglés en primaria. Se ha organizado los métodos en una especie de línea de tiempo (por su aparición histórica) y desde una perspectiva basada en Richards & Rodgers (2001). Adicionalmente se incluyen las descripciones con los aportes de otros autores (Bancroft, 1999; Larsen-Freeman & Anderson, 2011; Littlewood, 1981; Willis, 1990; Gardner, 2011; y Ur, 2012).

Es pertinente aclarar que, existen muchos métodos más que los que aquí aparecen. En el devenir histórico de la enseñanza de lenguas, varias corrientes metodológicas han convivido y lo siguen haciendo hasta nuestros tiempos. Algunos de los métodos que han surgido y la forma en que se les conoce en español son: Gramática-Traducción, Reformista, Natural, Conversacional, Directo, Activo, Audio Lingual, Audio-oral, Situacional, Audiovisual, De Base Estructural, Basado en la Sugestopedia y Sugestología, del Silencio, de la Respuesta Física Total (o TPR por sus siglas en inglés), Comunitario, Nocional-funcional, Comunicativo, por Tareas, y Post-Método.

Cada método se distingue por tener una articulación propia del Enfoque-Diseño-Procedimientos de las actividades para la promoción del aprendizaje de la lengua. Lo anterior significa que un método está relacionado con un enfoque, determinado por teorías subyacentes, su organización está condicionada por un diseño y que a su vez se lleva a la práctica mediante procedimientos más o menos específicos (Richards & Rodgers, 2001).

Por ello, para la reseña de cada uno de los métodos seleccionados se ha estructurado el resumen de la siguiente forma: El primer párrafo es introductorio, y se cierra con párrafos concluyentes. La elección de los métodos aquí presentados está asociada, a la frecuencia de su uso en el aula y los datos obtenidos en los diferentes acercamientos.

2.2.3.1. Gramática-Traducción o Grammar-Translation Method (GTM).

El GMT es el primero de los métodos para la enseñanza de lenguas que aparecieron en la historia moderna (Otero, 1998). Es con el surgimiento de la enseñanza de las “lenguas modernas”, posterior a la enseñanza del latín, que se ve influenciado casi en su totalidad, por las formas de enseñar lenguas.

Según, Richards & Rodgers (2001) el GTM es el resultado de la escuela alemana con exponentes como Johann Seidenstrücker, Karl Plötz, H. S. Ollendorf, y Johann Meidinger y fue conocido en Estados Unidos como el “Método Prusiano”. De acuerdo con Chang (2011), el origen del método no radica en la intención de enseñar lenguas mediante la gramática y la traducción.

Por ello, la motivación original fue reformista pues pretendió cambiar la forma de enseñar lenguas que prevaleció en el siglo XVIII. Anterior al GTM la enseñanza buscaba que los estudiantes adquirieran la lectura de lenguas extranjeras mediante el estudio de su gramática y se esperaba que aplicaran este conocimiento en la interpretación de textos con la ayuda de un diccionario.

En este sentido, el GTM ha sido considerado en la actualidad por muchos docentes como el enemigo a vencer. Sin embargo, hay modelos vanguardistas de enseñanza que no lo descartan del todo, por considerar que algunas de sus aportaciones pueden ser útiles cuando se trata de aprender habilidades específicas de la lengua (Willis, 1990; Larsen-Freeman & Anderson, 2011; Ur, 2012). Krashen (2004) afirma que el método sigue

siendo aplicado en las aulas de enseñanza de lenguas a niños en lo que es conocido como el currículo oculto.

En el orden histórico de los métodos, surgen con el movimiento reformista nuevos modelos de enseñanza en los que no se profundizará, solo se mencionan, a continuación, como referencia. Junto con el GTM florece un enfoque basado en la fonética derivado del surgimiento de la Asociación Fonética Internacional (AFI) en 1886, posteriormente, aparece el Método Directo (DM por sus siglas en inglés), el cual se deriva de los principios naturalistas del aprendizaje de lenguas y marca el final de la enseñanza de lenguas basada en la Estudiante. RM: Rol del Maestro. M: Materiales ENFOQUE DISEÑO PROCEDIMIENTOS No tiene base teórica claramente definida. No se sostiene en ninguna teoría de aprendizaje, ni en teoría lingüística. Sin embargo, se le puede ubicar en el enfoque del aprendizaje desde una postura conductista, debido a sus características procedimentales. Adicionalmente, la Asociación Fonética Internacional (AFI) (1986) expresa:

Concepto de lengua: conjunto de reglas y excepciones gramaticales que se manifiestan de forma lógica y son observables en los textos escritos. Concepto de aprendizaje: el aprendizaje de la gramática es deductivo, se presenta la regla, se estudia y se práctica a través de ejercicios de traducción. (s/p).

Por ello, es importante que el docente del área de inglés tenga claro la conceptualización de lengua y aprendizaje para que pueda llevar a los estudiantes a que adquieran vocabulario en inglés de forma efectiva y significativa, para que esto suceda es necesario que integre en su praxis pedagógica estrategias lúdicas como el Bingo para que logre tal fin.

2.2.3.3. Método Audio-Lingual o Audio-Lingualism (MA-L)

Durante la Segunda Guerra Mundial se hizo patente la necesidad urgente de hablar distintas lenguas. Esta situación dio origen a diferentes aproximaciones entre ellas, la de mayor difusión fue el Army Specialized

Training Program (ASTP) o Metodología de la Armada (Richards & Rodgers, 2001. p.44). Este origen le otorga características particulares al MA-L. La principal es que se enfoca en el desarrollo de dos capacidades fundamentales para los soldados:

- 1) la capacidad para comprender el lenguaje que se escucha.
- 2) la posibilidad de comunicarse con los demás. Según los mismos autores, su aparición llamó la atención de lingüistas americanos quienes tomando la estructura del método sentaron las bases del método audio-lingual. Una vez puesto en operación el método, la opinión generalizada era que su éxito se debía más al tiempo dedicado al estudio que a su estructura metodológica. Con el surgimiento del MA-L, se da suma importancia al sonido de las palabras, por lo que aparecieron nuevos patrones de organización e invención lingüística y se desarrolló un nuevo interés en la fonética, fonología, morfología y sintaxis. Nomenclatura: O: Objetivos. C: Contenidos, AA: Actividades de Aprendizaje. RE: Rol del Estudiante. RM: Rol del Maestro. M: Materiales.

Cabe destacar, que las habilidades del lenguaje se enseñan en el siguiente orden: comprensión auditiva, producción oral, lectura y escritura. No se permite el uso de la lengua materna ni la traducción y se recomienda su aplicación en grupos pequeños de 10 o menos alumnos.

- O: Dominio de la habilidad de expresión oral.
- C: Listas de elementos gramaticales y reglas para su combinación lineal en palabras, frases y oraciones.
- AA: Instrucción oral extensiva. Memorización de diálogos y desarrollo patrones de repetición mecánicos. Diálogos y repeticiones mecánicas son la base de las prácticas del salón audio-lingual.
- RE: El estudiante es considerado como un organismo. Con la estimulación adecuada, reproduce las conductas deseadas.

- RM: Es central y activo; el maestro modela la lengua meta, controla la dirección y ritmo del aprendizaje, monitorea y corrige el desempeño de los estudiantes.
- M: Auditivos y audio-visuales. Libros de texto que se apegan a lo audio-lingual y viso-gestual del lenguaje. Los diálogos se usan mediante la repetición y memorización, se hace énfasis en la correcta pronunciación, ritmo y entonación. Una vez que se ha logrado la memorización de los diálogos, se procede a especificar los patrones gramaticales. Sus características principales son:
 1. Los elementos del lenguaje son enseñados de una forma gobernada por reglas (estructurada) y de producción lineal.
 2. Ejemplos del lenguaje son descritos de forma exhaustiva en cualquier nivel estructural (desde los sonidos, la fonética, la morfología, etc.
 3. Los niveles lingüísticos son enseñados mediante sistemas inmersos dentro de otros sistemas, es decir, desde una estructura piramidal, los sistemas fonéticos que guían a sistemas morfológicos, etc. y estos a su vez a sistemas de alto nivel como frases, cláusulas y oraciones.
 4. El aprendizaje de una lengua es básicamente un proceso de formación de hábitos mecánicos.
 5. Los temas por aprender se presentan de forma hablada en la lengua meta.
 6. La analogía provee de una mejor fundamentación para el aprendizaje de la lengua que el análisis, ya que involucra procesos de generalización y discriminación.
 7. Los significados que las palabras de un lenguaje tienen para un hablante nativo pueden ser aprendidos sólo en un contexto lingüístico y cultural y no de forma aislada.

2.2.3.4. Método de Respuesta Física Total o Total Physical Response (TPR).

Según Richards & Rodgers (2001), este método fue desarrollado en 1962 por James Asher. El enfoque central del TPR es su construcción alrededor de la coordinación del habla y la acción. De acuerdo con los autores el TPR también ha sido conocido como enseñanza de la lengua mediante actividad psicomotora. Asher (2009), influenciado por la Psicología Humanística, considera que el rol de lo afectivo es un factor importante en el aprendizaje de lenguas y el hecho de incluir movimientos parecidos al juego crea un ambiente positivo que facilita el aprendizaje. Nomenclatura: O: Objetivos. C: Contenidos, AA: Actividades de Aprendizaje. RE: Rol del Estudiante. RM: Rol del Maestro. M: Materiales.

De acuerdo con la hipótesis del bioprograma, TPR es un método natural, en el que el aprendizaje de L1 y L2 es un proceso paralelo. Lateralización: considera que las acciones físicas se relacionan con el hemisferio derecho.

Filtro afectivo: es clave pues reduce el estrés.

- O: Dominio de la producción oral. Comunicación inteligible mediante repetición mecánica basada en acciones.
- C: Basado en oraciones. (Currículo basado en oraciones).
- AA: Repetición mecánica, los diálogos conversacionales ocurren después de 120 horas de clase.
- RE: Escuchar y ejecutar.
- RM: Proveedor (exponer al alumno a la lengua y realimentar su producción), controlador de todo el proceso.
- M: Al inicio del proceso no son necesarios. Una serie de principios aplicables clase por clase son la base de los procedimientos. • Básicamente se parte de la presentación de los verbos, los alumnos realizan las acciones, puede haber un momento de cambio de roles en el que los alumnos dan las órdenes y al final pueden escribir en sus

cuadernos el vocabulario revisado. Un procedimiento podría ser, por ejemplo: • Revisión. • Presentación de nuevos comandos. • Revertir roles. Momento para realizar lecturas y practicar la escritura.

Enfoque, diseño y procedimientos del método TPR. Basado en Richards & Rodgers (1986, 2001. p.90), enriquecido con aportaciones de (Bancroft, 1999; Larsen-Freeman & Anderson, 2011; Littlewood, 1981; y Ur, 2012). El TPR fue popular durante las décadas de los 70 y 80 gracias al apoyo de aquéllos que enfatizaban el rol de la comprensión en la adquisición de segundas lenguas Krashen (1985) afirma que el TPR “observa la comprensión de los insumos de aprendizaje y la reducción del estrés como claves del éxito para la adquisición de una lengua y ve las acciones físicas de desempeño como medios para hacer el input comprensible” (p.97).

Cabe señalar que Asher (2009) sugiere el uso del TPR en combinación con otros métodos y técnicas. A poco más de dos décadas de su apogeo, el método sigue siendo aplicado, aunque al parecer en la actualidad, ha sufrido algunas modificaciones que lo hacen aún más atractivo. Desde un nuevo enfoque, el método es menos repetitivo y con el uso adecuado de materiales es capaz de facilitar el aprendizaje significativo en los niños. La corriente más moderna lo utiliza con la lectura de historias y cuentos y es conocida como “Teaching Proficiency through Reading and Storytelling” (TPRS) desarrollada por Blaine (1990).

El TPR adquiere una dimensión más constructivista al integrarse elementos significativos como lo señalan Asher (2009) y Krashen (2004). Este nuevo enfoque del TPR es atractivo para el docente y significativo para la enseñanza a niños de cinco y seis años en el nivel preescolar. Las estrategias basadas en el TPR parecen favorecer no sólo la interacción entre los estudiantes (Mackey et al. 2012); tienen, además, un efecto evidentemente positivo en la reducción del filtro afectivo (Krashen & Terrell, 1983) y el nivel de motivación.

Atendiendo a la línea del tiempo, aparecen dos métodos que por sus características no serán considerados y son:

- 1) El Enfoque integral o Whole Language Approach (WLA).
- 2) El Enfoque Léxico en la Enseñanza de Lenguas o The Lexical Approach (TLA). Ambos métodos se excluyen por manifestar una tendencia hacia la educación para adultos, pues demandan niveles de lógica que el niño aún no desarrolla.

2.2.3.5. Educación Basada en Competencias o Competency Based Language Teaching (CBLT).

También conocido como Competency Based Education (CBE) es un método que se enfoca en los resultados (productos) y es central para la perspectiva de las competencias. Como tal, surge en 1970 y se refiere a un movimiento que evoca la definición de objetivos en términos de descripciones precisas y medibles del conocimiento, las habilidades y las actitudes que los estudiantes deben poseer al término de los cursos.

La base de su diseño es el trabajo y su orientación hacia la supervivencia en el aprendizaje de lenguas para adultos. Eso se traduce en tareas típicas que los estudiantes requieren realizar en la vida real. En 1986 todos los refugiados en Estados Unidos debían inscribirse en cursos CBLT. Si bien el objeto de estudio se relaciona con la población infantil, por estar a la moda, a la vanguardia o por cualquier otra razón, algunos autores han desarrollado modelos adaptados a la enseñanza a niños (Richards & Rodgers, 2001). Nomenclatura: O: Objetivos. C: Contenidos, AA: Actividades de Aprendizaje. RE: Rol del Estudiante. RM: Rol del Maestro. M: Materiales.

ENFOQUE DISEÑO PROCEDIMIENTOS CBLT o CBE se basa en una perspectiva funcional e interaccional de la naturaleza de la lengua. Busca enseñar la lengua en relación con los contextos sociales en los cuales se usa. Esto ha hecho que se use para enseñanza de la lengua con motivos o necesidades particulares o específicas. Comparte con la teoría conductista

la noción de que el lenguaje puede ser inferido desde sus funciones, es decir, ciertos encuentros con la vida o ciertos tipos de lenguaje. También comparte características con la CLT, CBLT y retoma un mosaico de enfoques a la enseñanza y aprendizaje de lenguas de modo que el todo.

- O: deben ser especificados en el currículo aun cuando tienen poco que ver con la enseñanza o evaluación del sujeto.
- C: Es diseñado alrededor del sujeto y la competencia a desarrollar.
- AA: Evaluación basada en una escala única, en trabajos para desarrollar habilidades, conocimiento, actitud y conductas requeridas para un efectivo desempeño en la vida real. Desempeño en el trabajo, lenguaje social, aplicación para un trabajo, entrevistas etc.
- RE: Autónomo. Activo en la toma de decisiones de acuerdo con sus necesidades. (Anema & McCoy, 2010). Después de una evaluación inicial, los estudiantes son colocados dentro de grupos basados en el nivel de dominio que cada uno posee, ritmo de trabajo, necesidades y objetivos sociales de la lengua. Hay 12 competencias nucleares en las etapas 1 y 2 relacionadas con desarrollo general de la lengua. Cada competencia se define de acuerdo a cuatro dominios:
 1. Competencias de conocimiento y aprendizaje. Se construye desde los componentes más pequeños correctamente ensamblados. Otro elemento central desde las teorías del lenguaje y del aprendizaje, es la visión de que el lenguaje puede ser analizado en partes apropiadas y en sub-partes.
 - RM: Consejero, consultor, líder y manager (Burke, 1989 p. 176).
 - M: Textos como el de Berry (1991) centrado exclusivamente en el uso de los artículos.
- 2. Competencias orales.
- 3. Competencias lectoras.
- 4. Competencias de escritura.

Todas son subdivididas en competencias más pequeñas que constituyen cualidades lingüísticas indispensables. Se aplican criterios de desempeño, rango de variables y ejemplos en textos para finalmente evaluar el desempeño.

Enfoque, diseño y procedimientos del método Competency Based Language Teaching. Basado en Richards & Rodgers (1986, 2001), Anema & McCoy (2010) y Burke (1989). A pesar de que el CBLT o CBE ha sido recibido con entusiasmo por una gran sección de profesionales en ESL, cuenta con una buena cantidad de críticos. Los cuestionamientos son en ambos sentidos: prácticos y filosóficos. Por ejemplo, Tollefson argumenta que no hay procedimientos disponibles y válidos para desarrollar listas de competencias para la mayoría de programas (Richards & Rodgers, 2001).

Se considera, además, que muchas de las áreas para las cuales se necesitan competencias tales como, la vida adulta, supervivencia y funcionamiento eficiente en la comunidad, son imposibles de operacionalizar. También se expone que la división en pequeñas competencias corresponde a una visión reduccionista y que la suma de todas las partes no equivale a la complejidad del todo. En este sentido, el CBLT abre la posibilidad de la discusión en cuanto al rol de las educadoras frente al objeto de estudio aquí abordado.

2.2.3.6. Enfoque comunicativo o Communicative language Teaching (CLT).

Los antecedentes del CLT son variados y a la vez contienen elementos en común dependiendo del abordaje de cada autor. Todos ellos aportan visiones complementarias con un mismo objetivo: aclarar los orígenes de una visión comunicativa de la enseñanza de lenguas, tal como se puede apreciar en los textos de Krashen, 1982; Richards & Rodgers, 1986 y 2001; Ellis, 2003 y 2012; Lightbown & Spada, 2013; Otero, 1998; Savignon, 2002; entre otros. Según Richards & Rodgers (1986. p.64), después de un

periodo de búsqueda por enfoques y métodos alternativos para la enseñanza de lenguas, se inició un fenómeno orientado a la identificación de situaciones comunicativas auténticas. Ese hecho dio origen al “movimiento comunicativo”. Según Ellis (2012) el movimiento surge como una propuesta en la que subyace la idea de que el lenguaje se aprende cuando tiene sentido. De acuerdo con Nagaraj (1996) implica “el desarrollo del aprendizaje - enseñanza desde una aproximación basada en la forma, a una basada en el significado, el movimiento hacia una aproximación ecléctica desde un método rígido, del enfoque centrado en el maestro, al centrado en el estudiante” (p.41). Nomenclatura: O: Objetivos. C: Contenidos, AA: Actividades de Aprendizaje. RE: Rol del Estudiante. RM: Rol del Maestro. M: Materiales.

ENFOQUE DISEÑO PROCEDIMIENTOS Según Ellis (2012), el enfoque comunicativo se basa en los registros funcionales del lenguaje de Halliday (1973). En las teorías de competencia comunicativa de Canale & Swain, 1980; y Hymes, 1970; y teorías nativistas del aprendizaje de lenguas de Corder, 1967. Para Ur (2012), el enfoque asume que el lenguaje es para comunicarse y se basa en una postura naturalista de la adquisición de lenguas y cita a Widdowson como uno de sus primeros exponentes. La teoría del lenguaje orientado a la comunicación representa el punto de arranque de la aproximación comunicativa en la enseñanza de lenguas.

De allí que, la meta de la enseñanza de lenguaje es el desarrollo de lo que Hymes denomina “competencia comunicativa”. El término fue acuñado por el mismo Hymes para contrastar el punto de vista de la teoría de la competencia de Chomsky (Richards & Rodgers 1986). En lo que se refiere a la teoría del aprendizaje asociada al CBLT, poco se ha escrito en este sentido, en contraste con todo lo escrito sobre la teoría del lenguaje en el CLT. Por lo que se puede inferir, la teoría tiene una fuerte influencia constructivista.

Un elemento que debe ser considerado como principio de la comunicación es que las actividades que involucran elementos comunicativos reales promueven el aprendizaje. Un segundo elemento es el principio de la tarea, el cual dice que las actividades en las que el lenguaje es usado en tareas significativas promueven el aprendizaje. Adicionalmente, un tercer elemento es el principio de significatividad, que afirma que el lenguaje cuando es significativo para el aprendiz, apoya los procesos de aprendizaje. Por lo que las actividades de aprendizaje deberán elegirse en función de su potencial para envolver al alumno en un auténtico y significativo uso de la lengua (Richards & Rodgers, 2001 y Nagaraj, 1996).

- O: no pueden ser definidos ignorando el nivel de especificación, pues el enfoque comunicativo asume que la enseñanza de la lengua se reflejará en las necesidades particulares de los estudiantes
- C: Más que contenidos, se refiere a tareas y tipos de interacciones. Las tareas se deben realizar en el aula, así como sugerencias para mantenerlas en un orden de complejidad de acuerdo con el tipo de tareas. Y las interacciones deben promover la comunicación entre los estudiantes.
- AA: deben proveer a los estudiantes las oportunidades para lograr los objetivos comunicativos del currículo, involucrarlos en comunicaciones significativas y requieren para su uso, posibilidades de compartir, negociar el significado e interactuar entre ellos. Littlewood (citado en Richards & Rodgers, 2001) distingue dos tipos de actividades comunicativas: las funcionales y las de interacción social
- RM: facilitador de los procesos comunicativos y de actividades y textos (Larsen-Freeman & Anderson, 2011 y Littlewood 1981).
- RE: Es un negociador entre el mismo y los procesos y objetos de aprendizaje que surgen como producto de las interacciones al interior del grupo y de los procesos y actividades en las que participa.

- M: Son de muchos tipos: basados en textos y basados en tareas. Materiales “auténticos” de la “vida real” como: mapas, fotos, símbolos, gráficas y carteles, entre otros.
1. Presentación de un diálogo breve o varios minidiálogos, seguidos de una motivación y una discusión de la función y situación de la gente, el escenario, el tema, y la formalidad o informalidad del lenguaje.
 2. Práctica oral de los segmentos del diálogo que será presentado ese día (todos repiten, la mitad de la clase repite, repetición por grupos, y repeticiones individuales).
 3. Las preguntas y respuestas se basan en el tema o temas del diálogo y la situación misma.
 4. Las preguntas y respuestas se relacionan con experiencias personales de los estudiantes, pero centradas en el tema del diálogo.
 5. Estudio de una de las expresiones básicas del diálogo o de las estructuras, las cuales ejemplifican la función.
 6. El aprendiz descubre la generalización de la regla que subyace a la expresión o estructura.
 7. Reconocimiento oral y actividades interpretativas.
 8. Actividades procedimientos de producción oral, que van desde las guiadas hasta las actividades comunicativas libres.
 9. Copia del diálogo o mini diálogos o módulos en caso de que no estén contemplados en el libro de texto.
 10. Ejemplificación de la tarea escrita asignada, si la hay.
 11. Evaluación del aprendizaje (solamente oral), por ejemplo.

Los procedimientos tradicionales no se rechazan, pero sí deben ser reinterpretados y ampliados (Richards & Rodgers, 1986, 2001).

