



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS

SECRETARÍA GENERAL

DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES

DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Lugar: Nueva Palestina, Ocosingo, Chiapas.

Fecha: 22 de septiembre de 2023

C. Erick Iván Ruíz Gómez

Pasante del Programa Educativo de: Lenguas con enfoque turístico

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Propuesta de rompecabezas como herramienta didáctica para la enseñanza del idioma inglés

En la modalidad de: Elaboración de textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

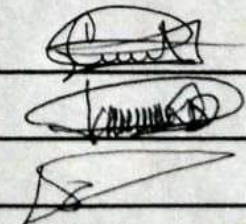
Revisores

Mtra. Claudia Alicia González Noriega

Lic. Lidia Jiménez Demeza

Lic. Miguel Silvano Guzmán

Firmas:



Ccp. Expediente



Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas

Facultad de Humanidades

Sub-sede Nueva Palestina

ELABORACIÓN DE TEXTOS

Propuesta de rompecabezas como herramienta didáctica
para la enseñanza del idioma inglés

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

Licenciado en Lenguas con Enfoque Turístico con Salida en
Ecoturismo

PRESENTA:

Erick Iván Ruíz Gómez

ASESORA:

Mtra. Claudia Alicia González Noriega



Nueva Palestina, Ocosingo, Chiapas. Octubre de 2023

AGRADECIMIENTOS

A todos los docentes, por regalarme sus conocimientos y momentos felices a lo largo de la licenciatura.

A mis compañeros, por estar conmigo dándome siempre buenos consejos y apoyándome en todo momento.

A mí estimado(a) y querido(a) tutor(a), Claudia Alicia González Noriega, por su constante apoyo y comprensión en la realización de este proyecto.

Al Licenciado Lisandro Augusto Caballero Velázquez, coordinador de la Unicach Sede Nueva Palestina, por permitirme recoger la información necesaria.

DEDICATORIA

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de mi estudio.

A mis padres que con su amor y enseñanzas ha sembrado virtudes que he necesitado para vivir con anhelo y felicidad.

ÍNDICE

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción | 1 |
| Justificación | 2 |
| Objetivos | 3 |
| Metodología | 4 |
| Marco teórico..... | 5 |
| Capítulo 1.- Material didáctico, Recurso didáctico y Herramienta didáctica..... | 5 |
| 1.1 Material Didáctico | 5 |
| • Elementos y características de un material didáctico..... | 6 |
| • Tipos de materiales didácticos..... | 7 |
| 1.2 Recursos didácticos | 9 |
| • Funciones de recursos didácticos..... | 10 |
| • Tipos de recursos didácticos | 11 |
| 1.3 Herramientas didácticas..... | 12 |
| • Tipos de herramientas didácticas..... | 13 |
| 1.4 Diseño y elaboración de una herramienta didáctica | 14 |
| 1.5 Importancia de las herramientas didácticas para la enseñanza del inglés | 16 |
| • Uso y función de las herramientas didácticas..... | 17 |
| • Funciones de la didáctica | 18 |
| 1.6 Material lúdico en la enseñanza del inglés | 19 |
| • Características del material lúdico | 19 |
| Ejemplo del material lúdico..... | 21 |
| • Uso del material lúdico en el inglés | 23 |
| Capítulo 2.- Rompecabezas..... | 24 |
| 2.1 ¿Qué es el rompecabezas?..... | 24 |
| 2.2 Tipos de rompecabezas..... | 27 |
| 2.3 Los beneficios de los rompecabezas | 29 |
| 2.4 Caso del uso de rompecabezas en la enseñanza | 31 |
| 2.5 Ejemplos | 34 |
| Conclusión | 37 |
| Anexos..... | 38 |

Referencias..... 33

Introducción

El trabajo que se presenta a continuación, pretende ser una reflexión sobre los beneficios del juego en el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso se trabajó con una herramienta didáctica llamada Rompecabezas para el aprendizaje del inglés, (Puzzles). El proyecto pretende, por tanto, desarrollar un instrumento para el aprendizaje de los alumnos, con el fin de dar a conocer nuevas formas de enseñanza-aprendizaje.

El juego es una actividad vital e indispensable en el desarrollo humano, no solo es una actividad de auto expresión, sino también una forma de descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos y relaciones a través de las cuales, el alumno llega a conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

De esta forma el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa debería ser significativo y llamativo para los alumnos, trabajando con ejercicios desde los más básicos, para los alumnos de nivel preescolar a nivel superior. La información que se expone a continuación, amplían y consolidan los conceptos que traten del material didáctico, con la idea de compartir herramientas para el apoyo de los profesores dentro de la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera inglesa.

Justificación

En la actualidad muchos de los estudiantes no pueden concentrarse en su aprendizaje por infinidad de distracciones que generan las tecnologías de la información y comunicación. La mayoría de los niños y jóvenes de preescolar a nivel superior han olvidado los materiales didácticos para el buen desempeño en el estudio.

En la adquisición de esta segunda lengua, es esencial empezar desde edades tempranas siguiendo una metodología lúdica que permita a los alumnos aprender una lengua de una manera entretenida, divertida y motivadora. El profesor debe actuar como facilitador de un proceso de enseñanza en el que apoyemos y ayudemos a los alumnos a que vayan mejorando día a día a lo largo de su trayectoria escolar, hasta que adquieran la segunda lengua.

En este momento, es cuando entra en juego la utilización de una metodología lúdica en la que el juego sea una parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. El juego es algo que se da en todas las civilizaciones y generaciones en la que todos jugamos y hemos jugado.

Por la problemática, considero que es de mayor provecho implementar el uso de los materiales didácticos de manera impresa o digital para el desarrollo de los cinco sentidos del ser humano además de las habilidades en el uso de las tecnologías de la información, para el aprendizaje de la lengua extranjera inglesa.

Objetivos

Objetivo general

- Elaborar un rompecabezas digital con vocabulario básico en el idioma inglés.

Objetivo específico

- Identificar los materiales didácticos y sus características.
- Diseñar y elaborar rompecabezas digitales con vocabulario en inglés.

Metodología

En la realización del presente documento se llevó a cabo una investigación amplia de conceptos como materiales didácticos, recursos didácticos y herramientas didácticas, incluyendo las diferentes herramientas que existen antes del desarrollo de la herramienta didáctica.

Se desarrolló la investigación de la herramienta principal denominada rompecabezas, cuáles son sus características, los ejemplos, los aspectos positivos y negativos, y los elementos que los constituyen.

Por otro lado se estructuró la información que contendría el material de acuerdo al vocabulario de nivel básico en inglés. Se continuó trabajando con la información obtenida y diseñando los rompecabezas de cada uno de los temas. Para la elaboración se utilizó el programa Documento Word.

Las categorías que se desarrollaron para el material didáctico se presentan a continuación: **Animals, fruits, verb TO BE, adjectives, verbs, body parts, members of the family, numbers, season of the year, the weather, classroom objects, days of the week, months of the year and prepositions, adverbs of frequency, prepositions, IN-ON-AT y services and shops.**

Marco teórico

Capítulo 1.- Material didáctico, Recurso didáctico y Herramienta didáctica

1.1 Material Didáctico

Los materiales didácticos son los elementos que se emplea en la enseñanza para facilitar y conducir el aprendizaje de los alumnos. También se consideran materiales didácticos a aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos como; libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software, etc. Para que los alumnos trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos se podría afirmar que no existe un término acerca de lo que es un recurso didáctico, así que, material didáctico es cualquier elemento que en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica, para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los materiales didácticos deben estar orientados a un fin y organizados en función de los criterios de referencia del currículo. El valor pedagógico de los medios, está íntimamente relacionado con el contexto en que se usan, más que en sus propias cualidades y posibilidades (Guerrero, 2009).

Cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, considerando que no todos los materiales que se utilizan en la educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, es necesario resaltar la diferencia de los conceptos de medio didáctico y recurso educativo. Así que, medio didáctico “es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”, por ejemplo, un libro de texto o un programa multimedia que permitan hacer prácticas de formulación química y el recurso educativo “es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas” (Ferréz & Marquéz, 1996).

- **Elementos y características de un material didáctico**

Los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza como soporte que ayuda a la tarea docente. Estos pueden ser muy variados y diferenciados de acuerdo a la función de los objetivos que se pretenden conseguir de los contenidos objeto enseñanza. Es por ello que se deben seleccionar o diseñar, considerando las características que cubran cabalmente la intencionalidad de lograr el aprendizaje significativo. Para usar los materiales con intenciones pedagógicas, es necesario seleccionarlos (Díaz & Jordí, 1999).

Esto significa que se deben conocer a fondo las características para su adecuada aplicación de acuerdo a la función que se desempeñen en la estrategia didáctica. Así pues, el material puede ser aplicado si cumple con las siguientes características (Gódinez, 2001).

- Que posea un efecto motivador.
- Que posea un contenido acorde con lo que pretende enseñar.
- Que conforme una estructura.
- Que permita en el estudiante una representación mental.

La inclusión de los materiales didácticos en un determinado contexto educativo, exige que el profesor o el equipo docente correspondiente tengan en cuenta cuáles son las principales funciones que pueden desempeñar los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Tipos de materiales didácticos**

Para Néreci (1969), los recursos didácticos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Material permanente de trabajo.** Todo lo que se usa a diario en la enseñanza, ya sea para llevar registro de la misma, ilustrar lo dicho o permitir otro tipo de operaciones.
- **Material informativo.** Aquellos materiales en los que se haya contenida la información y que son empleados como fuente de saberes.
- **Material ilustrativo.** Todo aquello que puede usarse para acompañar, potenciar y ejemplificar el contenido impartido, ya sea visual, audiovisual o interactivo.
- **Material experimental.** Aquel que permite a los alumnos comprobar mediante la práctica y la experimentación directa de los saberes impartidos en clase.
- **Material tecnológico.** Se trata de los recursos electrónicos que permiten la generación de contenidos, la masificación de los mismos, etc., valiéndose sobre todo de las llamadas TIC.

Clasificar significa organizar o de algún modo ordenar un todo para tener una mejor perspectiva de la materia que nos ocupa, en este caso el material didáctico. A este respecto se tienen varias clasificaciones, a saber: El material permanente de trabajo, como el pizarrón, tiza, borrador, cuadernos, compases, franelógrafos, proyectores, etc. Material didáctico informativo, como los mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, films, modelos, cajas, etc. Los materiales ilustrativos, como los posters, videos, discos, etc. Material experimental, como los matraces, tubos de ensayo, aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes; y el material tecnológico, como la generación de

diccionarios digitales, biografías interactivas y la publicación de documentos en bibliotecas digitales (Muñoz, 2019).

Según Guerrero Alberto (2009), estos son los tipos de materiales didácticos más usados dentro del aula:

- **Materiales impresos:** Libros, de texto, de lectura, de consulta (diccionarios, enciclopedias), atlas, monografías, folletos, revistas, boletines, guías.
- **Materiales de áreas:** Mapas de pared, materiales de laboratorio, juegos, aros, pelotas, potros, plintos, juegos de simulación, maquetas, acuario, terrario, herbario bloques lógicos, murales.
- **Materiales de trabajo:** Cuadernos de trabajo, carpetas, fichas, lápiz, colores, bolígrafos.
- **Materiales del docente:** Leyes, Disposiciones oficiales, Resoluciones, PEC, PCC, guías didácticas, bibliografías, ejemplificaciones de programaciones, unidades didácticas.

1.2 Recursos didácticos

De acuerdo a Morales (2012), se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.

