



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. Ana Silvia Ruiz Gutiérrez

Pasante del Programa Educativo de: Lenguas con enfoque turístico

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:
Propuesta de una lotería 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

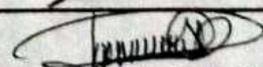
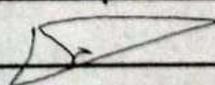
Revisores

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

LICENCIATURA EN LENGUAS CON ENFOQUE TURÍSTICO (ECOTURISMO)

Elaboración de texto

*Propuesta de una lotería como herramienta
didáctica para la enseñanza del idioma inglés*

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

**LICENCIADO EN LENGUAS CON ENFOQUE
TURISTICO**

PRESENTA

Ana Silvia Ruiz Gutiérrez

Directora:

Mtra. Claudia Alicia González Noriega

**Nueva Palestina, Municipio de Ocosingo, Chiapas,
Septiembre, 2023**



Índice

Índice.....	2
Introducción.....	4
Justificación.....	7
Objetivos	8
Metodología.....	9
Marco teórico.....	10
Capitulo 1. Material Didáctico, Recurso Didáctico y Herramienta Didáctica.....	10
1.1.- Material didáctico.....	10
1.1.1.- Funciones de un material didáctico.....	11
1.1.2.- Características del material didáctico	12
1.1.3.- Clasificaciones de materiales didácticos.....	13
1.1.4.- Ejemplos de materiales didácticos.....	14
1.2.- Recurso didáctico.....	15
1.2.1.-Funciones de los recursos didácticos	16
1.2.2.-Clasificación de los recursos didácticos.....	17
1.3.- Herramientas didácticas	19
1.3.1.- Clasificación de las herramientas didácticas.....	20
1.3.2.- Tipos de herramientas didácticas.....	21
1.3.3.- Herramientas didácticas relacionadas a las actividades de los estudiantes.....	30
1.3.4.- Herramientas didácticas relacionadas a la organización de los contenidos de aprendizaje	31
1.4.- Diseño de herramientas didácticas en inglés	31
1.4.1.- Etapas para el diseño de Material.....	33
1.5.- Importancia de las herramientas didácticas en la enseñanza del inglés.....	35
1.6.- Uso y Función de la Herramienta Didáctica	37
1.7.- Tabla comparativa de las diferencias entre Material didáctico, Recurso didáctico y Herramienta didáctica.....	28

Capítulo 2. Loterías temáticas	30
2.1.- Conceptualización y características de las loterías.	30
2.2.- Aspectos positivos y negativos de las loterías temáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	31
2.3.- Ejemplos de la Lotería Temática	34
2.4.- Casos de aplicación de lotería temática.....	35
Referencias bibliográfica	46
Anexos	51

Introducción

El inglés ha estado presente como producto de todos los cambios históricos que tuvieron lugar durante el siglo pasado, hoy en día el inglés es el idioma con más hablantes a nivel mundial. En este hecho tiene una clara influencia el hecho de que en varios países comenzara a enseñarse en las escuelas de manera obligatoria, reemplazando al francés, debido a su importancia en el comercio internacional. Esto quiere decir que en la actualidad el inglés tiene más hablantes que lo usan como segunda lengua que hablantes nativos, lo que dice mucho de la necesidad que existe de aprender este idioma (Aravena , Fuenzalida, & Sanchez , 2021).

El inglés es el idioma de la comunicación internacional, del comercio y las finanzas. La lengua inglesa es franca en muchos rincones del planeta y el idioma oficial de muchas Organizaciones Internacionales como la Unión Europea, Naciones Unidas o la Unesco (Alberto & Sarno, 1983).

El rezago educativo en México viene de muchos años atrás, en donde la formación de los profesores era casi nula y las plazas se heredaban a sus hijos sin que ellos tuvieran vocación por la docencia, siendo éstos docentes quienes forman a los estudiantes en las aulas, poniendo en duda la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de la cercanía con Estados Unidos, México es uno de los países con mayores rezagos en enseñanza del idioma inglés, dado que el 97% de los alumnos de escuelas públicas no alcanzan el nivel de comprensión básica previsto por la SEP. De acuerdo con un estudio realizado por la SEP, en el año 2015, el 79% de los alumnos tienen un desconocimiento total de la lengua inglesa y sólo 3.0% cumple con los estándares previstos, gracias a clases adicionales. En la actualidad, es un problema que sigue latente dentro de nuestra sociedad y que miles de estudiantes sufren por diversas circunstancias. Esto afecta en gran cantidad al desarrollo de una sociedad y no es un problema que solo tiene repercusión en México.

El rezago educativo se presenta cuando, por cualquiera que fuese el motivo, el alumno no adquiere los conocimientos necesarios que una materia requiere, teniendo un retraso que a corto plazo afecta al aprendizaje del estudiante y al no aprender de la manera correcta, a largo plazo afecta a las habilidades que el

alumno no adquiere a causa de este retraso que se presentó. Contextualizada de los profesores y la mejora de la calidad del sistema en general, sobre todo en los entornos vulnerables. En la materia de inglés, es muy común ver este tipo de problema, esta asignatura muchas veces se toma a la ligera dentro de la educación, pero él no tomarle la importancia debida, es el principal motivo por el cual los alumnos presentan rezago educativo dentro de esta materia. Como antes se había mencionado, el intervalo educativo es un problema muy grande para el desarrollo de una sociedad, pero individualmente hablando, el resultado de esta problemática no es solo el no obtener el aprendizaje esperado, sino problemas de confianza y autoestima dentro del alumno. “Los alumnos que tienen rezago escolar manifiestan conductas diversas en el aula, como aislamiento, nerviosismos, cambios de humor bruscos, siendo que el 17% interrumpe en clase constantemente y el 8.6 % ofende y maltrata a los compañeros. Tanto los alumnos con conductas agresivas como los que se aíslan requieren de estrategias que favorezcan el desarrollo emocional, apoyo cognitivo y una nueva forma de trabajo en el aula” (Carrera , 2016).

Lamentablemente, muchos profesores no están capacitados correctamente para actuar en diferentes situaciones que pueden o no presentarse en el aula de clases, esto aunado a ciertas conductas de los alumnos hace más favorable el crecimiento de rezago educativo en los diferentes niveles escolares. Por lo cual es evidente que los docentes frente a grupo deben desarrollar cada vez más competencias que sumen a las adquiridas en la formación de las Normales de Educación, ya que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro del salón de clases se enfrentan a estudiantes con una diversidad de estilos de aprendizaje; y para esto ellos deben poseer los conocimientos para poder guiar y formar a los educandos en todo lo que respecta al currículo escolar. Siendo que en la actualidad, los maestros muchas veces tienen el dominio del idioma pero no tienen una metodología de enseñanza; esto lo que implica es que el alumno realmente no esté aprendiendo como debe de aprender el idioma (Carrera , 2016).

Moroni Pineda, director de Mexicanos Primero en Puebla, afirma que en la actualidad México cuenta con 80 mil maestros que imparten inglés, cuando se

requieren 400 mil, es decir, que el país tiene una cobertura de 20% en esta demanda.

Para Hernández Fernández (2019), México en realidad requiere de una política lingüística que se base en un diagnóstico adecuado y contextualizado. Cualquier programa o estrategia sin una política lingüística clara, y por extensión, de un marco legal que garantice su continuidad, enfrentará un resultado similar al de los programas que preceden. Con ello, es importante que la autoridad educativa garantice planes y programas de estudio de la lengua inglesa, que se cuente con los materiales educativos necesarios y adecuados para impartir enseñanza, así como profesores suficientemente capacitados para cumplir con la tarea.

Ante esto se tiene una gran tarea por parte del sector educativo mexicano, pero cualquier estrategia que se deba elegir debe tomar en cuenta primero el estatus de las escuelas, ya que esa es la realidad de la educación en México; sino se basan en el contexto educativo es muy probable que cualquier estrategia sea nula para la evolución en la enseñanza de una segunda lengua.

Justificación

El presente proyecto que se realizó surge de la necesidad de crear nuevas herramientas didácticas hacia los alumnos de nivel primario, ya que adquirir una segunda lengua ha sido un reto difícil para algunos, es por ello que se diseñó una herramienta para dinamizar el aprendizaje y enseñanza del idioma inglés.

Por lo tanto, se buscó la manera de poder intervenir en la enseñanza del inglés creando loterías temáticas que considerando la estructura que contiene es muy divertido y fácil de adaptarse, teniendo en cuenta que enseñar el idioma del inglés con imágenes pueda atraer la atención de aquellos que desean aprender una segunda lengua empezando con vocabulario básico de inglés.

Objetivos

Objetivos generales

Desarrollar una lotería temática de inglés con un nivel básico del idioma.

Objetivos específicos

1. Estructurar y diseñar una lotería temática con vocabulario de nivel básico del idioma inglés hacia los alumnos de nivel primario.
2. Elaborar loterías temáticas con vocabulario en inglés-español.

Metodología

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

Enseguida, se desarrolló la investigación de la herramienta principal denominada loterías temáticas, donde se indagó el concepto de este material, cuáles son las características, los ejemplos, los aspectos positivos y negativos, y los elementos que lo constituyen.

En la siguiente etapa se estructuró la información que contendría el material de acuerdo al vocabulario de nivel básico en inglés, enseguida se continuó con la estructuración de la información, el diseño de las loterías de cada uno de los temas y, finalmente se utilizó el programa Documento de Word para la elaboración de cada uno.

Las categorías que se desarrollaron para el material didáctico se presentan a continuación: **Animals, fruits, el verbo “TO BE”, adjectives, verbs; body parts, members of the family, numbers, seasons 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;**

Finalmente, se presentan los resultados trabajados con toda la herramienta didáctica en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera.

Marco teórico

Capítulo 1. Material Didáctico, Recurso Didáctico y Herramienta Didáctica

1.1.- Material didáctico

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas (Pérez Porto & Gaedey, 2008).

Según Pérez Porto & Gaedey (2008) el material didáctico es aquella que se utiliza en el área educativa, para poder trabajar con los niños y mejorar sus conocimientos, es de gran importancia poder conocer que materiales a utilizar para la formación de los alumnos así poder brindarles la información adecuada y concreta.

Los especialistas afirman que para que sea didáctica, una obra debe ser comunicativa, tiene que resultar de fácil comprensión para el público al cual se dirige, tener una estructura, es decir, ser coherente en sus partes y en su desarrollo y ser pragmática para ofrecer los recursos suficientes que permitan al estudiante verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos.

Por lo tanto, debemos tomar en cuenta ciertos criterios, que el material didáctico debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Por eso, un libro no siempre es un material didáctico. Por ejemplo, leer una novela sin realizar ningún tipo de análisis o trabajo al respecto, no supone que el libro actúe como material didáctico, un material didáctico es aquella que se ejecute, analiza, y estudiada de acuerdo a ciertas pautas, se convierte en un material didáctico que permite el aprendizaje (Martija, 2017).

1.1.1.-Funciones de un material didáctico

De acuerdo a Emilhy Arias (2019) el material se prepara en función del grupo al cual va dirigido y es imprescindible que sea realmente útil. Entre las principales funciones que posee un material didáctico se encuentran las siguientes:

- ❖ **Informar:** Son contenedores de material relevante para la persona que hace uso de ellos. Es importante que la información pueda ser comprendida con cierta facilidad.
- ❖ **Cumplen un objetivo:** El punto de partida para elaborar un material didáctico es definir la razón o el objetivo que se necesita cumplir.
- ❖ **Es una guía entre la enseñanza y el aprendizaje:** Posee una estructura de contenidos que se apoya tanto en el objetivo como en la selección de la información estrictamente necesaria que permite mantener una orientación constante en la ruta de la enseñanza y el aprendizaje.
- ❖ **Incrementa la comunicación entre alumno y profesor:** El material didáctico puede proporcionar herramientas para que los alumnos también participen y generen ideas en el momento de la clase.
- ❖ **Busca relacionar las ideas con los sentidos:** El material didáctico puede abarcar experiencias sensoriales como el tacto, el gusto, el olfato, el oído o la vista y así lograr un aprendizaje más personal y significativo.

1.1.2.- Características del material didáctico

Como señala Váldez (2022) los objetivos específicos del material didáctico, dicho material puede presentar cualidades diferentes. Ya que, se tiene presente las características del grupo de estudiantes, las condiciones del espacio educativo (económico, social, histórico, cultural, etc.), como también las infraestructuras y tecnologías propiciadas. Por ejemplo, no será el mismo material didáctico en la preparación de material educativo de primaria que en material educativo para secundaria.

Algunas características comunes del material didáctico, son:

- ❖ Su uso, según cómo se conforme, puede ser con o sin el acompañamiento del profesor.
- ❖ Su uso puede ser de manera individual o grupal.
- ❖ Puede tener carácter versátil, para hacer su uso posible en diferentes contextos.
- ❖ Su objetivo principal es la motivación, ya que debe evocar la atención de los estudiantes.
- ❖ Es de carácter informativo.
- ❖ Propone una práctica educativa progresiva, ya que, su seguimiento intenta proporcionar el desarrollo significativo del estudiante (en lo cognitivamente, en sus capacidades, en sus conocimientos, etc.).
- ❖ Permite al estudiante abordar una serie de estrategias para la evaluación, la planificación y la organización de su aprendizaje.
- ❖ Modifica el esquema mental del estudiante, debido a que propone la reflexión y apropiación de conocimientos.

1.1.3.-Clasificaciones de materiales didácticos

Aparici & García (1988) dan a entender que un material no tiene valor en sí mismo, sino en la medida en que se adecuen a los objetivos, contenidos y actividades que estamos planteando. De entre las diferentes clasificaciones de materiales didácticos, la más adecuada son los siguientes:

- ❖ 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.

1.1.4.-Ejemplos de materiales didácticos

De acuerdo con Váldez (2022) menciona algunos ejemplos de materiales didácticos:

- ❖ Textos de carácter narrativos, con los cuales el estudiante puede abordar un género que atraviesa al ser humano en la mayoría de sus prácticas, tanto cotidianas como académicas.

- ❖ Afiches o carteleras interactivas, en las cuales el estudiante deba desarrollar una acción que le permite reforzar sus conocimientos, como por ejemplo clasificar en afiches tipos de animales, de vegetación, etc.

- ❖ Aplicaciones que permitan al estudiante realizar actividades relacionadas con la materia o actividad particular abordada. Como por ejemplo, aplicaciones para la escritura, para el desarrollo de actividades matemáticas, búsqueda de lugares en Google Maps, entre otras.

- ❖ La realización de maquetas o diversos artículos a partir del reciclado de materiales, es decir, se lleva a cabo la producción de un demo de un determinado tema o determinada materia. Como por ejemplo, juguetes con material reciclado, adornos navideños con material reciclado, esculturas con material reciclado, robot con material reciclado.

1.2.- Recurso didáctico

El término recurso o material, según San Martín (1991), se puede entender como aquellos artefactos que, en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen a la construcción del conocimiento, aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares.

Los recursos didácticos son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un conocimiento determinado, al proporcionarles experiencias sensoriales representativas de dicho conocimiento. Es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos.

Los medios didácticos pueden definirse como cualquier recurso que el profesor prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo para aproximar o facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar encuentros o situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación (Cacheiro, 2011).

Los recursos didácticos no son valiosos por sí mismos, su uso queda plenamente justificado cuando son integrados, de manera adecuada, al proceso educativo, el cual deberá ser compatible a su vez, con otros contextos más amplios, ya que despiertan un alto grado de interés en los estudiantes, proporcionando experiencia real que se obtienen mediante materiales y medios que estimulan la actividad por parte de los alumnos, desarrollando continuidad de pensamiento y contribuyendo al aumento de los significados.

El aprendizaje significativo, facilita el aprendizaje del alumnado a través de la reflexión personal de sus experiencias –vivas dentro y fuera del aula– relativas a su proceso de aprendizaje, por lo que constituye una importante fuente de información sobre los procesos de autoevaluación, cumplimiento de los objetivos,

funcionamiento y relaciones de la clase, aspectos socioculturales y afectivos que pueden ser tanto o más relevantes que el aprendizaje, que el método, la presentación de los contenidos o los materiales (Palomares, 2011).

Gómez (2011) señala que un medio didáctico es “cualquier forma de recursos o equipos que sea usado normalmente para transmitir información entre personas”, por ejemplo materiales, impresos, audiovisual e informativos. Están elaborados por una amplia gama de materiales, permitiendo una manipulación externa sin que varíe la relación existente entre los mismos, por lo que son recursos que deben estar, sobretodo, al alcance de los niños. Este tipo de recursos no produce una información que supere sus propios límites. La manera de organizarlos dependerá de las preferencias de los propios alumnos, que se sentirán más responsabilizados para su conservación si toman parte en esa decisión.

1.2.1.-Funciones de los recursos didácticos

Según Equipo editorial Etecé, (2021) dada la posible diversidad de los recursos didácticos, sus funciones específicas pueden ser muchas. Aun así, pueden resumirse en:

- **Brindar orientación.** Sobre todo en temas y tópicos complejos, proponiendo rutas alternas de aprendizaje, reglas mnemotécnicas, etc.
- **Simular situaciones o eventos.** Para mostrar en un ambiente controlado cómo ocurren en la vida real.
- **Motivar al aprendizaje.** Es decir, despertar el interés por el conocimiento en el alumno.
- **Evaluar el desempeño del alumno.** En un tema puntual o en la materia como un todo, para así saber qué tanto del aprendizaje fue exitoso.

1.2.2.- Clasificación de los recursos didácticos

De acuerdo a Moya (2010), los recursos didácticos se clasifican 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

- Proyectorables
- Vídeos
- Películas
- Audios

Tableros didácticos

- Pizarra tradicional

Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC):

- Software adecuado

Programas informáticos (DVD, Pendrive y/o ONLINE). Educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones, simulaciones interactivas y otras.

- Medios interactivos.
- Multimedia e Internet.

Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.

- TV y vídeo interactivos.
- Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas.
- Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. Plataformas Educativas, Campus Virtual, Aula Virtual, e-Learning.

Peréz & Gaedey (2008) ambos autores mencionan que los recursos didácticos, son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo. Haciendo uso de un recurso didáctico, un educador puede enseñar un determinado tema a sus alumnos.

Esto quiere decir que los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con su función educativa. Hablando a lo general puede decirse que estos recursos aportan información, sirven para poner en práctica lo aprendido.

Por ejemplo, si el docente desea enseñar o mostrar a sus alumnos las consecuencias que puede llegar a perjudicar la salud por consumir el tabaco. Para cumplir con este objetivo, el docente puede utilizar distintos recursos didácticos para mostrar el caso: proyectando una película donde se muestra las consecuencias del consumo del tabaco o bien hacer experimentos respecto al tema, de esa forma los alumnos tomarán consecuencias y así empezar una plática grupal sobre la gravedad que puede llegar a ocasionar el consumo de esta sustancia, esto nos permitirá reflexionar y tener conocimiento del tema e involucrar a todos los del salón.

1.3.- Herramientas didácticas

Se define como herramientas didácticas a todos aquellos recursos y medios físicos o electrónicos, sonoros, visuales o auditivos, de imágenes o gráficos, impresos, mixtos, bidimensionales o tridimensionales, que sirven para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en la escuela.

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.

Existen materiales bibliográficos y de otra índole para apoyar el desarrollo de la educación bilingüe en todos los grados de los niveles educativos. Así, se encuentran textos en lengua materna y en la segunda lengua, textos de historia de cada uno de los pueblos, diccionarios y gramáticas en cada lengua. Hay programas de estudio para cada asignatura de todos los grados atendidos (Bartolo , 2008).

Las herramientas didácticas no son un fin en sí mismo, sino un elemento que contribuye a lograr el desarrollo armónico de aprendizaje del niño, favoreciendo su socialización y su espíritu creativo. El maestro debe utilizar el material como un instrumento que favorece la comunicación de experiencias: afectivas, sensoriales, motrices y cognitivas.

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 que buscan a la hora de aplicarlo el fin propuesto, que es la apropiación de los contenidos educativos (Arregui, 2000).

1.3.1.-Clasificación de las herramientas didácticas

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

- 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.
- Material industrial, los diseñados y elaborados en fábricas o talleres como los envases plásticos, bolitas, carrizos, retazos de telas, corchos, botones, cajitas, etc.
- 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.
- Medios sonoros y de proyección. Se subdividen en audiovisuales: películas y documentales didácticos, sonoros y videocintas; visuales: filmicas 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.

En este último subgrupo se incluyen los llamados medios de programación y de control, materializados a través de diferentes software educativo y las destinadas a controlar la adquisición de conocimientos. Transmisión de la información, como la película didáctica, el libro de texto y materiales de Internet. La experimentación escolar, como los equipos, utensilios e instrumentos de laboratorio. Los de entrenamiento, que agrupa a los simuladores y a otros equipos que se emplean para reproducir situaciones que requieren habilidades manipulativas (Cañedo, 2000).

Las herramientas didácticas no actúan por sí solos; es necesaria la intervención de la mano y la mente del docente, de la escuela, de los padres de familia, de la comunidad, de los propios aprendices, quienes actúan sobre ellos para que sean efectivos o no efectivos. La mediación pedagógica es necesaria, porque los contenidos a enseñar y aprender por muy interesantes que sean no pueden llegar solos, ni transmitirse automáticamente, sino que es necesaria la interacción entre los individuos. Ignorar lo mencionado puede dar lugar a resistencias de los aprendices lo que paulatinamente se convierte en obstáculo para el avance de los aprendizajes.

1.3.2.-Tipos de herramientas didácticas

➤ Ensayo

Un ensayo es el escrito en el cual un autor desarrolla sus ideas sin necesidad de mostrar el aparato erudito.

Estructura del Ensayo

1. Apertura o introducción: Se describe la presentación del tema, justificación de su importancia, consideraciones por las cuales el ensayista aborda el tema, entre otras posibles características.
2. Desarrollo: En esta fase se desdobra el argumento del ensayo; en otras palabras, esta sección contiene, usualmente, el grupo de razones que justifican la tesis principal. También es el lugar para desarrollar los argumentos secundarios (aquellos que apoyan, aclaran, justifican o amplían los datos o argumentos controversiales o no obvios, del argumento principal).
3. Cierre o conclusión: No significa necesariamente “solución a problemas planteados”; puede dar cuenta de la perspectiva que asume el ensayista ante lo establecido en la apertura o en el desarrollo y/o emitir juicios de valor sobre la información.

➤ **Resumen**

El resumen es la redacción de un nuevo texto a partir de otro, donde exponemos, de forma abreviada, las ideas principales o más importantes del escrito original” (CICE).

Según Maqueo (2000) los pasos a seguir en su elaboración son cuatro:

1. Leer con atención un texto: Es necesario comprender lo que se lee, por lo que es recomendable emplear un diccionario para las palabras desconocidas en el texto.
2. Separar la información en bloques de ideas: Se identifican las ideas principales y aquellas que apoyan o explican las primeras.
3. Subrayar las ideas principales: Se destacan en el texto las ideas que el autor considera esenciales.
4. Redactar el resumen enlazando las ideas principales con los nexos correspondientes. Se selecciona lo más relevante, sin hacer cambios o alterar palabras del autor.

➤ **Análisis**

Es una de las actividades intelectuales más importantes en la educación y en las disciplinas denominadas ciencias sociales o humanidades. Tras la lectura de un texto (actividad interpretativa en sí misma), viene su comentario, que es muy diferente según la metodología de la ciencia de que se trate.

Los comentarios de textos literarios reflejan necesariamente el punto de vista del comentarista: su adscripción a una determinada escuela de pensamiento, su ideología, incluso sus prejuicios y cualquier clase de condición personal que suponga algún tipo de identificación (nacionalidad, clase social, lengua, religión, raza, sexo, etc.) o le condicione su proximidad o lejanía al texto que está comentando.

Consiste en indagar si la forma que se le da al texto al producirlo es congruente con la intención comunicativa del autor.

En este rubro se incluyen:

1. Presentación de la información.
2. Organización.
3. Partes del texto.
4. Identificar función de cada párrafo
5. Tipo de lenguaje.
6. Redacción.

El propósito es indagar en los productos escritos de otros, el análisis permite:

- Forma: saber si la estructura es coherente desarrollo lógico del texto, si es clara y si cada parte del contenido cumple con su función; además de que es posible detectar errores u omisiones de redacción, gramática, ortografía, etcétera
- Fondo: saber si logramos transmitir lo que queríamos al momento de plantear el propósito comunicativo. Para estar más seguros de ello podemos someter nuestros textos al comentario o la crítica de otros.

➤ **Informe de lectura**

El informe de lectura es una modalidad de trabajo académico; en otras palabras, es un texto escrito en prosa que tiene como propósito fundamental, suministrar al lector una determinada información sobre otro texto escrito.

La elaboración de un informe de lectura atraviesa distintas etapas, que serán de utilidad para guiar al alumno en la construcción de buenos informes. Dichas etapas consisten en:

1. Planeación (Prescrito)

- Cronograma de actividades: Se distribuye el tiempo para elaborar el plan de trabajo (recolectar información y organizar las ideas centrales o preguntas del informe).
- Plan de trabajo: Escrito donde figuran el título del informe, el índice, la bibliografía y el cronograma de actividades.