Enfoque comunicativo. Basado en Richards & Rodgers (1986, 2001). La CLT se refiere a una serie de principios diversos que reflejan la visión comunicativa de la lengua y el aprendizaje de lenguas. Las actividades comunicativas del salón de clases deben ser auténticas y significativas. La

fluidez es una dimensión importante de la comunicación y la comunicación involucra la integración de diferentes habilidades del lenguaje.

La CLT ve el aprendizaje como un proceso creativo de construcción que involucra ensayo y error. Aún con su ambigüedad, en sus usos como método, desde los preceptos del CLT es posible comprender algunas características que se observan en la enseñanza de inglés a niños en preescolar (Richards & Rodgers, 1986, 2001).

2.2.3.7. Sugestopedia (juego)

Es la enseñanza a través del uso de la sugestión y de todos los recursos que posee el ser humano, tanto mentales (consciente y para consciente) como sensoriales, con el fin de lograr un aprendizaje efectivo. En este enfoque la figura del profesor como sugestor, apoyándose en su autoridad, reflejada en el dominio de la materia y en sus habilidades pedagógicas, juega un rol fundamental en el aprendizaje de los estudiantes.

Según Lozanov (1978), define la sugestión como “...un factor comunicacional constante, el cual puede crear las condiciones para activar las capacidades de reserva funcional de la personalidad, principalmente a través de la actividad mental paraconsciente” (p.201).

De allí que, Lozanov enfatiza que este proceso debe darse en un ambiente placentero y carente de tensión en el que se proteja la autoestima del aprendiz. Para lograr estos fines, el sistema sugestopédico incorpora el uso de diversos tipos de música, juegos didácticos, técnicas de relajación, presentación global de contenidos, etc. De acuerdo con el autor, el juego del Bingo propicia ese ambiente placentero y carente de ansiedad en los estudiantes para la evaluación del incremento de vocabulario de Inglés con el fin de lograr el aprendizaje efectivo de la lengua extranjera en estudio.

Por ello, las conclusiones sobre los métodos de enseñanza-aprendizaje de lenguas y los enfoques teóricos dan sustento a la discusión sobre las características del objeto de estudio. Fue necesario considerar que

los métodos requieren de una serie de premisas que van desde los objetivos que se persiguen, las actividades que se realizan, los roles de los actores, los materiales que se utilizan, hasta el diseño curricular en general. En este sentido, los diferentes apartados dan cuenta de los métodos que, si bien tienen características particulares, comparten perspectivas y se enriquecen entre sí. La inclusión de los métodos ha dejado ver su pertinencia para comprender el objeto de estudio.

2.2.3 El Juego

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "*iocum* y *ludus-ludere*" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Para acercarnos más a la cuestión que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones y enfoques que tradicionalmente se dan sobre el juego. Para ello adoptaremos un orden, según lo expone el profesor Fingermann (1970), en su libro el juego y sus proyecciones sociales y que en resumen es el siguiente:

- El juego como recreo Claparède (1927): que nos viene a decir que la actividad del juego ayuda a reponer las fuerzas gastadas en el trabajo y a descansar. Este punto de vista justificaría el juego de los adultos.
- El juego como excedente de energía (Herbert Spender): el hombre y algunos animales superiores, en los que la energía vital sobrepasa las necesidades innatas utilizan este excedente de energía en forma de juego.
- El juego como función biológica: la actividad lúdica sería un ejercicio preparatorio para la vida adulta que desarrolla los instintos heredados, el juego posibilita el aprendizaje.
- Interpretación psicoanalítica del juego dada por Sigmund Freud.
- El juego en la interpretación psicogenética de Piaget, que viene dada por la estructura del pensamiento del niño.

Como se puede observar, son muchos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos los autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico.

Otra perspectiva del juego la encontramos en Huizinga (1972), que se interesa más por la estructura del juego que por su sentido y le viene a definir como una ocupación libre, que se lleva a cabo dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias, aunque aceptadas de manera libre, acción que tiene su fin en sí misma, y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente.

De tal manera, si se analiza pormenorizada dicha definición, la acción y ocupación libre es un concepto inherente al juego del niño y la libertad es una condición para el goce, la exploración y el descubrimiento. En el nivel de educación primaria, al que va referido esta propuesta, la actividad lúdica debe estar prevista, sugerida y orientada por el profesor en el desarrollo de la actividad escolar, sin inhibir la iniciativa personal y creatividad del niño, o de la niña, debe contribuir a potenciarlas y desarrollarlas con la realización de los juegos, en función de unos objetivos, y el niño o la niña transitará por ellos con satisfacción, si es acertada la planificación pedagógica.

Situándonos en la actualidad y dentro de una clase de Inglés en educación primaria, se puede afirmar que el juego es una estrategia lúdica adecuada para la adquisición de los aprendizajes, ya que fomenta un agradable acceso a los conocimientos en la lengua extranjera en estudio y puede ayudar al estudiante a elaborar y/o modificar esquemas conceptuales, construyendo de este modo su propio vocabulario. Asimismo, el docente de inglés debe motivarse a emplear estrategias lúdicas utilizando la creatividad, material de reciclaje o de provecho para que en el aula de clases se pueda llevar a cabo una evaluación innovadora que propicie en los escolares un

ambiente ameno, en el cual minimice en ellos la ansiedad y el nerviosismo, ya que juegan a la vez que aprenden.

2.2.2 El Bingo

El bingo es un juego clásico de azar con números y es muy popular sobre todo en Sudamérica. Juegas con cartones en los que hay números. Al hacer tu apuesta, comienzan a salir las bolas y se saca un número determinado de números. Los números que salen se comparan automáticamente con los números que aparecen en tu cartón, y se marcan las coincidencias. Si los números que han coincidido forman una o varias combinaciones de bingo, ganas lo apostado. El Gran Diccionario de la Lengua Española (2016), define el bingo como:

- 1) Juego de azar, en que se tachan los números de un cartón según van sorteándose.
 - 2) Local público donde se juega Bingo.
 - 3) Premio que se recibe en el juego de Bingo.
 - 4) Expresión con la que se indica públicamente que en este juego se ha ganado.
- (s/p).

De manera que, las infinitas posibilidades de este juego están dadas en la sencillez de sus reglas y en el carácter social que históricamente se le ha adjudicado. Por ello, dada su versatilidad, algunas instituciones educativas lo utilizan para enseñar matemática o lenguaje, sustituyendo en el segundo caso, los números por letras.

Cabe destacar, que recientemente se ha conocido la existencia de un bingo muy especial que se utiliza con niños, para fines didácticos: el bingo musical. En el cartón se encuentran las diferentes notas, y en lugar de vocearse un número, el profesor hace sonar determinada nota en un instrumento. El desafío para el niño será descubrir cuál fue esa nota para poder registrarla en su cartón. El ganador, se lleva un premio, generalmente simbólico y siempre sin valor económico.

Por consiguiente, el juego del bingo puede utilizarse en cualquier disciplina o asignatura de enseñanza, acondicionando o creando el cartón al

tema a jugar. En el presente estudio, se propone no solo su utilidad para la enseñanza-aprendizaje de una disciplina, sino usarlo para evaluar los aprendizajes en los estudiantes. Entonces, sería el juego del bingo para evaluar el incremento de vocabulario en los escolares.

2.2.2 .1 El bingo como estrategia lúdica

Las actividades lúdicas dentro del salón de clase son una magnífica oportunidad para los y las estudiantes aprendan mientras se divierten, siendo el bingo una herramienta propicia para ello, ya que a través de él se pueden fomentar valores como: el respeto, la tolerancia, la honestidad, y el desarrollo de habilidades sociales entre las que se pueden señalar: aprender a escuchar y seguir instrucciones.

2.2.2 .2 Materiales:

- Hojas de trabajo de papel bond o uso del cuaderno de apuntes para elaborar el cartón de juego.
- Cantidad de fichas de juego dependiendo del vocabulario, elaboradas con material de provecho. Bolsa plástica. Granos, piedras u otros similares.
- Premio opcional, puede casarse en el juego caramelos, frutas. galletas entre otros.

2.2.2 .3 Instrucciones para el desarrollo de la actividad

- Inicie la actividad entregando una hoja con el cartón a jugar, o creándolo con cada estudiante en su propio cuaderno de clases, ejemplificando en el pizarrón como hacerlo. Dibuje el croquis del cartón de juego, para ser llenado con el vocabulario a evaluar durante el mismo. Diseñe una tabla con filas y columnas que dependerán del vocabulario a jugar. Recuerde escribir en la primera fila la palabra bingo en letra mayúscula sostenida.

- Verifique la elaboración del cartón de juego y entregue a cada estudiante los granos de caraoatas o la herramienta empleada para marcar el vocabulario cantado en el juego al azar que contiene el cartón del participante.
- Establezca las reglas del juego. Se sugieren:
 1. El y la estudiante que arroje caraoatas o la herramienta empleada para marcar a sus compañeros queda fuera del juego.
 2. La forma de ganar es llenando el vocabulario del cartón de juego.
 3. El y la estudiante que complete el vocabulario del cartón de juego, deberá decir en voz alta “bingo” y leer el vocabulario ganador.
- Si se apuesta premio (siendo opcional) informe a los y las estudiantes que la función de los caramelos o el premio a entregar representan la casa del juego. (Además, sirven como estímulo para promover la participación activa de los y las estudiantes).
- Introduzca las fichas de vocabulario en la bolsa plástica, repasando la pronunciación para reforzar o enseñar el aprendizaje del vocabulario a jugar. Con las fichas de vocabulario realizará el canto del juego, pronunciando cada palabra de manera al azar.
- Después de verificar el vocabulario del cartón ganador, entréguele la casa apostada.

2.2.2 .4 Procesamiento de la estrategia

Finalice la actividad hablando con los y las estudiantes sobre la importancia de la participación en la actividad realizada independientemente si gana un premio o no.

2.2.3 El Bingo como Estrategia alternativa de evaluación

Los nuevos desarrollos en evaluación han traído a la educación lo que se conoce como evaluación alternativa, Hamayan (1995), la define como “a los nuevos procedimientos y técnicas que pueden ser usados dentro del

contexto de la enseñanza e incorporados a las actividades diarias el aula” (p.213). Según el autor, la evaluación alternativa permite adquirir información de cómo los estudiantes realizan las tareas de un tema específico, la cual servirá para llevar a cabo un proceso evaluativo innovador y creativo.

Aunque no hay una sola definición de evaluación alternativa lo que se pretende con dicha evaluación, principalmente de acuerdo a Huerta (1995), “es recopilar evidencia acerca de cómo los estudiantes procesan y completan tareas reales en un tema particular” (p.9). A diferencia de la evaluación tradicional, la evaluación alternativa permite: Enfocarse en documentar el crecimiento del individuo en cierto tiempo, en lugar de comparar a los estudiantes entre sí. También, enfatizar la fuerza de los estudiantes en lugar de las debilidades. Además, considerar los estilos de aprendizaje, las capacidades lingüísticas, las experiencias culturales y educativas y los niveles de estudio.

Además, La evaluación alternativa incluye una variedad de técnicas de evaluación, entendidas estas por Zabalza (1991), “como cualquier instrumento, situación, recurso o procedimiento que se utilice para obtener información sobre la marcha del proceso” (p.246).

Según lo expuesto, permite proponer el uso del juego del Bingo considerado recurso didáctico para el procedimiento de evaluación alternativo con el fin de obtener información sobre el incremento de vocabulario alcanzado en los estudiantes sobre un tema de inglés. Es así, como cualquier situación en el proceso de enseñanza del inglés se caracteriza por tener una cierta intencionalidad, es decir, en toda acción educativa, se desarrolla una serie de prácticas encaminadas a desarrollar e incentivar un conjunto de aprendizajes en dicha área en los estudiantes; por ejemplo a través de las estrategias lúdicas para la enseñanza de inglés, como elementos que propician el aprendizaje del estudiante

2.2.3.1 Contenidos de Inglés a utilizar en el juego de Bingo

Todas las lenguas del mundo tienen palabras. Según Thornbury (2002), “El lenguaje emerge primero como palabras, tanto históricamente como en la manera en que cada uno de nosotros aprendemos tanto nuestra primera lengua, como cualquier otra lengua subsiguiente”.

Por su parte, Wilkins (2002), sostiene que “si pasas demasiado tiempo estudiando gramática, tu inglés no mejorará demasiado. Verás un mayor avance si aprendes más palabras y expresiones. Puedes decir muy poco con gramática, pero puedes decir casi todo con palabras” (p.3). Se puede afirmar, que si el estudiante estudia la gramática, solo aprenderá a traducir diversos textos que se le presenten en inglés, sin embargo, podría desarrollar la competencia comunicativa del idioma al aprender vocabulario y expresiones propias de la cultura.

Para Nation (1994), “el aprendizaje de vocabulario no es un fin por sí mismo, sino una manera de enriquecer las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura del estudiante, lo que finalmente desemboca en una mayor fluidez en la lengua” (p.12). Es decir, que es importante el aprendizaje del vocabulario para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma el cual permitirá un mejor y mayor desarrollo de las habilidades lingüísticas del inglés.

En el caso de enseñanza de segundas lenguas, cuando se utiliza la palabra vocabulario se debe especificar qué se refiere. Para hacer esta distinción, se considera la definición de Coomber, Peet y Smith (1998), para distinguir el tipo de vocabulario que como profesor de lengua debe enseñar: vocabulario que escuchamos, leemos, escribimos y reproducimos en forma oral.

En consecuencia, manejar un amplio vocabulario es relevante para poder conocer muchos términos que forman parte del léxico y estar capacitado para utilizar dicho léxico con precisión y propiedad en el aprendizaje de una lengua extranjera en estudio con resultados

satisfactorios. En otras palabras, utilizar un léxico adecuado y cada vez más amplio es fundamental para la riqueza lingüística. No se debe olvidar que las culturas encuentran en la lengua su principal vehículo de expresión.

El vocabulario a ser usado en el juego del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa dependerá de la necesidad del docente especialista de inglés, para evaluar los aprendizajes de los temas relacionados con el proyecto de aprendizaje planificado por el docente de aula.

2.2.4 La enseñanza del inglés para niños de 9 a 11 años

Es importante que los niños empiecen a familiarizarse con el idioma Inglés desde pequeños. Además de aprender las bases de la gramática y el vocabulario, también habitarán el oído a los diferentes sonidos del inglés.

Por consiguiente, para ayudarlos a desarrollar su speaking (habla), necesitan estar expuestos a listening (escucha), para que así puedan reproducir los sonidos sin ninguna dificultad. Es por ello, cuando los niños aprenden el inglés desde pequeños, tienden a ver la lengua de una manera positiva y se convierte en una tarea con la que se sienten cómodos.

Sin embargo, si se fuerza a un niño a hablar inglés puede ver el aprendizaje de la lengua como un castigo. Aunque los niños tienen una capacidad innata natural para aprender cualquier idioma extranjero, no lo aprenden bien si encuentran las clases aburridas. De hecho, los niños aprenden mejor a través de actividades interesantes. Por eso es importante presentar el idioma de una forma divertida y positiva, como un juego lleno de curiosidades por descubrir. Según Genesee (1994):

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico. (p.264).

Por lo tanto, el juego del Bingo sería ideal para ello, porque propicia en el salón de clases un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación durante dicho proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en estudio. Asimismo, definir lo que es un juego cuando se quiere usarlo en clase, Toth (1995), señala que “un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión” (p.48).

2.3 Bases Legales

Las bases legales que sustentan la elaboración del presente estudio, se enmarcan en algunas leyes que constituyen el marco legal de Venezuela.

Según la Pirámide de Kelsen (1977), la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) es la ley o la suprema norma fundamental y de mayor jerarquía en el país, y de la cual se derivan todas las demás normas que se ubican por debajo.

En su Capítulo VI referido a los derechos culturales y educativos:

- ✓ El Art. 102 señala la educación como un derecho humano y como un deber, declarada gratuita y obligatoria; con una educación plural en su apertura a todas las corrientes del pensamiento universal, orientada al desarrollo pleno de la personalidad y con una conciencia de participación ciudadana.
- ✓ El Art 103 establece que la educación debe ser integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades. Siendo las instituciones del Estado la consagración de la gratuidad de la educación en todos los niveles hasta el pregrado universitario.

Posterior a esto, el siguiente nivel es el legal donde se ubican las leyes especiales y orgánicas como.

Ley Orgánica de Educación (2009), en su Título I Disposiciones Fundamentales en el Art.1 indica las directrices y bases de la educación como proceso integral. El Art. 2 menciona la educación ser función primordial

e indeclinable del Estado, así como derecho permanente e irrenunciable de la persona. El Art. 3 reseña la educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática, justa y libre. El Art. 6 subraya que todos tienen derecho a recibir una educación conforme con sus aptitudes y aspiraciones, adecuada a su vocación y dentro de las exigencias del interés nacional o local, sin ningún tipo de discriminación por razón de la raza, del sexo, del credo, la posición económica y social o de cualquier otra naturaleza. El Art. 9 determina la educación ser obligatoria en los niveles de educación preescolar y de educación básica.

En el Capítulo III de la Educación Básica en el Art. 21 destaca la educación básica tener como finalidad contribuir a la formación integral del educando; cumplir funciones de exploración y de orientación educativa y vocacional e iniciarlos en el aprendizaje de disciplinas y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil; estimular el deseo de saber y desarrollar la capacidad de ser de cada individuo de acuerdo con sus aptitudes.

En el mismo Capítulo sobre la Evaluación decreta en el Art. 63 considerarla como parte del proceso educativo, siendo continua, integral y cooperativa. Ésta determinará de modo sistemático en qué medida se han logrado los objetivos educacionales indicados en la presente ley; deberá apreciar y registrar de manera permanente mediante procedimientos apropiados, el rendimiento del educando, tomando en cuenta los factores que integran su personalidad, valorar asimismo la actuación del educador y, en general, todos los elementos que constituyen dicho proceso. En el Capítulo V acerca del Perfeccionamiento de los Profesionales de la Docencia en el Art. 97 destaca que el Ministerio de Educación de acuerdo con los avances culturales, establecerá para el personal docente programas permanentes de actualización de conocimientos, especialización y perfeccionamiento profesionales.

Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (LOPNNA, 2015), informa en el Art. 53 tener todos los niños, niñas y adolescentes el derecho a la educación gratuita y obligatoria, garantizándoles las oportunidades y las condiciones para que tal derecho se cumpla. El Art. 54 obligación del padre, de la madre, representantes o responsables en materia de educación a garantizar la educación de los niños, niñas y adolescentes. Así como exigirles su asistencia regular a clases y participar activamente en su proceso educativo. El Art.63 expresa el derecho todos los niños, niñas y adolescentes al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

El Art. 81 expone el derecho de todos los niños, niñas y adolescentes a participar libre, activa y plenamente en la vida escolar. El Art. 93 publica en los deberes de los niños, niñas y adolescentes del literal “f” cumplir sus obligaciones en materia de educación. Subseguido de las leyes, se posiciona después con el nivel sub legal el reglamento:

Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2000), en el Título II, Capítulo I, del Personal Docente en el Art. 6 declara como deberes del personal docente: cumplir las actividades docentes conforme a los planes de estudios y desarrollar la totalidad de los objetivos, contenidos, actividades, establecidos en los programas oficiales; planificar el trabajo docente; cumplir con las actividades de aprendizaje, evaluación y demás aspectos de la enseñanza-aprendizaje. El Art. 8 dice que se garantiza el derecho a la participación y realización de cursos de perfeccionamiento, actualización, especialización, maestría y doctorado, programados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes y/o instituciones académicas, científicas y culturales reconocida acreditación. Asimismo a participar activamente en actividades de investigación y estudios en el campo pedagógico, cultural, científico y otros relacionados con su profesión.

Ahora bien, en relación con la pirámide de Kelsen (1977), se sitúa el Currículo Nacional Bolivariano (2007), proyecto que se implanta para la

formación de los niños, niñas, jóvenes, adultos y adultas de nuestro país, sin ser aun legalizado, sigue hasta nuestros días como una propuesta venezolana puesta en práctica, con constante transformación hacia una educación emancipadora, liberadora y dignificante bajo la pedagogía del amor, el ejemplo y la curiosidad.

Por otra parte, en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (2007), se establecen los contenidos de inglés en el componente del lenguaje y la comunicación como eje central del desarrollo de la vida en sociedad. Considerando el estudio de la lengua para la “Identificación y pronunciación de palabras y oraciones en inglés” (p.67). En consecuencia, se

Afianza el proceso productivo de la lengua (hablar y escribir), con énfasis en idioma materno (castellano e indígena) y los receptivos (escuchar y leer), partiendo del hecho que el lenguaje está predeterminado por el contexto histórico social y cultural, como vía para ampliar el horizonte cultural e intelectual con el conocimiento del otro. (p.20).

Según lo descrito, el Currículo del Subsistema de Educación Primaria establece que la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera Inglés se parcializa el idioma por grados haciendo énfasis a la enseñanza de palabras sin permitir el desarrollo competitivo de la lengua, es decir, no permite que el estudiante se adueñe del idioma el cual es una herramienta útil para interactuar con otras culturas.

CAPÍTULO III

CAMINO METODOLÓGICO

3.1 Naturaleza de la Investigación

La presente investigación de acuerdo con sus objetivos y características se ubica dentro del enfoque cualitativo, de carácter descriptivo y de campo, bajo la modalidad de investigación acción participante. Con respecto al enfoque cualitativo, Martínez (2008), señala: “la tarea de un método cualitativo es la de suministrar un marco dentro del cual los sujetos respondan de forma que se representen fielmente sus puntos de vista respecto al mundo y su experiencia” (p.35).

Es decir, la investigación se desarrolló teniendo como base el paradigma cualitativo porque se basa en la aceptación de los hechos tal como son percibidos, experimentados y vividos por los sujetos y la realidad. Al respecto, el autor de esta investigación interpretó la información recabada a través de los instrumentos utilizados para tal fin y aplicados a los informantes.

Igualmente el estudio se apoyó en una investigación con diseño de campo que según Ramírez (2006), la define como: “aquel tipo de investigación a través de la cual se estudian los fenómenos sociales en un ambiente natural” (p.76). En lo que respecta al estudio que se desarrolló, los datos se recolectaron directamente de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”, para el estudio con la información que aportaron docentes y estudiantes.

Es importante resaltar a su vez, que la investigación acción según Hurtado (2010), la concibe como “aquella cuyo objetivo consiste en modificar el evento estudiado, generando y aplicando sobre él una intervención

específicamente diseñada” (p.102). En lo que respecta a la investigación que se realizó, se dio respuesta al problema detectado en los espacios de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” ubicada en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal del estado Táchira,

Por su parte, Yuni y Urbano (2011) señalan que la investigación acción participativa es aquella en la que... “el investigador se implica en la investigación desde el principio hasta el final, desde la determinación del objeto de investigación hasta la elaboración del informe final” (p.144). Es decir, el investigador comenzó su labor a través del trabajo de campo hasta lograr el objetivo general que fue: Promover el uso del bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

3.2 Nivel Descriptivo de la Investigación

Este estudio se orienta en una investigación cualitativa, bajo el enfoque de investigación acción participante, el cual conduce a un proceso por el camino que proyecta el trabajo a ejecutar y asegurar la factibilidad del estudio, a través de la integración de los sujetos que participan activamente en la ejecución de las acciones para obtener resultados fiables y sistemáticos

Por consiguiente, para el desarrollo de este trabajo se tomaron en cuenta las pautas propuestas por Astorga y Bijl, (citados por la UPEL, 2010) que lo divide en cinco fases: “diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación y sistematización” (p.14). Las mismas, son fundamentales para el proceso de la investigación.

