



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE IDIOMAS

MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la Obtención del Título
de Licenciada en Ciencias de la Educación,

Mención: Inglés

TEMA:

**“LOS JUEGOS DE MEMORIA Y LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA
INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA”**

AUTORA: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

TUTORA: Lcda. Mg. Emma Jackeline Herrera Lasluisa

AMBATO - ECUADOR

2015

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Mg. Emma Jackeline Herrera Lasluisa con C.I. 050227703-1 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE MEMORIA Y LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA”**, desarrollado por la ex estudiante Lourdes Elizabeth Castillo Medina estudiante de la carrera de Idiomas, 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.



.....
Mg. Emma Jackeline Herrera Lasluisa
C.I. 050227703-1

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basando en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión bibliográfica 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 autora.



.....
LOURDES ELIZABETH CASTILLO MEDINA
C.C. 1804593190
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación con el tema: **“LOS JUEGOS DE MEMORIA Y LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA”**, 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.



.....
LOURDES ELIZABETH CASTILLO MEDINA
C.C. 1804593190
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: **“LOS JUEGOS DE MEMORIA Y LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA”**, presentada por la Srta. Lourdes Elizabeth Castillo Medina, ex estudiante de la Carrera de Idiomas, una vez revisado y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el organismo correspondiente.

LA COMISIÓN



Lcda. Mg. Marbella Cumandá
Escalante Gamazo
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Lic. Mg. Edgar Guadía
Encalada Trujillo
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Dios y padre eterno quien creo el universo y me dio la oportunidad de tener una familia tan hermosa.

A mis padres por su apoyo, sacrificio y confianza hacia mí. A mis hermanos y tíos quienes confiaron y me brindaron palabras de aliento, para continuar por el sendero de la educación y formación profesional.

A todos mis maestros por impartir su conocimiento sin esperar nada a cambio, sin el apoyo de ellos no hubiera logrado mis objetivos.

A la Unidad Educativa Atahualpa, que me abrió las puertas de su institución para realizar la presente investigación.

Lourdes Castillo

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado al esfuerzo de mi madre querida Carmen Medina, quien siempre ha estado a mi lado en las buenas y en las peores situaciones de mi vida. Madre hay una sola en el mundo y su amor es infinito e incomparable. Una persona que con el sudor de su frente y a pesar de las dificultades laborales me apoyo en la formación de mi vida profesional

También dedico el presente trabajo de investigación, a mis queridos maestros de la Universidad Técnica de Ambato, quienes me dieron su apoyo en la formación académica de mi persona.

Lourdes Castillo

ÍNDICE DE PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
ÍNDICE DE PÁGINAS PRELIMINARES.....	viii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
INDICE GRÁFICOS.....	xii
INDICE DE CUADROS.....	xiv
INDICE DE TABLAS.....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Tema de Investigación.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3

1.2.2. Árbol del Problema.....	8
1.2.3. Análisis Crítico	9
1.2.4. Prognosis.....	10
1.2.5. Formulación del problema.....	10
1.2.6. Interrogantes	10
1.2.7. Delimitación de la Investigación	11
1.3. Justificación.....	11
1.4. Objetivos.....	13
1.4.1. Objetivo General.....	13
1.4.2. Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO II.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	14
2.2. FUNDAMENTACIÓN	17
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	17
2.2.2. Fundamentación Ontológica.....	18
2.2.3. Fundamentación Axiológica.....	18
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL	19
2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	21
2.4.1. Categorización de Variables	21
2.4.2. Fundamentación Teórica de la Variable Independiente	24
2.4.3. Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente.....	39
2.5. HIPÓTESIS	50
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	50

2.6.1 Variable independiente	50
2.6.2. Variable dependiente	50
2.6.3. Unidades de observación	50
CAPÍTULO III	51
METODOLOGÍA	51
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	52
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	53
3.5.-OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	54
3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	59
3.6.1. Plan para la recolección de información.....	60
3.7. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	60
3.7.1. Plan de procesamiento de información	60
3.8. Procesamiento y análisis.....	60
CAPÍTULO IV	61
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	61
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES	61
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	61
4.1.1 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	61
4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	86
4.2.1 Modelo Lógico.....	87
4.2.2. Modelo Matemático.....	87
4.2.3. Modelo estadístico	87

4.3.4. Distribuciones del χ^2	88
4.3.4.1. Matriz de Frecuencias Observadas	89
4.3.4.2. Matriz de Frecuencias Esperadas.....	90
4.3.5. Zona de rechazo de la hipótesis nula.....	91
4.3.5.1. Regla de decisión.....	92
4.3.5.2. Decisión Estadística	92
CAPÍTULO V	93
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	93
5.1. CONCLUSIONES.....	93
5.2. RECOMENDACIONES	95
CAPÍTULO VI	96
PROPUESTA.....	96
6.1. Título de la Propuesta.....	96
6.2. Datos Informativos	96
6.3. Costo.....	97
6.4. Antecedentes de la propuesta	97
6.5. Justificación de la propuesta.....	98
6.5. Objetivos.....	99
6.5.1 Objetivo General.....	99
6.5.2. Objetivos Específicos	99
6.6. Análisis de la factibilidad.....	99
6.7. Fundamentación Teórica – Científica	100
6.8. Desarrollo de la propuesta.....	107
METODOLOGÍA.....	107

6.10. Administración de la propuesta	112
6.10.1. Previsión de la evaluación	113
BIBLIOGRAFÍA.....	115
ANEXOS:	118
Anexo 1: Encuesta dirigida a los estudiantes	118
Anexo 2: Encuesta dirigida a los profesores	121
Anexo 3: Encuesta de la propuesta	124
Anexo 4: Croquis de la Unidad Educativa Atahualpa	126
Gráfico N° 34 Croquis de la Unidad Educativa Atahualpa.....	127
Anexo 5: Certificado de aceptación	128
Anexo 6: Certificado de aplicación de las encuestas	129

INDICE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Árbol de Problemas	8
Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales	21
Gráfico N° 3 Constelación de ideas de la variable independiente.....	22
Gráfico N° 4 Constelación de ideas de la variable dependiente.....	23
Gráfico N°5 Tipos de estrategias.....	28
Gráfico N° 6 Juegos Educativos	62
Gráfico N° 7 Estrategias y estilos de aprendizaje	63
Gráfico N° 8 Aplicación de estrategias Motivadoras.....	64
Gráfico N° 9 Lectura de forma autónoma.....	65
Gráfico N° 10 Material Auténtico.....	66

Gráfico N° 11 Tipos de lectura	67
Gráfico N° 12 Capacidades cognitivas	68
Gráfico N° 13 Tipos de memoria.....	69
Gráfico N° 14 Uso correcto de pronunciación y deletreo	70
Gráfico N° 15 Pasos para el proceso de lectura	71
Gráfico N° 16 Tipos de preguntas.....	72
Gráfico N° 17 Uso de Rubricas.....	73
Gráfico N° 18 Utiliza Juegos Educativos	74
Gráfico N° 19 Estrategias de Enseñanza Aprendizaje	75
Gráfico N° 20 Estrategias Motivadoras	76
Gráfico N° 21 Practica de la lectura.....	77
Gráfico N° 22 Material auténtico.....	78
Gráfico N° 23 Tipos de Lectura	79
Gráfico N° 24 Capacidades cognitivas	80
Gráfico N° 25 Tipos de memoria.....	81
Gráfico N° 26 Pronunciación adecuada	82
Gráfico N° 28 Tipos de preguntas.....	84
Gráfico N° 29 Uso de rubricas	85
Gráfico N° 30 Chi- cuadrado	91
Gráfico N° 31 Animación de la Lectura.....	103
Gráfico N°32 Proceso de la Lectura	104
Gráfico N° 33 Tipos de Lectura	104

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Cuadro Variable Independiente	56
Cuadro N° 2. Cuadro Variable Dependiente.....	58
Cuadro N°3: Plan de recolección de información	59
Cuadro N° 4 Equipo técnico	96
Cuadro N° 5 Modelo Operativo	111
Cuadro N° 6 Previsión de la evaluación	113

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población	53
Tabla N° 2 Juegos educativos	61
Tabla N° 3 Estrategias y estilos de aprendizaje	63
Tabla N° 4 Aplicación de estrategias Motivadoras.....	64
Tabla N° 5 Lectura de forma autónoma.....	65
Tabla N° 6 Uso de Material auténtico.....	66
Tabla N° 7 Tipos de lectura	67
Tabla N° 8 Capacidades cognitivas	68
Tabla N° 9 Tipos de memoria	69
Tabla N° 10 Uso correcto de pronunciación y deletreo	70
Tabla N° 11 Pasos para el proceso de lectura	71
Tabla N° 12 Tipos de preguntas.....	72
Tabla N° 13 Uso de Rubricas.....	73

Tabla N° 14 Utiliza Juegos Educativos.....	74
Tabla N° 15 Estrategias de enseñanza aprendizaje	75
Tabla N° 16 Estrategias motivadoras.....	76
Tabla N° 17 Práctica de la lectura.....	77
Tabla N° 18 Uso de material auténtico	78
Tabla N° 19 Tipos de lectura	79
Tabla N° 20 Promover a usar las capacidades cognitivas.....	80
Tabla N° 21 Tipos de memoria	81
Tabla N° 22 Uso correcto de pronunciación.....	82
Tabla N° 23 Proceso de lectura.....	83
Tabla N° 24 Uso de diferentes tipos de preguntas	84
Tabla N° 25 Uso de Rubricas.....	85
Tabla N° 26 Distribuciones del Chi ²	88
Tabla N° 27 Frecuencias Observadas	89
Tabla N° 28 Frecuencias Esperadas.....	90
Tabla N° 29 Cálculo del X ² c.....	91
Tabla N° 30 Costo de la Investigación.....	97

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE IDIOMAS
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS DE MEMORIA Y LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA”

AUTORA: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

TUTOR: Lcda. Mg. Emma Jackeline Herrera Lasluisa

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje son necesarias para facilitar y acoger el conocimiento, en especial cuando hablamos del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, pues bien el idioma inglés considera cuatro destrezas, estas son reading, writing, speaking and listening. Para fortalecer estas habilidades, los profesores hacen uso de estrategias y técnicas, como por ejemplo el uso de los juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora. Por lo tanto, el presente trabajo investigativo muestra como los juegos de memoria influyen en la destreza lectora en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa. Una vez aplicada la encuesta en la institución se observó un limitado uso de lecturas no es propicio para desarrollar la destreza lectora, por lo cual los estudiantes no acostumbran a leer en inglés y a esto se sumó la falta de material auténtico para la lectura. Cabe recalcar que la lectura activa los procesos mentales, fomenta la comunicación y la adquisición de una gran variedad de vocabulario. Por lo cual es necesario elaborar un booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora de los estudiantes en el idioma inglés, la aprehensión de léxico, y fomentar la comunicación.

Palabras claves: estrategias, juegos de memoria, juego educativo, destreza lectora, animación a la lectura, proceso de la lectura, proceso comunicativo, estilos de aprendizaje.

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

ABSTRACT

THEME: “LOS JUEGOS DE MEMORIA Y LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA”

AUTHOR: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

TUTOR: Lcda. Mg. Emma Jackeline Herrera Lasluisa

Learning and teaching strategies are so important to back knowledge up and get it, especially when we talk about learning English as a foreign language, so four skills are considered in English, those are reading, writing, speaking and listening. Strategies and techniques are used by teacher to back students' abilities, as for example the use of memory games to improve reading skill. Therefore, the following investigation project shows how memory games interfere into reading skill of the students from eight level of Basic Education in Atahualpa high school. Once the survey was applied in the institution, it was observed that the limited use of readings is not appropriate to develop reading skills, so for that reason students are not used to reading in English. Besides on that, the lack of authentic material contributes to this problem. It is important to mention that reading active mental process, encourages communication and the acquisition of a wide range of vocabulary. Therefore, It is important to elaborate a booklet with complementary activities based on memory games to improve students' reading skill in English, lexical apprehension and encourages communication.

Key words: Strategies, memory games, scholar games, reading skill, animation to the reading, reading process, communication process, and learning styles.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo trata sobre “Los juegos de memoria y la destreza lectora del idioma inglés en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa”. Los juegos de memoria son una estrategia de enseñanza y aprendizaje, estos motivan y entrenan los diferentes estilos de aprendizaje. Su importancia radica en la investigación de los aspectos positivos que presenta el uso de los juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora del idioma inglés.

La estructura de esta investigación está formada por seis capítulos, cada uno posee información relevante relacionada con el tema de la investigación, para lo cual se tuvo que seguir una secuencia de pasos que explican a continuación mediante una síntesis.

Capítulo I: En el primer capítulo se describe el problema de la investigación, trató problemáticas, causas y efectos del tema de investigación, se realizó la contextualización de la investigación; macro, meso y micro. Además, se desarrolló la prognosis del problema, la formulación del problema en la cual se determina la incidencia, se delimitó el contenido en tiempo y espacio, se realizó la justificación, y también se elaboró los objetivos a nivel general y específico.

Capítulo II: En éste capítulo se investigó tres antecedentes investigativos, se estableció algunas conclusiones en cuanto a las tesis estudiadas, también se realizó la fundamentación filosófica de la investigación, donde se dio a conocer las leyes que pueden amparar la presente investigación, se desarrolló las categorías fundamentales en base a las dos variables que son variable independiente y la variable dependiente, se determinó la hipótesis en la cual se detalla cual es la respuesta tentativa al problema, el señalamiento de variables de la hipótesis en las cuales se determinan las variables ejes de la investigación.

Capítulo III: Este capítulo posee la metodología, el enfoque, el tipo de investigación como puede ser de campo y bibliográfica, el nivel o el tipo de investigación si es exploratoria o descriptiva, la asociación de variables, el muestreo respectivo en la cual se define la población y se determina la muestra, operacionalización de variables, el plan de recolección de información que consiste en el uso de encuestas, plan de procesamiento y análisis el cual se emplea para procesar la información recogida a través de la tabulación de las encuestas.

Capítulo IV: En este capítulo se trató sobre el análisis y la interpretación de datos obtenidos a través de encuestas, para lo cual se realizaron gráficos estadísticos para calcular el chi cuadrado, y la verificación de hipótesis en la cual se detalla el Planteamiento de la hipótesis, selección del nivel de significación, descripción de la población, especificación de la estadística, especificación de las regiones de aceptación y rechazo y como punto final la recolección de datos y cálculos estadísticos.

Capítulo V: Trata sobre las conclusiones y recomendaciones en base a los resultados obtenidos del Capítulo IV previamente analizados e interpretados a base de gráficos y tablas estadísticas y a los objetivos planteados en el capítulo I. De la misma manera, las conclusiones y recomendaciones del investigador servirán de gran ayuda para plantear una solución apropiada al problema encontrado, la solución es la propuesta que se detalla en el capítulo VI.

Capítulo VI: Trata sobre la propuesta de solución al problema planteado, la misma que presenta datos informativos, equipo técnico responsable, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos a nivel general y específico, análisis de la factibilidad, fundamentación teórica-científica, booklet, juegos de memoria, lecturas, respuestas del booklet, modelo operativo, administración de la propuesta, y previsión de la evaluación .

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema de Investigación

LOS JUEGOS DE MEMORIA Y LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

La importancia del idioma inglés radica en su uso funcional como lo es en textos, e-books, guía manual de productos, periódicos, revistas, aeropuertos, ciencia, tecnología, música, propagandas, entre otros. Por tal razón, resulta imprescindible desarrollar las cuatro destrezas del idioma inglés las cuales son listening, reading, writing y speaking. El idioma inglés es una herramienta comunicativa la cual permite la comunicación entre distintas sociedades, dentro del mundo globalizado en que vivimos: De tal manera el idioma inglés es considerado como Lingua Franca. Por otro lado, para ciertas personas como negociantes, y turistas comunicarse a través del idioma inglés es indispensable cuando viajan, ya sea por turismo o negocios. Debido a que el individuo debe hablar inglés para realizar compras, agendar una cita médica, reservar un hotel, pedir la cuenta en un restaurante, o simplemente para guiarse a su lugar de destino.

De acuerdo al Ministerio de Educación de Ecuador existe un proyecto en relación al idioma inglés el cual es: “El Proyecto de Fortalecimiento de la Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera”. El objetivo principal de este proyecto es que los estudiantes ecuatorianos alcancen un nivel funcional de uso de la lengua extranjera. Por lo cual sus iniciativas están dirigidas a la actualización de los currículos nacionales de esta asignatura, a la entrega de libros alineados a dichos currículos, al desarrollo profesional de profesores de inglés en ejercicio, y al mejoramiento de la formación en esta carrera profesional.

De acuerdo al Ministerio de Educación, el Ecuador en cuanto al uso del idioma inglés tiene tres problemas en común; El primero, manifiesta que no se fomenta la importancia del idioma inglés. Segundo, para mejorar el uso del idioma inglés se debe modificar los estándares curriculares de acuerdo al Marco Común Europeo (CEFR). Finalmente, en la actualidad el inter-aprendizaje del idioma inglés no se basa en el enfoque comunicativo. Por tal razón, el objetivo de este proyecto del Ministerio de Educación de Ecuador es mejorar la articulación del habla y la comprensión auditiva del idioma extranjero. Concluyendo que hablar concierne a una de las destrezas productivas y la comprensión auditiva corresponde a una de las destrezas receptivas del idioma inglés.

En cuanto al uso del idioma inglés en los establecimientos educativos públicos, forma parte de la malla curricular en la Educación General Básica y Bachillerato Unificado, con cinco horas por semana, en el cual se usan los mismos libros para todas las regiones del Ecuador, y al mismo tiempo la mayoría de profesores utilizan las mismas metodologías para todos los estudiantes, sin importar el tipo de aprendizaje que cada determinado grupo de estudiantes posea o el tipo de inteligencia múltiple.

No se realiza la debida investigación acerca de cómo llegar al estudiante para que aprenda una lengua extranjera. En parte, no se motiva con frecuencia la investigación en cuanto al inter-aprendizaje de la lengua extranjera. El idioma

inglés es muy fundamental, el cual debería ser enseñado desde los primeros años de Educación General Básica a nivel Nacional, donde los estudiantes tengan conocimientos básicos desde su niñez, adquiriera con facilidad desde las primeras etapas de educación como es la Pre-básica.