2. Redacción

Quién redacta y para quién se redacta: Generalmente, se escribe en primera persona de forma académica; además, nunca se debe dar por sentado que el lector lo comprende de antemano.

Qué se escribe: A partir de una pregunta, va a mostrar cómo un autor (o autores) ha intentado responderla, además de tener presente que la redacción comienza con un esbozo que, desde el principio, debe tener una estructura definida, la cual se integra por:

- Portada
- Índice
- Introducción: anunciar qué va a hacer y cómo se va a hacer.
- Desarrollo: Mostrar qué sucedió, presentar cómo sucedieron temporalmente los acontecimientos. Describir el estado de la cuestión en qué consiste el problema. Comparar y contrastar dos respuestas de un autor fuente primaria frente a un problema, dadas en dos épocas diferentes de su obra. Comparar dos respuestas a un problema dadas por autores diferentes. Mostrar cómo otros autores fuentes secundarias se han referido al problema o lo han revisado.
- Cierre: En el cierre se puede:
 - a) Retomar las preguntas de la introducción señalando qué ha respondido o no y por qué o cómo.
 - b) Mostrar al lector el recorrido hecho o su importancia.
 - c) Abrir nuevos interrogantes señalando qué pasos se podrían dar para resolverlos.
- Bibliografía
- Apéndice
- Citas, notas y paráfrasis: Se sugiere emplear el sistema Vancouver.

3. Revisión

La revisión debe cuidar que el texto pueda leerse como un todo global y continuo. En la revisión se debe:

- Simplificar las frases muy extensas acortándolas o expresándolas de modo más claro.
- Eliminar palabras y expresiones irrelevantes o frases hechas.
- Revisar la cohesión entre párrafos elección de conectores adecuados.
- Comprobar que los títulos expresen claramente las ideas que se desarrollan en las secciones correspondientes.
- Verificar que cada párrafo exprese una idea central; usar el punto y aparte sólo cuando pasa de un tema a otro o cuando añade una idea importante.
- Hacer recapitulaciones en el desarrollo sintetizando lo que ha hecho permitiéndole al lector no perder el hilo conductor del texto.
- Revisar la ortografía.
- Controlar que las referencias bibliográficas estén correctamente consignadas.
- Corroborar la coherencia entre lo que anuncia en la introducción y lo que realiza, así como entre la introducción y el cierre.

4. Reescritura

Durante esta etapa, previa a la entrega final del escrito, se debe:

- Pasar en limpio los párrafos corregidos verificando que no se haya perdido la cohesión entre los mismos.
- Prestar atención a la presentación del texto que los títulos se destaquen adecuadamente, que las notas tengan un cuerpo más pequeño.
- Revisar que la portada contenga todos los datos pedidos.
- Seleccionar e imprimir el material que añadirá en el apéndice si corresponde.
- Controlar la numeración de las páginas.
- Reexaminar la ortografía.
- Hacer una copia del texto que se entregará al profesor.

➤ **Síntesis**

La síntesis es también otra forma del resumen, pero aún más abreviada y con una diferencia sustantiva con este, en ella se puede parafrasear con palabras propias.

Redacta con fidelidad, exactitud y claridad.

- Por claridad se entiende la expresión de un sólo punto principal por párrafo; el uso correcto de los signos de puntuación; el orden en la expresión de las ideas.
- La exactitud se refiere a la expresión de una idea clara, precisa, que no pueda interpretarse en ninguna otra forma que la que quieres manifestar.
- En ocasiones, la falta de exactitud en lo que se dice cambia u oscurece el sentido.
- Subraya todo aquello que sea relevante.
- Identifica los conceptos centrales.
- Numera los conceptos centrales.
- Bajo cada concepto central escribe los puntos principales que le correspondan.

➤ **Red semántica**

Están basadas en la idea de que los objetos o los conceptos pueden ser unidos por alguna relación.

Estas relaciones se representan usando una liga que conecte dos conceptos. Los nodos y las ligas pueden ser cualquier cosa, dependiendo de la situación a modelar.

➤ **Cuadros sinópticos**

El cuadro sinóptico es un organizador gráfico muy utilizado, ya que permite organizar y clasificar información. Se caracteriza por organizar los conceptos de lo general a lo particular, y de izquierda a derecha, en orden jerárquico; para utilizar la información se utilizan llaves.

1. Se identifican los conceptos generales o inclusivos.
2. Se derivan los conceptos secundarios o subordinados.
3. Se categorizan los conceptos estableciendo relaciones de jerarquía.
4. Se utilizan llaves para señalar las relaciones.

➤ **Cuadro comparativos**

El cuadro comparativo es una estrategia que permite identificar las semejanzas y diferencias de dos o más objetos o hechos. Una cuestión importante es que, luego

de hacer el cuadro comparativo, es conveniente enunciar la conclusión a la que se llegó.

Características:

1. Se identifican los elementos que se desea comparar.
2. Se marcan los parámetros a comparar.
3. Se identifican y escriben las características de cada objeto o evento.
4. Se enuncian afirmaciones donde se mencionen las semejanzas y diferencias más relevantes de los elementos comparados.

➤ **Mapa conceptual**

El mapa conceptual Novak y Godwin, (1999) es una representación gráfica de conceptos y sus relaciones. Los conceptos guardan entre sí un orden jerárquico y están unidos por líneas identificadas por palabras de enlace que establecen la relación que hay entre ellas.

Se caracteriza por partir de un concepto principal (de mayor grado de inclusión), del cual se derivan ramas que indican las relaciones entre los conceptos.

Los mapas conceptuales ayudan a:

- ✓ Identificar conceptos o ideas clave de un texto y establecer relaciones entre ellos.
- ✓ Interpretar, comprender e inferir la lectura realizada.
- ✓ Promover un pensamiento lógico.
- ✓ Establecer relaciones de subordinación e interrelación.
- ✓ Insertar nuevos conocimientos en la propia estructura del pensamiento.
- ✓ Indagar conocimientos previos.
- ✓ Aclarar concepciones erróneas.
- ✓ Identificar el grado de comprensión entorno a un tema.
- ✓ Organizar el pensamiento.
- ✓ Llevar a cabo un estudio eficaz.
- ✓ Visualizar la estructura y organización del pensamiento.

➤ **Entrevista**

La entrevista temática, generalmente empleada en la investigación exploratoria, es un método especialmente adecuado cuando no tenemos una teoría exacta sobre el tema, si se elige este método, los encuestados con frecuencia aportarán más puntos de vista nuevos que los que podamos usar.

➤ **Antes de la entrevista:**

Solicitar autorización a la persona o grupo que se desee entrevistar, y explicar quién es el organizador responsable, la finalidad del estudio y cómo serán usados los resultados.

- ✓ Es aconsejable elegir un lugar neutro y familiar para el encuestado.
- ✓ Documentarse sobre el personaje, la situación o temática de la entrevista.
- ✓ Elaborar un guion con las preguntas que previamente se han pensado durante la documentación.

➤ **Durante la entrevista:**

- ✓ Las primeras preguntas sobre el tema de estudio han de expresarse en términos generales.
- ✓ Las preguntas son "abiertas", y con la finalidad de que el entrevistado se sienta motivado para explicar y ampliar sus respuestas. Ejemplos:
 - ✓ ¿Puede decirme más sobre eso?
 - ✓ ¿Por qué piensa que ocurrió eso?
 - ✓ ¿Cómo solía sentirse la gente cuando oía eso?
- ✓ Estimular positivamente, para llevar (de vuelta) al encuestado a los temas interesantes.

➤ **Al finalizar entrevista:**

- ❖ Brindar al entrevistado la oportunidad de hacer comentarios adicionales sobre los temas tratados, que le permitan agregar alguna otra idea no tratada y concluir su intervención.
- ❖ Obtener la disposición y consentimiento del entrevistado para entrevistas posteriores, ya sea con él o que facilite nuevas entrevistas con funcionarios a su cargo.

- ❖ Agradecer al entrevistado su tiempo y la información aportada, recordándole de ser el caso, el suministro o envío posterior de documentos o soportes adicionales que complementen los datos obtenidos durante la entrevista.

➤ **Glosario**

Un Glosario es un catálogo que contiene palabras pertenecientes a una misma disciplina o campo de estudio, apareciendo las mismas explicadas, definidas y comentadas, pero, asimismo, un glosario puede ser un catálogo de palabras desusadas o del conjunto de comentarios y glosas sobre los textos de un autor determinado.

Para la construcción de un glosario el facilitador puede utilizar varias estrategias tanto centradas en el trabajo individual como recuperación de información, técnicas centradas en el pensamiento crítico y la creatividad, así como las de trabajo colaborativo, trabajo en parejas y valoración de ideas.

Estas herramientas tienen objetivos que son:

1. Permite distribuir, ampliar, generar conocimientos, debatir, investigar y elaborar la información. Herramienta que potencia entre alumnos y docentes un proceso de enseñanza y aprendizaje. Se genera un entorno de compromiso y responsabilidad entre todos fomentando una reflexión crítica de todos los contenidos.
2. Estimula el aprendizaje de manera que sea significativo en el entorno educativo.
3. Integra las nuevas tecnologías de información y comunicación.
4. Propone el trabajo grupal de manera que encauza la comunicación.
5. Aprender de otros.
6. Valorar los aportes individuales y grupales.
7. Conversación reflexiva de experiencias y aprendizajes significativos.

8. Esto nos ayuda a obtener y a recopilar más información de diferentes autores y poder comprender mejor cada tema que los docentes nos imparte en cada clase.

1.3.3.-Herramientas didácticas relacionadas a las actividades de los estudiantes

Constituyen elementos poderosos y pone de manifiesto las potencialidades del estudiante, intervienen en el proceso instructivo para la mejor comprensión del contenido y el reforzamiento de lo ya aprendido, integrando actividades de consolidación y fijación de los conocimientos. Además de ayudar a asimilar los contenidos, los estudiantes también aprenden a pensar correctamente y desarrollan otras facultades intelectuales (Cañedo, 2000).

La relación entre el docente y el estudiante, ocupa un lugar fundamental en este contexto, en el proceso de enseñanza aprendizaje, el maestro tiene una función importante y los recursos didácticos multiplican las posibilidades de ejercer una acción más eficaz sobre los estudiantes.

El docente debe estar actualizado en cuanto a la aplicación de los juegos de lógica e ingenio, material de juegos (construcciones, dramatizaciones, rompecabezas, etc.), aplicaciones que incluyan música, arte, danza, declamación y actividades de todo tipo, material fungible de todo tipo. Y que, naturalmente, esté al corriente de los avances tecnológicos y científicos que tanto interesan a los jóvenes, así como forma de vestir, recortes de prensa, artículos de revistas, fotografías, proyectos para realización de trabajos; temas para investigación; actividades de arte y manualidades; cuanta información pueda recopilar sobre problemas de aprendizaje, problemas psicológicos que afecten al desarrollo cognitivo, problemas sociales o familiares, detección de problemas etc.

1.3.4.- Herramientas didácticas relacionadas a la organización de los contenidos de aprendizaje

Son todos los materiales didácticos que permiten al docente desarrollar sus clases y que mejoran la calidad de la educación que se imparte a los niños y niñas entre ellos los planes de trabajo, las secuencias didácticas y las evaluaciones.

La planificación de los aprendizajes, la planificación didáctica o planificación de aula, constituye la culminación del diseño curricular base y del proyecto curricular de centro, ya que permite a los docentes y las docentes organizar de manera flexible sus prácticas pedagógicas, articulando el conjunto de contenidos, actividades, estrategias metodológicas, recursos didácticos y evaluación.

Se puede decir que estas herramientas didácticas, son los recursos o medios de enseñanza que conforman uno de los componentes operacionales del proceso de enseñanza-aprendizaje, que manifiesta la forma de abordar los contenidos de aprendizaje y el modo de expresarse el método a través de distintos tipos de objetos materiales (Cañedo, 2000).

1.4.- Diseño de herramientas didácticas en inglés

De acuerdo a García (2006) entiende el diseño de materiales interculturales para la enseñanza de una lengua extranjera, como algo prioritario, teniendo en cuenta la cultura tanto del aprendiz como de la nueva cultura (Delgadillo, 2010); (Jalo & Pérez, 2013). Los materiales apoyan el desarrollo de las habilidades de pensamientos en los estudiantes, los maestros no solo pueden usar materiales comerciales, sino también adaptarlos para favorecer el aprendizaje, dependiendo de los objetivos o las necesidades de los estudiantes (Banegas , 2016). Se espera que los materiales sean eficaces, interactivos, aplicables, significativos, integrales y precisos. En el mercado se encuentra una variedad de materiales destinados al apoyo de la enseñanza de lenguas que tienen como finalidad permitir al estudiante entrar en contacto con la segunda lengua en un contexto real (García J. , 2003).

Los materiales se presentan como instrumentos que favorecen la comunicación entre docente-estudiante y promueven el crecimiento intercultural adaptando y orientando las enseñanzas a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de una lengua extranjera (Delgadillo, 2010).

Paricio (2001) propone que desde las clases de inglés se debe propiciar actividades donde fomente y se fortalezcan la cultura de tal modo que cree un pensamiento crítico diseñando estrategias que le permitan a los alumnos no sólo adquirir competencias comunicativas sino también valores que lo formen como seres integrales (Valverde, 2010) ; (Jalo & Ciocchini, 2011).

En relación con lo anterior, es preciso considerar que el docente debe crear espacios en donde los alumnos interactúen con la cultura extranjera y que a través de esas actividades en la clase de inglés se puedan producir diferentes cambios que pueden generar nuevas ideas. La educación debe brindar al estudiante la oportunidad de fortalecer su propia identidad y competencias para reflexionar y compartir en temas comunes que derivan nuevas maneras de pensar y actuar. Diseñar una didáctica útil y práctica, teniendo en cuenta las expectativas y conocimientos previos de los estudiantes en el cual estos lo usan como vehículo para desarrollar la competencia intercultural y darles las herramientas para comprender situaciones diferentes como fuente de enriquecimiento y entendimiento mutuo, ofreciendo actividades o pautas didácticas que ayudan a analizar e investigar nuevas realidades culturales a partir de lo que tenga presente y de esta forma valorar las diferencias y subrayar las similitudes (Alonso , 2006).

Vellegal (2009) sugiere que un material como recurso en el aula de clase permite realizar diferentes actividades de integración en las que los estudiantes comparten sus opiniones con los demás, propician situaciones parecidas a la vida real y esto les ayuda a tener mejor comprensión de los temas dispuestos a aprender.

Como mencionan Jalo & Pérez (2013) los materiales deben guardar un carácter informativo, instructivo, experiencial y exploratorio, que permita al estudiante desarrollar las cuatro habilidades, estas autoras instan al uso de materiales no comerciales, adaptables a contextos específicos, es decir, materiales auténticos.

Lo importante, es que el estudiante tome del material aspectos relevantes a su entorno.

Vellegal (2009) propone la inclusión de materiales que incluyan videos, películas, juego de roles, periódicos, cartas de gestos, fechas culturales importantes, juego de preguntas y respuestas culturales, historias y literaturas, refranes y dichos referentes a los nativos de la lengua. Todos los anteriores, son de gran ayuda en el aula de clases para crear un ambiente multicultural donde los estudiantes comparten, opinan, muestran respeto y un buen comportamiento ante las demás culturas.

El diseño de un material adecuado contribuye a un entendimiento intercultural con mayor facilidad, las actividades ofrecen una educación integrada proponiendo puntos básicos para el desarrollo de actividades que favorecen a la elaboración de materiales didácticos en cuanto al reconocimiento y comparación de la cultura en la formación del estudiante (García J. , 2003).

1.4.1.-Etapas para el diseño de Material

Tomlinson (1998) propone siete etapas que se deben tener en cuenta para el diseño de material:

- **Identificación de necesidades:** En esta etapa, tanto el profesor como el aprendiz deben identificar una necesidad con el fin de cumplir o resolver un problema a través del material que se quiere diseñar.
- **Exploración:** Se debe realizar una exploración en el área de la necesidad o del problema en términos del lenguaje, funciones, habilidades etc.
- **Realización contextual:** En esta etapa se deben proponer nuevos materiales mediante la búsqueda de ideas adecuadas, el contexto y los textos con los que se trabaja.

- **Realización pedagógica:** en esta etapa se deben diseñar ejercicios y actividades con instrucciones adecuadas para el desarrollo de las mismas.
- **Producción física:** en esta etapa se diseña el material en consideración al diseño, tamaño de letra, reproducción etc.
- **Uso:** Durante esta etapa el material se utiliza en el aula con el fin de satisfacer las necesidades ya identificadas para posteriormente ser evaluado.
- **Evaluación:** La etapa de evaluación mostrará si el material debe ser re diseñado o mejorado según el efecto que este haya tenido.

El diseño de cada actividad es esencial para cada docente ya que con eso puede intervenir en el aprendizaje y enseñanza del inglés básico para los alumnos, de tal manera que el alumno se aplique con este tipo de método de enseñanza didáctico, hay que tomar en cuenta que conlleva una serie de pasos para realizar la enseñanza, ver la necesidad de los alumnos para poder aplicarlos de la mejor manera, ya que existen variedades de herramientas didácticas solo falta diseñarlo e interactuar con dichos materiales a elegir.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación, los productos son evaluados por el estudiante y/o colegas para obtener una retroalimentación. Las opiniones o datos obtenidos se toman en cuenta para reconstruir el producto. Si el material es examinado, dicho material tendrá mayor validez en la práctica. La evaluación del producto se realiza a través de una prueba piloto. Este proceso se efectúa en múltiples formas. Una de ellas es proporcionar el material a un maestro con las instrucciones claras, el nivel del estudiante, los objetivos y los materiales físicos que se requieran (Donovan, 1998).

1.5.- Importancia de las herramientas didácticas en la enseñanza del inglés

Aprender una lengua es un proceso que requiere práctica constante por lo cual puede resultar un tanto difícil y que en ocasiones para algunos estudiantes se vuelve una experiencia llena de tropiezos a lo largo de su proceso de aprendizaje, pues podría ser que dicha práctica no está siendo lo suficientemente motivadora y significativa para su aprendizaje, generándoles así actitudes de desinterés; es por eso que el uso de material didáctico cobra gran importancia dentro del aula, al ser una estrategia práctica de aprendizaje - 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.

Por otra parte, los materiales didácticos pueden servir como una guía para crear, diseñar recursos que estén más acorde a las necesidades de los estudiantes y a los objetivos que el docente establezca para su clase, permitiendo así abordar diferentes habilidades, temáticas y componentes del Inglés de una manera más práctica, dinámica, divertida y sobretodo significativa para los estudiantes, tal como dice Nérci 1973, citado en (Madrid Fernández, 2001) , el material didáctico tiene por objeto llevar al estudiante a trabajar, a investigar, a descubrir y a construir. Es así como se evidencia su aspecto funcional y dinámico, que contribuye a enriquecer la experiencia del aprendizaje, aproximándolo a la realidad y generando oportunidades para actuar.

El uso de 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 acorde a sus necesidades de aprendizaje (Castro , Castro, & Guzmán , 2007). 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 y la atención de los estudiantes permitiéndoles conocer y manipular información adecuada con experiencias, como ya se dijo anteriormente, cercanas a su realidad (Bautista , Martinez , & Hiracheta , 2014).

A grandes rasgos se han mencionado algunos de los efectos positivos de la implementación de ciertos materiales didácticos en el aula de clase, a continuación enumeramos con más claridad algunos de los más principales y significativos:

- Los materiales didácticos en el aula de clase motivan de manera muy significativa el aprendizaje de una segunda lengua como lo es el inglés.
- Estos permiten abordar diferentes temáticas, con diferentes niveles de profundización.
- Este tipo de recursos le facilitan al docente sus estrategias y técnicas de enseñanza.
- A través de los materiales también se puede fomentar el juego lo que puede mejorar y fortalecer la interacción entre estudiante-profesor y estudiante-estudiante Cardona (2013).
- La creación o elaboración de materiales didácticos por parte de los alumnos, les permite formarse como seres investigativos y creativos conocedores de su entorno y del área de conocimiento que estudian.
- Contribuye a una mejor fijación del aprendizaje, ya que es posible plantear actividades más auténticas y variadas y se puede representar e ilustrar lo que se explica verbalmente Blázquez ,1989 citado en (Madrid Fernández, 2001).
- La implementación de estos materiales hace del aprendizaje, una experiencia enriquecedora y significativa que mantiene el interés del estudiante por continuar aprendiendo.
- El diseño y elaboración de materiales didácticos para impartir las clases de inglés, permiten crear materiales ajustados al contexto y realidad educativa, adaptadas a las necesidades, intereses y gustos del estudiante, y a los objetivos que el docente se propone lograr en su plan de estudios.

El Ministerio de educación de la Republica Dominicana (1997) menciona que el material didáctico es un recurso útil para desarrollar en los estudiantes el sentido de trabajo en el aula, manipulando, experimentando, dramatizando, dibujando y sacando conclusiones. Exponen puntos de vista, resolviendo dudas e inquietudes. Cochachi y Díaz (2004) sostiene que el material educativo es un recurso e instrumento que facilitan la dinámica e interacción con la realidad para la adquisición de conocimientos procedimental, actitudinal y conceptual tanto el docente como en el alumno.

Con base a los conceptos de cada autor sobre la importancia de la herramienta didáctica en la enseñanza del inglés cabe destacar a grandes rasgos que lo primordial es el aprendizaje de los alumnos y como el docente interviene en ello, básicamente obtenemos muchos beneficios al aplicar estas herramienta ya que facilita su aprendizaje, poder interactuar con sus compañeros de clases, ayudan a mejorar su escucha todo esto para fomentar en su aprendizaje de inglés básico.

1.6.- Uso y Función de la Herramienta Didáctica

Los recursos materiales y didácticos deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Para el desarrollo de las clases, los recursos didácticos pueden ser muy útiles para facilitar el logro de los objetivos (capacidades terminales) que estén establecidos.

Según Jordi Díaz Lucea (1996), se puede decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben cumplir principalmente con las siguientes funciones:

- ❖ **Función motivadora:** deben ser capaces de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc.

- ❖ **Función estructuradora:** ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir

funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.

- ❖ **Función estrictamente didáctica:** es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.

- ❖ **Función facilitadora de los aprendizajes:** en economía, muchos aprendizajes no serían posibles sin la existencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo, algunos de ellos, un elemento imprescindible y facilitador de los aprendizajes. Por ejemplo, es difícil enseñar la evolución de la economía si no se dispone de un gráfico y una pizarra o pantalla donde se refleje la evolución del PIB. De aquí podemos deducir que existe toda una serie de materiales imprescindibles para que se produzcan ciertos aprendizajes, y otros, que son facilitadores pero no imprescindibles. Los materiales contribuyen a concretar y orientar la acción docente en la transmisión de los conocimientos o aprendizajes teniendo en cuenta que su elección depende de los requerimientos particulares del proyecto, de las reglas institucionales, y de las particularidades del grupo de clase que determinan las prácticas pedagógicas en los centros escolares. Asimismo, resultaría recomendable preguntarse qué merece la pena enseñar y por qué, y cómo presentamos el contenido seleccionado.

- ❖ **Función de soporte al profesor:** referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control, etc.

Partiendo de los planteamientos de Flórez y Ramírez (2011), se desea subrayar que el juego se utiliza como herramienta educativa donde por medio de la diversión el estudiante es capaz de aprender, de experimentar, de reflejar y de transformar la realidad; le permite explorar una realidad actualmente reglamentada, generando el desarrollo de diferentes formas de pensamiento que favorecen su conducta a nivel individual y grupal.

La elaboración e implementación de materiales didácticos durante las clases de Inglés, es un trabajo conjunto que tanto docentes como estudiantes deben realizar de manera activa beneficiando positivamente los respectivos procesos de enseñanza y aprendizaje.

Así, el rol del estudiante será el de recibir la guía de su profesor, la de participar activamente en la creación de los recursos que serán de gran soporte para su aprendizaje; el diseño de los materiales les ayudará a la resolución de problemas, a investigar y a interiorizar el contenido aprendido durante las clases, a trabajar, organizar y planear en equipo compartiendo y vivenciando experiencias de aprendizaje (Flores , 2014).

Como ya se había mencionado, existe una gran variedad de recursos disponibles para emplear en el aula de clase, y según Mora & Pulido (2015) éstos se pueden clasificar en: materiales impresos, objetos reales o materiales audiovisuales, que a continuación serán descritos brevemente.

➤ **Materiales o medios impresos son:** Libros de lectura, enciclopedias fichas de actividades o de trabajo (worksheets) diccionarios, flashcards etc, los cuales se caracterizan por presentar la información mediante la utilización del lenguaje textual, pero que también puede estar combinado con representaciones icónicas, lo que permite el desarrollo de actividades variadas con palabras, sílabas, sonidos y letras, incluso se puede utilizar para hacer juegos de memoria entre otros.

➤ **Los objetos reales o realizados son:** aquellos objetos reales que se usan como recurso para la enseñanza de lenguas extranjeras (Seaton , 1982) , es decir objetos que se encuentran dentro del aula como juguetes, mobiliario o que también son llevados por el profesor o los estudiantes, incluyendo la ropa u objetos de uso diario como carteras o mochilas.