3.3 Modalidad de la Investigación

En consecuencia, de acuerdo con los autores, el presente estudio cumple con la siguiente estructura:

Fase I. Diagnóstico

Esta fase inicia con una observación directa en la acción pedagógica en todo el contexto escolar, con el propósito de identificar y conocer las causas y efectos de la problemática existente, aunado, a la información reflexiva a través de la entrevista, en la que intervienen el investigador y los sujetos informantes, para corroborar la información obtenida sobre el uso del bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Asimismo, el investigador recabó información a través de la aplicación de instrumentos para la recolección de información, acerca del uso de las estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera en estudio, así como las técnicas e instrumentos utilizadas por el docente especialista de Inglés durante el desarrollo diario en su rol laboral, para evaluar el incremento de vocabulario en los y las estudiantes de 4to grado de educación primaria.

Fase II. Planificación

Siguiendo el orden, en esta fase de acuerdo al diagnóstico realizado, con el análisis de la información recogida, se seleccionaron las estrategias metodológicas mediante las cuales se abordará el problema, el investigador y el grupo de participantes, trazaron un plan de acción a corto plazo que sirvió como base para diseñar acciones participativas con estrategias metodológicas dirigidas a los docentes y estudiantes para conocer el uso de estrategias lúdicas de evaluación para el incremento de vocabulario de inglés. Las mismas están sujetas a cambio durante el desarrollo de la investigación, para lograr la optimizar lo que apunta resolver el problema.

Fase III. Ejecución

Es la etapa que pone en práctica los planes o cronograma de actividades para el cumplimiento de las acciones diseñadas en la fase anterior, una vez observado el problema real; se recogió la información y se trató de dar solución a dicha problemática. Por cuanto, se previeron medidas alternas necesarias para realizar correcciones, ante posibles dificultades durante el desarrollo de los objetivos del tema en estudio.

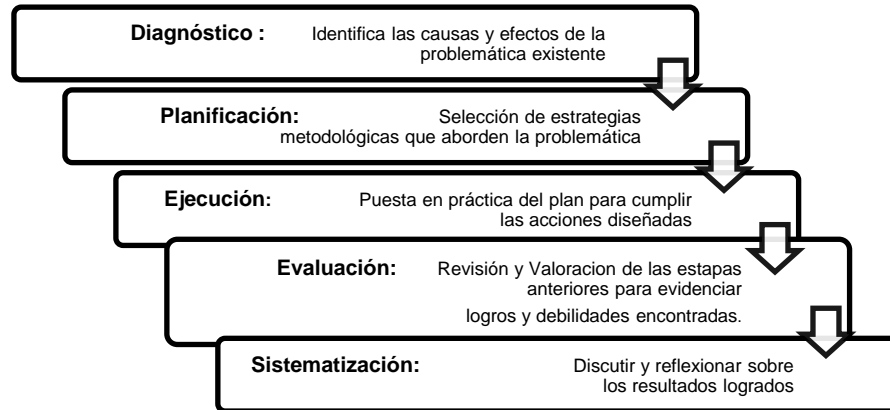
Fase IV. Evaluación

Posterior a la ejecución de los planes, acciones o actividades; se presenta esta fase que consiste en la revisión y valoración de cada una de las etapas anteriores ya ejecutadas para evaluar los conocimientos alcanzados por los docentes y estudiantes; lo cual permite analizar los logros o debilidades evidenciadas, en consecuencia, permite modificar el objetivo que se persigue y corregir los planes o establecer nuevas metas.

Fase V. Sistematización

Finalmente, esta última etapa consistió en considerar, discutir y reflexionar sobre los resultados logrados, que sirvieron de soporte en la presentación de las reflexiones finales para su aplicación en el futuro. Por consiguiente, la sistematización incluye el análisis y valoración del impacto causado por la investigación en cuanto al el uso del bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” ubicada en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal del estado Táchira.

Gráfico 1 Ballona (2017). Esquema del Diseño de la Investigación basado en Yuni y Urbano (2011).



3.4 Los Sujetos o Informantes Clave

En el presente estudio los informantes están conformados por los sujetos involucrados en la problemática a estudiar. Al respecto, Hurtado (2010) afirma que “los informantes considerados en una investigación cualitativa se eligen porque cumplen ciertos requisitos, en el mismo contexto educativo” (p.64). Por cuanto, estos desempeñan un papel protagónico dentro de la investigación, que también incluye al investigador para sugerir ideas e informar sobre los riesgos que se presenten durante el proceso de estudio. Por lo tanto, para la investigación que se llevó a cabo, los sujetos informantes fueron de vital importancia; debido al apoyo aportado durante su desarrollo. En este sentido, Martínez (2008), considera que:

Un buen informante puede desempeñar una función decisiva en una investigación: introduce al investigador ante los demás, le sugiere ideas y formas de relacionarse, le previene de los peligros, responde por él ante el grupo y, en resumen, le hace de puente con la comunidad. (p.86).

De acuerdo con el autor, la investigación se plantea con base en la participación activa de los actores involucrados, los cuales fueron seleccionados voluntariamente, según la opción de la realidad del medio

donde se realizó el estudio. Por tal motivo, los sujetos informantes fueron conformados por dos (2) docentes los cuales estarán señalados por D1: Docente 1 y D2: Docente 2, y tres (3) estudiantes que estarán señalados por las siglas E1: Estudiante 1; E2: Estudiante 2 y E3: estudiante 3; todos pertenecientes a la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” ubicada en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal del estado Táchira. Al respecto, (ob.cit) explica:

La selección de la muestra en un estudio cualitativo requiere que el investigador especifique con precisión cuál es la población relevante o el fenómeno de investigación, usando criterios (que justificará) que pueden basarse en consideraciones teóricas o conceptuales, intereses personales, circunstancias situacionales y otras consideraciones. (p.85).

Desde esta premisa, se toma una muestra intencional para elegir una serie de criterios que se consideran necesarios o muy convenientes para tener una unidad de análisis con las mayores ventajas de acuerdo a los fines que persigue la investigación.

En este sentido, el investigador, trabajó con una representación significativa de sujetos informantes, que le aportaron la información requerida para acercarse y comprender a profundidad la realidad de los hechos, la cual se enmarca en un criterio de diagnóstico con miras a Promover el uso del bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

3.5 Técnica e Instrumentos para la Recolección de la Información

En la recolección de la información, se utilizaron las técnicas e instrumentos más apropiados, que permitieron obtener aportes útiles y necesarios para el estudio. En este caso, la técnica utilizada fue la entrevista y como instrumentos dos guiones de entrevistas dirigidas a los sujetos informantes. Igualmente, se uso la observación cuyo instrumento fue una

guía de observación utilizada por el investigador. Con relación a lo anterior, Arias (2006) define como técnica “el procedimiento o forma particular de obtener datos o información”. El mismo autor, amplía la información al expresar que la encuesta es “...una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (p.67).

Al tomar en cuenta la información expresada por el autor, se puede decir que la misma contiene preguntas relacionadas con el uso del Bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés, a fin de recopilar elementos que sustenten la investigación. Asimismo, el investigador diseñó y aplicó los instrumentos a los sujetos informantes por considerarlos de gran utilidad en la búsqueda de opiniones, actitudes o preferencias para alcanzar los objetivos planteados en la presente investigación.

Dichos instrumentos están contentivos de catorce (14) ítems tanto para docentes como estudiantes, con alternativas de respuestas abiertas. (ver anexos). Adicionalmente, para la aplicación de los mismos, el autor del estudio notificó a los sujetos informantes el propósito de la investigación; a su vez solicitó la colaboración para realizar la observación a los mismos, y posteriormente, proceder con la aplicación de los instrumentos.

3.6 Credibilidad, Validez y Confiabilidad de la Investigación

Al realizar la triangulación entre los instrumentos aplicados a los docentes y estudiantes, se determinó que existe el problema porque desconocen el juego del Bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa, al confrontar la información con la teoría que expone sus beneficios como el incremento de vocabulario de inglés, entre otros tópicos abordados en el presente estudio.

Validez

Esta investigación se desarrolló desde el punto de vista cualitativo y lo determina el grado en que los resultados reflejen claramente la realidad de la situación dada. De la misma manera, Martínez (2008) considera que “una investigación tiene un alto nivel de validez si al observar, medir o apreciar una realidad, se observa, esa realidad y no otra cosa” (p.198). En este sentido, luego de determinar la validez en la que se evidenció el resultado del estudio, se procedió a indicar su grado de fiabilidad. Al respecto, Kirk y Miller, (citados por Rusque, 2007. p.141) sostienen que, “la fiabilidad reposa sobre los procedimientos de observación donde la descripción es explícita”.

En este sentido, los criterios de fiabilidad de un estudio son los resultados obtenidos en un momento dado por los diferentes instrumentos aplicados. De ahí que, el autor estableció un equilibrio entre la información suministra por los sujetos informantes y una vez aplicados los instrumentos, se determinó la fiabilidad a través de la triangulación, como requisito fundamental del estudio.

De manera que, tanto la validez de la investigación como su grado de fiabilidad, se estableció a través de la triangulación; según (ob.cit. p.140) “implica reunir una variedad de datos y métodos referidos al mismo tema o problema, evitando que el investigador se desvíe hacia otro objetivo”. También, Martínez (2008) expone: “la triangulación cualitativo se puede definir como la combinación de metodologías en el estudio de un mismo fenómeno” (p.199).

Ante lo descrito, es notorio que en la comparación de la información recabada por el investigador, se confirmó la estabilidad y coherencia de los resultados e igualmente la veracidad de la información suministrada por los referentes teóricos, docentes, estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” y guía de observación del investigador.

Seguidamente, se incrementó el nivel de confianza de la información, debido a la creatividad e ingenio en la recopilación de la información e interpretación de las respuestas. Con respecto a la triangulación, ésta dio garantía al investigador al confrontar diversos ángulos con los datos obtenidos y la teoría, para tener un conocimiento más amplio y selectivo del hecho investigado, lo cual trajo como consecuencia la credibilidad aceptable de la información, requisito primordial para la investigación acción participante.

Fiabilidad

En la investigación cualitativa, la fiabilidad hace referencia a los resultados obtenidos en la información procesada; de allí que Martínez (2008), la define como: “el resultado de la investigación es independiente de las circunstancias accidentales de la misma” (p.134). Por ello, los instrumentos que se utilizaron en este estudio son inequívocos y certifican los resultados en forma fiable, es decir, al confrontar y analizar la información obtenida de los sujetos informantes, se corroboró la información de acuerdo a las observaciones realizadas originalmente, evidenciándose la fiabilidad.

3.6 Organización de la Información Cualitativa

La confrontación de la información obtenida de los instrumentos aplicados a los sujetos clave docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras, se realizó a través de la triangulación, que determinó la credibilidad y fiabilidad del presente estudio, que va a depender de manera directa bajo el enfoque cualitativo en el eje temático.

3.6.1 Análisis de la Información

El análisis y procesamiento de la información se hizo en forma cualitativa, es decir, se examinó e interpretó la información obtenida de las técnicas mencionadas anteriormente, para llegar al final de los resultados. Al

respecto, Rodríguez (2007), plantea: “los datos son frecuentemente entendidos como interacción, situaciones, fenómenos u objetos de la realidad estudiada que el investigador recoge a lo largo del proceso investigativo” (p.201). De allí, que uno de los procesos más complejos y determinantes de la investigación lo constituye la fase en referencia.

Adicionalmente, Rusque (2007), establece el siguiente aspecto: “el análisis de la información es la etapa de búsqueda sistemática y reflexiva de la información obtenida a través de los instrumentos” (p.155). Considerándose ésta, como una de las más importantes de la investigación, porque durante su ejecución, a través del análisis se descubre el aporte y su relevancia. En relación con la teorización, Martínez (2008), expone: “este proceso tratará de integrar en un todo coherente y lógico los resultados de la investigación en curso mejorándolo con los aportes de los autores reseñados en los referentes teóricos después del trabajo de contrastación” (p.278).

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO IV

PROCESO INDAGATORIO

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados

Para el análisis e interpretación de resultados, se realizó la triangulación de la información, utilizando como referentes la opinión emitida por los docentes, estudiantes, el sustento teórico y la guía de observación del investigador. Para ello, se cumplieron con las técnicas aplicadas para hacer la interpretación del constructo de tipo cualitativo en cuanto a los procedimientos de organización para las actividades en la clase de inglés con los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”, de acuerdo a las categorías expresadas en la unidad de análisis, tal y como se presenta a continuación:

Unidad de Análisis

Objetivo General: Promover el uso del bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Cuadro1 Ballona (2017). Unidades de Análisis

| Fase | Objetivo | Unidad de análisis | Categoría | Subcategorías | Ítem | Instrumento | Técnica | Informantes clave | Lugar |
|-------------------------------------|---|---------------------------------|---------------------------------|---------------|------|-------------|---------------------|--|--|
| Fase I: Pre-operacional Diagnóstico | <ul style="list-style-type: none"> - Determinar las estrategias usadas por los docentes para el incremento de vocabulario de inglés de los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”. - Describir las estrategias lúdicas y de evaluación que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”. | El Bingo como estrategia lúdica | El juego | Lúdico | 1-2 | Entrevista | Guión de entrevista | Dos (2) docentes Tres (3) estudiantes | Aula de 4to grado de primaria de la U.E. “Dr. Arístides Garbiras”. |
| | | | | Diversión | 3 | | | | |
| | | | | Participación | 4-5 | | | | |
| | | | | Valores | 6 | | | | |
| | | | | Tradicional | 7 | | | | |
| | | Evaluación alternativa | Técnica | Herramienta | 8-9 | | | | |
| | | | | Orientación | 10 | | | | |
| | | Incremento del vocabulario | Habilidades de la lengua Inglés | Hablar | 11 | | | | |
| | | | | Escuchar | 12 | | | | |
| | | | | Leer | 13 | | | | |
| Escribir | 14 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|-----------------------------|--------------------|--|---|
| <p>Fase II: De Intervención</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Diseñar un plan de acción sobre el uso de la estrategia lúdica del juego de Bingo para el incremento de vocabulario y la evaluación del vocabulario del inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa "Dr. Aristides Garbiras". - Aplicar la estrategia lúdica del juego de Bingo para el incremento de vocabulario del inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa "Dr. Aristides Garbiras". | <p>Innovación del proceso de evaluación de los aprendizajes</p> | <p>Habilidades de la lengua Inglés</p> | <p>Hablar</p> <hr/> <p>Escuchar</p> <hr/> <p>Leer</p> <hr/> <p>Escribir</p> | | <p>Registro descriptivo</p> | <p>Observación</p> | <p>Nueve (9) docentes Ocho (8) estudiantes</p> | <p>Aula de 4to grado de primaria de la U.E. "Dr. Aristides Garbiras".</p> |
| <p>Fase I: Post operacional diagnóstico o de elaboración del informe etnográfico</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar la efectividad de la estrategia lúdica del juego de bingo en el incremento de vocabulario del inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa "Dr. Aristides Garbiras". - Establecer lineamientos de mejora respecto al uso del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa dirigida a los docentes de inglés. | <p>Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés</p> | | | | <p>Registro descriptivo</p> | <p>Observación</p> | <p>Nueve (9) docentes Ocho (8) estudiantes</p> | <p>Aula de 4to grado de primaria de la U.E. "Dr. Aristides Garbiras".</p> |

Cuadro 2. Matriz de la Información

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|--|---|--|
| Unidad de Análisis: El Bingo como Estrategia Lúdica Categoría: El Juego Subcategoría: Lúdico | 1. ¿Cuáles estrategias lúdicas utiliza que propicien el incremento del vocabulario de Inglés en los y las estudiantes? | D1. Juego de memoria, rompecabezas, bingo, flash cards. D2. No ha usado para el incremento de vocabulario de Inglés. | 1. Observa que el docente de Inglés utiliza en la práctica pedagógica estrategias lúdicas para el incremento del vocabulario de Inglés en los y las estudiantes. Se observa: ____ No se observa: ____ ¿Cómo? |
| | Pregunta Estudiantes | Información Aportada Por Los Estudiantes | No se observa el uso de estrategias lúdicas, menos el juego del Bingo en la práctica pedagógica del docente especialista de Inglés. Él dibuja en el pizarrón vocabulario dado. Escribe en el pizarrón las palabras con el significado y entre paréntesis como se pronuncia sin usar ni enseñar los símbolos fonéticos. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: El Juego, subcategoría: Lúdico, se observó que existe discrepancia entre los docentes por cuanto expresaron que sí utilizan estrategias lúdicas que propicien el incremento del vocabulario de Inglés en los y las estudiantes como el Bingo, mientras que el otro docente expresó que no las utiliza. Asimismo, se corroboró que los estudiantes en su mayoría manifestaron que los docentes no utilizan los juegos para que incrementen el vocabulario de Inglés.

De allí, que los aportes suministrados por los docentes en algunos casos son contrarios a los percibidos por el investigador a través de la observación realizada; por cuanto se evidenció, que los docentes no emplean en su acción pedagógica estrategias lúdicas como el juego el cual sirve a los docentes como herramienta clave para la enseñanza del inglés en los niños y niñas a su cargo.

Al respecto, Díaz y Hernández (2002) señala que la lúdica “son instrumentos que permiten potenciar las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). En este sentido, la lúdica es de gran importancia en el aula de clase, porque permite al docente que el estudiante alcance de manera significativa nuevos conocimientos durante el desarrollo de las actividades escolares.

Tal como se plantea, la lúdica es un elemento primordial y motivador del juego, por cuanto es una herramienta que propicia la participación de los y las estudiantes y una manera de realizarlo es a través del uso de Bingo como estrategia lúdica a la vez que se puede emplear como evaluación alternativa de los aprendizajes.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|---|---|--|
| Unidad de Análisis: El Bingo como Estrategia Lúdica Categoría: El Juego Subcategoría: Lúdico | 2. ¿Cómo se podría emplear el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario de Inglés en los y las escolares? | D1. Ayuda a: Aprender los números. Desarrollar la habilidad de escucha. A memorizar números. D2. Emplearlo en momentos de recreación para incrementar vocabulario y reforzar temas. | 2. Evidencia que el docente de Inglés emplea el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario de Inglés en los y las escolares. Se evidencia: __ No se evidencia: __ ¿De qué manera? No se evidencia que el docente emplee el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario de Inglés. |
| | 2. Tu profesor emplea el juego del Bingo para el incrementar el vocabulario de Inglés en los y las escolares ¿De qué manera? | E1. No lo emplea. E2. No. E3. No. | |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Al apreciar la categoría: El Juego, subcategoría; Lúdico, se corroboró que los docentes en su mayoría expresaron que el uso del juego propicia en los escolares la memorización, la recreación y esparcimiento, además el aprendizaje y desarrollo de la habilidad de escuchar. Sin embargo los escolares en este ítem manifestaron en su totalidad que el docente especialista no emplea el juego en las clases. Lo descrito, fue evidenciado por el investigador al observar que realmente los docentes no emplean el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario de Inglés.

Al respecto, Huizinga (1972), el juego lo define "... como una ocupación libre, que se lleva a cabo dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias, aunque aceptadas de manera libre, acción que tiene su fin en sí misma, y va acompañada de tensión y alegría..." (p. 36). Lo que quiere decir, que el juego capta el interés y la atención de los jugadores, cumpliendo unas normas establecidas aceptadas por todos ellos, sintiendo incertidumbre y felicidad.

Tal como se plantea, la actividad lúdica propicia en el juego la concentración, el interés, la participación en los y las estudiantes durante el aprendizaje de vocablos nuevos entre gozo y risa, a través del uso del recurso didáctico del Bingo, bajo la aceptación y el cumplimiento de reglas de juego, para el incremento de vocabulario y por ende, ser usado para la evaluación de las habilidades lingüísticas de la lengua extranjera.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|---|---|---|---|
| Unidad de Análisis: El Bingo como Estrategia Lúdica Categoría: El Juego Subcategoría: Diversión | 3. ¿Por qué considera que el uso del juego promueve la diversión en los y las estudiantes para el incremento del vocabulario de Inglés? | D1. Se divierte mientras se juega, el vocabulario se amplía. D2. Es motivadora, es un juego que permite al estudiante aprender mientras juega. | 3. Observa que el docente de Inglés considera que el uso del juego promueve la diversión en los y las estudiantes para el incremento del vocabulario de Inglés. Se observa: _ No se observa: _ ¿Por qué? |
| | | Pregunta Estudiantes 3. Al utilizar el juego del Bingo te diviertes e incrementas el vocabulario de Inglés ¿Por qué? | Información Aportada Por Los Estudiantes E1. No. E2. Si se divierte pero no nos lo ha enseñado. E3. Si se divierte, cuando uno dice Bingo, cuando dicen los números, cuando se está cerca de ganar uno se divierte. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: El Juego, subcategoría: Diversión, se evidenció que los profesores en su mayoría que consideran que el uso del juego promueve la diversión en los y las estudiantes para el incremento del vocabulario de Inglés. Por su parte los estudiantes expresaron que sí se divierten pero que son escasos los momentos en los cuales los docentes emplean el juego del bingo durante las clases. De allí que, el investigador observó que el docente de Inglés no considera que el juego promueva la diversión en los y las estudiantes para el incremento del vocabulario de Inglés por cuanto su aplicación no se lleva a cabo.

Ante lo descrito, Guevara (1996), “Resalta la importancia de la recreación, no solo en casa sino en la escuela”. Lo que quiere decir, que la recreación promueve la diversión en las actividades ejecutadas durante el tiempo libre mejorando el estado anímico del individuo y es importante propiciarse también en la escuela mientras se logran los fines de la educación en el educando.