Dentro de la provincia de Tungurahua, los estudiantes poseen un limitado uso del inglés al finalizar el Bachillerato General Unificado, por ende no cumplen el objetivo principal de la comunicación, lo que implica, limitaciones en inter-aprendizaje y el aprendizaje significativo. Por lo cual, se deduce que los estudiantes no han recibido su educación por completo, carecen de léxico, y por ende no pueden estructurar oraciones completas para complementar una comunicación. En cuanto a la lectura, no se realiza lecturas con frecuencia, pues no se visualizan lecturas de interés de los estudiantes, o actividades que motiven al estudiante a desarrollar en ellos el hábito por la lectura, como lo son los juegos de memoria, que además de ser una estrategia de enseñanza y aprendizaje, entrenar los diferentes tipos de memoria, también centran la atención del estudiante en el inter-aprendizaje del idioma inglés de manera diferente. También, los juegos de memoria fortalecen el aprendizaje de forma implícita, no intencional, pues el aprendizaje se desarrolla de forma automática y natural.

Los planteles públicos utilizan los mismos textos, se establecen cinco horas para la enseñanza del idioma inglés por semana, existe limitado material didáctico para la enseñanza de esta asignatura, el cual no está enfocado al desarrollo de las cuatro destrezas de la lengua extranjera. En la mayoría de las situaciones, los estudiantes no poseen el mismo nivel de inglés, ya que unos por cuenta propia intentan aprender en cursos particulares asistiendo a establecimientos privados como son; Charlotte English School, Cambridge School, Wall Street Institute, entre otros. Mientras que otros no lo hacen por falta de recursos económicos o por desmotivación. Por lo cual en las instituciones educativas de Tungurahua, unos estudiantes participan más que otros, a esto se suma la limitada capacitación de los profesores, donde se les guíe al

uso de nuevos métodos para incentivar el aprendizaje del idioma inglés a través del enfoque comunicativo.

Dentro de la institución donde se centra esta investigación, Unidad Educativa “Atahualpa” perteneciente a la parroquia Atahualpa en la ciudad de Ambato, ubicada en la Avenida 22 de Enero, a una cuadra del parque central de Atahualpa. Su rector encargado es el Lic. M. Sc. Víctor Gavilanes, quien autorizó la realización de la investigación. De la misma manera, el Lic. M. Sc. Víctor Gavilanes manifestó que contaban con cinco profesores del área de inglés, donde uno de ellos era el director de área y profesor de los Octavos años de Educación General Básica. Quien corroboró con la siguiente información.

Para impartir las clases de inglés se cuenta con cinco horas semanales por cada paralelo A, B y C de los Octavos años de Educación General Básica. Las clases de inglés se planifican periódicamente, las clases son impartidas en base a los contenidos ya expuestos en el libro. También, no poseen material extra como son flash cards, maps, pictures, historias en inglés, board games, entre otros... para motivar al estudiante y direccionar las clases de manera variada y distinta, sino que únicamente se utiliza los materiales de la clases que siempre están a la disposición de los profesores como son; marcadores, pizarra, borrados, libro del profesor y del estudiante.

En cuanto al objetivo de la clase, no siempre se cumplen los objetivos de la clase debido a que una hora diaria no es suficiente para que todos los estudiantes puedan interactuar, pues cada paralelo está constituido entre 30 y 33 estudiantes. También, que los eventos sociales como lo son los juegos deportivos, elección del Consejo estudiantil y el programa en homenaje la navidad, muchas de las veces impiden la continuidad de las clases de inglés. Pues de esta manera, se interrumpe en cierta manera el inter-aprendizaje del idioma inglés.

Así mismo, los estudiantes no están en el entorno natural adecuado donde sientan la necesidad de hablar el idioma inglés o al menos utilizar expresiones básicas, lo cual

no les permite desarrollar las cuatro destrezas de idioma extranjero apropiadamente. De la misma manera, no poseen un laboratorio de inglés o aula específicamente para las clases de inglés, así los estudiantes siempre permanecen toda la jornada de clases en la misma aula. De tal manera que los estudiantes permanecen todo el tiempo en un mismo sitio, por ende no existe un auge de participación en clase por parte de los estudiantes.

En cuanto a su desempeño académico dentro del idioma inglés, los estudiantes con frecuencia utilizan limitado vocabulario para realizar oraciones, es decir el mismo vocabulario de siempre. Para mejorar esta situación, no se ha podido realizar otras actividades como juegos educativos, debido a la falta de material interactivo para impartir las clases, y la lectura no se la practica con frecuencia ya que el libro no posee una variedad de lecturas que sean de interés de los estudiantes y de acuerdo a su nivel de conocimientos, existe una limitada motivación adecuada hacia la lectura. Pues bien, la destreza lectora no se ha desarrollado, la cual provee al lector de léxico, conocimiento de estructuras gramaticales y tipos de textos, sin el desarrollo de la destreza lectora se dificulta el proceso de la escritura, la destreza auditiva y la destreza del habla en el inter-aprendizaje del idioma inglés.

1.2.2. Árbol del Problema

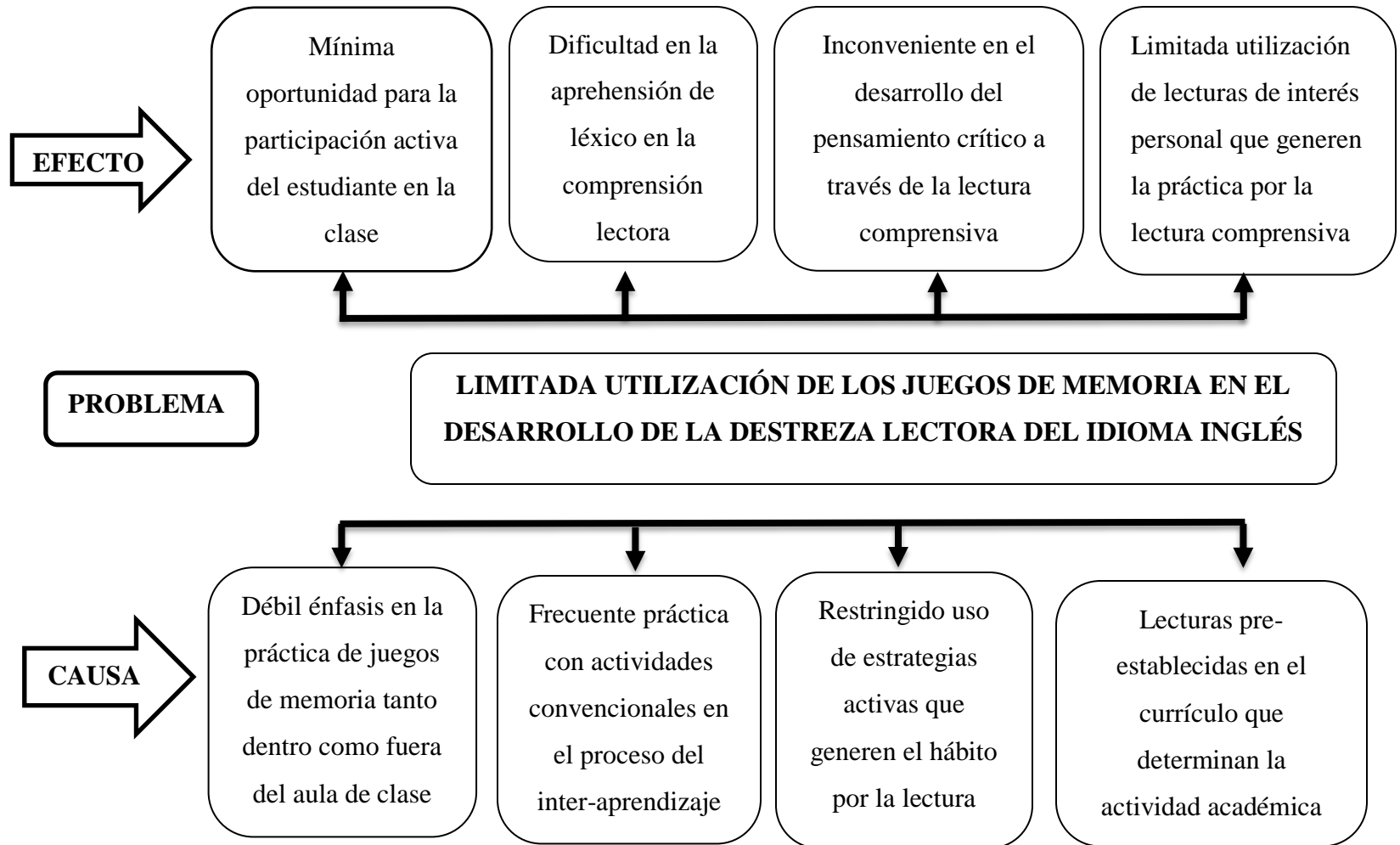


Gráfico N° 1. Árbol de Problemas

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

1.2.3. Análisis Crítico

Considerando que los juegos de memoria son de gran importancia en la motivación para desarrollar la destreza lectora. La lectura implica que el lector analice, desarrolle su pensamiento crítico, y se deleite de un conocimiento nuevo, sin duda hay una variedad de causas para que la destreza lectora del idioma inglés no se desarrolle debidamente en la adquisición de una lengua extranjera. Dentro de las principales causas encontradas en los estudiantes de la Unidad Educativa “Atahualpa” en el desarrollo de la destreza lectora, fue el débil énfasis en la práctica de juegos de memoria tanto dentro como fuera del aula de clase, por lo cual las oportunidades para la participación activa del estudiante en la clase son mínimas. El uso de los juegos de memoria contribuye al aprendizaje significativo y motivan al estudiante a participar más en las clases de inglés. Las clases son más motivadoras e interesantes cuando requieren la participación del estudiante.

Posteriormente, la frecuente práctica con actividades convencionales en el proceso del inter-aprendizaje causa desinterés en el estudiante, por lo cual existe dificultad en la aprehensión de léxico en la comprensión lectora, de no darse una variedad de actividades interactivas en el inter-aprendizaje, las cuatro destrezas del idioma inglés no se desarrollan en su totalidad; como es en este caso no se ha desarrollado la destreza lectora, por lo cual los estudiantes presentan limitado manejo de vocabulario, no poseen fluidez para la expresión de ideas y pensamientos originales, lo cual dificulta el aprendizaje de una lengua extranjera, como es en el reconocimiento de palabras nuevas, la transmisión de pensamientos a través de palabras estructuradas.

A esto se suma, el restringido uso de estrategias activas basadas en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, que conllevan al estudiante adquirir el hábito por la lectura, por lo cual existe inconveniente en el desarrollo del pensamiento crítico, dado que no se frecuenta el razonamiento permanente a través de la lectura comprensiva, por ende se limita la interacción entre el participante y facilitador. Las rutinas convencionales con frecuentes actividades a diario limitan el desarrollo del hábito por la lectura, ya que el lector no expresa sus

sentimientos, y el aprendizaje por descubrimiento por parte de los estudiantes se ve afectado.

De igual manera, la razón por la que no se ha desarrollado la destreza lectora, se debe a que las lecturas son pre-establecidas en el currículo, lo cual determinan la actividad académica, así mismo que los participantes no pueden conectar las lecturas con sus vidas, lo cual no activa la curiosidad del lector, por lo cual existe una limitada utilización de lecturas de interés personal que generen en el participante la práctica por la lectura comprensiva, lo cual dificulta la formación de lectores activos, si las lecturas no son del interés del lector y de acuerdo al nivel de manejo de la lengua extranjera, no existe una motivación para generar la intriga por leer y acoger nuevos conocimientos.

1.2.4. Prognosis

De no darse solución al problema del uso de los juegos de memoria y la destreza lectora del idioma inglés de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa, no se podrá contribuir a la formación de lectores activos, el desarrollo del aprendizaje significativo del idioma inglés a través del razonamiento crítico y creativo, y al desarrollo de la destreza lectora del idioma inglés.

1.2.5. Formulación del problema

¿De qué manera la limitada utilización de los juegos de memoria influye en el desarrollo la destreza lectora del idioma Inglés en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa?

1.2.6. Interrogantes

¿Qué tipos de actividades realiza el profesor para desarrollar la destreza lectora en el aula?

¿Qué beneficios ofrecen los juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora en el idioma inglés?

¿Qué alternativas de solución se puede plantear para desarrollar la destreza lectora en el idioma inglés?

1.2.7. Delimitación de la Investigación

Delimitación de contenido

CAMPO: Educación

ÁREA: Idioma - Inglés

ASPECTO: Aprendizaje

Delimitación espacial

La presente investigación se la llevará a cabo en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato en la Parroquia Atahualpa, Unidad Educativa Atahualpa en los octavos años de Educación General Básica.

Delimitación temporal

La presente investigación se realizara durante el periodo Académico Abril – Septiembre 2015.

1.3. Justificación

Este proyecto fue de mucho **interés** para los involucrados de la comunidad educativa como profesores, estudiantes. Pues la Unidad Educativa no posee material extra para la enseñanza del idioma inglés, de igual manera no ha habido la socialización del uso de juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora. Por lo cual, existe un débil conocimiento acerca de los diferentes tipos de juegos de memoria y su efecto en los procesos de lectura como son prelectura, lectura y poslectura. El interés de la educación es crear en los estudiantes el hábito por la lectura, ayudar a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico y en sí la parte global de la comunicación usando el inglés. Por lo cual, es importante resolver este problema con la siguiente investigación.

Considero que esta investigación es de gran **importancia** y gran impacto para la comunidad educativa, ya que la presente investigación ayudó a desarrollar la destreza lectora del idioma inglés. A través de actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora se motivó a la participación del estudiante y las lecturas. Así mismo, los juegos de memoria fortalecieron el descubrimiento, y renovación de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes, sin duda alguna ha mejorado el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes del Octavo Año de Educación General Básica.

Esta investigación fue **factible**, porque contó con los recursos económicos suficientes para el desarrollo y solución de esta investigación. Así también, el apoyo de autoridades como rector, vicerrector, área de inglés y el profesor de inglés, los cuales dieron su aceptación para la realización de las encuestas y la socialización de la propuesta en cuanto a los juegos de memoria y la destreza lectora. Así mismo, se encontró suficiente información bibliográfica en libros e internet relacionada a las dos variables de esta investigación, lo cual facilitó y respaldó la presente investigación.

De igual manera esta investigación es única y **novedosa** ya que dentro de la Unidad Educativa Atahualpa no se ha realizado una investigación en cuanto al uso de juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora, la cual fue de agrado para todos los involucrados mejorando el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Así mismo, esta investigación fue novedosa ya que a través de juegos como unir cartas, la oca, puzzles, crosswords, encontrar el tesoro... entre otras, los estudiantes hicieron uso de estrategias de lectura a través de los diferentes procesos de lectura y desarrollaron actividades de lecturas de forma interactiva y divertida.

Estudiantes, profesores, autoridades del establecimiento educativo de la parroquia Atahualpa fueron **beneficiarios**, ya que el presente proyecto ayudó a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, la comprensión de lecturas en inglés, fomento el entretenimiento por parte de los juegos de memoria, así mismo la aprehensión de léxico referente a cada unidad y en general fortaleció el

aprendizaje del idioma inglés. La **finalidad** del presente proyecto fue desarrollar la destreza lectora a través de diferentes juegos de memoria de tal manera que motivó e incentivó a los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa al acto de leer y evaluar su grado de comprensión.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar el aporte de los juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora en el idioma inglés en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar los tipos de actividades que el profesor de inglés realiza para desarrollar la destreza lectora en el aula.
- Analizar los beneficios que los juegos de memoria ofrecen para desarrollar la destreza lectora en el Idioma inglés.
- Proponer una alternativa de solución para el mejoramiento de la destreza lectora.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Según los trabajos de investigación previos, revisados en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, se ha encontrado las siguientes investigaciones similares a la presente. Según, Naranjo, G. (2004) considera: “El investigador debe conocer el pasado del conocimiento de modo que pueda diseñar la investigación partiendo de lo que ya se conoce” (pág. 73)

1. En el trabajo investigativo del año 2013, en la tesis denominada: “Técnicas del juego y su influencia en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de los décimos grados de educación básica del Instituto Agropecuario Luis. A Martínez de la parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua” Universidad Técnica de Ambato, se planteó cómo objetivo principal estudiar como la técnica del juego incide en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de los décimos años de educación básica del Instituto Agropecuario Luis. A Martínez periodo lectivo 2012 - 2013. Esta investigación hace un enfoque a la metodología conductista y constructivista en la enseñanza del idioma inglés. Se aplicó 95 encuestas y la información fue tabulada y procesada, estos datos permitieron verificar la hipótesis y obtener las siguientes conclusiones:

Conclusiones.

- Que el uso de dinámicas brinda una participación significativa, pero obviamente esto también se debe al uso adecuado de la técnica de juego dentro del proceso de enseñanza del idioma inglés.
- La Técnica del Juego es un factor muy importante para la interacción de los estudiantes, ayuda al descubrimiento, representación mental y estimulación para interpretar el conocimiento.

Este trabajo investigativo hace mención a la primera variable de la investigación que habla sobre las técnicas del juego. Además, concluye que los juegos son muy importantes estimulan la participación de los estudiantes en la clase, el aprendizaje por descubrimiento se realiza a través de los juegos, pues bien el estudiante es protagonista de su propio desarrollo cognitivo, así mismo que la participación significativa del estudiante se obtiene cuando se hace uso adecuado de técnicas de juego.

2. En el trabajo investigativo del año 2012, en la tesis denominada: “La influencia de la destreza lectora (reading) en el aprendizaje del idioma inglés de las alumnas de los novenos años de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Hispano América del cantón Ambato, provincia de Tungurahua” Universidad de Valladolid, se planteó como objetivo establecer la relación entre el desarrollo de la destreza lectora y la capacidad de aprendizaje del idioma inglés de las alumnas de los novenos años de educación básica del Instituto Superior Tecnológico Hispano América. Esta investigación se basa en el enfoque comunicativo. Se aplicó 217 encuestas y la información fue tabulada y procesada, estos datos le permitieron verificar la hipótesis y obtener las siguientes conclusiones:

Conclusiones.

- No se le da mucha importancia a la lectura y a sus beneficios en el idioma inglés, por lo cual la mayoría de los estudiantes utilizan simple y escaso vocabulario, generando pronunciación inadecuada, y lo cual dificulta el desarrollo del lenguaje.
- El uso de lecturas imprecisas con contenidos confusos afecta la comprensión lectora lo cual desmotiva al estudiante en el aprendizaje del idioma inglés.