El uso de los materiales reales dentro del aula de lenguas extranjeras ofrece grandes posibilidades didácticas. Berwald (1987) asegura que la autenticidad de estos objetos, unido a la gran variedad adaptable a cualquier tema que se presente en el aula, hace aumentar la motivación de los estudiantes por la lengua

estudiada y su cultura. Además, siempre que sea posible, es recomendable que el signo lingüístico se relacione con algo que el niño pueda tocar y manipular.

➤ **Los medios audiovisuales** constituyen un conjunto de estrategias visuales y auditivas que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. La eficiencia de los medios audiovisuales en la enseñanza se basa en la percepción a través de los sentidos (Bazalgette, 1991). Son especialmente útiles en la enseñanza de las destrezas fonológicas de una lengua extranjera ya que ayudan a activar el bucle fonológico y el directorio visual-espacial, ambos componentes de la memoria de trabajo (Baddeley, 2012). De hecho, aquellos programas multisensoriales que relacionan melodías, ritmo, y lenguaje pueden ser principalmente útiles en el desarrollo de la capacidad lectora (Fonseca, 2013) ya que música y lenguaje, dos capacidades innatas de los seres humanos comparten algunos procesos cognitivos como, por ejemplo, la discriminación melódica, rítmica y armónica de las frases tanto musicales como verbales y, en general, la combinación y segmentación de sonidos. A menudo se ha citado el efecto motivacional de la música en el aula de lenguas extranjeras, así como su capacidad para estimular la creatividad, y su efecto en la memoria. Las canciones en lengua extranjera permiten el que se repase el vocabulario (Coyle & Gracia, 2014) y la gramática de forma “natural” incluso fuera del aula. Además, se ha descrito también su beneficio en el aprendizaje de la pronunciación, es más fácil cantar en una lengua extranjera que hablarla.

En ese orden de ideas, podemos evidenciar que el material didáctico se convierte en un gran apoyo para el docente pues éste se podrá utilizarlo para presentar contenidos de una manera interesante e innovadora, para reforzar los conocimientos de un tema, a través de diferentes ejercicios e incluso para analizar y evaluar en el proceso su propio actuar docente y el del estudiante. Es importante mencionar que el uso que se le dé al material se cumplirá la función de mediador o facilitador del aprendizaje y los alumnos serán quienes de forma autónoma los

utilicen y se responsabilicen de lo que se aprenda durante las clases (Bruton, A y Lorenzo, F,J, 2001).

Obalde & Bardavid (1991), mencionan que para un material didáctico cumpla su respectiva función debe llamar la atención, el interés, ser comprensible relacionándose con las experiencias ya obtenidas del estudiante, también debe mostrar el contexto o realidad para lograr todos los objetivos o competencias ya establecidas mediante la observación y el manipuleo de dichos materiales ayudando al proceso de análisis, resumen, interpretar y reflexionar de estudiante.

1.7.- Tabla comparativa de las diferencias entre Material didáctico, Recurso didáctico y Herramienta didáctica.

Diferencias	Material Didácticas	Recursos Didácticos	Herramienta didáctica
Definiciones	El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje (Pérez Porto & Gaedey, 2008).	Son los medios materiales de que se dispone para conducir el aprendizaje de los alumnos (Mattos, 1963).	Son todas aquellas herramientas con las que cuenta un docente, puede contar en el momento de impartir conocimiento sobre un tema específico y así facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Funciones	Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas (Pérez Porto & Gaedey, 2008).	Los recursos didácticos facilitan la valoración del rendimiento relativo (comparándolo consigo mismo, en relación con la zona de desarrollo actual y la de desarrollo potencial, el avance individual), más que del rendimiento absoluto (en relación con los objetivos generales del plan de estudios del grado o nivel (Cardenas Rivera, 2003).	La didáctica es un elemento que ayuda a la enseñanza, y su función es a través de herramientas adecuadas para que el niño aprenda de una mejor manera y le sirva para integrarse en la parte cultural y tenga una comunicación con los que los rodea.

<p>Características</p>	<p>El material didáctico es elaborado por la persona que lo pondrá en práctica, es decir, el docente, quien utiliza su método de aprendizaje para lograr objetivos dentro de sus clases. Puede ser adaptado para ser utilizado con o sin la ayuda del profesor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es posible utilizarlo de forma individual o grupal. - Es versátil. Un material didáctico puede ser diseñado para diferentes contextos. - Está orientado a motivar. Su diseño debe despertar el interés y la curiosidad por el tema planteado. 	<p>Los recursos didácticos con la especificidad del contexto de la atención a la diversidad, asociado al proceso de enseñanza aprendizaje en los escolares con necesidades educativas especiales, significa el diseño y/o rediseño de los aspectos técnicos pedagógicos para la orientación, organización, programación, evaluación y selección de las situaciones del proceso de enseñanza aprendizaje (Cardenas Rivera, 2003).</p>	<p>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. La Herramientas didácticas, son los recursos o medios de enseñanza que conforman uno de los componentes operacionales del proceso de enseñanza-aprendizaje, que manifiesta la forma de abordar los contenidos de aprendizaje y el modo de expresarse el método a través de distintos tipos de objetos materiales (Arregui, 2000).</p>
-------------------------------	---	--	---

Capítulo 2. Loterías temáticas

2.1.- Conceptualización y características de las loterías.

El diccionario Real Academia (2014) define la lotería como un juego de mesa en el cual gana el jugador que complete las casillas de su cartón por coincidir con los que han salido por sorteo. Es un juego de Azar en el que la suerte influye.

Son juegos constituidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes. La plancha es acompañada por imágenes relacionadas por cantidad, asociación o integración parte-todo, con los casilleros de la plancha base.

Dempster (2015) relata que, la lotería hace su aparición en México de modo que para jugarla se hace uso de cartones con diferentes figuras, las cuales representan parte de la cultura del país, dichos cartones permiten a varias personas ser parte del juego ya que esta modalidad consiste en ello, en la reunión colectiva de las personas y la compra o alquiler de uno o varios cartones en donde el encargado con rimas y frases cantadas o gritadas trata que los participantes identifiquen el nombre de las figuras extraídas de una tómbola, figura que posterior al ser mencionada, los jugadores observan en su cartón si aparece y si así fuera la marcan a través de granos, cuyo fin de esta es llenar el cartoncito, gritar ¡lotería! y recoger el premio obtenido.

La lotería es uno de esos íconos culturales que marcan la forma en la que vemos el mundo. Los mexicanos estamos expuestos a su simbología desde la infancia y es común que sus dibujos se conviertan en arquetipos mediante los cuales entendemos los elementos naturales y sociales que nos rodean. El folclor mexicano se extiende a través de sus dibujos y a través de la narración de los gritones (Ramos, 2019).

La baraja se compone de 54 imágenes diferentes, que incluyen objetos y personajes como la sirena, el catrín, el barril, la estrella y el nopal. El propósito del

juego es llenar una tabla (conocida también como “cartón”) elegida por el jugador, o bien, completar cierto patrón (como cuatro imágenes en fila, en diagonal, o en las esquinas). La primera persona en completar su tabla grita “¡lotería!”, dando fin a la ronda (Vargas , 2021).

El juego de la lotería, ampliamente difundido en México, es un juego de azar que consta de un bonche de 54 cartas y un número indefinido de tarjetas llamadas "tablas" con 16 de dichas cartas escogidas aleatoriamente. Cada vez que se extraiga una carta del bonche, esta se anuncia y los participantes deben marcar esa carta en sus tablas, sólo si la tienen. El ganador será el primero que forme en su tabla la alineación que se haya especificado al inicio del juego con las cartas marcadas y grite en señal de victoria. La palabra que se grita al momento de ganar varía dependiendo región del país (Desconocido Mexico, 2019).

Por otro lado, Jackson (2015) hace mención del juego de lotería con la modalidad de jugarla de una forma colectiva que permita no solo a una sino a varias personas reunirse en un determinado lugar a formar parte del juego y para ello se toma en cuenta la variante de usar papeletas y piedrecillas para marcar figuras o frases que el director del juego realiza al momento de descartar o mencionar algunos elementos de las boletas.

2.2.- Aspectos positivos y negativos de las loterías temáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dempster (2015) menciona a esta última modalidad de lotería descrita por el autor, se le ha otorgado en varias partes del mundo adaptaciones para involucrarla en el área educativa, lo que permite entonces que se juegue de la misma manera con los diferentes cartones y granos, pero su variante será el tipo de imágenes a utilizar, así en matemática se cambian las figuras por números. Pero el juego de lotería no es únicamente esto, como todo juego es necesario mencionar que este posee también una serie de rasgos que lo hacen único entre varios más.

Bernabéu & Goldstein (2009) expresan que el hecho de utilizar métodos innovadores en el aula, produce varias reacciones en los estudiantes, ya que la lúdica motiva a los estudiantes a aprender, a disfrutar de los contenidos, a valorar el trabajo en equipo y a socializar mejor.

El juego promueve el aumento de la concentración del alumno en el contenido o en la materia a facilitar por el docente, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Un aprendizaje basado en la lúdica fomenta un ambiente relajado y mucho más participativo que una enseñanza que se utiliza por el método tradicional; aparte los estudiantes adquieren mucha más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores, es una herramienta que logra concentrar la atención de los estudiantes en los contenidos, la sorpresa, la risa y la diversión provocan el interés en los estudiantes en las actividades que se llevan a cabo, el juego permite introducir contenidos, consolidar, reforzar, revisar o evaluar. Esta herramienta proporciona al docente una amplia gama de actividades en las que su objetivo fundamental es mantener el nivel de motivación elevado en los alumnos.

Elegir un juego para implementar en clase en algún tema específico es una opción inteligente: ya que se une la inteligencia analítica y la práctica, la primera permite reflexionar lógicamente y teóricamente, y la segunda ejecutar acciones y tomar decisiones intuitivamente.

Laura Vélez, (2015) menciona que los juegos de mesa para niños ayudan al desarrollo psicológico y emocional del niño, le enseñan a relacionarse con los demás y son una buena forma de pasar un rato divertido toda la familia.

Los juegos de mesa son ideales para esas tardes de lluvia cuando no se puede jugar al aire libre. Son juegos muy diversos que estimulan diversos aspectos de la personalidad del niño, como la paciencia, la concentración, la lógica, la capacidad de deducción, la tolerancia a la frustración y saber aceptar la derrota en el juego limpio.

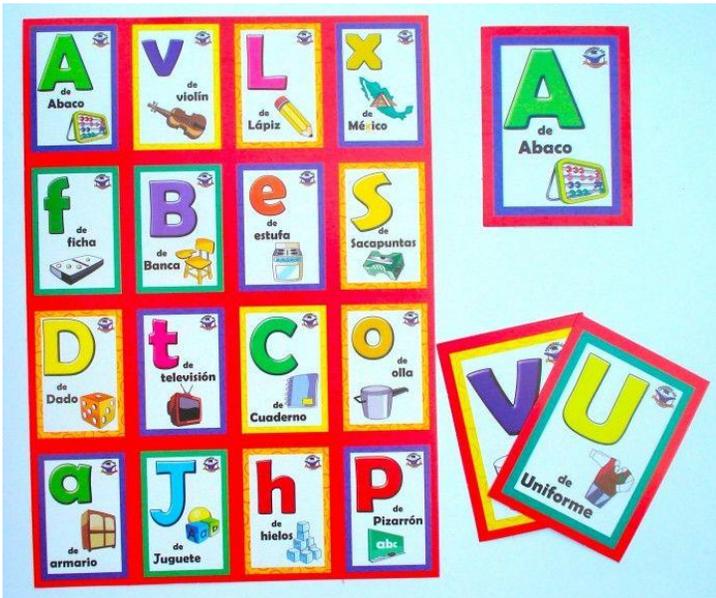
Las actividades lúdicas, son acciones que tienen muchos beneficios: se puede desarrollar habilidades mentales, destrezas, habilidades, capacidades motoras y

psicomotrices. Se pueden realizar durante el tiempo libre, sirven para liberar tensión, salir de la rutina, obtener entretenimiento (Sánchez, 2021).

Entre los aspectos negativos estarían el hecho de confundir que el fin primordial del juego sea aprender y no simplemente perder el tiempo. Los estudiantes toman el juego en clase como una forma de no recibir clases y empiezan a exigir al docente poder jugar cualquier hora de clase en vez de recibir conocimientos nuevos o reforzarlos en ciertos casos.

2.3.- Ejemplos de la Lotería Temática

Las loterías temáticas pueden ser de animales, números, abecedarios y objetos, estos métodos de enseñanza nos ayudan a que los niños aprendan más rápido.



2.4.- Casos de aplicación de lotería temática

En el siguiente caso desarrollado por Concepción Contreras Couoh (2015), se utilizó una lotería tradicional, para desarrollar actividades lúdicas en niños de segundo de preescolar del Jardín de Niños “Mi amigo Winnie Pooh” ubicado en la colonia “La escalera” en la Ciudad de México.

A través del diagnóstico inicial, se detectó que los niños tenían problemas del lenguaje al realizar diferentes actividades. Las situaciones que se encontraron fueron las siguientes:

- ❖ Dificultad en pronunciar algunos fonemas, al momento de realizar ejercicio de palabras o el diálogo entre ellos mismos.
- ❖ Falta de iniciativa para poder expresarse a través del lenguaje, y la comunicación entre sus propios compañeros.
- ❖ Dificultad para pronunciar ciertos fonemas empleando las siguientes consonantes como la r, c, t, l, d.
- ❖ Dificultad para tomar la palabra o intervenir en cualquier situación de juego o incluso en la misma sesión de clases.
- ❖ Rechazo de sus propios compañeros al no poder expresar lo que opinan o desean decir.
- ❖ Muestran timidez al iniciar un diálogo con sus propios compañeros, por la burla que ocasionan algunos hacia ellos.

Por tanto, se tomaron como referencias algunas actividades lúdicas, como el diálogo entre ellos en algunas actividades, juego de palabras y acciones relacionadas con la lotería a base de ilustraciones que tengan palabras que se les dificulte pronunciar con las consonantes antes señaladas. El apoyo de los padres fue muy limitado, por lo mismo que no conviven demasiado tiempo con sus niños y a pesar que tienen hermanos, se presenta la misma situación, no conviven con ellos si son de mayor edad.

Se observó a su vez que los niños están acostumbrados a tener cualquier objeto de una manera muy rápida y por parte de los padres se les complace por el poco tiempo que se les dedica a sus hijos, compensándolos a través de premios. Se compensa el tiempo con algún objeto que satisfagan las necesidades que su pequeño desee, sin darse cuenta del error que se comete como padres el querer remplazar algo valioso como es el lenguaje.

Atendiendo la problemática detectada, se realizaron las siguientes actividades para los niños de preescolar:

CARTA DESCRIPTIVA No. 1	
<p>KINDER: Jardín de Niños “Mi amigo Winnie Pooh”</p> <p>GRUPO: Segundo de Preescolar</p> <p>PROFESORA: Contreras Couoh María Concepción</p>	
<p>CAMPO FORMATIVO. Lenguaje y Comunicación</p> <p>PROPÓSITO FUNDAMENTAL: Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.</p> <p>COMPETENCIA A FAVORECER: Crea de manera individual o colectiva, cuentos.</p> <p>ASPECTOS A DESARROLLAR: Lenguaje Oral</p> <p>SITUACIÓN DIDÁCTICA: Narraciones</p> <p>FECHA DE APLICACIÓN: 16 al 30 de Octubre de 2011</p>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>INICIO: -Les presenté cartas de la lotería elaboradas con dibujos de personajes de algunos cuentos como: Caperucita Roja, Pulgarcito, Rapuncel, Hansel, Gretel y Los tres cochinitos, donde el nombre de algunos personajes se les dificultara pronunciar a algunos niños</p> <p>-Cada niño pasó y tomó tres cartas las que él o ella eligiera y así sucesivamente cada niño o niña lo hará</p> <p>-Cada niño narró lo que deseo de acuerdo a las cartas que había tomado</p> <p>-Cada quién utilizó su imaginación o seguir una secuencia de alguno de los cuentos de acuerdo a las tarjetas que tomo</p> <p>-Con ayuda del grupo, les pedí ayuda para que apoyen a los que se les dificulte contar su cuento</p> <p>TIEMPO: 20 minutos</p>	
Recursos	<p>Cartas de la lotería elaboradas con personajes de cuentos tradicionales como: Caperucita Roja, Pulgarcito, Rapuncel, Hansel y Gretel y los tres cochinitos.</p>
Materiales	

CARTA DESCRIPTIVA No. 2	
<p>KINDER: Jardín de Niños “Mi amigo Winnie Pooh” GRUPO: Segundo de Preescolar PROFESORA: Contreras Couoh María Concepción</p>	
<p>CAMPO FORMATIVO. Lenguaje y Comunicación PROPÓSITO FUNDAMENTAL: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás. COMPETENCIA A FAVORECER: Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula. ASPECTOS A DESARROLLAR: Lenguaje Oral SITUACIÓN DIDÁCTICA: Relaciona cada carta de la Lotería FECHA DE APLICACIÓN: 16 al 30 de Noviembre de 2011</p>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>INICIO: -Para tener mayor espacio la actividad se realizó dentro del salón en el piso y en algunas ocasiones en su propio lugar los niños se sentaron -De nuevo desplegué todas las tarjetas sobre el piso con la imagen hacia arriba, indicándoles que jugaríamos algo parecido como el memorama, solo que aquí cada quien elegirá 2 cartas y las relacionara, por ejemplo: -Tomé el carro y el valiente, se relacionan porque el señor puede viajar en él, o puede manejarlo, la rosa y la maceta, la flor la podemos sembrar en la maceta y así sucesivamente, hasta que todos los niños participen TIEMPO: 25 minutos</p>	
Recursos Materiales	Tarjetas de la Lotería.

CARTA DESCRIPTIVA No. 3	
<p>KINDER: Jardín de Niños “Mi amigo Winnie Pooh”</p> <p>GRUPO: Segundo de Preescolar</p> <p>PROFESORA: Contreras Couoh María Concepción</p>	
<p>CAMPO FORMATIVO. Lenguaje y Comunicación</p> <p>PROPÓSITO FUNDAMENTAL: Comprende y explica los pasos a seguir para realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos.</p> <p>COMPETENCIA A FAVORECER: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</p> <p>ASPECTOS A DESARROLLAR: Lenguaje Oral</p> <p>SITUACIÓN DIDÁCTICA: Describe la carta de la Lotería</p> <p>FECHA DE APLICACIÓN: 15 al 30 de Enero de 2012</p>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>INICIO: -Les indiqué a los niños que cada uno pasará a escoger una carta de la Lotería e hiciera una breve descripción de ella</p> <p>-Les dí un pequeño ejemplo, tomando una tarjeta, diciendo como se llama el objeto que se encuentra en la tarjeta, de qué color es, si es algún ser vivo, mencionar si tienen algo parecido en casa o si lo han visto en algún otro lado</p> <p>-Se les presentó a los niños las tarjetas con la ilustración hacía arriba y cada uno escogió la que deseo, la observaron para ver la ilustración e iniciaron a describirla desde su lugar, para que todos puedan escuchar la descripción a la vez que la enseñaban hacia todos sus compañeros.</p> <p>TIEMPO: 25 minutos</p>	
Recursos	
Materiales	Tarjetas de la Lotería.

CARTA DESCRIPTIVA No. 4	
<p>KINDER: Jardín de Niños “Mi amigo Winnie Pooh”</p> <p>GRUPO: Segundo de Preescolar</p> <p>PROFESORA: Contreras Couoh María Concepción</p>	
<p>CAMPO FORMATIVO. Lenguaje Y Comunicación</p> <p>PROPÓSITO FUNDAMENTAL: Comprende y formula instrucciones para organizar y realizar diversas actividades.</p> <p>COMPETENCIA A FAVORECER: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.</p> <p>ASPECTOS A DESARROLLAR: Lenguaje Oral</p> <p>SITUACIÓN DIDÁCTICA: Juego de sílabas</p> <p>FECHA DE APLICACIÓN: 1 al 15 de Marzo de 2012</p>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>INICIO:</p> <p>-Se les preguntó a los alumnos si conocen o saben cómo se separa una palabra mencionando por sílabas. Si no lo sabían, expliqué en qué consistía.</p> <p>-Mediante la observación los niños, practicaron algunas palabras que yo les fui, mencionando, y como las iba separando a través de palmadas con las manos, después con golpes en los pies a la vez que pronunciaban, las palabras que les iba diciendo, incluyendo hasta el nombre de cada uno de ellos.</p> <p>-Después empezamos el juego con las palabras de las tarjetas de la Lotería.</p> <p>TIEMPO: 25 minutos</p>	
Recursos	
Materiales	Tarjetas de la Lotería.

Con el uso de la lotería, el juego tradicional, se logró favorecer los problemas de lenguaje en niños de segundo de preescolar, se cumplió gracias a los avances y resultados que se obtuvieron en las sesiones, con las reglas y las actividades lúdicas que se aplicaron. También favoreció el uso del material que se pudo emplear en las actividades, ya que este juego de la Lotería ya no es muy común en la actualidad y más en la vida de los niños de esta etapa y de esta época.

El material de las tarjetas y cartas, las observaban con curiosidad al ver las ilustraciones y que algunas de ellas las desconocían o no sabían que recibiera el nombre que tenía cada una de las cartas. Para algunos alumnos ya eran conocida, pero no con más detalle como lo fueron haciendo poco a poco al aplicar las actividades, como iban observando, describiendo cada una de ellas y conociendo imágenes que en ocasiones desconocían o que ya habían escuchado su nombre pero no sabían cómo era.

Como en todo trabajo, a veces surgen las limitaciones en algunas actividades extras que no vienen señaladas en el programa, como los ensayos de navidad y aquí se puede señalar que uno de ellos era el tiempo, tan limitado en donde se tenía que cubrir otras actividades, hacer espacio en los horarios o en ocasiones tener que adelantar trabajos que no correspondían al día, con tal de realizar las actividades y el trabajo excesivo que se tiene en este lugar donde se laboró.

Se resalta que es necesario e importante, aplicar actividades lúdicas a través de las cuáles se pueden ampliar sus experiencias educativas, y así mismo emplear los campos formativos correspondientes, para poder lograr los objetivos que se deseen.

En el CECyTE, Plantel 05, ubicado en el municipio de Zacatelco en Tlaxcala, se realizó una investigación educativa por parte de Aguirre Castro y otros (2014) donde se aplicaron los juegos de mesas denominados “lotería” y “maratón”, considerando las problemáticas detectadas.

A pesar de los diferentes y muchos esfuerzos de autoridades gubernamentales y educativas que insisten en hacer de la “Reforma Educativa” un ejercicio auténtico y real, en la actualidad sigue existiendo un gran número de profesores que siguen laborando bajo un enfoque tradicionalista y autoritario, en donde la educación está centrada en el protagonismo del docente, lo que impide que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea bidireccional y que los alumnos puedan lograr un buen nivel de aprendizaje, por lo que la enseñanza se convierte en un proceso desmotivador y desvinculado de la vida cotidiana y futura del alumno.

Así mismo al no cumplir con los propósitos de aprendizaje esperados, los alumnos no aprenden adecuadamente, logran aprendizajes “ilusorios” y/o erróneos (Campanario, 2000), se crea confusión en ellos, disminución de la atención y, en situaciones extremas, se relaja también la disciplina y aumenta el nivel de cuestionamiento de los alumnos hacia el profesor.

Es por tanto, que en el CECYTE 05 se realizó un estudio en la asignatura de “ECOLOGÍA”, con el propósito específico de diseñar, aplicar y evaluar estrategias que involucren actividades lúdicas mediante juegos de mesa adaptados como la LOTERÍA y el MARATÓN para promover un proceso de la enseñanza atractiva y motivadora, así como el logro de aprendizaje significativo.

El procedimiento de la investigación se realizó comenzando con el diseño de ambos juegos con los siguientes pasos:

Para la lotería,

- ❖ Se realizó fue un glosario personal donde los alumnos eligieran 50 conceptos de “Ecología”.
- ❖ Se les pidió material variable (reciclado de preferencia) para elaborarlo en clase.
- ❖ Se integraron en equipos de acuerdo a su preferencia
- ❖ Utilizaron los conceptos del glosario y se procedió a elaborar la lotería.
- ❖ Se les pidió estandarizar su lotería de 6 a 8 tableros con 9 imágenes como mínimo en cada tablero y que las imágenes que pusieran ejemplificarán claramente el concepto que se quiere. Todo lo anterior bajo la supervisión del docente ya que presentaron algunas dudas.
- ❖ Una vez terminada la lotería de aprendizaje se procedió a llevarlo a la práctica.

