

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS**

The seal of the University of San Carlos of Guatemala is a circular emblem. It features a central shield with a figure on horseback, a crown above, and various heraldic symbols. The shield is flanked by two columns. The outer ring of the seal contains the Latin motto: "CETERAS URBIS CONSPICUA CAROLINA ACADEMIA COACTEMALENSIS INTER".

**LA IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON
PERTINENCIA CULTURAL EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA
INGLÉS EN CALUSAC, EXTENSIÓN TOTONICAPÁN.**

MILTON HIPÓLITO PÉREZ IXCOY

**LICENCIATURA EN LINGÜÍSTICA APLICADA EN LA METODOLOGÍA DE
ENSEÑANZA DE IDIOMAS**

GUATEMALA, NOVIEMBRE 2018

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS**

The seal of the University of San Carlos of Guatemala is a circular emblem. It features a central shield with a crown on top, a lion on the right, and a figure on horseback at the bottom. The shield is flanked by two columns. The outer ring of the seal contains the Latin text "CAROLINA ACADEMIA COACTEMALENSIS INTER CAETERAS ORBIS CONSPICUA".

**LA IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON
PERTINENCIA CULTURAL EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA
INGLÉS EN CALUSAC, EXTENSIÓN TOTONICAPÁN.**

Presentado por:
MILTON HIPÓLITO PÉREZ IXCOY

Al conferírsele el Título de
**LICENCIADO EN LINGÜÍSTICA APLICADA EN LA METODOLOGÍA DE
ENSEÑANZA DE IDIOMAS**

Asesorado por:
Mgr. Nidia Janett Zea Morales

Guatemala, noviembre 2018

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS



Rector:

Msc. Ing. Murphy Olympo Paiz Recinos

Consejo Directivo

DIRECTOR:	Ing. José	Humberto	Calderón	Díaz
SECRETARIA ACADÉMICA:	Lcda. Claudia	Renata	Martínez	Fuentes
REPRESENTANTE DE LOS DOCENTES:	Lic. Cristopher	Alberto	Pérez	Soto
REPRESENTANTE DE LOS DOCENTES:	Lcda. Blanca	Rosa	Jiménez	Rodas
REPRESENTANTE DE LOS ESTUDIANTES:	Bach. José	Fernando	Bonilla	Franco
REPRESENTANTE DE LOS ESTUDIANTES:	Téc. Carlos	Estuardo	Culajay	García



TRABAJO DE GRADUACIÓN:

Ref. Sec. Académica
LIC/ECCLL No. 006-2018

Guatemala, 12 de septiembre de 2018

"LA IMPORTANCIA DE LA
INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES
LÚDICAS CON PERTINENCIA
CULTURAL EN LA ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE IDIOMA INGLÉS
EN CALUSAC, EXTENSIÓN
TOTONICAPÁN".

DESARROLLADO POR EL ESTUDIANTE:

MILTON HIPÓLITO PÉREZ IXCOY
Carné 200942442

EVALUADO POR LOS PROFESIONALES:

Arq. Zoila Elisa Dardón Contreras
Lc. Raúl Estuardo Ovalle González
Lcda. Mónica Quiñonez

Las Autoridades y los examinadores de la Licenciatura en Lingüística Aplicada en Metodología de la Enseñanza de Idiomas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, hacen constar que ha cumplido con las Normas y Reglamentos de la Escuela No Facultativa de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Arq. Zoila Elisa Dardón Contreras
ASESORA / EXAMINADORA

Lc. Raúl Estuardo Ovalle González
EXAMINADOR

Lcda. Mónica Quiñonez
EXAMINADORA

Lcda. Claudia Renata Martínez Fuentes
SECRETARÍA ACADÉMICA

IMPRÍMASE

Ing. Agr. José Humberto Calderón Díaz
DIRECTOR

c.c. Departamento de Control Académico
JHCD/1Nader

DEDICATORIA

- A Dios: Por permitirme concluir una etapa más en mi vida. Por no abandonarme en los momentos difíciles y brindarme la fortaleza y sabiduría para seguir adelante.
- A mi familia: Por brindarme su apoyo en todo momento y ayudarme con su motivación para continuar en mi formación profesional.
- A mis amigos: Por alentarme a continuar día tras día en mi superación personal y profesional.
- A mis compañeros de estudio: Por acompañarme en este proceso de formación profesional.
- A mi casa de estudios: Tanto a la Universidad de San Carlos de Guatemala, como a la Escuela de Ciencias Lingüísticas por otorgarme la oportunidad de cumplir una meta más.
- A los docentes: Por dedicar su vida a compartir sus conocimientos y experiencias.

ÍNDICE

Contenido.....	Pág.
Resumen.....	I
Abstract.....	II
Introducción.....	III
Objetivos.....	IV
General.....	IV
Específicos.....	IV
Planteamiento del problema.....	V
Variables.....	VI
Definición de variables.....	VI
Alcances y límites.....	VIII
Aportes.....	VIII
Justificación.....	X
Metodología.....	XII
Sujetos.....	XII
Técnicas.....	XII
Instrumentos.....	XIII
Procedimiento.....	XIII
Tipo de investigación.....	XIV
Metodología estadística.....	XV
Enfoque.....	XV

CAPÍTULO I

1. Marco Teórico

1.1. Metodología.....	16
1.1.1. Definición.....	16
1.1.2. Lúdico.....	16
1.1.3. Lúdico como componente de lo pedagógico, como componente de la cultura y como componente de la dimensión humana.	17
1.2. Pedagogía.....	18
1.2.1. Definición.....	18

1.2.2.	Juego como estrategia pedagógica.	19
1.3.	Constructivismo.....	20
1.3.1.	Definición.....	20
1.3.2.	Constructivismo y aprendizaje significativo.....	22
1.4.	Cultura.....	23
1.4.1.	Definición.....	23
1.4.2.	Pertinencia cultural de los currículos de educación inicial en los desafíos del siglo XXI.	23
1.4.3.	Interculturalidad.....	24
1.4.4.	Multiculturalidad.....	25
1.5.	Idioma.....	26
1.5.1.	Definición.....	26
1.5.2.	Idioma K'iche'.....	26
1.5.3.	Enseñanza del idioma Inglés.....	26
1.5.4.	Importancia del idioma Inglés.....	27
1.5.5.	Idioma Español.....	28

CAPÍTULO II

2. Presentación de Resultados

2.1	Resultados cuantitativos.....	30
2.2	Resultados cualitativos.....	42

CAPÍTULO III

3. Discusión de resultados

3.1	Integración de actividades lúdicas como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje del Idioma Inglés.....	50
3.2	Pertinencia cultural para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.....	57
3.3	Beneficios de la utilización de actividades lúdicas con pertinencia cultural, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.....	61

CAPÍTULO IV

4. Propuesta

4.1 Introducción.....	66
4.2 Justificación.....	67
4.3 Objetivos.....	68
4.3.1 Objetivo general.....	68
4.3.2 Objetivos específicos.....	68
4.4 Propuesta de Guía de Actividades Lúdicas con pertinencia cultural.....	69
Conclusiones.....	91
Recomendaciones.....	92
Referencias.....	93
Anexo No. 1.....	96
Anexo No. 2.....	98
Anexo No. 3.....	99
Anexo No. 4.....	100

RESUMEN

En el Centro de Aprendizaje de Lenguas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la extensión de Totonicapán, se identifican ciertas dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, entre ellas: la enseñanza del idioma, sin hacer uso de actividades lúdicas con pertinencia cultural.

Por lo que en la presente investigación, como objetivo general, se buscó contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en CALUSAC, extensión Totonicapán, a través de la integración de actividades lúdicas con pertinencia cultural, en una guía para los docentes de dicha extensión.

Se llevó a cabo una investigación sobre conceptos relacionados al tema central; que fundamentan teóricamente, la definición y los beneficios de integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.

Se obtuvieron datos cualitativos a través de entrevistas realizadas a docentes, director del Centro universitario de Totonicapán, una persona con experiencia en la metodología de la Lúdica. Y se obtuvieron datos cuantitativos a través de encuestas realizadas a estudiantes de CALUSAC, en la extensión de Totonicapán.

Con toda la información obtenida a través de la investigación y datos recolectados, de manera cualitativa y cuantitativa, se presenta una discusión de resultados; logrando llegar a varias conclusiones, mostradas en el presente informe, que sirven de referencia y contribuyen al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, del idioma Inglés, en CALUSAC extensión Totonicapán.

PALABRAS CLAVE: pertinencia cultural, actividades lúdicas, enseñanza, aprendizaje, idioma Inglés.

ABSTRACT

At the Language Learning Center of the University of San Carlos of Guatemala, in the extension of Totonicapán, certain difficulties are identified in the teaching-learning process of the English language, including: language teaching, without the use of ludic activities with cultural relevance.

Therefore, in the present research, as a general objective is: contribute to the strengthening of the teaching and learning process of the English language in CALUSAC, Totonicapán, through the integration of ludic activities with cultural relevance, in a guide for teachers in CALUSAC, Totonicapán.

A research was carried out on concepts related to the main topic of this project; that support theoretically, the definition and the benefits of integrating ludic activities in the teaching-learning process of the English language.

Qualitative data were obtained through interviews with teachers, the principal of the University Center of Totonicapán, a person with experience in the methodology of ludic activities. And quantitative data were obtained through surveys carried out on students, in CALUSAC, Totonicapán.

With all the information obtained through the research and data collected, in a qualitative and quantitative way, a discussion of results is presented; reaching to several conclusions, shown in the present report, that serve as reference and contribute to the strengthening of the teaching-learning process of the English language, in CALUSAC, Totonicapán.

KEY WORDS: cultural relevance, ludic activities, teaching, learning, English language.

INTRODUCCIÓN

Guatemala es un país plurilingüe, multicultural y multiétnico. Es una característica que llama la atención de este mundo, que cada día está más inmerso en la globalización.

Pero Guatemala es un país que busca estar al día con todo lo que sucede fuera de sus fronteras. Es por eso que se busca aprender a través del idioma comercialmente más hablado del mundo, el cual es el idioma Inglés. Y es aquí donde CALUSAC aporta con la enseñanza del idioma en todo el territorio nacional. Pero aún hace falta mejorar todo ese proceso, por lo tanto en la presente investigación se da a conocer la importancia de la integración de actividades lúdicas con pertinencia cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje de idioma Inglés en la extensión de Totonicapán.

El proceso de la investigación realizada, se dividió en varias fases, dando como resultado los capítulos que integran el presente informe.

Se logra apreciar en el Capítulo I, la fundamentación teórica de todos los conceptos relacionados en esta investigación. También se cuenta con la presentación de resultados en el Capítulo II, el cual muestra los resultados cuantitativos y cualitativos obtenidos a través de instrumentos de recopilación de datos. De igual manera se da a conocer la discusión de resultados en el Capítulo III. Y por último se da a conocer la propuesta de una guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural como herramienta complementaria en el proceso de enseñanza aprendizaje de Idioma Inglés para los docentes de la extensión de Totonicapán.

OBJETIVOS

General:

- Contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés en el Centro de Aprendizaje de Lenguas -CALUSAC-, extensión Totonicapán, por medio de la incorporación de actividades lúdicas, con pertinencia cultural, para el uso de los docentes y estudiantes de los niveles 1 al 4.

Específicos:

- Mostrar la opinión de los estudiantes y docentes de idioma Inglés de CALUSAC, extensión Totonicapán, con respecto a la incorporación de actividades lúdicas con pertinencia cultural, como herramienta complementaria en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Elaborar una guía de apoyo, con actividades lúdicas con pertinencia cultural para los docentes que imparten clases en los niveles del 1 al 4 del Centro de Aprendizaje de Lenguas -CALUSAC- de la extensión de Totonicapán.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el mundo moderno, dígame siglo 21, el idioma Inglés es reconocido como el idioma más hablado en el mundo de los negocios. Es por ello que el hablar dicho idioma se ha vuelto una necesidad para todo profesional que desea viajar por el mundo y hacer negocios o simplemente viajar por placer.

En Guatemala, especialmente en el departamento de Totonicapán, la población está consciente de la necesidad de hablar dos idiomas o más si fuese posible, con el propósito de poder crecer tanto de manera profesional como de manera personal. Y esta manera de pensar se debe a que en este departamento se habla el idioma Maya-K'iche'. Y por tal razón las personas que tienen como idioma materno el idioma K'iche' se vieron en la necesidad y obligación de aprender a hablar el idioma español para poder desarrollarse; ya que en la carta magna de Guatemala, la Constitución Política de la República, en el artículo 143 dice que el idioma oficial de Guatemala es el Español. Y dadas las condiciones que obligaron a la población totonicapense de aprender a hablar dos idiomas, están conscientes de la necesidad de aprender una lengua extranjera, en este caso el idioma Inglés. Por tal razón, las autoridades de CALUSAC brindan los cursos de Idioma Inglés a toda la población del departamento desde el año 2012, en los niveles del 1 al 12.

Los estudiantes del CALUSAC, extensión Totonicapán, tienen la motivación y el deseo de aprender y es por eso que buscan hablar de manera fluida el idioma Inglés, porque saben de la gran importancia e impacto positivo que tiene en la vida de todo profesional, hoy en día, el hablar esta lengua internacional.

Pero debido a la falta de recursos económicos de parte de CALUSAC para brindar mayor recurso didáctico y la carencia de material de enseñanza enfocado a la realidad cultural y social de los estudiantes de Totonicapán, esta misma población estudiantil ha encontrado cierta dificultad el aprender dicho idioma; debido a que los libros tienen actividades enfocadas a aprender gramática y vocabulario con un contexto de países

desarrollados y que no toma en cuenta la realidad cultural y social de dicha población estudiantil en el departamento en mención. Y sumado a eso, las clases son semanales de 5 horas aproximadamente cada una; y que además los estudiantes necesitan poner en práctica lo que se ha aprendido en una sesión anterior, buscando darle uso racional y real a los temas vistos en todas las clases, les es más difícil aún aprender dicho idioma. Por lo que se ha notado que se necesitan actividades más integradoras, más dinámicas y con un enfoque de pertinencia cultural reales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes han notado esta dificultad cuando han realizado las actividades que sugiere el libro; y es más notorio en los niveles del 1 al 4, porque es ahí donde está la base gramatical y el vocabulario básico para desarrollar la habilidad para comunicarse en este importante idioma extranjero.

Por lo expuesto anteriormente, se plantea la siguiente interrogante:

¿De qué manera el docente de idioma Inglés de CALUSAC, extensión Totonicapán, puede facilitar a estudiantes de dicha sede y a futuras generaciones el aprendizaje del idioma Inglés en los niveles 1 al 4, utilizando actividades lúdicas con pertinencia cultural?

Variables

- Actividades Lúdicas
- Pertinencia Cultural
- Niveles del 1 al 4

Definición de variables

Conceptual

Actividades Lúdicas

Blanco (2010) dice que las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar

responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje.

Pertinencia Cultural

Según UNESCO (2008) en el documento “Educación y Diversidad Cultural” la pertinencia cultural se pregunta por la relevancia cultural y significación de los aprendizajes que tienen lugar en la escuela, es decir, si se trabajan los temas de la identidad, si se les reconoce a los alumnos las experiencias, saberes previos y visiones de mundo con que ingresan a la escuela.

Niveles del 1 al 4

Los niveles del 1 al 4 del curso de idioma Inglés de CALUSAC, extensión Totonicapán, son todos aquellos cursos en los que se prepara a los estudiantes de primer ingreso al curso, en temas básicos sobre expresión oral, escrita, auditiva y de lectura; en los cuales el estudiante logra apreciar el progreso y grado de exigencia en el aprendizaje del idioma. Tomando en cuenta que en cada nivel se da a conocer más vocabulario y más gramática, permitiéndole al estudiante expresarse cada vez mejor en el idioma en cuestión. Además, según el Marco Común Europeo (CEF, según siglas en Inglés), los contenidos que se imparten en estos niveles, se encuentran en el nivel A1 (low beginners), el cual indica que es un nivel Principiante. (M.J. Yax, comunicación personal, 19 de marzo de 2017)

Operacional

Actividades Lúdicas

En este estudio las actividades lúdicas serán vistas como aquellas actividades que implican juegos y le permiten al estudiante demostrar lo que ha aprendido, aplicándolo a su contexto, mediante una actividad que encierra un goce, placer y conocimiento para realizar y completar una asignación.

Pertinencia Cultural

Para los fines de este proyecto será concebido como el conjunto de palabras y vocabulario de costumbres, tradiciones, comida, ropa, animales y modismos que pertenece a la cultura de la población de Totonicapán.

Niveles del 1 al 4

Para los fines de este proyecto será definido como los 4 niveles que los estudiantes de CALUSAC reciben en el primer año de ingreso a los cursos de inglés, en los cuales se logra aprender contenidos básicos y elementales para la comunicación con otras personas haciendo uso del idioma en mención; dados en el libro 1 y 2 de Top Notch for CALUSAC.

Alcances y límites

La presente investigación buscó dar a conocer la opinión de docentes y estudiantes del CALUSAC en la extensión de Totonicapán, con respecto a la importancia de la integración de actividades lúdicas con pertinencia cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés. Los resultados obtenidos son únicamente válidos para la extensión de CALUSAC en Totonicapán de los estudiantes que estudian idioma Inglés en plan fin de semana, día domingo en jornada matutina.

Aportes

La presente investigación contribuye al mejoramiento de los servicios que CALUSAC brinda en la enseñanza del idioma Inglés logrando con ello mayor satisfacción en la población estudiantil, así como en las autoridades de dicha institución.

Esta investigación ayudará a que las autoridades puedan reflexionar sobre la necesidad de tomar en consideración la diversidad cultural que existe en las extensiones del Centro de Aprendizaje de Lenguas.

Por otra parte, es importante hacer notar que esta investigación aporta una guía de apoyo con actividades lúdicas con pertinencia cultural, dirigido a los docentes que imparten clases en los niveles del 1 al 4 del Centro de Aprendizaje de Lenguas - CALUSAC- de la extensión de Totonicapán.

Y por último, el aporte principal, es que se mejorará el proceso de aprendizaje de los alumnos de dicha sede, aplicando actividades que permitan asimilar vocabulario y gramática de manera adecuada en busca de afianzar el uso del idioma Inglés.

JUSTIFICACIÓN

Como parte del proceso de Globalización que actualmente se vive, se sabe bien que es imperativo aprender a hablar el idioma Inglés, dado que es el idioma internacional que hoy en día se utiliza como medio de comunicación en diferentes ámbitos laborales, económicos y educacionales. Por lo cual en el departamento de Totonicapán se tiene conciencia de esta necesidad. Y a pesar de que en este departamento del occidente del país, la población habla dos idiomas: el español y el idioma Maya-K'iche' existe cierta dificultad para aprender eficientemente dicha lengua extranjera, especialmente porque el material escrito que CALUSAC provee no contiene vocabulario y recurso con pertinencia cultural apegada a la realidad de la población totonicapense.

La Universidad de San Carlos de Guatemala como institución de educación superior estatal, tiene bien definido en la visión que está comprometida con el desarrollo científico, social, humanista y ambiental, formadora de profesionales con principios éticos y excelencia académica. Y que además en la visión de CALUSAC es fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de idiomas para consolidar las competencias profesionales de desempeño superior inherente a los hechos culturales, aplicando procesos con equidad, científicos, pedagógicos y técnicos y de la Ciencias lingüísticas en las dimensiones inter e intra culturales.