El profesorado necesita disponer de recursos de distintos tipos, y entre ellos son denominados materiales curriculares. Los materiales curriculares son un recurso o un medio para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los libros de texto, por ejemplo, han respondido tradicionalmente a una concepción de educación homogénea, centrada en los conocimientos y en la memorización donde se esperaba que el profesorado cumpliera prioritariamente funciones transitivas. Con el uso del libro de texto como único recurso educativo imposibilita saber si el alumno ha aprendido o ha entendido algo sobre el tema. Además de ser unidireccional, es decir, no admite la posibilidad de cambiar. El mensaje que se escribe en los libros es para todo el mundo y por lo tanto no está adaptado a cada clase (Perez, 2010).

En un libro de texto al poner las cosas en color le está diciendo al niño qué es lo que debe aprenderse y al profesor por otro lado qué es lo que debe preguntar, por lo tanto quita autonomía. Decir respecto al libro de texto que define la profesión ya que al utilizar un libro como recurso el profesor no tiene nada que hacer, que inventar, ya lo tiene todo hecho, está retratando al docente cuando utiliza una cosa u otra. Se trata de una concepción bastante alejada de las ideas de educación integral, de aprendizaje con sentido y de funcionalidad. Estas concepciones demandan materiales distintos al libro de texto tradicional (Ballesta, 1995).

- **Funciones de recursos didácticos**

Según Pérez Sara (2010), los procesos de enseñanza-aprendizaje, los medios didácticos y los recursos educativos en general pueden realizar diversas funciones, entre ellas destacamos como más habituales las siguientes:

- **Proporcionar información.** Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos.
- **Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir.** Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos. Es lo que hace un libro de texto por ejemplo.
- **Ejercitar habilidades, entrenar.** Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.
- **Motivar, despertar y mantener el interés.** Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.
- **Evaluar.** Los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos. La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios) y en otros casos resulta implícita ya que es el propio estudiante quien se da cuenta de sus errores (como pasa por ejemplo cuando interactúa con una simulación).
- **Proporcionar simulaciones.** Que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación. Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilota un avión.
- **Proporcionar entornos para la expresión y creación.** Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.

- **Tipos de recursos didácticos**

Según Moya (2010) los tipos de recursos didácticos se encuentran en:

Textos impresos:

- Manual o libro de estudio.
- Libros de consulta y/o lectura.
- Biblioteca de aula y/o departamento.
- Cuaderno de ejercicios.
- Impresos varios.

Material específico: Prensa, revistas, anuarios.

Material audiovisual: Proyector, Vídeos, películas, audios.

Tableros didácticos: Pizarra tradicional.

1.3 Herramientas didácticas

Las herramientas didácticas son aquellos medios de los que se sirven los profesores y alumnos para facilitar el proceso de aprendizaje. Su objetivo es facilitar el esfuerzo intelectual necesario para comprender y retener nuevos conocimientos. Actualmente las aulas disponen de más medios tecnológicos y los libros y los profesores presentan los conocimientos de formas mucho más cercanas. El aprendizaje basado únicamente en la memorización de datos ha dejado de ser lo más habitual (Bartolomé., 2000).

El verdadero aprendizaje se centra en crear un ambiente en el que los estudiantes puedan hablar de lo que están aprendiendo, escribir sobre ello, relacionarlo con sus propias experiencias y aplicarlo a su vida diaria (Bloom, 1956).

Según Grajeda de Paz (2009), señala que la producción de materiales acompaña los procesos de reforma educativa y transformación curricular. El uso de textos en el aula facilita el tratamiento de distintos contenidos curriculares, y actúa como parámetro de enseñanza. Se producen materiales para el alumno, para el docente y para el trabajo con la comunidad.

Las herramientas didácticas constituyen un conjunto de recursos y estrategias metodológicas que utilizan los docentes en la práctica educativa en su quehacer de aula al momento de interactuar con los estudiantes. Los docentes son conscientes de que la labor diaria está llena de recursos técnicos y qué buscan a la hora de aplicar el fin propuesto, que es la apropiación de los contenidos educativos (Arregui, 2000).

- **Tipos de herramientas didácticas**

Las herramientas didácticas, también conocido como recursos didácticos o medios de enseñanza, convencionalmente pueden dividirse en cuatro subgrupos (Madrid, 2000):

1. **Objetos naturales:** Pueden tener su forma normal (animales vivos y disecados, herbarios, colecciones de insectos, hojas, minerales, semillas, etc.), piedrecitas, conchitas, frutas, semillas, trozos de madera, bambú, etc.
2. **Material industrial:** Los diseñados y elaborados en fábricas o talleres como los envases plásticos, bolitas, carrizos, retazos de telas, corchos, botones, cajitas, etc.
3. **Objetos impresos y estampados:** Se confeccionan de forma plana, láminas, tablas, gráficos, rompecabezas, loterías, domino, guías metodológicas, libros y cuadernos, etc., así como también medios tridimensionales representativos, como modelos, maquetas, etc. Así como el material para pegar, para ensamblar, para enhebrar, entre otros.
4. **Medios sonoros y de proyección:** Se subdividen en audiovisuales: películas y documentales didácticos, sonoros y videocintas; visuales: fílmicas y diapositivas; y auditivos: grabaciones magnetofónicas en placas o discos. Materiales para la enseñanza programada y de control, pueden ser, atendiendo a su estructura, lineales, ramificados, y mixtos.

1.4 Diseño y elaboración de una herramienta didáctica

Según González (2017), para el diseño de un entorno de aprendizaje efectivo, es el estilo de aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, Fleming y Mills desarrollaron una propuesta para clasificar a las personas de acuerdo a su preferencia en la modalidad sensorial, a la hora de procesar información o contenidos educativos. Los autores consideran que las personas reciben información constantemente a través de los sentidos y que el cerebro selecciona parte de esa información e ignora el resto. Las personas seleccionan la información a la que le prestan atención en función de sus intereses, pero también influye cómo se recibe la información (Velázquez, 2016).

De acuerdo a Fleming (2001), existe un cuestionario denominado instrumento de VARK, acrónimo en inglés de las cuatro letras iniciales de las preferencias modales sensoriales, a saber: Visual, Aural, Read/Write y Kinesthetic. Estas preferencias perceptuales se caracterizan por lo siguiente:

- **Visual (visual):** Preferencia por maneras gráficas y simbólicas de representar la información.
- **Auditivo (aural):** Preferencia por escuchar la información.
- **Lectura-escritura (read/write):** Preferencia por información impresa en forma de palabras.
- **Quinestésico (kinesthetic):** Preferencia perceptual relacionada con el uso de la experiencia y la práctica, ya sea real o simulada.

Según Rodríguez Cepeda (2016), el estudio de los estilos de aprendizaje permite conocer mejor a los estudiantes, de tal manera que las actividades desarrolladas en el aula se pueden diseñar basadas en dichas particularidades.

Esta metodología toma mayor importancia cuando los estudiantes presentan dificultades en la construcción de los conceptos. En este sentido, la herramienta a diseñar debe contener una tercera parte de elementos que favorezcan la percepción práctica, real o simulada, que se logra con los simuladores, laboratorios virtuales y cuestionarios. El estilo lector se trabaja con textos

explicativos en formato pdf, presentaciones y enlaces a documentos y libros para profundizar en los temas de interés. Los estilos visual y auditivo se trabajan con videos, animaciones e imágenes explicativas

El Quinestésico (kinesthetic), es un aprendizaje más lento que el visual o el táctil, pero es más significativo, ya que va a perdurar en el tiempo mucho más que los otros métodos llegando a convertirse, incluso, en conocimientos que permanecen toda la vida (La Universidad en el Internet, 2022).

1.5 Importancia de las herramientas didácticas para la enseñanza del inglés

El material didáctico como conjunto de medios materiales tanto físicos como virtuales que intervienen y hacen más fácil los procesos de enseñanza y aprendizaje, despiertan el interés, la atención de los estudiantes permitiéndoles conocer y manipular información adecuada con experiencias (Bautista, 2017).

La importancia de impulsar el proceso enseñanza-aprendizaje involucrando actividades mediadas por las Tecnologías de la Investigación y la Comunicación (TIC) para de esta manera fortalecer las competencias educativas que deben ser consideradas permanentemente, en un contexto de evolución del conocimiento y de metodologías educativas que comprometen a todos los actores en el proceso educativo (Gutiérrez, 2018).

Según Martínez B. E (2017), la integración de las TIC en el campo educativo viene a ser de gran importancia, ya que son estas herramientas las que permiten acercar a los alumnos al mundo del conocimiento a través de la teoría y la práctica para, de esta manera, generar una formación integral.

Por otro lado Pastora (2021), aclara que la era digital en constante transformación y desarrollo requiere de una educación que permita a los estudiantes ampliar habilidades y destrezas para responder a los requerimientos actuales.

Es por eso que el uso de material didáctico cobra gran importancia dentro del aula, al ser una estrategia práctica de enseñanza tanto para los estudiantes como para el docente ya que de esta manera es posible fomentar y fortalecer el dinamismo y la interacción en las clases, generando espacios más confiables donde los estudiantes pueden adoptar una actitud más activa y participativa que favorezca en gran medida su ambiente de aprendizaje (Flores, 2017).

Sin embargo, debemos destacar la valiosa importancia de aquellos materiales que son diseñados, elaborados por el profesor y por los mismos estudiantes, haciendo de ello una experiencia de enseñanza-aprendizaje enriquecedora en que adaptada a las necesidades del contexto educativo.

- **Uso y función de las herramientas didácticas**

Las herramientas didácticas, son todo tipo de material de los que hace uso el docente, con el único objetivo de hacer el proceso de enseñanza más dinámico y pedagógico. También denominadas recursos didácticos y puede ser de tipo material, intelectual, humano, social o cultural, entre otras (Díaz F. , 2002).

Según Montessori (2007), el material didáctico están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta deberán de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno.

- Ayudar a sintetizar el tema y reforzar los puntos claves.
- Sensibilizar y despertar el interés en los participantes.
- Ilustrar los puntos difíciles mediante las imágenes o cuadros sinópticos.

De acuerdo con Castro y Guzmán (2017), el uso de los materiales didácticos en la enseñanza del inglés, podría representar una metodología que tiene en cuenta el valor lúdico brindando a los estudiantes espacios de participación activa e interactiva con los compañeros de clase y con el docente en un ambiente contextualizado, adaptado a la cotidianidad y acuerdo a sus necesidades de aprendizaje.

- **Funciones de la didáctica**

¿Cuál es la función de la didáctica? La didáctica es el arte de enseñar. Como tal, es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él (Bowlby, 2021).

- 1. Función Formativa:** Los medios promueven que los estudiantes expresen sus sentimientos y emociones, además de producir una mayor difusión y accesibilidad a la formación, crea y aplica nuevos conocimientos.
- 2. Función Mediadora:** El docente se convierte en trasmisor de conocimientos, el de animador, el de supervisor o guía del proceso de aprendizaje e incluso el de investigador educativo, además de que garantiza la formación del alumno, abarcando los planes conceptuales, reflexivos y prácticos. Los procesos educativos de la educación deben ser para formar personas y que estas personas gestionen sus propios aprendizajes, que en momentos de conflictos puedan tomar sus decisiones y poniendo en práctica sus conocimientos.
- 3. Funciones Normativa:** La enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de "hacer pasar un saber". El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos, el alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica el saber.