Como puede observarse, la diversión permite con el juego la utilización adecuada del tiempo libre. En el ámbito educativo, el uso de la estrategia lúdica del Bingo para el aprendizaje de vocabulario adquirido en Inglés durante el juego, puede ser además evaluado por el docente. el rendimiento escolar del estudiante mientras se entretiene.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|---|---|---|--|
| Unidad de Análisis: El Bingo como Estrategia Lúdica Categoría: El Juego Subcategoría: Participación | 4. ¿Cómo se puede promover la participación de los y las estudiantes a través del juego para el incremento del vocabulario de Inglés? | D1. Si se puede, se incrementa la curiosidad, el interés por aprender el idioma, pronunciar correctamente los números. D2. A través del juego de forma cotidiana, permitiendo organizar el juego y cantar los vocablos aleatoriamente entre ellos. | 4. Observa que el docente de Inglés promueve la participación de los y las estudiantes a través del juego para el incremento del vocabulario de Inglés. Se observa: ____ No se observa: ____ ¿Por qué? No se observa que el docente propicie la participación de los y las estudiantes a través del juego para el incremento del vocabulario de Inglés, porque no lo usa. |
| | | Pregunta Estudiantes 4. Participa en el espacio de aprendizaje en el juego del Bingo para el aprendizaje del vocabulario de Inglés ¿Por qué? | Información Aportada Por Los Estudiantes E1. No. Nunca he participado en eso, porque no lo ha hecho. E2. No. No nos lo ha enseñado. E3. Si. Me gusta, porque me divierte. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: El Juego, subcategoría: Participación, los docentes expresaron mayoritariamente que se puede promover la participación de los y las estudiantes a través del juego para el incremento del vocabulario de Inglés, empleando el bingo. Los estudiantes para este ítem expresaron en su totalidad que no participan en el espacio de aprendizaje el juego del Bingo para el aprendizaje del vocabulario de Inglés

Por ello, el investigador corroboró la información aportada por los estudiantes al no observar que el docente de Inglés no promueve la participación de los y las estudiantes a través del juego para el incremento del vocabulario de Inglés.al observar

Ante lo descrito, Huizinga (1972), señala que “El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula”.

El autor establece, que el niño se siente atraído y motivado a participar con el juego, y los docentes deben aprovechar la utilidad del mismo, para la enseñanza-aprendizaje de los conocimientos.

Como puede observarse, se puede lograr la participación activa del estudiante en su proceso formativo usando el docente el juego del Bingo, como una estrategia lúdica y a su vez, de evaluación alternativa para el incremento de vocabulario de Inglés.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|---|---|---|---|
| Unidad de Análisis: El Bingo como Estrategia Lúdica | 5. ¿Cómo se motiva a los y las estudiantes a participar en el Bingo como estrategia lúdica en el aula de clase? | D1. Dándole premio: útil escolar o golosina. D2. Orientándoles para que elaboren sus propios cartones de juego, permitiéndoles disfrutar de los diferentes roles. | 5. Evidencia que el docente de Inglés motiva a los y las estudiantes a participar en el Bingo como estrategia lúdica en el aula de clase. Se evidencia: __ No se evidencia: __ ¿Por qué? |
| | Pregunta Estudiantes | Información Aportada Por Los Estudiantes | No se evidencia que el docente motive a participar a los y las estudiantes a jugar Bingo en el aula de clases, porque no lo usa. |
| Categoría: El Juego | 5. Te motiva a jugar Bingo para incrementar tu vocabulario de Inglés ¿Por qué? | E1. Si. Me gusta el Inglés, se puede aprender más cosas en Inglés. E2. Si. Es muy divertido aunque un poco lento, uno deja pasar los números, uno a veces no los ve, se distrae uno. E3. Si. Es bonito y uno se divierte. | |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: El Juego, subcategoría: Participación, los profesores en su mayoría manifestaron que en el aula de clase promueven la participación al entregar un obsequio a los escolares. Por su parte, los estudiantes en su mayoría manifestaron sentirse motivados a participar porque al jugar recibirán un premio.

Sin embargo, en las visitas realizadas por el investigador se evidenció que el docente de Inglés no motiva a los y las estudiantes a participar en el Bingo como estrategia lúdica en el aula de clase.

Por ello, es importante destacar el aporte de Huizinga (1972), cuando señala que “El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula”.

El autor establece, que el niño se siente atraído y motivado a participar con el juego, y los docentes deben aprovechar la utilidad del mismo, para la enseñanza-aprendizaje de los conocimientos.

Tomando en cuenta lo descrito, motivar al estudiante a participar en el juego para el incremento de vocabulario de Inglés se puede lograr fácilmente con el uso de la estrategia lúdica del Bingo, y a su vez, evaluar los conocimientos nuevos alcanzados por el educando.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|---|--|---|---|
| Unidad de Análisis: El Bingo como Estrategia Lúdica | 6. ¿Cuáles valores considera que se fomentan en los y las estudiantes al utilizar el juego del Bingo como estrategia lúdica? | D1. Responsabilidad, respeto, tolerancia, compañerismo, confianza. D2. Cooperación, amistad, tolerancia, respeto, compañerismo, solidaridad. | 6 Evidencia que el docente de Inglés considera el fomento de valores en los y las estudiantes al utilizar el juego del Bingo como estrategia lúdica. Se evidencia: ____ No se evidencia: ____ ¿Cuáles? |
| Categoría: El Juego | Pregunta Estudiantes | Información Aportada Por Los Estudiantes | |
| Subcategoría: Valores | 6. Reconoces algunos valores al jugar el Bingo para el incremento del vocabulario de Inglés ¿Cuáles? | E1. Respeto, compartir, compañerismo. E2. Respeto. E3. Respeto, amor, amistad. | No se evidencia que el docente de Inglés considere el fomento de valores en los y las estudiantes al utilizar el juego del Bingo como estrategia lúdica, porque no la usa. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: El Juego, subcategoría: Valores, los educadores en su mayoría expresaron que entre los valores que se resaltan al emplear el bingo se encuentran: responsabilidad, respeto, cooperación entre otros. Los estudiantes por su parte manifestaron en su mayoría valores como respeto, amor y amistad. Por su parte, el investigador, no se evidenció que el docente de Inglés considere el fomento de valores en los y las estudiantes al utilizar el juego del Bingo como estrategia lúdica, porque no la usa.

De allí que, Huizinga (1972), indica “Mediante el juego, el niño facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás”. (p. 76). Por ello, el juego favorece el fomento de valores en los participantes durante la realización de la actividad lúdica.

Tal como se plantea, los valores son inherentes en cada individuo, los cuales pueden ser promovidos para la formación del estudiante, a través del juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento de vocabulario de Inglés y de evaluación alternativa de las habilidades lingüísticas de la lengua.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|---|--|--|---|
| | 7. ¿Cómo argumenta usted que los y las estudiantes conocen el juego del Bingo? | D1. Eso es de acuerdo a la edad de los niños y niñas. D2. Es utilizado como recreación en la mayoría de los grupos familiares y por ende conocido por los estudiantes. | 7. Evidencia que el docente de Inglés considera que los y las estudiantes conocen el Bingo como un juego tradicional. Se evidencia: ___ No se evidencia: ___ ¿Por qué? |
| Unidad de Análisis: El Bingo como Estrategia Lúdica | Pregunta Estudiantes 7. Sabes jugar el Bingo ¿Cómo? | Información Aportada Por Los Estudiantes 1. Si. Agarra un cartón, el que canta e sienta aparte, es individual, dice B1sted busca por la letra B el 1, si lo ene coloca una caraota, si gana en iagonal, cruz pequeña o grande, dice ingo para ganar. 2. Si. Otra persona tiene una rueda ue la gira con pelotas de números, no tiene la hoja y va viendo, tiene que ecir que lo tengo, pone una ficha, se ompleta la hoja, uno gana, se está postando plata, dulce o algo. 3. Si. Cuando dicen por lo menos B6, onde dice la B se busca el 6 en los artones del Bingo, si lo tiene se oloca la ficha sobre el 6, se hace nea, cruz pequeña, machetazo, se ana plata, me gane 200 Bs. | No se evidencia que el docente de Inglés considere que los y las estudiantes conocen el Bingo como un juego tradicional, porque no lo emplea en su praxis pedagógica. |
| Categoría: El Juego | | | |
| Subcategoría: Tradicional | | | |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: El Juego, subcategoría: Tradicional, los docentes en su mayoría expresaron que el juego del bingo es utilizado como recreación en la mayoría de los grupos familiares y por ende conocido por los estudiantes. Los estudiantes por su parte reconocieron como llevar a cabo el juego del bingo sin novedad. Por su parte el investigador, evidenció que los docentes no consideran que los escolares conozcan como se juega el bingo.

Por ello, Huizinga (1972), manifiesta “El juego es el recurso educativo por excelencia para la infancia”.

El autor señala, que el juego es un medio provechoso para el logro de aprendizajes educativos en los y las estudiantes en el nivel de educación primaria, es decir, en edades tempranas.

Como puede observarse, el juego tradicional del Bingo es un recurso didáctico idóneo como estrategia lúdica para la enseñanza y aprendizaje de los conocimientos en Inglés referidos al incremento de vocablos, así como emplearse para la evaluación de las habilidades lingüísticas de la lengua.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|---|---|--|
| Unidad de Análisis: Evaluación Alternativa | 8. ¿Cómo se puede evaluar a los y las estudiantes con el uso del juego de Bingo? | D1. La pronunciación, la repetición, la memorización y la escritura de los números. D2. Después de impartir la clase, se puede utilizar el juego de Bingo para evaluar los vocablos inherentes al contenido o tema desarrollado. | 8. Evidencia que el docente de Inglés utiliza el Bingo como evaluación alternativa con los y las estudiantes. Se evidencia: ___ No se evidencia:___ ¿De qué manera? |
| | Categoría: Técnica | Pregunta Estudiantes | Información Aportada Por Los Estudiantes |
| Subcategoría: Herramienta | 8. Utiliza el profesor el Bingo como evaluación alternativa al incrementar el vocabulario de Inglés ¿De qué manera? | E1. No. No ha utilizado todavía eso. E2. No. E3. No. | No se evidencia que el docente de Inglés utiliza el Bingo como evaluación alternativa con los y las estudiantes. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: La Técnica, subcategoría Herramienta, se evidenció que los docentes en un grupo mayoritario expresaron que evaluar utilizando el bingo permite la pronunciación, repetición y memorización en el área de inglés. Por su parte los estudiantes expresaron que el docente no utiliza el juego del bingo como estrategia de evaluación. Información que es corroborada por el investigador al no evidenciar que el docente de Inglés utilice el Bingo como evaluación alternativa con los y las estudiantes

Hamayan (1995), define la evaluación alternativa como “Los nuevos procedimientos y técnicas que pueden ser usados dentro del contexto de la enseñanza e incorporados a las actividades diarias en el aula” (p. 213).

Lo que quiere decir, que pueden usarse en el aula de clases nuevos procedimientos alternativos de evaluación en los aprendizajes.

Tomando en cuenta lo descrito, el recurso didáctico del juego como el Bingo, puede ser usado a través de técnicas de evaluación para el incremento de vocabulario de Inglés en los escolares de manera alternativa. Aplicar el juego de Bingo acompañado de un instrumento de evaluación para evaluar mientras se aprende jugando.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|---|--|--|--|
| Unidad de Análisis: Evaluación Alternativa Categoría: Técnica Subcategoría: Herramienta | 9. ¿De qué manera considera que el juego del Bingo facilita la evaluación de los y las estudiantes en el incremento del vocabulario de Inglés? | D1. Facilita la evaluación a través de la pronunciación. D2. Permitiendo hacer la observación directa de los vocablos escritos por el estudiantes. Asimismo, facilita la evaluación de la pronunciación para el incremento del vocabulario, permitiendo al docente hacer las correcciones necesarias. | 9. Evidencia que el docente de Inglés considera que el juego del Bingo facilita la evaluación de los y las estudiantes en el incremento del vocabulario de Inglés. Se evidencia: ___ No se evidencia: ___ ¿Cómo? No se evidencia que el docente de Inglés considere que el juego del Bingo facilita la evaluación de los y las estudiantes en el incremento del vocabulario de Inglés, porque no lo emplea. |
| | | Pregunta Estudiantes 9. El profesor te evalúa al aprender vocabulario nuevo de Inglés utilizando el juego del Bingo ¿Cómo? | Información Aportada Por Los Estudiantes E1. No. E2. No. E3. No. Porque no nos ha aplicado el Bingo. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: La Técnica, subcategoría: Herramienta, los docentes manifestaron en su mayoría que el juego del bingo facilita la evaluación del aprendizaje del inglés. Por su parte los estudiantes expresaron que los docentes no evalúan los aprendizajes utilizando el bingo en las clases.

De allí que, el investigador evidenció que realmente los docentes no consideran que el juego del Bingo facilita la evaluación de los y las estudiantes en el incremento del vocabulario de Inglés, porque no lo emplea.

Según Zabalza (1971), señala que la evaluación alternativa es "como cualquier instrumento, situación, recurso o procedimiento que se utilice para obtener información sobre la marcha del proceso" (p.246).

Por ello, el instrumento, situación, recurso o procedimiento que se use para alcanzar indagación del proceso formativo es considerado una evaluación alternativa.

Tal como se plantea, el uso de la herramienta del juego de Bingo con la técnica de evaluación alternativa que se considere aplicar en clase por el docente, permite determinar el incremento de vocabulario de Inglés en los y las estudiantes convirtiéndose en algo novedoso, didáctico y educativo.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|--|--|---|
| Unidad de Análisis: Evaluación Alternativa | 10. ¿De qué manera el Bingo como estrategia lúdica orienta el logro de objetivos en el incremento del vocabulario de Inglés? | D1. Antes de iniciar el juego se debe explicar y repasar la pronunciación de los números. D2. Incrementando el vocabulario de Inglés, al ser una estrategia motivadora, creadora, que permite al estudiante aprender jugando. | 10. Evidencia que el docente de Inglés usa el Bingo como estrategia lúdica que orienta el logro de objetivos en el incremento del vocabulario de Inglés. Se evidencia: ____ No se evidencia: ____ ¿De qué manera? |
| | Categoría: Técnica | Pregunta Estudiantes 10. Logra el juego del Bingo incrementar el vocabulario de Inglés ¿De qué manera? | Información Aportada Por Los Estudiantes E1. Si. Puede decir Bingo en Inglés, decir B1, O62 en Inglés. E2. Si. Los números en Inglés. Porque la inicial es la primera palabra, los números vienen de Estados Unidos. E3. Si. Para decir Bingo uno puedo decirlo en Inglés, también decir los números en Inglés. |
| Subcategoría: Orientación | | | No se evidencia en el docente de Inglés use el Bingo como estrategia lúdica que orienta el logro de objetivos en el incremento del vocabulario de Inglés. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: La Técnica, subcategoría: Orientación, los docentes en su mayoría manifestaron que al emplear el Bingo como estrategia lúdica orienta el logro de objetivos en el incremento del vocabulario de Inglés. Por su parte los escolares en su mayoría manifestaron que al utilizar el bingo podrían decir los números e inglés pero los docentes no aplican este tipo de juego en clase.

Por su parte, el investigador corroboró que los docentes no no utilizan el Bingo como estrategia lúdica que orienta el logro de objetivos en el incremento del vocabulario de Inglés.

Según Zabalza (1971), señala que la evaluación alternativa es “como cualquier instrumento, situación, recurso o procedimiento que se utilice para obtener información sobre la marcha del proceso” (p.246).

Por ello, el instrumento, situación, recurso o procedimiento que se use para orientar el proceso formativo es considerado una evaluación alternativa.

Tal como se plantea, el proceso de ayuda con la finalidad de incrementar vocablos de Inglés en los estudiantes, mediante la ejecución de técnicas de evaluación alternativas basadas en el juego de Bingo, debe ser considerada en el proceso educativo, implicando al docente usarla como estrategia lúdica en su praxis pedagógica.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|--|--|--|
| Unidad de Análisis: Incremento del vocabulario Categoría: Habilidades de la lengua Inglés Subcategoría: Hablar | 11. ¿De qué manera considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través del habla? | D1. Puede cantar el Bingo para desarrollar la habilidad del speaking (hablar) D2. Al momento en que el estudiante pronuncia los números o palabras en Inglés incluidas en el juego. | 11. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través del habla Se evidencia: ___ No se evidencia: ___ ¿De qué manera? |
| | 11. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés hablando ¿De qué manera? | E1. Si. Uno puede decir palabras en Inglés. E2. No. E3. Si. | No se evidencia en el docente de Inglés considerar el Bingo como estrategia lúdica que incrementa el vocabulario en Inglés a través del habla. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: Las Habilidades de la lengua Inglés, subcategoría: Hablar, los docentes en su mayoría expresaron que al utilizar el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través del habla por cuanto permite a los estudiantes hablar, cantar a medida que juega. Los estudiantes respondieron en su mayoría que sí se podría hablar en inglés si jugaran bingo.

De allí que, el investigador evidenció que los docentes no emplea el Bingo como estrategia lúdica que incrementa el vocabulario en Inglés a través del habla de los y las estudiantes.

Para Nation (1994), “el aprendizaje de vocabulario no es un fin por sí mismo, sino una manera de enriquecer las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura del estudiante, lo que finalmente desemboca en una mayor fluidez en la lengua” (p.12).

Lo que quiere decir, que el aprendizaje de vocablos en la lengua extranjera en estudio desarrolla las habilidades lingüísticas del estudiante, para la consolidación de una mayor fluidez en el habla.

Como puede apreciarse, la comprensión y expresión oral de la lengua Inglés puede desarrollarse en el estudiante con una mayor fluidez en el habla a través del juego del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|--|---|--|
| Unidad de Análisis: Incremento del vocabulario Categoría: Habilidades de la lengua Inglés Subcategoría: Escuchar | 12. ¿De qué manera considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escucha? | D1. Cuando se está cantando los niños desarrollan la habilidad de escuchar y es necesario repetir dos o tres veces cada número. D2. Al escuchar al docente pronunciar de manera correcta los vocablos incluidos en el juego del Bingo. | 12. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escucha. Se evidencia: ____ No se evidencia: ____ ¿De qué manera? |
| | 12. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés escuchando ¿De qué manera? | E1. Si. Mientras va escuchando aprende en Inglés y le preguntan algo dice lo escuchado en Inglés. E2. Si. Que no se dicen groserías, son normales. E3. Si. Por los números se pueden decir en Inglés, hay palabras en Inglés. | No se evidencia en el docente de Inglés considere que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escucha. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: Las Habilidades de la lengua Inglés, subcategoría: Escuchar, los educadores en su mayoría expresaron que al utilizar en el aula de clase el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escucha. En grupo mayoritario estudiantes, manifestaron que si se aprende en inglés al utilizar el bingo porque para poder jugar es necesario escuchar bien, pero no utilizan el bingo en las clases de inglés.

Es importante señalar, que el investigador evidenció que los docentes no consideran que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escucha.

Para Nation (1994), “el aprendizaje de vocabulario no es un fin por sí mismo, sino una manera de enriquecer las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura del estudiante, lo que finalmente desemboca en una mayor fluidez en la lengua” (p.12).

El autor señala, que el aprendizaje de vocablos en la lengua extranjera en estudio desarrolla las habilidades lingüísticas del estudiante, para la consolidación de una mejor escucha y comprensión.

Tal como se plantea, la comprensión y expresión oral de la lengua Inglés puede desarrollarse en el estudiante con una mejor escucha y comprensión por el juego del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|--|---|---|
| Unidad de Análisis: Incremento del vocabulario Categoría: Habilidades de la lengua Inglés Subcategoría: Leer | 13. ¿De qué manera considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la lectura? | D1. Se colocaría a los niños y niñas a copiar los números del Bingo que vayan saliendo o cantando, de esta manera desarrollan la habilidad de leer fechas, años, edades, etc. D2. Cuando el estudiante realiza la lectura de vocablos que se encuentran en el juego. | 13. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la lectura. Se evidencia: ___ No se evidencia: ___ ¿De qué manera? |
| | 13. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés leyendo ¿De qué manera? | E1. Si. Uno sabe leer más o menos, uno sabe algo, va pronunciando el vocabulario en Inglés, va desarrollando esa lengua extranjera. E2. No. E3. No. | No se evidencia en el docente de Inglés considerar el Bingo como estrategia lúdica para el incremento de vocabulario en Inglés a través de la lectura. |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: Las Habilidades de la lengua Inglés, subcategoría: Leer, los docentes en un grupo mayoritario respondieron que el uso del Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la lectura. Los estudiantes, en su mayoría afirmaron que si jugaran el bingo en la clase aprenderían a leer en inglés.

De allí que, el investigador evidenció que realmente los educadores no considera que el uso del bingo permite a los estudiantes el incremento del vocabulario por medio de la habilidad de la lectura.

Para Nation (1994), “el aprendizaje de vocabulario no es un fin por sí mismo, sino una manera de enriquecer las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura del estudiante, lo que finalmente desemboca en una mayor fluidez en la lengua” (p.12).

Por ello, que el aprendizaje de vocablos en la lengua extranjera en estudio desarrolla las habilidades lingüísticas del estudiante, para la consolidación de una mayor fluidez en la pronunciación durante la lectura.

Tomando en cuenta lo descrito, la comprensión y expresión escrita de la lengua Inglés puede desarrollarse en el estudiante con una mayor fluidez en la pronunciación durante la lectura mediante el juego del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa.

| Aspectos Categorizados | Pregunta Docentes | Información Aportada Por Los Docentes | Guía de Observación del Investigador |
|--|--|---|---|
| Unidad de Análisis: Incremento del vocabulario Categoría: Habilidades de la lengua Inglés Subcategoría: Escribir | 14. ¿De qué manera considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escritura? | D1. Los niños y niñas copian en la pizarra o en su cuaderno los números que vayan cantando, de esta manera desarrollan la habilidad para escribir cada número. D2. El estudiante incrementa y fortalece su vocabulario en Inglés al escribir los números y vocablos incluidos en el juego del Bingo. | 14. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escritura. Se evidencia: ___ No se evidencia: ___ ¿De qué manera? No se evidencia en el docente de Inglés considerar el Bingo como estrategia lúdica para el incremento de vocabulario en Inglés a través de la escritura. |
| | Pregunta Estudiantes | Información Aportada Por Los Estudiantes | |
| | 14. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés escribiendo ¿De qué manera? | E1. Si. A medida que vaya escribiendo las palabras en Inglés, usted va aprendiendo las palabras, se las memoriza. E2. Si. Uno lo memoriza, se lo aprende. E3. No. | |

Nota: Análisis de la Información y su respectiva Triangulación.

Ballona (2017)

Descripción:

Tomando en cuenta la categoría: Las Habilidades de la lengua Inglés, subcategoría: Escribir, los docentes en un grupo mayoritario manifestaron que el manejo del Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escritura. Los estudiantes, expresaron que al jugar el bingo van aprendiendo como escribir en inglés, memorizar y de esta manera jugar.

Sin embargo, el investigador evidenció que los docentes no consideran el Bingo como estrategia lúdica para el incremento de vocabulario en Inglés a través de la escritura.

Para Nation (1994), “el aprendizaje de vocabulario no es un fin por sí mismo, sino una manera de enriquecer las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura del estudiante, lo que finalmente desemboca en una mayor fluidez en la lengua” (p.12).

Lo que quiere decir, que el aprendizaje de vocablos en la lengua extranjera en estudio desarrolla las habilidades lingüísticas del estudiante, para la consolidación de una mejor escritura.

Como puede observarse, la comprensión y expresión escrita de la lengua Inglés puede desarrollarse en el estudiante con una mejor escritura empleando el juego del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa.