Por lo tanto, si en ambas visiones se tiene en cuenta el enfoque intercultural y CALUSAC promueve la aplicación de procesos que lleven a consolidar una educación de calidad, es imprescindible que los docentes del Centro de Aprendizaje de Lenguas, en el Proyecto Académico de Desarrollo Profesional –PADP–, investiguen lo concerniente a la cultura de los Centros Regionales donde actualmente laboran.

Es por eso que tomando en cuenta todo lo expuesto, es de suma importancia realizar el proyecto de actividades lúdicas con pertinencia cultural en CALUSAC, extensión Totonicapán. Además se puede agregar que en la MISION de la Escuela de Ciencias Lingüísticas – ECCLL – se menciona que se atiende las necesidades educativas de la población estudiantil universitaria y de la población en general en

cumplimiento de sus funciones de investigación, docencia y extensión. Y que promueve de manera permanente la difusión de la cultura, a través de las manifestaciones lingüísticas nacionales y extranjeras; y que se promueve la identidad nacional y se divulga la cultura guatemalteca. Y con más razón se reitera sobre la relevancia e importancia del proyecto que se propone realizar en la extensión de CALUSAC en el departamento de Totonicapán.

A través de esta investigación se pretende responder a la necesidad de contar con una guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural, para que el aprendizaje del idioma Inglés sea más eficaz y así, mejorar la calidad del servicio que actualmente se da en dicho departamento. El resultado que se obtendría sería de gran ayuda a los docentes que actualmente laboran en dicha extensión y, por supuesto, que la gran razón de ser de los docentes son los alumnos, son ellos los que más se beneficiarían con dicho proyecto, porque los estudiantes son el objetivo principal, son ellos a quienes se enfoca el beneficio de dicho proyecto.

METODOLOGÍA

Sujetos:

Los sujetos del presente estudio fueron los docentes de idioma inglés de CALUSAC- Totonicapán, que han impartido los 12 niveles del idioma en la jornada matutina del plan fin de semana, día domingo; originarios del departamento y conocen sobre la cultura, costumbres y tradiciones locales. Siendo un total de 2 docentes con los cuales se trabajó.

También se tomó en cuenta a los estudiantes inscritos en los niveles 1,5 y 9 de idioma inglés, que actualmente se imparten en la sede de CALUSAC-Totonicapán en la jornada matutina del plan fin de semana, día domingo. Siendo una población de 234 estudiantes, de los cuales se seleccionaron de forma aleatoria a 25 estudiantes de cada nivel, para obtener una muestra de 75 estudiantes

El estudio comprende también una entrevista a un experto en lúdica, quien tiene experiencia en la aplicación y uso de esta metodología en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Así mismo se realizó una entrevista al Director del Centro Universitario de Totonicapán, CUNTOTO-USAC, quién dió su punto de vista como autoridad máxima en dicha sede.

Técnicas:

Encuesta

Se eligió esta técnica porque permite analizar poblaciones con base en el estudio de una muestra representativa.

Entrevista estandarizada

Es necesaria esta técnica en la investigación porque a través de ella se puede obtener información sobre la opinión de los docentes involucrados en la investigación.

Instrumentos:

Cuestionario cerrado

Instrumento dirigido a estudiantes de los niveles 1, 5 y 9 de idioma inglés de la jornada matutina y vespertina del plan domingo, de la sede de CALUSAC en Totoncapán, el cual consistió en un serie de preguntas cerradas para obtener la opinión de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas con pertinencia cultural enfocadas a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de dicha extensión.

Guía de entrevista

Consistió en una serie de preguntas estandarizadas (Ver anexos), por lo tanto fueron las mismas para todos los involucrados, porque la redacción y orden de todas las preguntas son exactamente las mismas para cada uno de los entrevistados. Todas las preguntas debían ser comparables de manera que cuando aparecieran variaciones entre los encuestados, estas mismas variaciones debían atribuirse a diferencias reales de respuesta y no al instrumento. Un factor importante es que se aplicó, entrevistando directamente a los involucrados y se grabó la entrevista para luego transcribir cada una de las respuestas.

Se aplicó a los docentes de idioma Inglés de CALUSAC, extensión Totoncapán, a una persona experimentada en la Metodología de la Lúdica y al director del Centro universitario de Totoncapán.

Procedimiento:

Gestión de apoyo de las autoridades de CALUSAC en las entrevistas.

Determinación de la muestra

Diseño de los instrumentos

Validación de los instrumentos

Aplicación de la entrevista a los docentes

Aplicación de la encuesta a los estudiantes

Recolección y tabulación de los datos cuantitativos

Transcripción de las entrevistas
Análisis e interpretación de los datos obtenidos
Discusión de resultados
Elaboración de una guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural
Elaboración del informe final
Entrega del informe final.

Tipo de investigación:

La presente investigación es un modelo que apunta a visibilizar y estudiar problemas reales, presentes en las aulas y en el quehacer cotidiano del docente, así como en el entorno educativo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, específicamente de la Escuela de Ciencias Lingüísticas. Por ello, esta investigación combina un modelo de investigación científica tradicional, por cuanto que su proceso metodológico responde a ésta, con el modelo de investigación acción, por cuanto que el EPS se circunscribe al ámbito educativo, abordando problemas identificados por los propios investigadores como problemas reales, vividos cotidianamente, ya sea en las aulas o en el ámbito institucional. Además, este modelo combinado expresa de la investigación acción el que los investigadores involucran la sensibilidad, la preocupación, el interés y la disponibilidad de abordar problemas internos, de los cuales ellos mismos son parte; se convierten en indagadores implicados en la realidad investigada.

Es participativa, colaborativa y de abordaje grupal. Además de lo anterior, esta investigación también es descriptiva, porque su objetivo consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

Y principalmente porque a través de conocer el ambiente donde se va a trabajar se creará un recurso de mucha ayuda a la población estudiantil de la extensión de CALUSAC en Totonicapán.

Metodología estadística:

Se utilizó estadística descriptiva, realizando sumatoria de frecuencias en cada respuesta. Posteriormente, se utilizó el software Microsoft Excel, ingresando los totales de cada frecuencia para obtener gráficas.

Enfoque de la investigación:

El enfoque de la presente investigación es mixto, porque se buscaron y analizaron datos cualitativos cuando se entrevistó a docentes y alumnos; ya que se interpretaron y analizaron sus opiniones y percepciones sobre la importancia de realizar actividades lúdicas con pertinencia cultural; los cuales, no se puede cuantificar.

Y también datos cuantitativos porque en la encuesta se obtuvieron porcentajes y gráficas, los cuales son datos que sí se pueden cuantificar.

CAPITULO I

1. Marco teórico

Para contextualizar teóricamente el tema de esta investigación, se presenta a continuación un marco teórico que le brinda al estudio el fundamento necesario para su interpretación.

1.1 Metodología

1.1.1 Definición

Según De la Herrán (2011) quién define a la metodología como “el modo de desarrollar la práctica educativa diaria” (p.11), se logra comprender que tiene mucha utilidad en el trabajo diario de los docentes, ya que se tiene orden en lo que se hace, teniendo objetivos específicos.

Todos los docentes a nivel mundial trabajan con distintas metodologías, pero es importante definir el concepto de metodología en general, para poder entender cómo funcionan los distintos tipos que existen.

Un docente de CALUSAC debe ser ordenado y tener bien definido los objetivos que desea alcanzar con sus estudiantes, obrando de manera correcta, para llevar un proceso de enseñanza-aprendizaje conciso y adecuado para el grupo de personas que tiene a su cargo. Es por eso que la metodología que aplique en su diaria labor docente debe ser manejada con objetivos medibles y alcanzables.

1.1.2. Lúdico

Lo lúdico es algo natural en el ser humano, ya que como hombres y mujeres que interactúan en diferentes ámbitos sociales, buscan compartir ciertos momentos

amenos; ya sea haciendo uso de juegos de mesa, juegos mentales, de bailes, actividades al aire libre, expresión corporal y otras.

Es por eso que la lúdica es relativo al juego, pero también abarca más actividades que ayudan al ser humano a sentirse cómodo en el ámbito donde se encuentra, brindándole beneficios a través del entretenimiento y compartiendo actividades amenas con los demás seres humanos con los que comparte.

Según Posada (2014) “lo lúdico es el juego connatural del ser humano, el cual le presenta la posibilidad de potencializar muchas habilidades que tiene y además le ayuda a crecer como persona” (p. 28). Es decir tiene muchos beneficios; y además posee una variedad de actividades y juegos que pueden ser adaptables a diferentes grupos de personas, ya sea en número y personalidad.

Cabe mencionar que la lúdica puede ser vista como actividad de tiempo libre y de aprendizaje; y ser utilizada para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es por eso que es vista como una metodología activa, la cual tiene muchos beneficios, especialmente en estudiantes universitarios, quienes son adultos y manejan estrés por las jornadas laborales que tienen; y sumarle a esto la responsabilidad de tener que aprobar todos los cursos de la carrera que estudian.

Además Posada (2014) comparte que “la lúdica mejora la motivación en el ámbito educativo” (p. 27), ya que es más llamativo y sobre todo ayuda a que los alumnos se sientan más cómodos cuando están aprendiendo.

La lúdica ha sido vista como una metodología activa, ya que es de entretenimiento y de mucha diversión, haciendo reír a los alumnos, liberando tensión a lo largo del juego y de la actividad que se les asigne.

Las actividades lúdicas varían y son adecuadas a las necesidades de aprendizaje de los alumnos, dependiendo de la creatividad del docente. Pueden ser desde

actividades individuales dentro de un salón de clases, hasta actividades grupales dentro y fuera del salón de clases. Tanto las actividades individuales como grupales ayudan a los estudiantes a ser más sociables, ya que deben compartir al resto de la clase, lo que realizaron de manera individual o grupal.

1.1.3 Lúdico como componente de lo pedagógico, como componente de la cultura y como componente de la dimensión humana

Zúñiga (1998) expone que existe una diferencia entre la enseñanza de hoy y la enseñanza que se debería tener. Es por eso que se hace necesario mejorar día a día el proceso educativo de la población estudiantil en todos los niveles, para lograr ver cambios positivos en todos los estudiantes.

Los sistemas educativos actuales, con la cantidad de cursos que se tienen en cada nivel educativo son vistos, por algunos docentes y alumnos, como sistemas informativos. Cuando en realidad deberían ser más formativos y transformativos. Es por eso que lo lúdico es importante y necesario de utilizar. A través de la lúdica, cada alumno logrará retener más información, recordando las actividades y juegos que realizó en clase, en donde aprendió ciertos tópicos del curso en cuestión.

Lo lúdico podría ayudar en lo formativo, porque prepara a estudiantes con valores, esto en el caso de estudiantes de nivel pre-primario, primario y medio. Y en el caso de estudiantes universitarios fortalece los valores aprendidos a lo largo de su vida. Y ayuda en lo transformativo, porque los convierte en mejores personas que ponen en práctica un conocimiento adquirido en un ambiente intencionado.

En cada actividad lúdica se pueden compartir todo tipo de experiencias que cada alumno ha tenido a lo largo de su vida, compartiendo las costumbres que tienen en familia y contribuyendo a que sean seres humanos más sociables.

El sistema educativo en Guatemala debe contemplar lo lúdico, en el aprendizaje de todos los contenidos, para alcanzar los objetivos planteados de una manera más fácil. Ya que la enseñanza de hoy, especialmente a nivel universitario, se ha vuelto pasiva. Es en este caso donde se puede aplicar lo lúdico para motivar a los futuros profesionales en un ámbito más cómodo aprovechando todos los beneficios que tienen las actividades lúdicas.

1.2. Pedagogía

1.2.1 Definición

Existen muchas definiciones de pedagogía, muchos autores a lo largo de la historia han buscado definirla de una manera práctica y fácil de entender, entre ellos se puede mencionar:

Rojano (2008), hace ver que “la Pedagogía, está relacionado con aspectos de la formación integral del ser humano, como miembro de una sociedad, quién está ligado a la cultura a nivel local, regional y nacional”. (p. 37).

Rojano (2008) también hace ver que “la Pedagogía conlleva un conjunto de acciones sistemáticas, apoyadas en métodos y procedimientos que le dan sistematicidad a la problemática educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (p. 37).

Hevia (s.f.), define a la Pedagogía como “una ciencia, ya que esta, hace uso del método científico y tiene un objeto específico de investigación; y que además es un conjunto de saberes que buscan tener un impacto en la formación de seres humanos, en un proceso educativo sistemático.” (p. 1).

Por lo que la Pedagogía es la ciencia que trata sobre la educación. Es la que organiza el proceso educativo del ser humano en busca de que adquiera conocimientos del mundo y de otras ciencias, ayudando al ser humano a ser una mejor

persona que se desenvuelva en la sociedad. Es por eso que cuando se habla de Pedagogía, también se habla de procesos metodológicos, en los cuales se toman en cuenta características y necesidades de los educandos.

1.2.2. Juego como estrategia pedagógica

Campos (2006), manifiesta que “el ser humano, desde el inicio de la vida es expuesto a un mundo lleno de muchas emociones, experiencias y sensaciones. Todo esto puede asombrar e inquietar en su momento.” (p. 11)

Pero todo eso es nuevo y tiene efectos positivos como negativos en la vida de un ser humano. Todos estos efectos o resultados, sin importar que sean positivos o negativos son parte del conocimiento que una persona ostenta, ya que ha vivido todas y cada una de estas experiencias.

Muchas de las sensaciones y emociones son atractivas y es por eso que, cuando un niño juega e interactúa con otras personas, aprende muchos aspectos positivos y algunos negativos. Por ejemplo: cuando un niño juega fútbol, aprende a trabajar en equipo, aprende las reglas del juego, aprende a convivir con otros equipos de niños de distinta cultura, raza, religión y estrato social. Al final de cada juego es posible que gane, por lo que la experiencia será positiva, pero en algunas ocasiones, pueda que pierda el juego, por lo que la experiencia será negativa; pero al final de todo, siempre existirá un aprendizaje.

Otro ejemplo es cuando se tiene un juego de mesa, como lo es el ajedrez; en este juego existe mayor concentración mental. Tiene la característica de ser un juego individual, en el cual se enfrenta a un solo oponente en cada partida de ajedrez.

En ambos juegos (fútbol y ajedrez) existen manifestaciones de inteligencias múltiples, como lo es la inteligencia kinestésica y la inteligencia espacial. Es por eso que el juego es visto como una estrategia pedagógica, ya que ayuda a potencializar

las inteligencias múltiples que cada persona posee. Al mismo tiempo es algo ameno y ayuda a utilizar la imaginación para poder resolver ciertas situaciones.

Además, desde que el ser humano es un niño, le gusta jugar, y es a través del juego donde más aprendió a vivir y convivir en este mundo. Pero a lo largo de la vida, en las instituciones educativas, se ve de cierto modo, que las actividades educativas tienden a volverse monótonas y rutinarias. Es por eso, que ir día a día a sentarse a un escritorio y recibir clases, se vuelve aburrido y es puramente receptivo. Y es allí donde el juego, es utilizado como una estrategia pedagógica, porque haciendo uso de distintos juegos, integrando al tema del curso que se esté trabajando, el alumno aprende y lo hace de una manera divertida.

1.3. Constructivismo

1.3.1 Definición

Según Del Valle (2014) “el constructivismo es una teoría pedagógica, en la que pedagogos y psicólogos intentan aplicar teorías psicológicas al área pedagógica; y es así como se da el resultado de la pedagogía constructivista.” (p. 1)

Esta teoría busca que el alumno construya su propio aprendizaje, que se conozca a sí mismo y que intente resolver problemas reales interactuando con otros compañeros. En la teoría constructivista, se busca que todos los seres humanos aprendan de su contexto real, y que hagan uso de las herramientas que se brinda en un proceso educativo formal, para construir y formular soluciones a problemas planteados.

Es por eso que el papel del docente es la de un facilitador, es decir, simplemente explicará conceptos e ideas, dará a conocer pasos, reglas, instrucciones y ejemplos para que el alumno construya su propio aprendizaje; y a la vez, se conozca él mismo en términos productivos y receptivos. Por lo que el constructivismo es visto como algo activo y participativo, opuesto a un sistema educativo monótono y totalmente receptivo.

1.3.2 Constructivismo y aprendizaje significativo

El constructivismo es visto como una teoría pedagógica en la cual el alumno es quién construye su propio aprendizaje a través de conocimientos previos y de nuevos conocimientos que el docente ha proveído. Pero algo importante de mencionar es que no solamente se construye un aprendizaje que se suma a una lista de conceptos y definiciones que serán plasmados en un examen escrito u oral; sino que será un aprendizaje para la vida, es decir un aprendizaje que utilizará para resolver algún problema o alguna situación compleja; en pocas palabras, será un aprendizaje significativo.

Cabe mencionar que Díaz y Hernández (s.f) afirman que “el constructivismo ayuda al crecimiento personal del alumno, haciéndole participar en actividades intencionadas, planificadas y sistemáticas.” (p. 30)

Es por eso que día a día, los docentes deben buscar aplicar teorías pedagógicas modernas y activas, sin olvidar que toda actividad debe ser adecuada al tipo de estudiante que tiene en el aula, especialmente en un país como Guatemala, donde existe tanta diversidad social y cultural.

1.4. Cultura

1.4.1 Definición

Todo ser humano manifiesta atracción a ciertas costumbres y tradiciones que los pueblos, alrededor del mundo, poseen. Todo esto es notorio, porque cada persona tiene costumbres y tradiciones únicas y distintas a las demás. Por eso es que existe tanta riqueza cultural alrededor del mundo. Y por razón la la palabra cultura puede ser definida como el conjunto de costumbres y tradiciones adquiridas de generación en generación y que son manifestadas a lo largo de la vida del ser humano. Estos comportamientos y conductas son únicas en cada pueblo de Guatemala, por lo que

Guatemala, es conocido, no solo como un país multilingüe y multiétnico; también es conocido como un país pluricultural.

Según Spradley & McCurdy (1975), la cultura es definida como “el conocimiento que se ha adquirido y que se utiliza para generar comportamientos” (p. 1). Y todo este conocimiento se puede manifestar en familia, a nivel del municipio o departamento donde se vive. Así como a nivel nacional, ya que cada país celebra ciertas fechas especiales y que han marcado la historia de dicho país.

Al hablar de cultura, intervienen factores como el idioma, costumbres, tradiciones, vestimenta, gastronomía, religión y otros. De acuerdo con Spradley & McCurdy (1975), la cultura emerge de las ideas dadas en la sociedad; surge de compartir tiempo y actividad con los miembros de la comunidad donde se vive. Y que un factor muy importante es respetar las distintas culturas a nivel mundial.

1.4.2 Pertinencia cultural de los currículos de educación, en los desafíos del siglo XXI

Los modelos curriculares culturalmente pertinentes en América Latina han sido un proceso difícil, como lo afirma Peralta (2002), quién también “considera que se ha ido avanzando paulatinamente” (p. 1), por el esfuerzo de muchos docentes que entienden y comprenden la necesidad de los estudiantes, quienes han encontrado dificultad para asimilar ciertos contenidos, porque no se les ha explicado desde su realidad cultural.

Los docentes enfrentan un gran desafío, el cual es brindar una educación pertinente en todos los niveles educativos del país.

En pleno siglo XXI, los docentes tienen el desafío de brindar un servicio educativo de calidad, y ello implica informar y formar con pertinencia cultural, en la región donde se trabaje.