1.6 Material lúdico en la enseñanza del inglés

La lúdica se entiende como el proceso que conlleva al desarrollo humano en sus aspectos de crecimiento psíquico, social, cultural y biológico. Por consiguiente la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. La lúdica permite a los niños que se involucren y disfruten del proceso educativo debido a que busca el placer y gozo mediante el juego. Esto conlleva a que los niños y niñas desarrollen habilidades motoras, creatividad, lenguaje y desenvolviendo social mientras se divierten. Sin embargo, para llegar a este punto, se requiere la interacción afectiva entre el docente y los niños, de tal forma que los niños se sientan atraídos hacia esta técnica (Jimenez, 2005).

Según Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdicas son estrategias muy importante que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

- **Características del material lúdico**

El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, inherente al ser humano, que sirve para socializar, para el conocimiento de sí, para descubrir y construir su entorno, preparando al ser humano para la vida. “La cultura brota del juego, es como un juego y en él se desarrolla”. Siendo el juego una actividad que se presenta en todas las culturas y dada la polisemia que presenta es importante tener en cuenta sus características y que lo ayudan a diferenciarse. De acuerdo con el sitio web El Juego en Adultos Mayores (2023), considera que los beneficios del material lúdico son las siguientes:

- Actividad libre y voluntaria.
- Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
- Es gratificante y placentero.
- Brinda el placer de compartir.
- Descanso, ocio.
- Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.
- Es imprescindible una “actitud sin generis” de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación.
- Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos. Tanto el resultado como evolución es incierto.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio.
- Puede tener características propias según la cultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo.
- Mejora la calidad de vida.
- En cuanto a la acepción de juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera desplazamiento físico, “es un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como el mejoramiento intelectual y sensorial.

El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción. A nivel afectivo requiere e inmiscuye una posición psicológica propia que genera placidez y sentido de bienestar general; experiencia que puede ser distante en los juegos de competición adulta, pero más cercana en el juego infantil donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin competición. El ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego (González R. P., 2014).

Ejemplo del material lúdico

De acuerdo con el sitio web Grace College (2023) se encontraron algunos ejemplos del material lúdico que son usados en la enseñanza-aprendizaje:

1. Los rompecabezas

Es un recurso muy conocido, básico y es muy sencillo explicar a los pequeños cómo utilizarlo, no hay duda del aporte positivo que puede ser para el desarrollo intelectual de las niñas y niños.

Algunos de sus beneficios pueden ser: la mejora en la memoria visual, ya que hay que ordenar un montón de piezas, también ayudan a mejorar la concentración, lo que ayuda a los niños impacientes, en esa actividad y en otras tareas al estudiar. Por otro lado, mejora el desarrollo psicomotriz. Tomar las piezas y colocarlas en el lugar que corresponde estimula la coordinación entre ojos y las manitos, y eso sirve de entrenamiento para los más pequeños.

2. Los murales como recurso para enseñar

Hoy día hay un gran uso de las pizarras digitales, pero en la educación infantil, los murales, sobre todo aquellos en los que los niños participan pintando, también son un apoyo muy importante para el aprendizaje. Estos recursos suponen un estímulo visual para los chicos que no solo desarrollan su parte creativa, sino que también les ayuda a entender conceptos mediante la visualización de todos estos.

3. Los bloques lógicos

Estos son piezas de madera o plástico con distintas formas y atributos, es decir podemos encontrarlos en distintos tamaños y colores, formas, grosor, textura.

Cada pieza se diferencia de otra, pero tienen combinaciones distintas para poder llegar a hacer otras formas nuevas. Se pueden hacer juegos con estos bloques, como crear una serie de atributos que incluyan ciertos bloques específicos, por otro lado se pueden empezar juegos libres.

4. Música e instrumentos musicales

Los instrumentos musicales sirven para gamificar actividades, por ejemplo, se puede proponer aprender el lenguaje de la música descubriendo distintos sonidos, en el aula o a modo online, se sugiere asociar distintos sonidos con su imagen correspondiente.

Por otro lado, recordemos que la música favorece el aprendizaje y contribuye a mejorar su lenguaje. Además, la repetición de melodías incorpora vocabulario nuevo, el ritmo ayuda a niños y niñas a repetir frases complejas, sumado al aprendizaje divertido, dinámico y espontáneo.

5. Audio libros con cuentos

Un recurso digital tecnológico que se puede aprovechar son los audio libros. Este es un audio cuento, que es leído por locutores profesionales, son básicamente cuentos infantiles narrados.

Si los niños están en la etapa de aprender a leer, los audio cuentos infantiles pueden ser utilizados como apoyo, haciendo que sigan la lectura del cuento mientras escuchan la narración.

- **Uso del material lúdico en el inglés**

El uso de juegos en las clases de inglés permite establecer un ambiente cooperativo y agradable para el aprendizaje, facilitando el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas, y poniendo al estudiante en el centro del proceso. La utilidad de las actividades lúdicas en ambientes escolares ha sido ampliamente reconocida, en el sentido del desarrollo psicológico de los individuos y los grupos (Banguela, Nodarse, Cárdenas, & Aguilera, 2016).

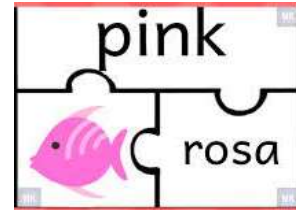
Ciertos estudios han asociado el empleo de juegos para la enseñanza del idioma inglés a la falta de motivación e interés, incertidumbre frente al aprendizaje, y otras distorsiones, que en muchos casos los estudiantes enfrentan. Es así como Kazarián y Prida (2014), demuestran la preferencia de estudiantes universitarios por el empleo de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza del inglés, reconociendo una relación directa entre “juego” y “aprendizaje”.

El componente lúdico influye en el desarrollo de estrategias de aprendizaje de tipo afectiva, comunicativa y cognitiva que facilitan el aprendizaje significativo de los estudiantes de forma estratégica especialmente en el dominio de las habilidades comunicativas asociadas al aprendizaje de lengua (Sánchez, 2010). En ello es fundamental el rol del docente que deberá promover el fomento de un ambiente autónomo, de independencia y autocontrol de los estudiantes en el logro de los objetivos (Pereda & Calero, 2010).

Capítulo 2.- Rompecabezas

2.1 ¿Qué es el rompecabezas?

Juego que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de piezas, fichas o trozos en cada uno de los cuales hay una parte de la figura. Pero también se puede definir como un juego de mesa tradicional en el que se juntan una serie de piezas sueltas y planas con el fin de obtener una imagen final, estos tienen diferentes cantidades de piezas dependiendo de su complejidad (Diccionario de la Real Academia, 2014).



El primer puzzle del mundo en fabricarse se hizo en el año 1760 por un hombre llamado John Spilsbury, nacido en la ciudad de Londres. El trabajo de John era ser cartógrafo. Se dedicaba a dibujar mapas, así que el primer puzzle del mundo fue un mapa. Este mapa estaba construido en una plancha de madera



dura, donde sus piezas eran cada uno de los países que conforman el continente europeo. A estos primeros rompecabezas se les comenzó llamando disecciones, y eran utilizados en la enseñanza. Más tarde, sobre el año 1800, los puzzles comenzaron a ser fabricados de cartón. Hoy en día, la mayoría de puzzles están hechos de cartón, pero los primeros puzzles de este material casi no tuvieron éxito. ¿Por qué?, porque los puzzles de madera podían venderse más caros y eran más resistentes, en cambio, los puzzles de cartón eran más baratos, pero mucho más débiles (Happythings, 2019).

Según Ojeda y Vázquez (2014), nos trata de manifestar que el rompecabezas es un juego didáctico que trata de reproducir la imagen de un objeto, personaje o escenas desintegradas en varios cortes, el niño debe recomponer el mismo teniendo como guía los colores y líneas que pueden recordar de la imagen principal, además estos juegos aportan en la coordinación viso motriz, desenvolvimiento de habilidades mentales, ubicación espacial y desarrollo de la

memoria en niños desde los 2 años e incluso hasta los ancianos de 80 años en adelante.

Por otra parte López (2017), mencionan que las técnicas de aprendizaje cooperativo como el puzzle o rompecabezas de aula, es una metodología innovadora que presenta muchos beneficios y el desarrollo de competencias o destrezas comunicativas, como la del trabajo en equipo, la interacción personal y la responsabilidad de cada uno de quienes intervienen en estos grupos. Los objetivos de los participantes se vinculan entre todos, de tal manera que el éxito del grupo significa el logro individual, es decir aprenden al mismo ritmo de todos los integrantes del puzzle realizado en la clase.

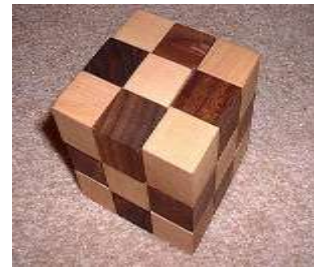
Estas son las siguientes características del método del rompecabezas (Vázquez, 1983):

1. Es un método activo netamente constructivista porque el alumno es el actor y el docente un facilitador de la construcción de sus aprendizajes.
2. Hay una dependencia mutua entre sus integrantes puesto que todos deben colaborar y aportar con sus informaciones para formar un tema, tarea o contenido más amplio, profundo y sistematizado.
3. Permite desarrollar valores y estrategias de grupo permitiéndoles solucionar sus problemas con facilidad y rapidez: solidaridad, trabajo colectivo, democracia, cooperación, responsabilidad.
4. A diferencia de otros métodos grupales, cada alumno aprende a ser responsable individualmente y grupalmente.
5. Automáticamente recoge los saberes previos de los alumnos porque cada uno tiene que aportar para desarrollar la tarea parcial en forma individual y luego aportar ante el grupo de aprendizaje para formar el texto mayor o desarrollar la tarea.
6. Para su desarrollo necesita dos tipos de grupos: los grupos de rompecabezas y los grupos de aprendizaje.
7. Divide a un tema en tantos subtemas como sea posible permitiendo el trato sistemático, serio y completo.

2.2 Tipos de rompecabezas

De acuerdo con el sitio web Rompecabezas (2014), menciona que cuando hablamos de “rompecabezas”, generalmente nos referimos a un tipo de juego característico: el de piezas entrelazadas que, al ser colocadas cada una en su lugar, forman una imagen. A continuación se presentan otros tipos de rompecabezas:

A. Los rompecabezas de construcción: Son aquellos en los que se debe armar una forma en 3 dimensiones. Las piezas pueden tener distintas formas y, en general, sólo encajan de una única manera, como sucede con el Cubo de Soma (7 piezas que forman un cubo). Otro rompecabezas de este tipo, muy conocido, es la Torre de Hanói, en el que se debe trasladar una serie de piezas de un soporte a otro, siguiendo ciertas reglas.



B. Los rompecabezas de transporte: Son aquellos en los que se debe trasladar un objeto de un punto a otro de un esquema o tablero, siguiendo ciertas reglas. Los más conocidos de este tipo son el Sokoban, Rush Hour, el Viaje del Caballero y los laberintos.



C. Los rompecabezas de combinación: Son los que requieren de una serie de movimientos secuenciales para su compleción, partiendo de un orden aleatorio. Es el caso del Cubo de Rubik y los similares: Bedlam Cube, Skewb, Impossiball, Pyraminx, Magic 120-cell y, en dos dimensiones, el Klotski, el 15, los del tipo 7x7.