Confrontación de los Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en cada categoría, en cuanto a, la categoría: El Juego, se pudo conocer que puede ser aplicado a través de las estrategias lúdicas para el aprendizaje y la evaluación del vocabulario del Inglés; siendo divertido para los participantes bajo un ambiente ameno y armónico propiciando la participación activa, la concentración y la atención de los y las estudiantes por cuanto se evidenció su poca aplicabilidad en el aula de clases por parte del especialista de Inglés. Igualmente, propicia el fomento de valores durante la aplicación del juego tradicional del Bingo.

Con respecto, a la categoría: Técnica, se pudo evidenciar que los docentes en el área de inglés en su mayoría no consideran el juego del Bingo como un recurso didáctico y de evaluación alternativa ya sea por desconocimiento o simplemente por dejar a un lado todo lo referente al proceso de evaluación de los niños y niñas a su cargo.

Por otra parte, en la categoría: Habilidades de la Lengua, se corroboró que con la aplicación del juego del Bingo sólo se desarrolla la comprensión y expresión oral de la lengua, es decir, escuchar y hablar. Se evidenció que los sujetos del estudio no consideran que con este recurso didáctico se puede desarrollar además la comprensión y expresión escrita; es decir, escribir y leer.

Finalmente, se determinó que los docentes especialistas de inglés conocen el juego del Bingo como estrategia lúdica sin aplicarla en su praxis pedagógica y sin considerar el recurso didáctico para la evaluación de forma alternativa en los y las estudiantes de 4to grado del nivel de educación primaria sobre el incremento de vocabulario en las habilidades lingüísticas de la lengua extranjera en estudio.

CAPÍTULO V

PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES

En la investigación acción participante, el proceso investigativo requiere de la planificación que conlleva a la elaboración de un plan evitando así la improvisación y donde el planificador(a) no puede perder de vista, que el mismo debe ser flexible según el contexto donde se interactúa. Por lo tanto, la presente fase está constituida por la planificación de las estrategias metodológicas a desarrollar, una vez concluido el diagnóstico del estudio; de ahí que el mismo contribuirá a solucionar la problemática presentada.

Ante este señalamiento, planificación es sinónimo de predicción y eficiencia, con relación al desarrollo de las actividades que deben llevarse a cabo en cualquier momento de la vida laboral, social y personal. Al respecto Arellano (2009), expresa:

En toda investigación debe haber una planificación que conlleve al diseño de un plan de trabajo que facilite la acción evitando que esta se disgregue. El investigador no debe perder de vista que la planificación es flexible, considerando los cambios que la dinámica social imponga como necesarias. (p.113).

Ahora bien, para dar cumplimiento a la planificación se elaboró el plan de acción en el cual se especifican las jornadas a realizar durante el tiempo que se tomó para ejecutar el mismo, la cual se inició el mes de septiembre de 2016 hasta finalizar en el mes de mayo de 2017, pues la misma requiere de un tiempo determinado, con la intención de cumplir a cabalidad los objetivos planteados. Partiendo de los cronogramas, se diseñó el respectivo plan de acción para los docentes y estudiantes; según Arellano (2009), el plan de acción... “está estructurado de acuerdo con los aspectos generales que debe contener una planificación; estos son: un objetivo general, dos o tres

objetivos específicos, contenidos, actividades, estrategias de acción, recursos, responsables, tiempo y evaluación” (p.106).

En efecto, los objetivos son los propósitos a alcanzar durante el desarrollo de las acciones, para dar cumplimiento a la investigación, la finalidad de ellos es propiciar la sensibilización, la información y puesta en práctica de las estrategias metodológicas dirigidas a los docentes y estudiantes para promover el uso del bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en los estudiantes de 4to grado de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”; además se diseñaron estrategias como talleres, ponencias, exposiciones, el juego del bingo con la finalidad de lograr la participación de todos los actores involucrados para el logro de los objetivos.

Por estas razones, las actividades planificadas fueron ejecutadas desde noviembre de 2016 hasta mayo de 2017, cada una de ellas enfocadas en la investigación acción participante, dirigidas a los docentes y estudiantes en la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” ubicada en la ciudad de San Cristóbal, municipio San Cristóbal del estado Táchira. De modo que, su participación constante y activa permitió a todos, la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas para lograr promover el uso del bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés, a fin de ir perfeccionando la calidad de vida, de enseñanza y aprendizaje significativo de los actores involucrados en el estudio. A continuación de se presenta el plan de acción antes descrito.

Plan de Acción para el personal docente de la U. E. “Dr. Aristides Garbiras”.

Objetivo General: Proponer el juego del Bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento de vocabulario de inglés de los y las estudiante de 4to grado del Nivel de Educación Primaria.

Cuadro 3 Ballona (2017). Plan de Acción para el personal docente de la U. E. “Dr. Aristides Garbiras”.

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CONTENIDO | ESTRATEGIA | RESPONSABLE | RECURSOS | FECHA DE EJECUCIÓN Y TIEMPO | EVALUACIÓN |
|--|--|------------|---|---|-----------------------------|--|
| Disertar los diversos tópicos referidos a el juego del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento de vocabulario de inglés. | <p>Taller Teórico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategia • Estrategia Lúdica • Importancia del uso estrategia lúdica <ul style="list-style-type: none"> • El juego • Bingo • Inglés • Importancia de aprender Inglés • Importancia de incrementar vocabulario • Evaluación <p>Uso de juego del Bingo como evaluación alternativa</p> | Ponencia | Investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) | <p>Humanos: Investigador Docentes de la Institución Educativa</p> <p>Materiales: Lámina de papel bond Marcadores permanentes Hojas Blancas Lápices Bolígrafos</p> | 26/04/17 8 Horas | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro Descriptivo (ver anexo F)</p> |

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CONTENIDO | ESTRATEGIA | RESPONSABLE | RECURSOS | FECHA DE EJECUCIÓN Y TIEMPO | EVALUACIÓN |
|---|---|------------|---|--|-----------------------------|--|
| Presentar y aplicar el juego del Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento de vocabulario de Inglés | <p>Taller Práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de cartón y fichas de juego • Instrucciones del juego | El Bingo | Investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) | <p>Humanos: Investigador Docentes de la Institución Educativa</p> <p>Materiales: Lámina de papel bond Marcadores permanentes Bolsa plástica Papel crepé Hojas Blancas Lápices Bolígrafos Caramelos Tijera escolar Cinta adhesiva</p> | 27/04/17 8 Horas | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro Descriptivo (ver anexo F)</p> |

Cuadro 4 Ballona (2017). Plan de Acción para los estudiantes del 4to grado de la U. E. “Dr. Aristides Garbiras”.

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CONTENIDO | ESTRATEGIA | RESPONSABLE | RECURSOS | FECHA DE EJECUCIÓN Y TIEMPO | EVALUACIÓN |
|---|--|------------|---|--|-----------------------------|--|
| Disertar los diversos tópicos referidos a el juego del Bingo para el incremento de vocabulario de Inglés. | <p>Taller Teórico</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego • Bingo • Importancia de aprender Inglés | Exposición | Investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) | <p>Humanos: Investigador Estudiantes del 4to Grado</p> <p>Materiales: Lámina de papel bond Cuadernos Marcadores permanentes Hojas Blancas Lápices Bolígrafos</p> | 25/04/17 2 Horas | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro Descriptivo (ver anexo F)</p> |

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CONTENIDO | ESTRATEGIA | RESPONSABLE | RECURSOS | FECHA DE EJECUCIÓN Y TIEMPO | EVALUACIÓN |
|---|---|--|---|--|-----------------------------|--|
| Presentar y aplicar el juego del Bingo con los estudiantes para el incremento de vocabulario de los colores en Inglés | <p>Taller Práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> •Diseño de cartón y fichas de juego •Instrucciones del juego | El Bingo para la Comprensión y Expresión Oral de la Lengua: Hablar | Investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) | <p>Humanos: Investigador Estudiantes del 4to Grado</p> <p>Materiales: Lámina de Papel bond Marcadores permanentes Bolsa plástica Papel crepé Cuaderno de clases Lápices Bolígrafos Colores Caramelos Tijera escolar Cinta adhesiva</p> | 02/05/17 4 Horas | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro Descriptivo (ver anexo F)</p> |

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CONTENIDO | ESTRATEGIA | RESPONSABLE | RECURSOS | FECHA DE EJECUCIÓN Y TIEMPO | EVALUACIÓN |
|---|---|--|---|--|-----------------------------|--|
| Presentar y aplicar el juego del Bingo con los estudiantes para el incremento de vocabulario de los números en Inglés | <p>Taller Práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> •Diseño de cartón y fichas de juego •Instrucciones del juego | El Bingo para la Comprensión y Expresión Oral de la Lengua: Escuchar | Investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) | <p>Humanos: Investigador Estudiantes del 4to Grado</p> <p>Materiales: Lámina de Papel bond Marcadores permanentes Bolsa plástica Papel crepé Cuaderno de clases Lápices Bolígrafos Colores Caramelos Tijera escolar Cinta adhesiva</p> | 02/05/17 4 Horas | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro Descriptivo (ver anexo F)</p> |

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CONTENIDO | ESTRATEGIA | RESPONSABLE | RECURSOS | FECHA DE EJECUCIÓN Y TIEMPO | EVALUACIÓN |
|--|---|---|---|---|-----------------------------|--|
| Presentar y aplicar el juego del Bingo con los estudiantes para el incremento de vocabulario de los miembros de la familia en Inglés | <p>Taller Práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> •Diseño de cartón y fichas de juego •Instrucciones del juego | El Bingo para la Comprensión y Expresión Escrita de la Lengua: Leer | Investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) | <p>Humanos: Investigador Estudiantes del 4to Grado</p> <p>Materiales: Lámina de Papel bond Marcadores permanentes Bolsa plástica Papel crepé Hojas Blancas Lápices Bolígrafos Colores Caramelos Tijera escolar Cinta adhesiva</p> | 03/05/17 4 Horas | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro Descriptivo (ver anexo F)</p> |

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | CONTENIDO | ESTRATEGIA | RESPONSABLE | RECURSOS | FECHA DE EJECUCIÓN Y TIEMPO | EVALUACIÓN |
|---|---|---|---|---|-----------------------------|--|
| Presentar y aplicar el juego del Bingo con los estudiantes para el incremento de vocabulario de los números en Inglés | <p>Taller Práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> •Diseño de cartón y fichas de juego •Instrucciones del juego | El Bingo para la Comprensión y Expresión Escrita de la Lengua: Escribir | Investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) | <p>Humanos: Investigador Estudiantes del 4to Grado</p> <p>Materiales: Lámina de Papel bond Marcadores permanentes Loto Bingo Fichas Rueda para cantar los números Cartones Fichas para marcar Caramelos Tijera escolar Cinta adhesiva</p> | 03/05/17 4 Horas | <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Registro Descriptivo (ver anexo F)</p> |

CAPÍTULO VI

EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES PLANIFICADAS

El propósito fundamental de la presente investigación fue desarrollar acciones participativas para la evaluación del incremento de vocabulario de inglés a través de la estrategia lúdica del Bingo de manera alternativa para evaluar los aprendizajes en los y las estudiantes de 4to grado del nivel de educación primaria de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” ubicada en el municipio San Cristóbal del estado Táchira. Motivo por el cual, se llevaron a cabo la propuesta en práctica y posteriormente la evaluación de las acciones participativas diseñadas en el capítulo V planificación de las acciones, que permitieron al investigador llegar a la comprensión de la problemática planteada, para analizar y reflexionar sobre la estrategia lúdica del Bingo de evaluación alternativa y el taller teórico-práctico de quienes participaron en la misma.

Por consiguiente, las acciones participativas planificadas dirigidas a los docentes y los y las estudiantes de 4to grado del nivel de educación primaria de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” ubicada en el municipio San Cristóbal, se ejecutaron para que ellos y ellas adquieran el incremento de vocabulario de Inglés evaluados a través de la estrategia lúdica del juego de Bingo. Al respecto, con la ejecución del plan de acción se les ofreció a los y las docentes participantes la oportunidad de usar la estrategia del Bingo para evaluar el incremento de vocabulario de los aprendizajes y al docente especialista de Inglés evaluar el incremento de vocabulario a través de las habilidades de la lengua en estudio, estableciendo así, un intercambio de ideas, opiniones y reflexiones para

socializar el tema de estudio con los actores y las actoras que aportaron información valdeera con los instrumentos diseñados.

En este sentido, se estableció en el plan de acción un taller teórico-práctico dirigidos a los docentes y los y las estudiantes de 4to grado del nivel de educación primaria de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” ubicada en el municipio San Cristóbal del estado Táchira; el mismo se efectuó por días y con una duración máxima de 8 horas, durante las semanas del 26 de Abril al 03 de Mayo de 2017. También se diseñó un instrumento de evaluación para las acciones propuestas, con la finalidad de apreciar el desarrollo de las mismas, desde los conocimientos previos de vocabulario sobre los municipios y capitales del estado Táchira, los números en Inglés del 1 al 30 en los y las docentes y los miembros de la familia, los colores, los números y los animales en los y las estudiantes de 4to grado en ara de reforzar e incrementar vocabulario en la lengua extranjera en estudio durante de la ejecución del taller. A continuación se describe el taller ejecutado:

Ejecución del taller teórico con los y las docentes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

El día, 26/04/2017, se inicio el taller teórico a las 9:30 am en el espacio de aprendizaje de 4to grado, con los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” municipio San Cristóbal del estado Táchira, el investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) dio la bienvenida al mismo y el agradecimiento por su participación en la investigación a desarrollar.

Luego, el investigador realizó una prueba escrita sobre los conocimientos previos de los municipios y capitales del esta Táchira en la cual los docentes demostraron nerviosismo, se sintieron olvidados; de allí que el investigador les motivo a guardar calma y responder lo que ellos realmente supieran.

Por su parte, los docentes comenzaron a dar respuesta a la interrogante planteada en la prueba escrita. Posteriormente, finalizada la aplicación de la prueba escrita, el facilitador procedió a aplicarles a los participantes una prueba oral sobre los conocimientos previos de los números en inglés.



Figura 1 Ballona (2017). El investigador en el inicio del taller teórico con los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

Cabe destacar, que los docentes asistentes, al momento de realizar la prueba oral demostraron nerviosismo, igualmente, se evidenció que al solicitarles que expresaran los números en Inglés la mayoría de ellos los pronunciaron de modo memorístico, contando con los dedos de sus manos, otro grupo pronunciaron algunos números como se escriben.

Asimismo, un grupo mayoritario se confundieron la con la pronunciación de los números 3, 11, 13, 20. Además, se observó que pocos de los participantes conocen los números del 1 al 100 manifestando que se forman a partir del número 20 sumando el número que le precede como 21, dijeron es el 20 con el 1 y así sucesivamente con los demás.



Figura 2 Ballona (2017). El investigador realizando la prueba oral a los participantes sobre los conocimientos previos de los números en inglés.

Continuando, el investigador dio inicio a una ponencia a los docentes asistentes basados en la conceptualización de la estrategia, la estrategia lúdica, el juego, importancia del uso de la estrategia lúdica, el Bingo, el idioma Inglés, la importancia de aprender Inglés, la importancia de incrementar vocabulario, la evaluación, el uso de juego del Bingo como evaluación alternativa. Una vez culminada la explicación del facilitador, el mismo dio inicio a una discusión dirigida para que los docentes dieran a conocer sus experiencias, saberes, ideas u opiniones en su práctica pedagógica en cuanto al uso de estrategias en el quehacer diario.



Figura 3 Ballona (2017). El investigador durante la ponencia del taller teórico con los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Cabe señalar, que la mayoría de los docentes manifestaron definir la estrategia, algunos de ellos desconocieron el uso de un juego para utilizarlo en la evaluación de los aprendizajes y menos hacerlo en inglés con el incremento de vocabulario. Además, un grupo minoritario de ellos no realizaban la evaluación de los conocimientos previos o evaluación diagnóstica ni la evaluación del proceso de manera continua, porque se daba mayor relevancia al resultado, es decir, a la evaluación sumativa o final por la falta de tiempo originado al horario de los especialistas al mismo tiempo el desarrollo de actividades emanadas de la Zona Educativa durante las horas pedagógicas. Finalmente, el investigador invitó a los asistentes a participar

en el taller práctico con el fin de evaluar el incremento de vocabulario con la aplicación de la estrategia lúdica del juego de Bingo.

Ejecución del taller práctico con los y las docentes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

El taller práctico se realizó el 27/04/2017 siendo las 9:30 am, en el espacio de aprendizaje de 4to grado, con los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” municipio San Cristóbal del estado Táchira, el investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) dio la bienvenida al mismo y el agradecimiento por su participación en la actividad práctica.

Posteriormente, el investigador realizó una realimentación de los diversos tópicos vistos en el taller teórico. Luego, el facilitador realizó un conversatorio con los asistentes sobre el juego del Bingo tradicional, para recordar sus reglas, materiales como cartones y fichas de juego, caraotas para marcar fichas en el cartón de juego así como también la casa, todo esto con la finalidad de llevarlo del campo social al campo educativo.



Figura 4 Ballona (2017). El investigador en el taller práctico con los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

Es importante señalar, que el uso del Bingo en las instituciones educativas no se puede apostar dinero, pero se puede realizar con caramelos dados como recompensa o simplemente sin dar premios,

quedando a elección del docente, así como elaborar con la ayuda de los y las estudiantes los cartones de juego con material de provecho o en el cuaderno de clases, y las fichas con material escolar o impreso. Todo ello dependerá de la creatividad del docente, del tiempo, de los recursos materiales y monetarios.

Una vez terminado el intercambio de ideas, opiniones y reflexiones, el Lcdo. E. Ballona (docente de aula) reforzó el conocimiento o dio la enseñanza de los municipios del estado Táchira con la elaboración de las fichas de juego, entregando a cada participante 3 o 4 papelitos de papel bond para ser llenados usando bolígrafo o lápiz mencionando la capital de un municipio para que él o la participante responda con la escritura del municipio correspondiente, de no saberlo responde con la ayuda del facilitador o de los asistentes.



Figura 5 Ballona (2017). El investigador y los docentes elaborando las fichas de juego de los municipios y capitales del estado Táchira con el reforzamiento y enseñanza de los mismos.

Luego, se elaboró el cartón de juego, donde el investigador le entregó una hoja de papel bond, para diseñar dicho cartón con el ejemplo dado en el pizarrón con la identificación de la fecha y nombre, dibujando una tabla de tres filas y dos columnas. En la primera fila de la tabla deben escribir la letra

mayúscula sostenida la palabra BINGO y en las dos filas restantes deben elegir 4 capitales de los municipios del estado Táchira de su preferencia.

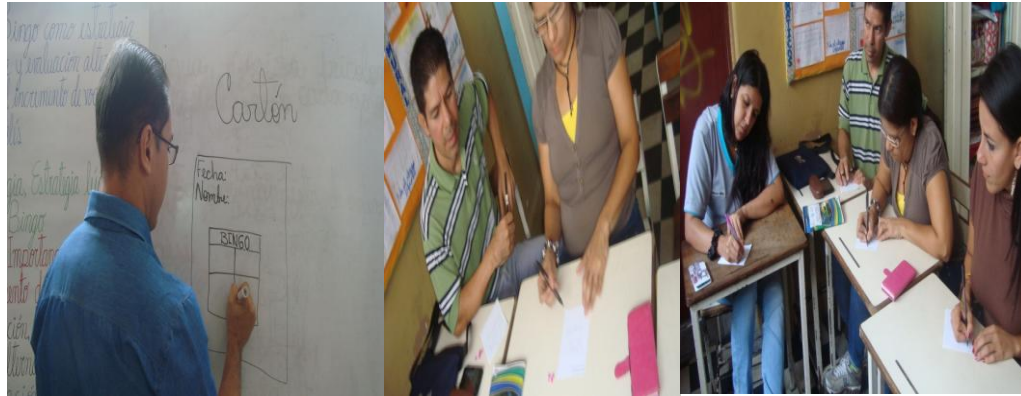


Figura 6 Ballona (2017). El investigador y los participantes elaborando los cartones de juego de los municipios y capitales del estado Táchira.

Seguidamente, elaboraron 4 bolillos con papel crepe para marcar la capital del municipio del estado Táchira cantado en el juego, se sustituye las caraatas por bolillos de papel crepe. Se dieron las normas del juego, se hizo entrega a cada participante dos caramelos como la casa de cada juego a realizarse, en el cual cada docente elige comer el caramelo o darlo para apostar en el juego.



Figura 7 Ballona (2017). Los docentes elaborando las fichas con papel crepé.

Continuando, se inició el juego del Bingo de los municipios del estado Táchira, introduciendo los papelitos con la escritura de los 29 municipios del estado Táchira en una bolsa plástica para ser sacados y cantados al azar por el facilitador. Se mencionaba el municipio y los participantes en

correspondencia a la capital debían marcarla con un bolillo de papel crepe hasta llenar o completar el cartón de juego para ganar.

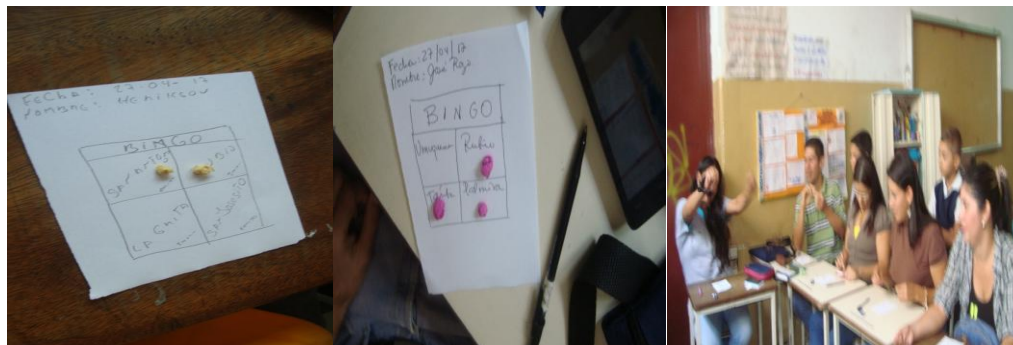


Figura 8 Ballona (2017). Los participantes jugando para el incremento de vocabulario sobre los municipios y las capitales del estado Táchira evaluado a través del juego de Bingo.

Finalmente, un asistente llena el cartón de juego, dice con euforia y emoción “BINGO”, menciona las capitales de los municipios del estado Táchira cantados, haciéndose ganador del juego al ser chequeadas las fichas cantadas y recibiendo los caramelos de la casa junto a un premio sorpresa que le entrega el facilitador.



Figura 9 Ballona (2017). El investigador y el docente ganador del juego Bingo con los municipios del estado Táchira.

Posteriormente, el investigador realizó el juego del Bingo en Inglés sobre los números del 1 al 30, debiendo elaborar el cartón de juego por la parte de atrás del cartón de los municipios del estado Táchira, siguiendo las instrucciones de identificación y fecha en Inglés, una tabla de 4 filas y dos

columnas, en la primera fila deben escribir el letra mayúscula sostenida la palabra BINGO y en las tres filas restantes deben elegir 6 números del 1 al 30 de su preferencia, elaborar dos bolillos de papel crepe faltantes.