A continuación se muestra la planificación de la estrategia didáctica lúdica de la lotería:

- ✓ Se les pidió material variable para la elaboración del maratón (pellón, cartón, plástico, papel, recortes, crayolas, plumones, pegamento, tijeras, etc.)
- ✓ Los alumnos se organizaron en equipos de 4 a 6 integrantes y a cada uno se le pidió traer 3 dulces.
- ✓ Con apoyo de su guía de Ecología, la lotería, el glosario y el docente se procedió a la elaboración del maratón.
- ✓ Se les pidió elaborar fichas con preguntas claras y concretas. Una vez concluido la realización del maratón se procedió a ejecutar el juego.
- ✓ Se utilizaron dos dados. En la casilla que caiga de acuerdo al número que le toquen en los dados, el alumno tomará una ficha y se le hará la pregunta que tiene relación con la imagen de la casilla; si el alumno contesta correctamente avanza y si no se queda en la misma casilla.
- ✓ Al terminar el alumno que llegue a la meta será el ganador.
- ✓ Para finalizar en plenaria se comentó la funcionalidad de sus maratones.

La actividad lúdica del juego de mesa se aplicó como estrategia para reforzar el aprendizaje y desarrollar las competencias y habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Después de aplicar la estrategia lúdica se realizó un análisis comparativo y cualitativo de los resultados obtenidos para evaluar la eficacia de la misma.

De acuerdo a la investigación educativa se lograron los objetivos y se confirma la hipótesis demostrando que las estrategias didácticas lúdicas permiten que los alumnos logren un aprendizaje significativo.

En cuanto a los resultados obtenidos se demuestra lo siguiente:

- ❖ Referente a la enseñanza estratégica lúdica se demostró que ayudan y motivan a los alumnos a participar activa y creativamente desarrollando las competencias que implican el desarrollo de habilidades y destrezas, además de un aprendizaje significativo, con lo que se logra la finalidad del objetivo general. Además permite en los alumnos trabajar colaborativamente haciendo uso de la imaginación y creatividad.
- ❖ Elaborar juegos de mesa adaptados como son la LOTERÍA (que potencia los procesos cognitivos básicos como la memoria a corto plazo y expresión oral sencilla) y el MARATÓN (que potencia los procesos metacognitivos como es la memoria a largo plazo y la argumentación) a la asignatura de ECOLOGIA.
- ❖ Con respecto al aprovechamiento académico el grupo experimental demostró tener un mejor nivel de desempeño, lo que demuestra que la estrategia propuesta refuerza positivamente los aprendizajes de la asignatura de Ecología.
- ❖ En cuanto al grupo control en comparación con el experimental, se puede demostrar que con las actividades presentadas en la guía propuesta por la institución, no resulta suficiente y nos es posible que los aprendizajes sean memorísticos y de muy corto plazo.
- ❖ Se logró hacer uso de materiales económicos e incluso promover el uso de reciclado y del reúso; además que se rescata a los alumnos de las tendencias

“impersonales” que genera el mal uso de las nuevas tecnologías que generan a los alumnos una actitud pasiva y de indiferencia ante la problemática ambiental actual y limitan su interacción personal.

- ❖ Por último, es importante mencionar que este tipo de enseñanza estratégica apoyada en el método lúdico se puede adaptar a todas las asignaturas y a todos los niveles educativos, por lo que la presente investigación tiene alto valor teórico, grado de aplicabilidad y reproducibilidad y muestra resultados altamente satisfactorios.

Referencias bibliográfica

- Aguirre Castro, V., Vázquez Montiel, S., González Vergara, E., & Cruz Miranda, N. (2014). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA LÚDICA PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA ASIGNATURA DE “ECOLOGÍA” DE NIVEL BACHILLERATO*. Recuperado el 05 de Septiembre de 2023
- Díaz Lucea, J. (1996). “*Los recursos y materiales didácticos en Educación Física*”. Apunts: Educació Física i Esports, nº 43.
- Vélez, L. (22 de Mayo de 2015). *Redactora de Guiainfantil.com*. Recuperado el 22 de Agosto de 2021, de <https://www.guiainfantil.com>
- A. Dempster. (2015). *Lotería huasteca*. Canada: Ontario media devolapmente coporation.
- Alberto , & Sarno, M. (1983). *Sprachcaffé Languages Plus*. Recuperado el 03 de Junio de 2023, de <https://www.Sprachcaffé.com>
- Alonso , A. (2006). La competencia intercultural en la enseñanza del inglés dentro del contexto turístico. *of Research and Innovation in the Language Classroom.*, 17-26.
- Aparici , R., & García , A. (1988). *El material didáctico de la UNED*. Recuperado el 2023 de Enero de 27, de <https://www.feandalucia.ccoo.es>
- Aravena , Fuenzalida, N., & Sanchez , J. M. (04 de Noviembre de 2021). *Poliglota.org*. Recuperado el 03 de Junio de 2023, de <https://www.poliglota.org>
- Arregui, M. (2000). *Enciclopedia General de la Educación*. Madrid Cañedo Iglesias: Editorial Océano. Tomo II.
- Baddeley, A. (2012). *Theories, models, and controversies*. Annual Review of Psychology.
- Banegas , D. (2016). Teachers develop CLIL materials in Argentina: a workshop expetience. *Latin American Journal of Content and Language Integrate Learning.*, 17-36.
- Bartolo , J. (2008). Enseñando en el idioma Maya. Guatemala.

- Bautista , M., Martínez , A., & Hiracheta , R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico.
- Bazalgette, C. (1991). Los medios audiovisuales en la Educación Primaria. Morata, Madrid.
- Bernabeu , & Goldstein. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Berwald, J. (1987). Teaching Foreign Languages with Realia and Other Authentic Materials. Washington.
- Bruton, A y Lorenzo, F,J. (2001). "Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación". *Revista de Enseñanza Universitaria, nº extraordinario.*, 213-232.
- Cacheiro, M. (01 de Julio de 2011). *Revistas de Medios y Educación*. Recuperado el 03 de Agosto de 2023, de <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/06.pdf>
- Campanario, J. (2000). Los problemas crecen: a veces los alumnos no se enteran de que no se enteran. Universidad de Alcalá. Madrid, España.
- Cañedo. (2000). *Enciclopedia General de la Educación*.
- Cardenas Rivera, J. (2003). Los recursos didácticos en un sistema de aprendizaje autónomo de formación.
- Cardona S. (2013). Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio Semenor.
- Carrera , C. (08 de Noviembre de 2016). *La enseñanza del idioma ingles, un rezago de la educación basica en Mexico*. Recuperado el 01 de Agosto de 2023, de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://dialnet.unirioja.es/download/>
- Castro , M., Castro, R., & Guzmán , D. (2007). Material de apoyo para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera en 4º y 5º de educación básica primaria.
- Cochachi, J., & Díaz , M. (2004). Medios Educativos. Lima: San Marcos.

- Concepción Contreras Couoh, M. (2015). " *EL USO DE LA LOTERIA UN JUEGO TRADICIONAL, COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER LOS PROBLEMAS DE LENGUAJE EN NIÑOS DE SEGUNDO DE PREESCOLAR*". Mexico, D. F. .
- Coyle, Y., & Gracia, R. (2014). *Using songs to enhance L2 vocabulary acquisition in preschool children*. *ELT Journal*. Recuperado el 20 de Agosto de 2023
- Delgadillo, R. (2010). Los materiales didacticos como facilitadores de experiencias interculturales. *Revista del centro de Enseñanza para Extranjeros*, 57-74.
- Desconocido Mexico. (2019). *En Historia del juego de la loteria mexicana*. Recuperado el 22 de Agosto de 2021, de <https://www.mexicodesconocido.com.mx>
- Diccionario Real Academia. (2014). (RAE). Española.
- Donovan, P. (1998). Materials development for language Teaching. En C. C. Press. "Piloting-a publisher's view".
- Emilhy Arias. (23 de Diciembre de 2019). *Material didáctico: características, funciones, tipos, importancia*. Recuperado el 26 de Enero de 2021, de <https://www.lifeder.com/material-didactico>
- Equipo editorial Etecé. (16 de Julio de 2021). *Recursos didácticos*. Recuperado el 20 de Enero de 2023, de <https://concepto.de/recursos-didacticos>
- Flores , T. (2014). Elaboración de Material Didáctico para la Enseñanza del Inglés en Primaria.
- Florez, E. G. (2011). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria.
- Fonseca, M. (2013). *Melodías en el proceso de desarrollo de la capacidad lectora*. Recuperado el 20 de Agosto de 2023, de <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/982/630>
- García, J. (2003). La autenticidad de los materiales de enseñanza aprendizaje y el uso de los medios de comunicación audiovisuales en la clase de ELE. *XIV Congreso Internacional de Asele*.
- García, M. (2006). *Materiales didacticos* . Recuperado el 20 de Octubre de 2021, de <http://www.digeibir.gob.mx>

- Godwin, N. (1999). *Apuntes Pedagógicos*. Recuperado el 23 de Octubre de 2021, de <https://apuntes-pedagogicos.blogspot.com>
- Gómez, Gloria. (2011). *Entrevista*.
- Grajeda de Paz, M. (2009). "Producción de Materiales para la Educación Bilingüe Intercultural, EBI". Guatemala. Recuperado el 04 de Agosto de 2023, de Guatemala.
- Hernández, J. (27 de Febrero de 2019). *La enseñanza del idioma inglés, un rezago de la educación básica en México*. Recuperado el 01 de Agosto de 2023, de <https://educación.nexos.com,mx/>
- Jalo, M., & Ciocchini, C. (2011). La Educación global en la clase de Inglés. *Revistas de la Escuela de Lenguas*.
- Jalo, M., & Pérez, C. (2013). Diseño de materiales didácticos: un desafío para la creatividad. *Revistas de la Escuela de Lenguas*.
- Madrid Fernández, D. (2001). "Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación". *Revista de Enseñanza Universitaria, n° extraordinario*.
- Maqueo , A. (2000). *El mundo de la Didáctica* . Recuperado el 23 de Octubre de 2021, de Estrategias didácticas : <https://laprofeayarit.blogspot.com>
- Martija, E. (2017). Materiales Didácticos para Preescolar. *Material Didactico*.
- Mattos. (1963). Definiciones Recursos didácticos.
- Ministerio de Educación. (1997). Guía de evaluación de los aprendizajes. *Lima: MED*.
- Moya, A. (2010). Recursos Didácticos en la Enseñanza . *Innovacion y Experiencia Educativas* .
- Ogalde, L. y. (1991). Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia. México: Trillas.
- Palomares, A. (2011). *El modelo docente universitario y el uso de nuevas metodologías en la enseñanza*. Recuperado el 03 de Agosto de 2023, de <http://www.revistaeducacion.educacion.es>
- Paricio, M. (2001). Dimensión intercultural en la enseñanza de las lenguas y formación del profesorado. *Revista iberoamericana de educación*.

- Peréz Porto , J., & Gaedey, A. (2008). *Definiciones de material didactico*. Recuperado el 21 de Octubre de 2021, de <https://definicion.de/material-didactico>
- Pulido , M., & Mora , F. (2015). "*Enseñanza inglés en educación infantil materiales y recursos*". Recuperado el 2023 de Agosto de 2023, de <http://hdl.handedle.net/10272/13773>
- Ramos, R. L. (2 de Diciembre de 2019). Recuperado el 22 de Agosto de 2021, de <https://matadornetwork.com>
- S. Jackson. (2015). *La lotería*. Mexico: Penguin Random House.
- San Martin , A. (1991). *La organización escolar*. Cuadernos de Pedagogía,.
- Sánchez, D. (14 de Enero de 2021). Los beneficios de jugar Loteria. *Revista Booking*.
- Seaton . (1982). citado en Mora & Pulido 2015.
- Tomlinson, B. (1998). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Váldez, Walter. (2022). *Definición de Material Didáctico*. Recuperado el 20 de Enero de 2023, de <https://conceptodefinicion.de/material-didactico>
- Valverde, A. (2010). La formación docente para una educación intercultural en la escuela Secundaria. *Cuicuilco*, 133-147.
- Vargas , S. (13 de Enero de 2021). Recuperado el 22 de Agosto de 2021, de <https://mymodernmet.com>
- Vellegal, A. (2009). El componente sociocultural en la clase de ELE. *V Encuentro Brasileño de Profesores de Español Suplementos marco ELE*, 9.

Anexos

Resumen

En el presente documento se describe una propuesta de loterías temáticas con temas básicos del inglés para la utilización en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma. La primera etapa consistió en la investigación de conceptos como materiales didácticos, recurso didáctico y herramienta didáctica, incluyendo las diferentes herramientas que existen, por lo que se decidió la elaboración de una lotería temática. La siguiente etapa fue diseñar la lotería temática en el programa documentos de Word, donde se desarrollaron los temas de frutas y animales, verbo To be Be, adjetivos, 50 verbos, números de 1 al 20, partes de cuerpo, miembros de la familia, objetos de salón, días de la semana, meses, años, prendas de vestir, preposiciones de lugar, adverbios de frecuencia, At-In-On, y centros comerciales.