Según Machuca (2014), nos manifiesta que por lo general los rompecabezas pueden clasificarse por el número de piezas, mientras más piezas mayor dificultad y complicación existe, es por eso que encontramos rompecabezas según las edades de un niño como:

- Niños de 2 años: menos de cuatro piezas.
- Niños de 3 años: de seis a veinte piezas (ir subiendo progresivamente).
- Niños de 4 a 5 años: de veinte y cuatro a sesenta piezas (se trabaja más con las de 24 a 48 piezas).
- Niños de 6 a 8 años: entre cien y doscientas piezas.
- Niños de 8 a 12 años: entre trescientas y mil piezas.
- Adultos: no menos de quinientas piezas.

Por otro lado nos da conocer algunos tipos de materiales que debe llevar un rompecabezas y son:

Rompecabezas de madera:

- Hechos de madera orgánica.
- Menor riesgo de lesión.
- Piezas de fácil manipulación y comprensión.
- Facilitan el aprendizaje.
- Mayor durabilidad.

Rompecabezas de cartón:

- Estrategia metodológica muy aceptable.
- Económicos.
- Pueden ser elaborados en casa, utilizando material reciclable, resulta una tarea sencilla y única.

Rompecabezas de papel: Sirven de elementos lúdicos para controlar la disciplina y ayudar a desarrollar la motricidad fina. La ventaja es que se pueden imprimir y recortar sin necesidad de gastar mucho tiempo.

2.3 Los beneficios de los rompecabezas

Los diversos beneficios que ofrecen los rompecabezas según Rodríguez B. D. (2012):

- A.** Despiertan el interés en el niño.
- B.** Desarrollan la capacidad de análisis, observación, atención y concentración. El niño debe analizar cada pieza y cada detalle en ella para integrarlo al espacio donde corresponde.
- C.** Favorece la orientación espacial. El niño aprenderá a organizar toda la información que lo llevará al resultado final.
- D.** Desarrolla la capacidad lógica y el ingenio de los niños, que tienen que crear diferentes estrategias para lograr armar todo el conjunto.
- E.** Contribuye en la resolución de problemas, así como desarrolla la capacidad de tolerancia.
- F.** Favorece y desarrolla la memoria visual.
- G.** Es un juego para todas las edades.

Las grandes ventajas de esta metodología radican, precisamente, en la cooperación que existe entre los alumnos, lo cual permite, entre otras cosas Martínez y Gómez (2010).

- Mejorar el aprendizaje colaborativo.
- Fomentar una actitud positiva entre los miembros del grupo.
- Aumentar el rendimiento académico.
- Favorecer el aprendizaje significativo y auto dirigido.
- Fomentar el estudio continuado de una materia, de forma que el alumnado no memoriza, sino que madura el conocimiento.
- Desarrollar la solidaridad y el compromiso cívico entre el alumnado.
- Desarrollar habilidades sociales para relacionarse con el grupo y exponer de forma asertiva el propio punto de vista.
- Presentar de forma ordenada los resultados del aprendizaje en grupo.
- Fomentar la autonomía en el aprendizaje.
- Atender la diversidad de intereses, valores, motivaciones y capacidades del alumnado.
- Responsabilizar a cada miembro del grupo de una tarea para conseguir el objetivo propuesto.
- Convertir al alumno en tutor del proceso.
- Trabajar el consenso.

2.4 Caso del uso de rompecabezas en la enseñanza

La alumna Díaz (2016) del Máster en profesorado de educación secundaria planteó una serie de actividades que permitieron implantar una estrategia de enseñanza-aprendizaje donde se llevó a cabo la explicación de la unidad didáctica “Aprender a reciclar”, en una Institución de Educación Superior en Sol de Portocarrero en Almería.

El grupo de alumnos en el que se impartieron las sesiones pertenece al curso de 2º de la E.S.O. en la asignatura de Tecnologías. Consta de 32 alumnos (17 chicos y 15 chicas).

El aula no era muy amplia, pero con muchísima iluminación y la orientación inmejorable. Era a la vez aula-clase y aula-taller. Esto facilita la integración en la didáctica de la asignatura de los trabajos colaborativos, por proyectos, el uso de las TIC con las clases más tradicionales (clases magistrales y realización de ejercicios).

Para la realización de esta técnica de enseñanza-aprendizaje se formaron equipos de 4 personas (32 alumnos/as = 8 grupos) y los materiales que se utilizaron son los siguientes:

- 4 documentos (uno por grupo).
- 8 cajas de cartón recicladas (50x70 cm) aproximadamente.
- Papel para decorar de diferentes colores (azul, amarillo, verde y gris).
- Tijeras, pegamento, cinta adhesiva, rotuladores.

Enseguida se trabajó con los alumnos con los siguientes pasos:

Primera Fase.

- Explicación de la actividad: Distribución de los equipos y reparto de documentos. A cada miembro del grupo se le entregará uno de los 4 documentos. Tiempo estimado 15 minutos.

- **Adquisición de Conocimientos:** Se le reparte al grupo el trabajo a realizar y la documentación teórica necesaria para la realización de cada una de las 4 líneas temáticas del trabajo. Tiempo estimado 20 minutos.
- **Reunión de Expertos:** Los alumnos se agruparán en “comité de expertos” en el aula de tecnología, para proveerse de conocimientos a través de los recursos educativos puestos a su disposición y obtener conclusiones. Tiempo estimado 25 minutos.

Segunda fase. Transmisión de Conocimientos: Los alumnos regresan con su grupo de trabajo inicial y comparten las conclusiones obtenidas de su temática asignada para elaborar un documento síntesis sobre los conocimientos teóricos investigados. Tiempo estimado 60 minutos.

Tercera fase. Los alumnos llevan a cabo cada una de las tareas asignadas en el trabajo a realizar, haciendo anotaciones sobre los pasos así como fotografías o esquemas. En esta fase el alumnado construye las papeleras de reciclaje usando como material las cajas de cartón recicladas. Tiempo estimado 60 minutos.

Cuarta Fase. Fase de evaluación: Presentación de la actividad mediante una exposición (elección libre) de cada grupo de 4 alumnos. Tiempo estimado 60 minutos. Se les pide a los grupos que muestren el grado de aprendizaje conseguido mediante una exposición.

Quinta Fase. Fase de evaluación. Se formarán dos equipos con los 8 grupos, A y B (4 + 4) y se elegirá un portavoz de manera aleatoria de cada uno de ellos. El profesor/a fue leyendo en voz alta numerosas preguntas relacionadas con los documentos que se han preparado los alumnos anteriormente y cada uno de los equipos contestará por turno de palabra. Si no se sabe o se falla la cuestión se producirá un rebote al otro equipo. Se irán anotando las respuestas acertadas y los fallos cometidos. También se realizará una prueba escrita. Tiempo estimado 60 minutos.

Se llega a la conclusión de que todos están de acuerdo en que el método establece una gran interrelación alumno-profesor durante su realización. La figura del docente no se elimina en ningún momento ya que éste orienta, apoya, explica y soluciona cualquier cuestión o problema que pudiera surgir en el aula. Las tareas realizadas por los alumnos discurrieron sin dificultad y con un ambiente de trabajo en el aula muy bueno.

Se observa que el profesorado opina por completo que se mejora la formación del alumno ya que cada uno de ellos es una pieza clave en el trabajo de sus compañeros y se tienen que complementar correctamente para poder alcanzar los objetivos en la asignatura. Por tanto, podemos concluir que el nivel de satisfacción global de esta metodología por parte de los miembros de este departamento es muy satisfactorio.

2.5 Ejemplos

En el siguiente apartado veremos algunos ejemplos de los rompecabezas.

THE FOUR SEASON

INSTRUCTIONS: Cut and glue the picture in the correct place.



VERANO

INVIERNO

SPRING

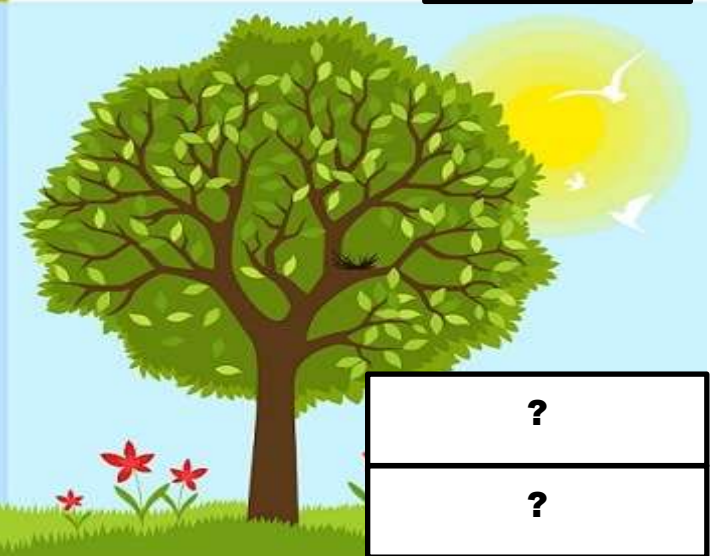
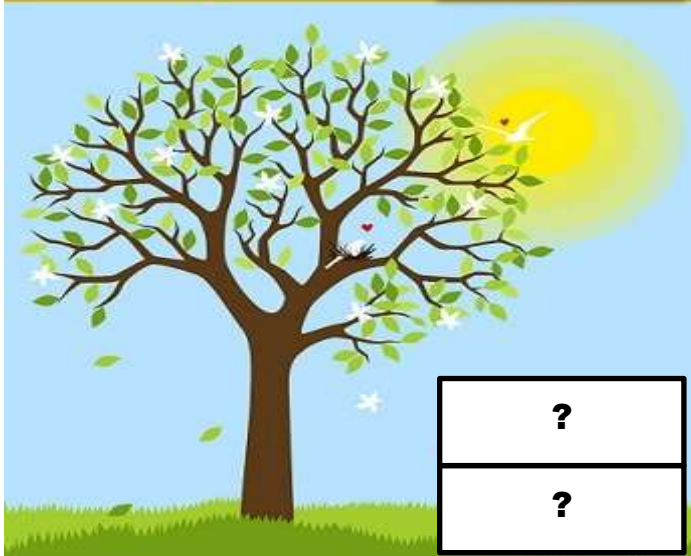
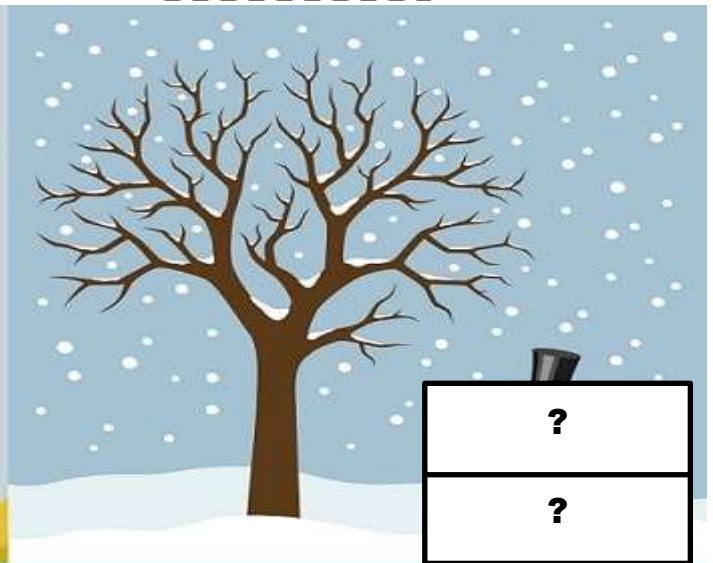
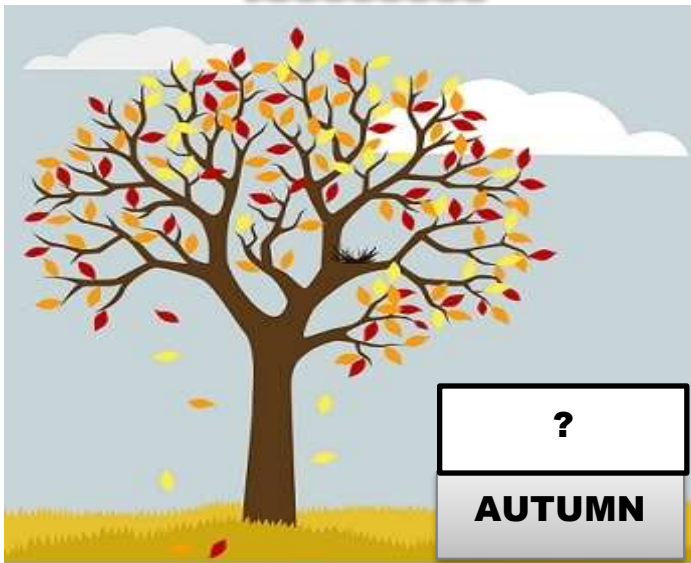
OTOÑO