Las conclusiones establecidas en el trabajo de fin de grado de la mencionada autora hacen referencia a que los estudiantes hacen uso de simple y escaso vocabulario dado que no le han dado mucha importancia a la lectura y sus beneficios, también los estudiantes se encuentran desmotivados, ya que se ha hecho uso de lecturas imprecisas por ende su contenido de hace confuso y difícil de discernirlo para los estudiantes. Pues bien, esto ha dificultado el desarrollo del lenguaje en cuanto al idioma

3. En el trabajo investigativo del año 2012, en la tesis denominada “La competencia de la lectura del idioma inglés y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de tercer año de bachillerato del instituto tecnológico superior Los Andes del cantón Pillaro, en la provincia de Tungurahua” Universidad Técnica de Ambato, se planteó como objetivo principal determinar el grado de importancia de la competencia de lectura del idioma inglés en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta investigación se enfoca en el método comunicativo. Se aplicó 109 encuestas y la información fue tabulada y procesada, estos datos le permitieron verificar la hipótesis y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Conclusiones:

- La competencia lectora ejerce en la mayoría de los estudiantes limitada aprendizaje significativo.
- La mayoría de estudiantes tienen dificultad en cuanto a la lectura de textos en el idioma inglés, lo cual afecta al aprendizaje.

Este trabajo investigativo hace mención a la segunda variable de la investigación que habla sobre la competencia de la lectura. Además, concluye que el limitado aprendizaje de los estudiantes se debe a la mínima ejecución de la competencia lectora, y de la misma manera que el aprendizaje del idioma inglés se ve afectado ya que los estudiantes presenta dificultad en el proceso de la lectura

El juego impulsa al estudiante a ser participativo, desarrolla la interacción, fomenta el trabajo cooperativo, además a través del juego el estudiante descubre el conocimiento a través de los diferentes estímulos sensoriales por los cuales el estudiante es más susceptible. Así mismo, el juego o game se aplica a los diferentes tipos de aprendizaje como son aprendizaje significativo, aprendizaje cooperativo, aprendizaje por referencia sensorial, aprendizaje por descubrimiento entre otros. Ausubel plantea que los problemas cotidianos se resuelven a través del aprendizaje por descubrimiento. El juego y la lectura se vinculan ya que el juego es una estrategia para motivar al estudiante a apegarse a leer libros.

2.2. FUNDAMENTACIÓN

2.2.1. Fundamentación Filosófica

(Herrera, Medina, & Naranjo, 2004) Menciona que la fundamentación filosófica. *“Se refiere a la necesidad de que la investigación tenga una ubicación paradigmática o enfoque determinado”* (pág. 74)

La investigación está fundamentada dentro del paradigma crítico-propositivo, ya que se revisará los temas planteados de manera exhaustiva para analizar el problema y conjuntamente con lo investigado buscar alternativas de solución a la

limitada utilización de los juegos de memoria y su influencia en la destreza lectora, con la finalidad de motivar al estudiante para que participe más en clases, y desarrolle la destreza lectora de manera natural a través del juego.

2.2.2. Fundamentación Ontológica

Según los diferentes campos investigativos, dentro de la comunidad la Unidad Educativa “Atahualpa” se debe recalcar que la problemática investigada se encuentra inmersa en la educación impartida del idioma inglés, con el único objetivo de impartir una educación de calidad donde los estudiantes se desenvuelvan de mejor manera en el inter-aprendizaje del idioma inglés. De esta manera se está dando solución a la problemática encontrada en la Unidad Educativa Atahualpa. Cabe mencionar que la problemática se enfoca en que los estudiantes no tienen hábitos de lectura, la lectura no es la fortaleza de los estudiantes y poseen dificultad en la aprehensión de léxico. Así mismo, no se ha hecho uso de nuevas estrategias de enseñanza que motiven al estudiante a poner énfasis en su desempeño académico. En vista de esta serie de dificultades presentadas surge la necesidad del uso de los juegos de memoria que desarrolle la destreza lectora del idioma inglés.

2.2.3. Fundamentación Axiológica

Esta investigación se encuentra basada en el uso de valores que son parte fundamental del desarrollo humano. Es por ello que quienes conforman la Unidad Educativa, constantemente imparte una educación mediante el uso de valores como la responsabilidad, autoestima, autonomía con el fin de formar individuos con pensamiento libre, creativo, reflexivo. De esta manera el profesor fomenta hábitos para que el estudiante haga uso en su desarrollo social y moral. Pues bien a través de los juegos de memoria los estudiantes gozan de un ambiente social y moral, lo cual los conlleva al éxito.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Naranjo, G. & Medina, A. (2004). Manifiesta “*Consiste es citar los artículos pertinentes en que se apoya la investigación; los mismos que podrían estar acompañados de las respectivas inferencias que prueban la legalidad del estudio*” (pág. 75). Por lo cual la presente investigación está respaldada por la Constitución y la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR

Título II Derechos - Capítulo segundo Art. 27.- “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

El Art 3 de la Constitución - Son fines de la educación ecuatoriana:

- Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Título I De los principios generales - Capítulo único del ámbito, principales y fines Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

- **Literal n.** Comunidad de aprendizaje.- La educación tiene entre sus conceptos aquel que reconoce a la sociedad como un ente que aprende y enseñan y se fundamenta en la comunidad de aprendizaje entre profesores y educandos, considera como espacio de dialogo social e intercultural e intercambio de aprendizajes y saberes.

Título I De los principios generales - Capítulo único del ámbito, principales y fines Art. 3.- Son fines de la educación ecuatoriana:

- **Literal b.** Desarrollar las competencias lingüísticas, lectoras, orales y escritas de la lengua española y comprender una lengua extranjera.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.4.1. Categorización de Variables

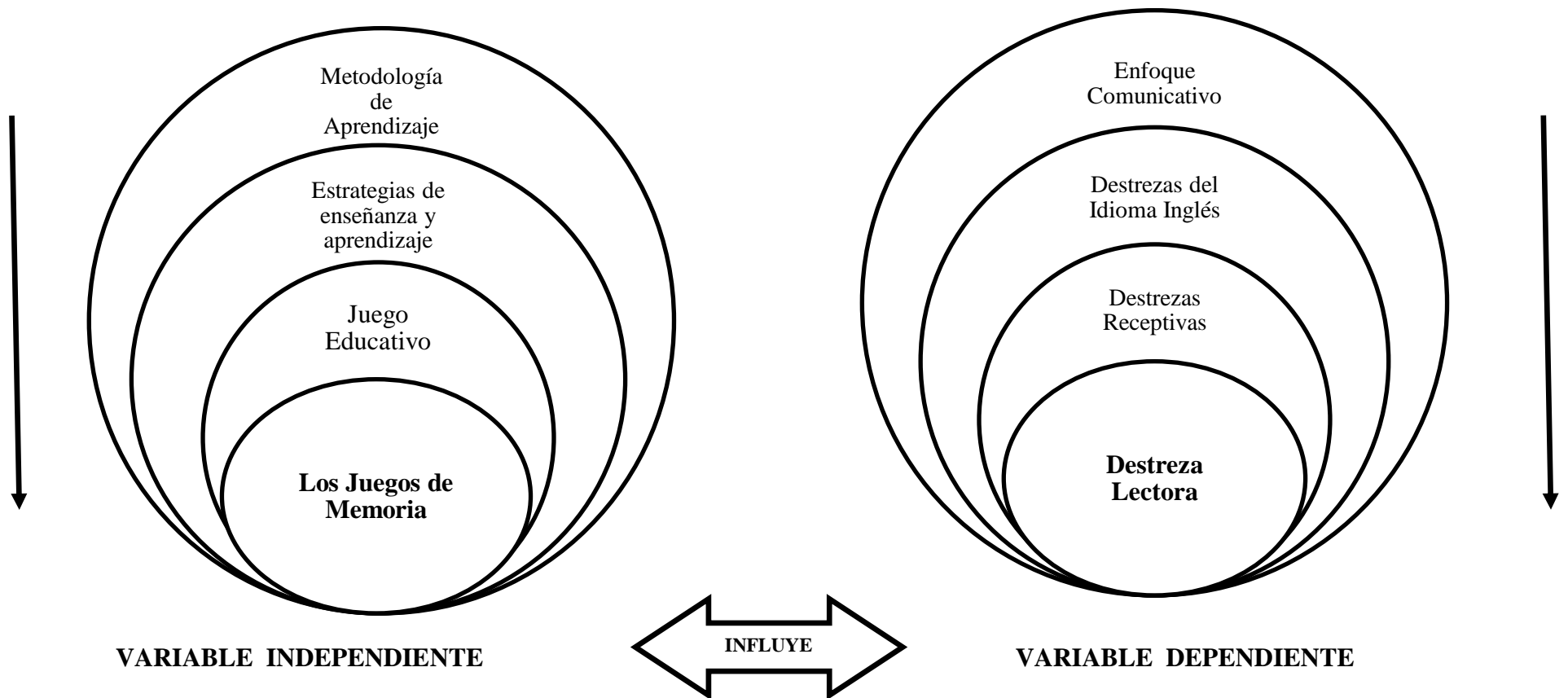


Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

Constelación de ideas de la variable independiente

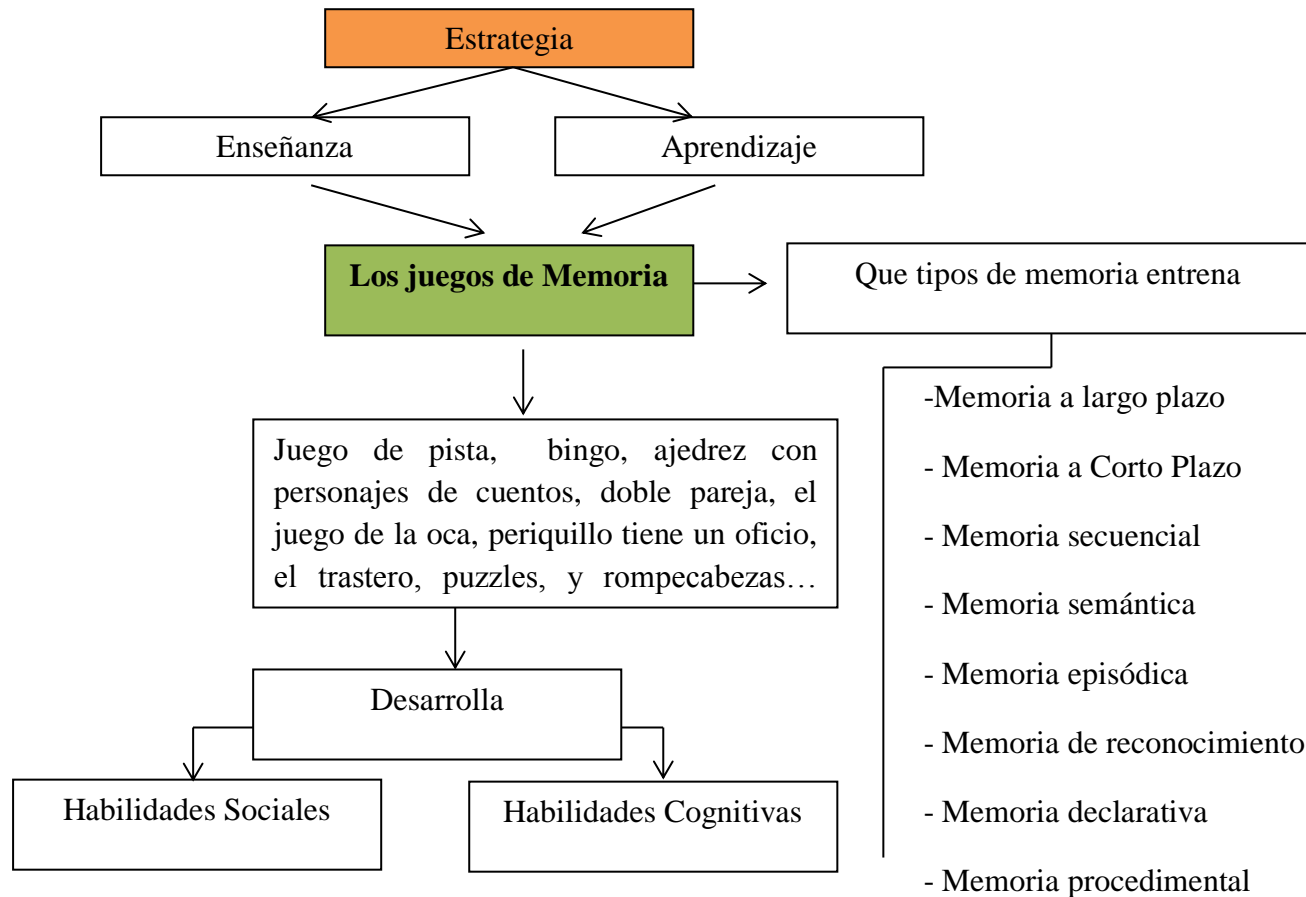


Gráfico N° 3 Constelación de ideas de la variable independiente

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

Constelación de ideas de la variable dependiente

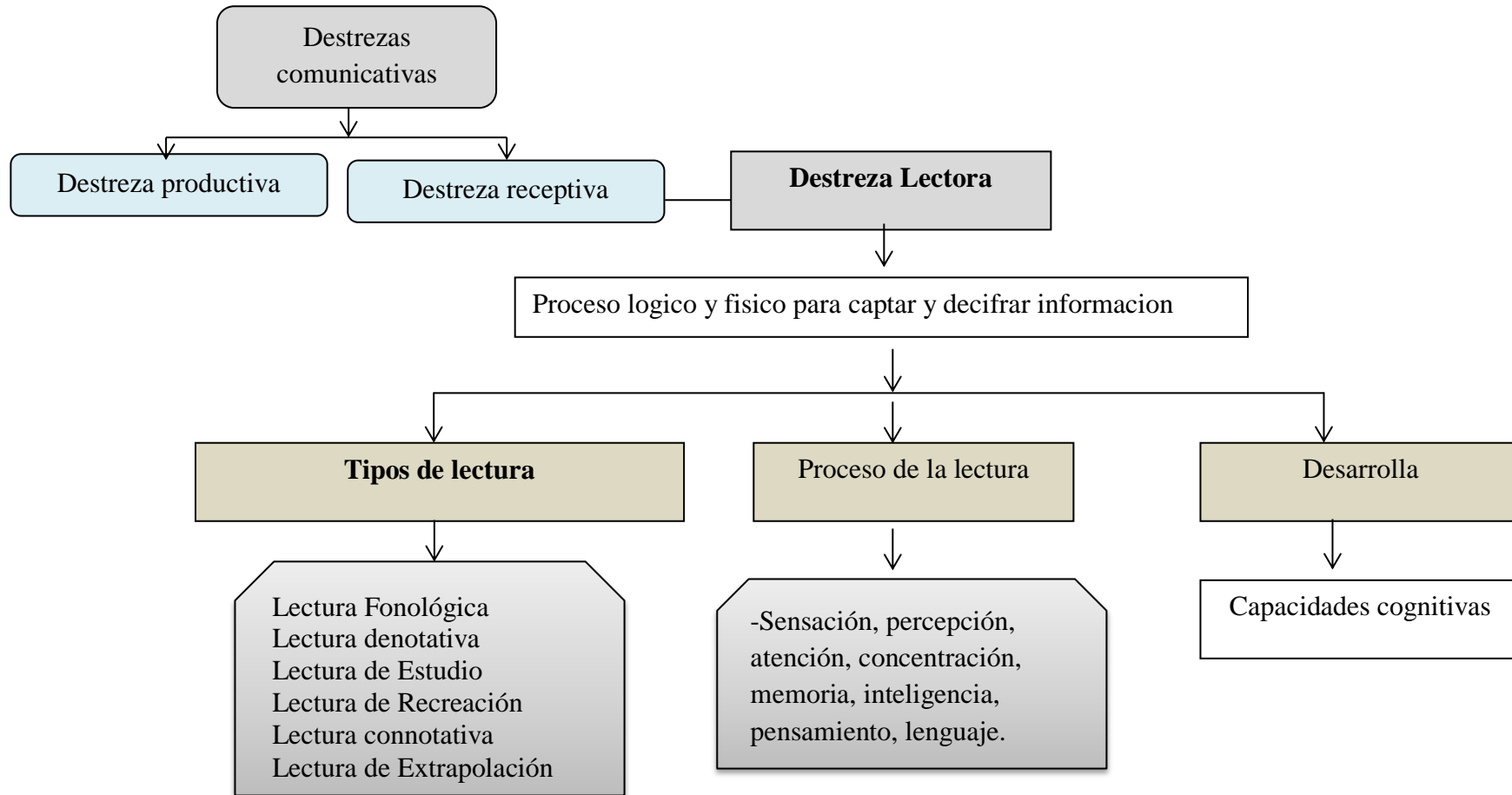


Gráfico N° 4 Constelación de ideas de la variable dependiente

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

2.4.2. Fundamentación Teórica de la Variable Independiente

2.4.2.1. Metodología de aprendizaje

¿Qué es el aprendizaje?

(Cerrig & Zimbardo, 2005) “*El aprendizaje es un proceso que conlleva un cambio constante en la conducta real o potencial y que se basa en la experiencia*” pág. 170

(Percorelli, 2010) “*El aprendizaje es un proceso que ocurre en el interior del organismo y que conduce a cambios relativamente permanentes de la conducta que son atribuibles a la experiencia*” pág. 98

Es por lo cual los humanos poseen la capacidad de adquirir destrezas nuevas, y adquirir hábitos sin la previa enseñanza. Por su puesto que los cambios de conducta no siempre se deben a la experiencia, sino que existen otros factores como son fatiga, agentes externos como drogas, motivación y maduración. Por ende el aprendizaje se basa en cuanto a la conducta. De la misma marea como existen diferentes definiciones de aprendizaje, en sí también existen diferentes teorías del aprendizaje como son: Condicionamiento clásico o respondiente de Pavlov, Condicionamiento operante de Skinner, Aprendizaje por observación, la teoría de Piaget entre otros.

ROMERO, C. (2013, p. 203) Psicología para todos: Guía completa para el crecimiento personal aprendizaje, conducta y emociones. “*Aprender es un proceso que dura toda la vida. Y es, como toda característica humana, absolutamente personal. Cada uno percibe, interacciona y responde al aprendizaje (incluso al mismo método de aprendizaje) de un modo diferente.*”

Es un cambio permanente humano en cuanto a su comportamiento, como resultado de la experiencia, facultad o capacidad de aprender nuevas formas de comportamiento y adaptarse al mundo social. Las experiencias determinan las destrezas motoras del ser humano como es caminar, jugar al tenis, bailar entre otras. También facultan el desarrollo de ideas morales, definen la autoimagen,

generan pensamiento. El elemento primordial dentro del aprendizaje es la motivación, lo cual impulsa al individuo a actuar, adquirir un lenguaje con fines comunicativos, y genera la habilidad para estudiar.

