



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS PRESENCIALES

**Informe final de Graduación previo a la obtención del Título de Licenciada
en Ciencias de la Educación, Mención Inglés**

TEMA:

**“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE
PARTICIPATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES
DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA
FISCAL MÉXICO EN LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA
TUNGURAHUA”**

Autora: Villacís Suárez Carmen del Rosario

Tutora: Dra. Luz Ercilia Saltos Abril

Ambato - Ecuador

2012

*APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN*

Yo, Dra. Luz Ercilia Saltos Abril, C.C. 020021914-5 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE PARTICIPATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL MÉXICO EN LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA”, desarrollado por la egresada: Villacís Suárez Carmen del Rosario, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....
Dra. Luz Ercilia Saltos Abril

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, abril 11, 2012

.....
Villacís Suárez Carmen del Rosario
C.C. 1803805595
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de grado o titulación sobre el tema: “ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE PARTICIPATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL MÉXICO EN LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Ambato, abril 11, 2012

.....
Villacís Suárez Carmen del Rosario
C.C. 1803805595
AUTORA

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y
de la Educación:*

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE PARTICIPATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL MÉXICO EN LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA TUNGURAHUA”, presentada por la Srta. Villacís Suárez Carmen del Rosario, egresada de la Carrera de Idiomas, promoción: 2011-2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

Dra. Georgina Piedad Aguas Garcés
180103045-1
MIEMBRO

Dra. Mercedes del Carmen López Chico
180261704-1
MIEMBRO

AGRADECIMIENTO

Gracias a la salud, paciencia, inteligencia, sobre todo la actitud y aptitud de sobresalir en la vida que DIOS puso en mí, además agradezco a mis padres por ser un pilar fundamental en mi vida dándome el apoyo necesario llenándome de amor además de fomentar en mi la humildad que es lo que me ha ayudado a crecer interna y externamente, a mis hermanos, familiares y a mis amig@s quienes estuvieron a mi lado apoyándome y a todo el grupo de profesionales que me capacitaron a lo largo de toda la carrera para crear y hacer de mí una profesional del área educativa, sintiendo satisfacción de haber logrado uno de los más grandes anhelos de mi vida.

Carmita

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Cesión de Derechos.....	iv
Al Consejo Directivo	v
Agradecimiento	vi
Índice general de contenidos.....	vii
Índice de gráficos y tablas.....	ix
Índice de gráficos y tablas.....	x
Resumen ejecutivo	xi
Introducción	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico	5
1.2.4 Formulación del Problema	7
1.2.5 Preguntas Directrices	7
1.2.6 Delimitación del Problema.....	8
1.2.6.1 Delimitación de Contenido	8
1.3 Justificación.....	8
1.4. Objetivos	9
1.4.1.- Objetivo General.....	9
1.4.2.- Objetivos Específicos	10
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO	11
2.1 Antecedentes Investigativos.....	11
2.2 Fundamentación Filosófica	13
2.3 Fundamentación Legal	14
2.4 Categorías Fundamentales	16
2.4.1 Actividades Lúdicas Variable Independiente.....	17
2.4.1.1 Metodología Didáctica	17
2.5 Hipótesis.....	50
2.6 Señalamiento de Variables	50
CAPÍTULO III.....	51
METODOLOGÍA	51
3.1 Enfoque	51
3.2 Modalidad Básica de la Investigación.....	51
3.2 Nivel o Tipo de Investigación.....	52

3.3 Población y Muestra.....	53
3.4 Operacionalización de Variables.....	54
3.4 Operacionalización de Variables.....	55
3.5 Recolección de la Información.....	56
3.6 Procesamiento y Análisis	56
CAPÍTULO IV	57
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	57
4.1. Análisis de Resultados	57
4.2 Verificación de la Hipótesis	67
CAPÍTULO V.....	71
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	72
Recomendaciones.....	73
CAPÍTULO VI	74
PROPUESTA	74
6.1 Datos Informativos.....	74
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	75
6.3 Justificación.....	78
6.4 Objetivos	78
6.4.1 Objetivo General	78
6.4.2 Objetivo Específicos	79
6.5 Análisis de la factibilidad.....	79
6.6 Fundamentación Científico Técnico Organizacional.....	80
6.7 Metodología del Modelo Operativo	106
6.8 Administración de la Prpopuesta	106
BIBLIOGRAFÍA.....	108
ANEXOS.....	110
Anexo 1 Ficha de Observación	111
Anexo 2 Subordinación de Variables.....	112
Anexo 3 Subordinación de Variables.....	113
Anexo 4 Marco Muestral	114
Anexo 5 Encuesta a Padres de Familia	117
Anexo 6 Cédula de Entrevista	118
Anexo 7 Cálculo de las Frecuencias Esperadas	119
Anexo 8 Fotografías.....	120
Anexo 9 Croquis del Establecimiento.....	123
Anexo 10 Mapa de Ubicación del Estableimiento.....	124

ÍNDICE DE CUADROS

Gráfico 1 Árbol del problema	3
Gráfico 2 Supra Ordinación de Variables	14
Gráfico 4 Pregunta # 1	54
Gráfico 5 Pregunta # 2	55
Gráfico 6 Pregunta # 3	56
Gráfico 7 Pregunta # 4	57
Gráfico 8 Pregunta # 5	58
Gráfico 9 Pregunta # 6	59
Gráfico 10 Pregunta # 7	60
Gráfico 11 Pregunta # 8	61
Gráfico 12 Pregunta # 9	62
Gráfico 13 Pregunta # 10	63
Gráfico 14 Región de aceptación y rechazo	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Cuadro 1 Población y Muestra	51
Cuadro 2 Operacionalización de la V.I	52
Cuadro 3 Operacionalización de la V.D	53
Cuadro 4 Recolección de Información	54
Cuadro 5 Pregunta # 1	55
Cuadro 6 Pregunta # 2	56
Cuadro 7 Pregunta # 3	57
Cuadro 8 Pregunta # 4	58
Cuadro 9 Pregunta # 5	59
Cuadro 10 Pregunta # 6	60
Cuadro 11 Pregunta # 7	61
Cuadro 12 Pregunta # 8	62
Cuadro 13 Pregunta # 9	63
Cuadro 14 Pregunta # 10	64
Cuadro 15 Encuesta a Docentes	65
Cuadro 16 Frecuencia Observada	67
Cuadro 17 Frecuencia Esperada	67
Cuadro 18 Cálculo Chi^2	68
Cuadro 19 Presupuesto de la Propuesta.....	72

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE INGLÉS

TEMA: “Las Actividades Lúdicas y su incidencia en el Aprendizaje Participativo de los estudiantes del segundo año de Educación Básica en el Área de Inglés de la Escuela Fiscal ‘México’ de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua” .

AUTOR: Carmen del Rosario Villacís Suárez

TUTOR: Dra. Ercilia Saltos

Resumen Ejecutivo

El establecimiento educativo tiene como misión satisfacer las necesidades y expectativas de la comunidad educativa, fundamentada en la práctica de valores que promuevan el cambio de comportamiento de sus educandos, fundamentado en leyes y reglamentos, promulgando la innovación curricular con aprendizajes interactivos, significativos y funcionales mediante el desarrollo humano y profesional de sus docentes cuyos logros se reflejan en una sólida formación de sus estudiantes.

Con el fin de conocer si se aplican las actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje participativo de los segundos años de educación básica de la escuela fiscal México, se determinó una población de 80 elementos de estudio para lo cual se aplicó una encuesta a los padres de familia y una ficha de entrevista para los docentes; tomando una muestra de 76 estudiantes y 4 docentes; a través del análisis e interpretación de resultados se llegó a importantes conclusiones: que los docentes necesitan conocer estrategias basadas en las actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje participativo del aprendizaje del inglés. Y por todos los datos obtenidos en la investigación se recomendó la implementación de una guía de estrategias basadas en las actividades lúdicas para promover el aprendizaje participativo.

Palabras claves: Actividades, Lúdico, Aprendizaje, Idioma, Implementación, Interpretación, Inglés, Investigación, Enseñanza, Análisis.

INTRODUCCIÓN

La educación va tomando nuevas y diferentes actividades relacionadas con la Educación, lo que han motivado al planteamiento de elementos innovadores que sustenten los recursos de apoyo en el trabajo práctico pedagógico, para lo cual se aplicará las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes con el fin de dar a conocer la interacción del docente con los estudiantes a través del juego ya que es una actividad inherente del ser humano realizada de forma espontánea dirigida a los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la escuela fiscal México del Cantón Ambato, Provincia Tungurahua las cuales ayudarán al maestro y a los estudiantes a fortalecer el conocimiento y práctica del idioma inglés.

La estructura general de la presente tesis está formado por seis capítulos, cada uno de ellos contienen información relacionada con el tema de investigación:

Capítulo I: contiene el problema, planteamiento del problema, contextualización y análisis crítico el cual contiene antecedentes del problema e información del lugar donde se realizará la investigación, seguido de la justificación y de los objetivos con lo cual se contempla el por qué y para qué de esta investigación.

Capítulo II: está relacionado con el marco teórico en el que fundamentará el análisis de información científica relacionada con el objeto de estudio lo que permitirá sustentar la propuesta.

Capítulo III: contiene la metodología a utilizarse, en la modalidad, nivel o tipo de investigación además de la determinación de la población y muestra con la aplicación de los respectivos instrumentos para recolección de datos.

Capítulo IV: se encuentra el análisis e interpretación de resultados que ayudarán para la verificación de la hipótesis a través de la aplicación estadística del Chi^2 .

Capítulo V: contiene las conclusiones y recomendaciones después del análisis de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, la validez y confiabilidad del mismo que ayudará para contrarrestar el problema.

Capítulo VI: esta direccionado para el desarrollo detallado de los parámetros de la propuesta, también está la bibliografía que respalda la obtención de la información para el objeto de estudio, finalizando con los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE PARTICIPATIVO EN EL ÁREA DE INGLÉS EN L@S ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE LA ESCUELA FISCAL MÉXICO DE LA CIUDAD DE AMBATO. ”

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Desde hace algunos años, la educación ha sido considerada como una necesidad, una esperanza, la clave del conocimiento en cada una de las personas que permite el desarrollo de cada nación.

El Estado Ecuatoriano tiene la obligación de atender las necesidades dentro del campo educativo, promoviendo el desarrollo integral, las potencialidades y valores del ser humano, la criticidad reflexiva y creadora en el proceso educativo utilizando los recursos didácticos en el aprovechamiento racional y equitativo para obtener el crecimiento socio-económico, cultural, social y moral de la niñez y juventud Ecuatoriana. Las personas quienes están involucradas en este nuevo entorno florecerán de una actitud triunfadora, motivadas para alcanzar cualquier objetivo o meta trazada a lo largo de su vida.

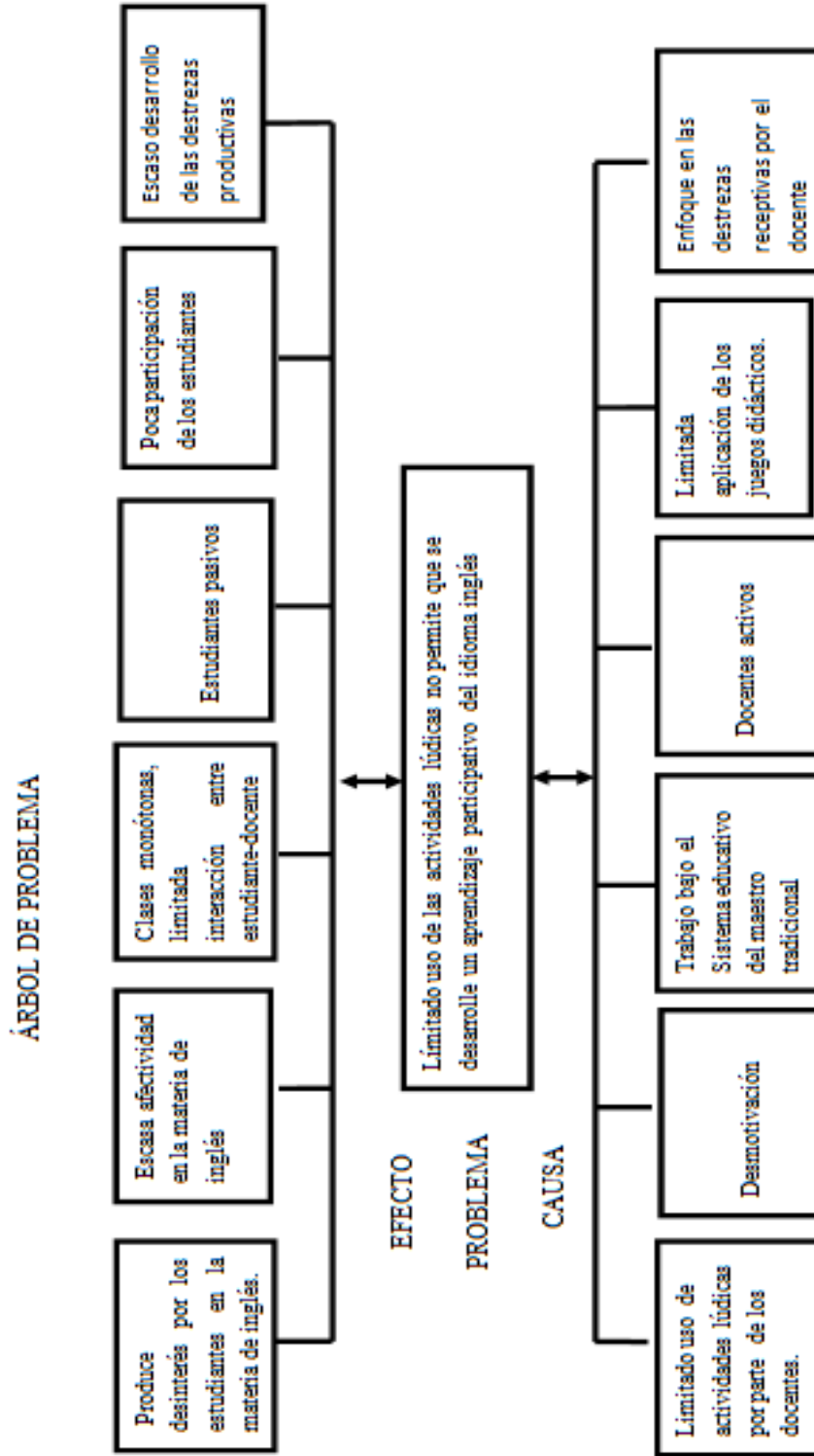
La educación en Tungurahua cada vez toma una nueva perspectiva enfocada en el desarrollo de las competencias fortaleciendo la creatividad, formando entes independientes portadores de ideas innovadoras,

transmitiendo seguridad, formando su personalidad para afrontar las diferentes problemáticas que existen en la sociedad. Por otro lado la importancia en la formación del conocimiento y aprendizaje del idioma inglés de forma interactiva entre estudiantes y docentes a través de la aplicación las actividades lúdicas ya que establecen un ambiente agradable, divertido y entretenido en la producción del inglés, el mismo que al dominarlo brindan muchas oportunidades de crecimiento personal.

La escuela fiscal México está ubicada en las calles Rocafuerte entre Castillo y Quito a cargo del Director (E) Lic. Aníbal Ortega, la institución cuenta con 514 estudiantes, 13 docentes de planta y 4 docentes extracurriculares, la institución imparte una educación integrada y personalizada además de contar con laboratorios y una infraestructura básica; concerniente al ámbito académico es importante recalcar que existen algunas falencias especialmente en el área de inglés; existiendo una participación limitada en los estudiantes, restringiendo el avance de la práctica y uso del mismo; existiendo algunos factores que incurren en este problema como son: exceso de estudiantes, escaso material didáctico, un ambiente inadecuado, ausencia de un laboratorio para el área de Inglés, además de los factores socio-económicos; con estas carencias no puede existir un aprendizaje adecuado, ya que en el distributivo de horarios no tiene mayor importancia y la gran necesidad que incurre el aprendizaje del inglés para promover el desarrollo, la productividad y el enriquecimiento de la educación pública referente a la educación privada. El aprendizaje entre facilitadores y participantes en un ambiente adecuado y divertido es esencial, ya que se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

1.2.2. Análisis Crítico

Gráfico 1 Árbol del problema.
 Realizado por: Carmen Villació Suárez



La competencia en las cuatro destrezas (listening, speaking, reading and writing) son fundamentales en el aprendizaje del idioma inglés, el mismo que con grandes falencias y dificultades adquiere el idioma en el transcurso de su vida estudiantil; el análisis de las causas y efectos aportan información para profundizar en el análisis de los factores relacionados con la problemática de estudio.

El limitado uso de las actividades lúdicas por parte de los docentes produce desinterés por los estudiantes en la materia.

La desmotivación produce la escasa afectividad en la materia de inglés.

El trabajo bajo el sistema educativo del maestro tradicional crea clases monótonas o aburridas impidiendo la interacción entre estudiante-docentes.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente es activo mientras que el estudiante es pasivo, dificultando la producción del idioma.

El limitado uso de juegos didácticos reduce la participación de los estudiantes.

El enfoque en las destrezas receptivas por el docente produce un insuficiente desarrollo de las destrezas productivas.

De este modo se ha realizado un breve análisis de las causas y efectos que envuelve esta problemática.

1.2.3 Prognosis

Para tener una visión amplia del problema no solo basta contextualizarlo y analizarlo, sino visualizar lo que podría suceder a futuro. En caso de evadir la aplicación de las actividades lúdicas en un futuro próximo encontraremos que los estudiantes serán individuos con dificultades en la expresión verbal

y corporal, la utilización y práctica del idioma inglés abiertamente, además de las dificultades de relacionarse.

Por otra parte de solucionarse esta problemática se creará un ambiente agradable, desarrollaran destrezas y habilidades, igualmente la seguridad y la capacidad de comunicarse con cualquier persona extranjera compartiendo e intercambiando culturas que es lo enriquece la educación y la sociedad.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cuál es la influencia de las Actividades lúdicas en el aprendizaje participativo en el área de inglés en l@s estudiantes del segundo año de educación básica en la escuela fiscal México en la ciudad de Ambato?

Donde se establece como variables:

V.I. Actividades lúdicas.

V.D. Aprendizaje participativo.

1.2.5.- Preguntas Directrices

¿Es importante la interacción que crea las actividades lúdicas entre maestros y estudiantes?

¿Cómo influye el aprendizaje participativo en la enseñanza del inglés?

¿Es necesario implementar las actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje participativo?

1.2.6 Delimitación del Problema

1.2.6.1 Delimitación de Contenido

Campo: Educativo

Área: Actividades lúdicas

Aspecto: aprendizaje participativo

Delimitación Espacial: la investigación se realizará con los estudiantes del segundo año de Educación Básica de la escuela fiscal México de la ciudad de Ambato.

Delimitación Temporal: el problema será estudiado en el período comprendido desde Julio del 2011 a Enero del 2012.

1.3. Justificación

Esta investigación se justifica ya que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel participativo (activo) en dicho proceso, a fin de que desarrollen las habilidades y capacidades intelectuales que les permitan orientarse correctamente, buscar la información necesaria de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos de forma activa y creadora.

La interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que se

suscitan en situaciones de la práctica de la vida diaria, durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante en la institución educativa aprender a resolver problemas, analizar críticamente la realidad y transformarla, identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar las capacidades del lenguaje mediante la participación activa y afectiva en los estudiantes, convirtiéndose conjuntamente con el aprendizaje, la comunicación y el enriquecimiento del vocabulario en una experiencia feliz.

La factibilidad de esta investigación es accesible ya que permite analizar las causas y los efectos que provoca un bajo rendimiento en el aprendizaje de los estudiantes en el área de inglés; considerando la misión y visión de la institución, hacia donde esta direccionada y cuáles son los objetivos que desean alcanzar al final del proceso de enseñanza-aprendizaje; de esta manera se justifica el presente trabajo de investigación conociendo que la participación y las actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje del Inglés.

1.4. Objetivos

1.4.1.- Objetivo General

Determinar la incidencia de las Actividades lúdicas en el aprendizaje participativo en el área de inglés en l@s estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela fiscal México en la ciudad de Ambato.

1.4.2.- Objetivos Específicos

- Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje participativo en el área de inglés.
- Establecer el nivel influencia del aprendizaje participativo en la producción del inglés.
- Diseñar una guía de estrategias apoyadas en las actividades lúdicas que permita fortalecer el aprendizaje participativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

La enseñanza y aprendizaje de cualquier disciplina o habilidad en el ámbito escolar se realiza mediante la actividad orientadora o mediadora de los docentes, quienes fundamentan sus prácticas en las teorías sobre los conocimientos que los estudiantes adquieran, como aquellas relacionadas directamente con las teorías pedagógicas y de aprendizaje. ROSALES DANIELA,(2005) *Estrategias Didácticas para la Enseñanza de la escritura dirigidas a docentes especialistas que laboran en el área de dificultades de aprendizaje*, Venezuela-Maracaibo.