PRIMAVERA

AUTUMN

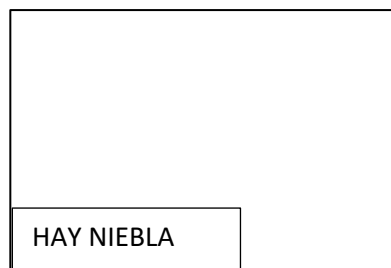
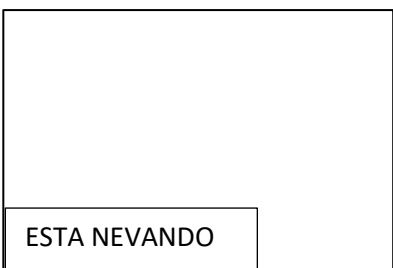
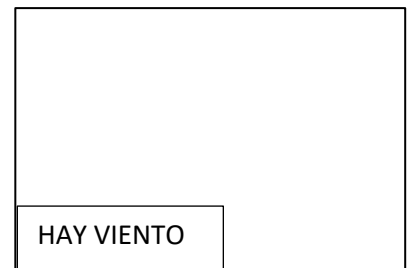
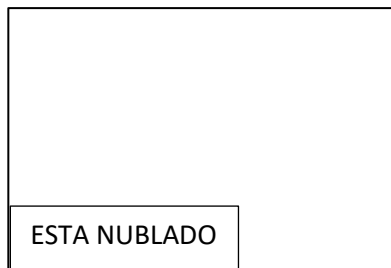
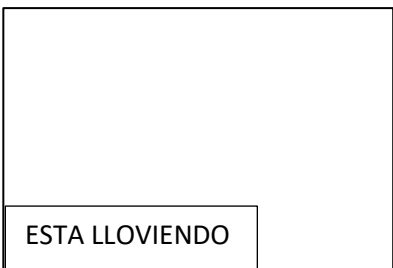
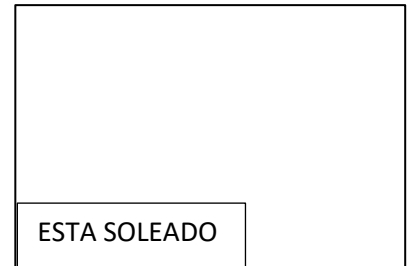
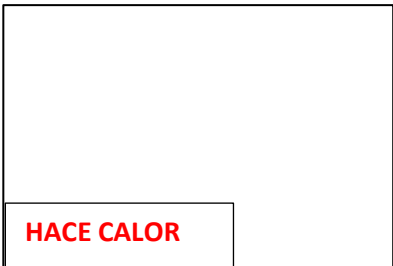
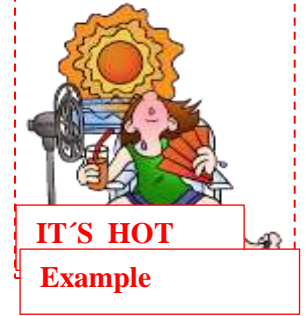
SUMMER

WINTER



CLIMATE VOCABULARY

INSTRUCTIONS: Cut and glue the picture in the correct place.



Conclusión

Después de haber analizado el uso del juego en el ámbito educativo desde el punto de vista teórico y práctico, podemos sacar dos conclusiones: que el juego es necesario para el desarrollo físico, intelectual y social de los niños; y que nunca debemos olvidar que el aprendizaje del inglés y la diversión siempre deben ir unidas, especialmente con los alumnos más pequeños.

Con todo esto, podemos reflexionar acerca de que trabajar con juegos es fundamental para el desarrollo y la educación para los niños en un idioma extranjero.

Esta estrategia de aprendizaje es de mucha ayuda tanto para los alumnos como los docentes, nos dio a conocer que los rompecabezas no solo es un juego si no que se puede llevar a cabo para el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso el inglés.


Gracias a esto, podemos decir que el uso del juego es la forma de trabajo más indicada para el aprendizaje del inglés: la elaboración y la puesta en práctica está al alcance de cualquier docente, los objetivos y los temas a tratar se pueden modificar fácilmente según los intereses del profesor.

Por último, haciendo referencia al tema elegido, he de decir que me ha parecido muy interesante, ya que hasta ahora no había podido poner en práctica una propuesta basada solo en el juego. Desde el punto de vista, ha sido muy enriquecedora, puesto que son muchos los autores que defienden el juego como metodología de trabajo que a la vez realizado este proyecto, he podido corroborar la teoría con la práctica.

Anexos

THE ANIMALS

INSTRUCTIONS: Cut and glue the pictures in the correct places.

| | |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| EXAMPLE |  |
| CHICKEN → | |

| | |
|------------------|--|
| LION → | |
|------------------|--|

| | |
|--------------------|--|
| RABBIT → | |
|--------------------|--|

| | |
|-------------------|--|
| HORSE → | |
|-------------------|--|

| | |
|-----------------|--|
| CAT → | |
|-----------------|--|

| | |
|-----------------|--|
| PIG → | |
|-----------------|--|

| | |
|------------------|--|
| DUCK → | |
|------------------|--|

| | |
|-------------------|--|
| SNAKE → | |
|-------------------|--|

| | |
|-----------------|--|
| DOG → | |
|-----------------|--|

| | |
|-------------------|--|
| EAGLE → | |
|-------------------|--|

| | |
|--------------------|--|
| MONKEY → | |
|--------------------|--|

| | |
|-----------------|--|
| COW → | |
|-----------------|--|



THE FRUITS

INSTRUCTIONS: Cut and glue the pictures in the correct places.

EXAMPLE



APPLE

MANGO

BANANA

PAPAYA

LEMON

ORANGE

PEAR

AVOCADO

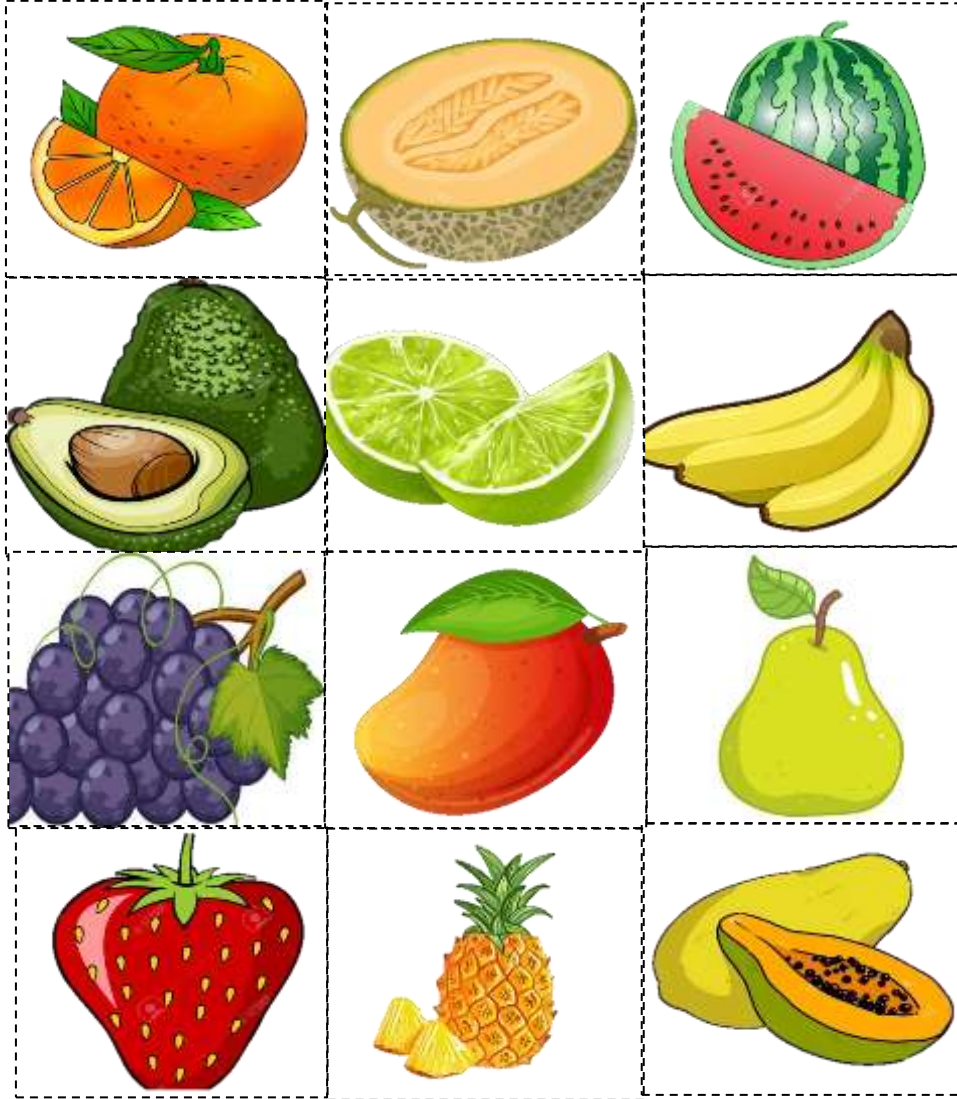
MELON

GRAPES

PINEAPPLE

STRAWBERRY

WATERMELON



TO-BE VERB

INSTRUCTIONS: Cut the phrase and glue in the correct picture.



I am happy



| | | | | |
|-------------------------|------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|
| I am happy | He is eating | I am a student | He is my father | He is bad |
| He is sad | She is pretty | He is my brother | He is running | He is swimming |
| They are running | He is my friend | She is my mother | She is singing | She is talking |

THE ADJETIVES

INSTRUCTIONS: Cut the words and glue in the correct place.