(Gay, Fuentes, García, & Romero, 2010)“El aprendizaje no es solo la capacidad de adquirir conocimientos académicos, saber llevar un automóvil o jugar al tenis, sino sacar provecho de nuestras experiencias para adaptarnos al mundo que nos rodea de manera eficaz. Gracias a la capacidad de aprendizaje, podemos rectificar nuestro comportamiento, moldear la personalidad, adquirir habilidades sociales, manejar los miedos o modificar nuestras creencias y actitudes”. (Paga. 169)

El aprendizaje es un don que se alimenta a través de la experiencia, por lo cual lo que hoy el estudiante aprende a futuro lo utiliza, el aprendizaje se mantiene y se construye a lo largo de la vida. Así mismo, los seres humanos aprenden a través del lenguaje. Existen diferentes maneras de aprender por lo cual unos manipulan el manual para utilizar dichos electrodomésticos y otros prefieren manipular el objeto de forma directa. De la misma manera, no solo se aprende en la escuela, universidad, trabajo, a través de la lectura, exposiciones, también a través de las experiencias, los problemas de la vida cotidiana. Por lo cual, cada individuo posee un estilo de aprendizaje distinto al de los demás.

Los estilos de aprendizaje son la clave para comprender la forma de asimilación de información, toma de decisiones y solución a problemas. Cada estilo de aprendizaje tiene su fortaleza predominante. Hay cuatro estilos de aprendizaje los cuales son: activo, reflexivo, pragmático y teórico.

El estilo reflexivo

Los estudiantes aprenden a través de la observación, son pacientes, cuidadosos, detallistas, y prudentes.

El estilo pragmático

Los estudiantes son muy hábiles ante la práctica, actúan de manera impulsiva, rápidamente, mostrando seguridad ante nuevas proyecciones. Dan soluciones a problemas y les gusta hacer las cosas bien.

El estilo teórico

Los estudiantes son lógicos y objetivos, para solucionar un problema plantean una serie de soluciones y problemáticas. Son perfeccionistas integran hechos con teoría.

El estilo activo

Son abiertos, sociales, entusiastas, les atrae lo nuevo, la novedad. Son personas generadoras de ideas y les gusta trabajar en equipo. Los estudiantes dentro de este estilo de aprendizaje son líderes, competitivos y divertidos.

Así mismo como existen diferentes estilos de aprendizaje de acuerdo a las vías de llegada de la información entre los cuales tenemos: Aprendizaje visual, aprendizaje auditivo y aprendizaje kinestésico.

Aprendizaje visual

Dentro de este aprendizaje los estudiantes son visuales, predomina la información que es presentada a través de imágenes y de forma visible. No se desarrolla a través del oído, es por eso que toman apuntes para después leer. Como por ejemplo en las lecturas, el lector con frecuencia subraya o marca las ideas principales de un texto.

Aprendizaje auditivo

Recuerdan la mayoría o todo lo que escuchan más de lo que ven a su alrededor. Posee facilidad de aprehensión de idiomas y la música. La lectura es su debilidad ya que su aprendizaje se da a través del oído no de la vista.

Aprendizaje kinestésico

Se divierten y aprenden a través de la interacción, los juegos facilitan el aprendizaje y mantiene al estudiante activo, y participativo. Prefieren actividades como pintar, dibujar, deporte y experimentos.

La información tiene distintas formas de llegar al estudiante.

Existen tres tipos de aprendizaje en función de los canales de ingreso de información, los cuales son:

- a. **Aprendizaje Visual.-** Almacenan de una manera fácil y eficiente, toda la información que se puede visualizar, les gusta tomar apuntes para después leerlos.
- b. **Aprendizaje auditivo.-** Los individuos dentro de este tipo de aprendizaje, tiene facilidad para memorizar y recordara información que escuchan. Prefieren explicaciones antes de leer.
- c. **Aprendizaje Kinestésico.-** Este tipo de aprendizaje se basa en la interacción con material educativo, los juegos de rol facilitan su aprendizaje.

2.4.2.2. Estrategias de enseñanza y aprendizaje

Las estrategias de enseñanza aprendizaje

Significado de estrategia

Procesos dirigidos a un objetivo determinado, como lo es en el aprendizaje del idioma inglés la comunicación. La estrategia requiere planificación y el monitoreo de su ejecución.

Tipos de estrategias

Existen dos tipos de estrategias las cuales son estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje. Las estrategias de enseñanza son las condiciones creadas por el profesor para promover el aprendizaje del estudiante en el apropiado ambiente. Estrategias de aprendizaje son todas aquellas acciones intencionales que el estudiante ejecuta para descubrir y aprender significativamente y solucionar problemas frecuentemente encontrados en la vida cotidiana.

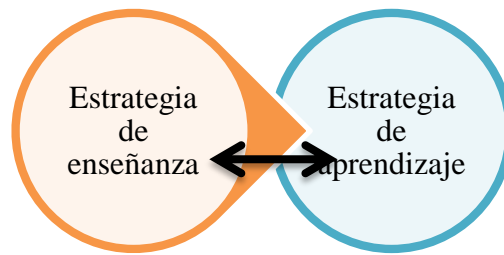


Gráfico N°5 Tipos de estrategias

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

Los juegos como estrategia de enseñanza y estrategia de aprendizaje

(Ernst, 1979) Juegos en que participan los estudiantes. Los profesores reciben una remuneración por enseñar, pero sin embargo exigen interacciones lo cual dificulta la clase. Una de esas interrupciones es el alboroto.

ANTUNES, C. (2006, p. 31) Juegos para estimular las inteligencias múltiples, Celso Atunes menciona que durante mucho tiempo ha existido una confusión entre enseñar y transmitir, actualmente el interés del aprendiz es una fuerza que encamina el proceso del aprendizaje, a través de experiencias y descubrimientos, en la actualidad el rol del profesor es generar situaciones estimuladoras y eficaces. Dentro de este contexto Antunes sostiene que el juego gana espacio como instrumento absoluto del aprendizaje, ya que motiva al estudiante y desarrolla distintos niveles de experiencia social y personal.

El juego simboliza un instrumento pedagógico a través del cual el profesor conduce, estimula y evalúa el aprendizaje. Filósofos, sociólogos, etólogos y antropólogos están de acuerdo que el juego es una actividad dinámica que tienen como objetivo conocer las incógnitas de la vida y crear un momento de entusiasmo y alegría en la desolación del recorrido humano. En desenlace, el juego es un camino y una fuente para el aprendizaje significativo lleno de vivencias propias y por descubrir, que llenan de placer y meditación. A través del

juego el estudiante es atraído por una fuerza interna lo cual se denomina como motivación intrínseca. (Antunes, 2006)

Los juegos deben ser planificados, investigados y seleccionados, ya que deberán acompañar el progreso de los estudiantes, cabe mencionar que su uso no se debe a la cantidad de juegos que emplee, sino por la calidad de juegos que inserte en la planificación con un objetivo claro y preciso que contribuya al aprendizaje por descubrimiento.

Cuando utilizar los juegos

El juego se considera un auxilio eficaz para alcanzar un objetivo dentro de una programación, cierta programación debe ser precedida de juegos específicos, aplicados con suficiente espíritu crítico, ya que podrían ser modificados o sustituidos. Las dinámicas como el uso de juegos son válidos si se los utilizan en el momento apropiado, lo cual determina el interés del estudiante, no se lo debe utilizar cuando el estudiante muestra inmadurez o cansancio por la dinámica o tedio por los resultados.

Uso de dinámicas

Las dinámicas o actividades de motivación que el profesor planifique deben ser planificadas con la intención de construir un factor de autoestima para el estudiante, si las dinámicas son muy fáciles provocan desinterés, lo cual afecta al estima y conllevan al fracaso. Las dinámicas deben ser utilizadas como retos intrigantes o estimulantes que puedan ser realizadas por los estudiantes, de forma individual o grupal.

Además hay que tomar en cuenta que las dinámicas no son un trabajo, ni poseen motivo de sanción o evaluación formal, al contrario se utiliza como instrumento para combatir apatía, desafiar y compartir experiencias u conocimientos relacionados a un tema específico. A través de la dinámica el estudiante debe ser estimulado para buscar respuestas a sus enigmas, obviamente las dinámicas se debe realizar dentro de las condiciones ambientales apropiadas como son el uso de un espacio necesario, y la organización necesaria.

Motivación

Actualmente existen estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad, las cuales fomentan el inter-aprendizaje, dichas estrategias fomentan la motivación como por ejemplo la lluvia de ideas, intercambio de ideas, experimentación, animación, juegos. Disfruta leyendo publicadas en el libro estrategias innovadoras para una Enseñanza de Calidad por María Luisa Sevillano García. (Sevillano, 2005)

(Percorelli, 2010) “La motivación es un estado de estimulación interna que resulta de una necesidad y generalmente activa la conducta orientada a satisfacerla” pág. 54

Es decir que a través de la necesidad de algo, se produce la estimulación interna lo cual incentiva al individuo a buscar formas de satisfacer sus necesidades, de lograr satisfacer esa necesidad crea un equilibrio.

2.4.2.3. Juego Educativo

Santillana. (2009), *“El trabajo escolar implica realizar una diversidad de actividades, tanto para los profesores como para los estudiantes. Las que tienen que ver con conocimientos escolarizados son a las que mayor tiempo se dedica.”*

De acuerdo al equipo editorial Santillana, es necesario realizar actividades que proporcionen un descanso ajeno a lo estrictamente cognoscitivo, como pueden ser los juegos, las diversiones y las conversaciones. Además que los juegos no contradicen el trabajo serio, sino que son de gran atracción para el aprendizaje significativo en niños y niñas, adolescentes y adultos. En el fomento y animación a la lectura, los juegos tienen como propósito acercar a profesores como a estudiantes a gozar, disfrutar y también a aprender, de una manera más amena, a través de un libro, una lectura, una narración, entre otros.

Gilb. S. (1974, p. 17) Juego para escolares. Los juegos son una combinación de competencias físicas y mentales, practicadas como diversión, de acuerdo con un reglamento. Los juegos de aula rara vez son activos como los que se practican en

el patio de recreo, sin embargo, pueden ser divertidos y proporcionar muchas oportunidades para el descanso recreativo. Stella Glib plantea cuatro tipos de juegos:

- a. Juegos de ejercicio.- Aquellos que pueden adaptarse a alguna forma de ejercicio gimnástico.
- b. Juegos activos.- Aquellos que implican gran actividad muscular: correr, saltar, bailar, etc.
- c. Juegos de opción.- Aquellos juegos que generalmente no participan más de dos jugadores como el juego de la oca, pato, etc.
- d. Juegos inactivos.- Requiere que los estudiantes estén sentados o de pie en forma circular, generalmente se practican en el aula.

Los juegos pueden servir para dar interés y entusiasmo en las lecciones cuando se emplea en diferentes áreas del programa escolar, tales como las de matemáticas, ortografía, lectura, geografía y lenguaje. (Edgreen & Gruber, 1990)

El juego desarrolla la parte creativa del estudiante, donde el aula puede ser considerada como un espacio de recreación para desarrollar la parte educacional del estudiante. Tomar en cuenta las habilidades de los estudiantes a través de la incorporación de juegos implica ver el inter-aprendizaje de forma más participativa, interesante y creativa. Esto implica realizar actividades educativas de manera natural, grata e interesante, ya que de esta manera el estudiante se involucra y se siente deleitado en el mundo de imágenes que la lectura proyecta. A través del juego el estudiante tiene la libertad de expresar sus sentimientos en un ambiente de menor inhibición.

Para incorporar el juego a la lectura hay aspectos muy importantes que se deben tomar muy en cuenta como es tener la disposición, la actitud relajada, generar un ambiente de confianza. Para comenzar incorporar el juego a la lectura es necesario tomar muy en cuenta los siguientes aspectos; convivencia, diversión y compartir conocimientos y experiencias. Durante las actividades de juego se toman en cuenta las actitudes y las habilidades del estudiante.

Santillana. (2010, p.11) Curso para profesores: Lectura y animación, plantea las siguientes ventajas del juego:

- Mostrar cómo es en la realidad el estudiante como ser humano, conocer al estudiante en otras facetas y descubrir su personalidad por sus emociones y reacciones.
- El cambio de roles que generalmente están ligados o estereotipados en un grupo, es decir salir de una rutina.
- Favorece el trabajo del equipo.
- Combate la pasividad
- Une a las personas a través de planos intelectuales y emocionales.
- Fomenta la espontaneidad y la creatividad.

Santillana. (2009), plantea que fomentar y animar la lectura con los estudiantes es una actividad parte de la unidad didáctica que debe realizarse atendiendo al interés del estudiante, por lo cual sugiere a los profesores poner en práctica con los estudiantes las siguientes actividades metodológicas:

- Compartir las experiencias literarias.- Realizar una discusión para motivar a los estudiantes a expresar sus sentimientos, compartir sus experiencias como lectores. Dentro de esta metodología, el profesor puede considerar como experiencias del lector los libros leídos, el lugar donde prefieren leer, el ambiente más propicio y el tiempo de lecturas predilecto.
- Expresar las experiencias lectoras: la perinola.- esta metodológica consiste en la elaboración de una perinola con las palabras agradable y desagradable, el uso de la perinola recarga en que los estudiantes comenten experiencias en relación con la lectura, según indique la perinola. Al finalizar la actividad el profesor da un comentario generalizado y recopila sugerencias para realizar las lecturas en el aula.
- Registro de las experiencias lectoras: La lectura y yo.- esta metodología guarda relación con la elaboración de un álbum o cuadernillo con hojas reciclables, para plasmar las experiencias de los estudiantes con la lectura, las cuales deberá ser compartidas a través de una narración en forma de

cuento, es importante mencionar que dicha actividad debe ser de afán y deleite para los estudiantes de tal manera que todos aprendan juntos.

- Estoy o no de acuerdo.- A través de una lluvia de ideas realizar las siguientes preguntas; ¿Qué es leer?, ¿Qué implica este proceso?, y ¿para qué sirve leer? , luego las ideas claves deberán ser enumeradas en el pizarrón, se analizarán las respuestas, y a través de la participación de toda la clase se clasificarán en dos columnas éstas de acuerdo y estamos en desacuerdo. La metodología, ¿Estoy o no de acuerdo? radica en concluir en un concepto en relación a la lectura, ya que esta actividad destacará la importancia que la escuela le da a la destreza lectora.
- Como me acerco a la lectura.- Esta metodología requiere que los estudiantes dibujen a silueta de sus manos, en cada dedo deberán escribir de forma individual las respuesta a las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo y dónde fue mi primer contacto con la lectura?
 - ¿Qué experiencias agradables he tenido con la lectura?
 - ¿Cuáles experiencias han sido desagradables?
 - ¿Qué me gusta leer, dónde, cómo y cuándo?
 - ¿Cuál es el último libro que leí?

Las respuestas pueden organizarse en forma de relato, dicho relato deberá ser compartido en una actividad grupal, al final se reflexionará de forma personal.

2.4.2.4. Los juegos de Memoria

¿Qué son los juegos de memoria?

Los juegos de memoria, son procesos interactivos que entrenan los diferentes tipos de memoria, los cuales permiten desarrollar las habilidades sociales y cognitivas de acuerdo al estilo de aprendizaje de un lector activo. Los juegos de memoria son considerados como juegos interactivos para desarrollar la cognición de manera divertida y entusiasta. Sin duda hay diferentes tipos de juegos de memoria como unir las cartas encontrando las mismas imágenes, entrelazar cartas entre imágenes y palabras, entrelazar las cartas entre imágenes y frases, resolver

puzzles, reconocer figuras, memoria inmediata, recuerde palabras, encuentre la diferencia entre dos imágenes, recuerda las palabras, entre otros.

Función de los juegos de memoria

Los juegos de memoria principalmente centran la atención del estudiante en el léxico, y expresiones básicas del lenguaje. Además, ayudan a orientar al repaso y renovación de vocabulario específico, contribuyendo a ejercitar la memoria, capacidad muy elemental y necesaria en el aprendizaje de una lengua extranjera. También, contribuye a la pronunciación correcta, lo cual es un factor necesario en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Los jugadores aprecian las diferencias de significado que puede haber entre dos palabras o frases con pequeñas variaciones fonéticas. Los juegos de memoria orientan a reforzar dificultades específicas de pronunciación como es la fosilización de sonidos entre el L1 y el L2, la distinción de minimal pairs, y contribuyen a perfeccionar la pronunciación, la comprensión oral y la comprensión lectora.

En resumen, los juegos de memoria alcanzan una motivación mayor en cuanto a la adquisición del aprendizaje de forma implícita, ya que los juegos de memoria constituyen un aprendizaje no intencional, ya que el jugador o estudiante no tiene conciencia sobre que se aprende, su aprendizaje se desarrolla de forma automática en relación a una conducta motora. Los juegos de memoria son juegos clásicos, desde el punto de vista educativo facilita el aprendizaje de léxico o palabras nuevas a través de la diversión.

Importancia

El juego constituye la formación más espontánea y auténtica de la actividad infantil, su función preponderante es proporcional al niño estímulos de diverso orden para su desarrollo físico y su madurez emocional y social. En cuanto a su desarrollo físico y motriz, el juego contribuye a que el niño tome conciencia de sus habilidades y de su capacidad frente a sí mismo, a sus compañeros y a su mundo circundante. Psicológicamente el juego encamina al niño, le da oportunidades para actuar con libertad frente a situaciones dadas, expresar sus

emociones y a tomar por sí mismo decisiones para resolver sus problemas. Los juegos de memoria, socialmente permite que el niño se integre al grupo, forjando el respeto mutuo y la solidaridad.

A través de los juegos de memoria el profesor estimula a los ganadores, pero también a los perdedores, indicándoles que tendrán otra oportunidad para triunfar. Muchos y variados son los juegos de memoria que el profesor puede aplicar en sus clases tanto como en el jardín de infantes, como en la escuela primaria y secundaria. Para el desarrollo de los juegos de memoria en la clase, es importante mencionar los siguientes aspectos: tipos de memoria, habilidades sociales, y estilos de aprendizaje. El mal uso de los juegos de memoria podría afectar la autoestima del estudiante, el rendimiento académico, la interacción en la clase, y entre otros aspectos.