Existe pertinencia cultural, cuando los contenidos y programas escolares se adaptan al entorno del estudiante.

1.4.3 Interculturalidad

Según Vacas y Benavente (2002), la interculturalidad “es el proceso mediante el cual dos culturas o más tienen un tipo de relación, ya sea de manera verbal y presencial” (p. 8). Y entre ellas se logra hacer un reconocimiento de las características que cada una posee, apreciando la belleza que cada cultura tiene y aprendiendo la una de la otra; descubriendo así diferentes identidades sociales.

Cuando existe un proceso de interculturalidad no significa que se imponga la cultura de los demás; es simplemente reconocer las formas de vida que otros pueblos poseen.

En Guatemala, en el sistema educativo nacional, se muestra un eje de interculturalidad en las escuelas e institutos estatales, haciendo ver la importancia de relacionarse con otros pueblos que manifiestan distintas costumbres y tradiciones en su cultura. Especialmente porque en Guatemala, se reconoce, respeta y promueve los diversos grupos étnicos, entre los que figuran los pueblos de ascendencia maya (Const., 1985, art. 66).

Y en el ámbito de idiomas, en su proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario mencionar que se comparte información de ciertas costumbres y tradiciones del país, países o pueblos que hablan ese idioma. Tal es el caso de los idiomas Mayas en Guatemala o el idioma Inglés en países como Estados Unidos, Australia, Inglaterra, Canadá y otros.

1.4.4 Multiculturalidad

Según Cardona (2013) la multiculturalidad es definida “como la primera expresión del pluralismo cultural, en esta se busca que no exista la discriminación racial, ni la discriminación cultural” (p. 37). Simplemente se busca reconocer la diferencia cultural y respetarla, porque a pesar de que se tenga una misma nacionalidad, las costumbres y tradiciones pueden variar según la región donde se viva.

Dentro del tema de la globalización, en el cual se busca una uniformización cultural, con respecto a temas de práctica de valores y el respeto de derecho ajeno, también se respeta la cultura local de los individuos que en este mundo habitan.

Al viajar por el mundo, cada individuo se puede dar cuenta de la variedad de culturas que existen. Y algunas son más destacadas que otras, por el simple hecho de que la población es mayor. Pero cada una de ellas tiene características únicas que atrae a personas de otras culturas.

Y dentro del área de Idiomas y su enseñanza, se debe tratar de enseñar el nuevo idioma, respetando la cultura que exista en cada región del país, para que se tenga el concepto básico de respeto hacia los demás pueblos culturales que hay en Guatemala.

1.5 Idioma

1.5.1 Definición

Existen muchas definiciones de la palabra Idioma, entre ellas se puede mencionar el del Diccionario de la Real Academia Española, que en su versión digital, define al idioma como lengua de un pueblo o nación. Esto quiere decir que todos los pueblos y naciones poseen una lengua o idioma, entendiéndose que lengua e idioma son sinónimos, dependiendo el contexto de lectura.

Soberanes (2013) define al idioma como “el tipo de lenguaje más efectivo de todos, el cual utiliza signos lingüísticos de manera visual y verbal (palabras). Y que es un medio de comunicación exclusivo de los seres humanos” (p. 9). Es decir, todos los seres vivos sobre la tierra, tienen su propio lenguaje, ya sea a través de colores, olores y ruidos. Pero el idioma es exclusivo del ser humano.

El primer idioma que adquiere el ser humano es conocido como idioma materno. Este idioma se adquiere mediante la exposición total al mismo. El ser humano aprende a usar las palabras de manera natural y reconoce cada sonido cada vez que es expuesto a él. Además se vuelve una herencia cultural, porque se transmite de padres a hijos y según el lugar donde viva cada persona, de ese mismo lugar podrá adquirir el idioma que ahí se habla.

1.5.2 Idioma K'iche'

De acuerdo a Lara (2014) “los hablantes del K'iche' afirman que es un idioma auténtico, ya que posee gramática y escritura completa” (p. 1).

Según el Ministerio de Educación de Guatemala - MINEDUC - (2009), en su página de internet, el idioma K'iche' es el idioma Maya más hablado de Guatemala con una población aproximada de 1,000,000 de hablantes.

Este idioma es el que predomina en el departamento de Totonicapán. Es en este lugar donde muchas personas dominan el idioma de manera verbal, pero no de manera escrita, debido a los altos índices de analfabetismo que se tienen.

Los hablantes del K'iche' también dominan el español, porque son conscientes y comprenden que el idioma oficial del país, según la Constitución Política de la República de Guatemala, es el español (Const., artículo. 143). Y es a través de este bilingüismo que se han dado cuenta que hay ciertas palabras del idioma K'iche que no se pueden traducir, literalmente, al idioma español y viceversa. Por ejemplo: la palabra

corte es una prenda de vestir exclusivamente de la mujer, la cual tiene características únicas, porque no utiliza un tipo de tela específico, sino que es elaborado artesanalmente por mujeres indígenas y que puede tardar hasta un mes para finalizar un sola prenda de estas. El *corte* se asemeja a una falda, porque es utilizado por las mujeres en las extremidades inferiores, pero no se le puede decir falda porque no poseen las mismas características.

1.5.3 Enseñanza del Idioma Inglés

Para muchos hispanohablantes, aprender a dominar el Idioma Inglés se ha vuelto una necesidad en pleno siglo 21, así como, para muchos de países del mundo. Y Guatemala no es la excepción.

Pero es poco lo que se sabe de la enseñanza de dicho idioma. En el caso de países latinoamericanos debe enseñarse como lengua extranjera y no como segundo idioma, porque dicha lengua no es oficial en ningún país de Latinoamérica. En el Curriculum Nacional Base – CNB – de Guatemala, el idioma Inglés se encuentra en el área de Comunicación y Lenguaje y es conocido como L3-Inglés como lengua extranjera, y en dicho documento se dan sugerencias de cómo enseñar el Inglés. Dichas sugerencias del CNB concuerdan con lo que del Valle (2013) afirma sobre la enseñanza del idioma Inglés; lo cual dice que “se deben utilizar metodologías activas y divertidas, que busquen atraer a los estudiantes, a que aprendan más sobre este idioma, logrando así que los alumnos estén con mayor disposición a aprender en cada clase” (p. 1); y por ende se obtendrán mejores resultados.

También del Valle (2013) sugiere utilizar metodologías como la lúdica, el método directo, el método de respuesta física total y agenciarse de ciertos materiales para que ayuden y faciliten la realización de actividades dinámicas y entretenidas; y que no solamente sean actividades monótonas y aburridas en cada período de clase. Cada actividad debe ser productiva, haciendo uso de las habilidades lingüísticas.

Al final de cuentas, cada período de clase debe ser interesante, para que los estudiantes tengan mayor motivación y así la enseñanza del idioma Inglés, cada día será mejor.

1.5.4 Importancia del Idioma Inglés

Para muchos guatemaltecos y latinos, aprender a hablar idioma Inglés es muy importante, por la el poder económico que Estados Unidos posee actualmente en todo el continente americano.

Según Pinzón (2005), el idioma Inglés “es el cuarto idioma materno más hablado del mundo, con un número aproximado de 343,312,000 de hablantes” (p. 12). Pero a pesar de no ocupar el primer lugar a nivel mundial, es el idioma que más se utiliza para realizar negocios entre Latinoamérica y Estados Unidos de Norteamérica, debido a la capacidad comercial que este último país posee.

Por lo que la importancia del idioma Inglés, radica en que se está convirtiendo en un idioma universal y que serviría para comunicarse con personas de todo el mundo. Además, toda persona tiene la capacidad de aprender el idioma Inglés como segundo, tercer o cuarto idioma, lo cual le permitiría interactuar y comunicar emociones, sentimientos y necesidades que pueda tener en su país o fuera de él.

1.5.5 Idioma Español

El origen del idioma español se remonta a siglos a.C. Y según Lapesa (1981) “el idioma español se deriva del latín, pero no del latín escrito; este se deriva del español hablado y del que se hablaba vulgarmente. Posteriormente fue evolucionando hasta convertirse en el idioma oficial de muchos países del mundo, siendo uno de los idiomas más hablados, como lengua materna” (p. 153).

Según Pinzón (2005), el idioma español “es el tercer idioma materno más hablado del mundo, con un número aproximado de 343,655,000 de hablantes” (p. 10) . Y es el idioma oficial de países como Guatemala, Colombia, México y otros.

Históricamente, en Guatemala el idioma español fue impuesto desde la época de la conquista. Todos los nativos guatemaltecos debieron aprender este idioma para poder sobrevivir y comunicarse con los conquistadores, quienes eran los jefes y terratenientes de ese entonces.

La Constitución Política de Guatemala, reconoce a los idiomas Mayas de Guatemala como parte de la historia de este país, pero solamente tiene al idioma español, como la lengua oficial en todo el territorio guatemalteco. (Const., artículo. 143).

CAPÍTULO II

2. Presentación de Resultados

Los resultados obtenidos de la investigación sobre la importancia de la integración de actividades lúdicas con pertinencia cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Idioma Inglés en la extensión de CALUSAC en Totonicapán, se obtuvieron por medio de un cuestionario que se aplicó a una muestra de 75 estudiantes inscritos en los niveles 1, 5 y 9, durante el primer bimestre del año 2017.

Así también, se realizó una entrevista estandarizada, la cual fue aplicada a dos profesores que imparten los cursos objeto del estudio. Y así mismo se realizó otra entrevista al director del Centro Universitario de Totonicapán-CUNTOTO-. Y a una persona experta en la aplicación de la metodología de la Lúdica.

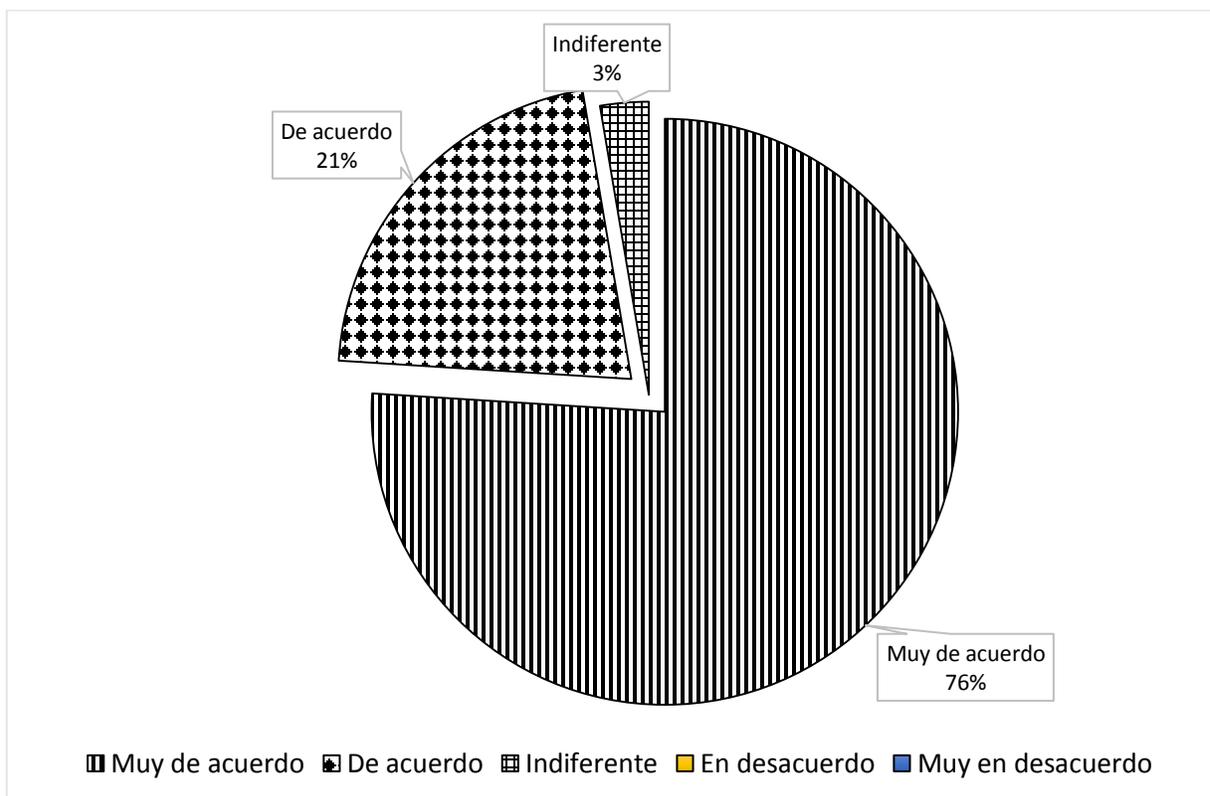
2.1. Resultados Cuantitativos

A continuación se presentan los resultados de las encuestas realizada a los estudiantes, mediante el uso de gráficas.

2.2.1 Actividades lúdicas

Gráfica No. 1

Considero necesario realizar actividades lúdicas dentro del salón de clases, para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma Inglés.

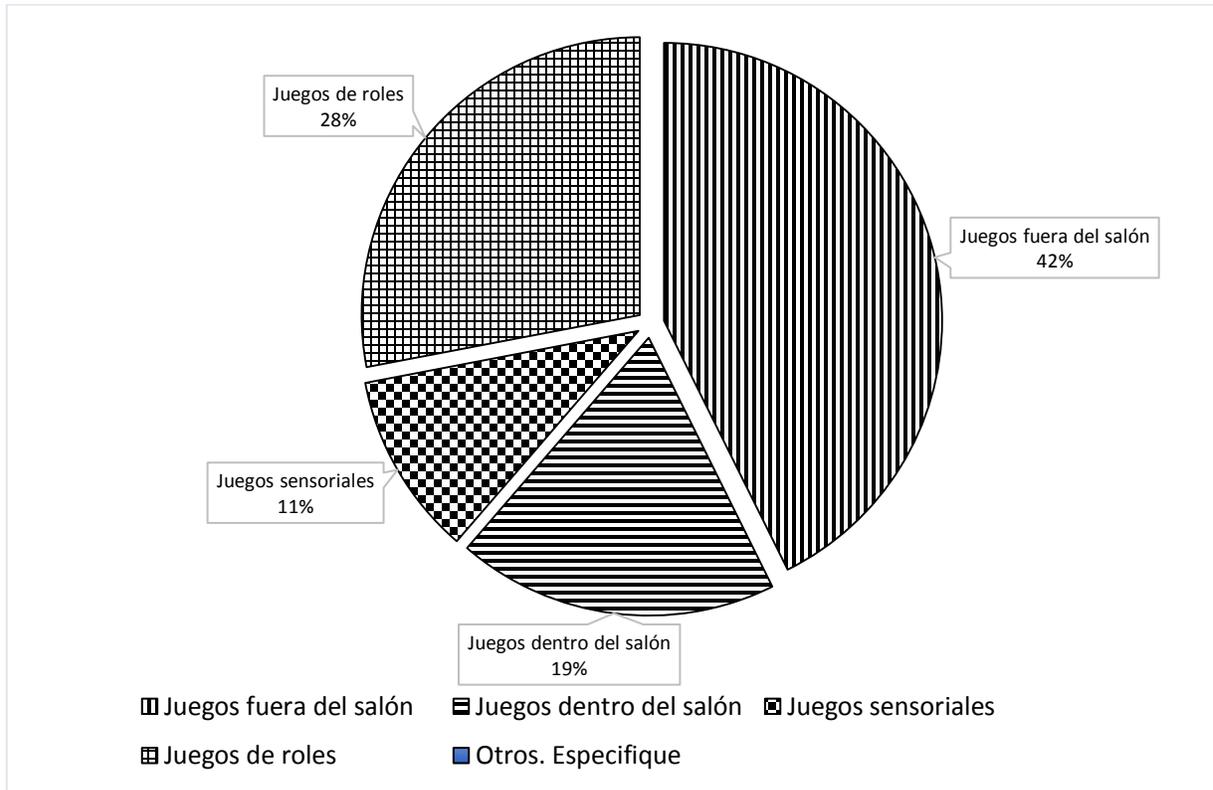


Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

Los resultados mostrados en la gráfica, indican que de los estudiantes encuestados, la mayoría está muy de acuerdo en la necesidad de realizar actividades lúdicas dentro del salón de clases para mejorar el proceso de aprendizaje de idioma Inglés. Lo que llama la atención de este resultado es que nadie muestra desacuerdo en dicha aseveración, mostrando solamente un 3% de indiferencia entre todos los encuestados, el cual es un porcentaje bastante bajo. Este 3% no indica que las actividades lúdicas se vean como algo sin importancia, simplemente, estos estudiantes podrían considerar otro tipo de metodología a utilizar, que no es necesariamente la lúdica.

Gráfica No. 2

Actividades lúdicas que se consideran adecuadas para reforzar el aprendizaje del idioma Inglés.

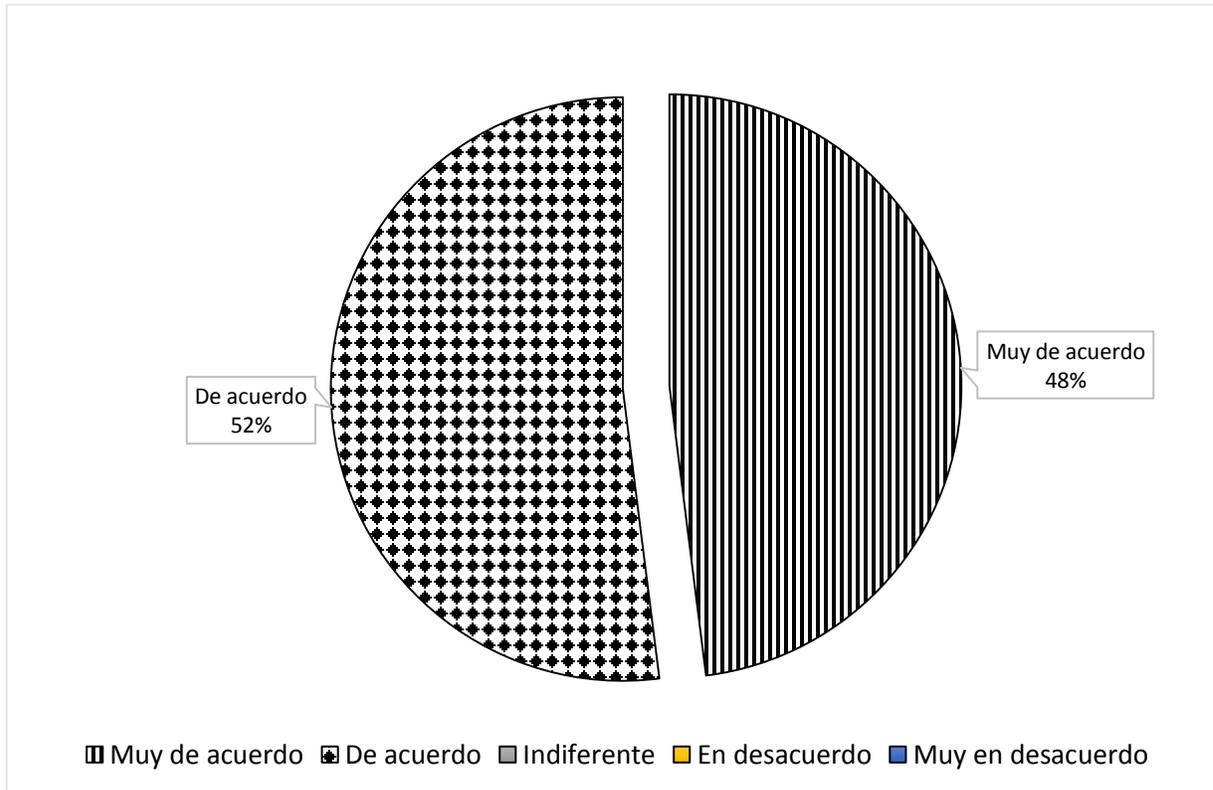


Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

De todos los estudiantes encuestados, se logra apreciar en la presente gráfica que la mayoría de ellos, reflejados en un 42%, muestra su interés en realizar juegos fuera del salón de clases. Y las demás categorías muestran porcentajes bajos, notándose que existe una gran diferencia de porcentajes entre el primero y los demás. Este tipo de inclinación a juegos fuera del salón de clases se logra evidenciar, porque normalmente a nivel universitario, y en la mayoría de casos, las clases se imparten solamente dentro del salón de clases.