EXAMPLE

TALL



| | | | | |
|---------------|--------------------|------------------|-----------------|------------------|
| SLIM | SHORT | CHUBBY | SWEET | FRIENDLY |
| FAT | FUNNY | BEAUTIFUL | RUDE | BIG |
| PRETTY | INTELLIGENT | SMART | HANDSOME | |
| BAD | THIN | CHEERFUL | QUIET | TALKATIVE |

50 VERBS

INSTRUCTIONS: Write the correct word.

| EXAMPLE | Ask | Preguntar | Hacerse |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------|-----------|-------------|
|  | Be | | Crear |
| | Become | | Preguntar |
| | Begin | | Venir |
| | Call | | Ser - Estar |
| | Can | | Llamar |
|  | Come | | Poder |
| | Create | | Empezar |
| | Drink | | Sentir |
|  | Fly | | Beber |
| | Feel | | Ir |
| | Find | | Dar |



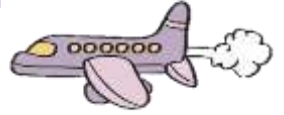


Get

Encontrar

Give

Volar



Go

Obtener

Live

Poner



Look

Mover



Make

Vivir

Mean

Necesitar

Move

Buscar

Need

Significar

Play

Hacer

Put

Intentar



Take



Voltear



Talk



Pensar

Tell



Hablar

Think



Decir



Try



Jugar



Turn



Tomar

Run



Mirar



Say



Empezar



See



Nadar

Swim



Correr



Walk



Decir



Show



Mostrar

Start



Caminar



Use

Trabajar

Want

Gustar

Dance

Ayudar

Work

Querer

Eat

Bailar



Like

Comer

Help

Usar



Have

Conocer

Hear

Tener

Keep

Escuchar

Know

Permitir



Leave

Salir

Let

Mantener

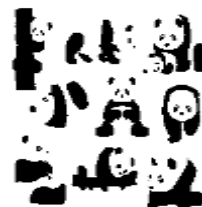
THE NUMBERS

INSTRUCTIONS: Cut the numbers and glue below the each picture.

Example



ONE



ONE

SEVEN

SIX

THREE

EIGHT

TEN

NINE

FIVE

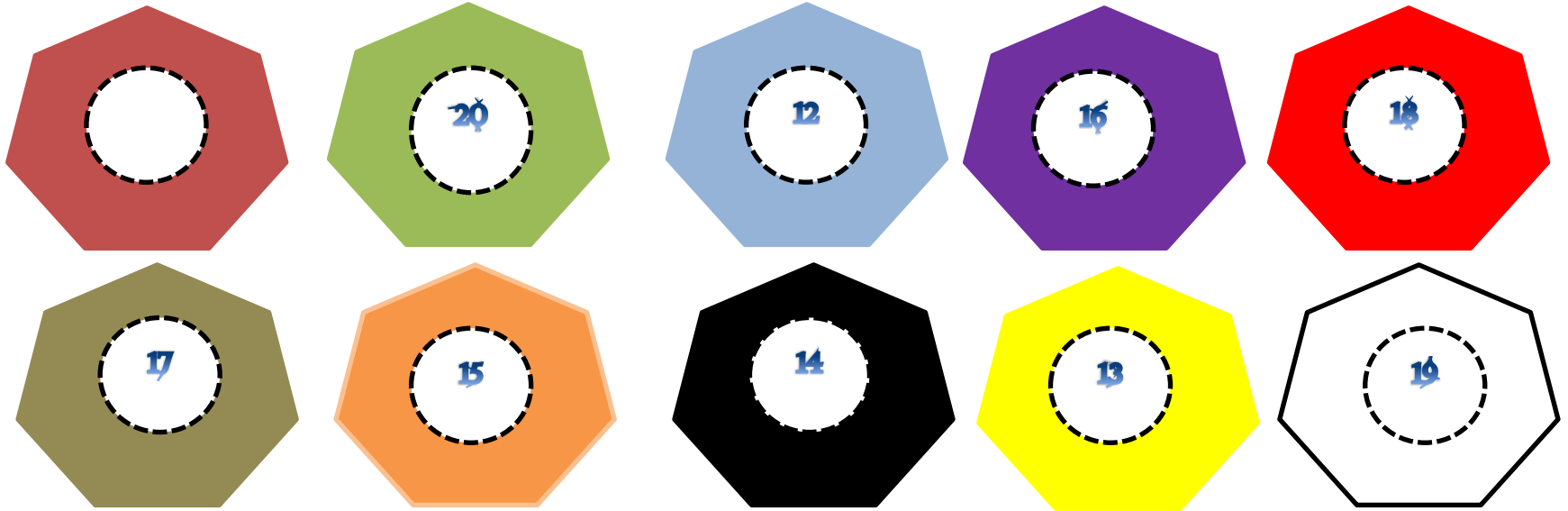
FOUR

TWO

THE NUMBERS

INSTRUCTIONS: Cut the numbers and glue in the correct place of the table below.





MY FAMILY

INSTRUCTIONS: Cut the words and glue in the correct place in the table below.

| | | | |
|-------------|-------------|-------------|-------|
| Grandfather | Grandmother | Aunt | Uncle |
| Father | Sister | Cousin | Aunt |
| Mother | Me | Cousin | Uncle |
| Brother | Grandfather | Grandmother | |

Abuela



Abuelo



Abuelo



Abuela



Tía



Tío



Mamá



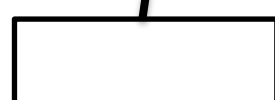
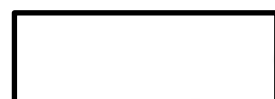
Papá



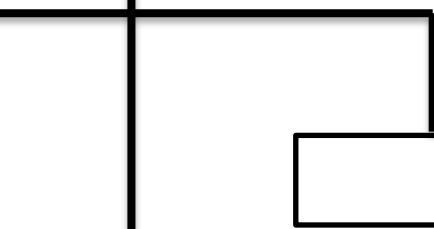
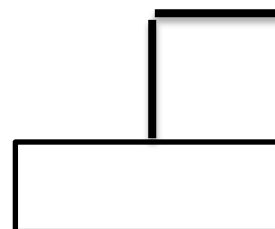
Tía



Tío



Primo



Hermano



Yo



Hermana



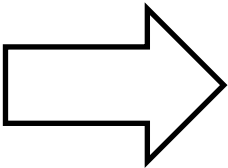
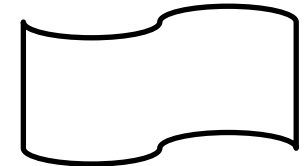
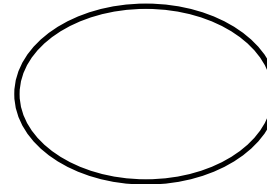
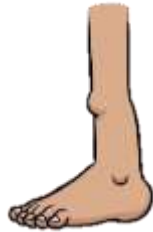
Prima

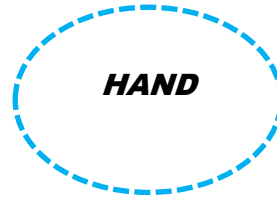
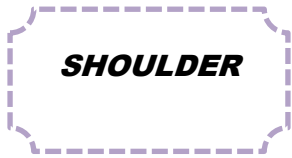
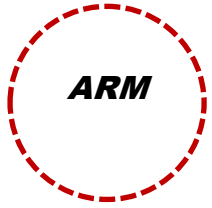
BODY PARTS

INSTRUCTIONS: Cut the word that is under to the picture and glue to the next table to correspond to each word and to each picture.



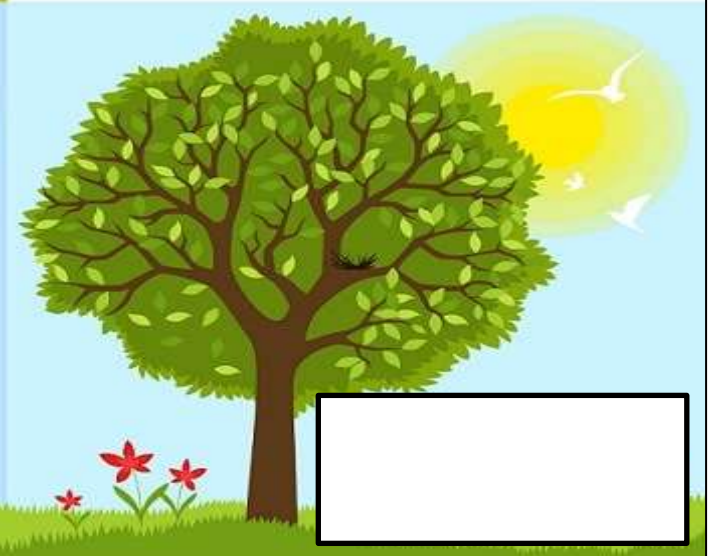
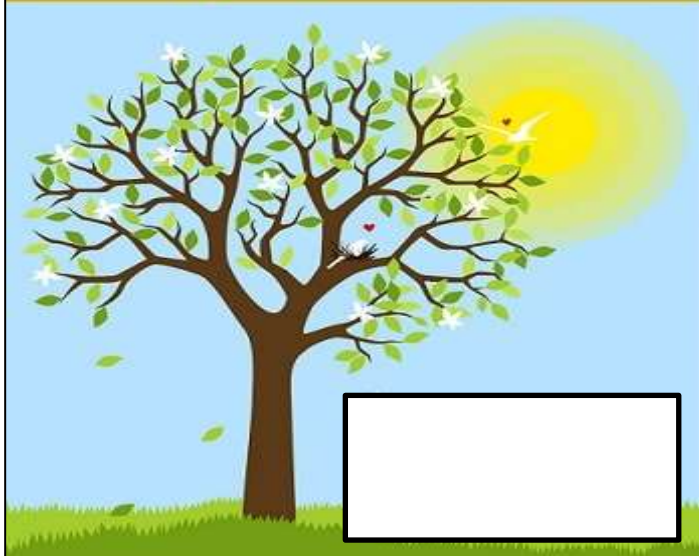
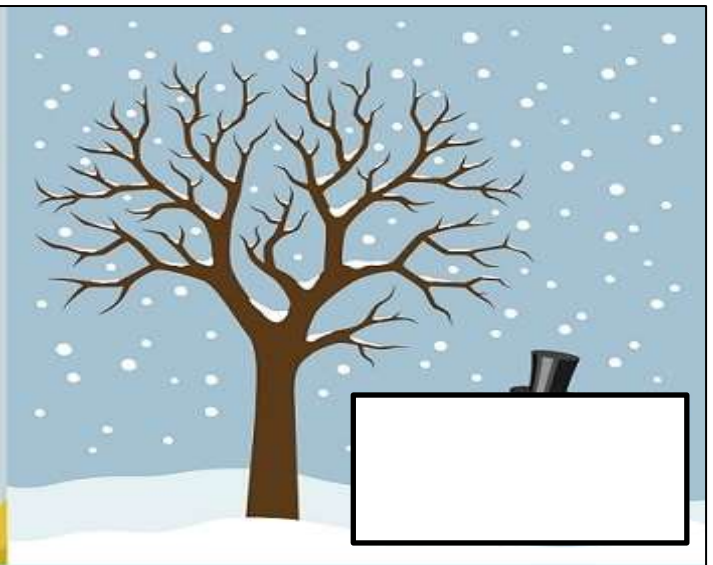
ARM