Tipos de memoria

Memoria de corto plazo

Morris, Ch. & Maisto, A. (2005, p. 256). Psicología. *“La información a la que atendemos ingresa a la memoria de corto plazo (MCP), llamada también memoria primaria y memoria de trabajo. La MCP contienen todo aquello en lo que estamos pensando o de lo que somos conscientes en cualquier instante.”* (Morris & Maisto, 2005)

La memoria a corto plazo procesa y almacena la información a la que el individuo está expuesto brevemente, ya que posee una capacidad limitada para registrar información. De acuerdo a los científicos dicha información puede repetirse o se retiene entre 1.5 y 2 segundos. La información almacenada en la MCP se codifica de manera fonológica en relación a sonidos, en forma visual o en términos de su significado. Los científicos concluyen que la MCP posee mayor capacidad para el material codificado visualmente. La memorización mecánica, retiene la información en la MCP por un minuto o dos, pero no promueve la memoria a largo plazo. Los juegos de memoria son parte de un material visual lo cual incrementa el uso de la memoria a corto plazo, de acuerdo a la deducción de los

investigadores la MCP, custodia más capacidad para el material codificado visualmente que hacia la información codificada de forma fonológica.

Memoria de largo plazo

MORRIS, Ch. & MAISTO, A. (2005, p. 256). Psicología. *“La memoria a largo plazo (MLP) es más o menos permanente y almacena todo lo que “sabemos””*. La MLP almacena la información de gran cantidad durante muchos años, dicha información se codifica en términos de significado. El repaso mecánico sirve para conservar información en la memoria a largo plazo o MLP, indudablemente cuando el material carece de significado como es el caso de los números. El repaso elaborativo extrae el significado de la información vinculando con el material que se encuentra en la MLP. Dentro de la memoria a largo plazo tenemos la memoria procedimental, episódica y semántica.

Temas especiales sobre la memoria

Memoria autobiográfica.- Recuerda eventos de la vida del ser humano y del momento que dichos eventos suscitaron.

Memoria extraordinaria.- Una técnica de memoria extraordinaria, lo cual facilita al individuo ver con sumo detalle las características de una imagen.

Memoria declarativa.- Acto por el cual la memoria adquiere hechos o datos directamente accesibles a la conciencia, referente a un conjunto de recuerdos fácilmente evocables, como es el recuerdo de caras de personas, nombres, olores, recordamos vacaciones, experiencias amorosas. La memoria declarativa se divide en episódica y semántica.

Memoria episódica.- Se encuentra dentro de la memoria a largo plazo, ya que se mantiene durante largos periodos de tiempo, referente a la secuencia de hechos ocurridos durante toda la vida del individuo.

Memoria semántica.- Se encuentra dentro de la memoria a largo plazo, referente al conocimiento general del mundo por ejemplo nombres, gestos, formas, colores, direcciones, etc.

Memoria procedimental.- Se encuentra dentro de la memoria a largo plazo, referente al aprendizaje de procedimientos de acción, a los hábitos como son; andar en bicicleta, nadar, esquiar, patinar, comportamiento social entre otros. Estos procedimientos ayudan a resolver problemas cognitivos o comportamientos sociales.

El desarrollo cognitivo

La evolución del pensamiento se realiza de acuerdo a algunas capacidades innatas, lo cual ayudan a aumentar las experiencias y a cambia el estilo de aprendizaje. A través de las capacidades de observación, sociabilización y movimiento el niño desarrolla su pensamiento. Dentro del desarrollo cognitivo del niño, el científico Jean Piaget, investigador suizo, elaboró una teoría sobre el desarrollo del pensamiento infantil, basado en cuatro fases del desarrollo cognitivo de los niños, las cuales son; Etapa sensoriomotora, etapa preoperacional, etapa operacional y etapa formal operacional.

Jugar no es perder el tiempo

Los juegos son una necesidad vital, por lo cual los niños no juegan para entretenerse, el juego facilita el desarrollo integral, motor, afectivo, psicológico y social del estudiante. (Oceano)

Habilidades sociales

Desarrollo social

La familia se vincula como el primer medio donde se desarrolla un niño, la familia abarca padres e hijos, abuelos u otros familiares que se relacionen

activamente en la formación del niño. El niño poco a poco extiende sus relaciones sociales con los amigos de la familia, vecinos y finalmente en la escuela.

Vínculo afectivo

Los vínculos afectivos que se desarrollan en los primeros meses de vida del ser humano, influye de gran manera en la relación social del niño. Entre los tres a quince meses el niño crea un vínculo intenso de estar próximo a las personas. Además expresa el tipo de vínculo a través de la conducta como es la sonrisa, conducta de seguimiento, protesta ante la separación, este vínculo se desarrolla con las personas más cercanas., generalmente las personas que cuidan del niño, lo asean y lo alimentan. Este vínculo se establece con algunas personas como; padres, hermanos y otras personas. Este vínculo le permite al niño sentir seguridad enfrentando situaciones o personas extrañas y explore tranquilidad para desplazarse y relacionarse con otros niños.

El explorador se abre al mundo

El vínculo de exploración y de relación con nuevas personas, permite adquirir seguridad y establecer nuevos vínculos, lo cual aumenta el ámbito de relaciones sociales.

Relacionarse con otros

Los vínculos creados durante la infancia de un individuo, facilitan las relaciones sociales posteriores. Este vínculo se encarga a medida que el niño se desarrolle, el niño pueda permanecer más tiempo separado de sus padres. Los ambientes familiares que hacen sentir a un niño seguro, ayudan al niño a establecer relaciones sociales en la niñez y también en la adolescencia.

El lenguaje en las relaciones.

Dentro de las relaciones sociales, el desarrollo del lenguaje ocupa un espacio muy importante, debido a que la función del lenguaje es la comunicación, un niño que no habla posee la comunicación gestual, mientras que un niño que empieza sus primeras palabras expresa sus ideas e intenciones por compartir algunas

actividades. A través de la adolescencia, la amistad desempeña un papel importante, donde comprender y compartir, emociones, sentimientos, e ideas es importante para sentirse parte de un grupo de amistades. En lo cual el lenguaje interviene para expresar sentimientos e ideas abstractos, empatía, o rechazo por el enemigo.

2.4.3. Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente

2.4.3.1. Enfoque comunicativo

Littlewood, W. (2009, p.11). La enseñanza comunicativa de idiomas, plantea que el enfoque comunicativo se ha convertido en un esquema principal en la enseñanza de lenguas extranjeras, dicho enfoque ha intervenido en la enseñanza de lenguas extranjeras desde principios de los años 70. El enfoque comunicativo se basa más allá de las estructuras gramaticales, facilita el uso de una lengua extranjera para comunicar significados en situaciones reales, facilita la comunicación socialmente sobre temas cotidianos, ayuda al estudiante a desenvolverse y llevar una vida razonable cuando viajen a otros países por diferentes propósitos como son negocios, estudios, turismo, etc.

Implicaciones del enfoque comunicativo.

Littlewood, W. (2009), presenta dos implicaciones primordiales en relación al enfoque comunicativo, las cuales son:

- a. Abre una perspectiva más amplia sobre la lengua, donde se considera a la lengua en función de estructuras como es vocabulario y gramática, y va más allá de esto, considera la lengua en funciones comunicativas, este enfoque toma en cuenta las funciones lingüísticas y el uso que el emisor y el receptor como elementos de la comunicación le dan al código cuando se comunican. A través de este enfoque el facilitador selecciona y organiza los elementos lingüísticos que son necesarios enseñar.
- b. Abre una perspectiva más amplia en relación al aprendizaje de las lenguas, donde el facilitador usa estrategias para relacionar las estructuras de las

lenguas con funciones comunicativas en tiempos y situaciones reales, recordando que el uso del lenguaje tiene propósitos comunicativos. Es decir proporcionar a los estudiantes un sin fin de oportunidades para que usen la lengua por sí mismos con finalidades comunicativas.

La Comunicación

Felicita, R. (2005), manifiesta que la lengua es un sistema de comunicación, considerado como un conjunto de signos orales y gráficos que usan una comunidad o nación para comunicarse, su fin es la comunicación. La comunicación radica en transmitir información, a través de un conjunto de actos, por lo cual el ser humano se pone en contacto con otro ser. Dentro de la comunicación lingüística existen importantes elementos, los cuales son: emisor, mensaje, receptor, canal, código y contexto o situación. Más allá de estos importantes elementos de la comunicación, existe el lenguaje, lo cual es una facultad de cada individuo para comunicar sus pensamientos, ideas, exteriorizar sus sentimientos, entregar información entre otros.

Proceso comunicativo

HERNÁNDEZ, J. & MARTIN, B. (2007). *Elementos del proceso comunicativo.* “Comunicar es hacer saber a otro lo que uno piensa, lo que uno siente o lo que uno desea. La manera más común y importante de comunicarse es hablando.” El proceso comunicativo implica la prueba de contacto de todos sus componentes, para lograr la interacción de los individuos en un contexto dado, la comunicación contiene al diálogo, lo cual es un análisis del proceso de la comunicación, la palabra proceso implica un sistema donde cada componente cumple una función con precisión, lo cual faculta el propósito de la comunicación. Los componentes de la comunicación son:

- a. *Emisor.*- Considerado también como hablante, el cual piensa, reflexiona, elabora, codifica, produce o emite y envía el mensaje con la intención de comunicar cierta información.

- b. *Receptor*.- Recibe con atención e interés el mensaje transmitido y toma una actitud respecto a él, piensa, reflexiona, descifra y contesta.
- c. *Mensaje*.- Contenido de información elaborada de la comunicación, puede ser sencillo, correcto y claro con el fin de que se comunique significativamente. Se distingue por su forma y contenido.
- d. *Referente*.- Establece relación con el mensaje o la información y puede ser concreto o abstracto, o las dos formas al mismo tiempo.
- e. *Código*.- El tipo de lenguaje que utiliza el emisor y el receptor, o signos que permiten cifrar o codificar el mensaje, por ejemplo la lengua Española.
- f. *Canal*.- Modo por el cual pasa o circula el mensaje, lo que permite que el mensaje llegue a su destino y ponen en contacto al emisor con el receptor y viceversa, por ejemplo, el cable telefónico, el papel, el fax, el aire, el habla, etc.

¿Por qué nos comunicamos?

El hombre es un ser social, no puede vivir aislado. La comunicación, nos permite relacionarnos con los demás. El medio más importante para la comunicación es el lenguaje. Este puede ser; lenguaje escrito, cuando enviamos una carta. Lenguaje oral, cuando hacemos uso de la palabra.

Lenguaje mímico, cuando nos comunicamos a través de gestos o señales.

Lenguaje simbólico, por medio de dibujos o de símbolos

Las personas hacen uso del lenguaje. El conjunto de palabras que pronunciamos al hablar o usamos para escribir constituye la lengua. Nuestra lengua se llama española. Los animales para comunicarse utilizan sus propios sonidos, lo que es para ellos su lengua, por ejemplo el pollito pía, la gallina cacarea, la vaca muge.

La conversación es un medio humano de comunicación que se realiza todos los días ya sea en la casa, en la calle o en la escuela. En una conversación pueden intervenir uno o más interlocutores. La conversación es un medio para

relacionarse con otras personas. Es eficaz para socializarse y conseguir amistades.

2.4.3.2. Destrezas del idioma inglés

Quispe, J. (2010, p.3-5). La enseñanza del Inglés como idioma extranjero “*La comunicación en el idioma inglés requiere de cuatro habilidades que los estudiantes deben dominar*” (Quispe, 2010). Las cuatro habilidades del idioma inglés de acuerdo a Jorge Quispe son; la comprensión oral, la producción oral, la comprensión escrita y la producción escrita.

El aprendizaje de la comprensión Oral

El aprendizaje de la comprensión oral del idioma inglés, inicia cuando las personas cercanas o medios de comunicación hablan en el idioma inglés.

2.4.3.3. Destrezas Receptivas

Las destrezas receptivas que anteriormente se consideraban como destrezas pasivas, ya que antes de hablar y escribir los estudiantes de una lengua extranjera necesitan recibir una cierta cantidad de información. Las destrezas receptivas están conformadas por las habilidades o destrezas lectora y auditiva.

Destreza auditiva

¿Qué es la comprensión auditiva?

La comprensión auditiva es una destreza, un proceso complejo cognitivo, debido a que tiene lugar en la mente y forma parte de las habilidades lingüísticas, se compone de subcompetencias, las cuales son; competencia gramatical, competencia sociolingüística y sociocultural, competencia discursiva y competencia estratégica. De acuerdo a Douglas Brown cuando oímos existen cuatro procesos que se llevan a cabo en el cerebro; reconocimiento de sonidos, interpretación del mensaje, inferir a partir de lo explícito, y la selección de la información donde interviene la memoria a largo plazo.

Brown, D. (2004), plantea que hay cuatro tipos de listening, los cuales son; intensive listening, respinsive listening, selective listening y extensive listening (Brown, 2004).

Proceso cognitivo

El proceso cognitivo abarca actividades mentales, que implican que el individuo adquiera, almacene, recupere, y use el conocimiento. Proceso que implica que el ser humano almacene conocimientos y cree ciencia. El proceso cognitivo implica sensación, percepción, atención, concentración, memoria, la inteligencia, el pensamiento y el lenguaje. Dicho proceso cognitivo está presente en la lingüística. El proceso cognitivo determina el aprendizaje.

2.4.3.4. Destreza lectora

Santillana. (2009. p, 16) La lectura es una fuente para acceder al conocimiento, despertar interés y disfrutar. La lectura se considera un compañero inseparable del estudiante siempre y cuando correspondan a las inquietudes de los estudiantes. *“La lectura, dice Steele, es para la mente lo que el ejerció para el cuerpo”* (Guerra & McCluskey, 1984). Según Hector Guerra y Dermot McCluskey, la lectura es la manifestación de la respiración del espíritu, así que cuando el organismo se siente cansado y asfixiado, la buena lectura reconstruye el alma.

La relación entre un texto y otro debe ser de acuerdo a las experiencias y conocimientos previos del lector activo. Generalmente la malla curricular determina los textos que el estudiante debe leer, y cuando deba hacerlo. Santillana menciona que existen dos formas muy comunes de leer en la escuela, en silencio o en voz alta.

La primera forma muy frecuente para resolver cuestionario y realizar trabajo autónomo, mientras que la segunda forma de lectura se emplea en cuanto a textos literarios como por ejemplo las novelas, los ensayos, la poesía y los cuentos. La lectura se realiza con frecuencia en el salón de clase y otras ocasiones en la casa. Sin embargo, los estudiantes son motivados a leer cuando abandonan sus lugares habituales de estudio y encuentran un nuevo panorama.

Siempre hay una razón para leer. Graves, H. (2003) Estructurar una aula donde se lea y se escriba “Es asombroso el poder que tienen las palabras para evocar imágenes”, es decir que a través de la lectura el lector tiene escenas mentales de vivencias reales y únicas, la lectura desarrolla la imaginación del estudiante, dicho de otra manera a través de la lectura el estudiante percibe el presente, el pasado y el futuro. Además que la lectura facilita la reflexión en cuanto a pensamientos. El texto juntamente con la asociación de imágenes alimenta el pensamiento. En si la lectura conlleva una historia, una historia escrita por un autor que se percibe de diferentes formas.

Destreza lectora

¿Qué es la lectura?

Felicita, R. (2005, p.65). Lenguaje y Comunicación *“La lectura es un proceso lógico, psicológico y físico mediante el cual la persona aprende a captar el contenido de la obra, a descifrar cada una de sus partes.”* La lectura implica mantener los cinco sentidos activos, para poder analizar la información, retener lo más importante, organizar y producir nuevo conocimiento. A través de la lectura el lector establece relaciones con otros conocimientos y vivencias, lo cual contribuye al aprendizaje significativo del estudiante. La lectura es un ejercicio mental de provecho que implica la captación de numerosas ideas, mismas ideas que se las integran con vivencias y provoca otra escritura diferente del pasaje leído, por lo cual el lector se convierte en un crítico del autor principal del libro, elabora nuevas situaciones suficientes para cambiar su universo.

Tomasky, A. (2007, p.16). Como Rendir Mejor *“Velocidad, comprensión y recuerdo son los tres componentes más importantes de la lectura. La comprensión y el recuerdo de lo leído están especialmente interrelacionados y es mejor sacrificar algo de la velocidad para aumentar estos dos factores.”* Es por ello que la lectura no debe ser realizada sin métodos ni estrategias, la lectura no es simplemente pasar la vista por lo escrito o impreso, es un proceso que requiere de velocidad, comprensión y recuerdo. La velocidad de la lectura implica tener el hábito por la lectura, mientras el lector activo lea más, más fácil le será la

comprensión del texto y le tomará menos tiempo, de la misma manera. Recordando que leer facilita la adquisición de nuevo vocabulario y su comprensión en contexto, y la comprensión de nuevas estructuras gramaticales.

Hay muchas razones por las cuales el estudiante necesita leer en inglés. Inglés es parte de la malla curricular de estudios, además que la mayoría de estudiantes anhelan comprender sus canciones favoritas, películas o series las cuales muchas de las veces se encuentran en inglés. La lectura es útil para adquirir una segunda lengua, ya que tiene un efecto positivo en la adquisición de vocabulario en contexto. A través de la lectura el estudiante establece conexión entre lo escrito y sus experiencias en el diario Buen Vivir.

Tomasky, A. (2007, p.16), considera a la lectura como un medio de transporte, el lector a través de la lectura se transporta al pasado, al presente, al futuro y al más allá, el pensamiento viaja a través del texto leído.

Retener

TOMASKY, A. (2007, p.16), establece que existen métodos específicos para recordar hechos específicos. Como por ejemplo aprender un texto de memoria, obligando a la memoria a recordar la información palabra por palabra. Tomasky sugiere aprender de memoria algún apunte solamente cuando sea necesario recordar algo durante un periodo de tiempo relativamente corto. La memorización es considerado como una técnica de estudio, la memoria es una fuente de almacenamiento de información por lo cual es importante registrar, retener y rememorar información. De acuerdo al psicólogo Robert Gagné estable que para la incorporación de información existen tres elementos estructurales los cuales son; registro sensitivo el cual se encarga de recibir información externa e interna, memoria a corto plazo relativo al breve almacenamiento de información, y la memoria a largo plazo acomoda y mantiene la información a largo plazo.

Métodos de apuntes y lugares para leer

Tomasky, A. (2007, p.20), plantea que existe tres lugares diferentes que requieren diferentes métodos para tomar apuntes en cuanto a la lectura:

En casa, con los libros o textos, cuando el estudiante trabaja con sus libros en casa, lo más práctico es identificar las ideas principales, escribir la información con sus propias palabras y también captar los detalles fuera de lo normal, es decir detalles desconocidos. Los apuntes deben ser lo más concisos y breves en un cuaderno aparte mientras la alumna o el estudiante va leyendo. De ser necesario apuntar seleccionar las preguntas para las que no posee respuestas, y así plantearlas después en la clase.