Gráfica No. 3

Disfruto participar en actividades de juegos que involucren el mejoramiento de las habilidades lingüísticas.



Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

La gráfica refleja que de todos los estudiantes encuestados, nadie muestra opinión de indiferencia o desacuerdo al hecho de disfrutar participar en juegos, en donde se involucren el mejoramiento de las habilidades lingüísticas del Idioma Inglés.

Pero esto solamente muestra, la aceptación de disfrute de todos los juegos, porque son actividades distintas en las cuales comparten con sus compañeros de clase. Y no significa que solo a través de estos mismos juegos se puede aprender, ya que muchos de los estudiantes poseen técnicas distintas e individuales para el mejoramiento de las habilidades lingüísticas, como se es mencionado en la interpretación anterior. Esto también se puede apreciar en las gráficas 4, 5 y 6.

Gráfica No. 4

Cuadro comparativo sobre la utilización de actividades lúdicas, para el reforzamiento de habilidades lingüísticas.

PREGUNTAS	RESPUESTAS				
Utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés me ayuda a reforzar mi capacidad de:	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
Comprensión auditiva	68%	32%	0%	0%	0%
Fluidez verbal	61%	36%	3%	0%	0%
Área gramatical	42%	53%	5%	0%	0%
Vocabulario	59%	40%	1%	0%	0%

Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

El presente cuadro comparativo, muestra que la mayoría de estudiantes encuestados, ha evidenciado que a través de actividades lúdicas se puede reforzar las habilidades lingüísticas; como la comprensión auditiva, fluidez verbal, área gramatical y el vocabulario.

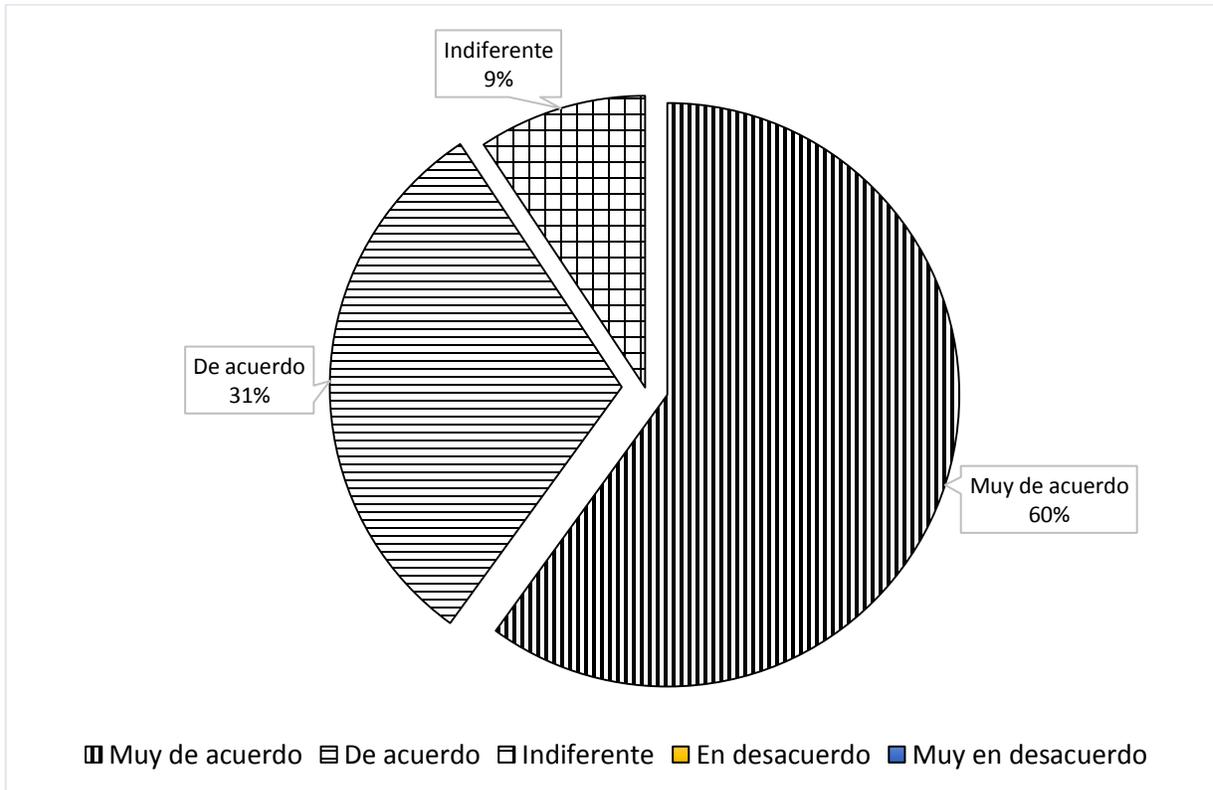
Lo que llama la atención de estos resultados es que no existe ningún porcentaje de desacuerdo, y que solamente una minoría muestra cierta indiferencia, pero este porcentaje de indiferencia no es semejante, ni remotamente cercano a los porcentajes que muestran aceptación, de parte de los estudiantes, hacia las actividades lúdicas.

Algo importante de mencionar es que en el área gramatical se muestra el porcentaje más bajo de aceptación, comparada a las otras 3 habilidades lingüísticas. De esto se puede inferir que el área gramatical es la que más se trabaja de manera escrita; es decir, se trabaja la mayor parte del tiempo en los libros de texto. Pero, sí se puede integrar en actividades lúdicas para poner en práctica las estructuras gramaticales que existen.

Los porcentajes mostrados en el cuadro, hacen ver que los estudiantes consideran muy útil integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés. Y que los beneficios que brindan dichas actividades, conllevan a mejorar sus habilidades lingüísticas en el idioma, y que es un recurso conocido por estudiantes por lo cual han evidenciado que están de acuerdo en utilizarlas para reforzar las habilidades de comprensión auditiva, fluidez verbal, gramática y vocabulario. (Ver cuestionario en anexo 1, parte 1, ítems 3, 4, 5 y 6)

Gráfica No. 5

El uso de actividades lúdicas me motiva a estudiar y practicar aún más el idioma Inglés.



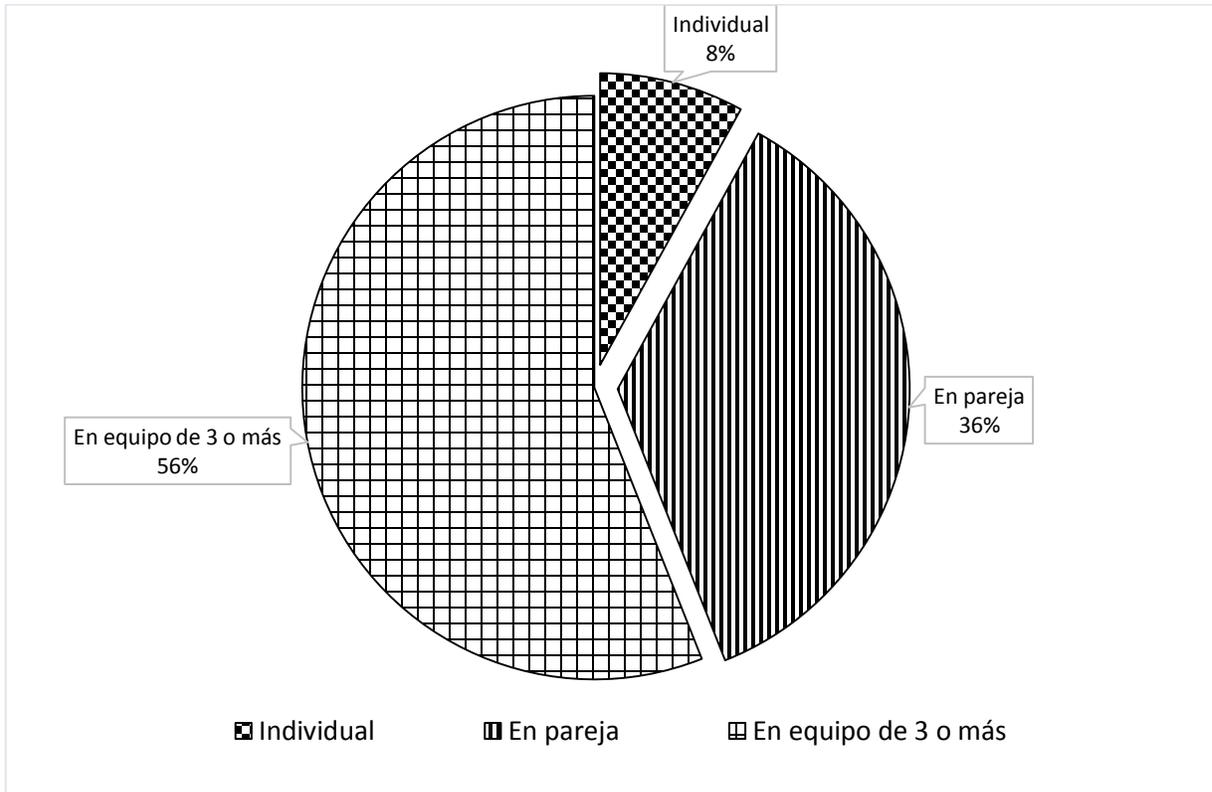
Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

Posada (2014) comparte que la lúdica ayuda a tener un ambiente con mayor motivación en el ámbito educativo, ya que es más llamativo y sobre todo ayuda a que los alumnos se sientan más cómodos cuando están aprendiendo.

En esta aseveración se logra apreciar que un alto porcentaje de los estudiantes encuestados están muy de acuerdo en que las actividades lúdicas les motiva a estudiar y practicar aún más el idioma Inglés. Por lo que se consideran una buena herramienta para el reforzamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de dicho idioma.

Gráfica No. 6

Preferencia en la forma de realizar trabajos, tareas y ejercicios de actividades lúdicas que involucran contenidos de Idioma Inglés.



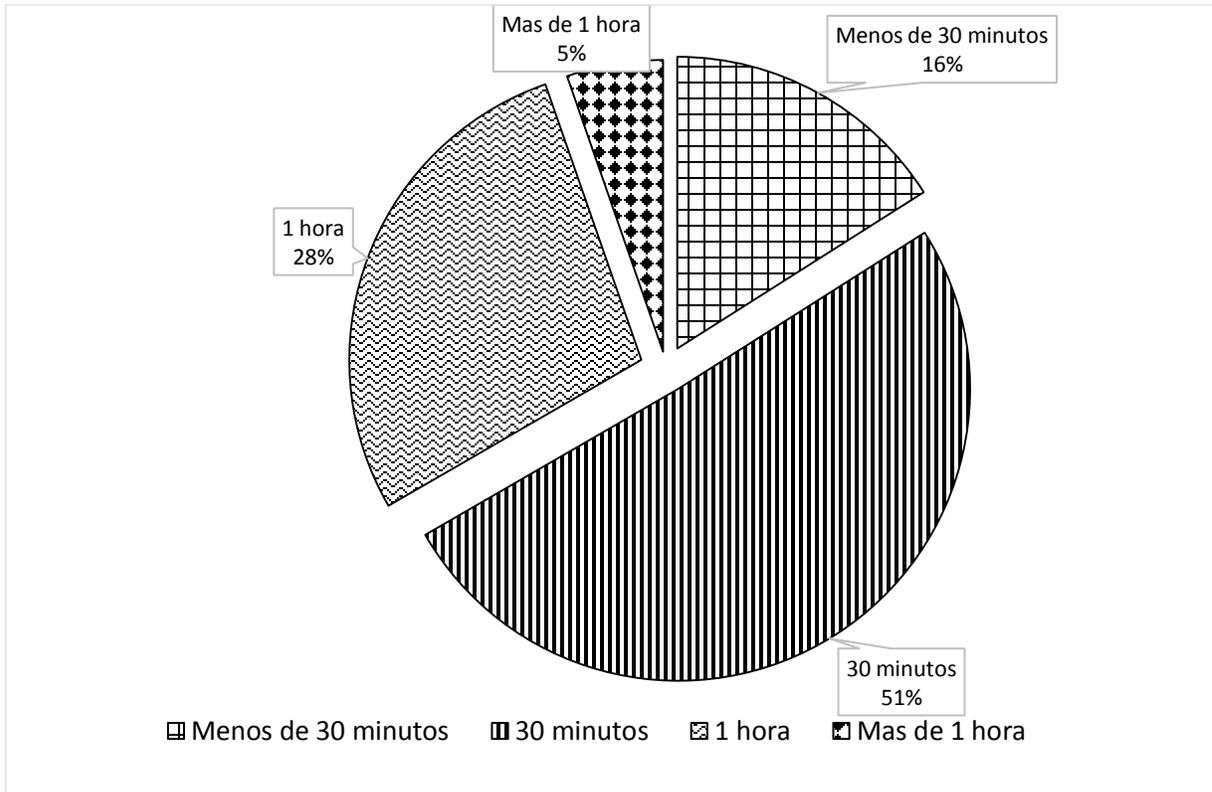
Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

En la gráfica se aprecia que un gran porcentaje de estudiantes, 56% para ser exactos, prefiere trabajar en equipos de 3 o más integrantes, al momento de realizar actividades lúdicas. La razón podría ser que les permite interactuar y participar con otras personas, haciendo cada tarea más divertida y amena. Además Rojano (2008) menciona que el ser humano aprende de otras personas, como parte de una sociedad y se forma con las experiencias adquiridas con ellos.

En el caso de trabajar en pareja, también se muestra un alto porcentaje, siendo un 36%, lo cual es más de un tercio del total de estudiantes encuestados. Y en el caso de preferir trabajar de manera individual, se muestra un bajo porcentaje de 8%, debido al tipo de estudiantes que prefiere trabajar solos; y que consideran que aprenden de mejor manera realizando actividades en forma individual.

Gráfica No. 7

Tiempo considerado que debe durar las actividades lúdicas que integren vocabulario de la cultura de Totonicapán.



Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

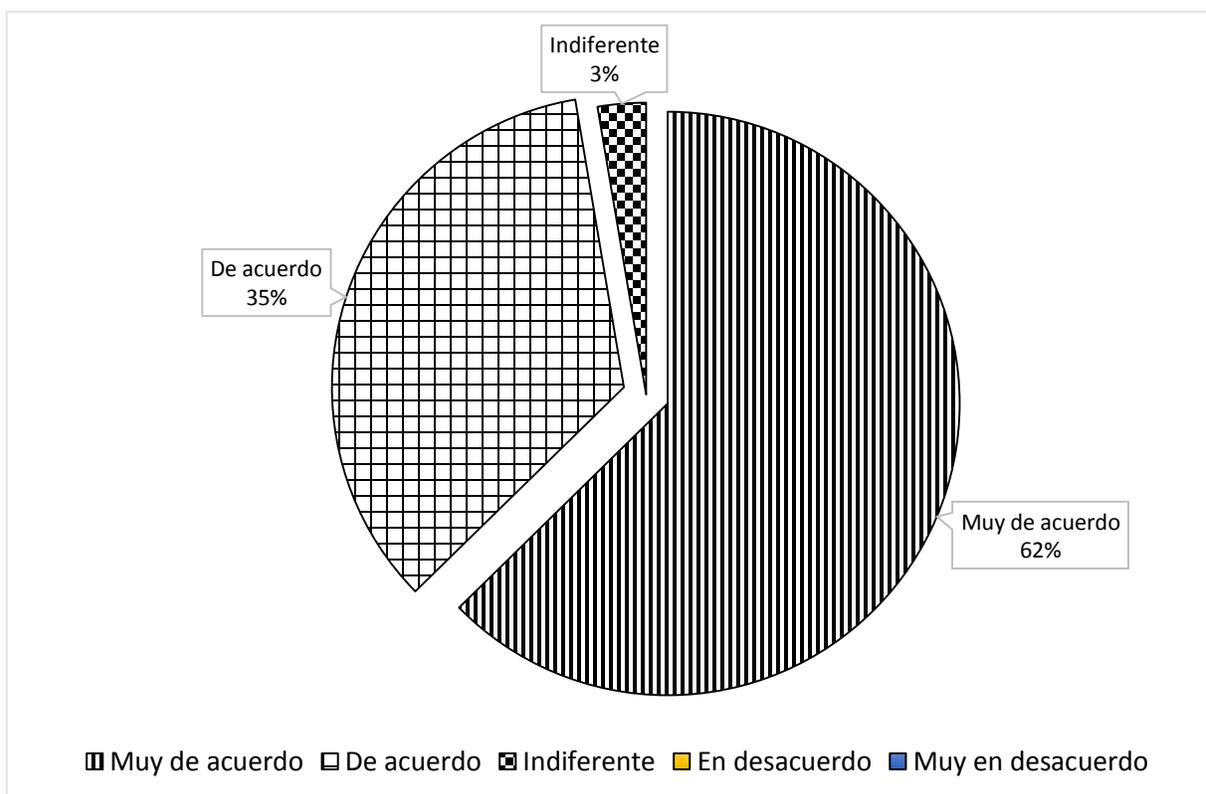
Con respecto al tiempo que los estudiantes consideran necesario utilizar en las actividades lúdicas, donde integren el vocabulario de la cultura de Totonicapán, la gráfica muestra en su mayoría, 51%, preferencia al trabajar en un tiempo estimado de 30 minutos. Los demás porcentajes muestran una cantidad muy baja comparada con el primer porcentaje descrito. Esto se debe a las jornadas de clases de inglés, que son de 4 horas, por lo que se abarcan distintos temas, y se debe considerar la realización de varias actividades lúdicas con distintos temas del curso de idioma Inglés, integrando vocabulario de la cultura de Totonicapán. Así de esa manera se lograrían realizar varias actividades distintas, de corto tiempo cada una. Y no tener una sola actividad que dure mucho tiempo.

En el caso de los docentes (Ver matrices 1 y 2) no mencionaron un tiempo exacto. Solamente manifestaron que debe existir un balance entre las actividades dentro y fuera del aula; y tomar en cuenta los objetivos y número de estudiantes.

2.2.2 Pertinencia cultural

Gráfica No. 8

Cuando se contextualiza cada tema a la cultura de los estudiantes, se aprende de mejor manera el idioma Inglés.