Esta investigación no se ha realizado anteriormente relacionada al idioma inglés, por lo cual este tema es de trascendental importancia para resolver las dificultades que se han presentado en el proceso enseñanza-aprendizaje del inglés, mediante la revisión de las diferentes tesis de grado encontradas en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato; existen otros temas relacionados con la lúdica como los que mencionaremos a continuación:

“Estrategias Lúdicas para mejorar la destreza oral del idioma inglés en los estudiantes de 6to y 7mo años de la escuela Fiscal Leopoldo Mercado realizado por Quimbulco Brito Héctor y Saltos Ercilia 2007”

“Destrezas Lúdicas para desarrollar la práctica oral del idioma inglés en los estudiantes de 7mo año del Instituto Superior Belisario Quevedo Pujilí bajo la autoría de: Molina José Amores y Ernesto Rivera Mesías 2008.”

Según las investigaciones realizadas por los autores de las tesis anteriormente mencionadas se considera el juego como estrategia metodológica para desarrollar la destreza oral del idioma inglés, menciona que se encuentra presente en los estudiantes, pero no es la correcta y suficientemente aplicada de acuerdo a las necesidades para los niveles respectivamente; por otro lado las actividades lúdicas en las instituciones han venido dándose en un esquema no muy apropiado, ya que a pesar de existir en la institución a estas se las ve solamente como un simple distractor de tiempo más, no como un aporte científico de grandes aliados en la sala de clase, sobre todo si se refiere a la adquisición de oral de un segundo idioma; otro aspecto importante al hablar del desarrollo oral del idioma inglés a través del juego es que en las instituciones no está siendo practicada de un modo constante ya que a pesar de presentarla con juegos esta no ha logrado alcanzar los objetivos que debería, tomado de la tesis bajo la autoría de PÉREZ MARIA FERNANDA (2009-2010) *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés en el Colegio Universitario, Juan Montalvo con los estudiantes del 9no año de Educación Básica Paralelo C de la ciudad de Ambato.*

En la investigación se muestra las actividades lúdicas y el aporte de cada una de ellas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el aporte para fomentar la participación, ya que los docentes deben incluir en las planificaciones las actividades lúdicas. Además es necesaria la aplicación de las estrategias en todas las instituciones educativas ya que compromete el desempeño y rendimiento en los diferentes niveles de educación, enfocado en la infancia de los niños donde inicia su instrucción primaria, despertando la creatividad, imaginación y la fantasía, ayudando al florecimiento del vocabulario y fortaleciendo el aprendizaje participativo. Por otro lado, con relación a las estrategias que emplean los profesores en las clases de inglés, se comprobó que los docentes no motivan a los

estudiantes en la participación, trabajos grupales, dramatizaciones y juegos, ya que estimula la participación, el desarrollo de las destrezas y habilidades, además carecen de una guía de actividades lúdicas que les permita enriquecer el aprendizaje participativo y salir del uso de la enseñanza tradicionalista.

2.2 Fundamentación Filosófica

La presente investigación debido a sus características tiene como base el paradigma crítico propositivo como una alternativa para la investigación en la que se fundamenta esta investigación, en el cambio de esquemas sociales, utilizando conocimientos lógicos organizados, teniendo un enfoque netamente humanista, para lo cual se han tomado en cuenta las siguientes razones:

Fundamentación Ontológica.

Ya que el ser humanos es probablemente una de las especies la cual posee una de las facultades más típicas como es el lenguaje; ya que no se conoce otra especie que haya desarrollado por sí misma un sistema de comunicación tan complejo como el lenguaje humano.

Sin duda el lenguaje oral es parte de un complejo sistema comunicativo que se desarrolla entre los humanos mediante la interacción a través de la participación; el desarrollo del lenguaje en el niño acompañada de la participación que debe existir en el aula de clase.

Fundamentación Epistemológica

En esta sección se pretende aportar la relación con el referente epistemológico que fundamenta la enseñanza del inglés, de acuerdo con (FERRATER MORA), la epistemología puede ser definida como *“una teoría del conocimiento científico para dilucidar problemas relativos al*

conocimiento cuyos principales aportes han sido extraídos de las ciencias”. Lo epistemológico explica el proceso de construcción del conocimiento, esto es, cómo los seres humanos aprenden y comprenden la realidad, es decir como el aprendizaje del inglés beneficiará especialmente la comunicación y el aprendizaje del estudiante, cómo se relaciona con el entorno y consigo mismo.

Fundamentación Axiológica

Para lograr un objetivo se compromete aportar elementos significativos trascendentales que ayuda a que los estudiantes se integren en el contexto, respetando la identidad social con la práctica de valores para la solución en los niveles educativos psicológicos y ecológicos.

Según Bley-Vroman (1988) establece que: los alumnos poseen habilidades generales para la adquisición de idiomas siempre y cuando exista un ambiente apropiado. Por su parte, White (1990) Revista Educación No 188 indica que cuando se aprende un segundo idioma el estudiante tiene que ajustar los parámetros establecidos por su primer idioma.

2.3 Fundamentación Legal

La presente investigación esta respalda en la ley de propiedad intelectual.

De acuerdo al Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación.

Capítulo XXV de la Educación Compensatoria.

Art.185 (Instrumentación curricular) para cumplir los objetivos señalados en el artículo 20 de este reglamento se realizará la instrumentación curricular correspondiente, empleando metodologías participativas tomando en cuenta las características socio-económicas y culturales de los beneficiarios. Su desarrollo será en presencia y a distancia.

Capítulo XII de la dirección nacional de capacitación y perfeccionamiento docente de investigación pedagógica.

- **Art. 52 (Funciones)** La Dirección Nacional de Capacitación y Perfeccionamiento Docente e Investigación Pedagógica es responsable de la programación, organización, dirección, coordinación y control del sistema nacional de mejoramiento de los recursos humanos del sector educativo y del diseño, programación y ejecución de investigaciones pedagógicas a nivel de aula para fundamentar su acción.
- **Art.53 (Deberes y atribuciones)** Son deberes y atribuciones de la Dirección Nacional de Capacitación y perfeccionamiento Docente e Investigación Pedagógica:
 - a) Investigar y diagnosticar las necesidades de capacitación docente en todos los niveles del sistema educativo Hispana en coordinación con las direcciones nacionales de Educación Regular y Especial Hispana, Educación Compensatoria y no Escolarizada Hispana y Planeamiento.
 - b) Participar en la planificación y programación general de la educación.
 - c) Elaborar el plan anual de trabajo, en concordancia con los lineamientos del plan general del Ministerio y someterlo a consideración del Subsecretario de Educación.
 - d) Elaborar e implementar proyectos específicos de capacitación y mejoramiento.
 - e) Proponer a la Dirección Nacional de Planeamiento innovaciones y adecuaciones curriculares derivadas de las investigaciones o de las actividades realizadas por esta dirección.
 - f) Elaborar y difundir en el Magisterio Nacional material científico, pedagógico y tecnológico a través de todos los

medios y, en particular a través de los centros de documentación.

Derechos y Deberes de los Niños y Niñas del Ecuador.

Se cita: “En el art. 45 del mismo cuerpo legal, se manifiesta que los niños, niñas y adolescentes gozan de los derechos comunes al ser humano, como son el respeto a la vida, libertad, a la no discriminación, libertad de asociación, entre otros; así como también a los que son específicos para su edad. En el segundo inciso se establece que “Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar”

2.4 Categorías Fundamentales

Con el fin de fundamentar teóricamente para sustentar esta investigación es esencial el desarrollo de una red de categorías que intervienen en la explicación y comprensión científica del tema de estudio ¿Cuál es la influencia de las Actividades lúdicas en el aprendizaje participativo en el área de inglés en I@s estudiantes del segundo año de educación básica en la escuela fiscal México de la ciudad de Ambato?

La definición de las variables y cada una de las categorías están sustentadas con la recolección de información:

CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

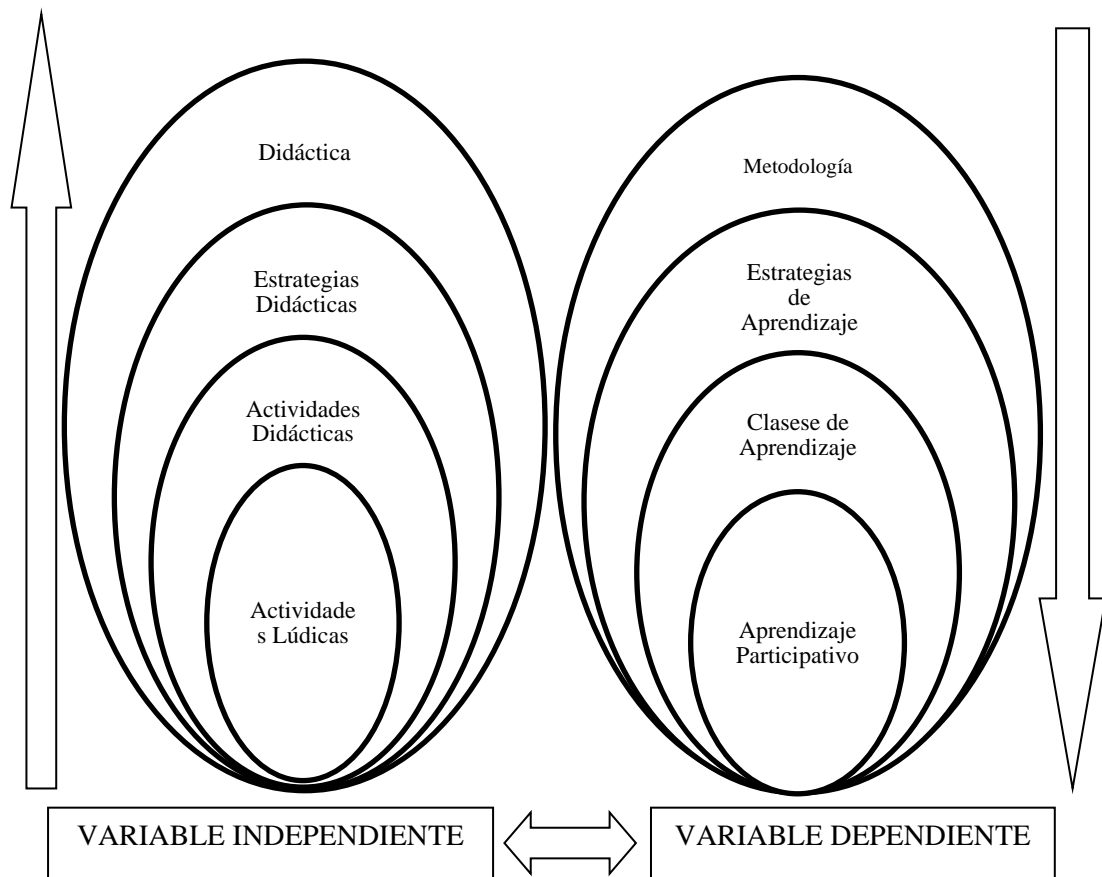


Gráfico 2 Supra-ordinación de las categorías
Realizado por: Carmen Villacis Suárez

2.4.1 Actividades Lúdicas Variable Independiente

2.4.1.1 Metodología Didáctica

Las metodologías educativas son las teorías de aprendizaje que orientan el método, entre ellas, la teoría constructivista, conductual, cognitiva, desarrollista, social, crítica, entre otros.

Según Kaplan, la metodología es el estudio, descripción, explicación y justificación de los métodos y no los métodos en sí mismos.¹

Método

El método es un medio para lograr un propósito, una reflexión acerca de los posibles caminos que se pueden seguir para lograr un objetivo.

La característica principal del método de enseñanza consiste en que va dirigida a un objetivo e incluye las operaciones y acciones dirigidas al logro de este, como son: la planificación y sistematización adecuada.

Clasificación de los métodos

▪ **Métodos lógicos**

Son aquellos que permiten la obtención o producción del conocimiento: inductivo, deductivo, analítico y sintético.

▪ **Métodos pedagógicos**

Método viene del griego *methods* que significa *camino vía, medio para llegar a fin*. Proceso o camino sistemático establecido para realizar una tarea o trabajo con el fin de alcanzar un objetivo predeterminado. Modo de decir o hacer algo con orden, procedimiento seguido en la ciencia para hallar la verdad.

Método Didáctico

En el siglo XVIII, el siglo de la educación Rousseau y Pestalozzi, trabajan en el perfeccionamiento de los métodos, incurren primero en el extremo de transformar el trabajo espiritual de un juego; ahorra el esfuerzo del niño, suavizando en lo posible el aprender. Frente a esta concepción insiste Pestalozzi, del que sin duda ha partido el movimiento didáctico más rico en

¹ www.unav.es/iscr/texto/413-med-a.htm García Aretio, L (Coor.)(1997) *Unidades didácticas y guía didáctica*.

consecuencias, sobre la necesidad del esfuerzo para trabajar, pero teniendo en cuenta el espíritu del niño constante.

Dra. GEMMA VERDUZCO CHIRINO (2008) *Métodos didácticos* programa de maestrías.

▪ **Método de Enseñanza**

Es el conjunto de métodos y técnicas lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad, a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje, principalmente ante la presentación de la materia y a la elaboración de la misma.

▪ **Método Didáctico**

Es el conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje, incluyendo en él desde la presentación y elaboración de la materia hasta la verificación del aprendizaje.

El método didáctico tiene la finalidad de buscar el camino, el mejor, el más razonable, el que más garantiza la consecución de la finalidad didáctica propuesta. El método didáctico implica un proceso de ordenamiento y una dirección del pensamiento y de la acción educativa para lograr algo previamente determinado.

2.4.1.2 Estrategias Didácticas

Las estrategias se definen como una habilidad o destreza para dirigir. En el campo didáctico las estrategias son todos aquellos enfoques y modos de actuar que hacen que el profesor dirija con pericia el aprendizaje de los alumnos.²

Tipos de Estrategias

² www.google.com.ec JOSE BERNARDO CARRASCO (2004) *Una didáctica para Hoy* pag.83, Alcalá Madrid.

Entre los tipos de estrategias didácticas se enfocarán las tres estrategias didácticas más importantes, a saber: los métodos, las técnicas y los procedimientos didácticos.

Desde el punto de vista etimológico, la palabra método indica el camino para llegar a un fin. Obrar con método es obrar de una manera ordenada y calculada para alcanzar un objetivo, es decir un método didáctico se define como la organización racional y práctica de los medios, técnicas y procedimientos de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados, también puede decirse que el método didáctico consiste en proceder de modo ordenado e inteligente para conseguir el incremento del saber y la formación total de la persona.

En todo método deben distinguirse los siguientes aspectos:

- Que objetivos o resultados se pretenden conseguir.
- Que materia se va a utilizar.
- De que medios materiales vamos a disponer.
- Que técnicas y procedimientos son los más adecuados para las circunstancias dadas.
- Cuál es el orden más racional a seguir para alcanzar los objetivos con seguridad, economía y eficacia.
- Cuanto tiempo emplearemos y, en consecuencia, que ritmo debemos imprimir a nuestro trabajo.

Principios fundamentales de los métodos didácticos:

- a) Principio de la ordenación.- aprendizaje eficaz.
- b) Principio de la orientación.- orientación clara y de modo seguro.
- c) Principio de la finalidad.- valido y significativo, alcanzando los objetivos de los alumnos.
- d) Principio de la adecuación.- adecua los datos de la materia a la capacidad de los alumnos.

- e) Principio de la economía.- cumple los objetivos de un modo rápido, fácil y económico en tiempo, materiales y esfuerzo, sin perjudicar la calidad de la enseñanza.

Las técnicas de enseñanza son el recurso didáctico que sirve para concretar un momento de la unidad didáctica o parte del método en la realización del aprendizaje, por eso las técnicas son como los instrumentos, se pueden usar a lo largo del recorrido propio de cada método, de ahí para alcanzar sus objetivos, un método de enseñanza necesita echar mano de una serie de técnicas. Un método incluye diferentes técnicas, debidamente ordenadas en el aspecto temporal, y que el empleo de una técnica este subordinado a la elección de determinados métodos que aconsejan o no su utilización. Por eso las técnicas son acciones más o menos complejas que pretenden conseguir un resultado conocido y que son exigidas para la correcta aplicación de un determinado método.

Así tenemos que el método seguido por un profesor al desarrollar determinada unidad didáctica tiene la siguiente estructura:

- a) Utilización de la técnica expositiva para dar una visión global de la unidad y explicar cada uno de ellos.
- b) Utilización de la técnica del trabajo en equipo para trabajar las distintas partes de que consta dicha unidad.
- c) Puesta en común las conclusiones y resultados obtenidos por cada equipo.
- d) Subrayar los aspectos fundamentales expuestos en el paso anterior.
- e) Realizar una síntesis esquemática completa de la unidad didáctica, de acuerdo con los aspectos subrayados.
- f) Memorizar y asimilar mediante sucesivos repasos la síntesis realizada.
- g) Trabajo en equipo para seleccionar campos de aplicación a la vida real de lo estudiado.
- h) Evaluación de la unidad.

En cualquier caso lo importante es que cualquier técnica supone el recurso didáctico una estrategia que sirve para concretar un momento de la unidad didáctica o parte del método en el origen del aprendizaje.

2.4.1.3 Actividades Didácticas

En el campo de la didáctica, cuando se habla de actividades, usualmente; se hace referencia a *“las ejercitaciones que diseñadas, planificadas, tienen la finalidad que los alumnos logren detenidamente objetivos propuestos”* (Agudelo y Flores, 2000. Pag.40)

Las tendencias actuales llevan a considerar, así mismo, que las actividades son el medio para movilizar el entramado de comunicaciones que se pueden establecer en clase; las relaciones que allí se crean y definen los diferentes papeles del profesorado y el alumnado. De este modo las actividades y las secuencias que forman, tendrán unos y otros efectos educativos en función de las características específicas de las relaciones que posibilitan. Las actividades didácticas abarcan tanto las actuaciones del docente y del alumno como de las interacciones que ellas se derivan. La manera de relacionarse en clase y el grado de participación de docentes y alumnos estará en función de la concepción del aprendizaje que se maneje. La planificación de las actividades didácticas está centrada en la interacción entre los contenidos, los ejes transversales, el docente y el alumno. Las actividades están inmersas en los procesos didácticos, contribuyen al logro de las competencias, a la construcción de los aprendizajes por parte de los alumnos y favorece la función mediadora del docente.³

Tipos de Actividades

Los tipos de actividades que pueden desarrollarse en una planificación didáctica:

³ www.formacionenlinea.edu *Actividades Didácticas*

- **Actividades de Motivación.-** tienen como finalidad incentivar al alumno acerca del contenido a trabajar.
- **Actividades de Integración.-** están encaminadas a que los alumnos, de manera individual o grupal, integren en sus experiencias de aprendizaje los ejes transversales y los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) de diferentes áreas académicas.
- **Actividades de Enlace.-** tienen por fin proporcionar secuencias y continuidad al proceso y relacionar la nueva información con la que el estudiante ya posee.
- **Actividades de Investigación.-** promueven la indagación, la curiosidad, la búsqueda de información, la comprobación de hipótesis, la resolución de problemas, la elaboración de aprendizaje significativo y permiten que el estudiante construya su propio conocimiento.

2.4.1.4 Actividades Lúdicas

Las Actividades lúdicas proviene del latín *ludus*, Lúdica/co perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; la motivación de un juego es alcanzar un final satisfactorio.

La lúdica es una poderosa metodología constructivista orientada a la formación y transformación de las personas desde su propia individualidad, sus competencias, su liderazgo, en la convivencia armónica, en la comunicación efectiva, en la conformación de equipos de trabajo de alto rendimiento, así como el fortalecimiento de sus valores y de su propia cultura como una misma micro-sociedad, o acompañando el aprendizaje de habilidades blandas o duras.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una extensa gama de actividades donde interactúan el placer, la satisfacción, la creatividad y el conocimiento.⁴

Se puede afirmar que para los niños y niñas todo es un juguete. En este tiempo, jugar es fundamental para desarrollar los procesos de socialización. Jugando en grupo, los niños y las niñas aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y a comprender. Gracias a los juegos, pueden desarrollar una sensibilidad para las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto. Las actividades lúdicas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social. Los niños y niñas pueden desarrollar una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte.

Características de las actividades lúdicas:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los estudiantes hacia la materia.
- Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los estudiantes.
- Evolucionan las potencialidades creativas de los estudiantes.
- El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.
- La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.
- El enfoque comunicativo se muestrea por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas.