ANIMALS

Tiger



Tigre

Turkey



Pavo

Zebra



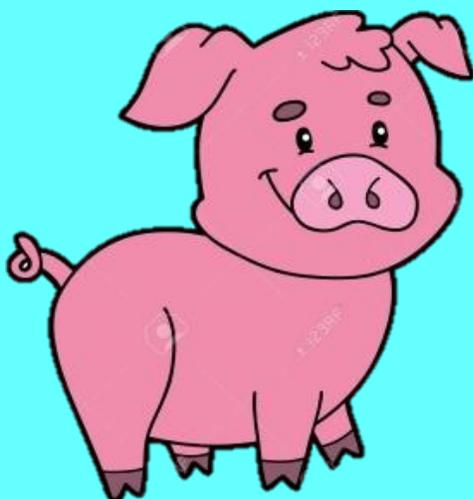
Cebra

Cow



Vaca

Pig



Cerdo

Toucan



Tucán

ANIMALS

Bear



Oso

Rabbit



Conejo

Rhinoceros



Rinoceronte

Cow



Vaca

Squirrel



Ardilla

Cat



Gato

ANIMALS

Lion



León

Monkey



Mono

Snake



Serpiente

Zebra



Cebra

Donkey



Burro

Tiger



Tigre

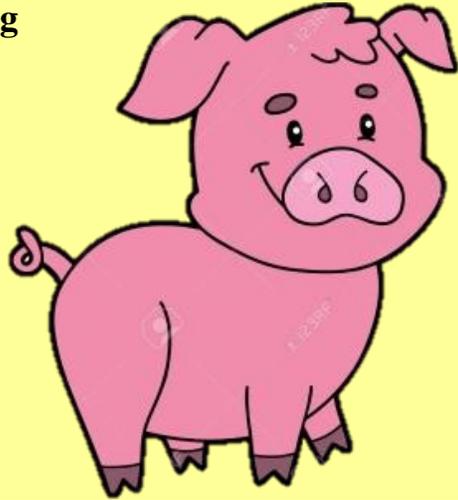
ANIMALS

Squirrel



Ardilla

Pig



Cerdo

Toucan



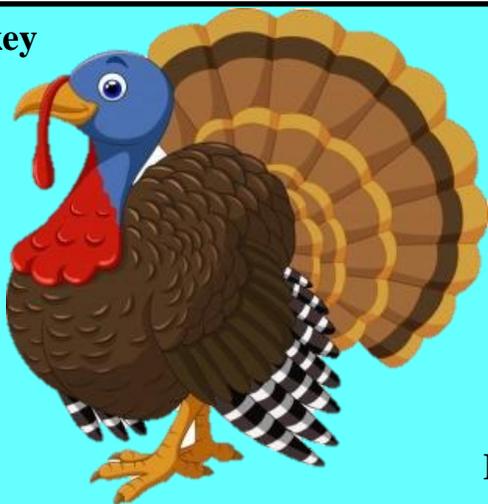
Tucán

Dog



Perro

Turkey



Pavo

Snake



Serpiente

ANIMALS

Lion



León

Monkey



Mono

Rhinoceros



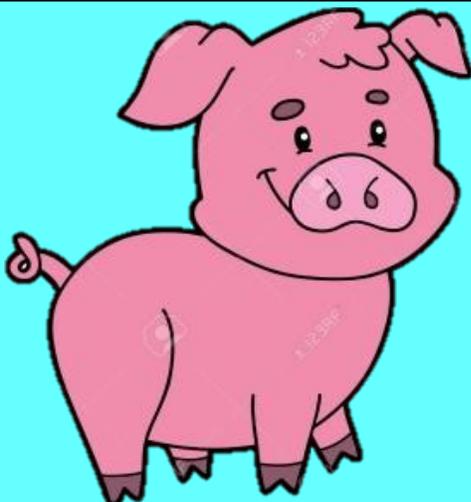
Rinoceronte

Dog



Perro

Pig



Cerdo

Turkey



Pavo

ANIMALS

Bear



Oso

Cat



Gato

Rabbit



Conejo

Toucan



Tucán

Donkey



Burro

Tiger



Tigre

Tigre



Tiger

Conejo



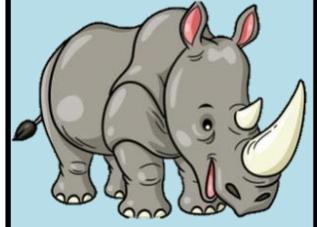
Rabbit

Vaca



Cow

Rinoceronte



Rhinoceros

Cebra



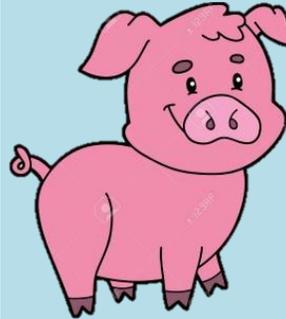
Zebra

Oso



Bear

Cerdo



Pig

León



Lion

Serpiente



Snake

Gato



Cat

Pavo



Turkey

Burro



Donkey

Ardilla



Squirrel

Mono



Monkey

Tucán



Toucan

Perro



Dog

FRUITS

Apple



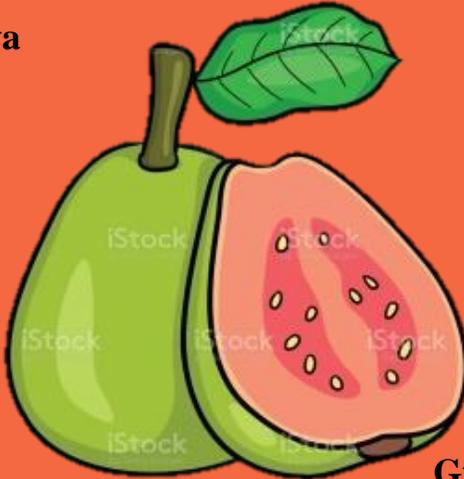
Manzana

Strawberry



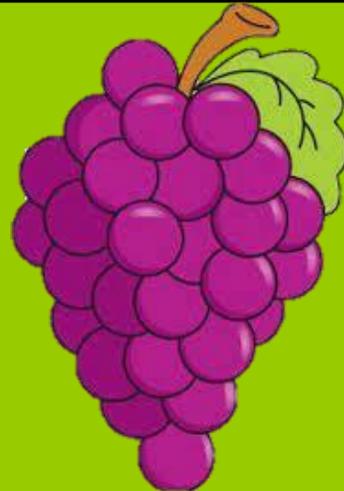
Fresa

Guava



Guayaba

Grape



Uva

Banana



Plátano

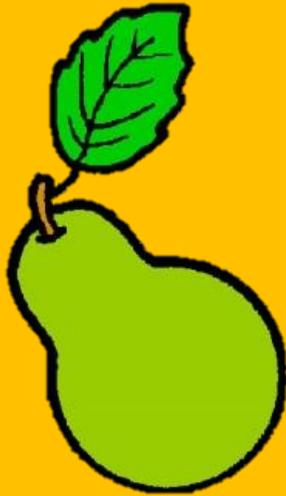
Mango



Mango

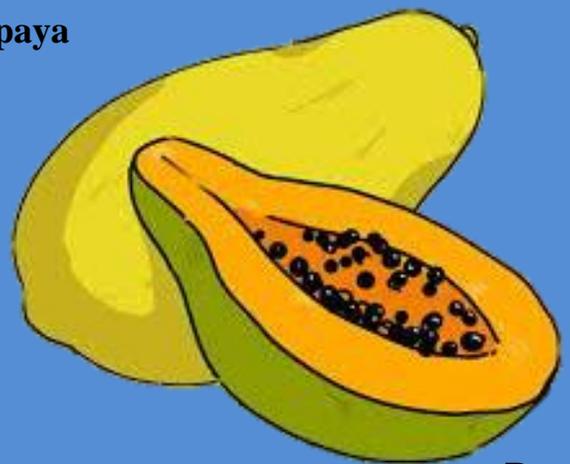
FRUITS

Pear



Pera

Papaya



Papaya

Lemon



Limon

Pineapple



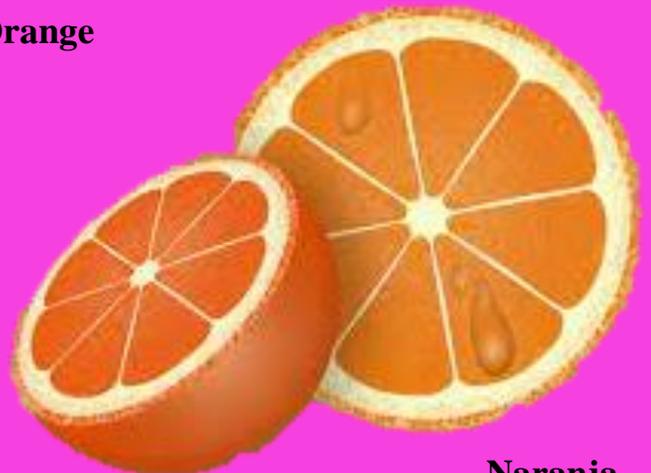
Piña

Melon



Melón

Orange



Naranja

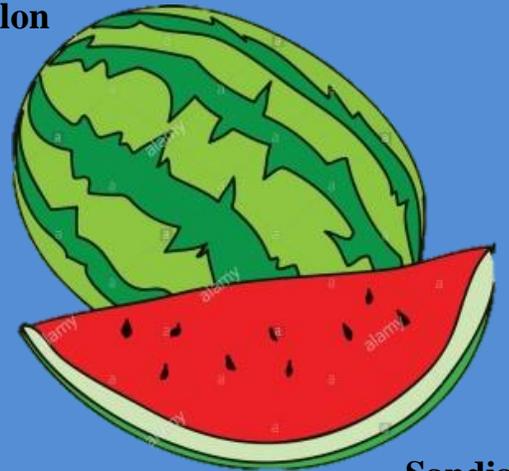
FRUITS

Apple



Manzana

Watermelon



Sandia

Mango



Mango

Coconut



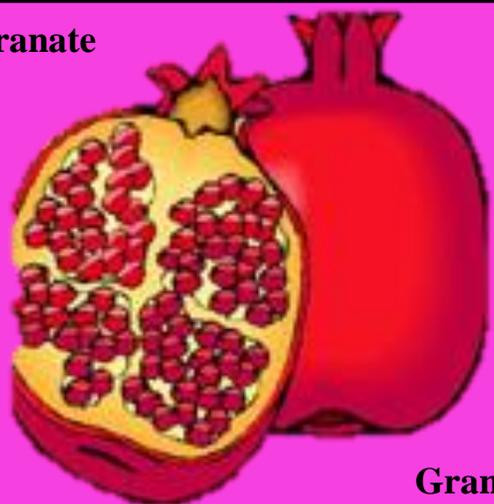
Coco

Grapefruit



Toronja

Pomegranate



Granada

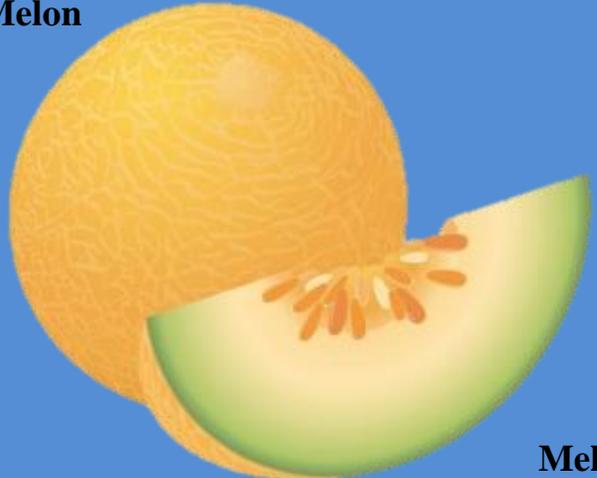
FRUITS

Pear



Pera

Melon



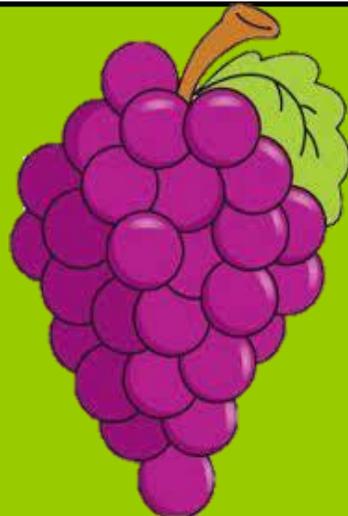
Melón

Coconut



Coco

Grape



Uva

Banana



Plátano

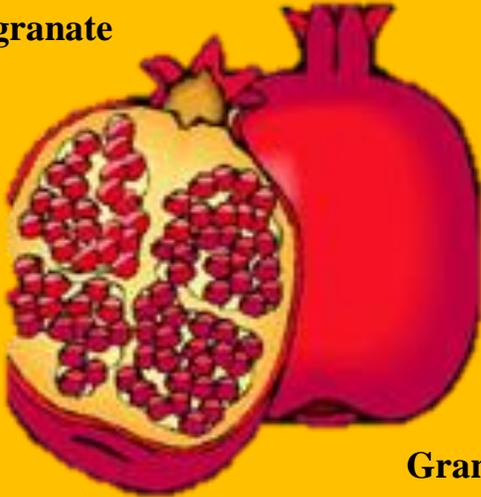
Stawberry



Fresa

FRUITS

Pomegranate



Granada

Pineapple



Piña

Lemon



Limon

Grapefruit



Toronja

Banana



Plátano

Apple



Manzana

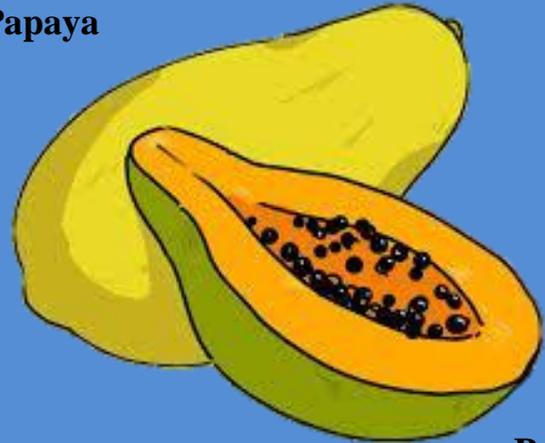
FRUITS

Watermelon



Sandia

Papaya



Papaya

Coconut



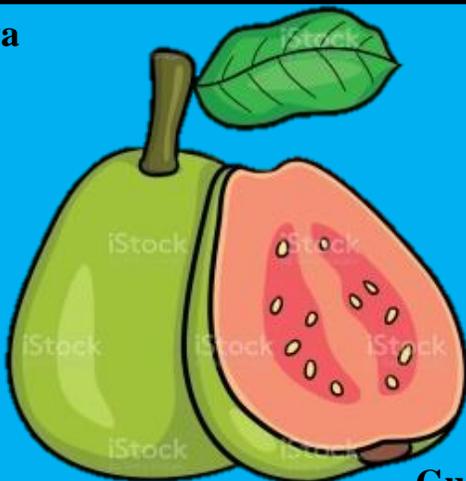
Coco

Mango



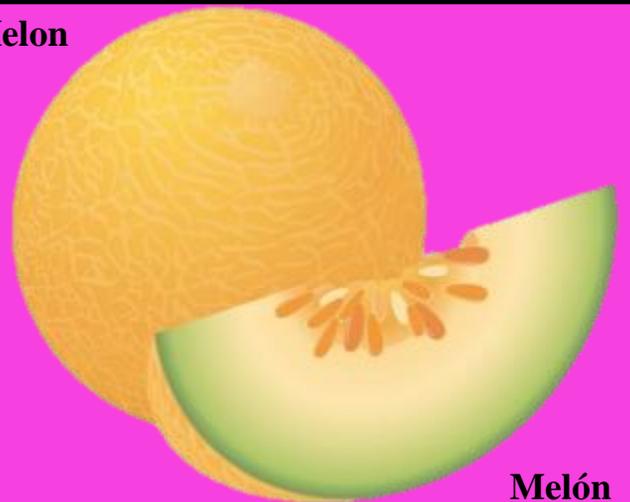
Mango

Guava



Guayaba

Melon



Melón

Manzana



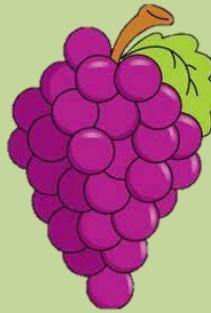
Apple

Plátano



Banana

Uva



Grape

Fresa



Strawberry

Mango



Mango

Guayaba



Guava

Limón



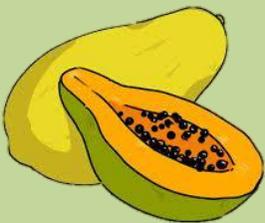
Lemon

Melón



Melon

Papaya



Papaya

Naranja



Orange

Pera



Pear

Piña



Pineapple

Toronja



Grapefruit

Sandía



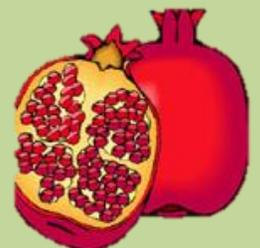
Watermelon

Coco



Coconut

Granada



Pomegranate

TO BE

I am a student



Yo soy un estudiante

My dog is brown



Mi perro es café

The child is in the garden



El niño está en el jardín

This horse is very dangerous



Este caballo es muy peligroso

He is a pilot



Él es un piloto

He is at the bank



Él está en el banco

He is a doctor



Él es un doctor

They are at the hospital



Ellos están en el hospital

Susan is asleep



Susana está dormida

TO BE

You are a dentist



Tú eres un dentista

The cat is under the table



El gato está debajo de la mesa

Julia is a blonde girl



Julia es una chica rubia

I am the mechanic



Yo soy el mecánico

I am sick



Estoy enfermo

The book is in my backpack



El libro está en mi mochila

He is a doctor



Él es un doctor

My dog is brown



Mi perro es café

I am a student



Yo soy un estudiante

TO BE

He is a pilot



Él es un piloto

This horse is very dangerous



Este caballo es muy peligroso

He is at the bank



Él está en el banco

He is a lawyer



Él es un abogado

You are a dentist



Tú eres un dentista

I am the mechanic



Yo soy el mecánico

I am sick



Estoy enfermo

The book is in my backpack



El libro está en mi mochila

Julia is a blonde girl



Julia es una chica rubia

TO BE

The child is in the garden



El niño está en el jardín

He is a doctor



Él es un doctor

I am a student



Yo soy un estudiante

They are at the hospital



Ellos están en el hospital

My dog is brown



Mi perro es café

I am sick



Estoy enfermo

Susan is asleep



Susana está dormida

The cat is under the table



El gato está debajo de la mesa

He is a lawyer



Él es un abogado

TO BE

The book is in my backpack



El libro está en mi mochila

He is a pilot



Él es un piloto

Susan is asleep



Susana está dormida

This horse is very dangerous



Este caballo es muy peligroso

They are at the hospital



Ellos están en el hospital

You are a dentist



Tú eres un dentista

I am the mechanic



Yo soy el mecánico

He is at the bank



Él está en el banco

I am a student



Yo soy un estudiante

The student



El estudiante

The horse



El caballo

The dog



El perro

The child



El niño

The lawyer



El abogado

The pilot



El piloto

The bank



El banco

The doctor



El doctor

She is Susan



Ella es Susana

The hospital



El hospital

The dentist



El dentista

The mechanic



El mecánico

The book



El libro

The sick boy



El niño enfermo

The cat



El gato

She is Julia



Ella es Julia

ADJECTIVE

My grandmother is old



Mi abuela es vieja

The boy is tall



El chico es alto

The coffee is hot



El café está caliente

The chili is spicy



El chile es picoso

The lemon is sour



El limón es agrio

The ant is small



La hormiga es pequeña

The car is red



El carro es rojo

The boy is happy



El niño está feliz

The boy is angry



El niño está enojado

ADJECTIVE

The flowers are very beautiful



Las flores son muy hermosas

The girl feels cold



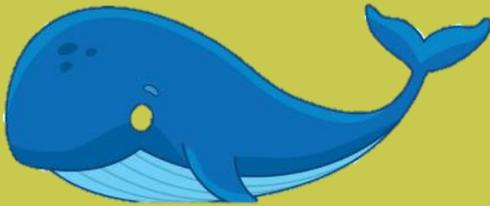
La niña siente frío

The boy is fat



El niño es gordo

The whale is big



La ballena es grande

The man is very strong



El hombre es muy fuerte

Paco is dirty



Paco está sucio

Trash is heavy



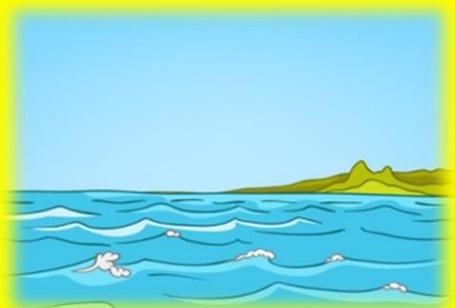
La basura esta pesada

The soup is delicious



La sopa esta deliciosa

The sea is deep



El mar es profundo

ADJECTIVE

The girl is sad



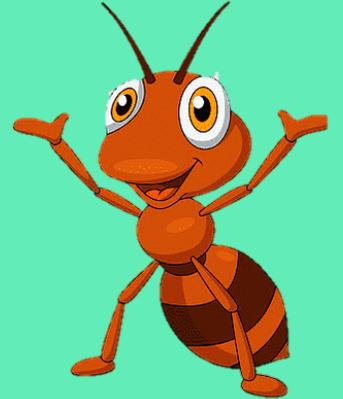
La niña esta triste

The coffee is hot



El café está caliente

The ant is small



La hormiga es pequeña

My dress is new



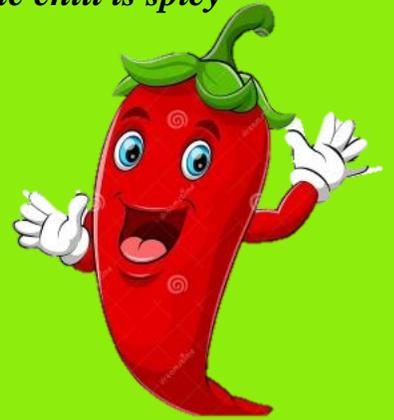
Mi vestido es nuevo

My grandmother is old



Mi abuela es vieja

The chili is spicy



El chile es picoso

The car is red



El carro es rojo

The boy is tall



El chico es alto

The lemon is sour



El limón es agrio

ADJECTIVE

The boy is happy



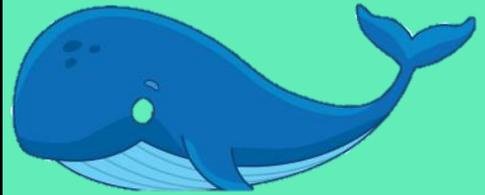
El niño está feliz

The girl feels cold



La niña siente frío

The whale is big



La ballena es grande

The boy is angry



El niño está enojado

The boy is fat



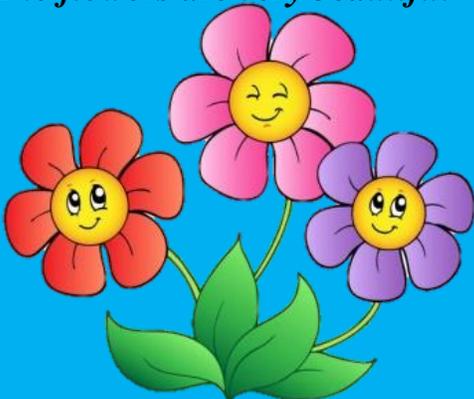
El niño es gordo

The man is very strong



El hombre es muy fuerte

The flowers are very beautiful



Las flores son muy hermosas

Paco is dirty



Paco está sucio

Trash is heavy



La basura esta pesada

ADJECTIVE

The soup is delicious



La sopa esta deliciosa

The girl is sad



La niña esta triste

The chili is spicy



El chile es picoso

The boy is tall



El chico es alto

My dress is new



Mi vestido es nuevo

My grandmother is old



Mi abuela es vieja

The lemon is sour



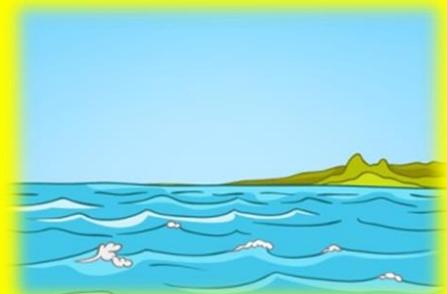
El limón es agrio

The ant is small



La hormiga es pequeña

The sea is deep



El mar es profundo

ADJECTIVE

The coffee is hot



El café está caliente

The girl feels cold



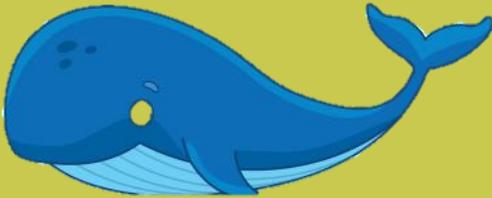
La niña siente frío

The boy is angry



El niño está enojado

The whale is big



La ballena es grande

The man is very strong



El hombre es muy fuerte

The flowers are very beautiful



Las flores son muy hermosas

The boy is happy



El niño está feliz

The boy is fat



El niño es gordo

The soup is delicious



La sopa esta deliciosa

Old



Viejo

Tall



Alto

Sour



Agrio

Hot



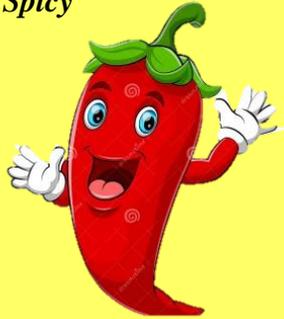
Caliente

Red



Rojo

Spicy



Picoso

Small



Pequeño

Angry



Enojado

Happy



Feliz

Beautiful



Hermosa

Cold



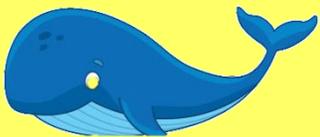
Frio

Fat



Gordo

Big



Grande

Strong



Fuerte

Dirty



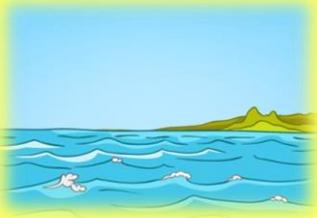
Sucio

Heavy



Pesado

Deep



Profundo

Delicious



Delicioso

Sad



Triste

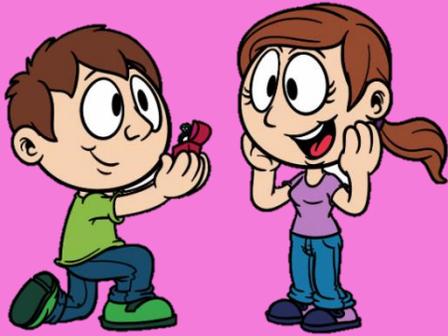
New



Nuevo

VERB

Ask



Pedir

Be



Ser

Become



Convertirse

Begin



Empezar

Call



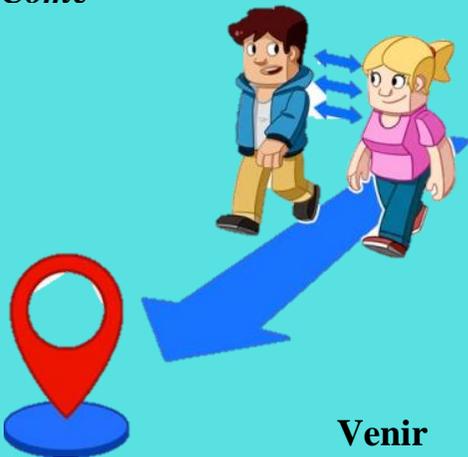
Llamar

Can



Poder

Come



Venir

Create



Crear

Drink



Beber

VERB

Fly



Volar

Feel



Sentir

Find



Encontrar

Get



Obtener

Give



Dar

Go



Ir

Have



Tener

Hear



Escuchar

Help



Ayudar

VERB

Save



Guardar

Know



Conocer

Leave



Dejar

Like



Gustar

Live



Vivir

Look



Mirar

Let



Permitir