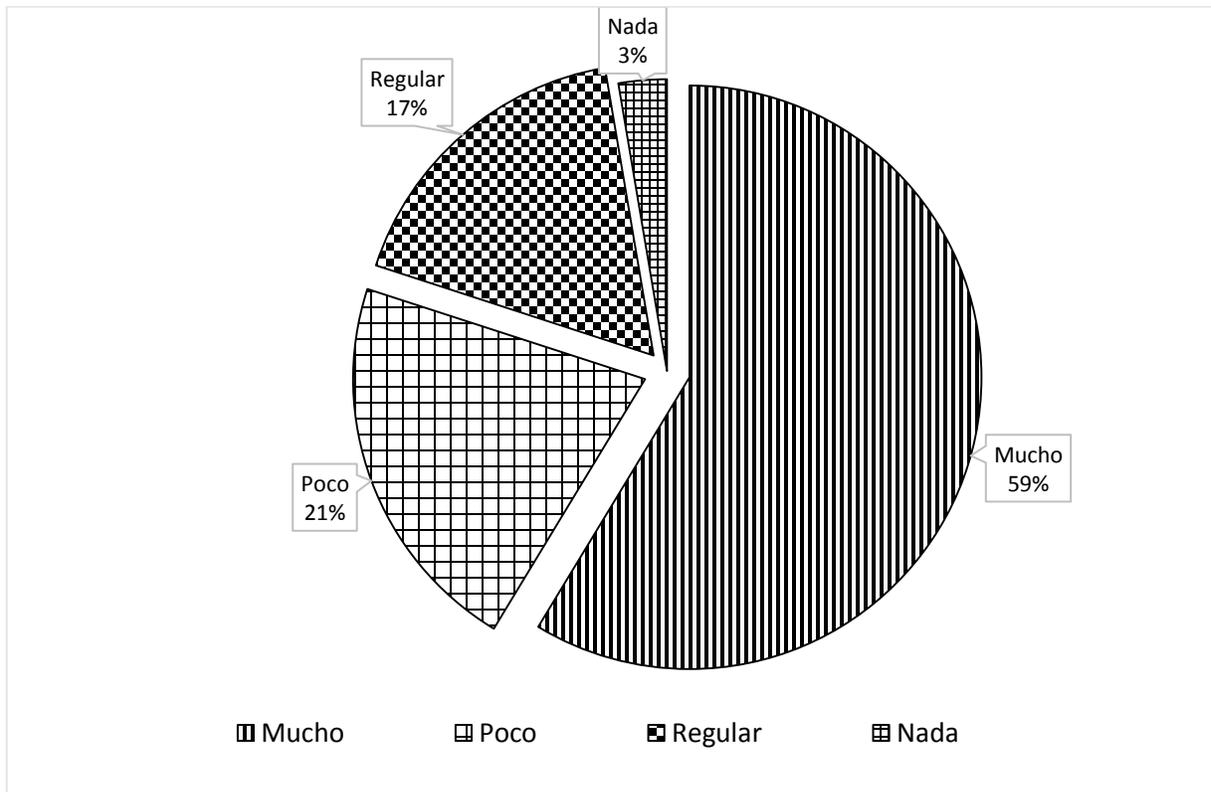
Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

En la presente gráfica se logra apreciar que la mayoría de los estudiantes encuestados (62%) está muy de acuerdo, que cuando los temas de inglés se contextualizan a la cultura de los estudiantes, se logra mejorar la comprensión del idioma Inglés. Además, en la gráfica se puede apreciar que existe un porcentaje de indiferencia, pero de esto se puede inferir, que ciertos estudiantes, buscan por su propia cuenta mejorar y aprender más el idioma, por lo que les es indiferente que se contextualice a su cultura los temas del curso de idioma Inglés.

Por otro lado las personas entrevistadas (Ver matrices 01, 02, 03 y 04), manifestaron que es importante que los temas estén en sintonía con la cultura de los estudiantes, para que exista mejor aprendizaje y que esta integración sería muy útil a nivel local, para promover turismo y mayor desarrollo a la población de Tonicapán.

Gráfica No. 9

Considera importante integrar vocabulario de la cultura de Totonicapán para aprender de manera más rápida conceptos relacionados al Idioma Inglés



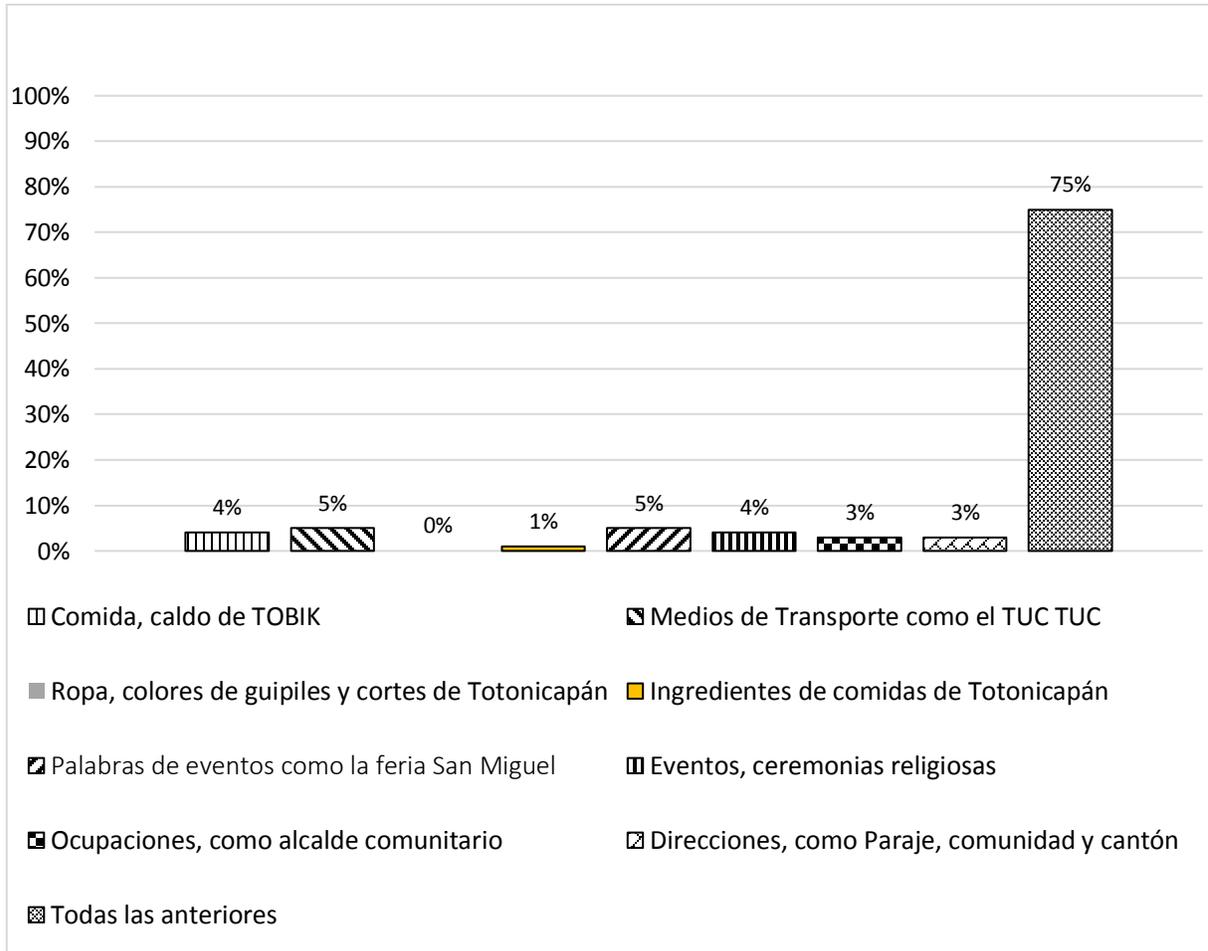
Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

En la presente gráfica, se aprecia que la población estudiantil encuestada considera importante integrar vocabulario de la cultura de Totonicapán en las clases de inglés, porque con ello se logra aprender de manera más rápida ciertos conceptos del este idioma.

También la gráfica refleja, que existe cierto grupo de personas que no le ven nada de importancia integrar vocabulario de la cultura de Totonicapán, pero el porcentaje es solamente de un 3%, por lo que la aceptación de integrar este vocabulario mencionado es por la mayoría de estudiantes, siendo un total del 59% de ellos. Además, cuando un estudiante se conoce a sí mismo y su contexto, logra construir un mayor aprendizaje, adquiriendo herramientas para aplicarlo a su contexto real y actual, así como lo mencionan Del Valle (2014).

Gráfica No. 10

De los siguientes temas, cual considera usted, que se debe tomar en cuenta para integrar parte de la cultura de Totonicapán en los contenidos de Idioma Inglés, en los niveles del 1 al 4.



Fuente: Elaboración propia. (Abril, 2017)

En la esta gráfica se logra apreciar que, de las opciones de vocabulario presentadas a los estudiantes encuestados, la mayoría de ellos prefieren que se integren todas las opciones, arrojando un resultado de 75% el cual muestra una diferencia muy amplia entre la segunda opción más alta, la cual es de un 5% en donde se toma en cuenta el vocabulario de la Feria San Miguel y ropa del departamento. Pero que, a la vez, se encuentran consideradas como importantes por la mayoría de estudiantes tomados para la presente investigación.

2.2 Resultados Cualitativos

Matrices descriptivas o de sentido
Transcripción de entrevistas cualitativas
Matriz No. 01
Sujeto JP01

Cargo	Docente
Género	Masculino
Unidad Académica	CALUSAC Extensión Totonicapán
Indicadores	Respuestas
Actividades lúdicas en la enseñanza del idioma Inglés	“Hace la formación más práctica, más activa y tiene más incidencia en el aprendizaje significativo”(1) “Como también en las actividades lúdicas se logra el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de actividades mucho más pertinentes y de forma sistemática”(2)
Frecuencia en la utilización de la lúdica	“Constantemente, porque dentro de la USAC se promueve el uso de actividades lúdicas, solamente debemos de manejar esas actividades y aplicarlo dentro de la metodología del Idioma Inglés“(3) “En este caso tenemos actividades en pareja, en grupo, conversaciones, todo esto hace más práctico y más activo la enseñanza del idioma Inglés“(4)
Ventajas de incorporar actividades lúdicas	“Es de que se apropian del aprendizaje no es retórico, más bien es práctica. “(5)
Desventajas de incorporar	“Cuando se toma en frecuencia, solo trabajar en grupo y no se toma en cuenta la individualidad del estudiante. Se debe de variar para que la enseñanza sea más integral“(6)

actividades lúdicas	
Sugerencias de actividades lúdicas para ser empleadas	“Actividades en pareja, otra técnica es la teléfono descompuesto, se puede trabajar desde la dramatización, así también el dictado“(7)
Tiempo dedicado a los juegos fuera y dentro del salón de clases	“Si lo hablamos porcentualmente, sería de 50% dentro del aula y 50% fuera del aula. “(8) “En cuestión de tiempo sería de 60% actividades lúdicas y 40% actividades puramente de gramática“(9)
Importancia de la integración de temas culturas en la enseñanza del idioma Inglés	“Es enseñar la cultura de los idiomas que tiene Guatemala, haciendo teatro y poder representar la riqueza de la cultura Xinca, Ladina, Garífuna y Maya, y así utilizarlo al contexto de la enseñanza del Idioma Inglés. “(10)
Opinión sobre la pertinencia cultural en el idioma Inglés	“Pienso que va a depender de los estudiantes y del maestro para estar en sintonía y lograr el aprendizaje y todo se lograría comprobar mediante un examen. “(11)

Matriz No. 02**Sujeto MY02**

Cargo	Docente
Género	Femenino
Unidad Académica	CALUSAC Extensión Totonicapán
Indicadores	Respuestas
Actividades lúdicas en la enseñanza del idioma Inglés	Creo que utilizando las actividades lúdicas con los estudiantes es muy importante porque solo de esa manera ellos pueden como entender el idioma desde su contexto, partiendo de las actividades y juegos, que son más fáciles de entender dentro del salón o fuera del salón de clases.(1)
Frecuencia en la utilización de la lúdica	Va a depender del contenido que se esté viendo, porque las actividades pues a veces, las utilizo al inicio o al final como parte de un examen dentro del juego para ver cuánto aprendió el estudiante.(2)
Ventajas de incorporar actividades lúdicas	La ventaja que podría observar, es que es activo, sabemos que a través del juego los estudiantes tienen diferentes actividades y algunos logran captar de mejor manera el contenido, aunque hay algunos que no.(3) Le veo ventaja para alumnos y docentes, ya que pueden hacerlas de manera prácticas.(4)
Desventajas de incorporar actividades lúdicas	Algunos estudiantes no quieren participar, por temor, miedo, vergüenza, por no tener tanto dominio del vocabulario.(5) En el docente no veo desventajas, porque el docente guía la actividad.(6)
Sugerencias de actividades	Podríamos mezclar distintos juegos, todo depende del contenido y nivel que se esté dando.(7)

lúdicas para ser empleadas	<p>Los juegos pueden ser utilizados dentro y fuera del salón de clases, todo dependerá de la creatividad del docente y como lo utilice.(8)</p> <p>Todos los juegos, cuando se acoplan al nivel y contexto del estudiante pueden funcionar.(9)</p>
Tiempo dedicado a los juegos fuera y dentro del salón de clases	Yo diría que depende del número de estudiantes, todo puede variar. Así también depende del objetivo que el docente desea alcanzar.(10)
Importancia de la integración de temas culturas en la enseñanza del idioma Inglés	Es importante, ya que no hay palabras exactas en traducción. Se puede hacer la comparación de “SKIRT”, lo cual es una falda, pero muchas personas no usan falda sino que utilizan “CORTE”, lo cual es propio del vocabulario de Totonicapán.(11)
Opinión sobre la pertinencia cultural en el idioma Inglés	Yo diría que al enseñar debemos involucrar parte de la cultura de los estudiantes. Se aprende idioma inglés pero vivimos en Guatemala, y debemos aplicar los nombres de los lugares donde viven, negocios de su comunidad. Todo eso es muy importante.(12)

Matriz No. 03**Sujeto EG03**

Cargo	Docente de Idioma Inglés
Lugar de Trabajo	Instituto de Estudios Avanzados de Occidente, I.E.A. Quetzaltenango.
Género	Femenino
Profesión	Maestra de Educación Pre-primaria
Indicadores	Respuestas
Utilización de actividades lúdicas en la enseñanza del idioma Inglés.	<p>Considero que es una herramienta para ayudar a los niños ya que del idioma Inglés lo están aprendiendo como una nueva lengua o idioma.(1)</p> <p>Creo que esta herramienta nos ayuda a facilitar al alumno el aprendizaje del idioma Inglés ya que ellos juegan y aprenden a la vez.(2)</p>
Definición de lúdica como metodología	Bueno, creo que es una herramienta, porque me ayuda a que el alumno pueda desarrollarse sin darse cuenta, porque esta metodología nos enseña que el alumno juega y aprende al mismo tiempo.(3)
Importancia de la integración de temas culturales	Bueno, yo creo que el conocimiento que debe tener el alumno debe de tomar diferentes áreas, entonces el aprender de otras culturas radica en la importancia de que el alumno aprendan y que amplíen su conocimiento.(4)
Experiencia en la realización de juegos	Yo creo que en esta metodología, todo debe llevarse en orden y con propósito. Porque cuando hay un propósito puede ser bastante beneficioso para los alumnos.(5)
Tiempo dedicado a juegos dentro y fuera del salón de clases.	El tiempo de la actividad va a basarse en la edad del alumno, así también en la meta que se desea alcanzar. Porque hay momentos en los que el alumno desarrolle ciertas habilidades

	y hay momentos en necesitamos que el alumno vaya a una meta específica.(6)
Materiales a utilizar por los estudiantes	Todo puede ser en base al tema. Por ser un idioma, todo debe ser lo más real posible. Y tratar de promover la psicomotricidad en los alumnos.(7)
Ventajas y desventajas en los estudiantes	<p>Creo que hay más ventajas que desventajas, porque puede ser un tiempo de diversión para los niños y de aprendizaje.(8)</p> <p>La desventaja es que al no existir orden, se puede perder el tiempo y que existan conflictos.(9)</p>
Ventajas y desventajas en los docentes	<p>En lo personas, le sé decir que son bastantes, porque el alumno asocia los temas con el juego. Al momento de realizar el juego no solo están viendo el libro, porque interactúan entre ellos, lo cual hace más fácil el aprendizaje.(10)</p> <p>Una desventaja sería un maestro desmotivado y sin saber que pretende con el juego.(11)</p>
Sugerencias para aplicar actividades lúdicas	<p>Se debe tener una meta establecida, saber qué es lo que se quiere alcanzar y lo que se pretende que logren los alumnos.(12)</p> <p>Y que el maestro tenga motivación, porque si el docente no tiene motivación, difícilmente el alumno se va a motivar a participar con sus compañeros.(13)</p>
Sugerencias para integrar la cultura local de algún departamento en actividades lúdicas en el curso de idioma Inglés	<p>Yo creo que esta metodología se presta para que uno se pueda ampliar conocimientos e interactuar. Y a la vez hacerle saber al alumno que tenemos distintas culturas en este país, en todos los municipios.(14)</p> <p>Y es de poder llevar esto a cabo, con orden y con un fin y todo eso nos va ayudar a poder enseñarles todo lo que conlleva y todo lo que hacemos en nuestro país.(15)</p>

Matriz No. 04

Sujeto EA04

Cargo	Director
Género	Masculino
Unidad Académica	Centro Universitario de Totonicapán – CUNTOTO –
Indicadores	Respuestas
Importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en Totonicapán.	<p>Los procesos de enseñanza del idioma Inglés no están a la vuelta de la esquina.(1)</p> <p>Considero que son muy limitados, pero por el otro lado pareciera que no les interesa a la población, pero después al verle saborcito, se enamoran del proceso.(2)</p> <p>Pero es muy importante para poder involucrarse en el idioma universal, el cual es el inglés.(3)</p>
Opinión de la cultura de Totonicapán	<p>Tienen muchas tradiciones.(4)</p> <p>Podríamos decir que algunas costumbres se están perdiendo, la globalización los absorbe.(5)</p> <p>Los hombres no visten traje como lo hacen en Sololá. Las mujeres aparte de usar traje típico, ya usan ropa de la cultura ladina.(6)</p> <p>Todavía se tienen los valores de la familia, aunque en algunas familias ha flaqueado.(7)</p> <p>La cultura de comercio, ya no solo es de la cultura local, ahora se comercia de todo.(8)</p>

<p>Integración de actividades lúdicas con pertinencia cultural en la enseñanza del idioma Inglés.</p>	<p>Primero, pensaría en que nos serviría el Idioma Inglés a nivel local. Luego pensaría en cuantos turistas visitan Totonicapán. Esto nos da la pauta en que al aprender el idioma Inglés, ayudaría a promover el turismo.(9)</p> <p>Y con estas actividades, nos trae buenos resultados para hacer uso en el turismo.(10)</p> <p>Solo nos serían útiles a nivel local, el querer aprender el idioma Inglés con pertinencia cultural, haciendo uso de actividades lúdicas.(11)</p>
<p>Sugerencias para mejorar el proceso de aprendizaje de idioma Inglés en Totonicapán.</p>	<p>Una metodología enfocada no solo en vocabulario local, sino también en vocabulario utilizado en países desarrollados, porque se busca que puedan viajar al extranjero, los cuales son lugares.(12)</p> <p>Se debe enseñar Inglés, con miras a viajar a otro país en donde aplica vocabulario de ese contexto.(13)</p>
<p>Sugerencias de temas de la cultura de Totonicapán para integrar en la enseñanza del idioma Inglés.</p>	<p>Yo pienso que Totonicapán, tiene una población que se dedica mucho al comercio, entonces en ese sentido, creo que los términos matemáticos son importantes.(14)</p> <p>La oferta y la demanda, “el regateo”, también todo lo relacionado a lo textil, la ropa y vestimenta de Totonicapán.(15)</p>

CAPÍTULO III

3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio fue realizado con el propósito de contribuir al fortalecimiento el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés en el Centro de Aprendizaje de Lenguas-CALUSAC-, extensión Totonicapán, por medio de la incorporación de actividades lúdicas, con pertinencia cultural, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.