Por otra parte, las fichas de juego el facilitador las trajo impresas, con ellas repasó la pronunciación de los números para introducidas en una bolsa plástica, se recogió la casa, donde algunos participantes no la entregaron porque se comieron el caramelo dado para ello. También se entregará premio sorpresa, se siguen las mismas reglas de juego con el cambio de ser 6 fichas ganadoras, es decir, completar el cartón con los 6 números. Se da inicio del canto al azar de los números en inglés. Se mencionaba el número en inglés y ellos y ellas en correspondencia al número gráfico escrito en el cartón de juego debían marcarlo con un bolillo de papel crepe hasta llenar o completar el cartón de juego para ganar.



Figura 10 Ballona (2017). El investigador y los participantes durante el juego para el incremento de vocabulario sobre los números del 1 al 30 evaluado a través del Bingo.

Después, un asistente llena el cartón de juego, dice con alegría y entusiasmo “BINGO”, pronuncia en inglés los 6 números haciéndose ganador del juego al ser chequeadas las fichas cantadas y recibiendo los caramelos de la casa junto a un premio sorpresa que le entrega el facilitador.



Figura 11 Ballona (2017). El investigador entregando la casa y el premio sorpresa al ganador del juego de Bingo.

Continuando, el investigador agradeció la participación de los presentes solicitándoles registrar de manera individual y escrita los municipios con sus capitales del estado Táchira, en el reverso de la hoja facilitada al inicio del taller teórico para determinar los conocimientos previos sobre los municipios.

Finalmente, el facilitador llamó a los participantes que iban terminando para realizarle la evaluación oral de los números en Inglés aprendidos durante el juego; con la finalidad de contrastar el conocimiento previo (pretest) al juego del Bingo (tratamiento) con el conocimiento adquirido después de jugar el mismo (postest), es decir, identificar el incremento de vocabulario de los y las docentes sobre los municipios y capitales del estado Táchira y los números en Inglés del 1 al 30.

Evaluación del Taller Práctico con los y las docentes de la Unidad Educativa “Dr. Aristides Garbiras”

Para la evaluación del taller práctico, el investigador aplicó como técnica la observación, con una Coevaluación y como instrumento un registro descriptivo (ver anexo F), en el cual los participantes expusieron de manera

escrita sus ideas, opiniones y reflexiones sobre jugar para incrementar el vocabulario de inglés evaluado a través del juego de Bingo.

Cabe destacar, que un grupo mayoritario de los docentes consideraron que la actividad fue excelente, creativa, divertida, motivadora, emocionante, dinámica, educativa, agradable; con la aplicabilidad de la estrategia lúdica del Bingo para trabajar la agilidad mental, adquirir el conocimiento de la lengua inglés, propiciar el fomento de los valores, lograr aprendizaje significativo, desarrollar y evaluar las cuatro habilidades de la lengua, promover la concentración de los educandos, ser usada para evaluar muchos temas, y obtener el incremento de vocabulario en inglés de manera efectiva.

Asimismo, el investigador observó la motivación y el cambio de actitud que han realizado algunos docentes, en especial el docente especialista de inglés sobre el uso del juego de Bingo para evaluar los aprendizajes de los escolares, siendo muy buena iniciativa el uso de la estrategia del Bingo como estrategia de evaluación.

Además, el investigador evaluó el taller a través de un registro descriptivo, en el cual describió la importancia del uso de una estrategia lúdica para evaluar un aprendizaje y el incremento de vocabulario adquirido por el juego del Bingo. También, el facilitador evidenció el vocabulario adquirido por los y las docentes al momento de ellos y ellas expresar vocabulario sobre los municipios y las capitales del estado Táchira y los números del 1 al 30 en inglés que desconocían saber, aprendidos gracias al juego del Bingo

Finalmente, el investigador observó que el juego del Bingo reduce la ansiedad en los asistentes, promueve la concentración y la participación activa lo que no genera la aplicación de un examen.



Figura 12 Ballona (2017). Los participantes expresando de manera escrita su valoración sobre el uso de la estrategia lúdica del Bingo para evaluar el incremento de vocabulario en inglés.

Ejecución del taller teórico con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

El día, 25/04/2017, se inició el taller teórico a las 9:00 am en el espacio de aprendizaje de 4to grado, con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” municipio San Cristóbal del estado Táchira, el investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) dio la bienvenida al mismo y el agradecimiento por su participación en una investigación de estudio para cumplir con la Maestría con el juego del Bingo.

Continuando, el investigador dio inicio a una exposición a los y las estudiantes asistentes basados en la preferencia o gusto por la lengua extranjera en estudio, la importancia de aprender Inglés, la importancia de incrementar vocabulario en el aprendizaje de un idioma, el juego de bingo, el uso de juego del Bingo para el incremento de vocabulario y como una evaluación alternativa. Una vez culminada la explicación de un tópico por el facilitador, a través de una discusión dirigida se daba inicio a la socialización de los conocimientos de los y las estudiantes acerca de sus experiencias,

saberes, ideas u opiniones sobre el inglés y el juego del Bingo, aclarando dudas manifestadas por algunos de los participantes.



Figura 13 Ballona (2017). El investigador durante la ponencia del taller teórico con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

Cabe señalar, que la mayoría de los y las estudiantes expresaron gustarles el aprendizaje por el inglés, conocer vocabulario aprendido en canciones, juegos de video, películas por cable y por el uso del internet. Además, en relación al juego del Bingo expusieron que lo conocían, era divertido y jugado en familia, en especial en la Semana Santa, apostando dinero en la casa y jugando con los números del 1 al 75 en fichas de pelotas dentro de una rueda que se giraba para sacar el número al azar, o jugar el Loto Bingo que contiene sus cartones y hasta fichas para marcar los números cantados en el juego.

También, describieron el modo de ganar como haciendo una línea, cuatro esquinas, cruz pequeña y grande, diagonal o machetazo; llenar el cartón buscando el número cantado en el juego por la letra que decían, marcando con carotas, fichas o monedas pequeñas. Finalmente, algunos comentaron ganar plata y lo que compraron con ello. Asimismo, el investigador invitó a los asistentes a participar en el taller práctico con el fin de evaluar el incremento de vocabulario con la aplicación de la estrategia lúdica del juego de Bingo.

Ejecución de la evaluación pretest de los colores y números en inglés de los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

El día, 18/11/2016, se realizó la evaluación pretest de los colores en Inglés a las 9:00 am en el espacio de aprendizaje de 4to grado, con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” municipio San Cristóbal del estado Táchira por el investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula).

Aunado a ello, el investigador realizó una prueba pretest de forma oral sobre los conocimientos de los colores con el uso de flash cards para su escritura y pronunciación en el año escolar 2016-2017, cuando no se tenía el recurso del docente especialista de Inglés en la institución educativa, el docente facilitador y todos los docentes de aula daban la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera inglés de los contenidos, de acuerdo al grado del nivel de educación primaria en el área de aprendizaje: Lenguaje, Comunicación y Cultura señalados en el Currículo del Subsistema de Educación Primaria Bolivariana (2007).

Por otra parte, la actividad en clase de los colores consistió en realizar un dibujo libre sobre los alimentos en el cuaderno de especialistas, para colorearlo e identificar la escritura del color usado en inglés. Un grupo de los y las estudiantes durante la evaluación pretest de los colores demostraron nerviosismo durante la prueba oral, otros se sintieron olvidados y un grupo minoritario pronunciaron los colores como se escribe; de allí que el investigador registró para el primer momento de la evaluación descriptiva con el uso del instrumento de escala de estimación de frecuencia los conocimientos manifestados por ellos referidos a los colores y les dijo que guardaran calma y respondieran lo que ellos realmente supieran.

Por su parte, los y las estudiantes comenzaron a dar respuesta a los conocimientos sobre los colores. Además, el día, 02/12/2016, se realizó la evaluación pretest de los números del 1 al 20 en Inglés a las 9:00 am en el

espacio de aprendizaje de 4to grado, con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” municipio San Cristóbal del estado Táchira por el investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula). La evaluación descriptiva del pretest de los números del 1 al 20 fue de manera oral.

Cabe destacar, que se evidenció al solicitarles expresar los números en Inglés la mayoría de ellos los pronunciaron de modo memorístico del 1 al 10, contando con los dedos de sus manos, otro grupo pronunciaron algunos números como se escriben, pocos de ellos inventaron su pronunciación y algunos de ellos se confundieron con su significado. Asimismo, un grupo mayoritario se confundieron la con la pronunciación del número 3.

Ejecución de los talleres I, II prácticos con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

El taller práctico se realizó el 02/05/2017 siendo las 10:00 am, en el espacio de aprendizaje de 4to grado, con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” municipio San Cristóbal del estado Táchira, el investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) dio inicio a la actividad práctica dándoles la bienvenida y motivando a los estudiantes a participar activamente en el desarrollo del taller planificado.

Posteriormente, el investigador explicó acerca de los cartones y las fichas a ser usados en el juego sobre los contenidos de los colores y los números del 1 al 20, la forma de ganar llenando el cartón y los bolillos de papel crepe para marcar el vocabulario del cartón durante el Bingo y el premio de casa a ganarse.

Luego, el facilitador reforzó o enseñó el aprendizaje de los colores con su escritura en el pizarrón, asociando cada palabra con el color correspondiente sacado de la caja de colores del salón para pronunciarlo en inglés y ser pronunciado por ellos. Además, Se pronunció cada color dos veces y se guardó en una bolsa plástica a medida de ser nombrados para usarlos como las fichas de juego.



Figura 14 Ballona (2017). El investigador y los estudiantes en el taller práctico con el reforzamiento y enseñanza de los colores en inglés

Entonces, el facilitador solicitó a los y las estudiantes elaborar para el primer juego de Bingo, el cartón sobre los colores en sus cuadernos de tareas. Para ello, debieron escribir la fecha y el contenido en inglés, diseñar una tabla de tres filas y una columna. En la primera fila debían escribir en letra mayúscula sostenida la palabra BINGO, y elegir dos colores de su preferencia, para colorear las dos filas restantes de la tabla con la escritura en inglés del color dentro de la fila o al lado de ella.



Figura 15 Ballona (2017). Los y las estudiantes en el taller práctico elaborando el cartón de juego de los colores.

En seguida, el facilitador le entregó a cada estudiante un trozo de papel crepe para hacer seis (6) bolillos para los juegos de Bingo. Es importante destacar, que al momento de realizar las fichas, los niños y niñas

utilizaron su creatividad y trabajo liberador de forma plena, destacando que es importante que el docente en el aula de clase utilice estrategias que permitan a los estudiantes realizar actividades manuales.



Figura 16 Ballona (2017). Los y las estudiantes en el taller práctico en la elaboración de los seis (6) bolillos de papel crepe

Por tanto, se dio inicio al Bingo de vocabulario de los colores con la participación de un estudiante del grado para cantarlos, sacando un color al zar de la bolsa plástica, hasta que un participante completara el cartón de juego.



Figura 17 Ballona (2017). Los y las estudiantes en el taller práctico en el juego de Bingo de los colores

Finalmente, dos estudiantes llenan el cartón de juego de los colores, dicen con euforia, grito, risa y emoción “BINGO”, mencionan los colores de los cartones ganadores para ser chequeadas las fichas cantadas y

recibiendo cada estudiante un (1) caramelo de la casa que le entrega el facilitador.

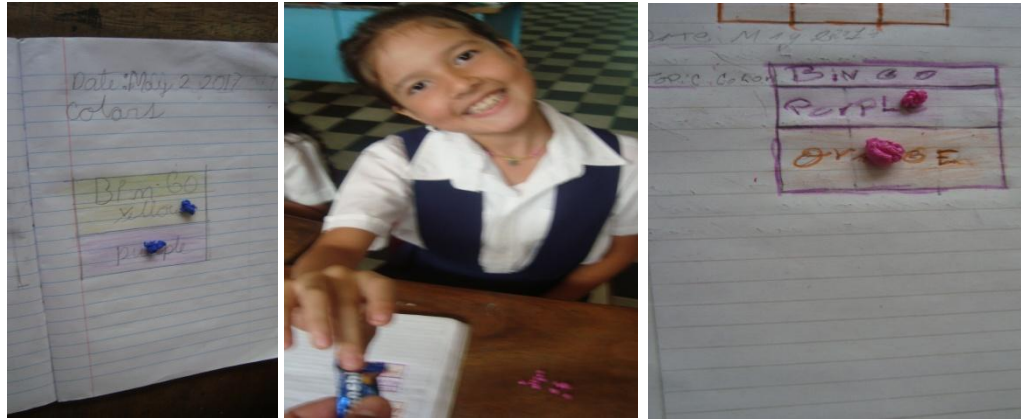


Figura 18 Ballona (2017). Recibiendo la casa del juego de Bingo de los colores y los dos (2) cartones de las ganadoras en el taller práctico

Seguidamente, el investigador realizó el segundo juego del Bingo referido a los números en inglés del 1 al 20, debiendo elaborar el cartón de juego en el cuaderno de tareas. También, siguiendo las instrucciones de la escritura de la fecha y el contenido en Inglés, diseñando una tabla de 4 filas y dos columnas, en la primera fila deben escribir el letra mayúscula sostenida la palabra BINGO y en las tres filas restantes deben elegir 6 números del 1 al 20 de su preferencia, escribiéndolos de manera gráfica en las filas, usando para marcar los números cantados los seis (6) bolillos de papel crepe realizados.



Figura 19 Ballona (2017). Los y las estudiantes en el taller práctico creando en el cuaderno de tareas el cartón de juego sobre los números



Figura 20 Ballona (2017). Los cartones de juego de los y las estudiantes sobre los números en el taller práctico

Seguidamente, el investigador reforzó y enseñó los números del 1 al 20 en inglés escribiéndolos en el pizarrón, solicitándoles a los y las estudiantes pronunciar después de él dichos números. Luego, el facilitador le preguntó a cada estudiante la pronunciación de los números contenidos en su cartón de juego en inglés.

Por otra parte, las fichas de los números para el juego el facilitador las trajo impresas, repasando de nuevo su pronunciación en inglés con cada número para ser introducidas en la bolsa plástica para dar inicio al Bingo con la participación de otra estudiante del grado, para el canto del vocabulario de los números.



Figura 21 Ballona (2017). El investigador y los estudiantes en el taller práctico con el reforzamiento y enseñanza de los números en inglés.

Posteriormente, se dio comienzo al juego de Bingo de los números, siguiendo las mismas reglas de juego con el cambio de ser 6 fichas ganadoras, es decir, completar el cartón con los 6 números. Se cantan al azar los números en inglés. Se mencionaba el número en inglés y ellos y ellas en correspondencia al número gráfico escrito en el cartón de juego debían marcarlo con un bolillo de papel crepe hasta llenar o completar el cartón de juego para ganar.

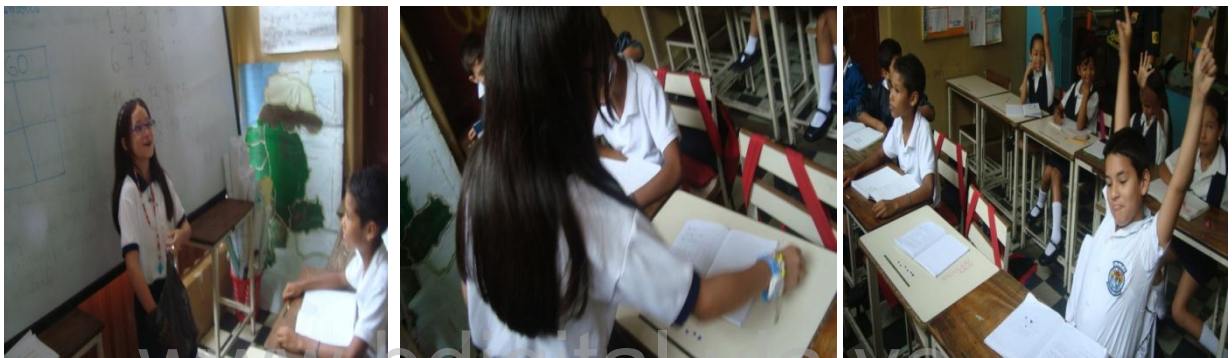


Figura 22 Ballona (2017). Los y las estudiantes en el taller práctico jugando el Bingo de los números en Inglés

Después, una estudiante llena el cartón de juego, dice con alegría y entusiasmo “BINGO”, pronuncia en inglés los 6 números haciéndose ganadora del juego al ser chequeadas las fichas cantadas y recibiendo el caramelo de casa que le entrega el facilitador.



Figura 23 Ballona (2017). El investigador entregando la casa a la estudiante ganadora del juego de Bingo de los números

Continuando, el investigador agradeció la participación de los presentes solicitándoles evaluar de manera individual y escrita el juego del Bingo para el incremento de vocabulario en inglés,

Finalmente, el facilitador llamó a los participantes que iban terminando para realizarle la evaluación oral de los colores y los números en Inglés aprendidos durante el juego; con la finalidad de contrastar el conocimiento previo (pretest) al juego del Bingo (tratamiento) con el conocimiento adquirido después de jugar el mismo (postest), es decir, identificar el incremento de vocabulario de los y las estudiantes sobre los colores y los números en Inglés del 1 al 20.

Evaluación de los Talleres I, II Prácticos con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Aristides Garbiras”

Para la evaluación del taller práctico, el investigador aplicó como técnica la observación, con una Coevaluación y como instrumento un registro descriptivo (ver anexo F), en el cual los participantes expusieron de manera escrita sus ideas, opiniones y reflexiones sobre jugar para incrementar el vocabulario de inglés.

Cabe destacar, que un grupo mayoritario de los y las estudiantes consideraron que la actividad fue excelente, muy bonito, divertido no es aburrido y a todos y todas les gustó jugarlo. Asimismo, el investigador observó la concentración de los participantes, la motivación por jugar, la participación activa del estudiante, y el cambio de ambiente ameno, agradable y divertido al realizar el juego.

Por otra parte en relación al uso del juego de Bingo para evaluar los aprendizajes en inglés de los escolares, puede realizarse con tener el docente especialista de inglés la competencia lingüística clara a evaluar (hablar, escuchar, leer, escribir) con el registro descriptivo de los y las estudiantes, usando los instrumentos que en el presente estudio se proponen

a seguir como guía de evaluación de cada habilidad de la lengua extranjera en estudio.

Además, el investigador evaluó el taller teórico y práctico a través de un registro descriptivo, en el cual describió la importancia del uso de una estrategia lúdica para evaluar un aprendizaje y el incremento de vocabulario adquirido por el juego del Bingo. También, el facilitador evidenció durante el posttest el vocabulario adquirido por los y las estudiantes al momento de ellos y ellas expresar vocabulario sobre los colores y los números del 1 al 20 en inglés que desconocían saber, pronunciar de modo incorrecto o confundir, aprendidos gracias al juego del Bingo.

Finalmente, el investigador observó que el juego del Bingo reduce la ansiedad en los y las estudiantes, manifiestan querer seguir jugando al terminar un Bingo, promueve la concentración, la participación activa, el propicio de valores, el desarrollo de habilidades sociales como seguir instrucciones y saber escuchar lo que no genera la aplicación de un examen. Además, incrementa mayor vocabulario en estudiantes con buen y excelente rendimiento escolar que en estudiantes de bajo rendimiento.

Ejecución de los Talleres III, IV prácticos con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”

El taller práctico se realizó el 03/05/2017 siendo las 9:00 am, en el espacio de aprendizaje de 4to grado, con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras” municipio San Cristóbal del estado Táchira, el investigador Lcdo. E. Ballona (docente de aula) dio inicio a la actividad práctica.

Posteriormente, el investigador explicó sobre los bingos a realizarse de acuerdo a los temas a jugar. Luego, el facilitador reforzó o enseñó el aprendizaje de los miembros de la familia con su escritura en el pizarrón, pronunciando cada palabra en inglés y ser pronunciado por ellos. Además,

Se pronunció cada vocablo varias veces y se guardó en una bolsa plástica a medida de ser nombrados para usarlos como las fichas de juego.



Figura 24 Ballona (2017). El investigador y los estudiantes en el taller práctico con el reforzamiento y enseñanza de los miembros de la familia en Inglés

Posterior a ello, el facilitador les solicitó a los y las estudiantes elaborar los cartones y las fichas a ser usados en el juego sobre el contenido de los miembros de la familia. Para los cartones de juego el investigador le entregó a cada estudiante una hoja de papel bond.



Figura 25 Ballona (2017). Los y las estudiantes en el taller práctico con la hoja entregada por el investigador

Seguidamente, los y las estudiantes iniciaron la elaboración de los cartones de juego sobre el Bingo de los miembros de la familia, identificando

en la hoja de papel bond la fecha y el contenido a jugar junto con una tabla de tres (3) filas y una (1) columna, dónde debieron escribir en la primera fila la palabra Bingo en letra mayúscula sostenida y en las dos (2) filas restantes las palabras de dos (2) miembros de la familia de su preferencia.

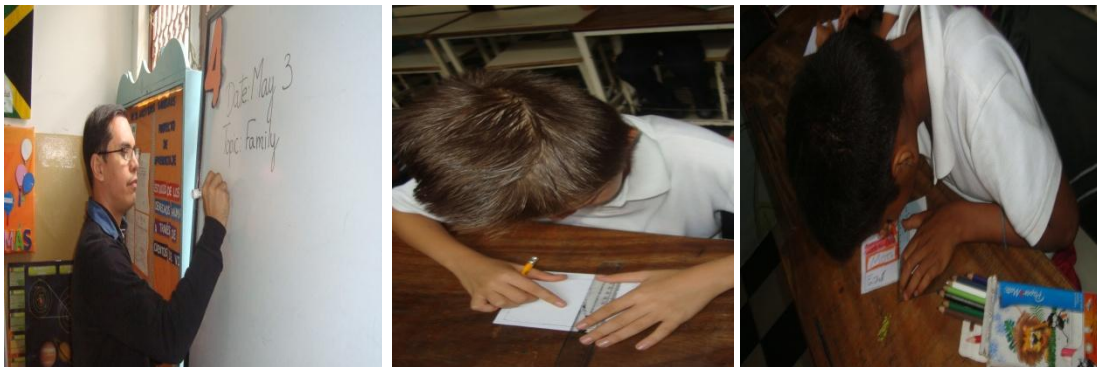


Figura 26 Ballona (2017). El investigador con los y las estudiantes en el taller práctico elaborando los cartones de juego

Posteriormente, los y las estudiantes iniciaron la elaboración de las fichas de juego sobre el Bingo de los miembros de la familia, escribiendo una palabra dictada en inglés por el facilitador referida a un miembro de la familia en la hoja de papel bond entregada. Luego, fue se entregó al investigador para introducirla en una bolsa plástica para el canto del Bingo.