Can



Poder

Call



Llamar

VERB

Be



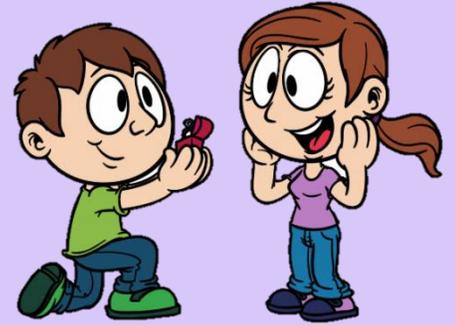
Ser

Begin



Empezar

Ask



Pedir

Become



Convertirse

Call



Llamar

Can



Poder

Come



Venir

Create



Crear

Fly



Volar

VERB

Drink



Beber

Get



Obtener

Give



Dar

Hear



Escuchar

Save



Guardar

Know



Conocer

Let



Permitir

Look



Mirar

Call



Llamar

VERB

Feel



Sentir

Go



Ir

Have



Tener

Leave



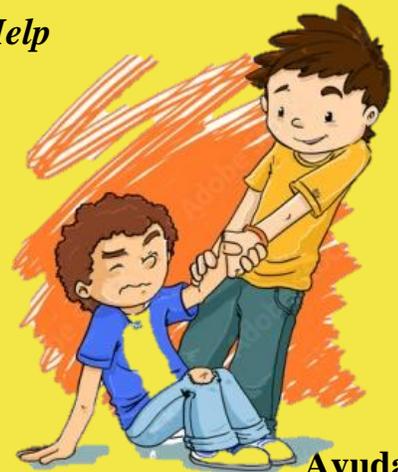
Dejar

Like



Gustar

Help



Ayudar

Live



Vivir

Know



Conocer

Give



Dar

Ask



Pedir

Be



Ser

Become



Convertirse

Begin



Empezar

Call



Llamar

Can



Poder

Come



Venir

Create



Crear

Drink



Beber

Fly



Volar

Feel



Sentir

Find



Encontrar

Get



Obtener

Give



Dar

Go



Ir

Have



Tener

Hear



Escuchar

Help



Ayudar

Save



Guardar

Know



Conocer

Leave



Dejar

Like



Gustar

Live



Vivir

Look



Mirar

Let



Permitir

VERB

Make



Hacer

Mean



Significar

Move



Mover

Need



Necesitar

Play



Jugar

Put



Poner

Run



Correr

Say



Decir

Swim



Nadar

VERB

Think



Pensar

Try



Probar

Turn



Voltear

Walk



Caminar

Show



Mostrar

Start



Comenzar

Take



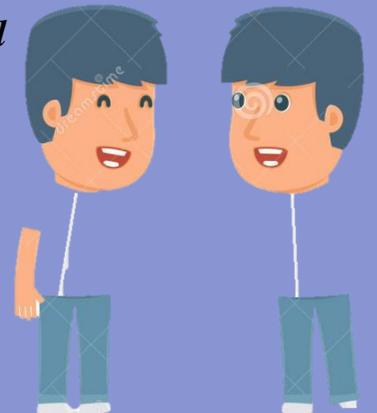
Llevar

Talk



Hablar

Tell



Decir

VERB

Use



Utilizar

Want



Querer

Dance



Bailar

Walk



Caminar

Eat



Comer

See



Ver

Make



Hacer

Play



Jugar

Swim



Nadar

VERB

Eat



Comer

Think



Pensar

Put



Poner

Start



Comenzar

Want



Querer

Run



Correr

Need



Necesitar

Show



Mostrar

Move



Mover

VERB

Try



Probar

See



Ver

Walk



Caminar

Want



Querer

Say



Decir

Swim



Nadar

Move



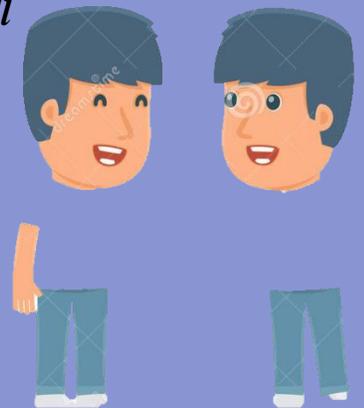
Mover

Take



Llevar

Tell



Decir

VERB

Put



Poner

Mean



Significar

Start



Comenzar

Talk



Hablar

Play



Jugar

Eat



Comer

Run



Correr

Make



Hacer

Need



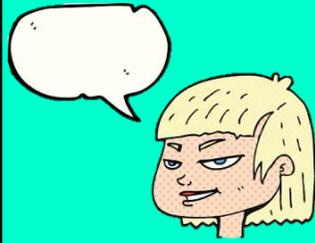
Necesitar

Make



Hacer

Mean



Significar

Move



Move

Need



Necesitar

Play



Jugar

Put



Poner

Run



Correr

Say



Decir

Swim



Nadar

Walk



Caminar

Show



Mostrar

Start



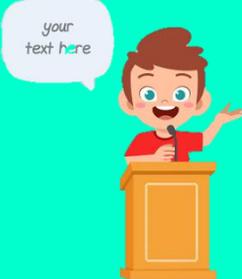
Comenzar

Take



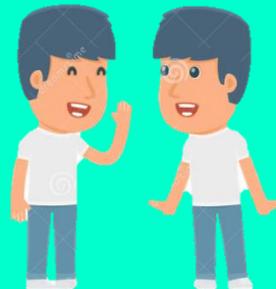
Llevar

Talk



Hablar

Tell



Decir

Think



Pensar

Try



Probar

Turn



Voltear

Use



Utilizar

Want



Querer

Dance



Bailar

Eat



Comer

See



Ver

BODY PARTS

Eyebrow



Ceja

Ear



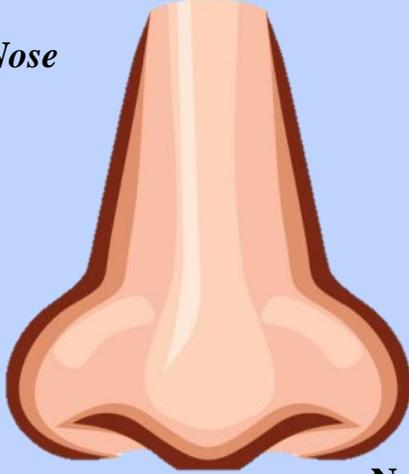
Oreja

Face



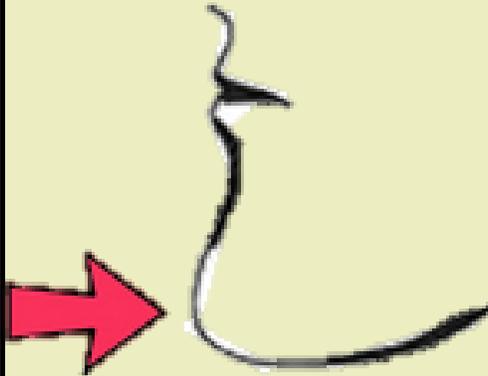
Cara

Nose



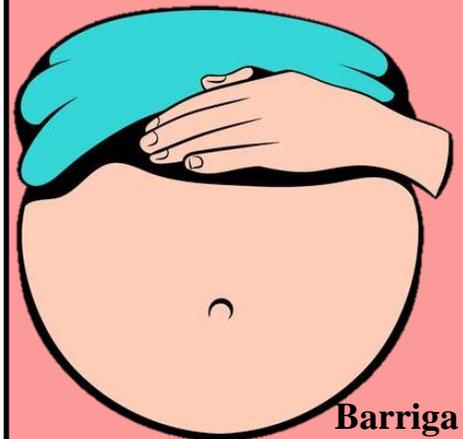
Nariz

Chin



Barbilla

Stomach



Barriga

Navel



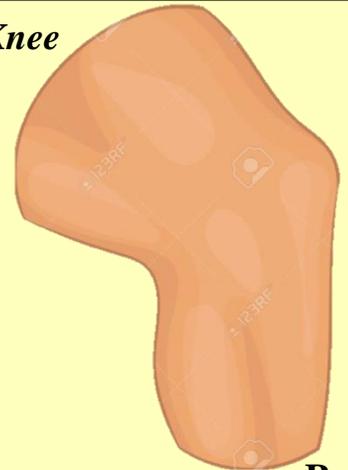
Ombligo

Ankle



Tobillo

Knee



Rodilla

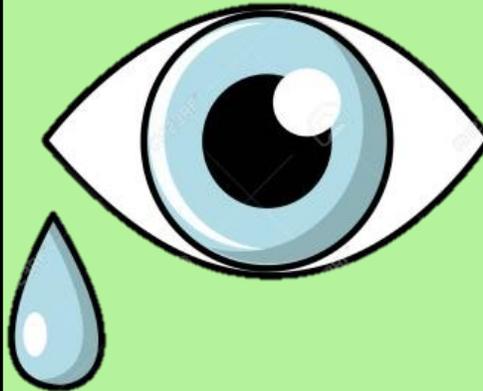
BODY PARTS

Forehead



Frente

Eye



Ojo

Mouth



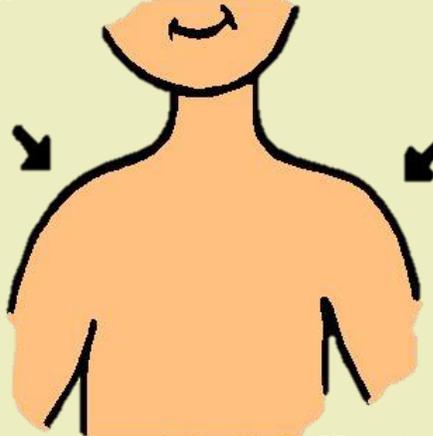
Boca

Neck



Cuello

Shoulder



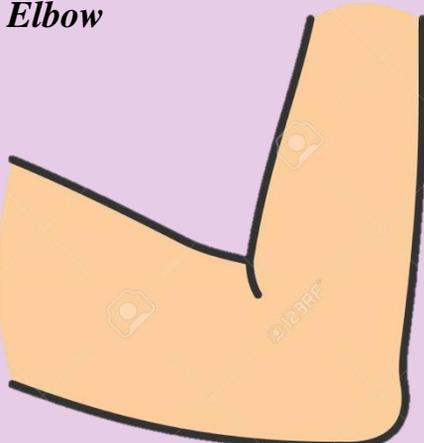
Hombro

Chest



Pecho

Elbow



Codo

Waist



Cintura

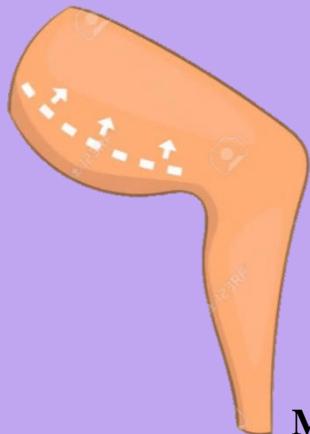
Finger



Dedo

BODY PARTS

Thigh



Muslo

Shin



Espinilla

Head



Cabeza

Toe



Dedo del pie

Hair



Pelo

Forehead



Frente

Back



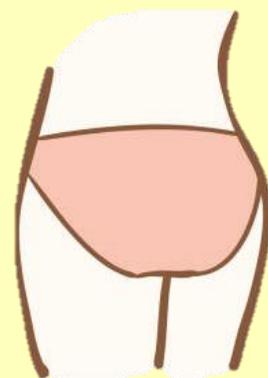
Espalda

Hand



Mano

Botton



Trasero

BODY PARTS

Foot



Pie

Heel



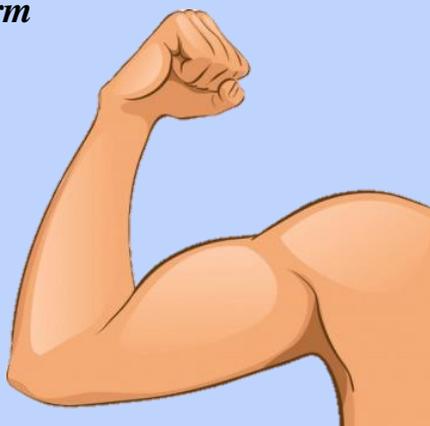
Talón

Leg



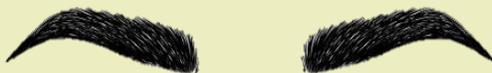
Pierna

Arm



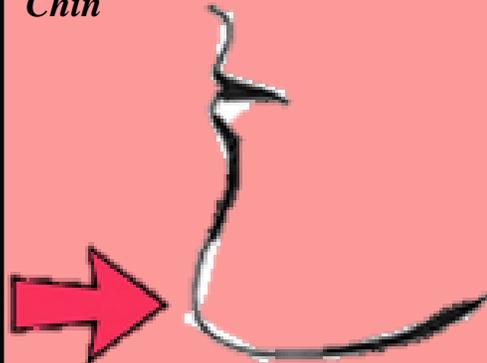
Brazo

Eyebrow



Ceja

Chin



Barbilla

Ear



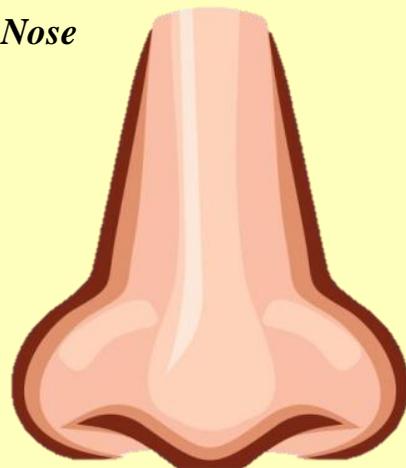
Oreja

Head



Cabeza

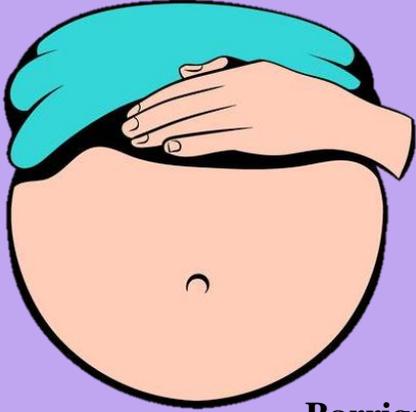
Nose



Nariz

BODY PARTS

Stomach



Barriga

Navel



Ombligo

Forehead



Frente

Knee



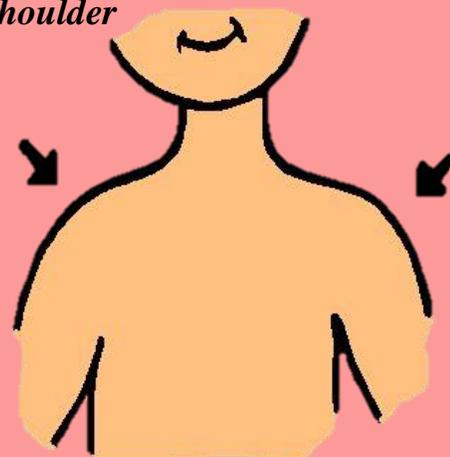
Rodilla

Ankle



Tobillo

Shoulder



Hombro

Mouth



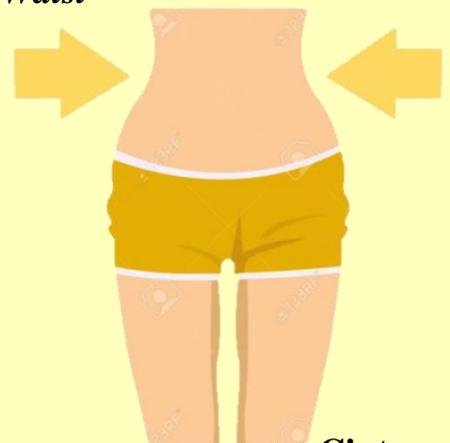
Boca

Hair



Pelo

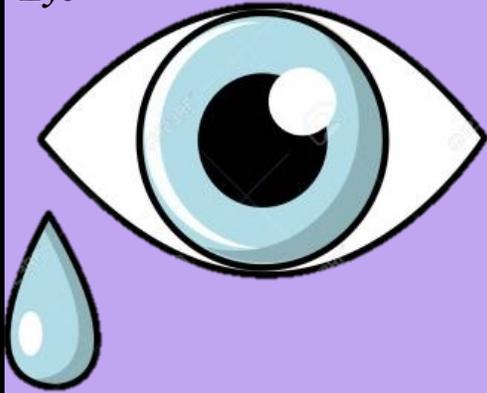
Waist



Cintura

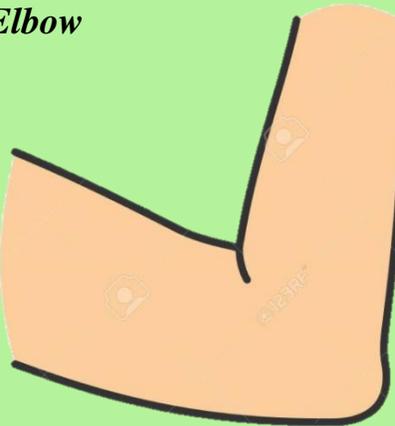
BODY PARTS

Eye



Ojo

Elbow



Codo

Back



Espalda

Chest



Pecho

Finger



Dedo

Toe



Dedo del pie

Neck



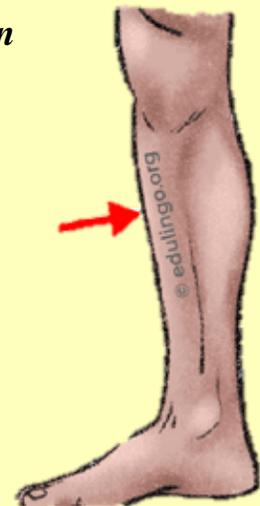
Cuello

Foot



Pie

Shin



Espinilla

Eyebrow



Ceja

Ear



Oreja

Face



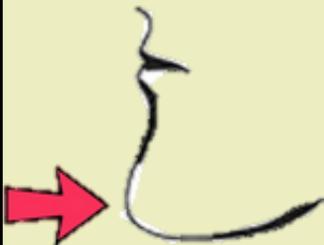
Cara

Nose



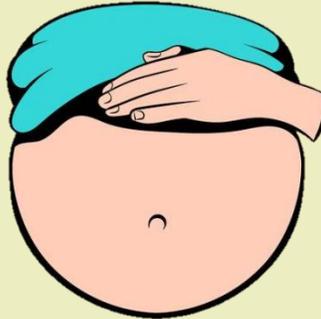
Nariz

Chin



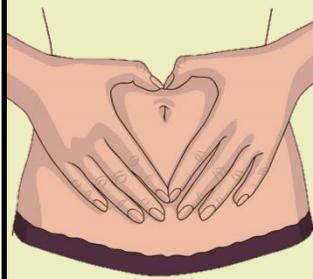
Barbilla

Stomach



Barriga

Navel



Ombbligo

Knee



Rodilla

Ankle



Tobillo

Forehead



Frente

Eye



Ojo

Mouth



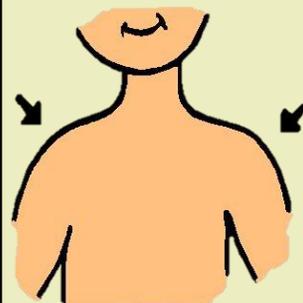
Boca

Neck



Cuello

Shoulder



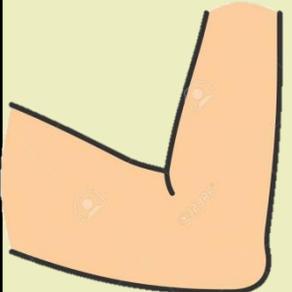
Hombro

Chest

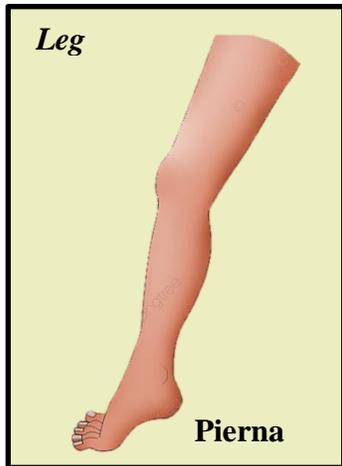
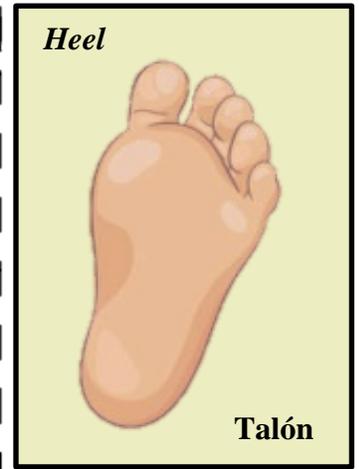
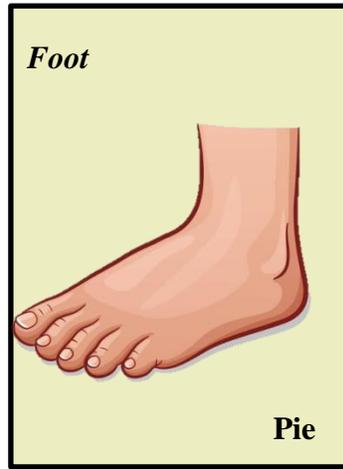
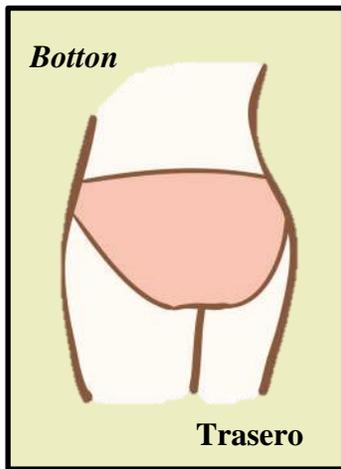
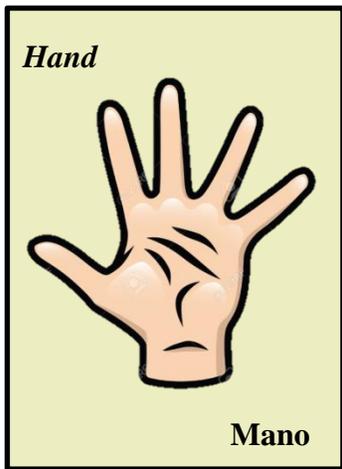
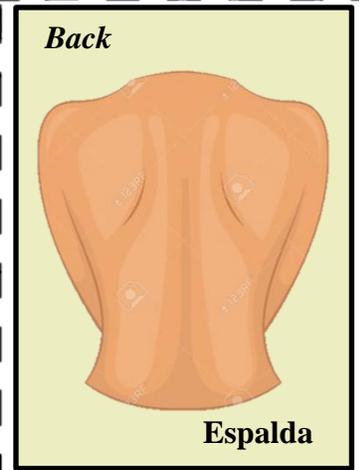
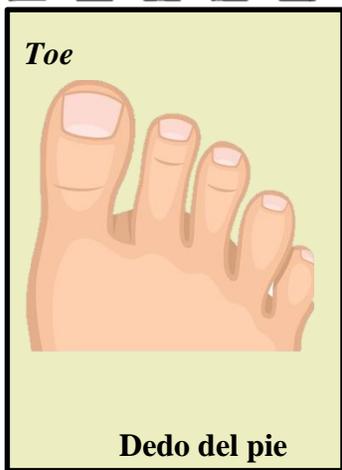
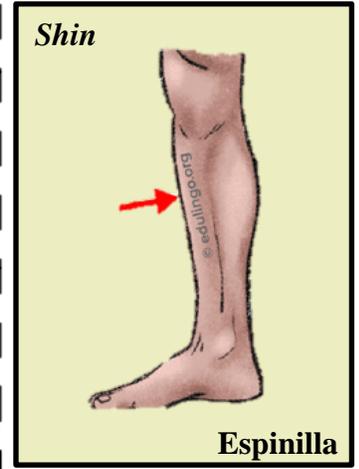
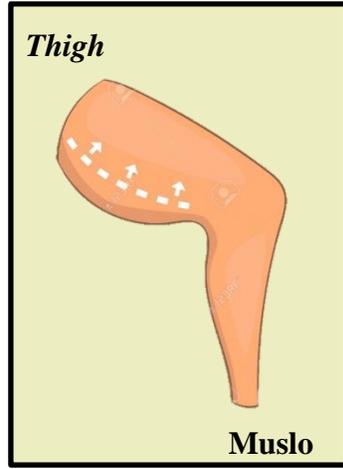


Pecho

Elbow



Codo



MEMBERS OF THE FAMILY

Great-grandfather



Bisabuelo

Great-grandmother



Bisabuela

Great-aunt



Tía abuela

Great-uncle



Tío abuelo

Grandfather



Abuelo

Grandmother



Abuela

Uncle



Tío

Aunt



Tía

Father



Padre

MEMBERS OF THE FAMILY

Mother



Madre

Sister



Hermana

Brother



Hermano

Brother in law



Cuñado

Sister in law



Cuñada

Husband



Esposo

Wife



Esposa

Nephew



Sobrino

Niece



Sobrina

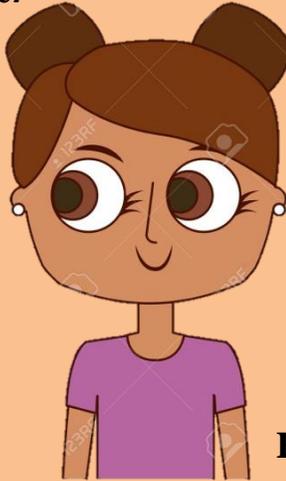
MEMBERS OF THE FAMILY

Son



Hijo

Daughter



Hija

Daughter in law



Nuera

Son in law



Yerno

Cousin's wife



Esposa de mi primo

Cousin's husband



Esposo de mi prima

Children



Niños

Mother



Madre

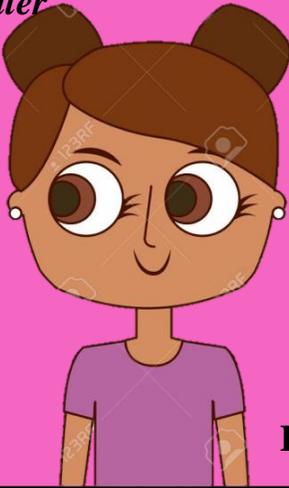
Me



Yo

MEMBERS OF THE FAMILY

Daughter



Hija

Great-grandfather



Bisabuelo

Mother



Madre

Great-aunt



Tía abuela

Sister



Hermana

Brother



Hermano

Great-uncle



Tío abuelo

Brother in law



Cuñado

Grandmother



Abuela

MEMBERS OF THE FAMILY

Sister in law



Cuñada

Son



Hijo

Husband



Esposo

Daughter in law



Nuera

Wife



Esposa

Grandfather



Abuelo

Father



Padre

Uncle



Tío

Nephew



Sobrino

MEMBERS OF THE FAMILY

Aunt



Tía

Great-grandmother



Bisabuela

Son in law



Yerno

Niece



Sobrina

Children



Niños

Cousin's wife



Esposa de mi primo

Cousin's husband



Esposo de mi prima

Me



Yo

Father



Padre

Great-grandfather



Bisabuelo

Great-grandmother



Bisabuela

Great-aunt



Tía abuela

Great-uncle



Tío abuelo

Grandfather



Abuelo

Grandmother



Abuela

Uncle



Tío

Aunt



Tía

Father



Padre

Mother



Madre

Sister



Hermana

Brother



Hermano

Brother in law



Cuñado

Sister in law



Cuñada

Husband



Esposo

Wife



Esposa

Nephew



Sobrino

Niece



Sobrina

Son



Hijo

Daughter



Hija

Daughter in law



Nuera

Son in law



Yerno

Cousin's wife



Esposa de mi primo

Cousin's husband



Esposo de mi prima

Children



Niños

Me



Yo

NUMBERS

One



Uno

Two



Dos

Three



Tres

Five



Cinco

Four



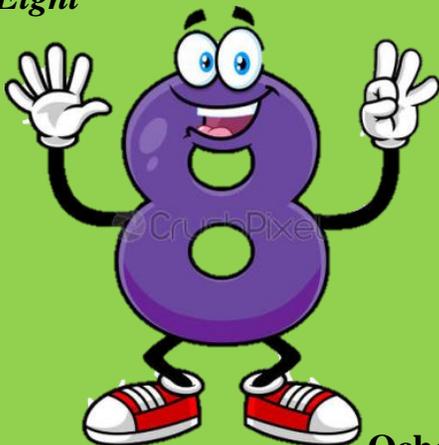
Cuatro

Seven



Siete

Eight



Ocho

Six



Seis

Nine



Nueve

NUMBERS

Twelve



Doce

Fifteen



Quince

Thirteen



Trece

Eleven



Once

Sixteen



Dieciséis

Ten



Diez

Seventeen



Diecisiete

Eighteen



Dieciocho

Fourteen



Catorce

NUMBERS

Ten



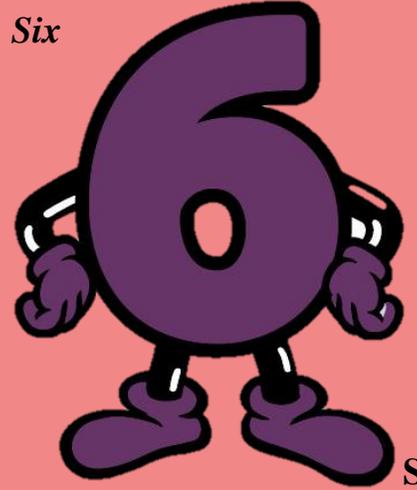
Diez

Nineteen



Diecinueve

Six



Seis

Twenty



Veinte

Four



Cuatro

Eighteen



Dieciocho

Seven



Siete

Nine



Nueve

One



Uno

NUMBERS

Fourteen



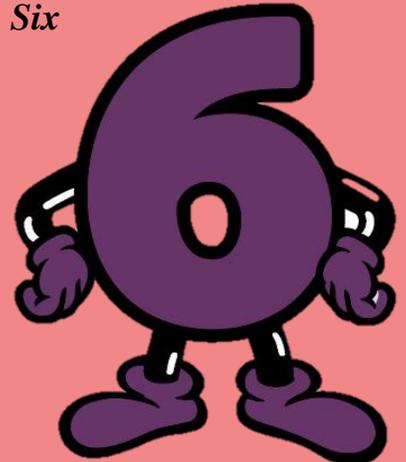
Catorce

Twenty



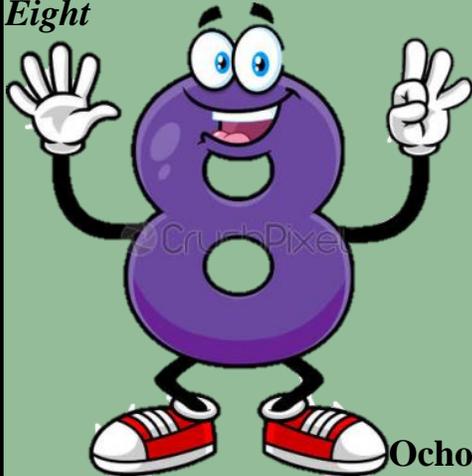
Veinte

Six



Seis

Eight



Ocho

Two



Dos

Sixteen



Dieciséis

Three



Tres

Eleven



Once

Five



Cinco

NUMBERS

Fifteen



Quince

Nineteen



Diecinueve

Four



Cuatro

Thirteen



Trece

Nine



Nueve

Ten



Diez

Eighteen



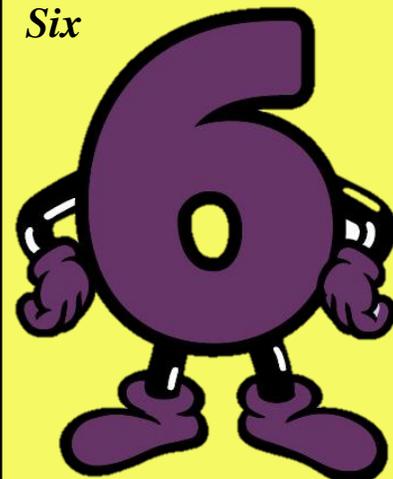
Dieciocho

Seventeen



Diecisiete

Six



Seis

NUMBERS

Seven



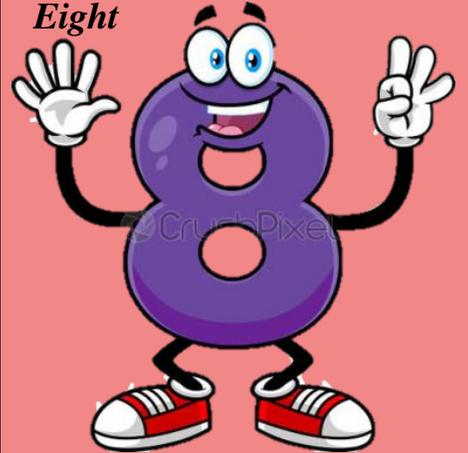
Siete

Sixteen



Dieciséis

Eight



Ocho

Twelve



Doce

Twenty



Veinte

Eleven



Once

Seventeen



Diecisiete

Fourteen



Catorce

One



Uno

One



Uno

Two



Dos

Three



Tres

Four



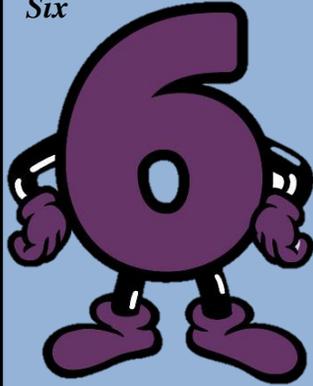
Cuatro

Five



Cinco

Six



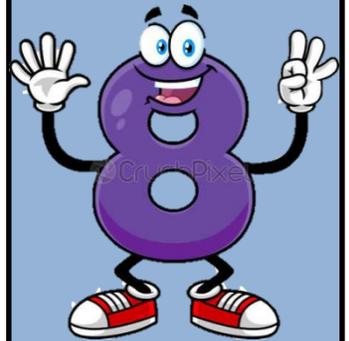
Seis

Seven



Siete

Eight



Ocho

Nine



Nueve

Ten



Diez

Eleven



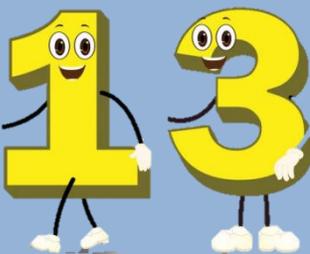
Once

Twelve



Doce

Thirteen



Trece

Fourteen



Catorce

Fifteen



Quince

Sixteen



Dieciséis

Seventeen

17

Diecisiete

Eighteen

18

Dieciocho

Nineteen

19

Diecinueve

Twenty

20

Veinte

THE TIME

Monday

Monday

A green card with the word 'Monday' in purple cursive. It features a floral wreath at the bottom with pink, yellow, and purple flowers and green leaves. A single pink flower is positioned above the top right of the word.