La discusión de resultados se construye a partir de tres grandes ejes, que en congruencia con las variables y los objetivos del estudio, permiten analizar los resultados encontrados, tanto cuantitativos, a partir de la aplicación de un cuestionario tipo lichter; y cualitativos, a partir de la realización de entrevistas cualitativas:

- Integración de actividades lúdicas como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés.
- Pertinencia cultural para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de idioma Inglés.
- Beneficios de la utilización de actividades lúdicas con pertinencia cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.

3.1. Integración de actividades lúdicas como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, se busca mejorar la adquisición de dicho idioma en sus estudiantes, y para ello busca apoyarse en la metodología de la lúdica y sus actividades.

Por eso, en este sentido, Blanco (2010) dice que las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje.

Por lo que en este estudio se obtuvo la opinión de estudiantes con respecto a la importancia de la lúdica como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés. La mayoría de ellos, como lo muestra la gráfica No. 1 (76%) estaban de acuerdo en el uso de actividades lúdicas durante el período de clases, ya que dichas actividades, son distintas, alegres, amenas y pueden ser llevadas a cabo de manera individual, grupal o en pareja. Lo cual mejora las relaciones interpersonales entre ellos y en consecuencia logran aprender de los conocimientos de otros compañeros.

Zúñiga (1998) habla que la educación que debería existir y la que existe actualmente, son distintas. También expone que en cada actividad lúdica se puede compartir una gran variedad de experiencias que ayudan y contribuyen a adquirir conocimientos de mejor manera.

Por lo tanto, a través de juegos, se fortalece el desarrollo de habilidades lingüísticas como la comprensión auditiva, fluidez verbal, área gramatical y el vocabulario enseñado en cada unidad, como se muestra en la tabla de habilidades lingüísticas de la gráfica No. 4, donde se compara las opiniones de estudiantes encuestados, sobre la integración de actividades lúdicas para el reforzamiento de habilidades lingüísticas.

En dicha gráfica, la mayoría de estudiantes está muy de acuerdo, en que realizar actividades lúdicas le ayuda a reforzar el vocabulario de cada unidad; además que a través de cada actividad se realiza retroalimentación y se ven obligados a poner en práctica todos aquellos contenidos vistos en clase y que están contemplados en los libros de texto.

Y sumado a esto, disfrutan la realización de dichas actividades, así como se muestra en la gráfica No. 3, en donde la mayoría de los encuestados (48%) opinó que al realizar

actividades lúdicas, disfruta del aprendizaje; ya que trae consigo muchos beneficios como la posibilidad de potencializar las habilidades de los estudiantes, como lo afirma Posada (2014).

Las actividades lúdicas traen consigo muchos beneficios, y así lo dejó ver la persona, con experiencia en la utilización de la metodología de la lúdica, que fue entrevistada. Opinó lo siguiente:

"Yo creo que en esta metodología, todo debe llevarse en orden y con propósito. Porque cuando hay un propósito puede ser bastante beneficioso para los alumnos."
EG03 (5)

Por su parte, los docentes afirmaron que el uso de la metodología lúdica puede ser una herramienta muy útil, porque ayuda a fortalecer en los estudiantes el contenido que se ha impartido en las clases. De igual manera, se puede apreciar en la gráfica No. 4 (cuadro comparativo), en la que los estudiantes encuestados están de acuerdo en que realizar actividades lúdicas les ayuda a reforzar sus habilidades lingüísticas.

Los docentes también compartieron que es muy importante manejar las actividades lúdicas con moderación, tomando en cuenta el tiempo, el recurso y el número de estudiantes que se posea en cada grupo y nivel que se esté.

Un docente opinó lo siguiente:

*"Hace la formación más práctica, más activa y tiene más incidencia en el aprendizaje significativo."*JP01 (1)

De igual manera el entrevistado expresó:

"Como también en las actividades lúdicas se logra el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de actividades mucho más pertinentes y de forma sistemática." JP01 (2)

Con respecto al mismo tema, otro docente compartió la idea de que las actividades lúdicas son una buena herramienta al momento de impartir clases en jornadas de más de 3 horas. Y brindó la siguiente opinión:

“Creo que utilizando las actividades lúdicas con los estudiantes es muy importante porque solo de esa manera ellos pueden como entender el idioma desde su contexto, partiendo de las actividades y juegos, que son más fáciles de entender dentro del salón o fuera del salón de clases.” MY02 (1)

Estas respuestas permiten comparar lo que Posada (2014) afirma con respecto a la lúdica, el cual dice que el juego es visto como un método placentero para impartir educación; ya que es una metodología activa y que eleva la motivación en los estudiantes. Y sobre todo, que va más allá de ser solamente juegos; son actividades que ayudan a liberar estrés y pueden ser adaptadas al contenido que se imparte.

Especialistas en el área de pedagogía, como Zúñiga (1998) indican que el juego es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo, y de ahí su importancia de realizar y seleccionar juegos adecuados al área que se desea instruir o desarrollar. Todo esto, con el fin de poder cambiar la educación que se tiene actualmente, por la que debería existir; es decir, un proceso de enseñanza-aprendizaje más participativo, el cual le ayude al alumno a compartir y vivir más experiencias en el ámbito educativo.

En relación a lo anterior, una persona dedicada a la docencia, experta en el uso de la metodología lúdica y en la enseñanza de idioma Inglés, afirma que el uso de juegos es una gran herramienta para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés. Y opina que se debe trabajar variedad de juegos, pensando en la cantidad de alumnos que hay en un salón de clases y el tema a impartir. Compartió lo siguiente:

“Considero que es una herramienta para ayudar a los niños ya que del idioma Inglés lo están aprendiendo como una nueva lengua o idioma.” EG03 (1)

“Creo que esta herramienta nos ayuda a facilitar al alumno el aprendizaje del idioma Inglés ya que ellos juegan y aprenden a la vez.” EG03 (2)

“Bueno, creo que es una herramienta, porque me ayuda a que el alumno pueda desarrollarse sin darse cuenta, porque esta metodología nos enseña que el alumno juega y aprende al mismo tiempo.” EG03 (3)

Las respuestas anteriores ayudan a afirmar, que para el entrevistado; el juego es una herramienta muy útil, y que puede ser vista como una estrategia de enseñanza que mejora el proceso de aprendizaje y adquisición de un idioma.

Citando a Campos (2006), dice que algo fundamental de la lúdica está en que ayuda en el desarrollo físico, emocional, intelectual y social del ser humano. Y le permite retener mayor información, recordando cada actividad con mayor facilidad.

Sumado a todo esto se debe tomar en cuenta que la lúdica es una metodología que está encaminada a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y es allí donde radica su importancia y relevancia; en el ayudar a mejorar los pasos, actividades y a los sujetos que están inmersos en este proceso educativo; convirtiéndose en el modo de obrar de un docente en busca de que sus alumnos alcancen las metas y competencias propuestas a inicio de curso.

El diccionario de la Real Academia Española (DRAE) define a la metodología como la ciencia del método, lo cual es, en el ámbito educativo, como el modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa; así mismo se puede confirmar que se convierte en el modo de obrar de un maestro de idiomas, que busca que sus alumnos desarrollen las habilidades lingüísticas de mejor manera. Pero también se busca que el estudiante se sienta motivado con la utilización de las diferentes actividades lúdicas y por ende practicar más el idioma Inglés, como lo muestra la gráfica No. 5, donde la mayoría de estudiantes (60%) está muy de acuerdo

en que las actividades lúdicas les motiva a estudiar y practicar más de este idioma, especialmente cuando la jornada de estudios es semanal y de cuatro horas cada una.

Por eso, el tiempo estimado para cada actividad, en opinión de la mayoría de los estudiantes encuestados, es de aproximadamente 30 minutos, como lo muestra la gráfica No. 7 (51%). Esto puede variar según el objetivo o meta que se tenga con el grupo que se esté trabajando, como lo afirma la persona, experta en lúdica, que fue entrevistada. Opinó lo siguiente:

“El tiempo de la actividad va a basarse en la edad del alumno, así también en la meta que se desea alcanzar. Porque hay momentos en los que el alumno desarrolle ciertas habilidades y hay momentos en necesitamos que el alumno vaya a una meta específica.” EG03 (6)

Y en el caso de la opinión de los docentes, con respecto al tiempo estimado, consideran importante tomar en cuenta el número de estudiantes que se tiene, para que exista un balance entre las actividades que se realicen dentro y fuera del aula. Brindaron las siguientes opiniones.

“Si lo hablamos porcentualmente, sería de 50% dentro del aula y 50% fuera del aula.” JP01 (8)

“En cuestión de tiempo sería de 60% actividades lúdicas y 40% actividades puramente de gramática.” JP01 (9)

Otro docente opinó lo siguiente:

“Yo diría que depende del número de estudiantes, todo puede variar. Así también depende del objetivo que el docente desea alcanzar.” MY 02(10)

Con la opinión de los docentes, se puede inferir que las actividades pueden variar con respecto al tiempo, tomando en cuenta el número de estudiantes que se tenga en cada nivel; especialmente cuando se aprende un idioma, porque se necesita a más personas para dialogar y poner en práctica el vocabulario y gramática vistos en clase.

Para poder trabajar con estos grupos y el número de estudiantes que hay en cada nivel, se debe tomar en consideración, la preferencia de los estudiantes, como lo muestra la gráfica No.6 (56%), donde los alumnos evidencian que prefieren trabajar con 3 o más estudiantes por equipo. Los docentes por su parte opinaron lo siguiente:

“Actividades en pareja, otra técnica es la teléfono descompuesto, se puede trabajar desde la dramatización, así también el dictado.” JP01 (7)

Otro docente opinó lo siguiente:

“Podríamos mezclar distintos juegos, todo depende del contenido y nivel que se esté dando.” MY02 (7)

“Los juegos pueden ser utilizados dentro y fuera del salón de clases, todo dependerá de la creatividad del docente y como lo utilice.” MY02 (8)

“Todos los juegos, cuando se acoplan al nivel y contexto del estudiante pueden funcionar.” MY02 (9)

En base a las opiniones anteriores, se puede inferir, que las actividades lúdicas se pueden y deben adaptarse al número de estudiantes que se tiene por nivel. Y que se puede considerar en que para llevar a cabo cada actividad, el docente tiene un trabajo muy importante, en su rol como facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente debe conocer al grupo que posee, diagnosticando desde el primer día de clases, ciertas preferencias de los alumnos. Y esto lo puede hacer a través de

pequeños ejercicios dentro del aula, para que eventualmente, las actividades vayan cambiando de acuerdo a las características del grupo que tenga.

En base a toda la información obtenida mediante encuestas y entrevistas, se puede decir que la lúdica es una herramienta de gran apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, que vendría a dar bastante apoyo y refuerzo a los estudiantes de CALUSAC, extensión Totonicapán; que día a día buscan mejorar como seres humanos y ser parte de una nueva generación de profesionales motivados y conscientes de la importancia de estudiar idiomas, como herramientas para el desarrollo de un país.

3.2. Pertinencia cultural para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés

Guatemala, es un país pluricultural, multilingüe y multiétnico; esto es una característica que hace necesario que un docente de idiomas, tome en cuenta al momento de impartir un idioma extranjero. Y tomando en cuenta la definición de cultura que Spradley y McCurdy (1975) aportan, la cual dice que Cultura es definida como el conocimiento adquirido que las personas utilizan para interpretar su experiencia y generar comportamientos. El presente estudio muestra la importancia de la cultura y su pertinencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de idioma Inglés.

Primero, cuando se habla de la enseñanza de idioma inglés, existe un proceso de interculturalidad, el cual es definido según Vacas y Benavente (2002) como un tipo de relación que se establece intencionalmente entre culturas y que propugna el diálogo y el encuentro entre ellas a partir del reconocimiento mutuo de sus respectivos valores y formas de vida. No se propone fundir las identidades de las culturas involucradas en una identidad única, sino que pretende reforzarlas y enriquecerlas creativa y solidariamente. El concepto incluye también las relaciones que se establecen entre personas pertenecientes a diferentes grupos étnicos, sociales, profesionales, de género, etc. dentro de las fronteras de una misma comunidad.

Por lo tanto, cuando se enseña idioma Inglés, se muestra la cultura de países anglosajones, pero al momento de utilizarlo, muchas veces se olvida de la realidad que tiene este país y sobre todo la cultura local en donde se imparte el curso.

En la encuesta realizada, se muestra en la gráfica No. 8 un alto porcentaje (62%) de estudiantes que estuvo muy de acuerdo en que, cuando se contextualiza cada tema del Idioma Inglés a la cultura de los estudiantes, se aprende de mejor manera.

De esta manera y con los datos obtenidos, se puede comparar lo que Vacas y Benavente (2002) afirman sobre la importancia de respetar y conocer otras culturas, porque de esa forma se adquiere conocimiento de diferentes identidades sociales, las cuales habitan en el mismo planeta.

Además, los estudiantes encuestados aprueban la incorporación de vocabulario de la cultura local para aprender de manera más rápida conceptos relacionados al Idioma Inglés. Esto se logra apreciar en la Gráfica No. 9 (59%), el cual muestra un alto porcentaje de aceptación de parte de los encuestados, lo cual se puede comparar con la ponencia, en el párrafo anterior, de Vacas y Benavente (2002).

Con respecto a este mismo tema, se realizó entrevistas cualitativas a docentes de CALUSAC, extensión Totonicapán. Estos docentes manifestaron que es de mucha importancia la incorporación de la cultura local en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés. Además, Totonicapán utiliza palabras propias con respecto a sus costumbres, gastronomía y otros que no se pueden traducir directamente al idioma Inglés, por lo que se dicen de igual forma en Español como en Inglés. Esta es la opinión de uno de los docentes:

“Yo diría que al enseñar debemos involucrar parte de la cultura de los estudiantes. Se aprende idioma inglés pero vivimos en Guatemala, y debemos aplicar los nombres

de los lugares donde viven, negocios de su comunidad y otros. Todo eso es muy importante.” MY02 (12).

“Es importante, ya que no hay palabras exactas en traducción. Se puede hacer la comparación de “SKIRT”, lo cual es una falda, pero muchas personas no usan falda sino que utilizan “CORTE”, lo cual es propio del vocabulario de Totonicapán.” MY02 (11).

Con las opiniones anteriores se puede comparar la definición de pertinencia cultural, que UNESCO (2008), brinda en el documento “Educación y Diversidad Cultural”, la cual dice que, pertinencia cultural se pregunta por la relevancia cultural y significación de los aprendizajes que tienen lugar en la escuela, es decir, si se trabajan los temas de la identidad, si se les reconoce a los alumnos las experiencias, saberes previos y visiones de mundo con que ingresan a la escuela.

Además, con respecto al mismo tema, otro docente opinó lo siguiente:

“Es enseñar la cultura de los idiomas que tiene Guatemala, haciendo teatro y poder representar la riqueza de la cultura Xinca, Ladina, Garífuna y Maya, y así utilizarlo al contexto de la enseñanza del Idioma Inglés.” JP01 (10)

“Pienso que va a depender de los estudiantes y del maestro para estar en sintonía y lograr el aprendizaje y todo se lograría comprobar mediante un examen.” JP01 (11)

Con las opiniones brindadas por los docentes se puede apreciar que Guatemala posee una variedad de culturas, las cuales deben ser tomadas en cuenta al momento de impartir un idioma extranjero. Esto concuerda con Cardona (2013) quien define a la multiculturalidad como la primera expresión del pluralismo cultural, que promueve la no discriminación por razones de raza o cultura, la celebración y reconocimiento de la diferencia cultural, así como el derecho a ella.

Sumado a las opiniones de los docentes, se obtuvo la opinión del Director del Centro Universitario de Totonicapán, quién evidenció su interés en la importancia de la integración de temas relacionadas a la cultura local, en el proceso de enseñanza aprendizaje de Idioma Inglés. Su opinión fue la siguiente:

“Primero, pensaría en que nos serviría el Idioma Inglés a nivel local. Luego pensaría en cuantos turistas visitan Totonicapán. Esto nos da la pauta en que al aprender el idioma Inglés, ayudaría a promover el turismo.” EA04 (9)

“Y con estas actividades, nos trae buenos resultados para hacer uso en el turismo.”EA04 (10)

Además, Totonicapán con sus características culturales llama la atención de muchos turistas nacionales que tienen todo tipo de opiniones, tal es el caso del Director del Centro Universitario de Totonicapán, quién también opinó lo siguiente:

“Tienen muchas tradiciones”. EA04 (4)

“Podríamos decir que algunas costumbres se están perdiendo, la globalización los absorbe”. EA04 (5)

“Los hombres no visten traje como lo hacen en Sololá. Las mujeres aparte de usar traje típico, ya usan ropa de la cultura ladina”. EA04 (6)

“Todavía se tienen los valores de la familia, aunque en algunas familias ha flaqueado”. EA04 (7)

“La cultura de comercio, ya no solo es de la cultura local, ahora se comercia de todo”. EA04 (8)

Por otro lado, la persona con experiencia en uso de la metodología de la lúdica, considera importante temas culturales en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, haciendo uso de actividades lúdicas. Opinó lo siguiente:

“Bueno, yo creo que el conocimiento que debe tener el alumno debe de tomar diferentes áreas, entonces el aprender de otras culturas radica en la importancia de que el alumno aprenda y que amplíe su conocimiento”. EG03 (4)

Por lo tanto, la importancia de la pertinencia cultural para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, radica en que los estudiantes se sienten más cómodos haciendo uso de este idioma extranjero, utilizándolo en su contexto.

3.3 Beneficios de la utilización de actividades lúdicas con pertinencia cultural, en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.

Las actividades lúdicas con pertinencia cultural, en los estudiantes de idioma Inglés, podrían ser de mucho beneficio, tanto en el aspecto de aprendizaje del idioma Inglés, como en el aspecto de interculturalidad e identidad, ya que se reconoce la propia cultura y se acepta a otras con su variedad de costumbres, tradiciones, contextos sociales, gastronomía y otros.

Entre los beneficios se pueden mencionar los que Zúñiga (1998) y Posada (2014) comparten, los cuales son:

- Liberan tensión a través de la expresión corporal.
- Desenvuelven la concentración y agilidad mental.
- Mejoran la creatividad.
- Proporcionan la inclusión social.

Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. Y dentro de las preferencias de la mayoría de

estudiantes, se encuentran aquellas actividades que se realizan fuera del salón de clases, así como lo evidencia la gráfica No. 2 (42%). En este caso, se puede inferir que la mayoría de estudiantes universitarios, se encuentra dentro de un salón de clases la mayor parte de tiempo de estudios, por lo que realizar una actividad fuera del salón de clases, rompe con lo rutinario y se vuelve más amena e interesante.