En clase

El estudiante debe leer el contenido de la clase con anterioridad es la clave para participar en clase, por lo cual el estudiante podrá concentrarse y absorber las interpretaciones y las explicaciones del profesor. Así mismo tomar apuntes de los detalles usando frases cortas y corrientes donde el estudiante utilice su propia taquigrafía o símbolos para facilitarte la comprensión de la materia. Del mismo modo cuando la clase haya finalizado, es necesario revisar los apuntes, y apuntar usando ideas propias en cualquier espacio que hayas dejado en blanco.

En la biblioteca

Las bibliotecas son consideradas como incuestionables fuentes de referencia e investigación, de forma gratuita, todo estudiante tienen acceso a las bibliotecas. Los estudiantes frecuentan la biblioteca en su intento de desarrollar las técnicas de estudio. La diferencia entre leer en la casa y en la biblioteca es indudablemente que tarde que temprano el estudiante tendrá que devolver los libros de la biblioteca, además que la mayoría de los bibliotecarios se enfadan cuando los estudiantes subrayan los recursos bibliotecarios, así que el estudiante necesita un método efectivo para tomar apuntes en la biblioteca.

Niveles de Lectura

Felicita, R. (2005), plantea los siguientes niveles para lograr extraer los significados ocultos tras los signos tipográficos son:

Primer Nivel: Lectura Fonética

Consiste en la interpretación de los signos tipográficos separados por espacios en blanco, lo cual se da en la fase inicial de la lectura.

Ejemplo: R/O/S/A

R = ere O = o S = ese A = a

Segundo Nivel: Decodificación Primaria

La decodificación tiene como finalidad extraer el significado codificado en símbolos. La decodificación primaria consiste en llegar al significado de las unidades iniciales como son las palabras consideradas como léxico.

- a. **Sinonimia.-** Fundamenta en reemplazar la palabra desconocida con palabras parecidas por ejemplo la palabra VETUCO voces parecidas son viejo, antiguo. Por el significado común de estas palabras hemos descubierto el significado.
- b. **Contextualización.-** Fundamenta en establecer el significado de una palabra desconocida por el sentido general de la frase por ejemplo “La Federación Deportiva de Chunchi apenas tienen una nonada de jugadores, no abastecen a un partido de dos tiempos” por contexto es posible generar palabras que al ser intercambiadas con la palabra desconocida (nonada) posea sentido. Las palabras podrían ser muchos, pocos, insignificancia, sobrantes. Por el contexto de la frase se descubre la palabra adecuada insignificancia.
- c. **Radicación.-** Fundamenta en encontrar el significado de una palabra desconocida descomponiéndola en sus raíces etimológicas como por ejemplo ZOOLOGÍA sus raíces proviene del griego, por este mecanismo se descompone la palabra en raíces como zoo y guía las cuales son igual zoo a “animal vivo” y logos a “estudio de”.

Tercer Nivel: Decodificación Secundaria

Presenta cuatro mecanismos decodificadores los cuales asumen la función de convertir frases en proposiciones o afirmaciones sobre algo.

- a. *Puntuación.*- Referente a la aplicación específica de cada signo de puntuación.
- b. *Pronominalización.*- Reconocer los pronombres y las palabras originales o sujetos originales del texto.
- c. *Cromatización.*- El lector reconoce los grados de afirmatividad de las frases y el resultado fundamental en lo que respecta al rigor intelectual.
- d. Inferencia proposicional.- Guarda relación con la reducción de una frase o proposición, respetando el grado de afirmatividad. Este mecanismo emplea los decodificadores a, b, y c

Cuarto Nivel: Decodificación Terciaria

Felicita, R. (2005, p.129, 130), concluye que esta fase radica en identificar las macroproposiciones y sus relaciones, captando las estructuras semánticas, una macroproposición engloba el significado de otras proposiciones menores. Este nivel emplea cuatro mecanismos, los cuales son;

- a. Identificación de macroproposiciones
- b. Determinar las relaciones lógicas entre las macroproposiciones
- c. Define nexos entre proposiciones y macroproposiciones, y
- d. Define la estructura semántica del texto.

Quinto Nivel: Lectura Categorical

Felicita, R. (2005, p.152, 153), plantea que este nivel está basado en la lectura de ensayos, un ensayo es una estructura argumentativa o derivativa o podrían ser ambas al mismo tiempo. Las habilidades intelectuales complejas son esenciales para vislumbrar ensayos. Las lecturas categoriales comprenden cinco pasos esenciales, los cuales son:

- a. Análisis mental a través de la separación de las macroproposiciones.
- b. Identificar la tesis del ensayo.
- c. Verificar las proposiciones.
- d. Leer el artículo colocando la tesis
- e. Descubrir la oculta organización categorial

Tipos de lectura

Lectura Fonológica

Este tipo de lectura enriquece el vocabulario del lector, ejercita la pronunciación clara de los vocablos, y modula la voz.

Lectura denotativa

Eficiente en la comprensión literal del texto, con precisión, conlleva al lector activo a identificar personajes, objetos, características, escenarios. Del mismo modo facilita la distinción de la idea principal o global del texto como son las principales acciones y acontecimientos. Así mismo se aplica la destreza del resumen a través del subrayado de las macroproposiciones que llevan a la comprensión del texto. El lector a través de la lectura establece semejanzas y diferencias con su entorno. La tesis del autor es explicada con palabras propias del lector de acuerdo a su experiencia.

Lectura de Estudio

Requiere de lectura para aprender y comprender, la cual debe ser metódica, dirigida y registrada.

Lectura de recreación

Lecturas de distracción y de deleite del lector. Motivan al estudiante al hábito por la lectura como son las fábulas, los cuentos, las narraciones. Desarrollan el oído, por lo cual existe un contacto permanente con la literatura, donde el estudiante comprende lo que escucha.

Lectura connotativa

Felicita, R. (2005, p.168), el léxico es portador de múltiples dimensiones semánticas, las palabras no poseen un significado directo, por lo cual la palabra no siempre es la fiel traducción del significado que le corresponde al Signo

Lingüístico. Este tipo de lectura es muy común en el lenguaje de la poesía. El poeta utiliza metáforas, mientras que el lector busca el significado y el mensaje que conlleva al texto.

Lectura de Extrapolación

El lector distingue la realidad y la fantasía de un texto. Por lo cual el lector relaciona el contenido del texto desde su punto de vista y criterio personal.

2.5. HIPÓTESIS

Los juegos de memoria y la destreza lectora del idioma Inglés en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

H0: Los juegos de memoria no influyen en la destreza lectora del idioma Inglés en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

H1: Los juegos de memoria si influyen en la destreza lectora del idioma Inglés en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS

2.6.1 Variable independiente

Los juegos de memoria (Causa)

2.6.2. Variable dependiente

Destreza Lectora (Efecto)

2.6.3. Unidades de observación

Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Naranjo, G. (2004). Sintetiza dos paradigmas predominantes los cuales son: predominante cualitativo y predominante cuantitativo. Paradigma Cualitativo o Naturalista más propicio de Ciencias Humanas, a través de este paradigma se busca la comprensión de los fenómenos sociales y está orientado a la formación de la hipótesis. Paradigma Cuantitativo o realista, se basa en las técnicas cuantitativas, busca la causa de los hechos que estudia y se orienta a la comprobación de la hipótesis.

El enfoque de la investigación es cuali-cuantitativo, por lo cual en esta investigación fue significativo apuntar las cualidades de las dos variables dependiente e independiente, reconocer las potencialidades de los participantes como son sus habilidades del Idioma inglés, percibir la realidad del problema e identificar sus causas y efectos. Cuantitativa ya que se utilizó instrumentos y técnicas cuantitativas como lo es la encuesta para la recolección sistemática de información, la cual fue tabulada para poder medir los objetivos planteados y la comprobación de la hipótesis.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Naranjo, G. (2004). Manifiesta que la modalidad básica de la investigación presenta modalidades a seguir en la investigación como son: de campo, bibliográfica o documental y experimental. Si se trata de una investigación de campo es necesario ir al lugar de los hechos en este caso como es la Unidad

Educativa Atahualpa, por lo cual el investigador está en contacto directo con la realidad. La investigación documental-bibliográfica detecta, amplía y profundiza diferentes enfoques, teorías, criterios... entre otros, la veracidad de la investigación se basa libros, revistas, periódicos o a su vez documentos. Investigación experimental a través de un estudio se manifiestan ciertas variables independientes para observar los efectos.

Por consiguiente la investigación tuvo las siguientes modalidades:

De campo.-

Ya que se acudió al lugar de los hechos la Unidad Educativa Atahualpa para la identificación del problema y de la misma manera determinar sus causas y efectos. Así mismo, para una mejor perspectiva de la realidad se usó de la encuesta como técnica de investigación.

Bibliográfica.-

Dado que para la elaboración del Marco teórico y la fundamentación científica se consultó en libros, diccionarios, revistas y publicaciones de internet, ya que es de suma importancia revisar los criterios de diversos autores.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se llevó a cabo por el tipo de estudio:

Exploratorio.-

Se analizó y contextualizó de manera global el problema en su totalidad.

Descriptiva.-

Se analizó de manera específica el problema en singular, detallada cada una de las particularidades y elementos propios.

Asociación de Variables.-

Estableció relación entre la variable independiente con la variable dependiente.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La Unidad Educativa “ATAHUALPA”, posee 3 cursos de octavos años de Educación General Básica desde el paralelo A al C con 93 estudiantes en total.

Población: Los paralelos investigados son los octavos años “A”, “B” y “C” con 93 estudiantes respectivamente y 1 Profesor.

Muestra:

(Bernal, 2006) Menciona que *“El método de muestreo para estimar el tamaño de una muestra depende del tipo de investigación que desea realizarse, por lo tanto de la hipótesis y del diseño de investigación que se haya definido para desarrollar el estudio”* pág. 166. Se determina el tipo de la población como población finita, poblaciones pequeñas de acuerdo al número de los agentes a estudiar, por lo cual se cuenta con el tiempo, los recursos y los medios para estudiar una población completa. Por ser la población un número pequeño no se utilizó ninguna fórmula; esta estará basada de acuerdo al siguiente cuadro:

Tabla N° 1 Población

INFORMANTES	POBLACION	MUESTRA
Profesores	1	1
Estudiantes	93	93
TOTAL		94

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

3.5.-OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.5.1 Variable Independiente: Los Juegos de Memoria

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Se denomina como una <u>estrategia de enseñanza y aprendizaje</u> que entrenan los diferentes <u>tipos de memoria</u>, los cuales permiten desarrollar las habilidades sociales y cognitivas de acuerdo al <u>estilo de aprendizaje</u> de un lector activo.</p>	<p>- Estrategia de enseñanza</p>	<p>-Objetivos -Resúmenes -Ilustraciones -Organizadores -Preguntas -Pistas -Analogías -Mapas conceptuales y redes semánticas -Uso de estructuras textuales</p>	<p>- ¿Su profesor de inglés realiza juegos educativos como una estrategia de enseñanza y en especial cuando se realizan lecturas comprensivas? - ¿Su profesor de inglés hace uso de estrategias de aprendizaje</p>	<p>- Encuesta dirigida a estudiantes. * Cuestionario - Encuesta dirigida a profesores. * Cuestionario</p>

	<p>- Estrategia de aprendizaje</p> <p>- Tipos de memoria</p>	<p>-Estrategias de ensayo</p> <p>-Estrategias de elaboración</p> <p>-Estrategia de organización</p> <p>-Estrategia de control de la comprensión</p> <p>-Estrategias de apoyo o afectivas</p> <p>-Memoria a largo plazo</p> <p>- Memoria a Corto Plazo</p> <p>-Memoria secuencial</p> <p>-Memoria semántica</p>	<p>para leer en la clase como lo son señalar, resumir, escoger, escogimiento de ideas principales y secundarias, entre otras?</p> <p>- ¿Se realiza con frecuencia actividades de lectura conectadas a los diferentes tipos de memoria, las cuales permiten la aprehensión de léxico?</p>	
--	--	--	--	--

	- Estilos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> -Memoria episódica -Memoria de reconocimiento -Memoria declarativa -Memoria procedimental - El estilo reflexivo -El estilo pragmático -El estilo teórico -El estilo activo 	- ¿Su profesor de inglés utiliza estrategias de enseñanza aprendizaje que se ajustan a su estilo o forma de aprendizaje?	
--	--------------------------	---	--	--

Cuadro N° 1: Cuadro Variable Independiente

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

3.5.2 Variable Dependiente: Destreza Lectora

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es una de las <u>destrezas</u> <u>receptivas</u> del lenguaje perteneciente al proceso comunicativo entre el lector y el texto siguiendo el debido <u>proceso de lectura</u>, el cual ayuda al desarrollo de las <u>capacidades cognitivas</u> para poder interpretar letras impresas a partir de signos escritos en los diferentes <u>tipos de lectura</u>.</p>	<p>- Destrezas receptivas</p> <p>-Proceso de la Lectura</p>	<p>-Auditiva</p> <p>-Lectora</p> <p>-Prelectura</p> <p>-Lectura</p> <p>-Postlectura</p>	<p>-¿Su profesor de inglés hace uso de material auténtico para el desarrollo de sus destrezas receptivas auditiva y lectora?</p> <p>-¿Durante las horas de Inglés se socializa y se aplica los pasos para el proceso de lectura como son: (Prelectura, Lectura, Poslectura), con los estudiantes?</p>	<p>- Encuesta dirigida a estudiantes.</p> <p>* Cuestionario</p> <p>- Encuesta dirigida a profesores.</p> <p>* Cuestionario</p>

	-Capacidades cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> - Atención - Percepción - Memoria - Resolución de problemas - Comprensión - Establecimientos de analogías 	- ¿Su profesor de Inglés promueve a que sus capacidades cognitivas como la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros., se desarrollen mediante la comprensión de lecturas?	
	-Tipos de lectura	<ul style="list-style-type: none"> - Fonológica -Denotativa -Connotativa -Extrapolación -Estudio -Recreación 	¿Su profesor hace uso de los diferentes tipos de lectura por medio de poesías, reflexiones, imágenes, juegos de vocabulario... entre otros los cuales son de su agrado y nivel de comprensión?	

Cuadro N° 2. Cuadro Variable Dependiente

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La técnica e instrumento que se utilizó fue la encuesta.

Preguntas	Explicación
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en esta investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa”.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Los juegos de memoria y la destreza lectora
4.- ¿Quién?	El investigador (Lourdes Castillo)
5.- ¿A quiénes?	Los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa”.
6.- ¿Cuándo?	Durante la elaboración del proyecto
7.- ¿Dónde?	Unidad Educativa “Atahualpa”, en los octavos años de Educación General Básica.
8.- ¿Cuántas veces?	Dos vez
9.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta.
10.- ¿Con qué?	Cuestionario

Cuadro N°3: Plan de recolección de información

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

3.6.1. Plan para la recolección de información

Este plan contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido, considerando los siguientes elementos:

Las personas que fueron investigadas fueron estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

Las técnicas que se emplearon fueron las siguientes: Encuestas dirigidas a estudiantes y profesores a través de un cuestionario, previamente diseñado que se puede observar en el anexo 1 y 2 respectivamente.

3.7. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

3.7.1. Plan de procesamiento de información

El proceso y análisis de información comprendió de las siguientes etapas:

Primero, la revisión crítica y codificación de la información con la finalidad de facilitar la tabulación de los datos para conocer las falencias que los estudiantes poseen en cuanto a la lectura.

Segundo, la tabulación de forma computarizada con la finalidad de conocer los resultados de las encuestas realizadas a estudiantes y profesores de acuerdo a la hipótesis que se planteó.

Tercero, elaboración de pasteles y cuadros estadísticos en base a cada pregunta con las diferentes opciones.

Finalmente, análisis e interpretación de los resultados de las encuestas aplicadas para llegar a conclusiones y recomendaciones basadas en los objetivos específicos y los resultados de las encuestas.

3.8. Procesamiento y análisis

La información obtenida en la presente investigación, se procede a tabularla y se presenta en cuadros y gráficos estadísticos para facilitar el análisis e interpretación de los mismos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La aplicación de las encuestas a través de un cuestionario estructurado se realizó con los estudiantes de los Octavos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa ubicada en el Cantón Ambato, con el fin de determinar la incidencia de los juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora del idioma inglés. Las tablas de frecuencia y los gráficos estadísticos se realizaron conjuntamente con el contenido de las encuestas previamente realizadas a los estantes y profesores del área de inglés.

4.1.1 INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Pregunta 1.- ¿Su profesor de inglés realiza juegos educativos como una estrategia de enseñanza y en especial cuando se realizan lecturas comprensivas?

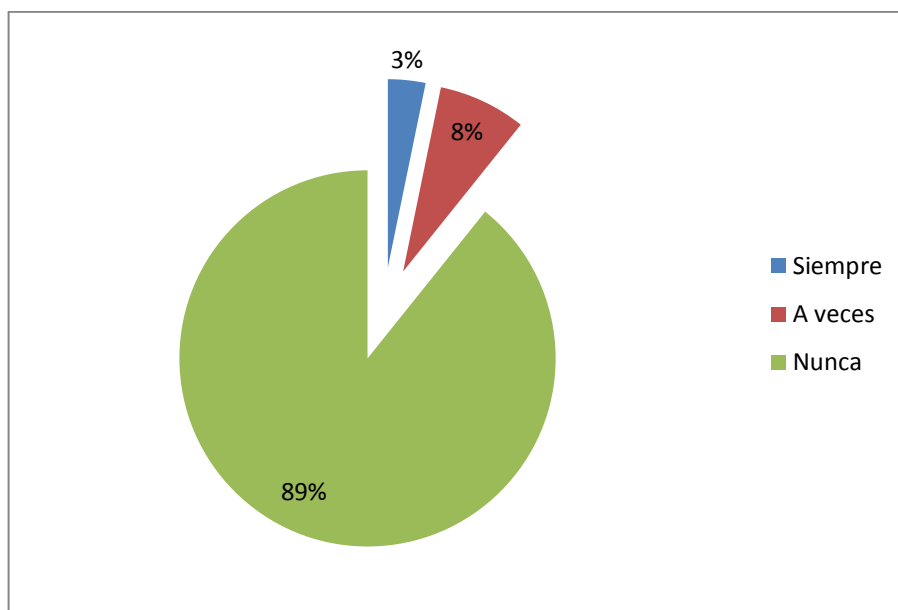
Tabla N° 2 Juegos educativos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	3%
A veces	7	8%
Nunca	83	89%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 6 Juegos Educativos



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos, 83 estudiantes que representan el 89 % determinaron que su profesor de inglés **NUNCA** utiliza juegos educativos. 7 estudiantes que representa el 8 % manifiestan que su profesor de inglés **A VECES** hace uso de juegos educativos. Mientras que 3 estudiantes que corresponde al 3 % manifiestan lo contrario.