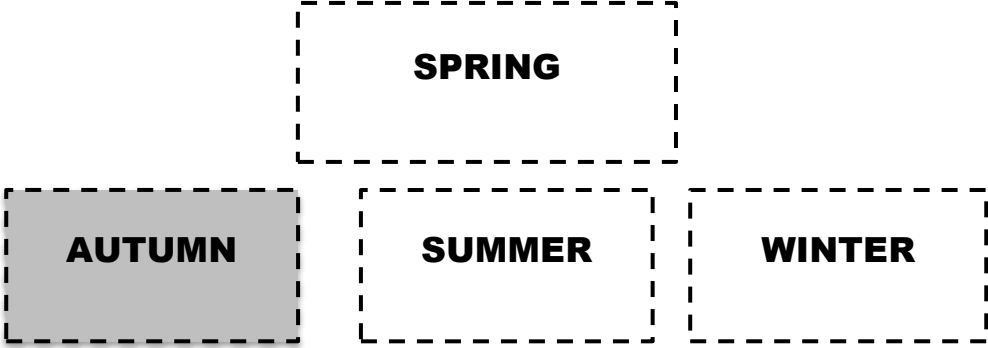




THE FOUR SEASONS

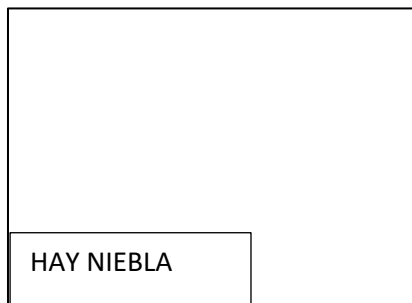
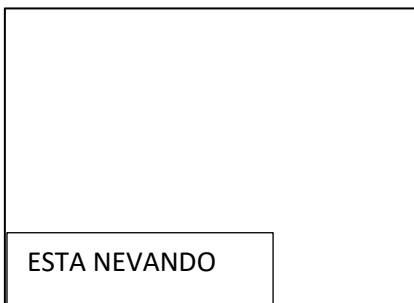
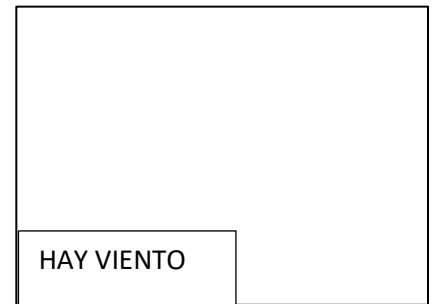
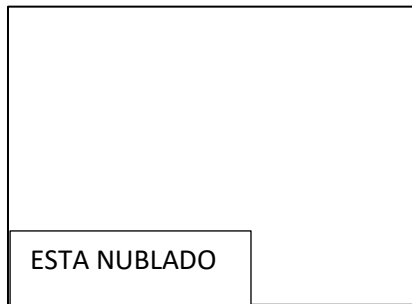
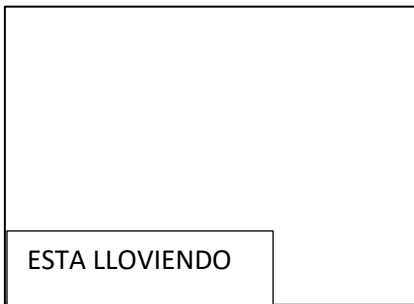
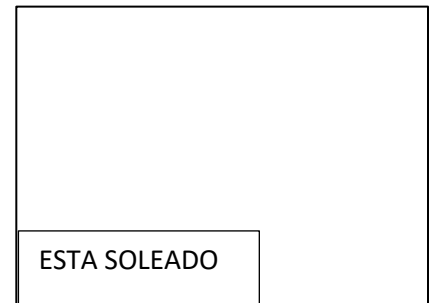
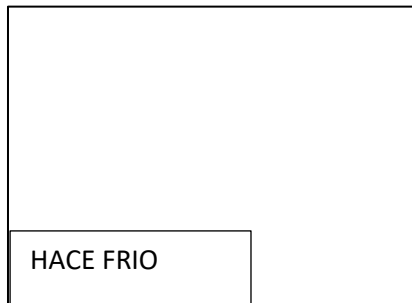
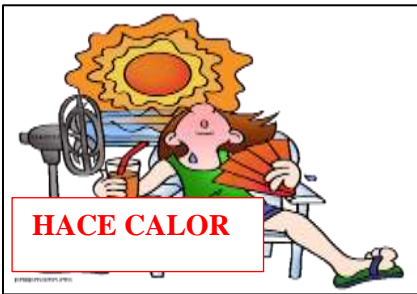
INSTRUCTIONS: Cut the word and glue in the correct place.





WEATHER VOCABULARY

INSTRUCCIONES: Cut and glue the pictures in the correct place.





IT'S FOGGY



IT'S CLOUDY



IT'S WINDY



IT'S COLD



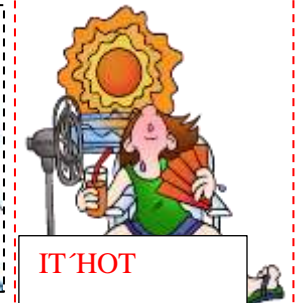
IT'S SUNNY



IT'S STORMY



IT'S RAINING



IT'S HOT



IT'S SNOWING

EXAMPLE

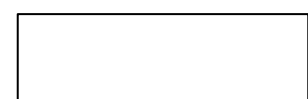
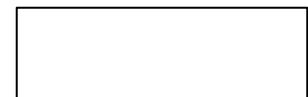
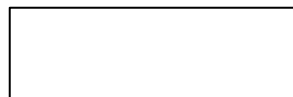
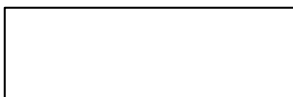
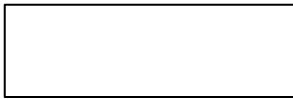
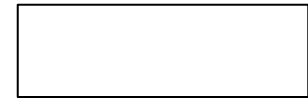
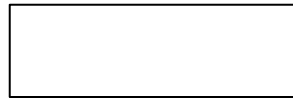
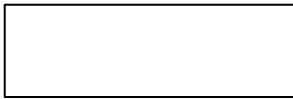
CLASSROOM OBJECT

INSTRUCCIONES: Cut and glue the word in the correct place.



PEN





| | |
|----------------------|------------------|
| PEN | LESSON |
| CALCULATOR | BOOK |
| COMPUTER | LIGHT |
| ERASER | MAP |
| CALENDAR | MARKER |
| NOTEBOOK | TABLE |
| DICTIONARY | BACKPACK |
| FOLDER | WORD |
| ADHESIVE TAPE | SCREEN |
| MONEY | PAPER |
| DESK | PAPER BIN |
| EXAM | GLUE |
| STAPLER | |
| PENCIL | |

THE DAYS

INSTRUCTIONS: Cut and glue the word to the correct form.

Example

M

O

N

D

A

Y

1

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

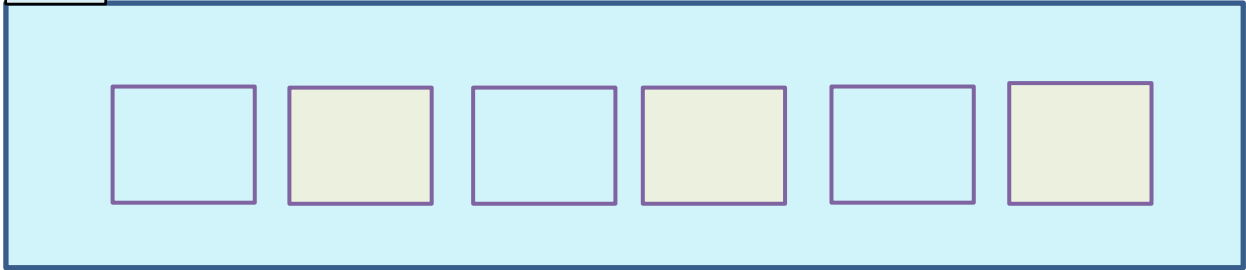
2

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| | | | | | | |

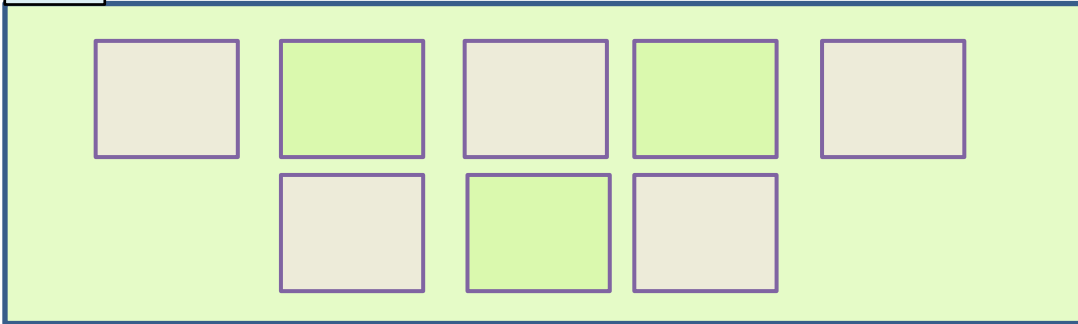
3

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| | | | | | | |

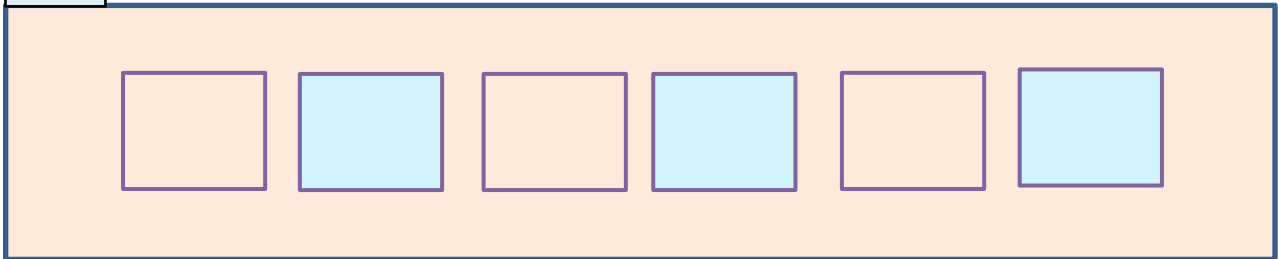
4



5



6



R F I Y A D

D T A U S
A R Y

Y O D M A N

A U Y D N S

T R H U Y
D S A

S U T E A Y D

D E W N D A
E S Y

THE MONTH

INSTRUCTIONS: Cut and glue the word in the correct place.



JANUARY



OCTOBER

JULY

FEBRUARY

APRIL

JUNE

JANUARY

NOVEMBER

MAY

AUGUST

SEPTEMBER

DECEMBER

MARCH

THE YEARS

INSTRUCTIONS: Order the names of the years to the correct form.

2015

EXAMPLE

TWO

THOUSAND

FIFTEEN

1998

NINETY

EIGHT

NINETEEN

1999

NINE

NINETEEN

NINETY

2000

THOUSAND

TWO

2005

FIVE

TWO

THOUSAND

2020

THOUSAND

TWO

TWENTY

2021

THOUSAND

TWO

ONE

TWENTY

2022

TWO

TWENTY

THOUSAND

TWO

2023

THREE

THOUSAND

TWO

TWENTY

CLOTHES

INSTRUCTIONS: Cut and glue the word in the correct place.







TIE

SUIT

HAT

RAINCOAT

BELT

SNEAKERS

SANDALS

PANTIES

CAP

SHIRT

TENNIS SHOES

SHOES

BRA

BOOTS

UNDERPANTS

SOCKS

BOXER

PANTS

SWEATER

GLOVES

BLOUSE

PAJAMAS

EARMUFFS

SKIRT

JACKET

T-SHIRT

COAT

JEANS

PANTHYHOSE

VEST

HEELS

SCARF

PREPOSITIONS OF PLACE

INSTRUCTIONS: Complete the sentence to the correct form.