Figura 27 Ballona (2017). El investigador con los y las estudiantes en el taller práctico elaborando las fichas de juego

Continuando, se elaboraron dos (2) bolillos usados para marcar sobre el cartón el vocablo cantado en el juego, para eso el investigador le entregó un trozo de papel crepe a cada estudiante. Cabe señalar, que los estudiantes se sintieron motivados en la realización de las fichas, por cuanto utilizaron de forma libre las manos, manifestando alegría y emoción por el trabajo asignado para poder iniciar el juego de Bingo.



Figura 28 Ballona (2017). Elaboración de los bolillos para el juego de Bingo sobre los miembros de la familia en el taller práctico

En seguida, se dio inicio al juego de Bingo acerca de los miembros de la familia cantando por el docente y algunos estudiantes participantes. Se estableció como la forma de ganar llenando el cartón y recibiendo el ganador de premio de casa un (1) caramelo.



Figura 29 Ballona (2017). Canto del juego de Bingo de los miembros de la familia en el taller práctico



Figura 30 Ballona (2017). Los y las estudiantes jugando con el Bingo de los miembros de la familia en el taller práctico

Después, dos estudiantes llenan el cartón de juego esperando el mismo miembro de la familia para ganar, dicen al mismo tiempo con alegría y entusiasmo “BINGO”, se miran ambos estudiantes; uno le dice al otro “yo gané”; responde el otro “yo también mire”. El investigador verifica los vocablos de ambos cartones certificando que fueron los ganadores del juego, debiendo pronunciar en inglés las palabras de los miembros de la familia y se les hace entrega a cada estudiante ganador la casa apostada.

www.bdigital.ula.ve

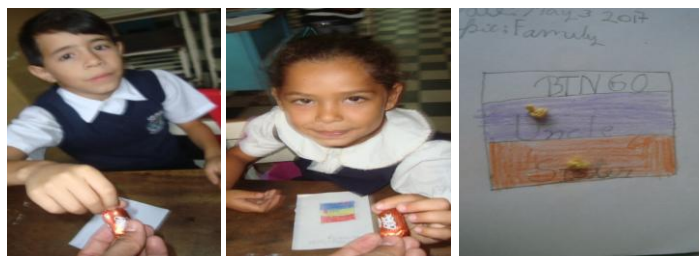


Figura 31 Ballona (2017). Los y las estudiantes ganadores del Bingo de los miembros de la familia en el taller práctico

Luego, el facilitador reforzó o enseñó el aprendizaje de los miembros de la familia con su escritura en el pizarrón, pronunciando cada palabra con en Inglés y ser pronunciado por ellos. Además, Se pronunció cada vocablo dos veces y se guardó en una bolsa plástica a medida de ser nombrados para usarlos como las fichas de juego.

Seguidamente, el investigador realizó el segundo juego del Bingo referido a los números en inglés del 1 al 90. Para ello, se usó el juego de

mesa del Bingo Lotto Familiar facilitado por una estudiante del grado, el cual contiene un bombo o una esfera giratoria para cantar las fichas de los números, 48 cartones de juego y una bolsa pequeña con fichas plásticas para marcar los números cantados en el juego.



Figura 32 Ballona (2017). El Bingo Lotto Familiar prestado por la estudiante del grado para incrementar el vocabulario de los números en el taller práctico

Luego, el facilitador le hace entrega a cada participante un cartón de juego tomado al azar, con cuatro (4) fichas para marcar sobre el cartón los números cantados del 1 al 90 en inglés. Se indicó que el ganador será quien tenga cuatro (4) números en cualquier posición para ganarse la casa de un (1) caramelo.



Figura 33 Ballona (2017). El Bingo Lotto Familiar prestado por la estudiante del grado para incrementar el vocabulario de los números en el taller práctico

Luego, se dio inicio al juego del Bingo Lotto Familiar acerca de los números del 1 al 90 cantando por el docente con la ayuda de una estudiante. Ella, giraba el bombo, sacaba un número, se lo entregaba al investigador para ser cantado en inglés por él.

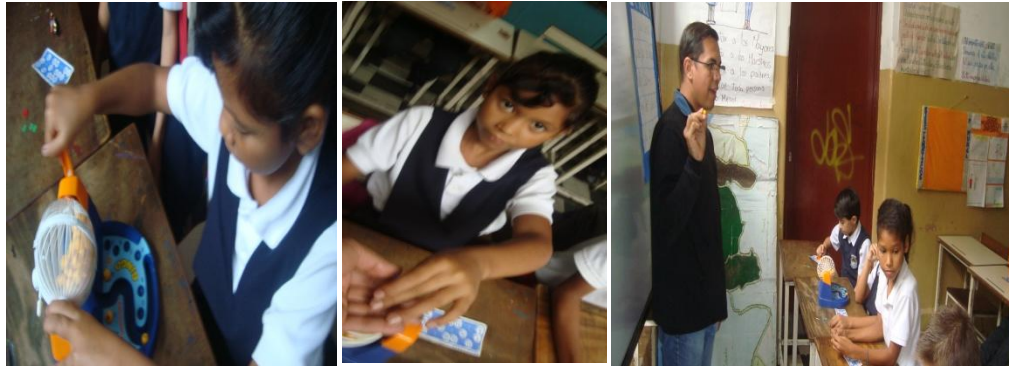


Figura 34 Ballona (2017). El investigador y la estudiante cantando los números con el Bingo Lotto Familiar en el taller práctico

Cabe destacar, para reforzar el aprendizaje de los números cantados del 1 al 90, o para facilitar el aprendizaje de los mismos, el facilitador luego de cantarlo en inglés lo escribió de manera gráfica en el pizarrón de clases. Sin embargo, aquellos estudiantes que desconocían el número cantado otro compañero le traducían el significado del número en la lengua materna para ayudarlo, y se lo pronunciaba después en inglés para que lo aprendiera.



Figura 35 Ballona (2017). El investigador reforzando el aprendizaje de los números del 1 al 90 en el taller práctico

Después, una estudiante completa los cuatro (4) números en el cartón de juego, dice con alegría y entusiasmo “BINGO”, pronuncia en inglés los

cuatro (4) números haciéndose ganador del juego al ser chequeadas las fichas cantadas y recibiendo el caramelo de casa que le entrega el facilitador.



Figura 36 Ballona (2017). El investigador y el estudiante ganador del juego de Bingo sobre los números del 1 al 90 en el taller práctico

Continuando, el investigador agradeció la participación de los presentes solicitándoles evaluar de manera individual y escrita sobre el juego del Bingo para el incremento de vocabulario en inglés en el reverso del cartón de juego del Bingo de los miembros de la familia,

Finalmente, el facilitador llamó a los participantes que iban terminando para realizarle la evaluación postest oral de los miembros de la familia en inglés aprendidos durante el juego; con la finalidad de contrastar el conocimiento previo (pretest) al juego del Bingo (tratamiento) con el conocimiento adquirido después de jugar el mismo (postest), es decir, identificar el incremento de vocabulario de los y las estudiantes sobre los miembros de la familia en inglés.

Evaluación de los Talleres III, IV Prácticos con los y las estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. Aristides Garbiras”

Para la evaluación del taller práctico, el investigador aplicó como técnica la observación, con una Coevaluación y como instrumento un registro descriptivo (ver anexo F), en el cual los participantes expusieron de manera

escrita sus ideas, opiniones y reflexiones sobre jugar para incrementar el vocabulario de inglés.

Cabe destacar, que un grupo mayoritario de los y las estudiantes consideraron que la actividad les pareció bien, un grupo minoritario consideraron que estuvo excelente, y a todos y todas les gustó jugarlo. Asimismo, el investigador observó la concentración de los participantes, la motivación por jugar, la participación activa del estudiante, y el cambio de ambiente ameno, agradable y divertido al realizar el juego.

Por otra parte en relación al uso del juego de Bingo para evaluar los aprendizajes en Inglés de los escolares, puede realizarse con tener el docente especialista de inglés la competencia lingüística clara a evaluar (hablar, escuchar, leer, escribir) con el registro descriptivo de los y las estudiantes, usando los instrumentos que en el presente estudio se proponen a seguir como guía de evaluación de cada habilidad de la lengua extranjera en estudio.

Además, el investigador evaluó el taller teórico y práctico a través de un registro descriptivo, en el cual describió la importancia del uso de una estrategia lúdica para evaluar un aprendizaje y el incremento de vocabulario adquirido por el juego del Bingo. También, el facilitador evidenció durante el postest el vocabulario adquirido por los y las estudiantes al momento de ellos y ellas expresar vocabulario sobre los miembros de la familia en Inglés que desconocían saber, pronunciar de modo incorrecto o confundir, aprendidos gracias al juego del Bingo, es decir, pronunciaron con fluidez comprensión y seguridad el vocabulario incrementado.

Finalmente, el investigador observó que el juego del Bingo reduce la ansiedad en los y las estudiantes, manifiestan querer seguir jugando al terminar un Bingo, promueve la concentración, la participación activa, el propicio de valores, el aprendizaje colaborativo entre los participantes, el desarrollo de habilidades sociales como seguir instrucciones y saber escuchar lo que no genera la aplicación de un examen.

CAPÍTULO VII

SISTEMATIZACIÓN

Para fundamentar la estructura de la Investigación Acción, esta fase corresponde a la sistematización, planteada por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2010), como "...el proceso de la reconstrucción de la experiencia del trabajo, tomando en consideración los resultados obtenidos y evaluados" (p.17). En tal sentido, el investigador hizo cumplimiento de los objetivos propuestos para cada de las fases, según lo establecido en la modalidad de investigación acción participante, en función a la información obtenida por los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa "Dr. Arístides Garbiras".

De allí que, la presente investigación comenzó con el planteamiento del problema, para tener una perspectiva de la realidad existente a través de conversaciones con diversas personas de la referida institución educativa, en relación con el incremento del vocabulario en Inglés en los y las estudiantes, así como las estrategias lúdicas aportadas por los docentes. Igualmente, el uso del Bingo como alternativa de evaluación alternativa del vocablo adquirido por los niños y niñas en proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera.

En este sentido, gracias a los resultados, se pudo confirmar la problemática existente en cuanto al rol docente, que ejecuta métodos tradicionales, pocos alternativos e innovadores que alejan y no motivan al estudiante de la construcción de su conocimiento propiciando la aparición de las actividades rutinarias y desmotivadoras que se ejecutan sin dinamismo alguno; lo cual influye de manera directa en el poco interés tanto de los estudiantes como de los docentes de aula en su quehacer pedagógico, sin

intención alguna de usar las estrategias lúdicas en la planificación de la acción educativa relacionadas a los contenidos curriculares del grado en estudio, situación que trae como resultado el bajo rendimiento académico en los estudiantes de 4to grado de educación primaria.

Al respecto, el investigador comenzó la búsqueda de referentes teóricos que sirvieron de soporte para la aplicación de acciones referente al tema en estudio, aspecto relevante para una eficaz orientación de la investigación. Asimismo, las acciones planificadas y ejecutadas para los diferentes sujetos informantes, demostraron estrecha relación con la información recabada, las cuales permitieron observar que durante el desarrollo del plan de acción, los docentes y estudiantes comprendieron que para lograr resultados óptimos en el incremento del vocabulario en inglés es necesario incorporar en el aula de clases estrategias lúdicas como el Bingo para que se logre el objetivo propuesto. También, utilizar el Bingo como recurso didáctico para la evaluación alternativa de la enseñanza y aprendizaje del inglés.

Es por ello, que se presenta la estrategia lúdica del Bingo como una herramienta de enseñanza para el escolar, que lo motiva, capta su atención, propicia la concentración que se amerita para alcanzar un mejor desempeño en el ambiente de estudio, permitiendo al educador evaluar cada acción ejecutada por el estudiante. En este orden de ideas, se evidenció que los docentes y estudiantes cimentaron nuevos conocimientos sobre la importancia del incremento del vocabulario en inglés para el manejo fluido de la lengua extranjera en estudio y el aprendizaje de expresiones lingüísticas que se encuentran en la cultura de dicho idioma.

De allí que, una vez ejecutado el presente estudio, el autor de la investigación consideró acertada la selección de la modalidad de investigación acción participante, por cuanto engloba una nueva forma de pensar, orientado hacia el desarrollo pleno y armónico de la institución

educativa; al igual, que promueve el incremento del vocabulario de inglés en los y las estudiantes como actores principales del hecho educativo.

Es oportuno destacar, que la presente investigación constituyó un excelente medio para que los docentes participantes enriquezcan su praxis pedagógica, al implementar la estrategia lúdica del Bingo para la enseñanza y aprendizaje de los conocimientos, también, para que sea utilizada por el docente especialista de inglés para el incremento del vocabulario del idioma en los y las estudiantes y ser empleada como recurso didáctico de evaluación alternativa.

Gráfico 2. Comics basado en la Sistematización. Ballona (2017)



CAPÍTULO VIII

REFLEXIONES FINALES

En función a los resultados obtenidos del análisis e interpretación de las informaciones recabadas durante las fases de la investigación, sobre el uso del Bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario del inglés en la UE. “Dr. Arístides Garbiras”, ubicada en el municipio San Cristóbal, del estado Táchira, se fundamentó el presente marco de reflexiones. En este sentido, los docentes en un grupo mayoritario, consideraron utilizar estrategias lúdicas en la práctica pedagógica para la adquisición de nuevos conocimientos; en cuanto al docente especialista de inglés, emplear el Bingo para el incremento del vocabulario en el idioma extranjero y como recurso didáctico para la evaluación del vocablo adquirido por los y las estudiantes.

Por su parte, los y las estudiantes contradicen las respuestas aportadas por los docentes especialista de inglés, por cuanto, manifestaron en su mayoría que en la acción pedagógica los docentes nunca colocan en práctica estrategias lúdicas para el incremento del vocabulario de manera significativa y mucho menos ser evaluados utilizando este recurso didáctico es decir, el Bingo. Estos resultados influyen negativamente en la institución educativa sujeto de estudio, donde lo ideal es que los docentes especialistas de inglés en su labor diaria implementen estrategias lúdicas para que se promueva la fluidez del lenguaje del idioma extranjero y la adquisición de expresiones lingüísticas culturales de la lengua; así como también como recurso didáctico de evaluación alternativa como el juego del Bingo.

Desde el punto de vista del investigador, fue motivadora e interesante la experiencia vivida al incentivar al personal docente el uso de estrategias

lúdicas como el juego del Bingo para el proceso de la enseñanza y aprendizaje de los conocimientos en los educandos. Al inicio del taller teórico se evidenció apatía por parte de los educadores en las actividades planificadas; luego a medida que se desarrollaba despertó la atención de usar un recurso didáctico como el Bingo para la evaluación del aprendizaje del inglés, cuestionando con su curiosidad si en verdad este juego conocido por todos los asistentes, podría lograr el incremento de vocabulario en esta lengua extranjera.

Después, en la ejecución del taller práctico se constató la participación activa de los mismos con mucho entusiasmo y euforia mientras se jugaba con el tema de los municipios del estado Táchira, los cuales reflexionaron sobre utilizar el Bingo para reforzar y enseñar temas o vocablos desde cualquier disciplina o área de aprendizaje, donde el D2 en la entrevista manifestó lo siguiente “Es motivadora, es un juego que permite al estudiante aprender mientras juega”. Igualmente, al realizar el segundo juego acerca de los números del 1 al 30 en inglés, sin conocer los números después del 12 la mayoría de ellos, comentaron ser una estrategia lúdica y divertida que permitía aprenderlos mientras se jugaba bajo un ambiente ameno y motivador entre risas, suspenso, emoción y diversión.

Desde el rol del educador, como parte fundamental del proceso educativo comparten la idea de generar un proceso de enseñanza de calidad, al asumir con responsabilidad el compromiso de propiciar actividades que estimulen a los escolares a la adquisición de nuevos conocimientos; igualmente los especialistas de inglés propiciar el aprendizaje del idioma a través de métodos de enseñanza comunicacionales y sugestivos empleando el Bingo como recurso didáctico para la evaluación alternativa del incremento de vocablos en las habilidades lingüísticas de los y las estudiantes referida a la lengua extranjera en estudio.

Por su parte, Nation (1994), afirma que “el aprendizaje de vocabulario no es un fin por sí mismo, sino una manera de enriquecer las habilidades de

escucha, habla, lectura y escritura del estudiante, lo que finalmente desemboca en una mayor fluidez en la lengua” (p.12). Lo que quiere decir, que el aprendizaje de vocablos en el inglés desarrolla las habilidades lingüísticas del estudiante, para la consolidación de una mayor fluidez en el habla, la escucha, la lectura y la escritura.

Desde el rol del estudiante, con el uso del Bingo como estrategia lúdica promueve la participación activa, la concentración, fomenta los valores según el E1 durante la entrevista aplicada como “el respeto, compartir, el compañerismo” y el aprendizaje colaborativo. Asimismo, se divierten a medida que aprenden nuevos conocimientos y piden seguir jugando. En relación al proceso evaluativo, reduce la ansiedad en cada uno de ellos, por cuanto el Bingo crea un ambiente ameno y motivador.

www.bdigital.ula.ve

REFERENCIAS

- Alcedo, Y. y Chacón, C. (2007). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. Trabajo No Publicado. Universidad de los Andes. Venezuela.
- Arellano, J. (2009). Trabajos de Grado. Venezuela: Distribuidora Paulinas.
- Arias, F. (2006), El Proceso de Investigación. Caracas: Editorial Espíteme.
- Asociación Fonética Internacional. (1986). Artículo en Línea: www.afc.org. Consulta: Febrero 2017.
- Barreto, Y. (2014). El docente como gerente promotor de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. Trabajo No Publicado. Universidad Nacional Experimental del Táchira. Venezuela.
- Castañeda, E. (2006). Estrategias de Enseñanza para la Vida. Venezuela: Distribuidora Paulinas.
- Castelló, J. (2013). Cambiar las actitudes hacia el idioma inglés. Una experiencia en Formación del Profesorado de Educación Primaria. Facultad de Formación del Profesorado de Primaria de la Universidad de Barcelona-España, publicado en UNIÓN Revista Iberoamericana de Educación.
- Chang, W. (2011). Métodos y Procedimientos. Chile: Editorial Nueva Luz.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta Oficial N° 36.860. Caracas Venezuela.
- Coomber, B. Pet, W. y Smith, A. (1998). Competencias Comunicacionales. México: Ediciones CEC, S. A.
- Correa, P. (2007). Evaluar y Verificar. Perú: Editorial Pichú.
- Díaz A y Hernández, P. (2002). Planificación y Evaluación de Estrategias. España: Colección Crítica y Fundamentos.
- Díaz, D. (2006). Estrategias y Juegos en Educación Primaria. Caracas Venezuela: Editorial Salesiana.

- Diccionario de la Real Academia Española. Material en Línea. Consultado Enero 2017.
- Ellís, G. (2012). La Comunicación y el Lenguaje. España: Edit. Espalsa.
- Esparza, M. (2004). Dinámicas de Grupo. España. Editorial: NETBIBLO.
- Farmer, H. (2006). Estrategias de Enseñanza en el Aula. España: Edit. Espalsa.
- Ferreriro, M. (2009). Manejo de Estrategias en el Aula. México: Editorial Pearson.
- Fingermann, N. (1970). El Juego y sus Proyecciones Sociales. España: Ediciones Morín.
- García, J. (2004). Enseñar y Aprender. Un Principio de Didáctica para un Nuevo Rol Docente. Guatemala: Ediciones. Lulú.
- García, M y Otros (2013). El Juego en el Aprendizaje. Madrid, España: Editorial. ESIC.
- Genesse, A. (1994). El Juego en los Espacios de Aprendizaje. 1^{era} Edición Universidad de Guadalajara. México: Coordinación Editorial.
- Gómez, V. (2012). La planificación de estrategias lúdicas y el incremento del vocabulario en idioma inglés en educación primaria. Trabajo No Publicado. Universidad del Zulia. Venezuela.
- González P y Hernández, H. (2007). La Toma de Decisiones. Ideas con Impacto. Barcelona, España: Ediciones Bilbao.
- Guevara, L. (1996). La Recreación, Juego y Diversión. Barcelona: Editorial Urano.
- Hamayan, M. (1995). La Evaluación y sus Alternativas. España. Editorial: Alianza Psicológica.
- Hereira, P. (2012). Estrategias lúdicas para que se incremente el vocabulario en el área de inglés en los estudiantes de Educación Primaria. Trabajo No Publicado. Universidad Central de Venezuela. Venezuela.
- Huerta, P. (1995). Evaluación y Valoración. Libros Profesionales de Empresa. 6ta Edición. España: Editorial. ESIC.

- Huizinga, I. (1972). *El Juego y sus Diversas Estructuras*. México: Editorial Multiluz.
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la Investigación, una Comprensión Holística*. Caracas: Ediciones Quirón Sypal.
- Jáuregui, M. (2013). *El bingo como estrategia lúdica de aprendizaje*. Trabajo No Publicado. Universidad Católica del Táchira. Venezuela.
- Jimenez, N y Otros. (2009). *El Proceso de Aprender y Enseñar*. México: Editorial Prentice Hall.
- Ley Orgánica de Educación. (2009). Gaceta Oficial N°. 5929. Agosto 15. Caracas. Venezuela.
- Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescente. (2015). Gaceta Oficial N° 8.266. Caracas Venezuela.
- Lozanov, R. (1978). *Sugestiopedia*. España: Ediciones Mensajero.
- Martínez, B. (2000). *Relaciones Humanas*. Barcelona: Ediciones Urano.
- Martínez, M. (2008). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. México: Editorial Trillas.
- Martos, J. (2007). *El Juego y la Recreación*. Centro de Publicaciones del Ministerio de Comunicación y Ciencias. Madrid, España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). *Currículo del Subsistema de educación Primaria Bolivariana*. Caracas. Venezuela.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). *Currículo Nacional Bolivariano*. Caracas. Venezuela.
- Nation, C. (1994). *El Vocabulario y el Inglés*. Chile: Editorial Andrés Bello.
- Palamidessi, J. (2005). *El proceso evaulativo. Demanda de la Aldea Global Siglo XXI*. Italia: Libros en Red.
- Perea, D. (2013). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria*. Trabajo No Publicado. Universidad Javeriana. Colombia.
- Pérez, V. (2006). *La Lúdica para los Niños*. Madrid: Editorial. ESIC.

- Ramírez, C. (2006). Metodología de la Investigación, 2da. Edición. México: Mc Graw-Hill Editores.
- Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2000). Caracas Venezuela.
- Restrepo, A. (2008). Evidencias Educativas. México: Editorial McGrawHill.
- Richards y Rogers. (2001). Métodos de Enseñanza de Segundas Lenguas. Material en Línea. www.enseñanzadesegundaslenguas. Consultado: 30 de Noviembre 2016.
- Rodríguez, E. (2007), Metodología de la Investigación. 5ta. Edición. México. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Rusque, A. (2007). De la Diversidad a la Unidad en la Investigación Cualitativa. Caracas. Venezuela: Editorial. Melvin C.A.
- Sambrano, N (2009). El Juego y sus Estrategias. España: Editorial. ESIC.
- Serrano, H y Gil, L. (2003). Jugando y Cantando. España: Ediciones. Trillas.
- Thornbury, H. (2002). El Lenguaje y sus Idiomas. Argentina: Editores. Siglo XXI.
- Thoth, M. (1995). Cómo Jugar y Aprender. Buenos Aires. Argentina: Ediciones Granica.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2010). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas. Venezuela.
- Viloria, G. (2014). La Lúdica en el Quehacer Educativo. Argentina: Editorial Brujas.
- Wilkins, J. (2002). La Gramática de las Lenguas Extranjeras. Barcelona: Edit. CEAC, S.A.
- Yagüello, I. (1983). El Juego. 1ra Edición. Colombia: Ediciones Combimil.
- Yuni, A y Urbano, C (2011). Metodologías Cualitativas de la Investigación. Argentina: Editorial Brujas.
- Zabalza, D. (1991). Técnicas y Procedimientos para Evaluar. México: Ediciones América.

ANEXOS
www.bdigital.ula.ve

(ANEXO A)

INSTRUMENTO APLICADO A LOS DOCENTES

www.bdigital.ula.ve



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA
SAN CRISTÓBAL - VENEZUELA**

Apreciado colega

El presente instrumento ha sido diseñado con la finalidad de recopilar información sobre un estudio que se está realizando para dar cumplimiento a la elaboración del trabajo especial de grado, para optar al título de Magister Scientiae en Evaluación Educativa, cuyo título es: el Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en la Parroquia San Juan Bautista, municipio San Cristóbal del estado Táchira

INSTRUCCIONES PARA RESPONDER LA ENTREVISTA

- a) No necesita escribir su nombre.
- b) Téngase la bondad de leer bien cada pregunta y sus alternativas de respuesta.
- c) Si presenta dudas pregunte al investigador.
- d) El éxito de la investigación depende de su objetividad y sinceridad al responder cada pregunta.

Gracias.

1. Utiliza en la práctica pedagógica estrategias lúdicas para el incremento del vocabulario de Inglés en los y las estudiantes.

¿Cómo?

2. Emplea el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario de Inglés en los y las escolares.

¿De qué manera?

3. Considera que el uso del juego promueve la diversión en los y las estudiantes para el incremento del vocabulario de Inglés.

¿Por qué?

4. Promueve la participación de los y las estudiantes a través del juego para el incremento del vocabulario de Inglés.

¿Por qué?

5. Motiva a los y las estudiantes a participar en el Bingo como estrategia lúdica en el aula de clase.

¿Por qué?

6. Considera el fomento de valores en los y las estudiantes al utilizar el juego del Bingo como estrategia lúdica.

¿Cuáles?

7. Considera que los y las estudiantes conocen el Bingo como un juego tradicional.

¿Por qué?

8. Utiliza el Bingo como evaluación alternativa con los y las estudiantes.

¿De qué manera?

9. Considera que el juego del Bingo facilita la evaluación de los y las estudiantes en el incremento del vocabulario de Inglés.

¿Cómo?

10. El Bingo como estrategia lúdica orienta el logro de objetivos en el incremento del vocabulario de Inglés.

¿De qué manera?

11. Considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través del habla.

¿De qué manera?

12. Considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escucha.

¿De qué manera?

www.bdigital.ula.ve

13. Considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la lectura.

¿De qué manera?

14. Considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escritura.

¿De qué manera?

(ANEXO B)
INSTRUMENTO APLICADO A LOS ESTUDIANTES

www.bdigital.ula.ve



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA
SAN CRISTÓBAL - VENEZUELA**

Apreciado estudiante

El presente instrumento ha sido diseñado con la finalidad de recopilar información sobre un estudio que se está realizando para dar cumplimiento a la elaboración del trabajo especial de grado, para optar al título de Magister Scientiae en Evaluación Educativa, cuyo título es: el Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en la Parroquia San Juan Bautista, municipio San Cristóbal del estado Táchira

INSTRUCCIONES PARA RESPONDER LA ENTREVISTA

- e) No necesita escribir su nombre
- f) Téngase la bondad de leer bien cada pregunta y sus alternativas de respuesta.
- g) Una vez seleccionada la respuesta, marque con una (x) en el espacio específico señalado para ello, y argumente su respuesta.
- h) Si presenta dudas pregunte al investigador.
- i) El éxito de la investigación depende de su objetividad y sinceridad al responder cada pregunta.

Gracias.

1. El docente en el aula de clase utiliza juegos para que incrementes el vocabulario de Inglés

SI: ____ NO: ____

¿Cómo?

2. Tu profesor emplea el juego del Bingo para el incrementar el vocabulario de Inglés en los y las escolares

SI: ____ NO: ____

¿De qué manera?

3. Al utilizar el juego del Bingo te diviertes e incrementas el vocabulario de Inglés

SI: ____ NO: ____

¿Por qué?

4. Participa en el espacio de aprendizaje en el juego del Bingo para el aprendizaje del vocabulario de Inglés

SI: ____ NO: ____

¿Por qué?

5. Te motiva a jugar Bingo para el incrementar tu vocabulario de Inglés
SI: ____ NO: ____

¿Por qué?

6. Reconoces algunos valores al jugar el Bingo para el incremento del vocabulario de Inglés

SI: ____ NO: ____

¿Cuáles?

7. Sabes jugar el Bingo

SI: ____ NO: ____

¿Cómo?

8. Utiliza el profesor el Bingo como evaluación alternativa al incrementar el vocabulario de Inglés

SI: ____ NO: ____

¿De qué manera?

9. El profesor te evalúa al aprender vocabulario nuevo de Inglés utilizando el juego del Bingo

SI: ____ NO: ____

¿Cómo?

10. Logra el juego del Bingo incrementar el vocabulario de Inglés

SI: ____ NO: ____

¿De qué manera?

11. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés hablando

SI: ____ NO: ____

¿De qué manera?

12. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés escuchando

SI: ____ NO: ____

¿De qué manera?

13. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés leyendo

SI: ____ NO: ____

¿De qué manera?

14. Cuando juegas el Bingo aprendes vocabulario en Inglés escribiendo

SI: ____ NO: ____

¿De qué manera?

(ANEXO C)

GUIA DE OBSERVACION DEL INVESTIGADOR

www.bdigital.ula.ve



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA
SAN CRISTÓBAL - VENEZUELA**

La presente guía de observación ha sido diseñada con el propósito de recopilar información sobre un estudio que se realiza para dar cumplimiento a la elaboración del trabajo especial de grado, para optar al título de Magister Scientiae en Evaluación Educativa, cuyo título es: el Bingo como estrategia lúdica y de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés en la Parroquia San Juan Bautista, municipio San Cristóbal del estado Táchira.

Al respecto, la guía de observación será empleada por el investigador a fin de evidenciar de forma directa los fenómenos de la problemática en estudio a través de los sujetos informantes.

GUÍA DE OBSERVACIÓN EJECUTADA POR EL INVESTIGADOR

1. Observa que el docente de Inglés utiliza en la práctica pedagógica estrategias lúdicas para el incremento del vocabulario de Inglés en los y las estudiantes

Se observa: ____ No se observa: ____

¿Cómo?

2. Evidencia que el docente de Inglés emplea el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario de Inglés en los y las escolares

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿De qué manera?

3. Observa que el docente de Inglés considera que el uso del juego promueve la diversión en los y las estudiantes para el incremento del vocabulario de Inglés

Se observa: ____ No se observa: ____

¿Por qué?

4. Observa que el docente de Inglés promueve la participación de los y las estudiantes a través del juego para el incremento del vocabulario de Inglés

Se observa: ____ No se observa: ____

¿Por qué?

5. Evidencia que el docente de Inglés motiva a los y las estudiantes a participar en el Bingo como estrategia lúdica en el aula de clase

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿Por qué?

www.bdigital.ula.ve

6. Evidencia que el docente de Inglés considera el fomento de valores en los y las estudiantes al utilizar el juego del Bingo como estrategia lúdica

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿Cuáles?

7. Evidencia que el docente de Inglés considera que los y las estudiantes conocen el Bingo como un juego tradicional

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿Por qué?

8. Evidencia que el docente de Inglés utiliza el Bingo como evaluación alternativa con los y las estudiantes

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿De qué manera?

9. Evidencia que el docente de Inglés considera que el juego del Bingo facilita la evaluación de los y las estudiantes en el incremento del vocabulario de Inglés

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿Cómo?

10. Evidencia que el docente de Inglés usa el Bingo como estrategia lúdica que orienta el logro de objetivos en el incremento del vocabulario de Inglés

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿De qué manera?

11. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través del habla

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿De qué manera?

12. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escucha

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿De qué manera?

13. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la lectura

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿De qué manera?

14. Evidencia que el docente de Inglés considera que el Bingo como estrategia lúdica incrementa el vocabulario en Inglés a través de la escritura

Se evidencia: ____ No se evidencia: ____

¿De qué manera?

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

(ANEXO D)

EVALUACION PRE Y POST A DOCENTES Y ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”
Táchira-Venezuela
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA



Fecha: Abril de 2017

Institución Educativa: Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Estudio: el bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés.

Objetivo: Aplicar y evaluar el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario.

Investigador: Lcdo. E. Ballona (Docente integral) **Informantes:** Docentes

Tema: Municipios y capitales del estado Táchira

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba escrita

| Evaluación pre-post de vocabulario | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|---------------------------------|----|---|---|---|---|---|---|---------------------------|----|---|---|
| Sujetos informantes | Conocimientos previos (Pretest) | | | | Conocimientos adquiridos por el Bingo (Postest) | | | | Incremento de vocabulario | | | |
| | MC | M | C | D | MC | M | C | D | MC | M | C | D |
| D1. | 6 | 2 | 4 | 1 | 9 | 4 | 0 | 0 | 15 | 6 | 4 | 1 |
| D2. | 7 | 2 | 3 | 0 | 14 | 1 | 1 | 0 | 21 | 3 | 4 | 0 |
| D3. | 6 | 3 | 6 | 2 | 9 | 5 | 1 | 0 | 15 | 8 | 7 | 2 |
| D4. | 9 | 0 | 1 | 1 | 10 | 1 | 0 | 0 | 19 | 1 | 1 | 1 |
| D5. | 8 | 0 | 2 | 2 | 5 | 2 | 0 | 0 | 13 | 2 | 2 | 2 |
| D6. | 0 | 10 | 2 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 5 | 10 | 2 | 0 |
| D7. | 10 | 0 | 1 | 1 | 10 | 0 | 1 | 0 | 20 | 0 | 2 | 1 |
| D8. | 17 | 0 | 0 | 0 | 11 | 1 | 0 | 0 | 28 | 1 | 0 | 0 |
| D9. | 8 | 4 | 3 | 2 | 6 | 2 | 4 | 1 | 14 | 6 | 7 | 3 |

| Leyenda |
|--|
| MC: Conoce el municipio y su capital correctamente. |
| M: Conoce solo el municipio. |
| C: Conoce solo la capital del municipio. |
| D: Desconoce la capital del municipio. |



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
 Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”
 Táchira-Venezuela
 COORDINACIÓN DE POSTGRADO
 MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA



Leyenda

- M:** Memorístico
- C:** Cuenta con los dedos.
- P:** Pronuncia correctamente.
- FN:** Forma números.
- PI:** Pronuncia incorrectamente.
- PE:** Pronuncia como se escribe
- CR:** Inventa pronunciación

Fecha: Abril de 2017

Institución Educativa: Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Estudio: el bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés.

Objetivo: Aplicar y evaluar el juego del Bingo como estrategia lúdica para el incremento del vocabulario.

Investigador: Lcdo. E. Ballona (Docente integral) **Informantes:** Docentes

Tema: Números en Inglés del 1 al 30

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba oral

Evaluación pre-post de vocabulario

| Sujetos informantes | Conocimientos previos (Pretest) | | | | | | | Conocimientos incrementados por el Bingo (Postest) | | | | | | |
|---------------------|---------------------------------|----|------|----|---------------|-------|----|--|---|--------------|----|----------|----|--------|
| | M | C | P | FN | PI | PE | CR | M | C | P | FN | PI | PE | CR |
| D1. | si | no | 1-10 | no | 3,11,12,14,20 | 11 | 17 | | | 11-13, 20-22 | si | | | |
| D2. | si | si | 1-10 | no | 3 | | | | | 3, 23-30 | si | 22,26,28 | | |
| D3. | no | no | 1-30 | si | 3,11,13,14,19 | | | | | 3, 16-20 | | | | |
| D4. | si | no | 1-10 | no | 3 | | | | | 20-29 | si | 19, 25 | | |
| D5. | no | no | 1-30 | si | 3, 10,11, | 11,23 | | | | 11, 13-26 | | 10 | | |
| D6. | si | no | 1-12 | si | 3,10,11,12 | 11 | 12 | | | | | | | 20, 26 |
| D7. | no | no | 1-30 | si | 3,11,19 | 11 | | | | 3, 11, 19 | | | | |
| D8. | no | no | 1-29 | si | 13, 30 | | | | | 30 | | | | |



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
 Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”
 Táchira-Venezuela
 COORDINACIÓN DE POSTGRADO
 MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA



Fecha: Mayo de 2017

Institución Educativa: Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Estudio: el bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés.

Objetivo: Evaluar el incremento de vocabulario con el uso del juego de Bingo como estrategia lúdica.

Investigador: Lcdo. E. Ballona (Docente integral) Informantes: Estudiantes

Tema: Colores en Inglés

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba oral

| Evaluación pre-post de vocabulario | | | | |
|---|--|-------------------------|---|-------------------------------|
| Sujetos informantes | Conocimientos previos de los colores (Prefest) December 7 | | Colores incrementados por el Bingo (Postest) May 2 | |
| | PRIMARY COLORS | SECONDARY COLORS | PRIMARY COLORS | SECONDARY COLORS |
| E1. | Yellow, blue, red, black | Pink | Yellow, blue, red, black, white | Green, purple, brown., orange |
| E2. | Yellow, blue, red | Orange | Yellow, blue, red, Black | Purple |
| E3. | Yellow, blue, red | | Yellow, blue, red, Black | Orange |

Leyenda

- Primarios: Pronuncia en Inglés y comprende adecuadamente los colores básicos que no se pueden producir a partir de la mezcla de otros.
- Secundarios: Pronuncia en Inglés y maneja asertivamente los colores obtenidos de la mezcla de dos colores primarios.



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”
Táchira-Venezuela
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA



Fecha: Mayo de 2017

Institución Educativa: Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Estudio: el bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés.

Objetivo: Evaluar el incremento de vocabulario con el uso del juego de Bingo como estrategia lúdica.

Investigador: Lcdo. E. Ballona (Docente integral) Informantes: Estudiantes

Tema: Números en Inglés

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba oral

www.bdigitalula.ve

| Evaluación pre-post de vocabulario | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|---|----|------|----|------|----|----|---|----|-------------------|----|--------------|----|----|
| Sujetos informantes | Conocimientos previos (Pretest) December 2 | | | | | | | Conocimientos incrementados por el Bingo (Postest) May 2 | | | | | | |
| | M | C | P | FN | PI | PE | CR | M | C | P | FN | PI | PE | CR |
| E1. | si | no | 1-12 | no | 3 | no | no | no | no | 3, 13-20 | Si | no | no | No |
| E2. | no | si | 1-5 | no | 3 | no | no | no | si | 3, 6-10, 14,16,17 | si | 11-13, 18,19 | 15 | No |
| E3. | si | si | 1-10 | no | 3, 8 | no | no | no | si | 1-10 | no | 3 | 8 | no |

Leyenda

M: Memorístico

C: Cuenta con los dedos.

P: Pronuncia correctamente.

FN: Forma números.

PI: Pronuncia incorrectamente.

PE: Pronuncia como se escribe

CR: Inventa pronunciación



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”
Táchira-Venezuela
COORDINACIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EVALUACIÓN EDUCATIVA



Fecha: Mayo de 2017

Institución Educativa: Unidad Educativa “Dr. Arístides Garbiras”.

Estudio: el bingo como estrategia lúdica de evaluación alternativa para el incremento del vocabulario de inglés.

Objetivo: Evaluar el incremento de vocabulario con el uso del juego de Bingo como estrategia lúdica.

Investigador: Lcdo. E. Ballona (Docente integral) Informantes: Estudiantes

Tema: Family

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba oral

www.bdigital.ula.ve

| Evaluación pre-post de vocabulario | | |
|---|--|---|
| Sujetos informantes | Conocimientos previos de los miembros de la familia (Pretest) | Miembros de la familia incrementados por el Bingo (Postest) |
| E1. | Brother | Mother, father, niece, grandmother, grandfather, son, daughter |
| E2. | Ninguno | Uncle, mother, grandmother, sister |
| E3. | Ninguno | Sister, mother, son, aunt, daughter |
| E4. | Ninguno | Uncle, sister, son, cousin, aunt, mother |
| E5. | Mother, father, brother, aunt, grandmother, grandfather | Sister, daughter |

(ANEXO E)
INSTRUMENTOS DE EVALUACION DISEÑADOS POR EL
INVESTIGADOR

www.bdigital.ula.ve



Ministerio del Poder Popular para la Educación
Inclusión y Calidad
Zona Educativa Estado Táchira

REPUBLICA BOLIVRIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACION
UNIDAD EDUCATIVA "DR. ARISTIDES GARBIRAS"
SAN CRISTOBAL ESTADO TACHIRA
CODIGO DE PLANTEL OD01022023



Zona Educativa Táchira
"Educando el Hombre Nuevo
Desde la Pedagogía del Amor, el Ejemplo,
la Curiosidad, la Ternura y el Saber Ancestral"

Fecha: _____

Proyecto de Aprendizaje: _____

Contenido de Inglés: _____

Docente Especialista de Inglés: _____

Subsistema de educación básica: Nivel de educación: _____ Grado/Etapa: _____

Técnica: Observación Instrumento: Prueba oral

Estrategia: Juego del Bingo

Actividades: Cada estudiante canta el juego, pronunciando en inglés dos veces la ficha de vocabulario sacada al azar de la bolsa plástica. También, se sugiere que cada estudiante pronuncie el vocabulario de inglés que contiene su cartón de juego antes de jugar Bingo.

Evaluación del vocabulario de inglés a través de la comprensión y expresión oral: Hablar

| Estudiantes | Pronuncia el vocabulario | | | | | | | | | | | |
|-------------|--------------------------|--------|------|----------------|--------|------|-----------------------------|--------|------|------------------------------|--------|------|
| | Correctamente | | | De modo fluido | | | Inventando la pronunciación | | | Leyendo en la lengua materna | | |
| | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |



Zona Educativa
Estado Táchira

REPUBLICA BOLIVRIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACION
UNIDAD EDUCATIVA "DR. ARISTIDES GARBIRAS"
SAN CRISTOBAL ESTADO TACHIRA
CODIGO DE PLANTEL OD01022023



Fecha: _____

Proyecto de Aprendizaje: _____

Contenido de Inglés: _____

Docente Especialista de Inglés: _____

Subsistema de educación básica: Nivel de educación: _____ Grado/Etapa: _____

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba oral

Estrategia: Juego del Bingo

Actividades: Cada estudiante escribe el vocabulario de inglés escuchado en el cuaderno de notas o en una hoja de papel bond sacado al azar de la bolsa plástica por el docente. También, se sugiere que cada estudiante escriba en el pizarrón el vocabulario de inglés escuchado, sacado al azar de la bolsa plástica por el docente. Además, el docente puede anotar en una hoja de registro el estudiante que no marque el vocabulario escuchado de inglés sacado al azar de la bolsa plástica sobre su cartón de juego, o desconozca su significado.

Evaluación del vocabulario de inglés a través de la comprensión y expresión oral: Escuchar

| Estudiantes | Escucha el vocabulario | | | | | | | | | | | |
|-------------|------------------------|--------|------|------------------------------|--------|------|------------------------------------|--------|------|-----------------------------|--------|------|
| | Con facilidad | | | Comprendiendo el significado | | | Sin marcarlo en el cartón de juego | | | Confundiendo el significado | | |
| | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |



Zona Educativa
Estado Táchira

REPUBLICA BOLIVRIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACION
UNIDAD EDUCATIVA "DR. ARISTIDES GARBIRAS"
SAN CRISTOBAL ESTADO TACHIRA
CODIGO DE PLANTEL OD01022023



Zona Educativa Táchira

"Educando el Hombre Nuevo
Desde la Pedagogía del Amor, el Ejemplo,
la Curiosidad, la Ternura y el Saber Ancestral"

Fecha: _____

Proyecto de Aprendizaje: _____

Contenido de Inglés: _____

Docente Especialista de Inglés: _____

Subsistema de educación básica: Nivel de educación: _____ Grado/Etapa: _____

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba escrita

Estrategia: Juego del Bingo

Actividades: El docente evalúa la escritura del vocabulario de inglés del cartón de juego elaborado por cada estudiante antes de jugar Bingo. También, se sugiere que cada estudiante escriba en una hoja de papel bond, en el pizarrón, o en el cuaderno de notas el vocabulario de inglés sacado al azar de la bolsa plástica por el docente.

Evaluación del vocabulario de inglés a través de la comprensión y expresión escrita: Escribir

| Estudiantes | Escribe el vocabulario | | | | | | | | | | | |
|-------------|-------------------------|--------|------|-------------------|--------|------|-------------------------|--------|------|----------------------------------|--------|------|
| | Correctamente en Inglés | | | Como lo pronuncia | | | Inventando la escritura | | | Omitiendo letras en la escritura | | |
| | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |



Ministerio del Poder Popular para la Educación
Inclusión y Calidad

Zona Educativa
Estado Táchira

REPUBLICA BOLIVRIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACION
UNIDAD EDUCATIVA "DR. ARISTIDES GARBIRAS"
SAN CRISTOBAL ESTADO TACHIRA
CODIGO DE PLANTEL OD01022023



Zona Educativa Táchira
"Educando el Hombre Nuevo
Desde la Pedagogía del Amor, el Ejemplo,
la Curiosidad, la Ternura y el Saber Ancestral"

Fecha: _____

Proyecto de Aprendizaje: _____

Contenido de Inglés: _____

Docente Especialista de Inglés: _____

Subsistema de educación básica: Nivel de educación: _____ Grado/Etapa: _____

Técnica: Observación

Instrumento: Prueba escrita

Estrategia: Juego del Bingo

Actividades: Cada estudiante canta el juego, leyendo en inglés dos veces la ficha de vocabulario sacada al azar de la bolsa plástica. También, se sugiere que cada estudiante lea el vocabulario de inglés que contiene su cartón de juego antes de jugar Bingo.

Evaluación del vocabulario de inglés a través de la comprensión y expresión escrita: Leer

| Estudiantes | Lee el vocabulario | | | | | | | | | | | |
|-------------|--------------------|--------|------|----------------|--------|------|-----------------------------|--------|------|-----------------------------------|--------|------|
| | Correctamente | | | De modo fluido | | | Inventando la pronunciación | | | Pronunciando en la lengua materna | | |
| | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo | Poco | Alguno | Todo |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

(ANEXO F)

**INSTRUMENTOS EVALUATIVOS APLICADOS
POR EL INVESTIGADOR**

www.bairgital.ula.ve