Las actividades y juegos educativos forman parte de la vida del ser humano, los profesores con frecuencia deberían jugar con sus estudiantes, ya que el juego propicia el buen ambiente para iniciar una clase, activar conocimientos previos y también para evaluar. De la misma manera, el objetivo principal del uso del juego educativo también es fomentar y animar la lectura.

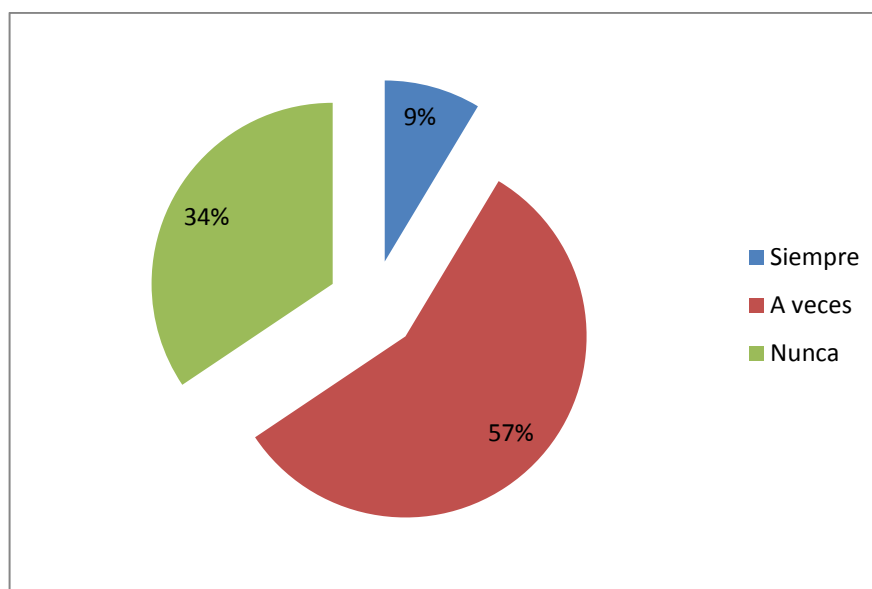
Pregunta 2.- ¿Su profesor de inglés utiliza estrategias de enseñanza y aprendizaje que se ajustan a su estilo o forma de aprendizaje?

Tabla N° 3 Estrategias y estilos de aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	9%
A veces	53	57%
Nunca	32	34%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA
Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 7 Estrategias y estilos de aprendizaje



Fuente: Investigadora
Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

Según la investigación planteada, 53 estudiantes que representan al 57% manifestaron que **A VECES** su profesor utiliza estrategias de enseñanza aprendizaje, mientras que 32 estudiantes que representan el 34% manifiestan que **NUNCA**, y 8 estudiantes que representan el 8% manifestaron lo contrario.

Así mismo, según la teoría de Piaget el aprendizaje depende del nivel de desarrollo del sujeto, por lo cual los estudiantes de 11 años en adelante se encuentran en la etapa de operaciones formales, en la cual estudiante es capaz de resolver problemas.

Pregunta 3.- ¿Para el inter-aprendizaje del idioma inglés en el aula, se aplican diferentes estrategias motivadoras como son; el trabajo en equipo, lluvia de ideas, dinámicas, canciones, actividades lúdicas, que promuevan el gusto y el hábito de la lectura en inglés?

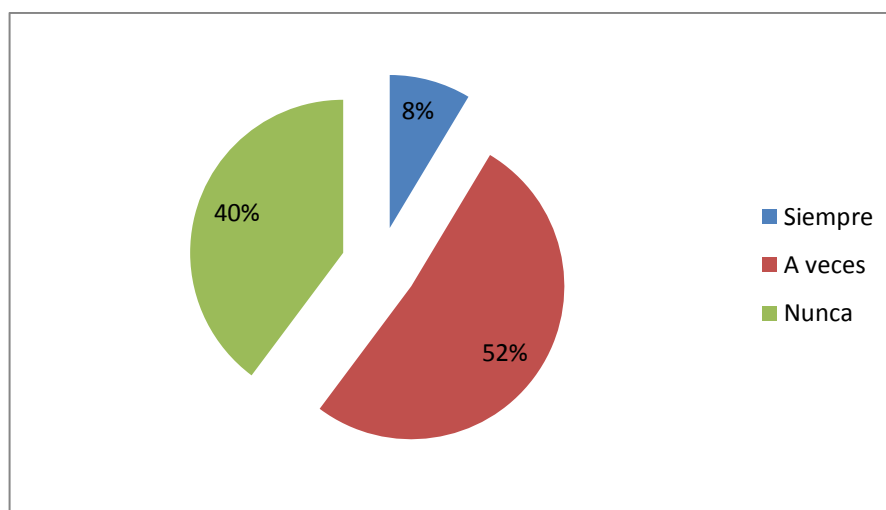
Tabla N° 4 Aplicación de estrategias Motivadoras

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	9%
A veces	48	52%
Nunca	37	40%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 8 Aplicación de estrategias Motivadoras



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

Se analizó de 107 estudiantes encuestados, el 9% manifestó que el profesor de inglés **SIEMPRE** aplica estrategias motivadoras, mientras que el 50% reveló que **A VECES**, y un 41% afirmó que **NUNCA** lo realiza.

Por lo cual los profesores de inglés deberían usar con frecuencia actividades que motiven al estudiante en este caso a leer, muchos son los estudiantes que les gusta el juego, de ahí se debería implementar a la planificación diferentes juegos que estén conectados al estilo de aprendizaje del estudiante.

Pregunta 4.- ¿Su profesor de inglés hace uso de estrategias de aprendizaje para leer en la clase como lo son señalar, resumir, escoger, escogimiento de ideas principales y secundarias, entre otras?

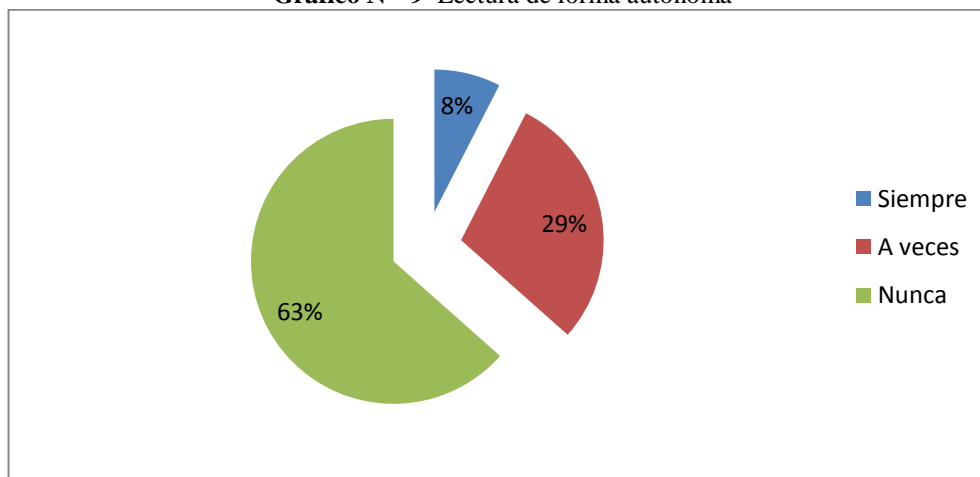
Tabla N° 5 Lectura de forma autónoma

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	8%
A veces	27	29%
Nunca	59	63%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 9 Lectura de forma autónoma



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación:

De los resultados obtenidos, el 8% indicaron que el profesor de inglés **SIEMPRE** hace uso de estrategias de aprendizaje, el 29% indicaron que **A VECES** el profesor hace uso de estrategias de aprendizaje. Mientras que el 63% indicaron que **NUNCA**.

Sin duda existen muchas técnicas para la lectura como son subrayar, resaltar, organizadores gráficos, redes conceptuales, mapas mentales... entre otras que permiten la comprensión lectora. Por lo cual los profesores deberían utilizarlas con el fin de que el estudiante domine la materia y participe en clases.

Pregunta 5.- -¿Su profesor de inglés hace uso de material auténtico para el desarrollo de sus destrezas receptivas auditiva y lectora?

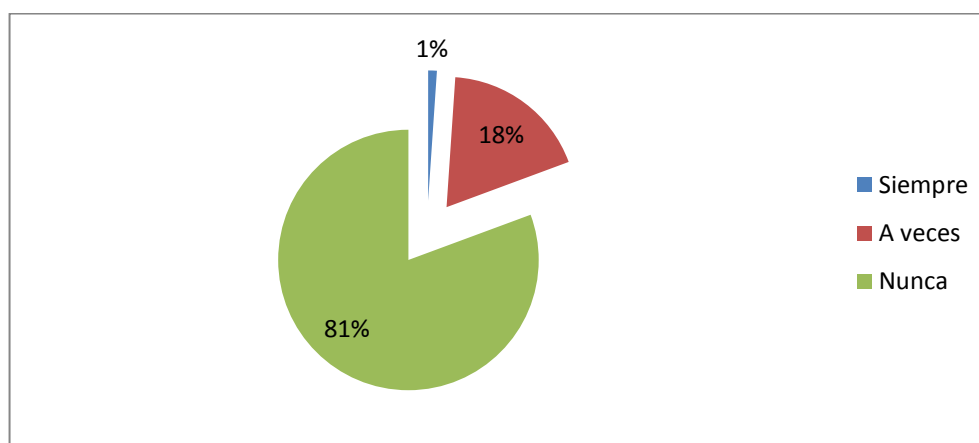
Tabla N° 6 Uso de Material auténtico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	1%
A veces	17	18%
Nunca	75	81%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 10 Material Auténtico



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación:

De los 93 sujetos en investigación los motivos que expusieron con respecto al uso de material auténtico, el 1% manifestó que **SIEMPRE** se hace uso del mencionado material, el 18% indicaron que **A VECES**, y el 81% indicaron lo contrario que es **NUNCA**.

A través de la animación por la lectura se busca que el estudiante encuentre placer en las lecturas y sacie sus dudas. El uso de material auténtico es una técnica de lectura que cumple la función de dinamizar la lectura. Por lo cual los profesores deberían con frecuencia hacer uso de nuevas técnicas de lectura, lo cual corroborará a crear el hábito por la lectura en cada estudiante.

Pregunta 6.- ¿Su profesor hace uso de los diferentes tipos de lectura por medio de poesías, reflexiones, imágenes, juegos de vocabulario... entre otros los cuales son de su agrado y nivel de comprensión?

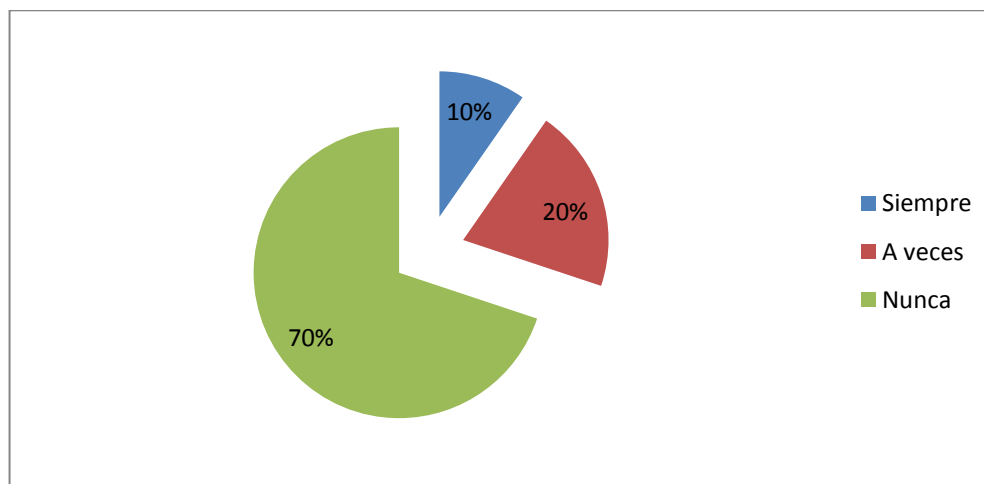
Tabla N° 7 Tipos de lectura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	10%
A veces	19	20%
Nunca	65	70%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 11 Tipos de lectura



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a la información obtenida, el 10% manifestó que el profesor **SIEMPRE** hace uso de los tipos de lectura. Mientras que 20% consideró que **A VECES**, y el 70% afirmó que el profesor **NUNCA** hace uso de los tipos de lectura.

Como facilitadores de conocimiento los profesores deberían hacer uso de los diferentes tipos de lectura a fin de que el estudiante se asocie con su estructura y a futuro pueda elaborar uno de ellos o lidiar con la comprensión y descubrir cuál es la intencionalidad comunicativa de cada tipo de texto.

Pregunta 7.- ¿Su profesor de inglés promueve a que sus capacidades cognitivas como la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros., se desarrollen mediante la comprensión de lecturas?

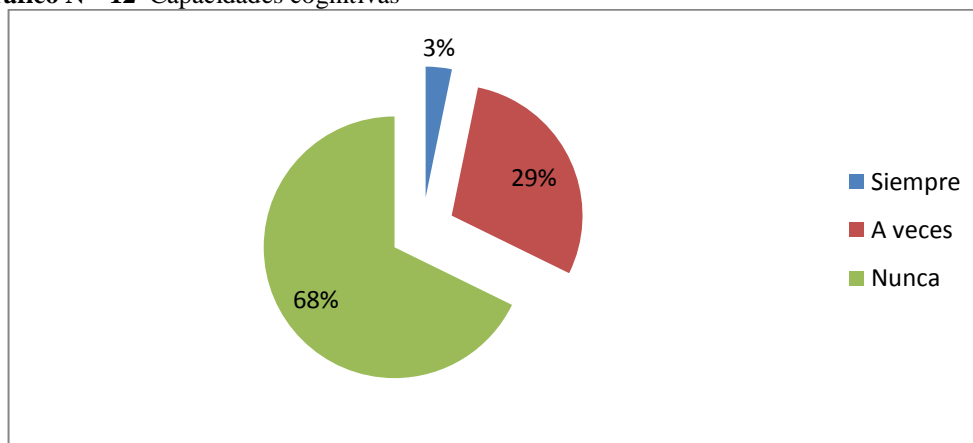
Tabla N° 8 Capacidades cognitivas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	3%
A veces	27	29%
Nunca	63	68%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 12 Capacidades cognitivas



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación:

Según los resultados obtenidos, el 3% manifestó que el profesor de inglés **SIEMPRE** promueve a que las capacidades cognitivas de los estudiantes, mientras el 68% reveló que el profesor **NUNCA**, un 29% afirmó que **A VECES**.

Baldivieso Luis hace un llamado a los profesores que para leer se debe tomar en cuenta estas tres estrategias que están dentro del proceso cognitivo y ayudan a transformar las palabras escritas en sonidos, promueven el reconocimiento de los signos gráficos y su pronunciación, estas estrategias facilitan la comprensión de las palabras en contexto.

Pregunta 8.- ¿Se realiza con frecuencia actividades de lectura conectadas a los diferentes tipos de memoria, las cuales permiten la aprehensión de léxico?

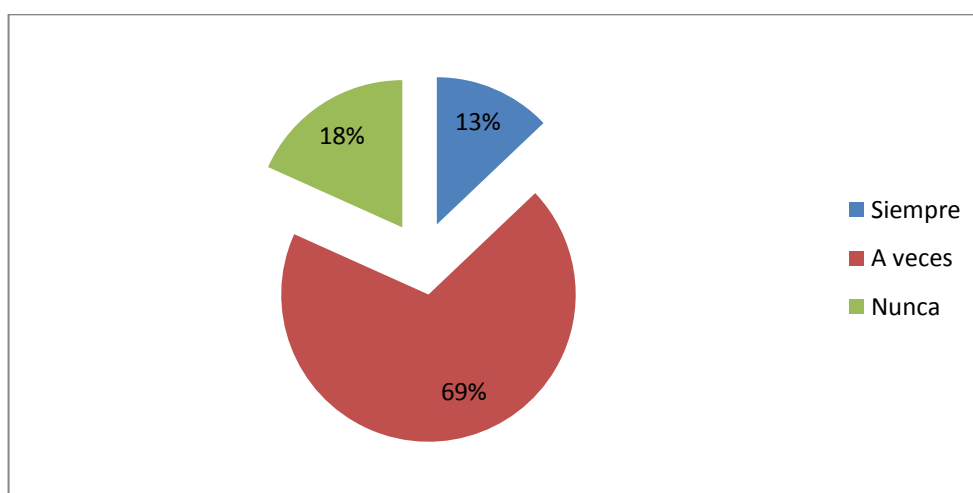
Tabla N° 9 Tipos de memoria

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	13%
A veces	64	69%
Nunca	17	18%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 13 Tipos de memoria



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados establecidos, el 13% manifestó que el profesor de inglés **SIEMPRE** realiza actividades de lectura conectadas a los diferentes tipos de memoria, el 69 % reveló que **A VECES** y un 18% afirmó que **NUNCA**.

Por lo cual, el aprendizaje de vocabulario más propicia por la exposición al lenguaje que por las enseñanzas directas. Además plantea que la lectura proporciona más vocabulario que la destreza oral y la destreza escrita. Por lo cual el uso frecuente de lecturas ayudan la aprehensión de léxico y su permanencia en los diferentes tipos de memoria.

Pregunta 9.- ¿Su profesor promueve el correcto uso de pronunciación y deletreo correcto de palabras en el idioma inglés, cuando usted lee?

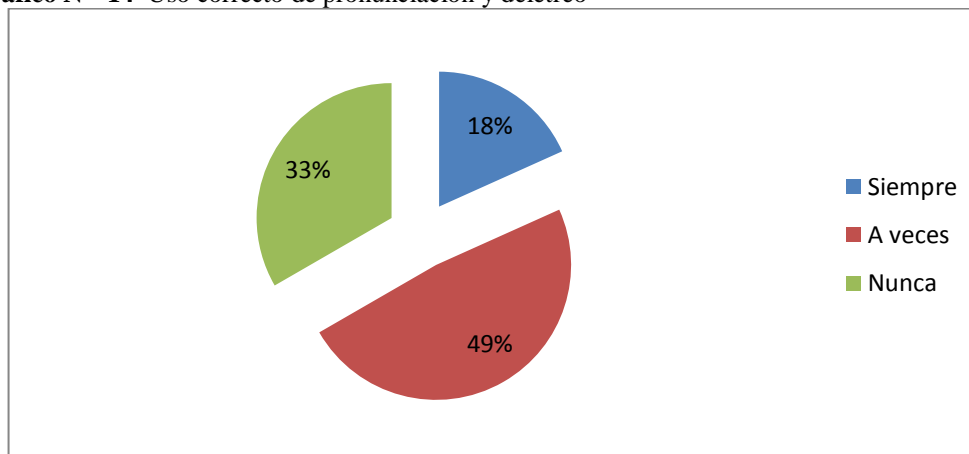
Tabla N° 10 Uso correcto de pronunciación y deletreo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	17	18%
A veces	45	48%
Nunca	31	33%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 14 Uso correcto de pronunciación y deletreo



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De los 93 sujetos en investigación los motivos que expusieron con respecto a si el profesor promueve el correcto uso de pronunciación y deletreo correcto de palabras en el idioma inglés a través de la lectura, el 18% manifestó que **SIEMPRE**, mientras que el 48% consideró que **A VECES** y el 33% restante indicó que el profesor **NUNCA**.