Lunes

Tuesday

Tuesday

A pink card with the word 'Tuesday' in dark brown cursive. It features a floral wreath at the bottom with pink, yellow, and purple flowers and green leaves. A single pink flower is positioned above the top right of the word.

Martes

Wednesday

Wednesday

A light blue card with the word 'Wednesday' in purple cursive. It features a floral wreath at the bottom with pink, yellow, and purple flowers and green leaves. A single pink flower is positioned above the top right of the word.

Miércoles

Thursday

Thursday

A yellow card with the word 'Thursday' in dark brown cursive. It features a floral wreath at the bottom with pink, yellow, and purple flowers and green leaves. A single pink flower is positioned above the top right of the word.

Jueves

Friday

Friday

A light blue card with the word 'Friday' in purple cursive. It features a floral wreath at the bottom with pink, yellow, and purple flowers and green leaves. A single pink flower is positioned above the top right of the word.

Viernes

Sunday

Sunday

A light pink card with a white rectangular box containing the word 'Sunday' in red. To the left of the box is a cartoon illustration of a white rooster with a red comb and wattle.

Domingo

January

January

A yellow card with the word 'January' in white cursive on a dark blue, cloud-like background. The illustration includes a snowman with a carrot nose, blue mittens, and a blue hat.

Enero

February

February

A purple card with the word 'February' in white cursive on a pink, cloud-like background. The illustration includes two red hearts on either side of the word.

Febrero

March

March

A grey card with the word 'March' in white cursive on a black sign held by a cartoon character. The character is wearing a green hat, glasses, a green shirt, and brown boots.

Marzo

THE TIME

April



Abril

May



Mayo

June



Junio

July



Julio

August



Agosto

September



Septiembre

October



Octubre

November



Noviembre

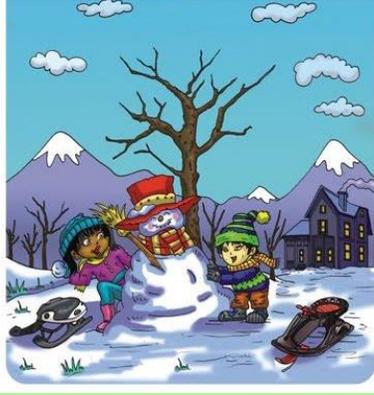
December



Diciembre

THE TIME

Winter



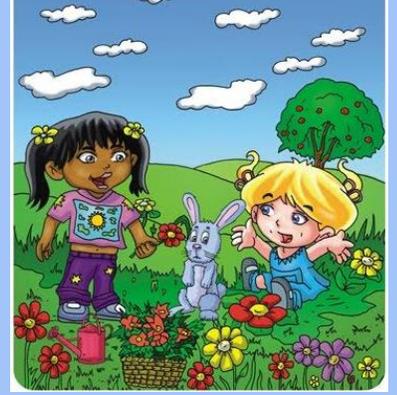
Invierno

Fall



Otoño

Spring



Primavera

Summer



Verano

Two thousand and twenty one



Dos mil veintiuno

Two thousand and twenty



Dos mil veinte

Saturday



Sábado

March



Marzo

January



Enero

THE TIME

Wednesday

Wednesday

Miércoles

Thursday

Thursday

Jueves

Friday

Friday

Viernes

April



Abril

May

May

Mayo

June



Junio

July



Julio

August



Agosto

September



Septiembre

THE TIME

Monday

Monday

Lunes

Tuesday

Tuesday

Martes

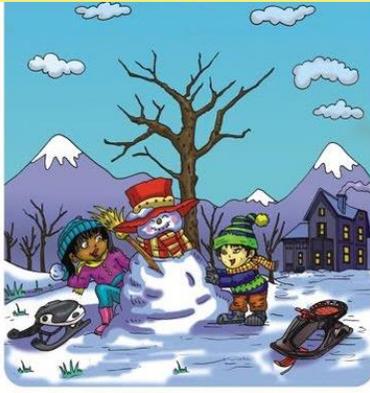
Sunday



Sunday

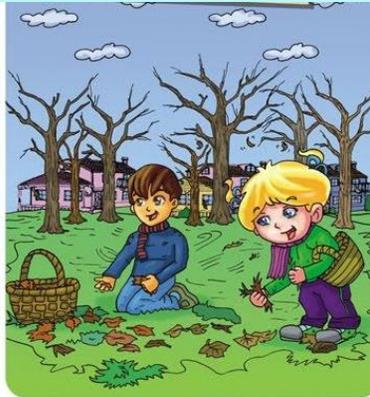
Domingo

Winter



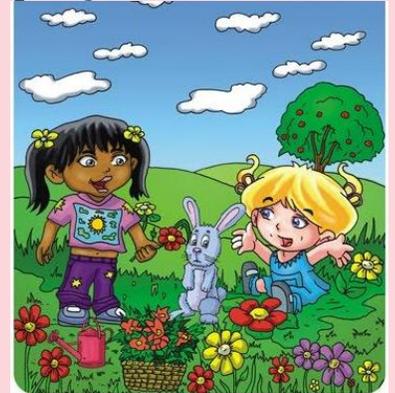
Invierno

Fall



Otoño

Spring



Primavera

October

OCTOBER

Octubre

November

November

Noviembre

December



Diciembre

THE TIME

January



Enero

February



Febrero

March



Marzo

Summer



Verano

Two thousand and twenty one



Dos mil veintiuno

Two thousand and twenty



Dos mil veinte

April



Abril

June



Junio

January



Enero

Monday

Monday

Lunes

Tuesday

Tuesday

Martes

Wednesday

Wednesday

Miércoles

Thursday

Thursday

Jueves

Friday

Friday

Viernes

Saturday

Saturday

Sábado

Sunday



Domingo

January



Enero

February



Febrero

March



Marzo

April



Abril

May



Mayo

June



Junio

July



Julio

August



Agosto

September



Septiembre

October

OCTOBER

Octubre

November

November

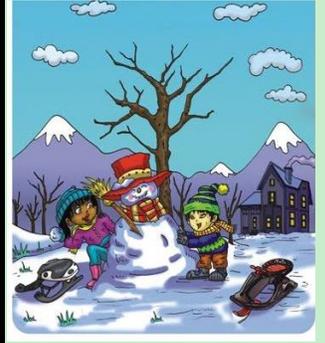
Noviembre

December



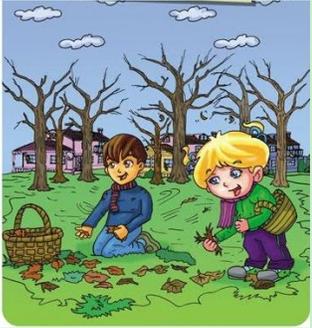
Diciembre

Winter



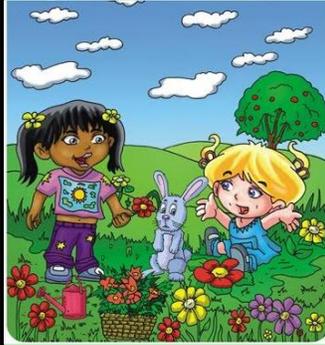
Invierno

Fall



Otoño

Spring



Primavera

Summer



Verano

*Two thousand and
twenty one*



Dos mil veintiuno

*Two thousand and
twenty*



Dos mil veinte

CLOTHES

The costume



El traje

The shirt



La camisa

The blouse



La blusa

The jacket



La chaqueta

The sweater



El suéter

The jeans



El pantalón

The sweatpants



El pants

The skirt



La falda

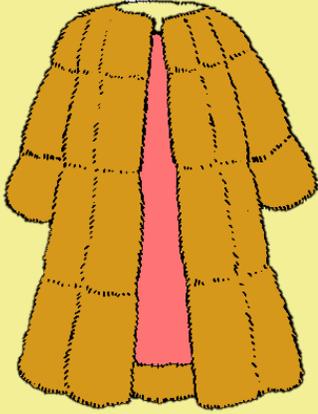
The t-shirt



La playera

CLOTHES

The coat



El abrigo

The raincoat



El impermeable

The vest



El chaleco

The gloves



Los guantes

The scarf



La bufanda

The earmuffs



Las orejeras

The bra



El brasier

The panties (US)



La pantaleta

The underpants



El calzoncillo

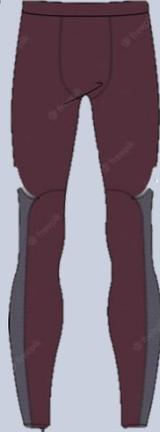
CLOTHES

The boxer briefs



El bóxer

The tights



Las medias

The socks



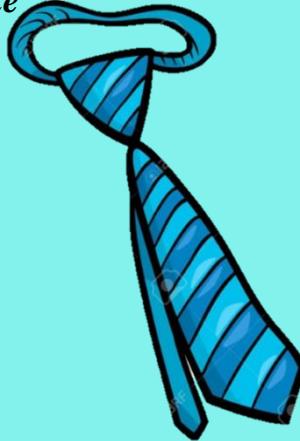
Los calcetines

The pijama



La pijama

The tie



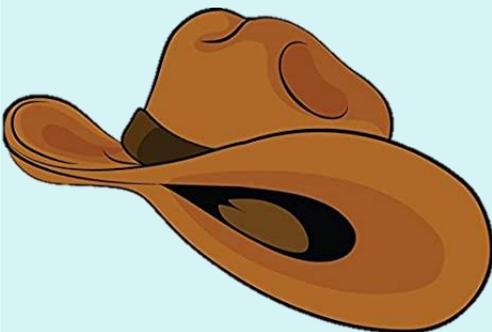
La corbata

The cap



La gorra

The hat



El sombrero

The belt



El cinturón

The shoes



Los zapatos

CLOTHES

The boots



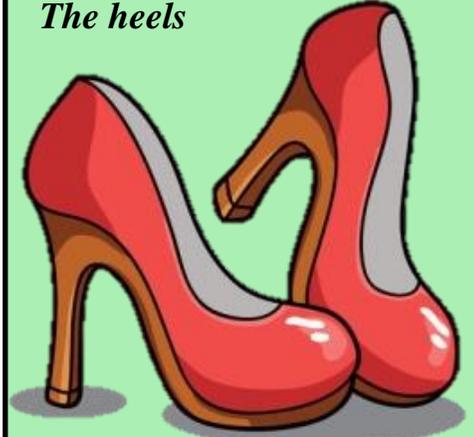
Las botas

The flip flops



Las sandalias

The heels



Los tacones

The sneakers



Los tenis de vestir

The tennis shoes



Los tenis de deporte

The costume



El traje

The blouse



La blusa

The gloves



Los guantes

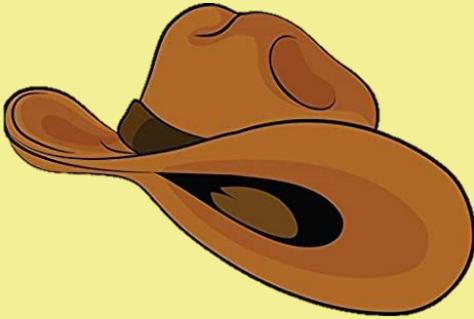
The earmuffs



Las orejeras

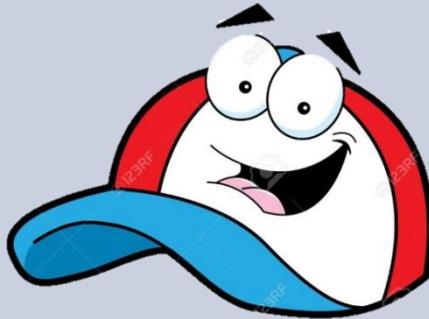
CLOTHES

The hat



El sombrero

The cap



La gorra

The sweater



El suéter

The skirt



La falda

The belt



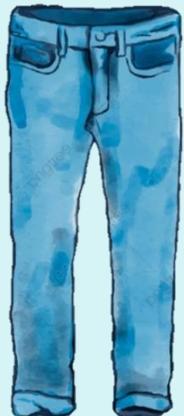
El cinturón

The boots



Las botas

The jeans



El pantalón

The bra



El brasier

The underpants



El calzoncillo

CLOTHES

The sweatpants



El pants

The vest



El chaleco

The coat



El abrigo

The raincoat



El impermeable

The pijama



La pijama

The socks



Los calcetines

The shoes



Los zapatos

The t-shirt



La playera

The tie



La corbata

The costume



El traje

The blouse



La blusa

The jacket



La chaqueta

The jeans



El pantalón

The shirt



La camisa

The skirt



La falda

The sweater



El suéter

The sweatpants



El pants

The T-shirt



La playera

The coat



El abrigo

The raincoat



El impermeable

The vest



El chaleco

The scarf



La bufanda

The gloves



Los guantes

The earmuffs



Las orejeras

The bra



El brasier

The panties (US)