His

book

is

above

his computer



The

child

is

the street



The

class

starts

10 am



The

cat

is

the box



The

city

is

the sea



The

plane

flies

the clouds



Stay

the

tree



My

motorcycle

is

the car and the tree



The party is the house



The elephant is the tree



I am of the store



Your computer is the window



The book is the table



He is the car



My cat is the bed



| | |
|----------------|--------------------|
| Above | In |
| Across | In front of |
| At | Near |
| Around | Next to |
| Behind | On |
| Below | Outside |
| Beside | Under |
| Between | |

FREQUENCY ADVERBS

INSTRUCTIONS: Complete the sentence to the correct form.

They always play soccer



She goes to the store



I run to the park



He stays only in house



They go to the party



She works with her mother



He drinks with his friends



I drive my motorcycle



She goes to the river




| |
|---------------------|
| Always |
| Usually |
| Frequently |
| Often |
| Sometimes |
| Occasionally |
| Seldom |
| Rarely |
| Never |

AT-IN-ON

INSTRUCTIONS: Complete the sentences.


I always brush my teeth **In** the morning

At In On



My birthday is **?** June

On At In



I am **?** my room

In At On



My sister was born **?** 1998

On In At



I go to the school **?** Mondays

On In At



I go to church ? Sundays

On In At



I like going to the park ? Fridays

On In At



The shop always closes ? Saturdays

On In At



My interview is ? 3:00 pm

On In At



We **have** **tea** **?** **five o'clock**

On **In** **At**



I **go to** **school** **?** **7:00 am every day**

On **In** **At**



SHOP VOCABULARY

INSTRUCTIONS: Cut the word and glue in the correct place.



BARBERSHOP





BARBERSHOP

PET SHOP

FLORIST'S

MARKET

BUTCHER'S

PAINT STORE

DRUGSTORE

JEWELLER'S

CAKE SHOP

BAKERY

**STATIONERY
STORE**

**HARDWARE
STORE**

KINDERGARTEN

RECORD SHOP

LAUNDERETTE

FISH STORE

BANK

LIQUOR STORE

LIBRARY

BOOKSTORE

TOYSHOP

VIDEO CLUB

GIFT STORE

MALL

GUN SHOP

TAILORING

CANDY STORE

**DOMESTIC
APPLIANCES
STORE**

**CELLULAR
PHONE STORE**

SHOE SHOP

GREENGROSER

CITY SERVICES

INSTRUCTIONS: Cut and glue the pictures in the correct places.



BUS STOP



STREET LAMPS



HOSPITAL



SCHOOL



PEDESTRIAN CROSSING



FIRE STATION



PARK



RESTAURANT



CINEMA



THEME PARK



SUPER MARKET



AQUARIUM



STADIUM



ZOO



TRAFFIC LIGHTS



HOTEL



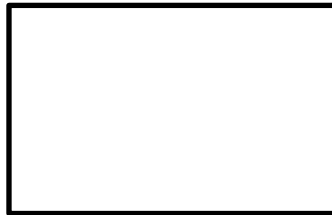
MUSEUM



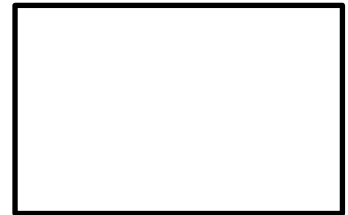
FACTORY



**DEPARTAMENT
POLICE**



PRISION



CHURCH



TAXI STOP



AIRPORT



GAS STATION



**AUTO REPAIR
SHOP**



CIRCUS



**TRAVEL
AGENCY**



CAFÉ

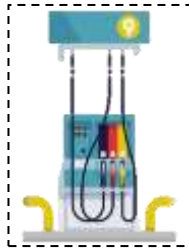
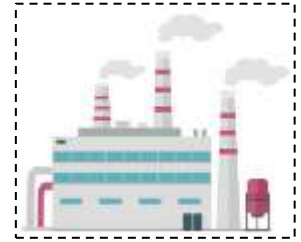


GYM



UNIVERSITY





Referencias

- Arregui, M. (2000). Enciclopedia General de la Educación. En M. Cañedo Iglesias, *Enciclopedia General de la Educación* (págs. 703-704-765). Tomo II: Océano.
- Ballesta, J. (1995). Funcion didáctica de los materiales curriculares. *Pixel Bit. Revista de Medios y Educación*, 5, pp. 29-46.
- Banguela, P., Nodarse, N., Cárdenas, J., & Aguilera, A. (2016). *Compendio de actividades lúdicas para enseñar la gramática inglesa en II año de medicina*. EDUMECENTRO.
- Bartolomé., A. R. (2000). *Nuevas tecnologías en el aula*. Barcelona: Guía de supervivencia.
- Bautista, M. (2017). *El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC'S) para mejorar el enlace académico*. México: PDF.
- Bloom, S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Hand book: Cognitive domain*. New York: Pdf.
- Bowlby. (2021). *STUDOCU*. Recuperado el 08 de agosto de 2023, de Universidad Privada del Estado de México: <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-pedagogica-del-estado-de-sinaloa/pedagogia/funciones-de-la-didactica/38035731>
- Castro, M., Castro, R., & y Guzman, D. (2017). *Material de apoyo para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en 4° y 5° de educación básica primaria*. México: Pdf.
- Diaz, A. (2016). *APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA DE TECNOLOGÍA: "EL ROMPECABEZAS"*. Almería: UNIVERSIDAD DE ALMERÍA.
- Diaz, F. (2002). *Didáctica y currículo: Un Enfoque Constructiva*. España: Colección de Humanidades.
- Diaz, L., & Jordi. (1999). *La enseñanza y Aprendizaje de Las Habilidades y Destrezas Motrices*. España: INDE publicaciones.
- Diccionario de la Real Academia. (2014). *dle*. Recuperado el 23 de 08 de 2023, de Dle: <https://dle.rae.es/rompecabezas?m=form>
- El Juego en Adultos Mayores. (2023). *El Juego en Adultos Mayores*. Recuperado el 11 de Septiembre de 2023, de www.efdeportes.com
- Ferréz, J., & Marqués, G. (1996). *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona España: Praxis.
- Fleming, N. (2001). *Encuesta para estilos de aprendizajes vark*. Recuperado el 22 de Agosto de 2023, de <http://www.vark-leam.com/english/index.asp>

- Flores, T. (2017). *Elaboración de Material Didáctico para la Enseñanza del Inglés en Primaria*. México : PDF.
- Gódinez, P. (2001). *Didáctica General* Primera edición. En F. Maria. Costa Rica: Editorial EUNED.
- González, C. M. (2017). El principio de justicia en el aula y la responsabilidad moral del docente, frente a los estilos de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 241-253.
- González, R. P. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. En R. P. González, *Universidad Nacional de Colombia* (pág. 24). Colombia: Departamento de Educación Bogotá.
- Grace College. (2023). *¿ Cuáles son los materiales didacticos para niños más utilizados?* Recuperado el 12 de Septiembre de 2023, de SM Educamos: <https://gracecollege.cl/blog/materiales-didacticos-para-ninos-mas-utilizados/>
- Grajeda de Paz, M. (2009). *Producción de Materiales para la Educación Bilingüe Intercultural*, EBI. Guatemala.
- Guerrero Alberto. (2009). Los materiales didacticos en el aula. *Temas para la Educación*, 2.
- Guerrero, A. (2009). Los materiales didacticos en el aula. *Temas para la educación*, 1-3.
- Gutiérrez, C. (2018). Herramienta didáctica para integrar las TIC en la enseñanza de las ciencias. *Interamericana de investigación, educación y pedagogica*, 11.
- Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel, Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas*. P.P Carbo. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Happythings. (2019). *Pipa&Myma*. Recuperado el 24 de Agosto de 2023, de Pipa&Myma: https://www.pipaymima.com/blog/post/23_de-donde-proviene-los-puzzles?page_type=post#:~:text=El%20primer%20puzzle%20del%20mundo,de%20John%20Oera%20ser%20cart%C3%B3grafo.
- Jimenez, C. (2005). *La ineficiencia lúdica: juegos y neuropedagogia en tiempos de transformación*.
- Kazarián, Y., & Prida, M. (2014). Actividades para motivar el aprendizaje de los estudiantes en las clases de inglés. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 612-622.
- López, C. &. (2017). Efectos de la aplicación de "jigsaw" sobre la adquisición de competencias en dirección de operaciones (Effects of the application of "jigsaw" on the acquisition of competencies in operations management). *Revista de Métodos Cuantitativos para la Economía y la Empresa*, 220-249.

- Machuca, M. (2014). Recuperado el 24 de Agosto de 2023, de Rompecabezas:
<http://juegos.about.com/od/Juegos-matematicos-y-de-logica/fl/Rompecabezas-Jigsaw-Puzzles.htm>
- Madrid, C. I. (2000). Enciclopedia General de la Educación. *Océano*, 98.
- Martinez, B. E. (2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo. *Tecnología y Educación*, 16-24.
- Martinez, J., & Gómez, F. (2010). La técnica puzzle de Aronson: descripción y desarrollo. En P. Arnaiz, M. D. Huratdo, & F. Soto, *Tecnología e Inclusión en el ámbito educativo, laborar y comunitario*. España: Cosejería de Educación, Formación y Empleo.
- Montessori, M. (2007). *La Pedagogía de la Responsabilidad y la Autoformación*. Mexico: Pdf.
- Morales, P. (2012). *Elaboracion de Material Didáctico*. Tlalnepantla. Mexico: Red Tercer Milenio.
- Moya, A. (2010). Recursos Didácticos en la Enseñanza. *Innovación Y Experiencias Educativas*.
- Muñoz, A. (2019). *Elaboracion de material didactico*. P. A. M.
- Néreci, I. G. (1969). *Hacia una didactica general dinamica*. México: Kapelusz.
- Ojeda, F., & Vazquez, M. (2014). *El dibujo simplificado como una estrategia didáctica para docentes, para mejorar el proceso didáctico*. Recuperado el 24 de Agosto de 2023, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7217/1/UPS-CT004063.pdf>
- Pastora, B. (2021). La planificacion de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica* 8, 63-81.
- Pereda, J., & Calero, S. (Noviembre de 2010). *Proyecto actividad física y comunicación en personas con discapacidad en Ecuador*. Obtenido de Lecturas: Educación Física Y Deportes: <http://www.efdeportes.com/efd210/actividad-fisica-y-comunicacion-con-discapacidad.htm>
- Perez Sara. (2010). Los recursos didacticos. *Temas para la Educación*, 4.
- Perez, S. (2010). Los recursos didacticos . *Temas para la Eduación*, 1.
- Rodriguez, B. D. (2012). *Cosas de la Infancia* . Recuperado el 24 de Agosto de 2023, de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos24.html>
- Rodriguez, C. R. (2016). Aprendizaje de conceptos químicos: una visión desde los trabajos prácticos y los estilos de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación.*, 63-76.
- Rompecabezas.com.es. (2014). *Tipos de rompecabezas*. Recuperado el 24 de Agosto de 2023, de Tipos de rompecabezas: <http://www.rompecabezas.com.es/tipos-de-rompecabezas>

Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a trevez del componente lúdico. *Marco ELE Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 1-69.

UNIR La Universidad en el Internet. (26 de 04 de 2022). *Aprendizaje kinestésico: claves e ideas para aplicarlo en el aula*.

Vázquez, G. J. (1983). Tecnicas y Métodos. *MACS*. 4° , 187-188.

Velázquez, A. M. (2016). La relación entre los estilos de aprendizaje y el rendimiento academico en maetmaticas en estudiantes de ciclo V de educacion secundaria. *Journal of Learning Styles*.