Por lo tanto, las actividades lúdicas brindarán muchos beneficios para los estudiantes, tanto de forma general, como específica en el aprendizaje de idioma Inglés, en donde se integre vocabulario de la cultura de Totonicapán. Logrando con esto que los estudiantes, no solo se diviertan con los juegos, sino que también aprendan de manera más rápida conceptos del idioma Inglés, contextualizándolos con palabras de la cultura local.

Y continuando con el mismo tema y como parte de la investigación, se logró obtener de los datos cuantitativos, que la mayoría de estudiantes encuestados, como lo muestra la gráfica No. 9 (59%), considera que es de mucha importancia integrar vocabulario de la cultura de Totonicapán para aprender de manera más rápida conceptos relacionados al Idioma Inglés. Porque cuando se realiza una actividad en donde se involucre vocabulario de la cultura local, el alumno empieza a verle utilidad al idioma, lo ve como una herramienta para dar a conocer aquello que tiene a su entorno.

Así mismo se logra apreciar en la gráfica No. 8, que la mayoría de estudiantes encuestados (62%), considera que se aprende de mejor manera el idioma Inglés, cuando se contextualiza cada tema a la cultura de los estudiantes. Y que mejor manera, que hacerlo a través de actividades lúdicas, en las que existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje, como lo afirma Blanco (2006). Y tomando en cuenta los temas que se imparten en los niveles del 1 al 4, se preguntó a los estudiantes, a través de la encuesta sobre los temas de la cultura local que le gustaría que se integraran en las actividades lúdicas. Y la respuesta que

la mayoría brindó, según lo evidenciado en la gráfica No. 10 (75%), es que le gustaría trabajar con todas las opciones. Esto se debe a que son los temas más comunes y generales de la cultura local, los cuales se pueden integrar con el contenido que se imparten en los niveles 1 al 4 en CALUSAC.

Al respecto al impacto de dichas actividades lúdicas con pertinencia cultural, un docente de CALUSAC, extensión Totonicapán opinó lo siguiente:

“Es de que se apropian del aprendizaje, no es retórico, más bien es práctica.”
JP01(5)

Otro docente entrevistado, opinó lo siguiente:

“La ventaja que podría observar, es que es activo, sabemos que a través del juego los estudiantes tienen diferentes actividades y algunos logran captar de mejor manera el contenido.” MY02 (3)

“Le veo ventaja para alumnos y docentes, ya que pueden hacerlas de manera prácticas.” MY02 (4)

Por lo tanto, los beneficios que los docentes ven en la realización de estas actividades, enfocadas a los alumnos son muchas, por lo que ellos ven de forma positiva realizar juegos bien centradas a la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés. Y sin olvidar que el estudiante utilice este idioma como una manera de comunicarse con muchas personas, la cual es una herramienta muy útil en este mundo cada vez más inmerso en la globalización.

A la vez, se les consultó a los docentes, que desventajas podrían encontrarse al momento de incorporar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés. Compartieron lo siguiente:

“Cuando se toma en frecuencia, solo trabajar en grupo y no se toma en cuenta la individualidad del estudiante. Se debe de variar para que la enseñanza sea más integral.” JP01 (6)

Otro docente compartió:

“Algunos estudiantes no quieren participar, por temor, miedo, vergüenza, por no tener tanto dominio del vocabulario.” MY02 (5)

“En el docente no veo desventajas, porque el docente guía la actividad.” MY02 (6)

A pesar de existir ciertas desventajas o dificultades al aplicar la metodología de la lúdica, según la experiencia de los docentes entrevistados, las ventajas son mayores, como lo manifestaron en las entrevistas.

Por otro lado, se obtuvo información a través de una entrevista a un persona experimentada en la aplicación de actividades lúdicas, y se le preguntó con respecto a realizar dichas actividades con pertinencia cultural. Esto es lo que opinó:

“Yo creo que esta metodología se presta para que uno se pueda ampliar conocimientos e interactuar. Y a la vez hacerle saber al alumno que tenemos distintas culturas en este país, en todos los municipios.” EG03 (14)

“Y es de poder llevar esto a cabo, con orden y con un fin y todo eso nos va ayudar a poder enseñarles todo lo que conlleva y todo lo que hacemos en nuestro país.” EG03 (15)

Con respecto a las respuestas brindadas por esta persona experimentada en la aplicación de la lúdica, se puede afirmar que la las actividades lúdicas se logran adaptar a variedad de temas; y en este caso se adapta a la pertinencia cultural con el fin de ampliar conocimientos y afianzar estos mismos conocimientos de mejor manera.

Otra opinión fue aportada por el director del Centro Universitario de Totonicapán – CUNTOTO–, quién considera importante mejorar, en términos generales, el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, en CALUSAC, Totonicapán. Opinó lo siguiente:

“Los procesos de enseñanza del idioma Inglés no están a la vuelta de la esquina”.EA04 (1)

*“Considero que son muy limitados, pero por el otro lado pareciera que no les interesa a la población, pero después al verle saborcito, se enamoran del proceso”.
EA04 (2)*

“Pero es muy importante para poder involucrarse en el idioma universal, el cual es el inglés”. EA04 (3)

En general se puede decir que la utilización de actividades lúdicas con pertinencia cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, será muy positivo y traerá consigo muchos beneficios para los estudiantes con quienes se trabaje.

CAPÍTULO IV

4. Propuesta

Guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural

4.1 Introducción

La propuesta que se presenta a continuación está enfocada a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, en el Centro de Aprendizaje de Lenguas – CALUSAC –, extensión Totonicapán, dirigida específicamente a estudiantes de los niveles 1 al 4.

Se ha elaborado tomando como base, los resultados obtenidos de la investigación realizada en dicha sede de CALUSAC; y así contribuir a facilitar el aprendizaje de dicho idioma, haciendo uso de actividades lúdicas con pertinencia cultural.

La presente guía es para el uso todos los docentes que imparten el idioma Inglés en CALUSAC, extensión Totonicapán, en los niveles del 1 al 4.

Las actividades propuestas a continuación, están basadas en cada tema principal, de cada unidad enseñada en los niveles 1 al 4.

Actualmente en CALUSAC el número mínimo de estudiantes es de 40 por cada grupo de los niveles 1 al 4; por lo tanto, las actividades presentadas son en base a ese número de alumnos por sección.

4.2 Justificación

Guatemala tiene la característica de ser un país multilingüe, multiétnico y pluricultural, por lo que al momento de aprender y enseñar un idioma extranjero, como lo es el idioma Inglés, es necesario tomar en cuenta, la cultura de cada región, haciendo uso de técnicas y metodologías que fortalezcan la interculturalidad en un clima alegre y ameno; y sobre todo muy práctico, para así, hacer uso del nuevo idioma en un contexto real e idóneo, donde el estudiante se sienta en confianza para aplicar el conocimiento adquirido en nuevas situaciones de la vida.

Y, tomando en cuenta que el Centro de Aprendizaje de Lenguas –CALUSAC– no posee material didáctico enfocado a la cultura de la población totonicapense, para el uso de docentes y alumnos, en cualesquiera de los niveles que se imparten en idioma Inglés, es necesario fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo uso de actividades lúdicas, las cuales tiene muchos beneficios en los estudiantes. Pero sobre todo, deben ser enfocadas a la pertinencia cultural, para que de ese modo, los estudiantes mejoren en sus habilidades lingüísticas; y reconozcan la necesidad de aprender y mejorar su conocimiento en el idioma Inglés, que en pleno siglo 21, es el idioma universal.

Por tal razón se da a conocer la presente guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural, para el uso de los docentes que imparten idioma Inglés en los niveles del 1 al 4, en la extensión de Totoncapán, enfocadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de dicha sede.

4.3 Objetivos

4.3.1 General

Contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés en el Centro de Aprendizaje de Lenguas-CALUSAC-, extensión Totonicapán, por medio de la incorporación de actividades lúdicas con pertinencia cultural, para el uso de los docentes que laboran en dicha extensión; y enfocadas a estudiantes de los niveles 1 al 4.

4.3.2 Específicos

Brindar a los docentes del Centro de Aprendizaje de Lenguas –CALUSAC–, extensión Totonicapán, un recurso didáctico que contempla actividades relacionadas a los temas centrales de los contenidos impartidos en los niveles 1 al 4, de idioma Inglés.

Desarrollar con los estudiantes de CALUSAC, extensión Totonicapán, actividades lúdicas con pertinencia cultural, tomando el vocabulario local, para fortalecer las habilidades lingüísticas (auditiva, verbal, escrita y de lectura).



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS – ECCLL –
CENTRO DE APRENDIZAJE DE LENGÜAS – CALUSAC –**

**EXTENSIÓN TOTONICAPAN
“TIERRA DE MANZANAS Y PINOS”**

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON PERTINENCIA CULTURAL

MILTON HIPÓLITO PÉREZ IXCOY
AUTOR

TOTONICAPÁN, JUNIO DE 2017.

SUGERENCIAS PARA PARA EL USO DE LA PRESENTE GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON PERTINENCIA CULTURAL

- Las actividades son en base a un grupo mínimo de 40 estudiantes, por lo tanto, si posee un grupo mayor de 40, debe adaptar cada actividad al grupo que posee.
- Revisar la parte de ANEXOS, la cual contiene ejemplos de cómo realizar ciertos materiales que se pueden utilizar en las actividades con los alumnos.
- Leer la presente guía con anticipación a la actividad a realizar, porque algunas actividades sugieren solicitar a los alumnos ciertos materiales con bastante tiempo de anticipación.
- Todas las actividades son adaptables a grupos homogéneos y heterogéneos con cuestión de género.
- El tiempo estimado para cada actividad puede variar según el control de grupos que pueda tener el docente.
- Puede ampliar su conocimiento respecto a actividades lúdicas y el concepto de pertinencia cultural en la sección de referencias bibliográficas.
- Las palabras que aparecen en el vocabulario de la cultura local, son recomendaciones de palabras populares; pero pueden ser ampliadas según su criterio y tiempo disponible con el grupo que posee.

ÍNDICE

	Pág.
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 1	
Actividad No. 1. Juego de Roles	1
Actividad No. 2. Círculos adentro y círculos afuera	2
Actividad No. 3. Reportero preguntón	3
Actividad No. 4. Familia Numerosa	4
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 2	
Actividad No. 5. Correr a la fecha y evento	5
Actividad No. 6. La mejor “mudada”	6
Actividad No. 7. Mi casa	7
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 3	
Actividad No. 8. Mímicas	8
Actividad No. 9. Adivina el verbo	9
Actividad No. 10. Chef por un día	10
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 4	
Actividad No. 11. Memoria	11
Actividad No. 12. Espejo del cuerpo humano	12
Actividad No. 13. Sillas musicales	13
Actividad No. 14. Luces, cámara, acción	14
Sugerencias Bibliográficas	15
Listado de palabras de la cultura local	16
ANEXOS	17

ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 1.

Primera actividad: JUEGO DE ROLES –

UNIT 1. Names and occupations.

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado:

Apellidos locales (Bulux, Tzoc, Tohom, Tacam, Yax y otros)

Ocupaciones: Alcalde comunitario, Alguacil de Cantón.

2. Formar 8 grupos de 5.
3. En cada grupo, deben dialogar y hablar sobre sus nombres y ocupaciones.
4. Cada grupo debe dar una ocupación distinta a cada estudiante y tratar de que ninguna ocupación se repita.
5. Luego, cada grupo, pasa frente a todos los estudiantes para dar a conocer las ocupaciones que le dio a cada miembro de su equipo.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).

JUEGO DE ROLES



[Fotografía de personas hablando] Recuperado de: es.slideshare.net

Segunda actividad: CÍRCULOS ADENTRO Y CÍRCULOS AFUERA –

UNIT 2. Relationships

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: doña, don, señor, señora, seño.

2. Formar 2 grupos.
3. Deben de ponerse frente a frente el grupo 1 y grupo 2, tratando de crear un círculo adentro y circulo afuera.
4. Cada miembro de los equipos se mueve a la derecha, a modo de que pueda tener a otro compañero frente a frente.
5. Cuando el maestro da la señal, cada uno se presenta de manera correcto haciendo uso del vocabulario y gramática enseñados en clase.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de personas formando un círculo] Recuperado de: <http://ciclog.blogspot.com/2011/09/cuales-son-los-roles-de-la-direccion.html>

Tercera actividad: REPORTERO PREGUNTÓN-

UNIT 3. Directions and Transportation

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: TUC-TUC (mototaxi), cantón, paraje.

2. Cada alumno tomará el rol de ser un Reportero.
3. Preguntará a 10 de sus compañeros de clase, que medio de transporte utiliza para llegar a CALUSAC y cuál es su dirección de residencia actual.
4. Después el docente elige a quienes pasan al frente para compartir la información que recopilaron. Puede elegirse a los estudiantes mediante el juego de PAPA CALIENTE.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de mujer con micrófono] Recuperado de: http://www.flaticon.com/free-icon/news-reporter_190567

Cuarta actividad. FAMILIA NUMEROSA –

UNIT 4. People

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: Baluk (cuñado)

2. Formar 5 equipos de 8 integrantes.
3. Deben imaginar que son una familia y darle un rol a cada uno, sin repetir ningún miembro de la familia.
4. Pasan al frente para presentar a su familia.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de familias variadas] Recuperado de: www.pinterest.com/pin/408138784952859833/

ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 2

Primera actividad CORRER A LA FECHA Y EVENTO –

UNIT 5. Events and Times

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: Feria San Miguel Arcancel, Feria “Chiquita” (San Miguel Aparición).

2. El docente debe llevar varias fechas, en posters, de eventos que se celebran en Totonicapán, independencia, navidad, feria y otras fechas en general.
3. Los coloca en el patio de la institución, y hace una fila de hombres y otra de mujeres.
4. Les dice a que deben correr a la fecha que les indica y quienes acierten de mejor manera, es el equipo ganador.
5. Se les debe decir a los alumnos en una clase anterior que deben llegar con ropa cómoda y deportiva para evitar accidentes.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de persona corriendo] Recuperado de: <http://physio.courses/loadlate>

Segunda actividad: LA MEJOR “MUDADA”–

UNIT 6. Clothes

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado:

Corte (falda), güipil (blusa), mudada (outfit).

2. Se les debe pedir a los alumnos, una clase anterior, que lleven papel periódico y masking tape.
3. Formar 8 grupos de 5 integrantes.
4. Por grupo, deben que crear una “MUDADA” (outfit), deben de utilizar solamente el papel periódico que se les pidió y el masking tape.
5. Luego presentan a todo el grupo en general, lo que crearon y describen las prendas de vestir de esa “MUDADA”.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de prendas de vestir] Recuperado de: <http://www.istockphoto.com/kr/>

Tercera actividad: MI CASA –

UNIT 7. Home and Work

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: cantón, paraje, comunidad.

2. Cada estudiante debe dibujar su casa en un pliego de papel bond.
3. Haciendo uso del juego de PAPA CALIENTE, algunos alumnos pasan al frente para describir su casa, haciendo uso del vocabulario y gramática de la unidad.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de distintos tipos de casa] Recuperado de: nl.dreamstime.com

ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 3

Primera actividad. MÍMICAS –

UNIT 8. Activities

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: recoger milpa, tapizcar, sembrar maíz.

2. Formar 5 grupos de 8.
3. Cada grupo elige a un representante para hacer mímicas al frente de las actividades que están en el libro, de la unidad correspondiente.
4. El docente toma tiempo; y dará a conocer que grupo logró adivinar más actividades en el menor tiempo posible.
5. Todos los grupos deben participar.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de un mimo] Recuperado de: <https://lozanoaj.wordpress.com/category/uncategorized/page/3/>

Segunda actividad. ADIVINA EL VERBO -

UNIT 9. Weather and Ongoing Activities

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: chipi-chipi, “JAP”

2. Formar 5 grupos de 8 alumnos.
3. El docente realizará varias tarjetas en las cuales se encuentran los verbos conjugados en GERUNDIO.
4. Cada grupo elige a un representante para pasar al frente a actuar el verbo asignado al azar.
5. El docente puede considerar dar un tiempo de 1 minuto por grupo.
6. Gana el grupo que más verbos adivine en el tiempo estipulado.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de hombre con signo de interrogación en una hoja de papel] Recuperado de:
<http://lifehacker.com/399895/top-10-conversation-hacks>

Tercera actividad. CHEF POR UN DÍA –

UNIT 10. Food

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: sheca momosteca, caldo de TOBIK.

2. Formar 5 grupos de 8.
3. Cada grupo preparará un STAND en el cual deben presentar un plato típico de Guatemala y Totonicapán.
4. Cada integrante debe exponer sobre la receta de se utilizó.
5. Todos deben exponer.
6. Tiempo por grupo, queda a consideración del docente, pero se recomienda 4 minutos, debido a que son 5 grupos en total.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de un chef] Recuperado de: <https://www.shareicon.net/stove-cooking-people-cooker-food-pot-645207>

ACTIVIDADES PARA EL NIVEL 4

Primera actividad. MEMORIA –

UNIT 11. Past Events.

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: recoger milpa, tapiscar, sembrar maíz.

2. Formar 8 grupos de 5.
3. El docente debe preparar con anticipación 8 juegos de memoria a los estudiantes, en ellos se debe colocar verbos en presente y en pasado.
4. Se intercalan un juego de memoria a cada grupo.
5. Se asigna un monitor y él debe ser el encargado de verificar que todo se realice correctamente. De igual manera el docente pasa supervisando que se realice sin problemas.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



Fuente de imagen: <https://es.pinterest.com/pin/532339618427038747/>

Segunda actividad. ESPEJO DEL CUERPO HUMANO –

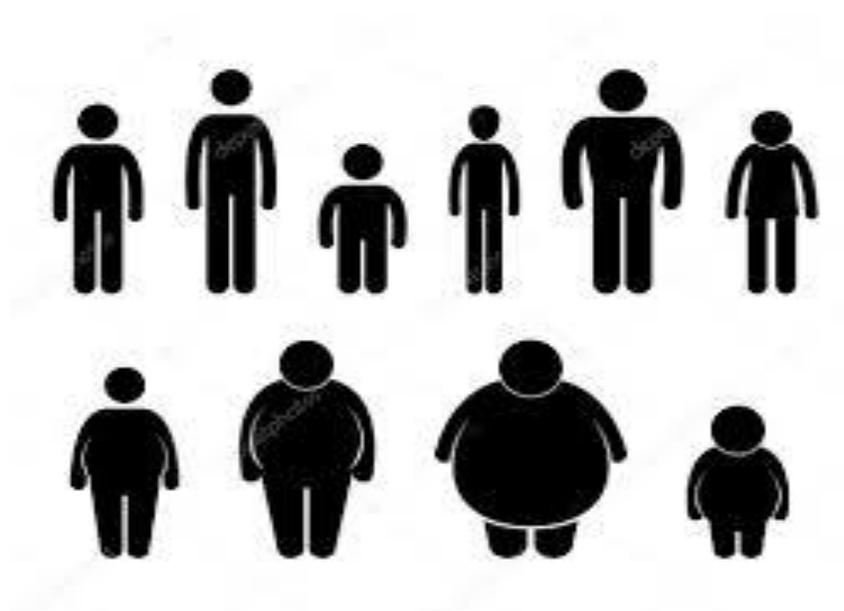
UNIT 12. Appearance and Health

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: Jolom

2. Todo el grupo participa al mismo tiempo.
3. Puede realizarse dentro del aula, si se cuenta con el espacio disponible.
4. Se solicita que todos los alumnos se pongan de pie.
5. El docente dirige toda la actividad por completo.
6. Pide que todos los alumnos señalen la parte del cuerpo que él señala. En este caso el docente dice el nombre de la parte de cuerpo y la señala al mismo tiempo. Cada vez lo va haciendo más y más rápido, a manera que los alumnos se equivoquen.
7. Los alumnos que se equivoquen se van sentando/retirando y se finaliza cuando quede un grupo mínimo que no se equivoque.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de distintos tipos de hombre] Recuperado de: <https://es.123rf.com>

Tercera actividad. SILLAS MUSICALES –

UNIT 13. Abilities and Requests

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario.
2. Formar 2 grupos de 20.
3. Se utilizarán 19 sillas, formando un círculo.
4. Cada estudiante de cada grupo caminará alrededor del círculo, cuando el docente encienda la música.
5. Cuando la música sea apagada, cada estudiante intentará sentarse en una silla.
6. El estudiante que no logre sentarse, debe decir una oración haciendo uso de la gramática y el vocabulario de la unidad.
7. El tiempo para cada grupo puede ser de 5 minutos e irse alternando, a manera de que cada grupo participe 2 veces.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de personas en sillas] Recuperado de: <http://weclipart.com/musical+chairs+clip+art>

Cuarta actividad. LUCES, CÁMARA, ACCIÓN –

UNIT 14. Past, Present, and Future Plans

1. Después de haber dado introducción a la unidad con respecto a la gramática y vocabulario, se debe considerar palabras de la cultura.