La pantaleta

The underpants



El calzoncillo

The boxer briefs



El bóxer

The tights



Las medias

The socks



Los calcetines

The pijama



La pijama

The tie



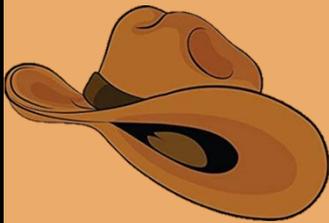
La corbata

The cap



La gorra

The hat



El sombrero

The belt



El cinturón

The shoes



Los zapatos

The boots



Las botas

The flip flops



Las sandalias

The heels



Los tacones

The sneakers



Los tenis de vestir

The tennis shoes



Los tenis de deporte

CLASSROOM OBJECTS

The pencil



El bolígrafo

The eraser



El borrador

The folder



La carpeta

The calculator



La calculadora

The calendar



El calendario

The computer



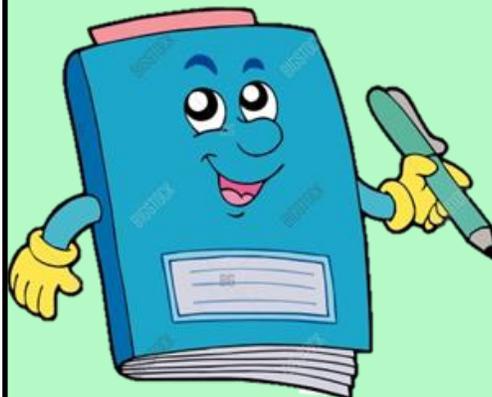
La computadora

The tape



La cinta

The notebook



El cuaderno

The dictionary



El diccionario

CLASSROOM OBJECTS

The money



El dinero

The desk



El escritorio

The exam



El examen

The stapler



La grapadora

The pencil



El lápiz

The lesson



La lección

The light



La luz

The book



El libro

The map



El mapa

CLASSROOM OBJECTS

The marker



El marcador

The table



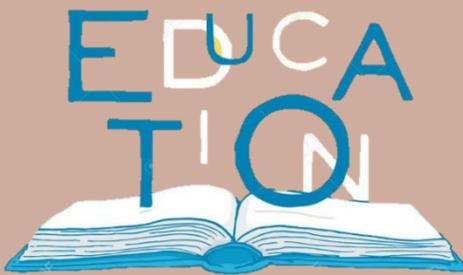
La mesa

The backpack



La mochila

The word



La palabra

The screen



La pantalla

The paper



El papel

The trash



La basura

The glue



El pegamento

The stapler



La grapadora

CLASSROOM OBJECTS

The eraser



El borrador

The pencil



El bolígrafo

The folder



La carpeta

The calendar



El calendario

The calculator



La calculadora

The computer



La computadora

The marker



El marcador

The table



La mesa

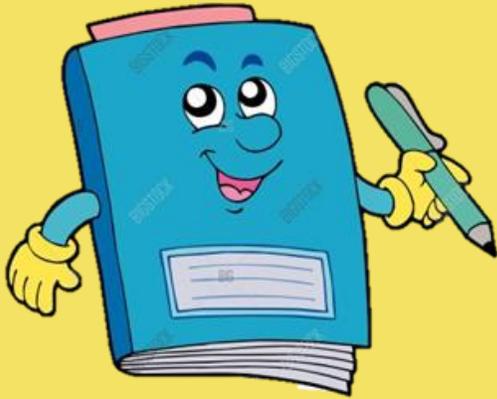
The backpack



La mochila

CLASSROOM OBJECTS

The notebook



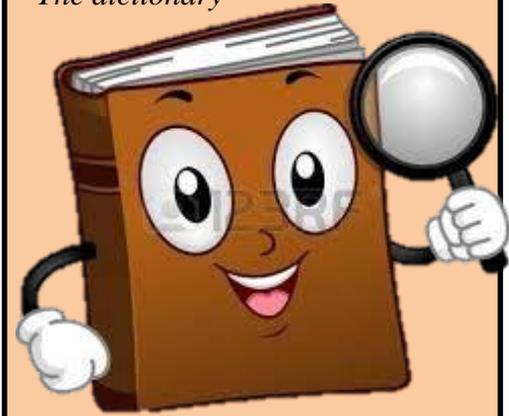
El cuaderno

The tape



La cinta

The dictionary



El diccionario

The money



El dinero

The desk



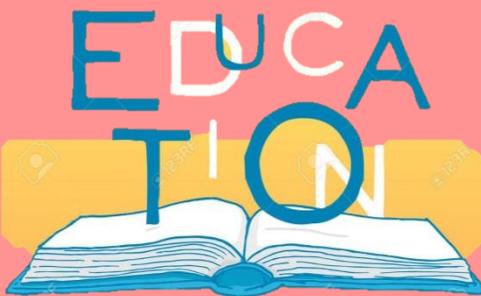
El escritorio

The exam



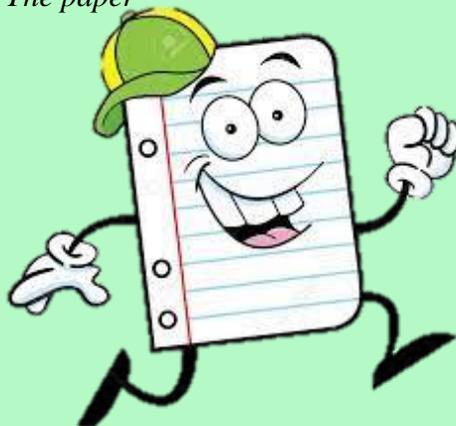
El examen

The word



La palabra

The paper



El papel

The screen



La pantalla

CLASSROOM OBJECTS

The stapler



La grapadora

The pencil



El lapiz

The lesson



La lección

The light



La luz

The book



El libro

The map



El mapa

The money



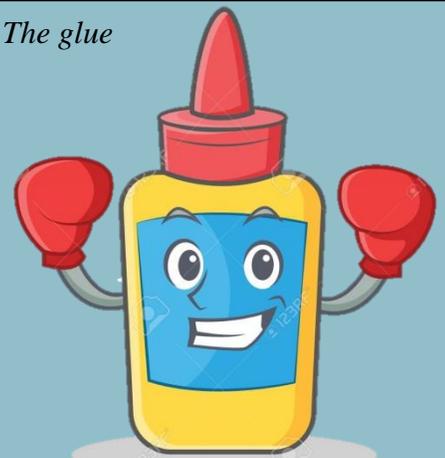
El dinero

The trash



La basura

The glue



El pegamento

The pen



El bolígrafo

The eraser



El borrador

The folder



La carpeta

The calculator



La calculadora

The calendar



El calendario

The tape



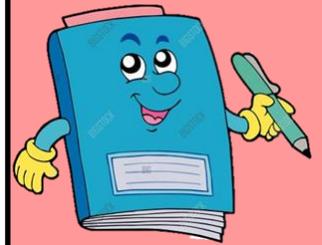
La cinta

The computer



La computadora

The notebook



El cuaderno

The dictionary



El diccionario

The money



El dinero

The desk



El escritorio

The exam



El examen

The stapler



La grapadora

The pencil



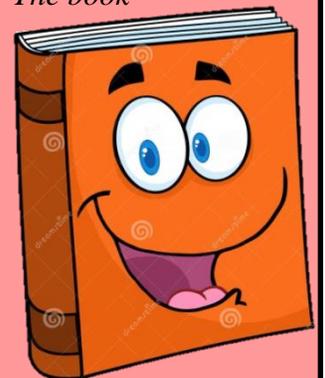
El lapiz

The lesson



La lección

The book



El libro

The light



La luz

The map



El mapa

The marker



El marcador

The table



La mesa

The backpack



La mochila

The word



La palabra

The screen



La pantalla

The paper



El papel

The trash



La basura

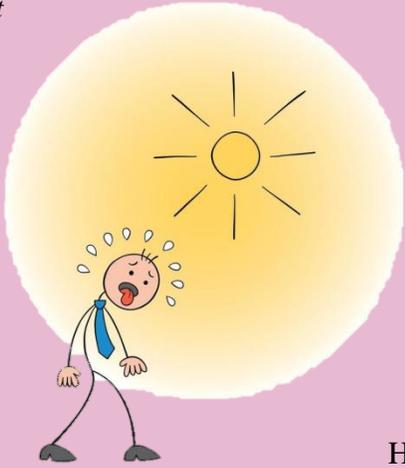
The glue



El pegamento

THE WEATHER

It's hot



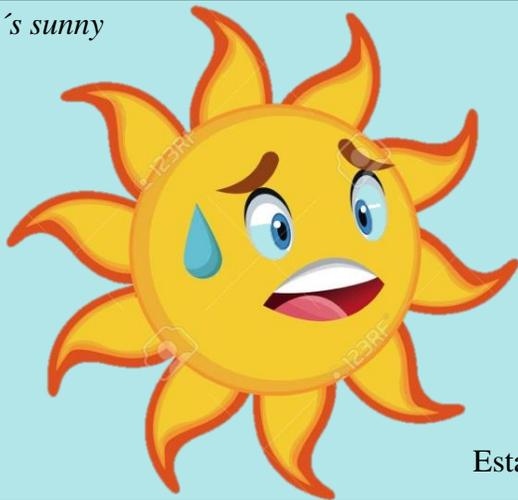
Hace calor

It's cold



Hace frio

It's sunny



Está soleado

It's raining



Está lloviendo

It's cloudy



Está nublado

It's windy



Hace viento

THE WEATHER

It's snowing



Está nevando

It's foggy



Hay niebla

It's stormy



Hay tormenta

It's windy



Hace viento

It's cloudy



Está nublado

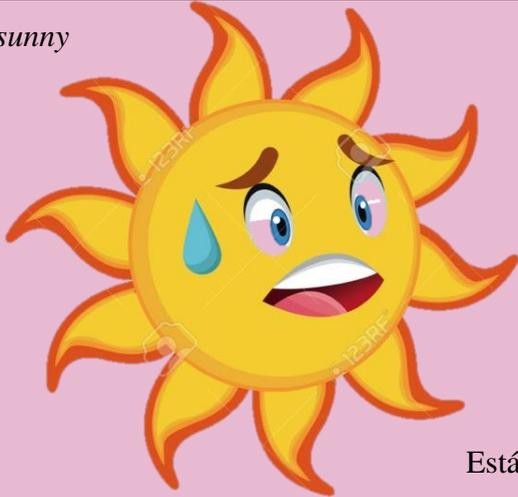
It's sunny



Está soleado

THE WEATHER

It's sunny



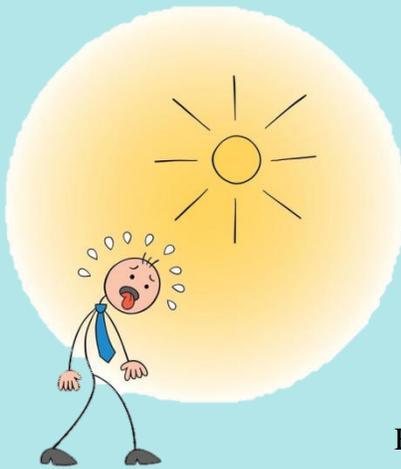
Está soleado

It's windy



Hace viento

It's hot



Hace calor

It's cold



Hace frío

It's stormy



Hay tormenta

It's snowing



Está nevando

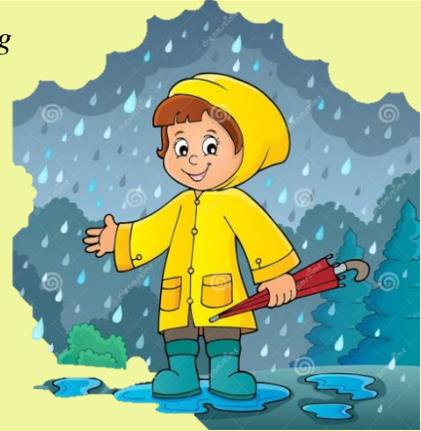
THE WEATHER

It's foggy



Hay niebla

It's raining



Está lloviendo

It's stormy



Hay tormenta

It's snowing



Está nevando

It's cold



Hace frío

It's sunny



Está soleado

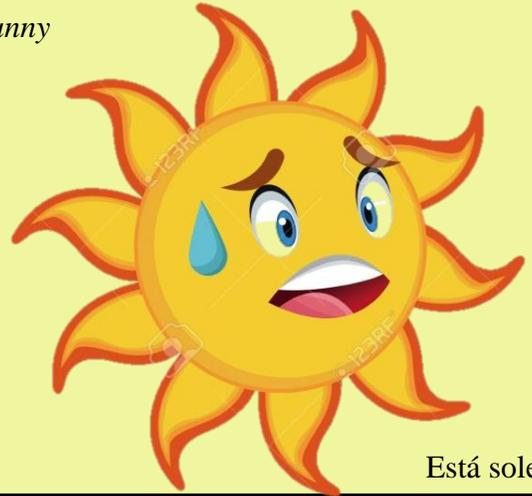
THE WEATHER

It's windy



Hace viento

It's sunny



Está soleado

It's stormy



Hay tormenta

It's raining



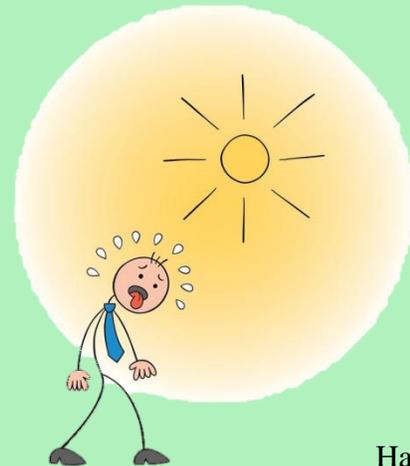
Está lloviendo

It's cloudy



Está nublado

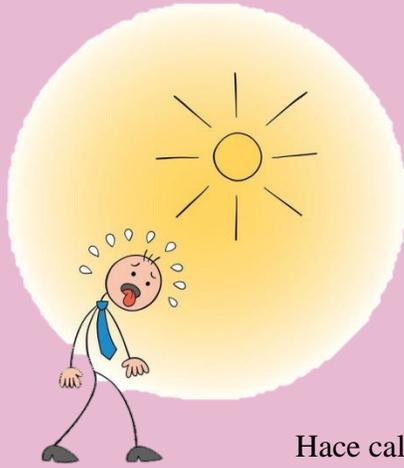
It's hot



Hace calor

THE WEATHER

It's hot



Hace calor

It's cold



Hace frío

It's windy



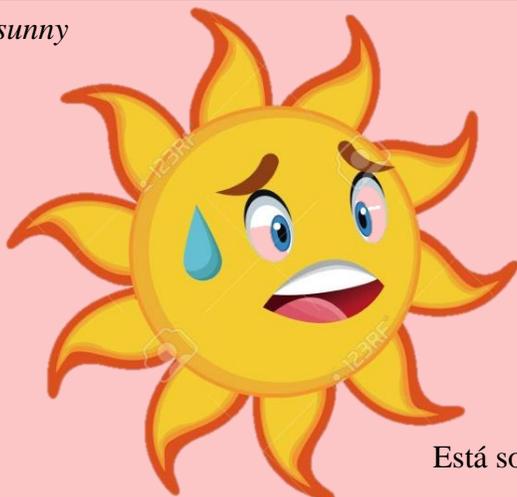
Hace viento

It's snowing



Está nevando

It's sunny



Está soleado

It's foggy



Hay niebla

It's hot



Hace calor

It's cold



Hace frio

It's sunny



Está soleado

It's raining



Está lloviendo

It's cloudy



Esta nublado

It's windy



Hace viento

It's snowing



Esta nevando

It's foggy



Hay niebla

It's stormy



Hay tormenta

PREPOSITIONS

Above



Arriba

At



En

Behind



Detrás de

Across



En frente

Around



Alrededor

Below



Debajo

Outside



Afuera

Under



Debajo

On



Sobre

PREPOSITIONS

Beside



Al lado de

Between



Entre

In



Dentro

Near



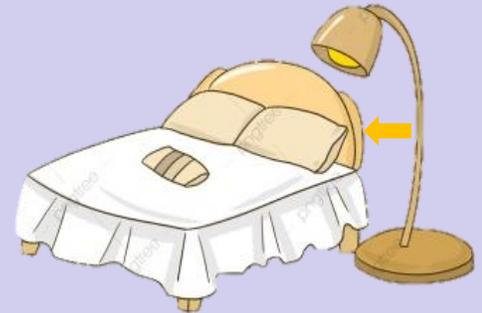
Cerca

In front of



En frende de

Next to



A lado de

At



En

Around



Alrededor

Under



Debajo

PREPOSITIONS

Between



Entre

In



Dentro

Above



Arriba

Outside



Afuera

Across



En frente

On



Sobre

Below



Debajo

Near



Cerca

Beside



A lado de

PREPOSITIONS

Behind



Detrás de

At



En

Above



Arriba

Beside



A lado de

In



Dentro

In front of



En frente de

On



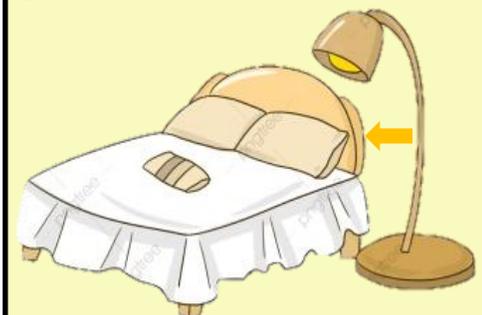
Sobre

Near



Cerca

Next to



A lado de

PREPOSITIONS

Around



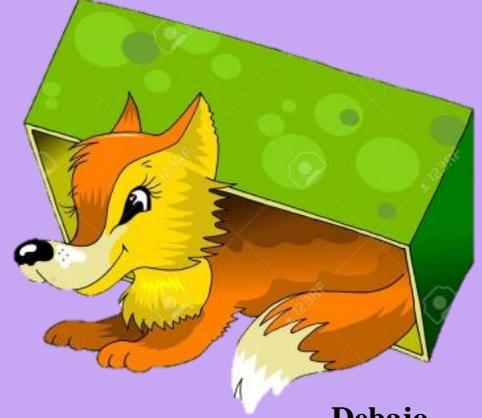
Alrededor

Across



En frente

Below



Debajo

Between



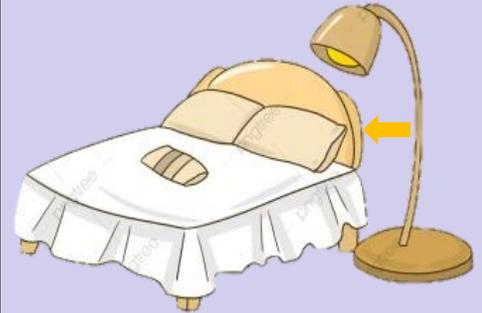
Entre

Near



Cerca

Next to



A lado de

At



En

In



Dentro

Behind



Detrás de

PREPOSITIONS

Outside



Afuera

Under



Debajo

On



Sobre

At



En

Around



Alrededor

Across



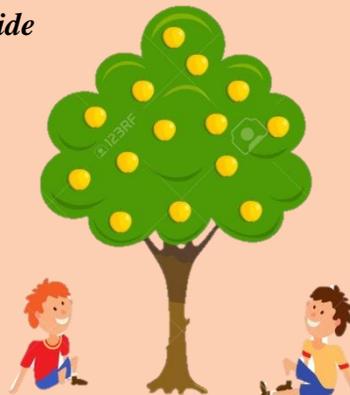
En frente

Between



Entre

Beside



A lado de

Above



Arriba

Above



Arriba

Across



En frente

At



En

Around



Alrededor

Behind



Detrás de

Below



Debajo

Beside



A lado de

Between



Entre

In



Dentro

In front of



En frente de

Near



Cerca

Next to



A lado de

On



Sobre

Outside



Afuera

Under



Debajo

ADVERBS OF FREQUENCY

Always



Siempre

Usually



Usualmente

Frequently



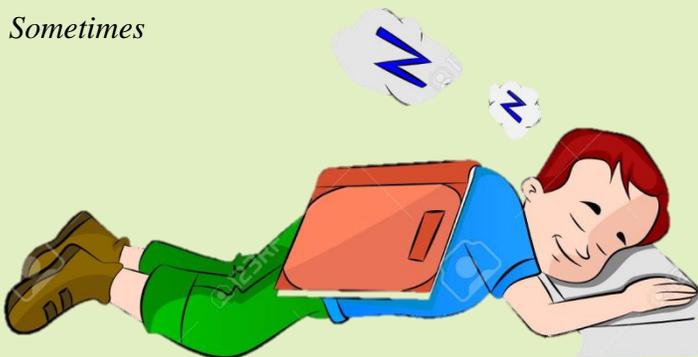
Frecuentemente

Often



A menudo

Sometimes



Algunas veces

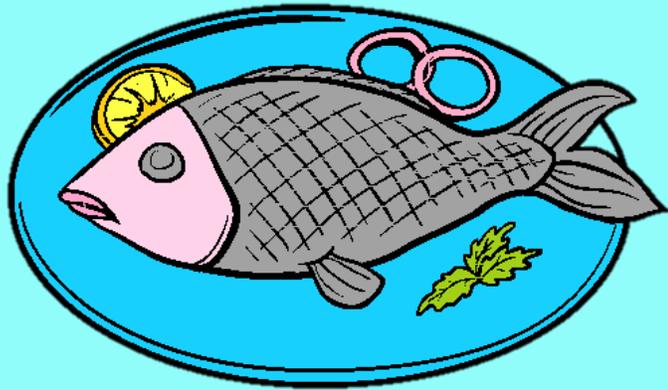
Occasionally



Ocasionalmente

ADVERBS OF FREQUENCY

Seldom



Rara vez

Rarely



Raramente

Never



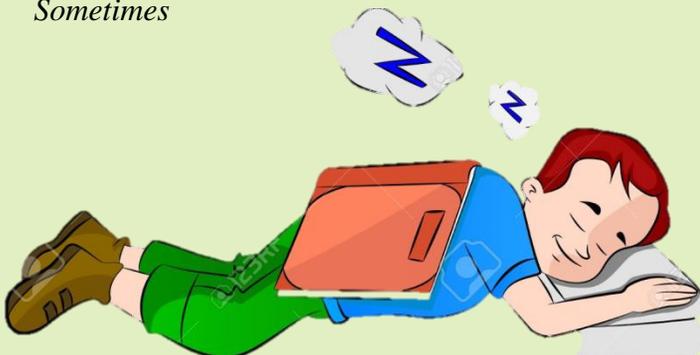
Nunca

Usually



Usualmente

Sometimes



Algunas veces

Frequently



Frecuentemente

ADVERBS OF FREQUENCY

Never



Nunca

Always



Siempre

Occasionally



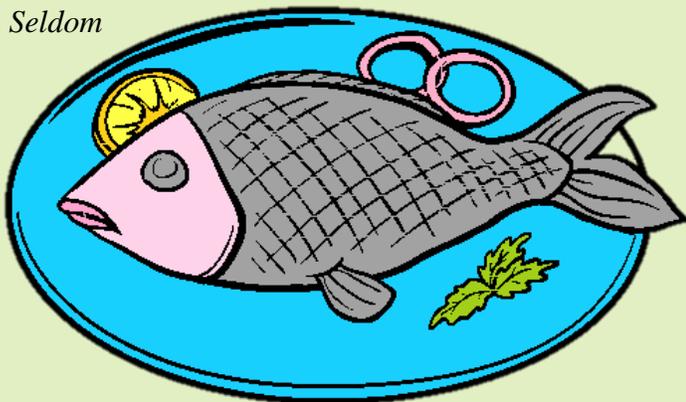
Ocasionalmente

Rarely



Raramente

Seldom



Rara vez

Often



A menudo

ADVERBS OF FREQUENCY

Usually



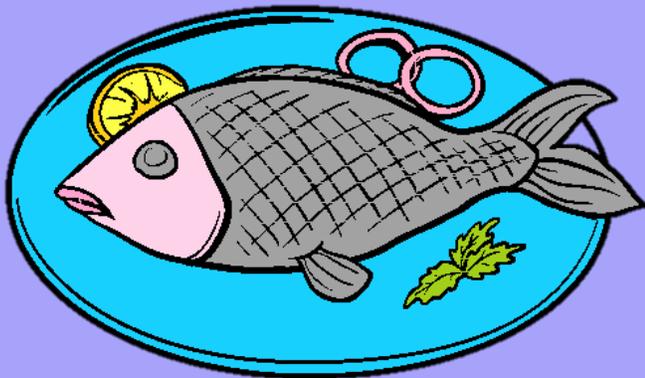
Usualmente

Always



Siempre

Seldom



Rara vez

Often



A menudo

Occasionally



Ocasionalmente

Never



Nunca

ADVERBS OF FREQUENCY

Frequently



Frecuentemente

Usually



Usualmente

Rarely



Raramente

Occasionally



Ocasionalmente

Never



Nunca

Sometimes



Algunas veces

ADVERBS OF FREQUENCY

Frequently



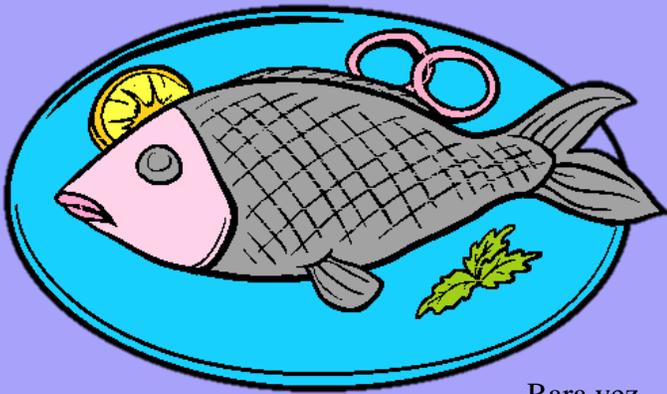
Frecuentemente

Often



A menudo

Seldom



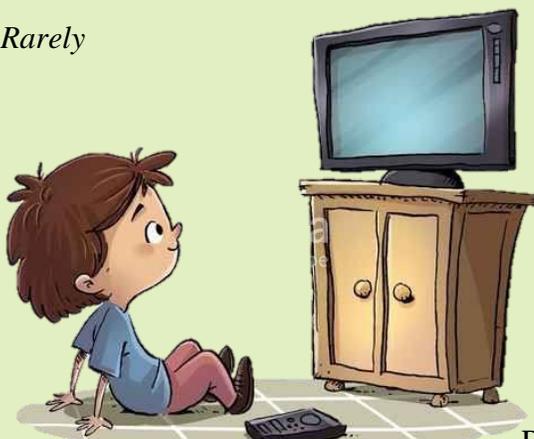
Rara vez

Never



Nunca

Rarely



Raramente

Occasionally



Ocasionalmente

Always



Siempre

Usually



Usualmente

Frequently



Frecuentemente

Often



A menudo

Sometimes



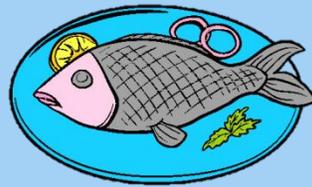
Algunas veces

Occasionally



Ocasionalmente

Seldom



Rara vez

Rarely



Raramente

Never

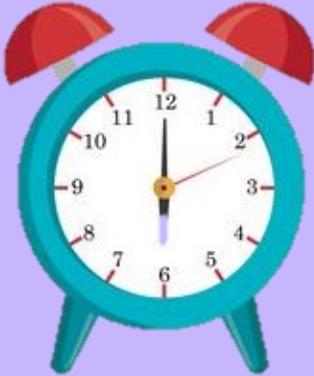


Nunca

PREPOSITIONS

AT, IN, ON

At six o'clock



A las 6 en punto

On my birthday



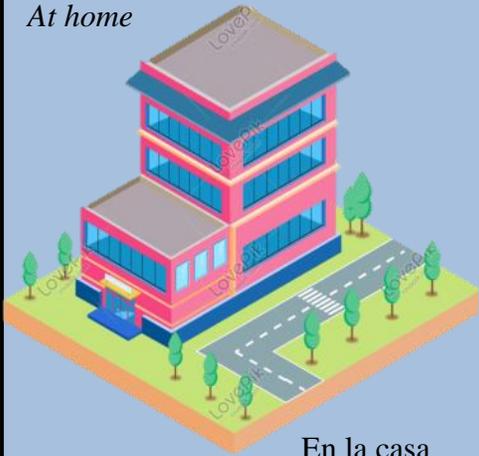
En mi cumpleaños

In winter



En invierno

At home



En la casa

On a bus



En un autobús

In a car



En un carro

At work



En el trabajo

In a taxi



En un taxi

On a train



En un tren

PREPOSITIONS

AT, IN, ON

At school



En la escuela

In the sky



En el cielo

On a bicycle



En una bicicleta

At an airport



En el aeropuerto

In a boat



En un bote

On an elephant



En un elefante

At dawn



Por la madrugada

On christmas day



En día de Navidad

In october



En octubre

PREPOSITIONS

AT, IN, ON

At sunset



Al atardecer

In a helicopter



En un helicóptero

At six o'clock



A las 6 en punto

On my birthday



En mi cumpleaños

In winter



En invierno

At school



En la escuela

In the sky



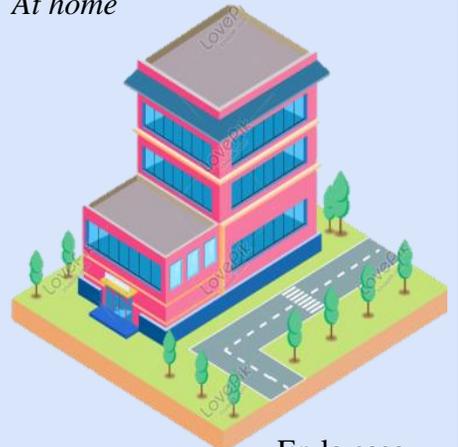
En el cielo

On a bicycle



En una bicicleta

At home



En la casa

PREPOSITIONS

AT, IN, ON

In the sky



En el cielo

On a bicycle



En una bicicleta

At home



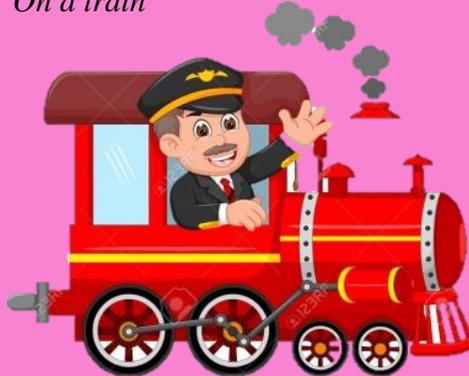
En la casa

In a taxi



En un taxi

On a train



En un tren

At dawn



Por la madrugada

At sunset



Al atardecer

In a helicopter



En un helicóptero

At six o'clock



A las 6 en punto

PREPOSITIONS

AT, IN, ON

On a bus



En un autobús

In a car



En un carro

At an airport



En el aeropuerto

On christmas day



En día de Navidad

In october



En octubre

On my birthday



En mi cumpleaños

In a taxi



En un taxi

In winter



En invierno

At sunset



Al atardecer

PREPOSITIONS

AT, IN, ON

In a boat



En un bote

On an elephant



En un elefante

At work



En el trabajo

In the sky



En el cielo

At school



En la escuela

On a train



En un tren

In a car



En un carro

At home



En la casa

On a bus



En un autobús

At six o'clock



A las 6 en punto

On my birthday



En mi cumpleaños

In winter



En invierno

At home



En la casa

On a bus



En un autobús

In a car



En un carro

At work



En el trabajo

In a taxi



En un taxi

On a train



En un tren

At school



En la escuela

In the sky



En el cielo

On a bicycle



En una bicicleta

At an airport



En el aeropuerto

In a boat



En un bote

On an elephant



En un elefante

At dawn



Por la madrugada

On christmas day



En día de Navidad

In october



En octubre

At sunset



Al atardecer

In a helicopter



En un helicóptero

SERVICES AND SHOPS

Shop, store



Tienda, establecimiento comercial

Shopping centre



Centro comercial

Department store



Tienda departamental

Perfumery



Perfumería

Clothes shop



Tienda de ropa

Café



Cafetería

Bakery



Panadería

Butcher's



Carnicería

Grocery



Tienda de abarrotes

SERVICES AND SHOPS

Chemists



Farmacia

Greengrocer's



Venta de frutas y verduras

Bookshop



Librería

Shoe shop



Zapatería

Fishmonger's



Pescadería

Newsagent



Vendedor de periódicos

Pet shop



Tienda de mascotas

Florist



Florería

Toy shop



Juguetería

SERVICES AND SHOPS

Cashier



Cajero

Counter



Mostrador de un bar

Floor



Planta de un centro

Ground floor (BrE)



Planta baja

First floor (American)



Planta baja

Label



Etiqueta (instructivo de lavado)

Price tag



Etiqueta (Precio)

Receipt



Recibo

Tip



Propina

SERVICES AND SHOPS

Change



Cambio

Shop, store



Tienda, establecimiento comercial

Shopping centre



Centro comercial

Floor



Planta de un centro

Perfumery



Perfumería

Clothes shop



Tienda de ropa

Label



Etiqueta (instructivo de lavado)

Bakery



Panadería

Butcher's



Carnicería

SERVICES AND SHOPS

Department store



Tienda departamental

Chemists



Farmacia

Greengrocer's



Venta de frutas y verduras

Café



Cafetería

Shoe shop



Zapatería

Fishmonger's



Pescadería

Grocery



Tienda de abarrotes

Pet shop



Tienda de mascotas

Florist



Florería

SERVICES AND SHOPS

Bookshop



Librería

Cashier



Cajero

Counter



Mostrador de un bar

Newsagent



Vendedor de periódico

Ground floor (BrE)



Planta baja

First floor (American)



Planta baja

Toy shop



Juguetería

Price tag



Etiqueta (Precio)

Receipt



Recibo

Shop, store



Tienda, establecimiento comercial

Shopping centre



Centro comercial

Department store



Tienda departamental

Perfumery



Perfumería

Clothes shop



Tienda de ropa

Café



Cafetería

Bakery



Panadería

Butcher's



Carnicería

Grocery



Tienda de abarrotes

Chemists



Farmacia

Greengrocer's



Venta de frutas y verduras

Bookshop



Librería

Shoe shop



Zapatería

Fishmonger's



Pescadería

Newsagent



Vendedor de periódico

Pet shop



Tienda de mascotas

Florist



Florería

Toy shop



Juguetería

Cashier



Cajero

Counter



Mostrador de un bar

Floor



Planta de un centro

Ground floor (BrE)



Planta baja

First floor (American)



Planta baja

Label



Etiqueta (instructivo de lavado)

Price tag



Etiqueta (Precio)

Receipt



Recibo

Tip



Propina

Change



Cambio

SERVICES AND SHOPS

Shop assistant



Asistente en ventas

Customer



Cliente

Special Offer



Oferta especial

Discount



Descuento

Free



Gratis

The shopping list



La lista de compras

Sales



Rebajas

Sample



Muestra

Escalator



Escaleras mecánicas

SERVICES AND SHOPS

Lift/elevator



Ascensor

Shopping cart



Carrito de compras

Aisle



Pasillo en un supermercado

Bargain



Una ganga

Fitting



Probadores

Cash register



Caja registradora

Cashier



Cajera

Shop assistant



Asistente de venta

Free



Gratis

SERVICES AND SHOPS

Customer



Cliente

Lift/elevator



Ascensor

Shop assistant



Asistente de venta

Shopping cart



Carrito de compras

Special Offer



Oferta Especial

Aisle



Pasillo en un supermercado

Cash register



Caja registradora

Free



Gratis

Discount



Descuento

SERVICES AND SHOPS

Bargain



Una ganga

The shopping list



La lista de compras

Sample



Muestra

Sales



Rebajas

Fitting



Probadores

Cashier



Cajera

Escalator



Escaleras mecánicas

Shop assistant



Asistente de venta

Lift/elevator



Ascensor

SERVICES AND SHOPS

Shopping cart



Carrito de compras

Aisle



Pasillo en un supermercado

The shopping list



La lista de compras

Escalator



Escaleras mecánicas

Cashier



Cajera

Special Offer



Oferta especial

Lift/elevator



Ascensor

Shopping cart



Carrito de compras

Sales



Rebajas

SERVICES AND SHOPS

Fitting



Probadores

Customer



Cliente

Sample



Muestra

Cashier



Cajera

Lift/elevator



Ascensor

The shopping list



La lista de compras

Free



Gratis

Sales



Rebajas

Cash register



Caja registradora

Shop assistant



Asistente de venta

Customer



Cliente

Special Offer



Oferta especial

Discount



Descuento

Free



Gratis

The shopping list



La lista de compras

Sales



Rebajas

Sample



Muestra

Escalator



Escaleras mecánicas

Lift/elevator



Ascensor

Shopping cart



Carrito de compras

Aisle



Pasillo en un supermercado

Bargain



Una ganga

Fitting



Probadores

Cash register



Caja registradora

Cashier



Cajera