⁴ www.google.com Actividades lúdicas para niños.

Las capacidades de un juego son el desarrollo de los talentos naturales que se aprenden a reconocer a través de experimentar nuevas y variadas situaciones, por ejemplo ejercitar las aptitudes que se tienen para el razonamiento lógico a través de la expresión verbal, entre otros.

Capacidades de Atención y Comprensión:

Los estudiantes desarrollan normas de organización de los juegos, analizar y concluir sobre asuntos de su interés y la comprensión de las actividades.

Capacidades de Pensamiento y Comportamiento Lógico y Estratégico:

Entre las capacidades de pensamiento están: los juegos de reflexión, las instrucciones y reglas, formulación de argumentos para la discusión, expresión oral y escrita.

Capacidades de Expresión Verbal

Entre las capacidades de expresión verbal están la expresión libre durante los juegos y las actividades; juegos de imitación de la vida cotidiana; explicación y definición de las normas y reglas de los juegos y expresión fluida de sus propias experiencias.

Capacidades de Expresión Corporal

Las capacidades de expresión oral están las escenificaciones con disfraces; los juegos que incluyen baile o ejercicios y los juegos de expresión corporal libre.

Capacidades de expresión Icónica

Las capacidades están relacionados con las actividades con material visual los juegos de análisis de fotografías, ilustraciones u objetos y las explicaciones con láminas didácticas.

Capacidades de Expresión Musical

Las capacidades de expresión musical de juegos con instrumentos y las actividades de cantos y ritmos.

Capacidades de Respeto

Entre estas capacidades hay que cumplir con las reglas de los juegos y respetar a los demás.

Principios básicos para la aplicación en clase:

La participación: es necesario que los estudiantes participen voluntariamente y que activen sus fuerzas físicas, creativas e intelectuales.

El dinamismo: el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico. El entretenimiento: refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento. La competencia: Sin la competencia de los estudiantes jugar es imposible.

“Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas.”

“Nunca dejamos de ser niños, con el paso del tiempo; tan solo cambiamos de juguetes” (Ernesto)

El Juego Didáctico está encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Además el juego didáctico integra actividades de percepción, actividades sensorias motoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, entre otros.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, entre otros.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en la institución educativa:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los juegos didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de los juegos didácticos

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

▪ La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el

estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

▪ **El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

▪ **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

▪ **El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Significación Metodológica de los Juegos Didácticos

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Clasificación de los juegos didácticos.

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.

- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice.

El Juego

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

Influencias del Juego.

Por otro lado también está la oportunidad de ciertas influencias en los estudiantes a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional y social.

Desarrollo Físico

El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras al lanzar una pelota o levantar objetos, con estas actividades desarrolla sus habilidades y destrezas.

Desarrollo Mental

Por medio del juego aprenden a manejar conceptos y su significado, como arriba, abajo, grande, pequeño, duro y suave, y a dar soluciones y respuestas.

Desarrollo Emocional

En las acciones del juego no hay respuestas correctas o incorrectas, el mismo siempre encuentra soluciones, aun cuando las cosas no le vayan bien, aprenden a verse a sí mismo.

Desarrollo Social

Al jugar juntos, los niños aprenden a convivir en grupo a opinar, a escuchar y sobre todo a tener nuevas experiencias; así como también a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida. Si de niño sabe lo que es el respeto, tendremos un adulto más respetuosos y tolerantes.

En conclusión, el juego es tan importante en la vida del niño como la alimentación y la educación por eso es que se le debe dar más importancia en la escuela donde siempre será un aliado de la didáctica y de la pedagogía; pero tampoco hay que olvidar el hogar, que es el lugar donde el niño convive más tiempo.⁵

“El juego es la base existencial de la infancia”

Al juego hay que tomarlo muy en serio, a través de la metodología, las personas con su cuerpo y su mente, con sus 5 sentidos, viven sensaciones, emociones, situaciones, permitiéndoles "darse cuenta" de los aspectos en

⁵ OLIVA TREJO LÓPEZ, DAVID TEWAL TREJO, JUAN JIMENEZ IZQUIERDO, SOFIA MURIEL SUÁREZ (2005) *Educación Creativa Proyectos Escolares*.

los que deben mejorar y trabajar, encaminándolas luego a asumir compromisos de acción.

Caracterización de los juegos didácticos:

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana. A partir de los estudios efectuados por filósofos psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego.

Tipos de juegos

Entre los tipos de juegos tenemos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, de simulación y juegos didácticos.

Los juegos didácticos están diseñados especialmente con el propósito principalmente de integrarlos a la escuela, como juegos educativos con los cuales el maestro se puede apoyar en su labor. El juego didáctico integra actividades de percepción, actividades sensorias motoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la Ciencia Pedagógica. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Juegos Auditivos Motores

Estos juegos consisten en relacionar sonidos de tal manera que los jugadores asocian y exploran sus posibilidades corporales a partir de percibir los sonidos de instrumentos musicales y de otros objetos.

Juegos Visuales

Estos juegos están relacionados con actividades que sirven para registrar detalles y características de elementos a partir de sensaciones visuales.

Juegos Perceptivos

Estos juegos están encaminados a propiciar por medio de los sentidos, situaciones donde los niños diversifiquen y enriquezcan su percepción al ver y registrar con más detalle las sensaciones visuales, auditivas, sonoras y táctiles que les sugieren el ambiente que los rodea.

2.4.2 Aprendizaje participativo Variable Independiente

2.4.2.1 Metodología

La participación es la intervención de modo activo en un proceso. Por tanto, toda participación implica necesariamente la actividad del que participa. Hablamos de metodología operativa y participativa, porque entendemos que la correcta actividad del alumno ha de realizarse tanto de modo independiente como cooperativo, pero nunca de una sola o de las dos formas.

Características Fundamentales de la Participación:

- a) La cooperación, un trabajo conjunto de varias personas con vistas a un objetivo común.
- b) El compromiso, que indica y significa responsabilidad.

Niveles de Participación

Se puede distinguir dos niveles de participación:

- a) Implica en la tarea.- según Haggard y Rose formularon la siguiente ley *“cuando un individuo desempeña un papel activo en una situación de aprendizaje, tiene a adquirir más rápidamente la respuesta que ha de ser aprendida”*; esta respuesta tiende a ser más estable que si permanecen pasivos (Allport, G. 19966-137).
- b) Implicación del yo.- está implicado en una experiencia, el sujeto la vive con más intensidad y es más significativa.

Condiciones para la participación:

- a) Que la cuestión afecte al que participa.- una participación de calidad exige una responsabilidad difícil de conseguir cuando la cuestión le es indiferente al participante.
- b) Que sea competente en lo que participa.- es frecuente que las personas decidan por votos caminos que desconocen totalmente, imponiendo con su participación a otras personas esos caminos que estas sabían pocos adecuados.
- c) Que asuma la responsabilidad dimanante de la participación.-cada persona debe aceptar las consecuencias derivadas de haber seguido un camino decidido libremente por ella.

Características de grupo participativo:

- La agresividad es mucho menor y, consecuentemente, se produce mayor interrelación personal.
- El rendimiento en las tareas es mayor en realidad, no en cantidad.
- Se crea un ambiente o atmósfera de grupo más libre y espontánea.
- Hay más satisfacción personal y grupal con el trabajo realizado y este resulta más interesante.
- Las discusiones del grupo tienen mayor componente amistoso.

- Los individuos reaccionando más positivamente ante el grupo.

2.4.2.2 Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son un conjunto de operaciones, pasos, planes, rutinas que usan los estudiantes para facilitar la obtención, almacenamiento, recuperación y uso de información al aprender una lengua extranjera.⁶

Tipos de Estrategias

1. Cognitivas

Estrategias cognitivas son procesos por medio de los cuales se obtiene el conocimiento.

2.- Metacognitivas

Las estrategias metacognitivas son conocimientos sobre los procesos de cognición u autoadministración del aprendizaje por medio de planeación, monitoreo y evaluación; por ejemplo el estudiante planea su aprendizaje seleccionando y dando prioridad a ciertos aspectos de la lengua para fijarse sus metas.

3.-Socio-Afectivas

Las estrategias socio-afectivas permiten al estudiante exponerse a la lengua que estudian y practicarla.

2.4.2.3 Tipos de Aprendizajes

El aprendizaje es un cambio en la conducta relativamente permanente, que ocurre como resultado de la experiencia. Entonces, podemos considerar el aprendizaje como el producto de una interacción social y desde este

⁶ www.cmap.upb.edu.co Estrategias de aprendizaje.

punto de vista es un proceso social. El sujeto aprende de los otros; en esta interacción construye nuevos conocimientos y aprendizajes.

Entre los tipos de aprendizaje están:

Memorístico (datos)

- Los hechos o datos se memorizan sin comprenderlos.
- Se memorizan de forma repetitiva.
- Si no se lleva a la práctica lo que se ha memorizado se olvida.
- A mayor volumen de datos más difícil es la memorización de estos.
- El que los datos estén ordenados según algún criterio.

Significativo (conceptos)

- Se aprenden conceptos. Existe una comprensión de lo que se aprende.
- Como existe una comprensión de lo aprendido, es difícil que se olvide.
- Los contenidos de cualquier materia deben poseer una organización conceptual interna, que mantengan coherencia todos los elementos entre sí.
- La organización conceptual debe estar en un vocabulario que los alumnos lo entiendan.
- El profesor debe conocer las ideas previas que los alumnos tiene sobre el tema a tratar.

Por Recepción

- Es un aprendizaje por instrucción expositiva que comunica el contenido que va a ser aprendido en su forma normal.

- Se debe dar una instrucción que active en los conocimientos previos necesarios, es decir, hacer un puente cognitivo entre los conocimientos previos y los nuevos.
- Se debe hacer una presentación de los contenidos de manera estructurada y con una organización explícita que capacite el interés de los alumnos.

Por descubrimiento

- El estudiante construye sus conocimientos de una forma autónoma, sin la ayuda permanente del docente.
- Se exige mayor participación del alumno.
- Requiere un método de búsqueda activa por parte del alumno.
- El profesor es un mediador, guía y serán los alumnos quienes recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos.
- Es un aprendizaje útil, ya que cuando se lleva a cabo de modo eficaz, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de alumnos.
- Desventaja: emplea mucho tiempo, es por eso frecuente.

Por modelado de procedimientos

- Consiste en conocer las formas de actuar, de usar esos conocimientos y de usar esas formas para conocer más.
- La idea es poner en práctica lo aprendido. Por ejemplo, no basta con saberse las fórmulas matemáticas si no se saben aplicar.
- Este aprendizaje quiere decir : “Primero lo hare yo(profesor), después lo haremos juntos, después lo harás tu solo”
- Se quiere que el profesor de claras instrucciones y los beneficios de este aprendizaje.
- Los alumnos deben poner atención a todas las instrucciones por el profesor.

- El riesgo que se corre con este tipo de aprendizaje es que el alumno aprenda de memoria o imitación.⁷

La metodología participativa analizada tiene su plasmación tangible en el aula a través de las técnicas grupales y participativas más diversas como son: un medio facilitador para que el grupo participe, reflexione, intercambie, dialogue, analice y comparta.

Las técnicas participativas suelen presentarse de forma amena y motivadora, provocan y mantienen el interés por parte de los alumnos y parten siempre de sus pre-conceptos, su realidad y experiencia; tratándose de herramientas que permiten el tratamiento de un tema o formulación de un concepto clave, a través de la participación del alumnado; la aportación (Ander -Egg 1986; 17) sobre las técnicas grupales “*son medios y procedimientos que utilizados en situaciones de grupo, sirven para facilitar y estimular la acción y funcionamiento del grupo, de cara a alcanzar sus propios objetivos*” ,es decir, son procedimientos que se adapta a las situaciones requeridas en base a las necesidades de estudio estimulando el aprendizaje de los estudiantes a través de la participación.

En resumen hace referencia a una serie de instrumentos que faciliten la participación de los miembros de un grupo, que fomenten la responsabilidad y ayuden a desarrollar una dinámica que libere la capacidad creativa a través de la reflexión cooperativa: hablamos de un modo sistematizado de organizar y desarrollar la actividad del grupo y que proporcionan a este una base que le permite trabajar como tal.

Estas técnicas constituyen procedimientos razonados científicamente, suficiente probados en la experiencia de muchos profesionales y que surgen como respuesta pedagógica a los nuevos retos de educación , como

⁷ www.actiweb.es VERA ANGELICA (2010) *Estrategias Participativas*.

herramientas educativas de carácter abierto eminentemente provocadoras de la participación para la reflexión y el análisis que no tiene ninguna intención de cerrar dogmáticamente un tema.

Como señala García (2002:5) se trata de maneras, procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad educativa del grupo, donde la experiencia y conocimiento de los participantes se convierten en lo más importante de los materiales con los que hay que trabajar; por eso la reflexión de lo conocido y vivido es uno de los objetivos centrales de cualquier técnica y para ello, recogen lo objetivo y lo subjetivo de la experiencia, práctica y realidad en la que se mueve un grupo, permitiendo su reflexión educativa. Estas técnicas pueden tener múltiples utilidades, aunque la principal es lograr la participación del alumno en sus propios procesos de aprendizaje y adquisición de conocimientos.

Fuentes y otros (2000:52) señalan que la finalidad de un docente no es solo transmitir conocimientos, sino transmitirlos con eficacia teniendo principalmente en cuenta que esa eficacia reside sobre todo en la comprensión del receptor, las técnicas grupales tienen, sobre todo una doble finalidad: método válido para la transmisión comprensiva y objeto de ratificación de esos conocimientos aprendidos y aprehendidos : entonces podemos destacar que estas herramientas tratamos de hacer más sencillo o comprensibles ciertos temas o contenidos, favorecer la construcción colectiva de conocimientos, o el análisis de los alumnos ya que también pueden utilizarse con la intención de reforzar al grupo o animar, desinhibir e integrar.⁸

2.4.2.4 Aprendizaje Participativo.

Teoría del aprendizaje.

Es una experiencia individual para cada persona. El aprendizaje se realiza

⁸ www.books.google.com.ec *Metodología del aprendizaje participativo.*

siempre que se modifica el comportamiento de un individuo; cuando piensa o actúa en forma diferente, cuando ha adquirido nuevos conocimientos o nuevas habilidades, entre otras. Las teorías del aprendizaje se pueden agrupar en dos grandes ramas. Una, la llamada conductista o conexionista que interpreta el comportamiento humano como conexión entre estímulos y respuestas. Este es el patrón de aprendizaje E-R cada reacción específica es una respuesta exacta a una sensación o estímulo específico. La palabra oral o escrita, las imágenes sencillas y todos los materiales audiovisuales son estímulos. Para determinados propósitos algunos son estímulos más eficaces que otros.

Conviene que los alumnos participen en la vida colegial. La participación lleva a cabo: el planeamiento de las actividades, tanto en clase como fuera de ella; en la ejecución de trabajos o tareas; en la valoración o juicio de los resultados obtenidos. En todo caso no hay que olvidar que para poder participar en algo son necesarias tres condiciones:

- a) Que el tema afecte al que participa.
- b) Que sea competente en dicha cuestión.
- c) Que acepte la responsabilidad proveniente de dicha participación.

El alumno aprende más por lo que hace que por lo que oye. Las tareas activas son más motivadoras que las repetitivas. La organización flexible de un grupo aumenta la motivación intrínseca. Este tipo de organización se consigue cuando se utilizan en la debida proporción las cuatro situaciones de aprendizaje.⁹

Aprendizaje participativo una interacción social que construye nuevos conocimientos a través del aprendizaje, un tipo de aprendizaje que crea y estimula la solidaridad en el espacio o en los grupos donde se realiza; implica la aspiración del individuo a la integridad y a la dignidad, así como a tomar la iniciativa en las tareas emprendidas. El derecho a participar está estrechamente

⁹ www.books.google.com JOSE BERNARDO CARRASCO (pag. 119) *Estrategias de enseñanza*
JOSÉ BERNARDO CARRASCO (pag. 119) Hacia Una Enseñanza Eficaz

unido al derecho a aprender y el grado de solución de los problemas descansa en la participación del individuo a distintos niveles. El individuo se sentirá más solidario de las decisiones alcanzadas en la medida en que concurra a ellas. Esto estimulará la capacidad para cooperar, y menos para obstruir lo que se hace (Botkin, 1983).

Características del aprendizaje participativo.

- Se origina en las necesidades y problemas de los miembros del grupo.
- Emplea los conocimientos, la experiencia y las capacidades de cada uno de los miembros del grupo.
- Considera a cada participante a la vez un aprendiz y un instructor.
- Apela a actividades concretas de la vida corriente, lo que permite a los participantes aprender haciendo.
- Se efectúa en un lugar y en un contexto donde los participantes se sienten cómodos.

Beneficios del aprendizaje participativo.

- Da a los miembros del grupo una perspectiva y comprensión mejor de su situación.
- Hace que ellos aprecien más sus propios valores, aptitudes, capacidades y conocimientos.
- Les permite descubrir sus talentos y capacidades ocultos.
- Les permite adquirir experiencias en la solución de problemas y en la toma de decisiones.
- Sobre todo, aumenta la confianza y seguridad en sí mismos.

Esquema sobre el Estilo de Enseñanza Participativo.

▪ **Introducción.**

Los estilos de enseñanza participativos se pueden definir como un conjunto de estilos de enseñanza que se caracterizan fundamentalmente

por la participación directa de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se necesita una progresión en cuanto a su aplicación, este método tiene más características en su participación:

- Una mayor emancipación de los alumnos.
- Mayor toma de decisiones.
- La edad.
- Tipo de tarea.
- Responsabilidad del grupo.

Objetivos.

- Implicar más a los alumnos en el aprendizaje.
- Conceder mayor libertad al alumno en su camino hacia la independencia, autonomía y la emancipación.
- Impartir un mayor número de conocimientos de los resultados.
- Ofrecer un conocimiento de los resultados de forma inmediata.
- Facilitar la labor del profesor.
- Aprendizaje más eficaz.
- Formación como enseñante.

Modelos de enseñanzas dentro del estilo participativo.

Enseñanza Recíproca.

Para poner en marcha este estilo de enseñanza habrá que tener en cuenta:

- Tener claro lo que se va hacer.
- Acostumbrar al alumno a observar.
- Fomentar la atención selectiva y capacidad de análisis.

Pasos:

- Programar las observaciones y elegir los puntos a observar más significativos.
- Dejar claro lo correcto e incorrecto.
- Especificar en cada ejercicio que han de realizar.
- Utilizar estrategias de práctica que polaricen la atención.
- Preparar antes una hoja de tareas.
- Establecer cambios de roles de ejecutantes a observador.

Grupos reducidos.

En los grupos reducidos el alumno tiene una mayor implicación con respecto al estilo de enseñanza recíproca.

Es una solución a alguna de las limitaciones de la enseñanza recíproca. El alumno tiene una mayor responsabilidad en este estilo de enseñanza. Los grupos serán de tres o cinco alumnos.

Un alumno ejecutará la acción, otro la dirigirá y otro apuntará o hará la evaluación.

Micro enseñanza.**Características:**

Acción directa alumno profesor.

Los alumnos actúan como profesores de un grupo reducido de alumnos.

La información inicial se hace sobre ejecución observación y organización de sus grupos.

El alumno tiene que tener una participación pre y pos activa en la actividad.

Antes de la sesión, los alumnos se reunirán con el profesor y realizarán la sesión conjunta para una mayor organización y coordinación a la hora de poner en práctica.

Factores que inciden en el Aprendizaje Participativo.

Es importante tener en consideración algunos factores que influyen en el proceso-aprendizaje lo siguientes:

La estimulación.- la enseñanza solo puede ser fructífera con un trabajo activo de los escolares en el plano docente. De ahí que todos los profesores sientan una necesidad imperiosa de crear condiciones para que los alumnos estudien con empeño y de buen grado. Según Komenski: *“Hay que despertar en los niños, por todos los medios posibles, el ardoroso afán de saber y de estudiar.”*

La labor del maestro, que consiste en dirigir el afán de estudio de los niños, es decir, en crear los incentivos más eficaces en un momento dado y que, al mismo tiempo elevan el grado de conciencia de los alumnos para estudios futuros, constituye una valiosa faceta del proceso didáctico: el estímulo de los escolares para el estudio.

La motivación.- los motivos que impulsan el interés de los escolares por la enseñanza cambian mucho según la edad. Estos cambios se producen bajo la influencia del estudio y, a su vez, sientan las premisas para el

empleo de nuevos estimulantes de los escolares por el estudio. En estos grados desempeñan un papel importante los motivos de índole emocional. Los discípulos aman a su maestro, y muchas cosas las hacen llevados de su afecto infantil, tierno e inocente. Pero no obstante, el motivo impulsor del estudio en los grados primarios radica en la influencia directa de la animada labor a que los niños se incorporan. En el primer grado los niños estudian con entusiasmo bajo la influencia de motivos directos y diversos, creados en el proceso de la enseñanza.

La educación del interés.- en nuestro caso es importante establecer el modo de cumplir esta misión, la influencia de su cumplimiento sobre el proceso didáctico y la influencia reflejan del mismo sobre los métodos de estimulación. Los métodos concretos de estimulación de los escolares para el estudio son muy diversos. Virtualmente los profesores explican todo un arsenal de ellos. Nos hemos trazados la misión de mostrar toda la riqueza de estos métodos concretos. Inculcar a los alumnos la necesidad de saber y el interés por el estudio:

- a) Mantener una actitud exigente por parte del profesor y cultivar la responsabilidad del alumno.
- b) Utilizar el ambiente de la colectividad escolar.

Cuando el propio individuo experimenta la necesidad de saber, esta es un profundo factor estimulante del estudio y se manifiesta no solo en los años escolares, si no durante toda la vida.

El maestro.- alimentar el deseo de saber de los alumnos no implica resolver en su totalidad el problema de estimularles al estudio. A causa de la “falta de madurez” y de la inconstancia de los escolares, su deseo de saber o su interés por el estudio pueden extinguirse. La severidad del

maestro, manifestada en todas las fases de la enseñanza, es una garantía del estímulo constante de los escolares por el estudio.

Esta severidad ha de basarse fundamentalmente en una justa interpretación los fines de la educación y en un perseverante trabajo con los escolares a fin de inculcarles el sentido de la responsabilidad encarnado en el aprovechamiento de sus estudios. La severidad para con los alumnos siempre ha de conjugarse con un trato correcto y constante. Hay que encontrar un lenguaje común con ellos, alentar su ánimo para el trabajo y no contemporizar con sus defectos en tales condiciones, la severidad del maestro asume un gran poder de estímulo.

La influencia del ambiente.- entre los factores básicos del estímulo por el estudio conviene señalar la creación de un ambiente sano en la colectividad escolar, que contribuye a elevar el sentido de responsabilidad de los alumnos en una clase donde predomina un ambiente sano respecto al estudio.

El profesor, durante su labor docente en clase, aspira relacionar a los niños en una colectividad y, al mismo tiempo, crea el criterio colectivo de los alumnos. A esto se llega normalmente por los siguientes caminos:

- a) A lo largo del curso, el profesor fortalece el pensamiento colectivo e inculca la costumbre de trabajar colectivamente.
- b) En caso de infracción de la disciplina por algún alumno en clase, el profesor subraya que este comportamiento dificulta el trabajo de los demás.
- c) El profesor organiza ante todo el trabajo colectivo en clase procurando incorporar a él a todos los alumnos, entre ellos a los débiles, a los

poseivos y los que se distraen fácilmente; y al mismo tiempo lleva a cabo una labor individual diversa con los alumnos.¹⁰

2.5 Hipótesis

La aplicación de las actividades lúdicas influirá en el aprendizaje participativo del inglés en los estudiantes de segundo año de Educación Básica.

2.6 Señalamiento de variables

Variable Independiente (Causa)

X= Actividades lúdicas

Variable Dependiente (Efecto)

Y= Aprendizaje Participativo

¹⁰ MA. DANILOV(1968) *El proceso de enseñanza en la escuela*, México DF (pag. 93-147)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

Es una investigación epistemológica basada en el enfoque Naturalista- Crítico Propositivo por lo tanto el enfoque será Cuanti-cualitativo por que la investigación requiere de una buena interpretación del problema, orienta hacia la comprensión del problema u objeto de estudio, una observación naturalista contextualizada; su perspectiva es por lo cual utiliza estadística interna formulando preguntas, realizando encuestas para el descubrimiento de la hipótesis lógica.

Además de ser cuantitativa por que se recabará información que será sometida a un análisis matemático y cualitativo porque esos resultados porcentuales pasarán a la criticidad teniendo en cuenta que utiliza modos de investigación como la bibliográfica porque fue necesario documentarse científicamente del Marco Teórico; no se generaliza ni es fragmentario asumiendo una posición dinámica.

3.2 Modalidad básica de la investigación.

La siguiente investigación estará basada en los siguientes tipos de investigación:

3.2.1 Investigación bibliográfica

Esta investigación es pura o aplicada porque crea o aplica un conocimiento previo desde donde se suscitan los hechos abarcando el tipo de estudio, población y técnicas de recolección apoyadas en libros, revistas e información relacionada con el objeto de estudio.

3.2.2 Investigación de campo

Esta investigación es de campo por el lugar donde se suscitan los hechos en este caso en el aula de clases donde se fundamentará la investigación. Por la toma de decisiones, comparación del conocimiento científico al problema y dando una alternativa de solución.

3.2 Nivel o tipo de investigación

Es necesario realizar una investigación preliminar que permitirá el desarrollo del problema objeto de estudio y posteriormente se podrá llegar a obtener resultados de trascendencia científica. El investigador logrará estar en contacto con la realidad para determinar las verdaderas necesidades del trabajo y familiarizarse con el mismo.

Esta investigación inicia en el nivel exploratorio generando una hipótesis y sobretodo identificar las variables en las cuales estará enfocada nuestra investigación relacionada con el problema de estudio, el mismo que estará conectado con el nivel descriptivo.

En el nivel descriptivo persigue predicciones rudimentarias que son medibles con precisión, aportando características al objeto de estudio con amplio conocimiento ya que la idea es delinear y figura representándola de tal forma que aporta una idea cabal al desarrollo y la asociación de las dos variables y la clasificación de los elementos que sustentará la investigación de acuerdo al paradigma y el enfoque respectivamente para proponer una hipótesis de solución tomando en cuenta y teniendo contacto directo con la realidad de donde obtendremos la información para alcanzar los objetivos planteados.

3.3 Población y muestra

El universo de estudio de esta investigación esta integrad por docentes y estudiantes del segundo año de Educación Básica de la escuela fiscal México de acuerdo al siguiente gráfico:

Población	Frecuencia	Porcentaje
Docentes	4	100 %
Padres de familia	76	100 %
Total	80	100 %

Cuadro 1 población y muestra

Elaborado por: Carmen Villacis Suárez.

Debido a que la muestra es pequeña no será necesario aplicar ninguna fórmula para extraer una muestra.

3.4 Operacionalización de variables

Variable Independiente Actividades Lúdicas.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Actividades Lúdicas.</p> <p>Estrategias didácticas orientadas a la adquisición de saberes, donde interactúa el placer y la creatividad.</p>	<p>Saberes</p> <p>Creatividad</p>	<p>Comparten y ayudan</p> <p>Toman decisiones</p> <p>Cooperan y se respetan entre ellos</p> <p>Colorea las frutas</p> <p>Cantan</p> <p>Describen objetos</p>	<p>¿Es importante la aplicación de técnicas de aprendizaje?</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos en los estudiantes?</p> <p>¿Cuál es el aporte con la utilización de los juegos?</p> <p>¿Cuál es el desarrollo que produce la lúdica en los estudiantes?</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento :</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Cuadro 2 Operacionalización de la Variable Independiente

Elaborado por: Carmen Villacis Suárez

3.4 Operacionalización de variables

Variable Dependiente Aprendizaje participativo.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Aprendizaje Participativo En una interacción social que construye nuevos conocimientos a través del aprendizaje.</p>	<p>Interacción</p> <p>Construcción del conocimiento a través del aprendizaje.</p>	<p>Participan en grupo</p> <p>Se relacionan entre sí</p> <p>Interactúa en clases</p> <p>Aprenden de los demás</p> <p>Aportan nuevos conocimientos</p> <p>Aprende los colores, miembros de familia, nombres de animales, entre otros</p>	<p>¿Es importante la aplicación de las estrategias en el aprendizaje?</p> <p>¿Cómo influyen los aprendizajes en el proceso de enseñanza?</p> <p>¿Cuál es la importancia del ambiente en el aprendizaje?</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento :</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

Cuadro 3 Operacionalización de la Variable Dependiente

Elaborado por: Carmen Villacis Suárez

3.5 Recolección de la información

Preguntas Básicas	Explicación
1 ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en la investigación.
2 ¿De qué personas u objetos?	Los sujetos de investigación serán las autoridades, maestros, estudiantes de la institución educativa.
3 ¿Sobre qué aspectos?	Sobre las actividades lúdicas y el aprendizaje participativo.
4 ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadores: Carmen del Rosario Villacis Suárez
5 ¿Cuándo?	Julio 2011- Enero 2012
6 ¿Dónde?	En la aula de la escuela fiscal México
7 ¿Cuántas veces?	Una sola vez
8 ¿Qué técnicas de recolección?	De manera personal Con la encuesta
9 ¿Con qué?	Cuestionario estructurado

Cuadro 4 Recolección de la información

Elaborado por: Carmen Villacis Suárez

3.6 Procesamiento y Análisis

- 1.- En el proceso se realizará la recolección de la información.
- 2.- Se procede a la codificación de las respuestas.
- 3.- Se tabula las diferentes respuestas.
- 4.- Se presenta gráficamente las tabulaciones.
- 5.- Con ese insumo se procede a elaborar resultados e interpretarlos teniendo en cuenta el marco teórico.
- 6.- Se aplica el modelo estadístico para la comprobación de la hipótesis.
- 7.- Con el análisis, la interpretación de resultados y la aplicación del modelo estadístico ch^2 se comprueba la hipótesis.
- 8.- Se realiza las conclusiones generales y las recomendaciones.
- 9.- A partir de las conclusiones se formula una propuesta de solución al problema investigado.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de Resultados

En los datos que se obtuvieron después de aplicada la encuesta se visualiza e interpreta de mejor de manera cada una de ellas, utilizando cuadros y gráficos estadísticos donde se detalla la información de cada una de las preguntas.

A continuación en cada ítem se detalla el análisis y la interpretación de los resultados para una visión más clara.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

4.1 Análisis de resultados

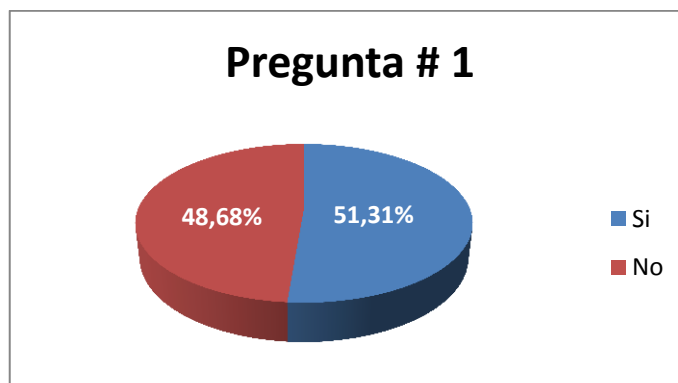
Tabla # 1

1.- ¿Sabe Ud. cómo estimular el aprendizaje de sus hijos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	51,31%
No	37	48,68%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.
Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico #1



Fuente: Encuesta a padres de familia.
Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

Los padres de familia encuestados corresponden a 39 que representa el 51,31 % saben cómo estimular el aprendizaje de sus hijos, mientras que 37 padres que representan el 48,68 % no saben cómo estimular el aprendizaje.

A través de lo analizado se deduce que los padres de familia no todos pueden estimular a sus hijos en el aprendizaje.

Tabla # 2

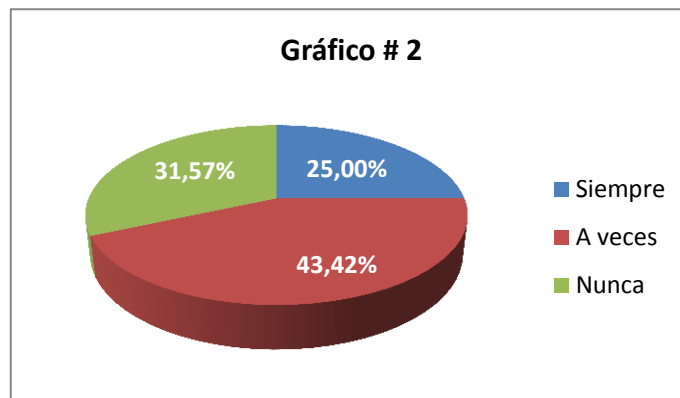
2.- ¿Con qué frecuencia el docente utiliza los juegos como estrategias de enseñanza del inglés para sus hijos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	25%
A veces	33	43,42%
Nunca	24	31,57%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico #2



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

Los padres encuestados que corresponden 19 y que representan el 25 % respondieron que siempre utiliza juegos en inglés, mientras que 33 padres que representan el 43,42 % mencionan que a veces utilizan juegos y 24 que corresponde al 31,57% padres señalaron que nunca realizan juegos.

A través del análisis se observa que los juegos no son frecuentemente utilizados por los docentes en la clase de inglés lo que ayudaría a los estudiantes a difundir el interés y deseo de aprender inglés.

Tabla # 4

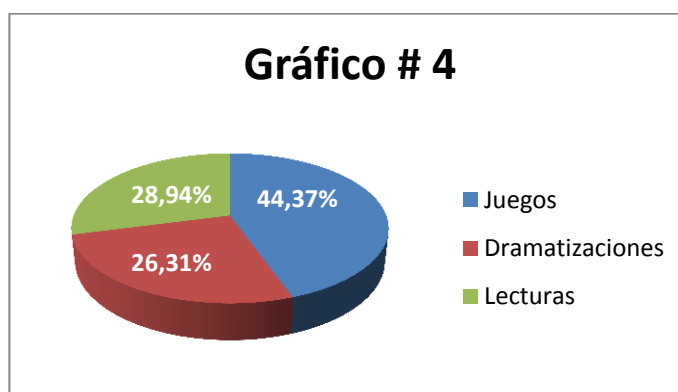
4.- ¿Con cuál de estas opciones considera Ud. que sus hijos disfrutan el aprendizaje del inglés?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Juegos	34	44,37%
Dramatizaciones	20	26,31%
Lecturas	22	28,94%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico # 4



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

De los padres encuestados que corresponden a 34 y que representan el 44,37% mencionan que con los juegos aprenden más, mientras que 20 padres que representan el 26,31 % indicaron que aprenden con dramatizaciones y 22 padres que representan el 28,94 % mencionaron que con lecturas.

De los resultados obtenidos se deduce que los niños disfrutan más el aprendizaje del inglés a través de actividades dinámicas que despierten el interés en ellos.

Tabla # 5

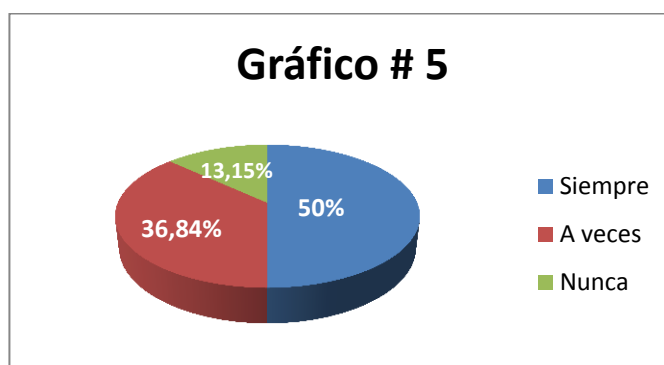
5.- ¿El ambiente divertido que crean los juegos para las clases de inglés es necesario?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	38	50%
A veces	28	36,84%
Nunca	10	13,15%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico # 5



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

De los padres encuestados que corresponden a 38 y que representan el 50% mencionan que el ambiente es importante en el aprendizaje, mientras que 28 padres que representan el 36,84 % indicaron a veces y 10 padres que representan el 13,15 % mencionaron que nunca.

Se deduce que el ambiente que crean los juegos realmente es importante para el de los niños y de la influencia de este en el aprendizaje.

Tabla # 6

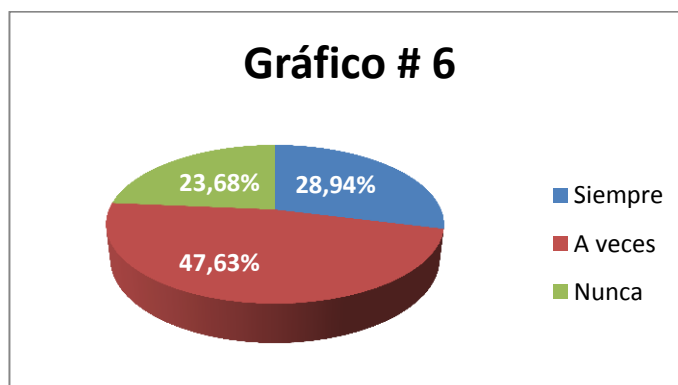
6.- ¿El desempeño del aprendizaje de inglés de sus hijos es satisfactorio?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	28,94%
A veces	36	47,36%
Nunca	18	23,68%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico # 6



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

De los padres encuestados que corresponden a 22 y que representan el 28,94 % mencionan que su hijos siempre tienen un buen rendimiento, mientras que 36 padres que representan el 47,63% mencionan que a veces y 18 que representan el 23,68% mencionan que nunca.

A través de los resultados obtenidos se concluye que el rendimiento no siempre es muy satisfactorio ya que siempre han existido muchas falencias desde hace mucho tiempo atrás.

Tabla # 7

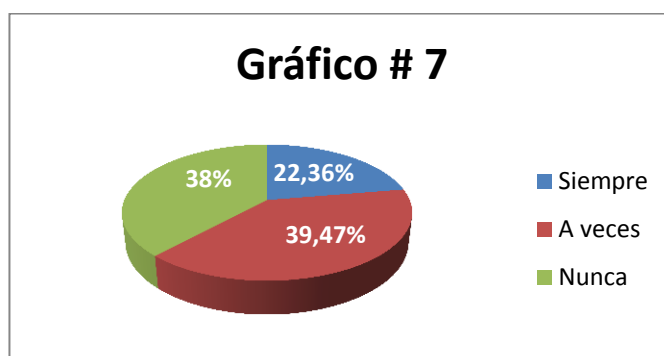
7.- ¿Considera Ud. que su hijo participa con espontaneidad en las clases de inglés?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	22,36%
A veces	30	39,47%
Nunca	29	38,15%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico # 7



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados que corresponden a 27 y que representan al 35,52% que siempre participan con espontaneidad en las clases de inglés, mientras que 30 que representan 39,47% mencionan que a veces participan y 19 padres que representan el 25% dijeron que nunca.

A través de los resultados obtenidos se concluye que la participación de los niños no es muy frecuente en las clases de inglés.

Tabla # 8

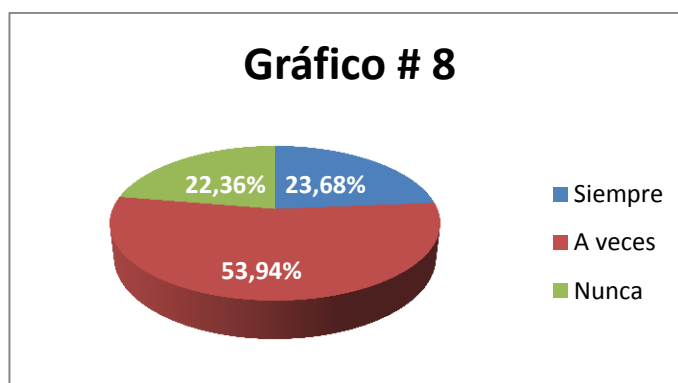
8.- ¿Con que frecuencia sus hijos mencionan o utilizan palabras en inglés?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	23,68%
A veces	41	53,94%
Nunca	17	22,36%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis

Gráfico # 8



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e interpretación

De los padres encuestados que corresponden a 18 y que representan el 23,68% mencionan siempre mencionan o utilizan palabras en inglés, mientras que 41 padres que representan al 53,94% dijeron que a veces y 17 padres que representan al 22,36% mencionaron que nunca.

A través de los resultados obtenidos se deduce que los niños no utilizan siempre el inglés razón por la cual la comunicación del idioma es reducida y no hay interés de los mismos para utilizarlo.

Tabla # 9

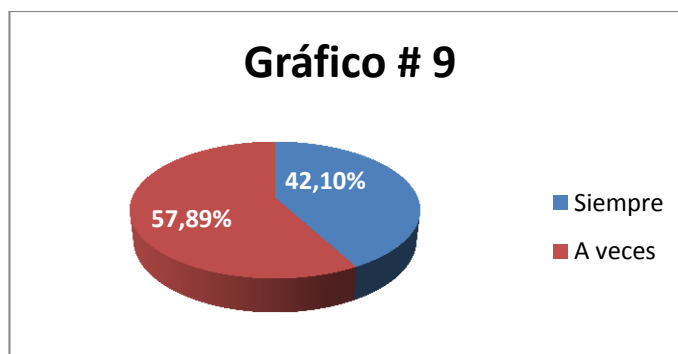
9.- ¿Cree Ud. que el aprendizaje de sus hijos está basado únicamente en juegos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	42,10%
No	44	57,89%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico # 9



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

De los padres de familias encuestados que corresponden a 32 y que representan el 42,10% mencionan que el aprendizaje no siempre está basado en los juegos, mientras que 44 padres que representan el 57,89% mencionan que no.

A través de los resultados obtenidos se deduce que los juegos no siempre son parte del aprendizaje como debería ser, para que de esta manera sea un aprendizaje divertido.

Tabla # 10

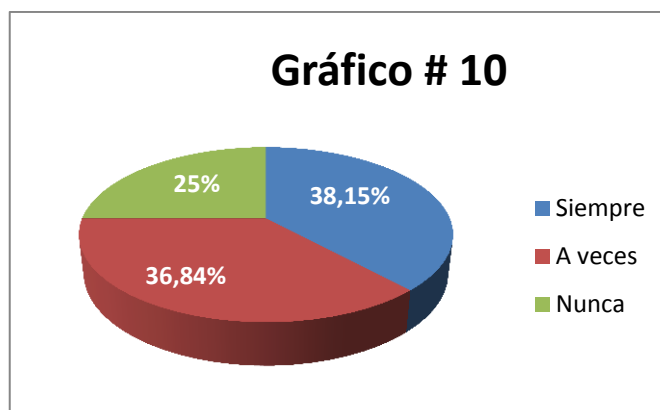
10.- ¿El docente utiliza la creatividad para fomentar la participación en las clases de inglés?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	38,15%
A veces	28	36,84%
Nunca	19	25%
Total	76	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Gráfico # 10



Fuente: Encuesta a padres de familia.

Elaborado por: Carmen Villacis.

Análisis e Interpretación

De los padres de familia encuestados que corresponden a 29 que representan el 38,15% mencionan que el docente utiliza la creatividad para incentivar la participación de los estudiantes, mientras que 28 padres que representan el 36,84% mencionan que a veces y 19 padres de familia mencionan que nunca.

A través de los resultados obtenidos se deduce que el docente necesita incentivar y motivar la participación de los niños.

TABULACION DE DATOS RECOLECTADOS CON LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

No	Pregunta	Respuesta de los docentes	Conclusiones
1	¿Cómo define Ud. las actividades lúdicas?	Las actividades lúdicas las definen como estrategias interactivas que motivan a los estudiantes a participar.	Se concluye que es necesaria la capacitación constante de las actividades lúdicas para que el docente este actualizado
4	¿Qué tipo de aprendizaje utiliza Ud. para desarrollar su clase?	Utilizan el aprendizaje significativo	El tipo de aprendizaje a utilizar esta relacionado más con la memorización más que con el desarrollo de las destrezas del estudiante, ya que la producción es elemental.

Cuadro No 15 Entrevista Docentes

Fuente: Entrevista a los docentes.

Elaborado por: Carmen Villacis.

CONCLUSIONES DE LAS ENTREVISTAS A LOS DOCENTE

A través de los resultados obtenidos se deduce que el docente necesita incentivar y motivar la participación de los niños más que en la memorización de conceptos ya que la participación es fundamental.

4.2 Verificación de la hipótesis

Modelo lógico

“Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje participativo de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela fiscal México”

Nivel de significación

El nivel de significación seleccionado es del 5% para la comprobación de la hipótesis.

H o: Las actividades lúdicas no influyen en el aprendizaje participativo de los estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela fiscal México.

H 1: Las actividades lúdicas si influyen en el aprendizaje participativo de los estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela fiscal México.

Modelo estadístico

Se aplicará el modelo estadístico del Chi^2 .

La encuesta aplicada a los estudiantes de segundo año de la escuela fiscal México.

Por diversas alternativas se elabora una tabla de contingencia, seleccionando el Chi^2 para la comprobación de la hipótesis.

$$X = \frac{\sum (fo - fe)^2}{Fe}$$

Región de aceptación y rechazo

Para determinar la región de aceptación y rechazo, se calcula los grados de libertad, y se determina el valor del Chi^2 en la tabla estadística.

Grados de libertad

$$gl = (F-1)(C-1)$$

$$gl = (4-1)(3-1)$$

$$gl = 3 \times 2$$

$$gl = 6$$



Gráfico No 14 Región de aceptación y Rechazo.

Elaborado por: Carmen Villacis.

CÁLCULO ESTADÍSTICO
FRECUENCIA OBSERVADA

ALTERNATIVAS PREGUNTAS	S I E M P R E	A V E C E S	N U N C A	T O T A L
¿Con qué frecuencia el docente utiliza los juegos como estrategia de enseñanza del inglés para sus hijos?	19	33	24	76
¿Considera que su hijo logra captar de mejor manera los conocimientos a través de juegos?	22	32	22	76
¿El desempeño del aprendizaje del inglés de su hijo es satisfactorio?	22	36	18	76
¿Considera Ud. que su hijo participa con espontaneidad en las clases de inglés?	17	30	29	76
TOTAL	80	131	93	304

Cuadro 16 Frecuencia Observada.

Elaborado por: Carmen Villacis.

FRECUENCIA ESPERADA

ALTERNATIVAS PREGUNTAS	S I E M P R E	A V E C E S	N U N C A	T O T A L
¿Con qué frecuencia el docente utiliza los juegos como estrategia de enseñanza del inglés para sus hijos?	20	32,75	23,25	76
¿Considera que su hijo logra captar de mejor manera los conocimientos a través de juegos?	20	32,75	23,25	76
¿El desempeño del aprendizaje del inglés de su hijo es satisfactorio?	20	32,75	23,25	76
¿Considera Ud. que su hijo participa con espontaneidad en las clases de inglés?	20	32,75	23,25	76
TOTAL	80	131	93	304

Cuadro 17 Frecuencia Observada.

Elaborado por: Carmen Villacis.

CÁLCULO DEL χ^2

O	E	$O - E$	$(O - E)^2$	$\frac{(O - E)^2}{E}$
19	20	-1	1	0,05
32	20	12	144	7,2
22	20	2	4	0,2
27	20	7	49	2,45
33	32,75	0,25	0,06	0,02
32	32,75	-0,75	0,56	0,02
36	32,75	3,25	10,56	0,32
30	32,75	-2,75	7,56	0,23
24	23,25	0,25	0,06	0,03
12	23,25	-11,25	129,6	5,6
18	23,25	-5,25	27,56	1,2
19	23,25	-4,25	18,06	0,8

18.12

Cuadro 18 cálculo del χ^2
Elaborado por: Carmen Villacis.

Decisión

Para un contraste bilateral el valor del χ^2 con 6 grados de libertad y 5% de significancia el valor es de **12.5918** y siendo el valor calculado **18,12** se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna “Las actividades lúdicas si influyen en el aprendizaje participativo de los estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela fiscal México.”

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Se concluye que:

- El limitado uso de las actividades lúdicas disminuye la participación en los estudiantes y por ende en la producción del aprendizaje del inglés.
- La falta de incentivo en la participación de los estudiantes influye en el aprendizaje e interés de los estudiantes.
- El aprendizaje participativo despierta la creatividad, la integración y fortalece el conocimiento en los estudiantes, más cuando inicia la educación básica inicial.
- La aplicación de las actividades lúdicas ayudan a motivar y estimular al estudiante a aprender a través de la participación directa fortaleciendo el aprendizaje.
- La carencia de una guía de actividades lúdicas (juegos) en el área de inglés permitiría desarrollar aptitudes, capacidades, conocimiento exponiendo ideas innovadoras y experiencias, además de crear confianza y seguridad en los estudiantes, ya que ellos aprenden más por lo que hacen que por lo que escuchan.

Recomendaciones

Se recomienda:

- Utilizar con más frecuencia las actividades lúdicas para incrementar la participación de los estudiantes.
- Motivar la participación de los estudiantes a través de la estimulación de los juegos.
- Despertar la creatividad a través de los juegos en el aprendizaje de los estudiantes facilitará el aprendizaje del inglés.
- Estimular el aprendizaje y por sobre todo la comunicación utilizando el idioma.
- La implementación de una guía de estrategias facilitará e innovará el aprendizaje participativo creando un ambiente divertido.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Título:

LEARN BY PLAYING

Elaboración de una “Guía de estrategias apoyadas en las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje participativo del idioma inglés para los segundos años de educación básica dirigida a los docentes de la escuela fiscal México”

Institución Ejecutora:

Escuela fiscal “México”

Beneficiarios:

Los beneficiarios de este proyecto son:

Estudiantes
Personal docente
Padres de familia
Institución Educativa

Ubicación:

El proyecto está vinculado al área de inglés realizado exclusivamente para los estudiantes de segundo año de educación básica, el establecimiento está localizado entre las calles Rocafuerte y Quito, parroquia la Matriz en la ciudad de Ambato.

Tiempo estimado de ejecución:

El proyecto se realizará dentro del tiempo comprendido del año lectivo:

Inicio: Septiembre 2012

Fin: Mayo 2013

Equipo técnico responsable:

Investigadora Carmen Villacis Suárez

Costo:

\$ 330

RUBROS Y GASTOS	VALOR
Impresiones	\$ 60
Alquiler de Computadoras	\$ 30
Internet	\$ 40
Copias	\$ 30
Anillado y pastas	\$ 30
Unidades de discos (CDs)	\$ 10
<i>Gastos de movilización</i>	
Transporte	\$ 40.00
Alimentación	\$ 60.00
Subtotal	\$ 300
imprevistos 10% del subtotal	\$ 30.00
Total egresos	\$ 330

Cuadro 19 Presupuesto de la propuesta

Elaborado por: Carmen Villacis Suárez

Los gastos indicados en la tabla serán financiados por la investigadora del presente proyecto.

6.2 Antecedentes de la propuesta

De acuerdo a los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los docentes y padres de familia de la escuela fiscal “México”, se concluye que los estudiantes tienen dificultades en el aprendizaje del inglés; razón por la cual la necesidad de diseñar una guía de estrategias basadas en las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje y la participación, ya que los docentes utilizan limitadamente estas actividades sin conocer sus múltiples beneficios. Esta guía ayudará a los docentes a incentivar y motivar a los estudiantes desde sus primeros años de educación con la práctica del inglés a través de su participación.

Esta propuesta no ha sido presentada anteriormente, enfocada en el aprendizaje participativo con la aplicación de las actividades lúdicas, para la que se ha recabado información

Conclusiones

Se concluye que:

- El limitado uso de las actividades lúdicas disminuye la participación en los estudiantes y por ende en la producción del aprendizaje del idioma inglés.
- La falta de incentivo en la participación de los estudiantes influye en el aprendizaje e interés de los estudiantes.
- El aprendizaje participativo despierta la creatividad, la integración y fortalece el conocimiento en los estudiantes, más cuando inicia la educación básica inicial.

- La aplicación de las actividades lúdicas ayudan a motivar y estimular al estudiante a aprender a través de la participación directa fortaleciendo el aprendizaje.
- La carencia de una guía de actividades lúdicas (juegos) en el área de inglés permitiría desarrollar aptitudes, capacidades, conocimiento exponiendo ideas innovadoras y experiencias, además de crear confianza y seguridad en los estudiantes, ya que ellos aprenden más por lo que hacen que por lo que escuchan.

Recomendaciones

Se recomienda:

- Utilizar con más frecuencia las actividades lúdicas para incrementar la participación de los estudiantes.
- Motivar la participación de los estudiantes a través de la estimulación de los juegos.
- Despertar la creatividad a través de los juegos en el aprendizaje de los estudiantes facilitará el aprendizaje del inglés.
- Estimular el aprendizaje y por sobre todo la comunicación utilizando el idioma.
- La implementación de una guía de estrategias facilitará e innovará el aprendizaje participativo creando un ambiente divertido.

6.3 Justificación

El presente trabajo se justifica debido a la importancia de la participación de los estudiantes del segundo año, desarrollando los aprendizajes de lectura, escritura inicial, expresión oral, cálculo ubicación espacial, nociones como la natural, social y emocional son herramientas esenciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que a través de la interacción ellos adquieran el conocimiento, lo practiquen y lo produzcan. Además a través del uso de esta guía se fomentará en los estudiantes el interés, la cooperación, la motivación y la importancia de la participación en el aula, además de la seguridad y confianza que se creará entre ellos compartiendo e intercambiando ideas con la aplicación de los juegos, desarrollando sus habilidades. Por otro lado la guía propuesta da solución al problema en la cual los involucrados son los beneficiarios de la misma, además de la factibilidad que esta guía es para el manejo del maestro fortaleciendo y practicando el idioma inglés e incrementando la participación en cada uno de los estudiantes ya que de esta forma se producirá un aprendizaje divertido y entretenido al mismo tiempo.

Cada actividad esta con su respectivo objetivo específico, la descripción y ejemplos para que se pueda guiar, esto será de gran fortalecimiento para mejorar el aprendizaje del inglés, el rendimiento académico escolar para que pueda mejorar la comunicación teniendo una excelente fluidez y pronunciación, ampliando así su vocabulario, relacionándose con los demás, ayudando al desarrollo de la sociedad y el engrandecimiento del país.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Diseñar la guía **“LEARN BY PLAYING”** de estrategias basadas en las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje participativo de los estudiantes de la escuela fiscal México.

6.4.2 Objetivos específicos

Estructurar la guía de actividades para fortalecer el aprendizaje dentro de los contenidos programados para los niños de segundo años.

Promover el uso de la guía de actividades lúdicas mediante la presentación a docentes y autoridades del establecimiento.

Dirigir una charla sobre los beneficios de la aplicación de las actividades lúdicas a los docentes y autoridades.

Plantear la ejecución de una clase demostrativa en la cual se evidencie el aprendizaje participativo.

6.5 Análisis de la factibilidad

La presente propuesta es factible debido a la necesidad y el interés de fomentar e incrementar la participación. Los beneficiarios de esta investigación son principalmente los estudiantes, docentes, padres de familia y autoridades de la escuela fiscal México que se encuentra al servicio de la comunidad Ambateña. La educación hoy en día cuenta también con los recursos tecnológicos que facilita el acceso a cualquier tipo de información; apoyándose esta guía en este recurso, encontrando una gran variedad de recursos didácticos e interactivos que motivara y enriquecerá el aprendizaje. Por otro lado esta propuesta está encaminada para mejorar el aprendizaje y sobre todo a desarrollar las destrezas, incorporando esta guía a los recursos de la institución, la guía fomentara en ellos excelentes bases de conocimiento y manejo del inglés desde el inicio de la enseñanza educativa que será utilizado por el docente en beneficio de sus estudiantes, cultivando y sembrando en ellos una semilla la cual crecerá con la persistencia y constancia

en el aprendizaje del inglés que con el pasar del tiempo florecerá alimentándose en el transcurso de su vida estudiantil para alcanzar los objetivos planteados.

6.6 Fundamentación Científico Técnico Organizacional

6.6.1 Métodos Didácticos

Desde el punto de vista etimológico, la palabra método indica el camino para llegar a un fin. Obrar con método es obrar de una manera ordenada y calculada para alcanzar un objetivo, es decir un método didáctico se define como la organización racional y practica de los medios, técnicas y procedimientos de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados, también puede decirse que el método didáctico consiste en proceder de modo ordenado e inteligente para conseguir el incremento del saber y la formación total de la persona.

En todo método deben distinguirse los siguientes aspectos:

- Que objetivos o resultados se pretenden conseguir.
- Que materia se va a utilizar.
- De que medios materiales vamos a disponer.
- Que técnicas y procedimientos son los más adecuados para las circunstancias dadas.
- Cuál es el orden más racional a seguir para alcanzar los objetivos con seguridad, economía y eficacia.
- Cuanto tiempo emplearemos y, en consecuencia, que ritmo debemos imprimir a nuestro trabajo.

Principios fundamentales de los métodos didácticos:

- f) Principio de la ordenación.- aprendizaje eficaz.
- g) Principio de la orientación.- orientación clara y de modo seguro.
- h) Principio de la finalidad.- valido y significativo, alcanzando los objetivos de los alumnos.

- i) Principio de la adecuación.- adecua los datos de la materia a la capacidad de los alumnos.
- j) Principio de la economía.- cumple los objetivos de un modo rápido, fácil y económico en tiempo, materiales y esfuerzo, sin perjudicar la calidad de la enseñanza.

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

En el campo de la didáctica, cuando se habla de actividades, usualmente; se hace referencia a *“las ejercitaciones que diseñadas, planificadas, tienen la finalidad que los alumnos logren detenidamente objetivos propuestos”* (Agudelo y Flores, 2000. Pag.40)

Las tendencias actuales llevan a considerar, así mismo, que las actividades son: el medio para movilizar el entramado de comunicaciones que se pueden establecer en clase; las relaciones que allí se crean definen los diferentes papeles del profesorado y el alumnado. De este modo las actividades y las secuencias que forman, tendrán unos y otros efectos educativos en función de las características específicas de las relaciones que posibilitan.

Las actividades didácticas abarcan tanto las actuaciones del docente y del alumno como de las interacciones que ellas se derivan. La manera de relacionarse en clase en clase y el grado de participación de docentes y alumnos estará en función de la concepción del aprendizaje que se maneje. La planificación de las actividades didácticas está centrada en la interacción entre los contenidos, los ejes transversales, el docente y el alumno. Las actividades están inmersas en los procesos didácticos, contribuyen al logro de las competencias, a la construcción de los aprendizajes por parte de los alumnos y favorece la función mediadora del docente.

Tipos de Actividades de la Propuesta Participativa de Aula

Los tipos de actividades que pueden desarrollarse en una planificación didáctica:

Actividades de Motivación.- tienen como finalidad incentivar al alumno acerca del contenido a trabajar.

Actividades de Integración.- están encaminadas a que los alumnos, de manera individual o grupal, integren en sus experiencias de aprendizaje los ejes transversales y los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) de diferentes áreas académicas.

Actividades de Enlace.- tienen por fin proporcionar secuencias y continuidad al proceso y relacionar la nueva información con la que el estudiante ya posee.

Actividades de Investigación.- promueven la indagación, la curiosidad, la búsqueda de información, la comprobación de hipótesis, la resolución de problemas, la elaboración de aprendizaje significativo y permiten que el estudiante construya su propio conocimiento.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en la institución educativa:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los juegos didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de los juegos didácticos

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

6.6.2 Metodología Participativa

La participación consiste en intervenir de modo activo en un proceso. Por tanto, toda participación implica necesariamente la actividad del que participa, pues una de las formas o procedimientos de la metodología operativa. Hablamos de metodología operativa y participativa, porque entendemos que la correcta actividad del alumno ha de realizarse tanto de modo independiente como cooperativo, pero nunca de una sola de las dos formas.

Características Fundamentales de la Participación:

La cooperación, un trabajo conjunto de varias personas con vistas a un objetivo común.

El compromiso, que indica y significa responsabilidad.

Niveles de Participación

Se puede distinguir dos niveles de participación:

Implica en la tarea.- según Haggard y Rose formularon la siguiente ley *cuando un individuo desempeña un papel activo en una situación de aprendizaje, tiene a adquirir más rápidamente la respuesta que ha de ser aprendida*; esta respuesta tiende a ser más estable que si permanecen pasivos (Allport, G. 1966-137).

Es decir, el estudiante debe ser un ente activo y participativo dentro del aprendizaje.

Implicación del yo.- está implicado en una experiencia, el sujeto la vive con más intensidad y es más significativa.

A través de la participación la vivencia del aprendizaje en los estudiantes es más real y productiva ya que pueden tener nuevas experiencias.

Condiciones para la participación:

Que el tema afecte al que participa.- una participación de calidad exige una responsabilidad difícil de conseguir cuando la tema le es indiferente al participante.

Que sea competente en lo que participa.- es frecuente que las personas decidan por votos caminos que desconocen totalmente, imponiendo con su participación a otras personas esos caminos que estas sabían pocos adecuados.

Que asuma la responsabilidad proveniente de la participación.-cada persona debe aceptar las consecuencias derivadas de haber seguido un camino decidido libremente por ella.

Características de grupo participativo:

- La agresividad es mucho menor y, consecuentemente, se produce mayor interrelación personal.
- El rendimiento en las tareas es mayor en realidad, no en cantidad.
- Se crea un ambiente o atmósfera de grupo más libre y espontanea.
- Hay más satisfacción personal y grupal con el trabajo realizado, y este resulta más interesante.

- Las discusiones del grupo tienen mayor componente amistoso.
- Los individuos reaccionando más positivamente ante el grupo.

6.6.3 Fundamentación Ambiental

La presente guía está relacionada con el campo educativo dirigida a los maestros, directivos y padres de familia de la escuela fiscal México, ya que la aplicación de las actividades lúdicas promoverá la participación de los estudiantes.

6.6.4 Fundamentación Legal

La presente investigación esta respalda en la ley de propiedad intelectual de acuerdo al Reglamento General de la ley Orgánica de Educación.

Capítulo XXV de la Educación Compensatoria.

Art.185 (Instrumentación curricular) para cumplir los objetivos señalados en el artículo 20 de este reglamento se realizara la instrumentación curricular correspondiente, empleando metodologías participativas tomando en cuenta las características socio-económicas y culturales de los beneficiarios. Su desarrollo será en presencia y a distancia.

Capítulo XII de la dirección nacional de capacitación y perfeccionamiento docente de investigación pedagógica.

Art. 52 (Funciones) La Dirección Nacional de Capacitación y Perfeccionamiento Docente e Investigación Pedagógica es responsable de la programación, organización, dirección, coordinación y control del sistema nacional de mejoramiento de los recursos humanos del sector educativo y del diseño, programación y ejecución de investigaciones pedagógicas a nivel de aula para fundamentar su acción.

6.6.5 Beneficio

La finalidad de esta guía además de la utilización de los juegos para forjar el aprendizaje participativo de los estudiantes, es potenciar el desarrollo

cognoscitivo, afectivo y social del alumnado, tomando en cuenta que un niño siempre juega y que para él esta actividad es espontánea, libre, placentera, estimulante y creativa, a través de la cual es capaz de expresar sus conflictos, fantasías y manifestaciones creativas.

El propósito de la creatividad es para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes considerándolo como un factor indispensable para elevar su rendimiento al lograr el aprendizaje, aportando así a la comunidad educativa.

Además de fomentar la socialización entre los estudiantes para que el estudiante pueda relacionarse abiertamente con sus compañeros dentro y fuera de la clase y por ende la cooperación al realizar trabajos en grupo.

6.6.6 Funcionalidad

La guía es de uso práctico que ayudará al docente a utilizar las actividades lúdicas con más frecuencia y motivará a los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

La presente guía está basada en los contenidos académicos para los segundos años de educación básica; cada tema de unidad contiene tres actividades respectivamente, cada unidad está enfocada al desarrollo visual, motor y auditivo de los estudiantes de segundo año de educación básica, cada actividad tiene objetivos, recursos, desarrollo de la actividad.

Cada una de los temas tiene un juego para poder incentivar la participación de los estudiantes, además la guía esta abiertamente diseñada para que el docente pueda utilizar o adaptar la guía utilizando su propia creatividad.

6.6.7 Contenidos de la Guía

La guía contiene juegos y actividades donde el estudiante podrá desarrollar sus habilidades y destrezas. Además de incentivar la participación está basado en la práctica visual, motriz y auditiva.



Learn by Games

Interactive Guide base on Didactic Games 2011

Author: Villacís Suárez Carmen

Index

Index.....	2
INTRODUCTION	4
THEORY	5
DIDACTIC GAMES.....	5
PATICIPATIVE LEARNING	6
GENERAL OBJETIVES	7
GREETINGS	8
ACTIVITY 1.....	8
ACTIVITY 2.....	10
ACTIVITY 3.....	11
COLORS.....	13
ACTIVITY 4.....	13
ACTIVITY 5.....	15
ACTIVITY 6.....	16
ACTIVITY 7.....	17
MY FAMILY	17
ACTIVITY 8.....	19
ACTIVITY 9.....	20
ACTIVTY 10.....	20
ACTIVITY 11.....	21
ACTIVITY 12.....	22
THE FARM.....	23
ACTIVITY 13.....	23
ACTIVITY 14.....	24
ACTIVITY 15.....	25
ACTIVITY 16.....	26
ACTIVITY 17.....	27
ACTIVITY 18.....	28
FRUITS.....	29
ACTIVITY 19.....	29
ACTIVITY 20.....	30
ACTIVITY 21.....	31

LEARN by PLAYING



STRATEGIES'GUIDE BASED ON GAMES TO PROMOTE THE PARTICIPATIVE LEARNING FOR ENGLISH LANGUAGE FOR SECOND SCHOOL YEAR DIRECTED TO THE TEACHERS FROM MEXICO SCHOOL.

Author: Villacís Suárez Carmen del Rosario.

INTRODUCTION

The research was done in the Mexico school, where was applied the survey to the teachers and parents. The results of the survey concluded that children have many difficulties to learn English specially the limit use of the games and participation that cause low grades and the use of the language most of the time for communication between them.

That's why the necessity to include this guide based on strategies with dynamic activities to promote and increase students' participation, directed to teachers in order to help them; this activities' guide are based on the contents for the whole year like: Greetings, Colors, Family Members, Animals and Fruits.

In this way this guide supports teacher and makes easily to teach through the use of these activities make a funny learning that the way. Children like, love and enjoy learning English. Also, these activities are going to develop and improve their abilities and capacities to help them to grow up during the learning process.

THEORY

DIDACTIC GAMES

This is a learning method used to develop children's abilities, in which they get and understand the activities easily.

There are many kinds of games like: rules games, constructive games, dramatization games, creation games, roles games, simulation games and didactic games.

The game has focused on participation, the interaction between students and teacher, the environment increases the learner's responsibility in learning process.

OBJECTIVES

- To teach students to take decisions to confront troubles in their lives.
- To acquire practical experience of collective jobs and the analysis of the organizational activities.
- To get knowledge from different subjects, specially a high average satisfaction in the creative learning.
- To prepare students to solve life's problems.

CHARACTERISTICS

- Students are interested in subjects.
- To give new ideas.
- Building students' abilities of collaboration and complete tasks.
- To prove and strength knowledge that acquired in demonstrative class and the development abilities.
- Based on pedagogic dynamics activities with time and variation.
- Adaptation to social and dynamic process.
- Break rules schema classroom and take out creative potentialities in the students.

PATICIPATIVE LEARNING

This is an active learning process where the most important thing is the learner`s participation, this helps the learner to facilitate the group to participate, reflection, exchange ideas, dialogues, analyze and share knowledge.

OBJECTIVES

- To involve students in learning process.
- Students have liberty in the way toward to be independent and have autonomy.
- Get knowledge easily and quickly.
- To make teacher`s job easily.



CARACTERISTICS

- It appears because the necessity and troubles of the member`s group.
- Use knowledge, experience and the capacities of each member`s group.
- It considers each learner as an apprentice and an instructor.
- Let student learns by doing.
- The environment and the context where student feels good.

This guide is based on Didactic games especially:

A visual game refers to the visual perception.

A motive game refers to the hands movements.

An audio game refers to the sounds.

DIDACTIC GAMES TO INCREASE PARTICIPATION

GENERAL OBJETIVES

- To promote students' participation through the use of the participative strategies to let them to strength and develop their abilities.
- To increase their vocabulary and English Level.
- To promote students' friendship and encourage them to participate in every class.
- To practice and the foreign language since early years in the school for communication.
- Let students to develop their knowledge and creativity while they are playing.
- To motivate the students when they are learning English.
- To prepare a feedback to check if they get the knowledge through the results to this guide.

GREETINGS

ACTIVITY 1

Specific Object:

Learn the greetings and greet someone else.

Resources: Pictures Board Markers Photocopies Scissors

TELLING THE STORY (Game)

Instructions:

- First ask students to make groups of four.
- Ask students to look at the pictures and talk about what the students can see on them.
- Then ask the class to share new ideas about the pictures that they are looking at.
- After that teacher gives an explanation about what the purpose of the pictures is.
- Finally label the picture and help them to practice the pronunciation and recognize the picture while the teacher is reading the greetings.

Development:

- Teacher creates a story in which he uses most of the greetings.
- Then teacher asks students to stand up and pick up one label picture and make a circle.
- While teacher is telling the story, teacher says the greeting they have to stand up and change your seat and says the greeting.
- E.g.:

John went to the school and says good morning to the teacher.....

Cut and label the picture

Good night

Good afternoon

Good morning

Good evening



GREETINGS

ACTIVITY 2

Specific Object:

Identify the greeting and match with the picture activity.

Resources: Pictures Board Markers
 Photocopies Pencil

Instructions:

- Teacher remembers the greetings with the students.
- Teacher gives the sheet of paper to everyone else.

Match with right picture

The activity sheet contains two columns of four cartoon illustrations each. A blue diagonal line connects the first picture on the left to the second picture on the right. The left column shows: 1. A person in bed with a sun and alarm clock, labeled 'Good morning'. 2. Two children playing in a field with a sun, labeled 'Good afternoon'. 3. A person holding a TV set with a bear on the screen, labeled 'Good evening'. 4. A person in bed with a moon, labeled 'Good night'. The right column shows: 1. A girl standing in a doorway. 2. A girl sitting on a porch in front of a house. 3. A girl sitting at a table with a bowl of food. 4. Three children playing in a field with a rainbow.

GREETINGS

ACTIVITY 3

Specific Object:

Practice the greetings through the use of the song.

Resources:

Pictures

Board

Photocopies

Markers

Introduction

- The teacher writes the song on the board.

Development

- Students are going to sing the song and move their bodies.
- Teacher gives the instructions to the students
- Then asks students to make a circle around the teacher.
- E.g. :

When they hear “Good morning” asks the students to **put their hands up**.

When they hear “Good afternoon” asks the students to **stand up**.

When they hear “Good evening” asks the students to **sleep on their desks**.

When they hear “Hello” asks the student to **stretch hands with everybody**.

- Then practice with them and sing the song.

. Sing the greetings' song

THE GREETINGS SONG

Hello, hello, hello, hello.

Hello, hello, hello, hello!

Good morning, Good morning.
Good afternoon, Good afternoon.

Good evening, Good evening,
Good night!

Hello, hello, hello, hello.

Hello, hello, hello, hello!

(Repeat Chorus)

Hello, hello, hello, hello.

Hello, hello, hello, hello!



COLORS ACTIVITY 4

Specific Objectives:

Identify the colors the things inside the class.

Resources: Color Cards Classrooms' Objects Board Markers Ball

ASKING BALL (Game)

Instructions:

- Paste the colors cards around the class.
- Ask the students to make a circle around the class.
- Give one color card to each student.

Development:

- Then teacher says the color's name and students run to match the color card with the color paste on the wall.
- Repeat the action many times until the students keep in mind the color's name.
- Later you can ask students to exchange color cards.
- After that teacher takes and shows the ball to students and explains that this is an asking ball that teacher is going to use to ask:

For example:

What color is the desk?

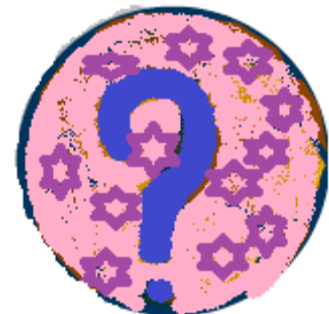
What color is the board?

What color is the wall?

What color is the door?

- Then students say the color's name.

Note: Teacher should point or touch the objects then students recognize and understand the object in the classroom.





Cut each color



COLORS

ACTIVITY 5

Specific Objectives:

Relate colors with numbers and paint the house.



Resources: Worksheets Pencils Color

Instructions:

- Identify the numbers with colors and give an example.

- | | |
|------------------|------------------|
| ① one: red ● | ② two: blue ● |
| ③ three: green ● | ④ four: yellow ● |
| ⑤ five: orange ● | ⑥ six: purple ● |
| ⑦ seven: black ● | ⑧ eight: white ○ |



COLORS

ACTIVITY 6

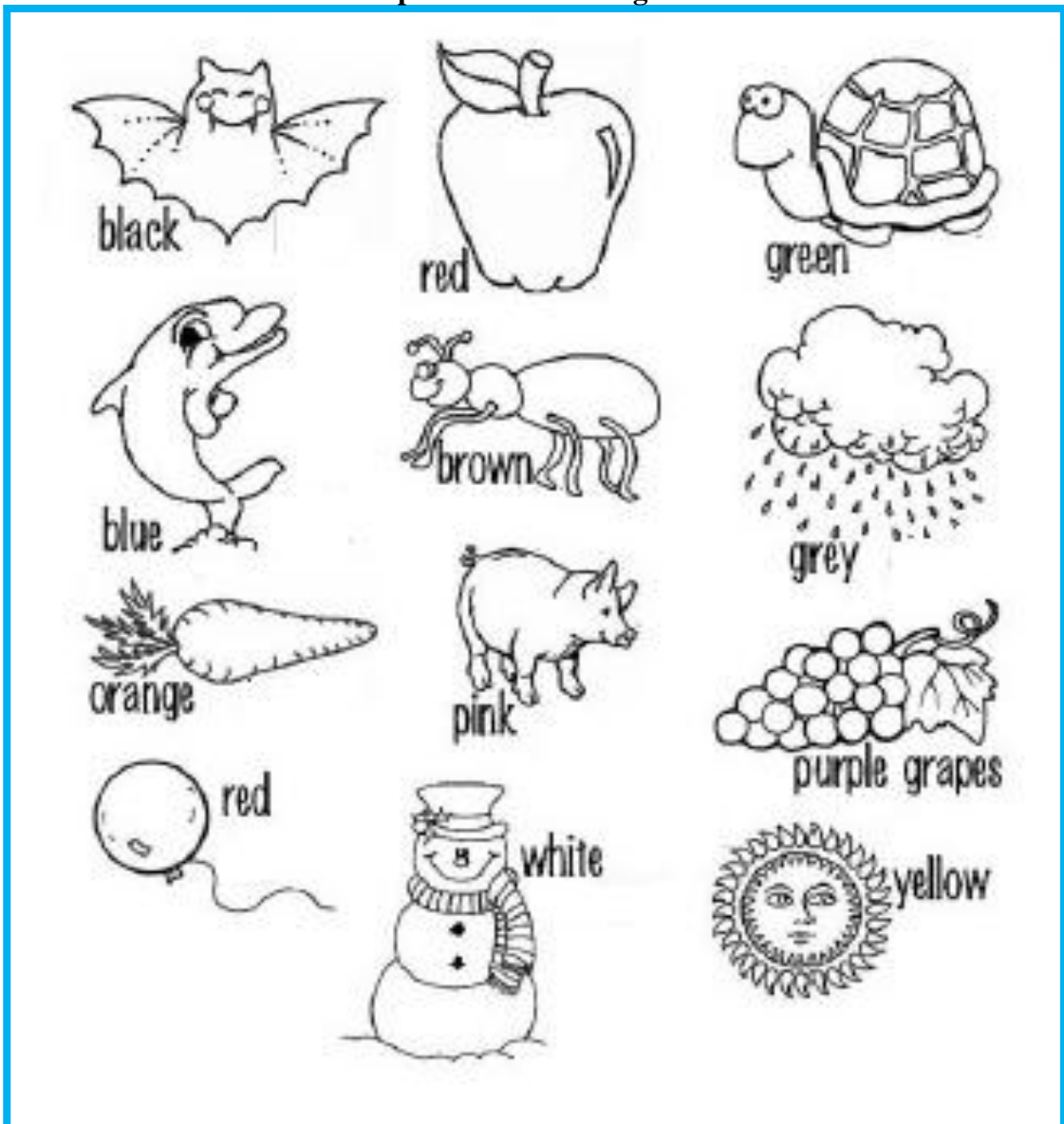


Specific Objectives: (Motive Game)

Identify the object on the worksheet and paint with the right color.

Resources: Worksheets Pencils Color

Paint the picture with the right color.



COLORS

ACTIVITY 7

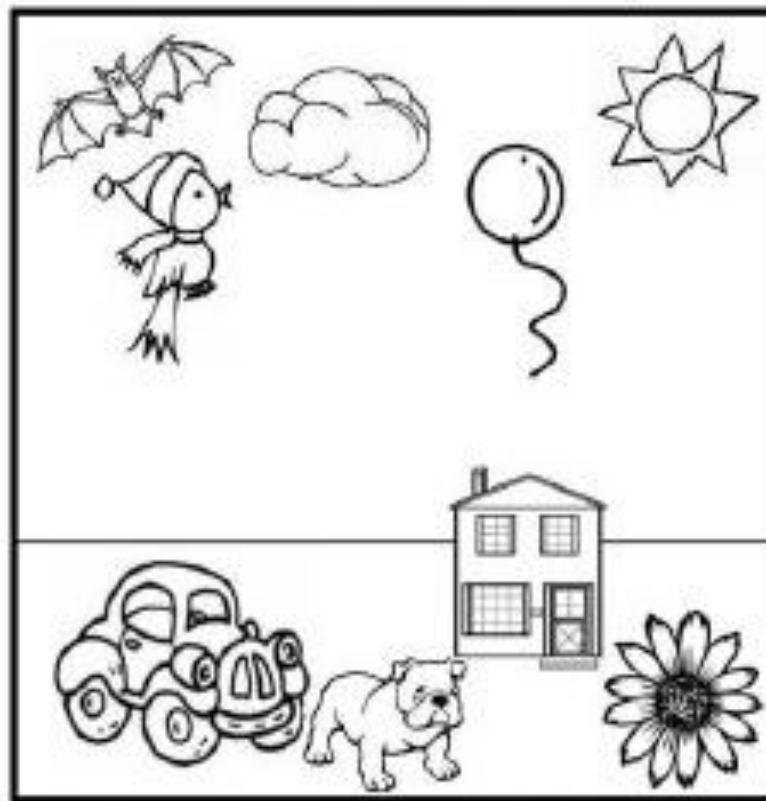
Specific Objectives: (Audio Game)

Recognize the colors in the picture.

Resources: Worksheet Pencils Color Song



Instructions: Sing the song and paint the picture.



The car is red

The dog is brown

The bat is black

The house is green

The balloon is pink

The flower is pink

The sun is yellow

The cloud is blue

The bird is orange

COLORS

ACTIVITY 8

Specific Objectives: (Audio Game)

Recognize the colors during the song.

Resources: Worksheet

Instructions: Sing the song.

And purple
The color's grapes

And these colors
You can do something special
A rainbow
It is very beautiful
And I enjoy

I like red

And these colors
You can do something special
A rainbow
A rainbow
A rainbow
That is very beautiful
And really cute

MY FAMILY

ACTIVITY 9

Specific Objectives:

Learn and cooperate with the group to guess the family member.

Resources: Board Markers

DRAW AND GUESS THE FAMILY MEMBER (Game)

Instructions

- Ask the students to make two groups.
- Teacher explains the game.

Development:

- Teacher is going to draw a family member step by step and the students have to share ideas in each group to decide what family member is drawing the teacher.
- In order to start the game the teacher asks the group one by one because each group is going to tell:

For example:

Draw the face, please.

Draw long hair, please.

Draw short hair, please.

Draw

Draw



- The group which guesses more family members is the winner.

MY FAMILY

ACTIVITY 10

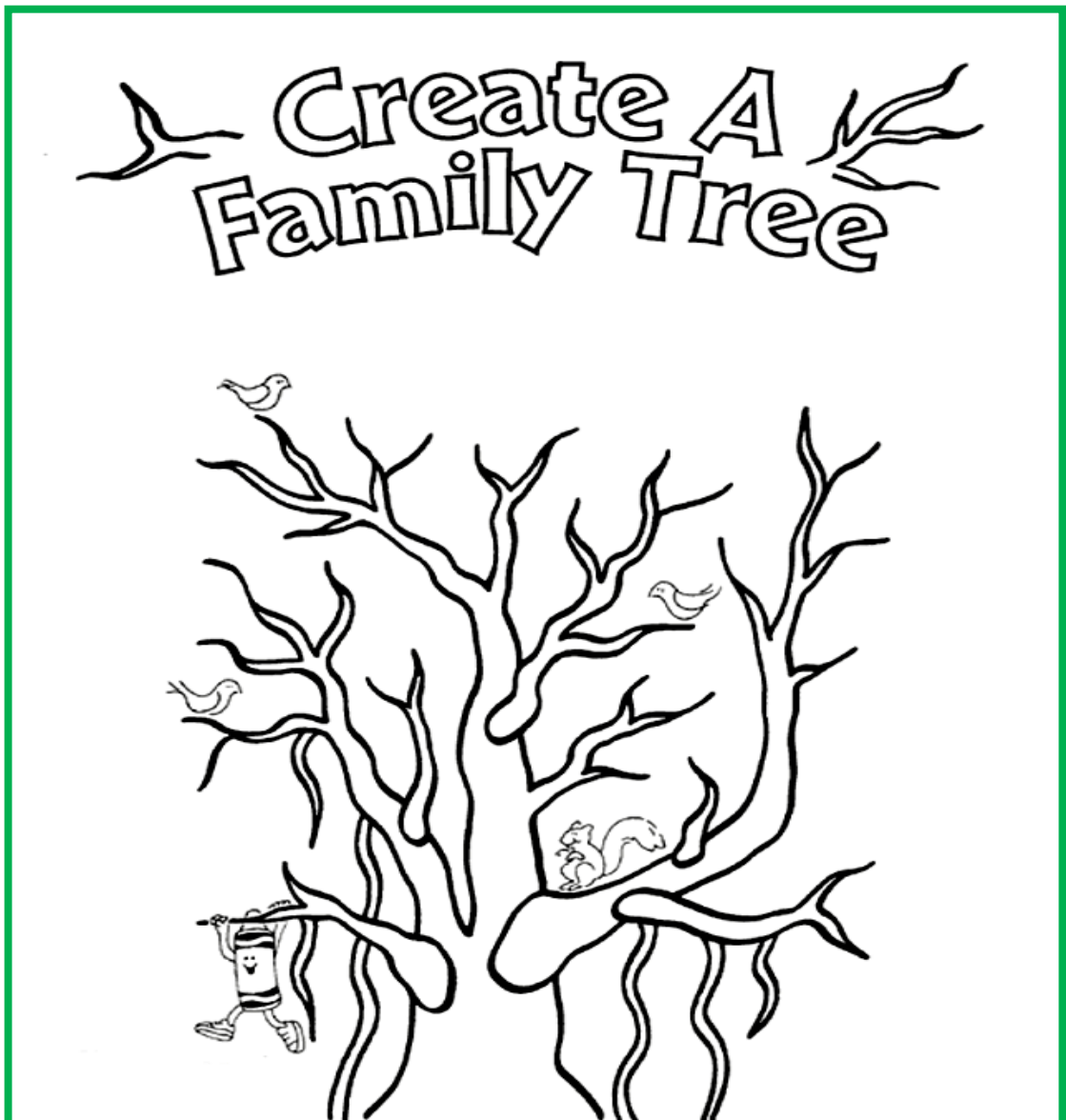
Specific Objectives:

Organize the family members on family tree and develop their creativity.