Vocabulario de la cultura local recomendado: Ajau (representante de un grupo).

2. Formar 8 grupos de 5 integrantes cada uno.
3. Cada grupo debe elegir actuar un SKETCH cómico, en 3 minutos.
4. En cada actuación debe ir implícito el vocabulario y gramática de la unidad.
5. Cada grupo pasa al frente a actuar lo que ha creado.
6. Se les puede dar un tiempo de 15 minutos para planificarlo, debe ser algo breve y chistoso, pero sin olvidar el uso correcto de gramática y vocabulario.

Fuente: Elaboración propia con base a la experiencia en educación (junio 2017).



[Fotografía de elementos de un cine] Recuperado de: <https://pt.depositphotos.com/4091946/stock-illustration-movie-and-cinema-icon-set.html>

Sugerencias bibliográficas

Lúdica y Actividades lúdicas

- Blanco, W. (2010). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial*. Capítulo 1. Pág. 1. Recuperado el 29 de mayo de 2017 de <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- Campos, M; CHACC, I; GÁLVEZ, P. (2006) *Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales*. Págs. 11 - 12. Recuperado el 8 de noviembre de 2016 de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Hernán, J. y Gómez, J.G. (2009) *Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación*. Págs. 1 – 18. Recuperado el 08 noviembre de 2016 de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Cultura, Interculturalidad y Pertinencia cultural

- Centro Virtual Cervantes (2017) *Interculturalidad*. [Online] Recuperado el 29 de mayo de 2017 de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/interculturalidad.htm
- UNESCO (2008). *Educación y diversidad cultural*. Págs. 19 – 24. Recuperado el 29 mayo de 2017 de <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001626/162699s.pdf>

Listado de palabras populares de la cultura local utilizadas en el presente manual.

1. Ajau (representante de un grupo).
2. Alcalde comunitario, Alguacil de Cantón.
3. Apellidos (Bulux, Tzoc, Tohom, Tacam, Yax y otros).
4. Baluk (cuñado)
5. Cantón, paraje, comunidad.
6. Chipi-chipi, “JAP” (Lluvia)
7. Corte (falda), güipil (blusa), mudada (outfit).
8. Doña, don, señor, señora, seño.
9. Jolom (cabeza)
10. San Miguel Arcancel, Feria “Chiquita” (San Miguel Aparición).
11. Sheca momosteca (postre) , caldo de TOBIK. (sopa)
12. Tapiscar (recoger milpa), sembrar maíz.
13. TUC-TUC (mototaxi), cantón, paraje.

ANEXOS

Unidad No. 5.

Sugerencia de Posters tamaño a escala sobre la actividad de esta unidad.

FERIA SAN MIGUEL 29 DE SEPTIEMBRE	CELEBRACIÓN DE INDEPENDENCIA 15 DE SEPTIEMBRE	MEDIA MARATÓN INTERNACIONAL “ATANASIO TZUL”. 20 DE SEPTIEMBRE	DESFILE DE ROSAS, TOTONICAPÁN. 25 DE SEPTIEMBRE
--	--	--	--

Unidad No. 9.

Sugerencias de tarjetas con verbos en gerundio para realizar la actividad descrita en esta unidad.

RUNNING	WRITING	RAINING	SNOWING
TAKING A SHOWER	COOKING	PLAYING	EATING
SPEAKING	WALKING	DRINKING	WATCHING TV

4.5 Gestión de divulgación de la Guía de Actividades Lúdicas con Pertinencia Cultural.

Objetivo	Actividad	Metodología	Responsable	Tiempo
Validación del manual de actividades lúdicas con pertinencia cultural.				
Validar la guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural, para estudiantes de idioma Inglés de los niveles 1 al 4.	Presentar a las autoridades de CALUSAC, extensión Totonicapán la propuesta de la guía para validar en conjunto con el autor del manual.	Solicitar una reunión con el director del Centro Universitario de Totonicapán para dar a conocer la guía y validarlo.	- Epesista - Autoridad representante de CALUSAC, Director del Centro Universitario de Totonicapán	1 semana.
Socialización de la guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural, a docentes de CALUSAC, extensión Totonicapán.				
Proveer a los docentes la guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural para que lo conozcan y den a conocer sus dudas con respecto a él.	<ul style="list-style-type: none"> - Convocar a los docentes, que imparten inglés, a una reunión para que conozcan de la guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural. - Brindar una copia de la guía a cada docente. - Presentar guía a través de una conferencia, utilizando recurso audiovisual. 	Enviar invitación a todos los docentes a la reunión para presentar la guía.	Epesista	2 semanas.

Presupuesto

Material y uso.	Cantidad y unidad de medida.	Coste	Fuente de financiamiento.
Hojas carta para invitaciones a docentes.	10 hojas LINO	Q5.00	El Epesista cubrirá todos los gastos en que se incurra para la presentación del proyecto; y financiará todos los recursos que se necesiten para la misma.
Impresiones de la Guía de Actividades Lúdicas con pertinencia cultural.	100 impresiones	Q 50.00	
Encuadernado en espiral de Guías.	4 encuadernados	Q 45.00	
Refacción para reuniones con director y docentes.	4 refacciones	Q 100.00	
TOTAL: Q200.00			

CONCLUSIONES

Partiendo de los resultados obtenidos en la investigación, sobre la integración de las actividades lúdicas con pertinencia cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Idioma Inglés, realizada en el Centro de Aprendizaje de Lenguas –CALUSAC–, extensión Totonicapán, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. El presente estudio mostró que la opinión de los docentes y estudiantes es positiva con respecto a la incorporación de actividades lúdicas con pertinencia cultural, como herramienta complementaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Idioma Inglés.
2. El estudio confirma que los docentes de idioma Inglés de CALUSAC, extensión Totonicapán, pueden ayudar a facilitar el aprendizaje del idioma Inglés, a estudiantes de dicha sede, a través de la incorporación de actividades lúdicas con pertinencia cultural.
3. Se encontró que la totalidad de docentes y alumnos entrevistados consideran importante incorporar vocabulario de la cultura de Totonicapán para aprender de manera más rápida conceptos relacionados al idioma Inglés.
4. La investigación realizada permitió confirmar la necesidad de facilitar al docente de CALUSAC-Totonicapán, una guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural para que el estudiante refuerce su aprendizaje del idioma inglés.

RECOMENDACIONES

De acuerdo con los resultados y conclusiones obtenidas en el presente estudio se recomienda:

1. A las autoridades de CALUSAC:
 - a. Apoyar a los docentes de CALUSAC Totonicapán con talleres de capacitación sobre el método lúdico y su aplicación en la enseñanza del idioma inglés.
 - b. Valorar la riqueza cultural de los distintos departamentos en donde se ubica CALUSAC, buscando respetar la interculturalidad en la enseñanza de idiomas.
 - c. Incorporar mayores recursos materiales, visuales y tecnológicos que pueden ser utilizados en actividades lúdicas y culturales en los cursos que se imparten en la extensión de Totonicapán.

2. A los docentes de CALUSAC
 - a. Seguir siendo facilitadores enfocados en la enseñanza del idioma Inglés, tomando en cuenta la realidad cultural de los pobladores de Totonicapán.
 - b. Utilizar la guía de actividades lúdicas con pertinencia cultural para facilitar a los estudiantes de CALUSAC – Totonicapán el aprendizaje del idioma inglés.

REFERENCIAS

- Blanco, W. (2010). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial*. Recuperado el 29 de mayo de 2017 de <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- Campos, M; Chacc, I; Gálvez, P. (2006) *Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales*. Recuperado el 8 de noviembre de 2016 de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Cardona, J (2013) *Epistemología del saber docente*. Recuperado el 29 de mayo de 2017 de <https://books.google.com.gt/books?id=XyEXAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=cardona.+epistemologia+del+saber+docentes&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiiqXLiNDXAhVGRSYKHd9fC2oQ6AEIJTAA#v=onepage&q=cardona.%20epistemologia%20del%20saber%20docentes&f=false>
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Recuperado el 20 de octubre de 2017 de <https://jeffreydiaz.files.wordpress.com/2008/08/estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>
- Valle, C. (del) (2014) *¿Qué es el constructivismo?* Recuperado el 30 de julio de 2017 de https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrcoruna/aulavirtual2/pluginfile.php/8164/mod_resource/content/0/Tendencias_educativas_y_libros_para_leer.pdf
- Valle, I. (del) (2013) *Aplicación de una metodología lúdica en la enseñanza del inglés*. Recuperado el 20 de octubre de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4645/1/TFG-L%20409.pdf>
- Herrán, A. (de la) (2011) *Metodologías docentes para mejorar la educación*. Recuperado el 20 de octubre de 2017 de <http://educreate.iacat.com/Biblioteca/Educreate.%20Agustin%20de%20la%20Herran.%20Metodologias%20docentes.pdf>

- Hevia, D. (s.f.) *Arte y Pedagogía*. Recuperado el 20 de octubre de 2017 de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Lapesa, R. (1981) *Historia de la lengua española*. Recuperado el 18 de octubre de 2017 de <https://filologiaunlp.files.wordpress.com/2012/04/rafael-lapesa-historia-de-la-lengua-espanola.pdf>
- Lara, C. (2014) *El idioma K'iche', un pleito entre el sol y la luna*. Recuperado el 30 de julio de 2017 de <http://lahora.gt/hemeroteca-lh/el-idioma-kaiche-un-pleito-entre-sol-y-luna/>
- Hernán, J. y Gómez, J.G. (2009) *Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación*. Recuperado el 08 noviembre de 2016 de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Herrero, José. (2002) *¿Qué es cultura?* Recuperado el 8 de noviembre de 2016 de <http://pnglanguages.org/training/capacitar/antro/cultura.pdf>
- Ministerio de Educación de Guatemala. (2009) *Guatemala, un país con diversidad étnica, cultural y lingüística*. Recuperado el 08 de noviembre de 2016 de <http://www.mineduc.gob.gt/digebi/mapaLinguistico.html>
- Peralta, M.V. (2002) *Pertinencia cultural de los currículos de educación inicial en los desafíos del siglo XXI*. Recuperado el 8 de noviembre de 2016 de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Actividad%20%20Documento/Attachments/508/6%20Maria%20Victoria%20Peralta%20ponencia.pdf>
- Pinzón, S. (2005) *Lenguaje, lengua, habla, idioma y dialecto*. Recuperado el 20 de octubre de 2017 de http://avalon.utadeo.edu.co/dependencias/publicaciones/tadeo_71/2.nociones.pdf
- Posada, R. (2014) *La lúdica como estrategia didáctica*. Recuperado el 20 octubre de 2017 de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Rojano, J. (2008) *Conceptos Básicos en Pedagogía*. Recuperado el 20 de octubre de 2017 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2717946.pdf>

Soberanes, L. (2013) *Lenguaje, lengua y habla*. Recuperado el 20 de octubre de 2017 de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/Lenguaje,%20Lengua%20y%20Habla.pdf

Spradley, J.; McCurdy, D. (1975) *Definiciones de cultura y sociedad*. Recuperado el 30 de julio de 2017 de <http://culturaup.blogspot.com/>

UNESCO (2008). *Educación y diversidad cultural*. Recuperado el 29 mayo de 2017 de <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001626/162699s.pdf>

Uninpahu (2013). *Política de Idiomas*. Recuperado el 29 mayo de 2017 de http://www.uninpahu.edu.co/uninpahu/wp-content/uploads/2013/07/politica_idiomas.pdf

Vacas, A. y Benavente, J. (2002) *Hacia la competencia intercultural en el aprendizaje del español*. Recuperado el 20 de octubre de 2017 de <http://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2012/11/121114.pdf>

Zúñiga, G. (1998) *Lúdica: una opción para comprender*. Recuperado el 30 julio de 2017 de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

ANEXO No. 1

**Universidad de San Carlos de Guatemala – USAC –
Escuela de Ciencias Lingüísticas – ECCLL –
Centro de Aprendizaje de Lenguas – CALUSAC –**

Cuestionario dirigido a estudiantes

Este cuestionario presenta una serie de ítems con el fin de conocer la opinión de estudiantes sobre la incorporación de actividades lúdicas con pertinencia cultural, como herramienta complementaria en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Idioma Inglés.

Responda todos los ítems marcando con una “X” la respuesta que mejor refleje su primera reacción.

Identificación personal:

SEXO: M F

EDAD: 20 o menos 21-30 31-40 41-50 51-60 61 o más

NIVEL: Inglés 1 Inglés 5 Inglés 9

Parte 1.

No.	Ítem	(A) Muy De acuerdo	(B) De acuerdo	(C) Indiferente	(D) En desacuerdo	(E) Muy en desacuerdo
1	Considero necesario realizar actividades lúdicas dentro del salón, para mejorar el proceso de aprendizaje del Idioma Inglés					
2	Disfruto participar en actividades de Juegos que involucren el mejoramiento de las habilidades lingüísticas					
3	Utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés me ayuda a reforzar mi capacidad de comprensión auditiva.					
4	Utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés me ayuda a reforzar mi fluidez verbal.					
5	Utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés me ayuda a reforzar el área gramatical.					
6	Utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés me ayuda a reforzar el vocabulario de cada unidad.					
7	Considero que se aprende de mejor manera el Idioma Inglés, cuando se contextualiza cada tema a la cultura de los estudiantes					
8	El uso de actividades lúdicas me motiva a estudiar y practicar aún más el Idioma Inglés.					

Parte 2.

1. ¿Qué actividades lúdicas considera adecuadas para reforzar su aprendizaje del idioma Inglés?
 - Juegos fuera del salón de clases
 - Juegos dentro del salón de clases
 - Juegos sensoriales
 - Juegos de roles
 - Otros. Especifique: _____

2. Al momento de realizar actividades lúdicas que involucran contenidos de idioma Inglés, ¿Cómo prefiere trabajar?
 - Individual
 - En Pareja
 - En equipo de 3 o más

3. ¿Cuánto tiempo considera que debe durar las actividades lúdicas que integren vocabulario de la cultura de Totonicapán?
 - Menos de 30 minutos
 - 30 minutos
 - 1 hora
 - Más de 1 hora

4. ¿Considera importante integrar vocabulario de la cultura de Totonicapán para aprender de manera más rápida conceptos relacionados al Idioma Inglés?
 - Mucho
 - Poco
 - Regular
 - Nada

5. De los siguientes temas, ¿cuál considera usted, que se debe tomar en cuenta para integrar parte de la cultura de Totonicapán en los contenidos de Idioma Inglés, en los niveles del 1 al 4?
 - Comida, Caldo de Tobik
 - Palabras de eventos, como la Feria San Miguel
 - Medios de transporte como el Tuc-Tuc
 - Ingredientes de comidas de Totonicapán
 - Ropa, colores de Güipiles y cortes de Totonicapán
 - Eventos, ceremonias religiosas
 - Ocupaciones, como alcalde comunitario
 - Direcciones, como Paraje, comunidad y cantón.
 - Todas las anteriores.

Gracias por su colaboración.

ANEXO No. 2

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA – USAC –

ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS – ECCLL –

CENTRO DE APRENDIZAJE DE LENGUAS – CALUSAC –

LICENCIATURA APLICADA EN LA METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE
IDIOMAS.

GUÍA DE ENTREVISTA

Dirigida al docente de idioma inglés del Centro de Aprendizaje de Lenguas de la Universidad de San Carlos de Guatemala CALUSAC. Totonicapán.

SEXO:

EDAD:

PROFESIÓN:

TÓPICOS A ABORDAR

1. Opinión respecto a utilizar actividades lúdicas en la enseñanza del idioma Inglés.
2. Frecuencia con la que utiliza la lúdica en sus actividades de enseñanza.
3. Ventajas de incorporar actividades lúdicas en la enseñanza del Idioma Inglés.
4. Desventajas de incorporar actividades lúdicas en la enseñanza del Idioma Inglés.
5. Sugerencia de actividades lúdicas para ser empleadas en la enseñanza del idioma Inglés.
6. Tiempo que dedicaría a juegos fuera y dentro del salón de clases.
7. Importancia de la integración de temas culturales en la enseñanza del Idioma Inglés.
8. Opinión sobre la pertinencia cultural en el idioma Inglés.

ANEXO No. 3

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA – USAC –

ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS – ECCLL –

CENTRO DE APRENDIZAJE DE LENGUAS – CALUSAC –

LICENCIATURA APLICADA EN LA METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE
IDIOMAS.

GUÍA DE ENTREVISTA

Dirigida al experto en la metodología Lúdica

Sexo:

Edad:

Profesión:

Tópicos a abordar

1. Opinión respecto a utilizar actividades lúdicas en la enseñanza del idioma Inglés.
2. Definición de lúdica como metodología.
3. Importancia de la integración de temas culturales en la enseñanza del Idioma Inglés.
4. Experiencias con respecto a realización de juegos aplicados a la enseñanza
5. Cuánto tiempo dedicaría a juegos fuera y dentro del salón de clases.
6. Materiales a utilizar por los estudiantes en las actividades lúdicas
7. Ventajas y desventajas para los estudiantes en la realización de actividades lúdicas
8. Ventajas y desventajas para los docentes en la realización de actividades lúdicas.
9. Sugerencias para aplicar actividades lúdicas
10. Sugerencias para integrar la cultura local de algún departamento de Guatemala, en actividades lúdicas, en el curso de Idioma Inglés.

ANEXO No. 4

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA – USAC –

ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS – ECCLL –

CENTRO DE APRENDIZAJE DE LENGUAS – CALUSAC –

Guía de entrevista

Dirigida al director del Centro Universitario de Totonicapán

SEXO:

EDAD:

PROFESIÓN:

Tópicos a abordar

1. Importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje de idioma Inglés en Totonicapán.
2. Opinión de la Cultura de Totonicapán.
3. Integración de actividades lúdicas con pertinencia cultural en la enseñanza de idioma Inglés.
4. Sugerencias para mejorar el proceso de Aprendizaje de Idioma Inglés en Totonicapán.
5. Sugerencias de temas de la cultura de Totonicapán que deberían integrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés