



El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario en inglés

Área temática: Gestión y procesos educativos.

Modalidad: Cartel

María Teresa Saavedra Hernández

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

saavedrater@yahoo.com.mx

Resumen

Este trabajo es el resultado de un proceso de análisis y reflexión de una situación educativa que identifiqué en mi práctica docente con alumnos de primer grado de secundaria. La cual fue “Los alumnos de primer grado de secundaria conocen y usan escaso vocabulario en inglés”. Esta situación se presenta debido a la poca práctica de vocabulario en clase, la metodología llevada a cabo y, por tanto, la poca participación de los estudiantes. Ante esta situación y mediante el modelo de investigación acción elaboré, apliqué y evalué un plan de intervención con el propósito de comprender, explicar, atender y transformar esa situación educativa. Para proponer un cambio en esa situación utilicé el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario en inglés. El plan de intervención se basó en los tres momentos didácticos: planeación, ejecución y evaluación. Rediseñé la planeación de la clase, incorporé actividades lúdicas para la práctica de vocabulario en clase a través de la interacción y participación de los estudiantes. Para la ejecución de actividades, la metodología usada fue la de presentación, práctica y producción. Los principales hallazgos fueron: valorar el juego como estrategia didáctica, ya que propicia interactividad, creatividad, personalización, socialización y aprendizaje. Sostenido en el juego, el



estudiante puede comunicarse en situaciones reales, respetar turnos conversacionales, aprender a negociar, construir acuerdos y, quizá, conocimiento. El docente puede, además, incluir mayor práctica de vocabulario con sustento lúdico, en cualquier momento de la clase.

Palabras clave: actividad lúdica, estrategia de aprendizaje, didáctica, participación, vocabulario.