Resources: Worksheet Pencil Color Family Pictures

Instructions:

- Ask the students to bring family pictures in order to paste on it.
- Teacher encourages his students to use their creativity.



MY FAMILY

ACTIVITY 11









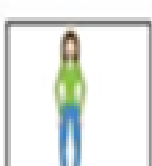

Specific objective: (Motive Game)

Identify and match the pictures of family members.

Resources: Worksheet Board Markers Pencils

Instructions:

- Recognize the picture and say what the family member is.

	mum	
	son	
	dad	
	daughter	
	baby	

MY FAMILY

ACTIVITY 12

Specific Objectives:

Listen and sing the song.

Resources: Markers Board Song

Instructions:

- Teacher writes the song on the board.
- Then practice the pronunciation and sing.



THE FAMILY SONG

In my family
My family, my family
We are the people
In my family
Said hi to my brother,
Hello to Sister Sue,
Good morning to my mother
And to my father too
Yes, my brother and my sister
My mother and father and me,
We are people
In my family

THE FARM

ACTIVITY 13

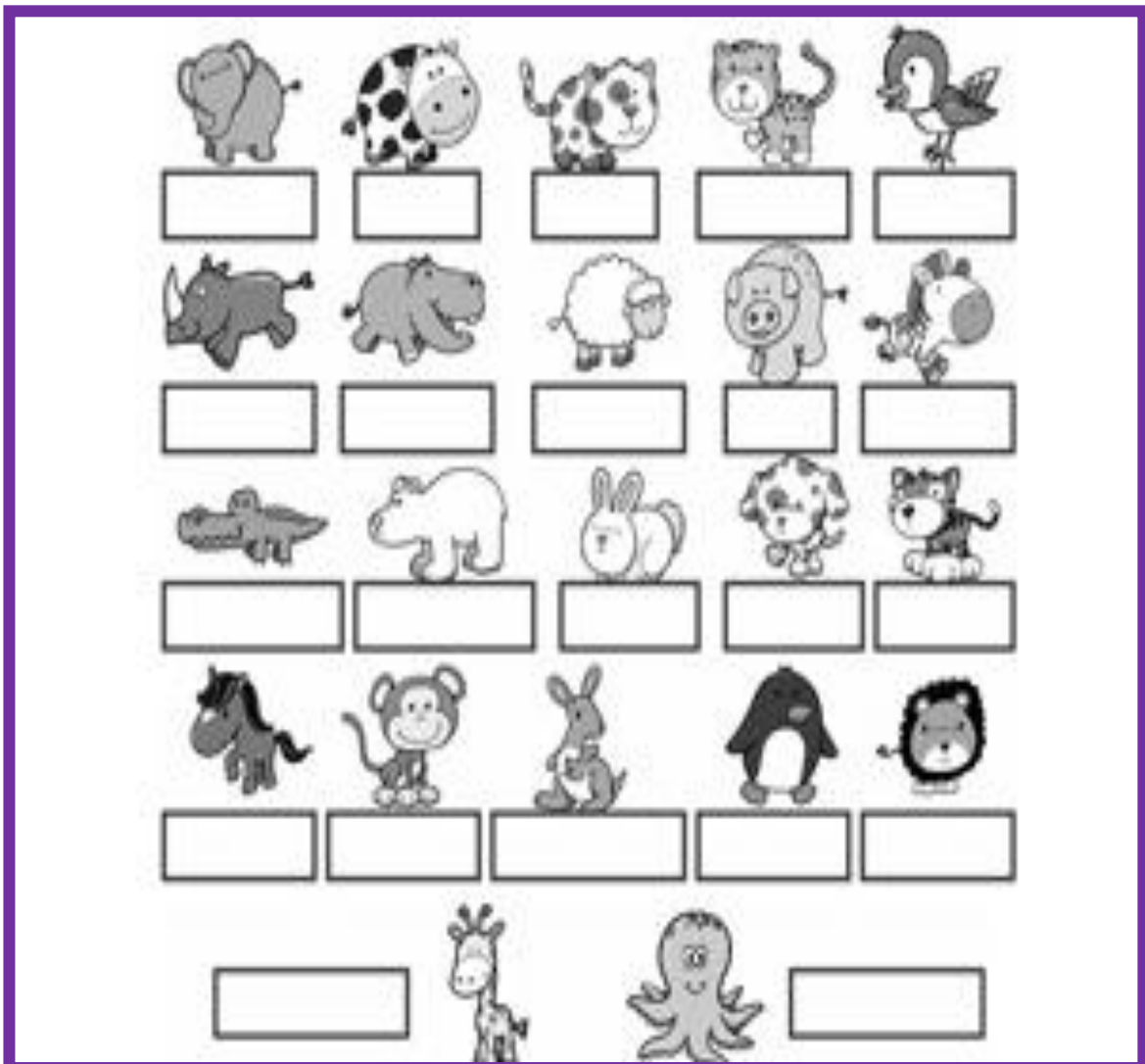
Specific Objectives:

Talk about animals

Resources: Worksheet Board Markers

Instructions:

- Ask students to make groups and identify what kind of animal is.
- Ask the students to put **D** in the domestic animals and **W** in the wild animals.
- Then check with them and say if it's right or wrong.



THE FARM

ACTIVITY 14

Specific Objectives:

Ask, socialize and interact between students around the class.

Resources: worksheet's song

Instructions:

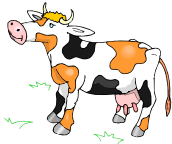
Sing the song and asks students to make the rhythm with their hands and movements with their bodies.

The farmer Brown

Old Farmer Brown he had a cow,
Had a cow, had a cow,
All she said was Moo-oo.

Hay, hay, hay!


Her friend Loren she had a horse,
Had a horse, had a horse,
All he said was Hiii hiii




Hay, hay, hay!

His son Gabriel he had a dog,
Had a dog, had a dog,
All he said was wuwuwuwuw.

Hay, hay, hay!



My mother Mary she had a cat,
Had a cat, had a cat,
All he said was miaw miaw



Hay, hay, hay!

.....

THE FARM

ACTIVITY 15

Specific Objectives:

Classify the animals domestic and wild animals.

Resources: Board Markers Worksheet Scissor Small Bags.

Instructions:

- Talk with the students about each animal saying I like it or not.
- Then cut the pictures and classify them in order to paste them on their notebooks.



THE FARM

ACTIVITY 16

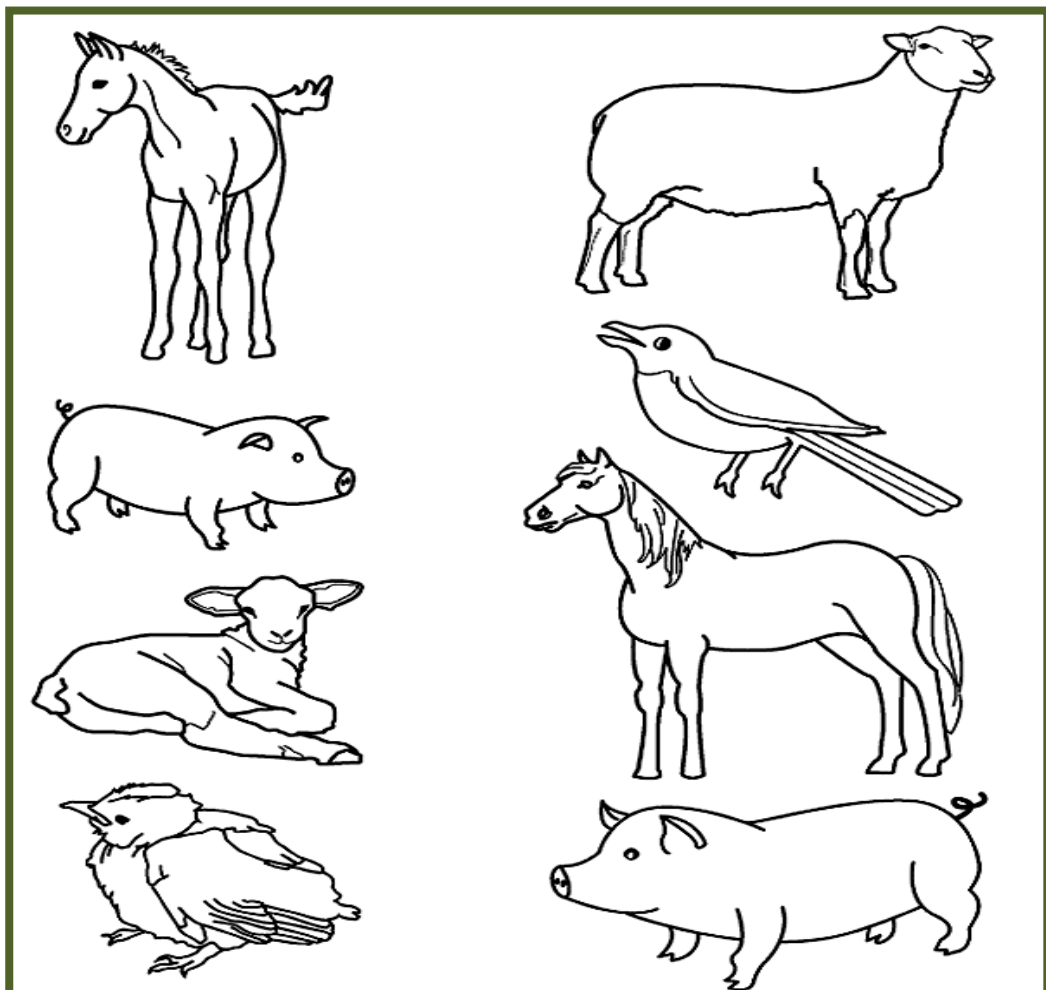
Specific Objectives:

Recognize the baby and match with the old animal.

Resources: Worksheets Pencil Colors

Instructions:

- Practice the colors and paint the animals.
- Then remember to the students the animals' name.
- Practice the family members and match with similar animals.



THE FARM

ACTIVITY 17

Specific Objectives:

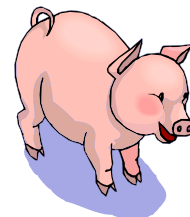
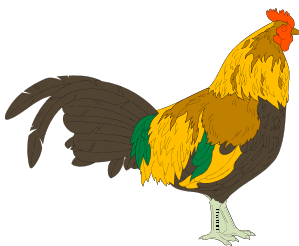
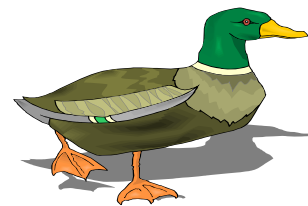
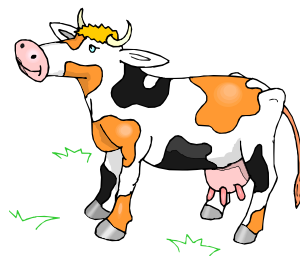
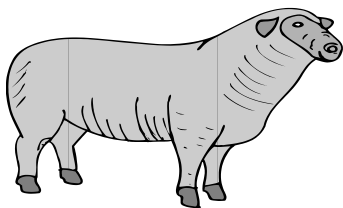
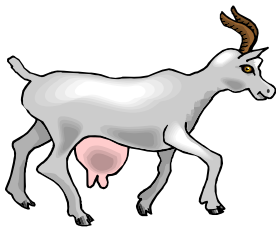
Recognize and say the name of the animal.

Resources: Pictures

GUESSING THE ANIMAL (Game)

Instructions:

- Ask the students to make groups of 5.
- Ask one student from the group.
- Then the teacher shows the animal picture and the student has to his your body or make sounds in order to guess the animal.
- The group who says the animal's name in English gets the picture



THE FARM

ACTIVITY 18

Specific Objectives:













Identify and paint the animals.

Resources: Worksheet Pencils Color



Instruction:

- Ask students to work in pairs.
- Students are going to paint just the animals that have four legs and label each picture.

SHEEP			MOUSE
DUCK			PIG
RABBIT			CAT
DOG			PARROT
COW			TURTLE
DONKEY			HORSE

FRUITS

ACTIVITY 19

Specific Objectives:

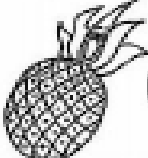
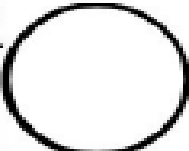
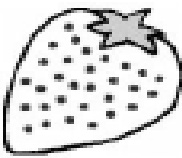
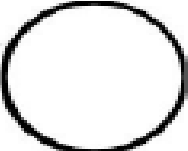

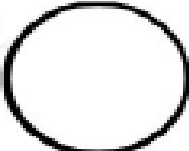

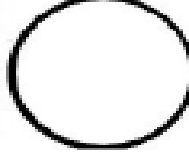

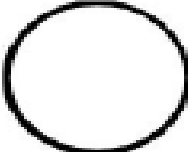

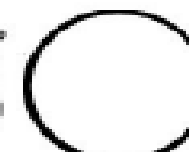

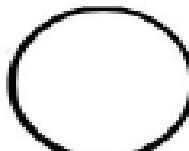
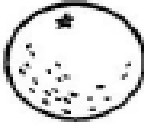
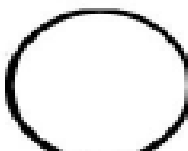


Talk about fruits and the benefits to eat them.

Resources: Pencil Color Worksheets Scissors



Instructions:

- Before showing the pictures ask the students to pass to the board to draw the fruit they know.
- Then use these to teach the fruits' names.
- Then ask the students to color and practice the pronunciation.
- The teacher labels the pictures together with the students.

grapes	banana	pineapple	cherries	pear
strawberry	watermelon		apple	orange

THE FRUITS

ACTIVITY 20

Specific Objectives:

Discover the fruit and say the name.

Resources: Worksheet Pencil Colors



Instructions:

- Ask the students to work in pairs
- The pair that finishes coloring has to say the color and fruit names to win.

COLOUR THE FRUITS

one: blue ● two: yellow ●
three: red ● four: green ●
five: orange ● six: purple ●
seven: brown ●



FRUITS

ACTIVITY 21

Specific Objectives:

Listen and identify the fruits.

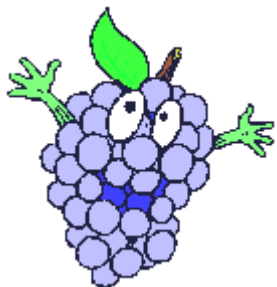
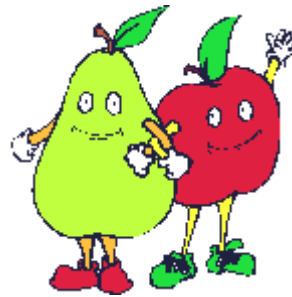
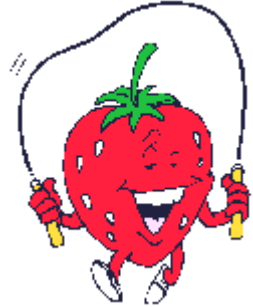
Resources: Sheet of paper

Instructions:

Everybody stands up and sings the song.



Try to do the same as the pictures are doing, by sing the song.



6.7 Metodología del Modelo Operativo

FASES	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Fase1.	Planificar la entrevista con las autoridades de la institución para el análisis del F.O.D.A.	Diálogo con las autoridades para la autorización correspondiente.	Solicitud. Autorización .	Investigadora
Fase 2.	Estructurar la entrevista para las autoridades y docentes	Analizar la misión y visión del establecimiento	Misión Visión Entrevista	investigadora Autoridades
Fase 3.	Planificar la exposición de la propuesta	Capacitación a los padres de familia. Aplicación de la propuesta.	Guía. Copias con ejemplos	Investigadora. Docente. Autoridades.
Fase 4	Desarrollar la propuesta	Elaboración de informe.	Copias. .	Investigadora.

6.8 Administración de la propuesta

Recursos institucionales

Escuela fiscal México

Recursos humanos

- Investigadora
- Docentes
- Autoridades

Recursos materiales

- Computadora
- Fotocopias
- Cd

Recursos financieros

- Propio de la investigadora

6.9 Evaluación de la propuesta

Cuadro Presupuesto de la propuesta.

Elaborado por: Carmen Villacis.

PREGUNTA	EXPLICACIÓN
1. ¿Qué evaluar?	proceso, resultados
2. ¿Por qué evaluar?	Es importante conocer los resultados en relación a los objetivos planteados
3. ¿Para qué evaluar?	para facilitar la toma de decisiones para replantear nueva investigaciones
4. ¿Con qué criterios?	Con criterio pertenencia, coherencia, efectividad, eficiencia y eficacia
5. Indicadores	Cuantitativo y cualitativo
6. ¿Quién evalúa?	Las autoridades
7. ¿Cuándo evalúa?	Durante el proceso y al terminar la aplicación de la propuesta.
8. ¿Cómo evaluar?	Mediante una cuestionario.
9. Fuentes de información	Criterios de las autoridades, cuestionario.
10. ¿Con qué evaluar?	Cuestionario estructurado.

BIBLIOGRAFÍA

MORENO PAREDES IVAN,(2010)*Las estrategias metodológicas y su influencia en el desarrollo de las destrezas productiva*, Licenciatura en inglés , UTA.

UHLCHAMOT, A y otros(2001) *the learning Strategies*. Pearson. Educacion

CARL ROGERS (1969),*"Facilitación de la enseñanza"*, de su libro *Freedom to Learn (Libertad para Aprender)*.

WHITE (1990) 188 *Revista Educación*

JUANITA DE HÉRNANDEZ, KATYA SCHROM, DIANNE BEREST, CINDY HANKS, ANA MARÍA MONTAÑO (1999) *"Técnicas de aprendizaje."* programa de capacitación en liderazgo educativo

EDGAR DALE,(1964) *"Principles of learning"* *The news letter*, no. 4, bureau of Educational Research and Service.

JOSÉ MARTÍ *"Un juego nuevo y otros viejos"*

MAITE GRAIGORDOBIL LANDAZABAL (2005) *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional*.

AGUDELO Y FLORES (2000 Pag.40) *Actividades didácticas* en el área Didáctica.

JOSE BERNARDO CARRASCO (2004) *Una didáctica para Hoy* pag.83, Alcalá Madrid.

Dra. GEMMA VERDUZCO CHIRINO (2008) *Métodos didácticos* programa de maestrías.

PÉREZ MARIA FERNANDA (2009-2010) *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés en el Colegio*

Universitario, Juan Montalvo con los estudiantes del 9no año de Educación Básica Paralelo C de la ciudad de Ambato,.

WEBGRAFÍA

www.unav.es/iscr/texto/413-med-a.htm García Aretio, L (Coor.)(1997) *Unidades didácticas y guía didáctica.*

www.formacionenlinea.edu Actividades Didácticas

www.google.com Actividades lúdicas para niños

www.books.google.com JOSE BERNARDO CARRASCO (pag. 119)*Estrategias de enseñanza*

www.books.google.com.ec *Metodología del aprendizaje participativo.*

www.actiweb.es VERA ANGELICA (2010) *Estrategias Participativas.*

www.cmap.upb.edu.co Estrategias de aprendizaje.

www.monografias.com

www.rincondelvago.com Técnicas participativas para la educación popular

ANEXOS

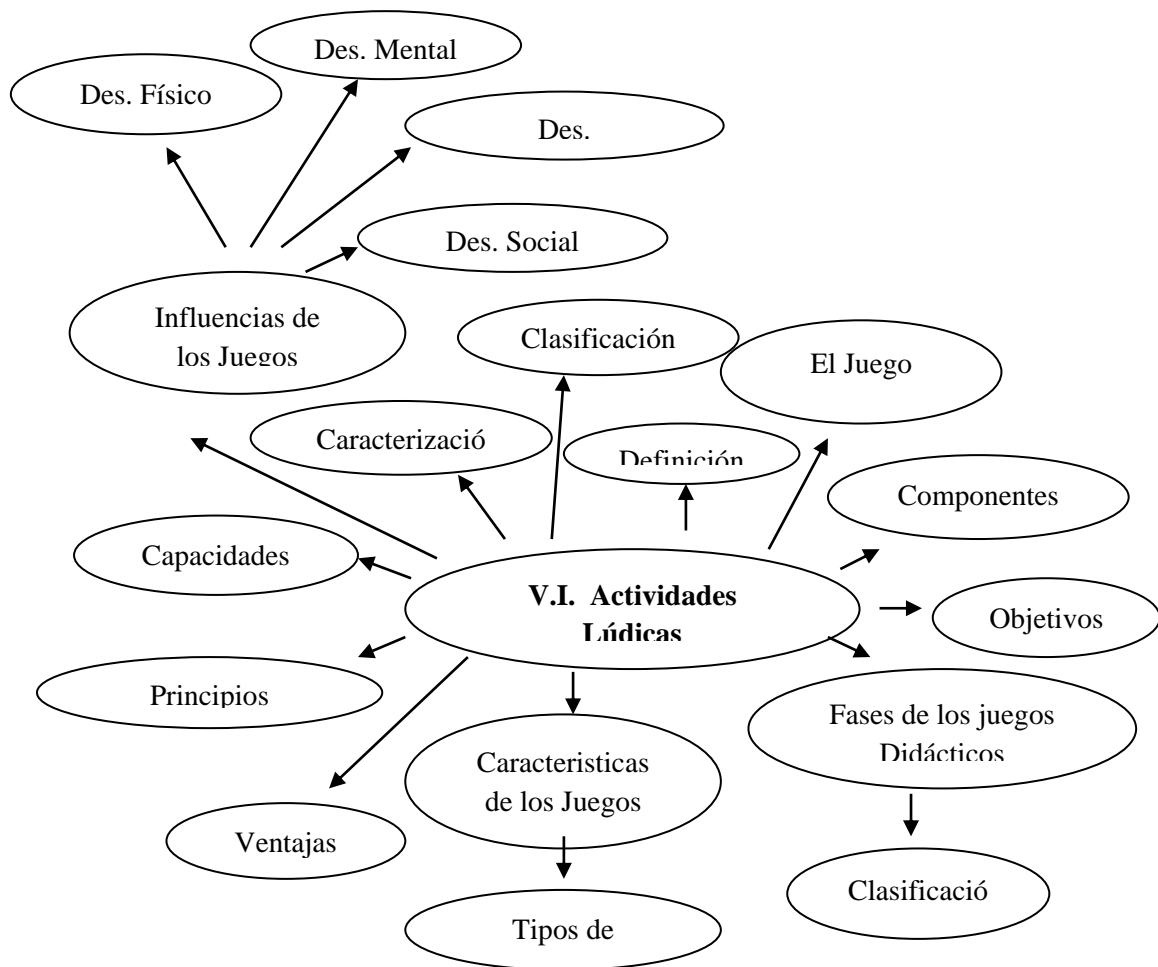
ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACIÓN

<p>UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN</p>
<p>Ficha de Observación No.....</p> <p>Objeto de estudio:.....</p> <p>Lugar de observación:.....</p> <p>Fecha de observación:.....</p> <p>Nombre del investigador:.....</p>
<p>Descripción de la Observación:</p>
<p>Interpretación de la observación :</p>

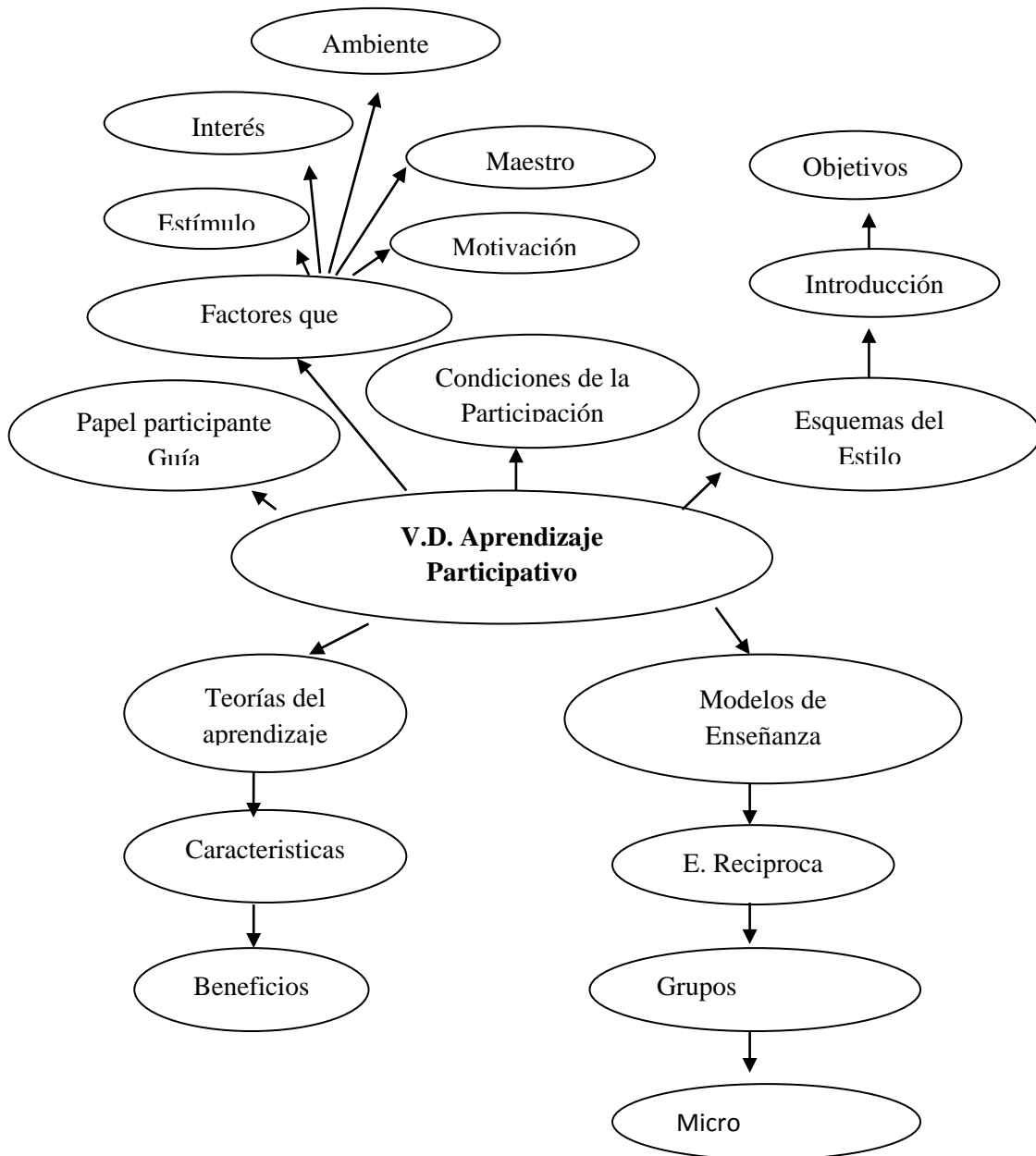
ANEXO 2

SUBORDINACIÓN DE VARIABLES



ANEXO 3

SUBORDINACIÓN DE VARIABLES



ANEXO 4

MARCO MUESTRAL

Lic. Mónica Medina

	Escuela México
	Lista 2do Año "A"
Niños	
	Analuisa Saltos Dennis Omar
	Brito Cartagena Mateo Alejandro
	Caisaguano Porras Martín Alejandro
	Cajamarca Paredes Geremías Alexander
	Chango Sánchez Byron Steven
	Chisag Pimbomaza Justyn Alexander
	Paucar Paucar Jhosue Xavier
	Pico Salvador Leonardo Israel
	Quiroz Solís Joshep Ariel
	Quispe Ramírez Luis Alexander
	Rodríguez Villareal Elías Sebastián
	Sánchez Fonseca Chistian Jair
	Vela Hernández Danny Samuel
	Zurita Almagro Arón Sebastián
Niñas	
	Chacán Chacán Nataly Cristal
	Masabanda Paredes María Emilia
	Moreta Criollo Shirley Anabel
	Palate Hurtado Melanie Pamela
	Palma Arciniega Diana Brigitte
	Pérez Chamba Odalis Micaela
	Pinto Flores Fernanda Monserrath
	Quinde Pullutasig Joselyn Pamela
	Sogso Luisa Evelin Mariela
	Toro López María José
	Vaca calero Dayana Lizeth
	Yancha Escaleras Daniela Nicole

Lic. Maricela Solano

	Escuela México
	Lista 2do Año "B"
Niños	
	Cujilema Basantez Carlos Armando
	Ceron Jordan Angelo Steven
	Chulca Cuyago Jonathan Ariel
	Morales Cortéz Gabriel Alexander
	Nata Analuisa Walter Alexis
	Quinatoa Chuquiana Christian Ronaldo
	Ramos Andachi Henry Daniel
	Sánchez Solís Fredy Steven
	Solís Santana Anthony Josue
	Torres de la Cruz Justin Jair
	Vela Tayo Jordy Damian
	Vera Hinojosa Bryan Ismael
Niñas	
	Agualongo Naranjo Wendy Yomaira
	Bombon Emilia Dayana
	Castillo Kalugina Tatiana Alejandra
	Caguana Guamán Dayana Micaela
	Chaglla Moyolema Kelly Nathaly
	Fonseca Salazar Stephanite Andrea
	Gaibor Ruíz Samantha Valeska
	Maldonado Pulsara Karen Nathaly
	Moposita Carvajal Liliana Elisabeth
	Moreira Eugenio Nidi Gioconda
	Pullitasig Chisag Alison Valeria
	Pullutasig Chimborazo Lady Dayana
	Sogso Cují Daisy Elizabeth
	Tenelema Chicaiza Odalis Mabel

Lic. Ángeles Alulema

Escuela México	
Lista 2do Año "C"	
Niños	
	Acurio Romos Joseph Steven
	Aupaz Guerra Mateo Ismael
	Cardenas Arroba Isac Josue
	Guato Muyulema Wellington Ariel
	Guilca Chaglla Denis Javier
	López Naranjo Jhon Sebastián
	Moyolema Ramos Kevin Alexander
	Ochoa Paredes Ronal Alexis
	Pilliza Pacha Mateo Sebastián
	Pullutasig Quingatuña Erick David
	Sánchez Álvarez Jonathan Gabriel
	Sánchez Sánchez Carlos Ariel
	Ulloa Paredes Jeremy Samuel
	Zumbana Guamán Michael Alejandro
Niñas	
	Bombón Nuñez Alisson Tamia
	Cagua Guevara Shirley Maribel
	Chicaiza Quinga María Daniela
	Chuncha Chano Anahí Alexandra
	Guamán Chilinguina Emily Alexandra
	Itriago Zambrano Nathaly Alexandra
	Jácome Velez Daniela Alexandra
	Moreno Magallanes Angeline Rubi
	Silva Ortiz Heidi Alejandra
	Tusa Llumitasig Jessica Ximena
	Yancha Sisalema Evelyn Alexandra

ANEXO 5

ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Encuesta dirigida a los padres de familia de la escuela fiscal México.

Objetivo: Determinar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje participativo del idioma inglés.

Instrucciones: Procure ser lo más objetivo y veraz.
Seleccione una de las alternativas que se propone.
Marque con una (x) en el paréntesis la alternativa que Ud. eligió.

- 1 ¿Sabe como estimular el aprendizaje de sus hijos en casa?
Si () No ()
- 2 ¿Con qué frecuencia el docente utiliza los juegos como estrategias de enseñanza del inglés para sus hijos?
Siempre () A veces () Nunca ()
- 3 ¿Considera que su hijo logra captar de mejor manera los conocimientos a través de juegos?
Siempre () A veces () Nunca ()
- 4 ¿Con cuál de estas opciones considera Ud. que sus hijos disfrutan aprendiendo el inglés?
Juegos () Dramatizaciones () Lecturas ()
- 5 ¿El ambiente divertido que crean los juegos para las clases de inglés es necesario?
Siempre () A veces () Nunca ()
- 6 ¿El desempeño del aprendizaje de inglés de sus hijos es satisfactorio?
Siempre () A veces () Nunca ()
- 7 ¿Considera que su hijo participa con espontaneidad en las clases de inglés?
Siempre () A veces () Nunca ()
- 8 ¿Con qué frecuencia sus hijos mencionan o utilizan palabras en inglés?
Siempre () A veces () Nunca ()
- 9 ¿Cree Ud. que el aprendizaje de sus hijos está basado únicamente en los juegos?
Sí () No ()
- 10 ¿El docente utiliza la creatividad para fomentar la participación en las clases de inglés?
Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 6

CÉDULA DE ENTREVISTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

<p>No:</p> <p>ESCUELA: AÑOS:</p> <p>ENTREVISTADO:</p> <p>ENTREVISTADOR:</p> <p>LUGAR Y FECHA:</p> <p>OBJETO DE ESTUDIO:</p>	
PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
<p>¿Cómo define Ud. las actividades lúdicas?</p>	<p>-Motivacionales</p> <p>-Participativas</p> <p>-Interactivas</p>
<p>¿Cuál es el tiempo que estima conveniente para realizar actividades lúdicas con los estudiantes?</p>	<p>5- 10 min. (diarios)</p> <p>10 – 20 min.(diarios)</p> <p>20 – 30 min.(diarios)</p>
<p>¿Cómo define Ud. la participación de sus estudiantes?</p>	<p>Activos</p> <p>Pasivos</p> <p>Activos-Pasivos</p>
<p>¿Cuál de estas estrategias le resulta más útil en la enseñanza del inglés?</p>	<p>Memorización</p> <p>Repetición</p> <p>Utilizando su propia experiencia</p> <p>Participación</p>

ANEXO 7

CÁLCULO DE LAS FRECUENCIAS ESPERADAS - χ^2

$$Fe = \frac{\text{total de la columna} \times \text{total de la fila}}{\text{total general}}$$

$$Fe_{19} = \frac{80 \times 76}{304} \quad fe_{19} = \frac{6080}{304} \quad fe_{19} = 20$$

$$Fe_{22} = \frac{80 \times 76}{304} \quad fe_{22} = \frac{6080}{304} \quad fe_{22} = 20$$

$$Fe_{22} = \frac{80 \times 76}{304} \quad fe_{22} = \frac{6080}{304} \quad fe_{22} = 20$$

$$Fe_{17} = \frac{80 \times 76}{304} \quad fe_{17} = \frac{6080}{304} \quad fe_{17} = 20$$

$$Fe_{33} = \frac{131 \times 76}{304} \quad fe_{37} = \frac{9956}{304} \quad fe_{37} = 32,75$$

$$Fe_{32} = \frac{131 \times 76}{304} \quad fe_{32} = \frac{9956}{304} \quad fe_{32} = 32,75$$

$$Fe_{36} = \frac{131 \times 76}{304} \quad fe_{36} = \frac{9956}{304} \quad fe_{36} = 32,75$$

$$Fe_{30} = \frac{131 \times 76}{304} \quad fe_{30} = \frac{9956}{304} \quad fe_{30} = 32,75$$

$$Fe_{24} = \frac{93 \times 76}{304} \quad fe_{24} = \frac{7068}{304} \quad fe_{24} = 23,25$$

$$Fe_{22} = \frac{93 \times 76}{304} \quad fe_{22} = \frac{7068}{304} \quad fe_{22} = 23,25$$

$$Fe_{18} = \frac{93 \times 76}{304} \quad fe_{18} = \frac{7068}{304} \quad fe_{18} = 23,25$$

$$Fe_{19} = \frac{93 \times 76}{304} \quad fe_{19} = \frac{7068}{304} \quad fe_{19} = 23,25$$

ANEXO 8

FOTOGRAFÍAS

SEGUNDO AÑO A



SEGUNDO AÑO B

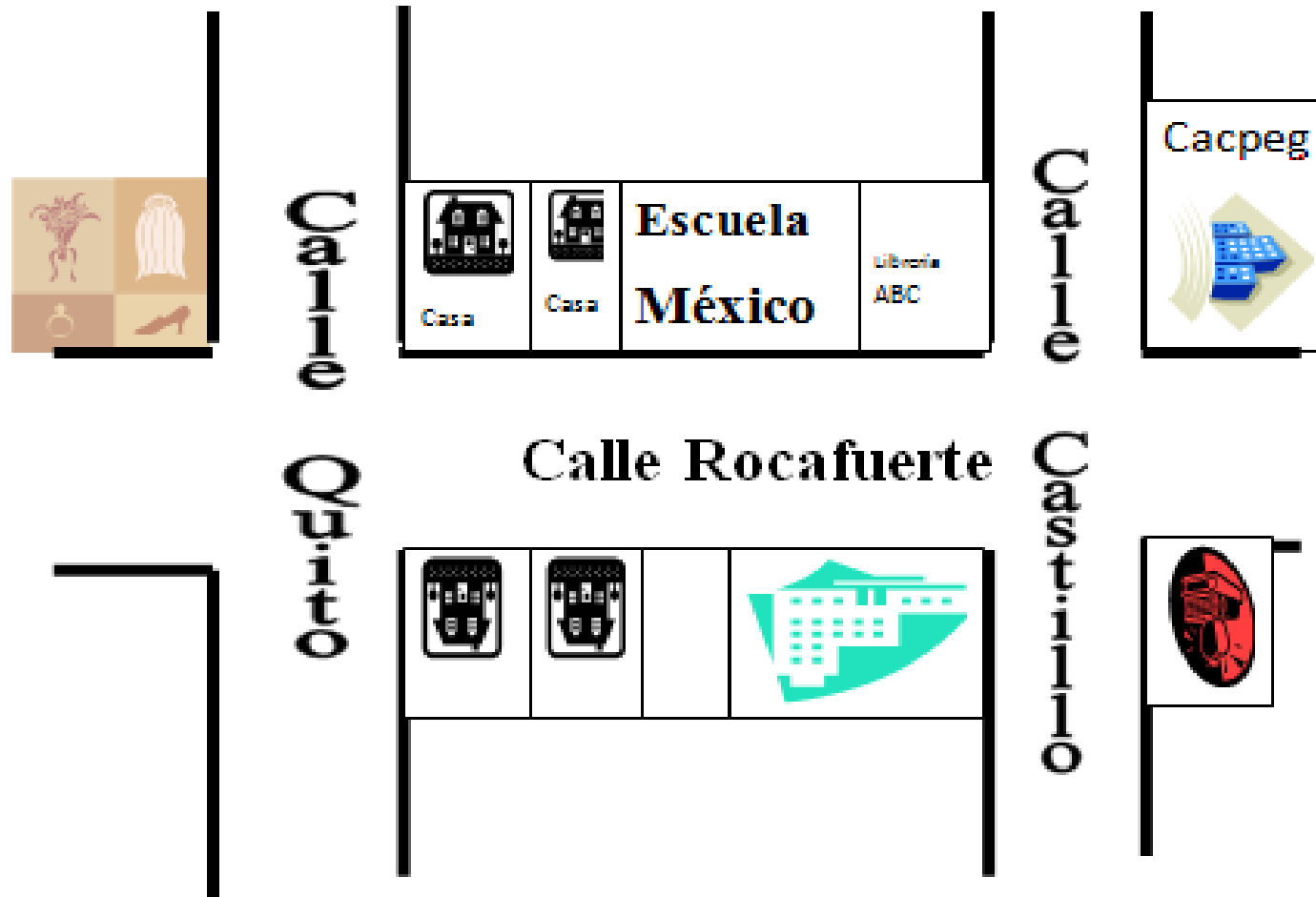


SEGUNDO AÑO C



ANEXO 9

CROQUIS DE LA UBICACIÓN DEL ESTABLECIMIENTO



ANEXO 10

MAPA DE UBICACIÓN DE LA ESCUELA FISCAL MÉXICO