La lectura silenciosa produce una representación mental de sonidos, aparecen la entonación y pausas. De la misma manera la lectura en voz alta, por lo cual sino se aplica la correcta entonación, pausas no se comprende el texto. Ahora pues bien, si el objetivo es que el estudiante entienda lo que lee, también se debe poner atención en la pronunciación.

Pregunta 10.- ¿Durante las horas de inglés se socializa y se aplica los pasos para el proceso de lectura como son: (Prelectura, Lectura, Poslectura), con los estudiantes?

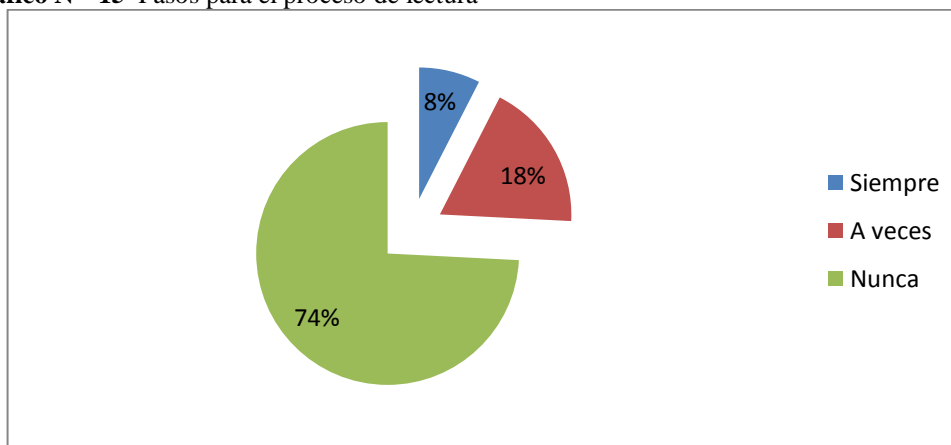
Tabla N° 11 Pasos para el proceso de lectura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	7	8%
A veces	17	18%
Nunca	69	74%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 15 Pasos para el proceso de lectura



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De 93 estudiantes encuestados, el 74% indicó que el profesor **NUNCA** socializa ni aplica con los estudiantes los pasos para el proceso de lectura: (Prelectura, Lectura, Poslectura), mientras que el 18% afirmó que **A VECES** y un 8% confirmó que **SIEMPRE**.

De acuerdo a la investigación realizada los resultados demuestran que el profesor de inglés no socializa ni aplica con los estudiantes los pasos para el proceso de lectura, la prelectura, lectura y postlectura lo cual conllevan a la animación a la lectura, facilitando así la formación humanística y científica, la comprensión crítica y la expresión creativa.

Pregunta 11.- ¿Su profesor evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas cómo; selección múltiple, pregunta de inferencia, preguntas de relación, pregunta de interpretación, preguntas de síntesis, enfatizando en el proceso de lectura del idioma inglés?

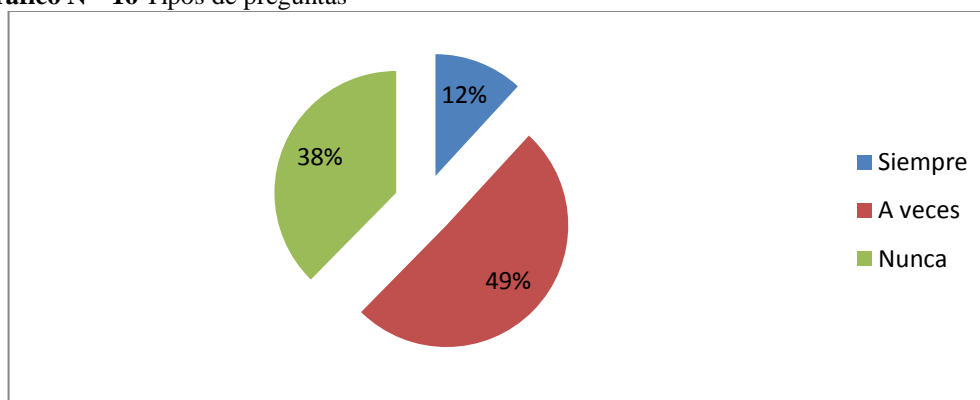
Tabla N° 12 Tipos de preguntas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	12%
A veces	47	49%
Nunca	35	38%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 16 Tipos de preguntas



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación:

De 93 estudiantes encuestados, el 12% manifestó que el profesor de inglés **SIEMPRE** evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas, el 49% reveló que el **A VECES**, y un 38% afirmó que **NUNCA**.

De los resultados obtenidos se refleja que el profesor a veces evalúa las lecturas a través de preguntas de diferentes tipos, esto da como resultado que el estudiante no reciba una retroalimentación adecuada por parte del profesor para mejorar sus falencias al momento de leer. Cabe mencionar que existen diferentes tipos de preguntas para que el profesor evidencie el proceso de comprensión de lecturas por parte del estudiante.

Pregunta 12.- ¿Durante el proceso de evaluación de la lectura comprensiva en inglés, se utilizan rúbricas para evaluar la competencia lectora basadas en escalas de valoración como son: Elemental, Regular, Bueno, Excelente entre otros en la clase de inglés?

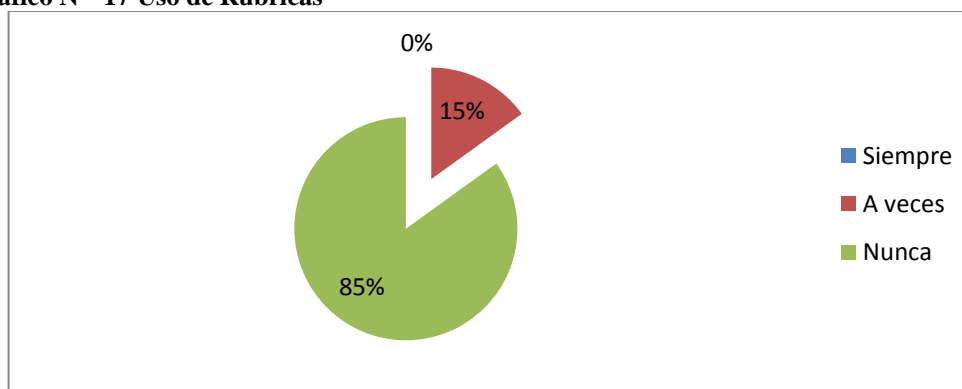
Tabla N° 13 Uso de Rubricas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	14	15%
Nunca	79	85%
Total	93	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de la UEA

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 17 Uso de Rubricas



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los resultados establecidos, el 15% manifestó que el profesor **A VECES** utiliza rubricas para evaluar la comprensión de lecturas por parte de los estudiantes, mientras que el 85% consideró que **NUNCA** el profesor ha utilizado rubricas para evaluar la competencia lectora.

Se pudo evidenciar que el profesor nunca utiliza rúbricas durante el proceso de evaluación de la lectura comprensiva, donde se evalué los diferentes parámetros que posee una lectura, ya que las rubricas son necesarias no solamente para dar una nota al estudiante con precisión, sino así mismo para evaluar y dar retroalimentación en cuanto al proceso y desempeño del estudiante en el inter-aprendizaje del idioma inglés.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA AL PROFESOR

Pregunta 1.- ¿Realiza usted juegos educativos como una estrategia de enseñanza y en especial cuando se realizan lecturas comprensivas?

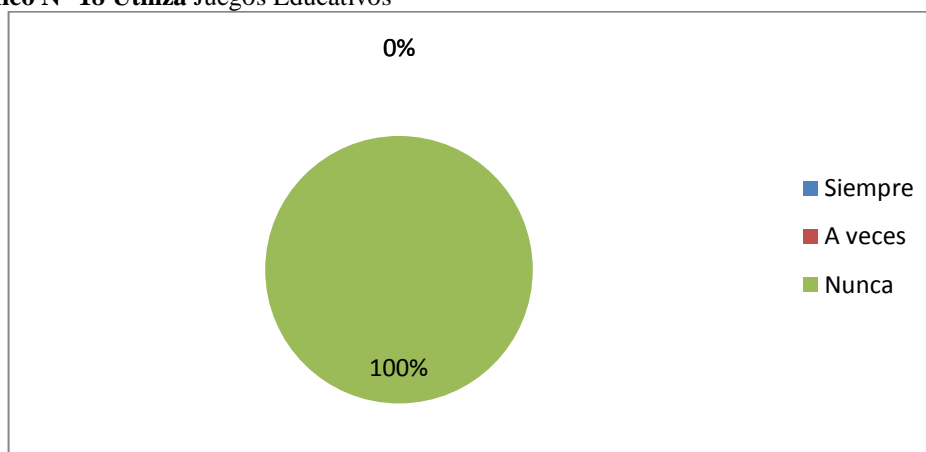
Tabla N° 14 Utiliza Juegos Educativos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 18 Utiliza Juegos Educativos



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De la encuesta elaborada al profesor se analizó que **NUNCA** utiliza juegos educativos.

Dentro de los juegos educativos, se encuentran los juegos de memoria que presentan una variedad de actividades para la interacción del lector y lectura. A través de este tipo de juegos los estudiantes gozan de diversión y se familiarizan con el Idioma extranjero que es inglés, de esta manera el aprendizaje del estudiante es más fácil y significativa.

Pregunta 2.- ¿Usa usted estrategias de enseñanza y aprendizaje que se ajustan al estilo o forma de aprendizaje de sus estudiantes?

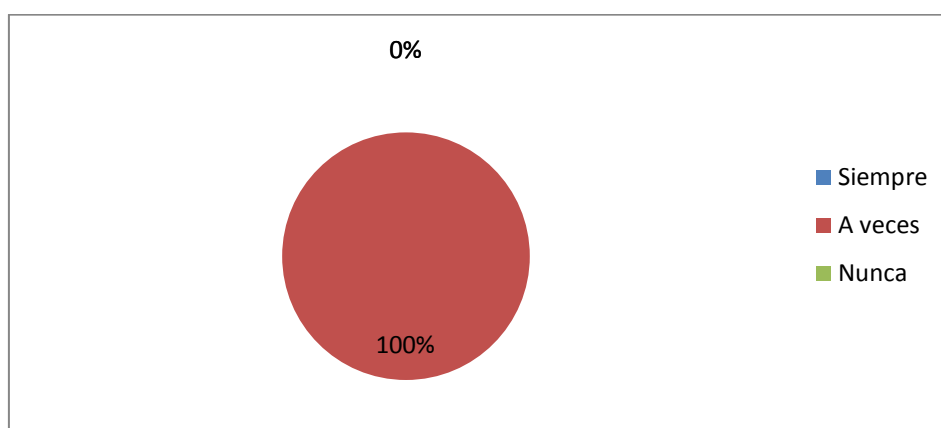
Tabla N° 15 Estrategias de enseñanza aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 19 Estrategias de Enseñanza Aprendizaje



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

El profesor encuestado que corresponde al 100 % manifiesta que a veces usa estrategias de enseñanza aprendizaje que se ajustan al estilo o forma de aprendizaje de sus estudiantes.

Según la información planteada se puede verificar que la profesora de inglés no utiliza estrategias de enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, por lo cual este es un factor que impide el desarrollo académico del estudiante y el desarrollo de la destreza lectora. Como profesor debe utilizar diferentes estrategias y técnicas que se ajusten al estilo de aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 3.- ¿Para el inter-aprendizaje del Idioma inglés en el aula, usted aplica estrategias motivadoras como son; el trabajo en equipo, lluvia de ideas, dinámicas, canciones, actividades lúdicas, que promueva el gusto y el hábito de la lectura en inglés?

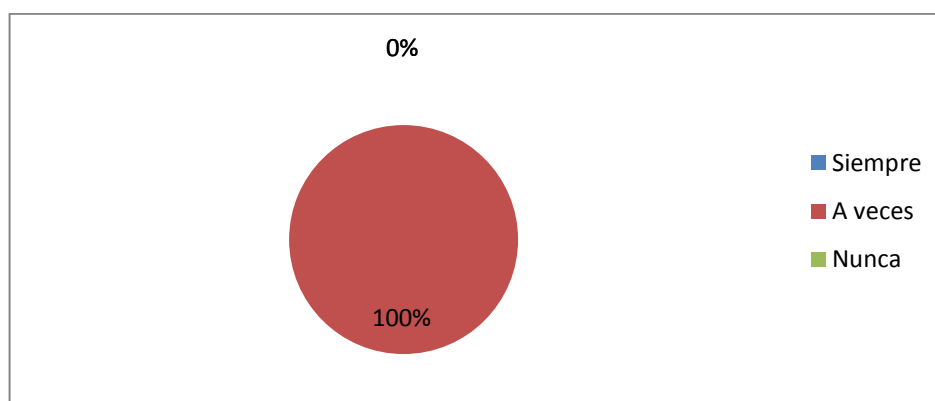
Tabla N° 16 Estrategias motivadoras

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 20 Estrategias Motivadoras



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

El profesor encuestado que corresponde al 100 % manifiesta que a veces emplea estrategias motivadoras.

Según la información planteada se puede verificar que la profesora de inglés desconoce la importancia de emplear estrategias motivadoras que promueva el gusto y el hábito de la lectura en inglés. Para la lectura comprensiva de utilizan técnicas de lectura las cuales pueden ser preguntas objetivas o subjetivas, así mismo elaboración de cuadros sinópticos, y también actividades de activación de conocimientos previos como es predicción.

Pregunta 4.- ¿Usted hace uso de estrategias de aprendizaje para leer en la clase como lo son señalar, resumir, escoger, escogimiento de ideas principales y secundarias, entre otras?

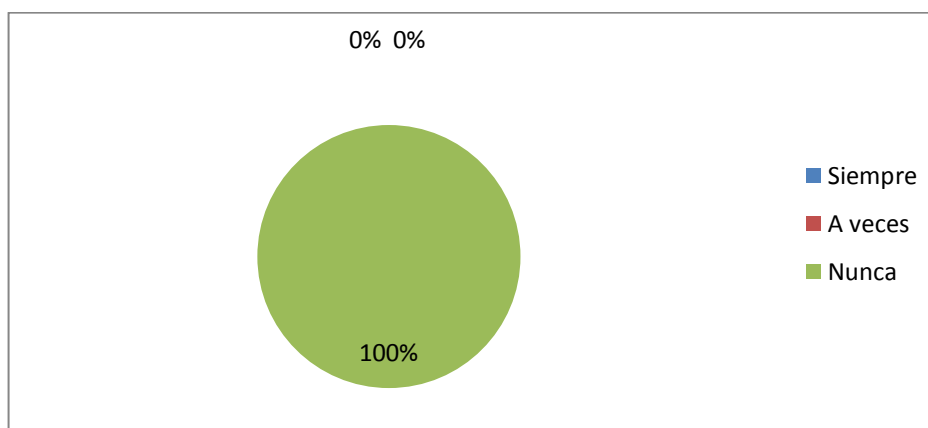
Tabla N° 17 Práctica de la lectura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	1	100%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 21 Practica de la lectura



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De la encuesta elaborada al profesor se observó que **NUNCA** hace uso de estrategias de aprendizaje para leer.

Según la información recopilada a través de la investigación, se puede verificar que la profesora de inglés no hace uso de estrategias para leer. Por lo cual la lectura no es la potencialidad de los estudiantes, donde diferentes tipos de ejercicios pueden ser aplicados con una misma lectura, lo cual facilite a eliminar la lectura silábica y mejorar la prosodia en la lectura, dentro de la prosodia esta la entonación, acento, y pausas. Por lo cual los ejercicios aplicados a la lectura facultan de forma significativa la fluidez y comprensión lectora.

Pregunta 5.- ¿Usted hace uso de material auténtico para que el estudiante desarrollo de sus destrezas receptivas auditiva y lectora?

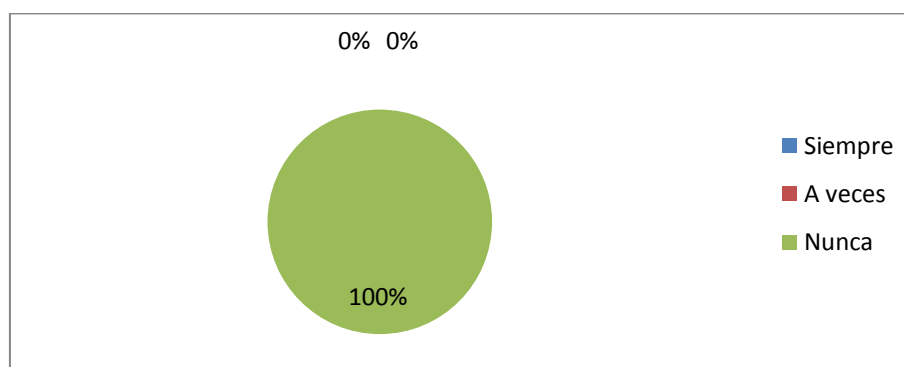
Tabla N° 18 Uso de material auténtico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	1	100%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 22 Material auténtico



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De la encuesta elaborada al profesor se observó que **NUNCA** se hace uso de material auténtico o uso de la material real como revistas, cartas, videos, material con información textual en inglés que facilite la adquisición del idioma inglés y el desarrollo de la destreza lectora en los estudiantes de octavo año de Educación Básica.

Según la información recopilada a través de la investigación, no hace uso de material real en la clase, lo cual atraería la atención del estudiante y el deseo de adquirir nuevo conocimiento a través de la lectura. A través de estos materiales el estudiante puede reconocer la estructura de los diferentes tipos de material auténtico y su propósito dentro de la comunicación.

Pregunta 6.- ¿Usted hace uso de los diferentes tipos de lectura por medio de poesías, reflexiones, imágenes, juegos de vocabulario... entre otros los cuales son de agrado y nivel de comprensión de sus estudiantes?

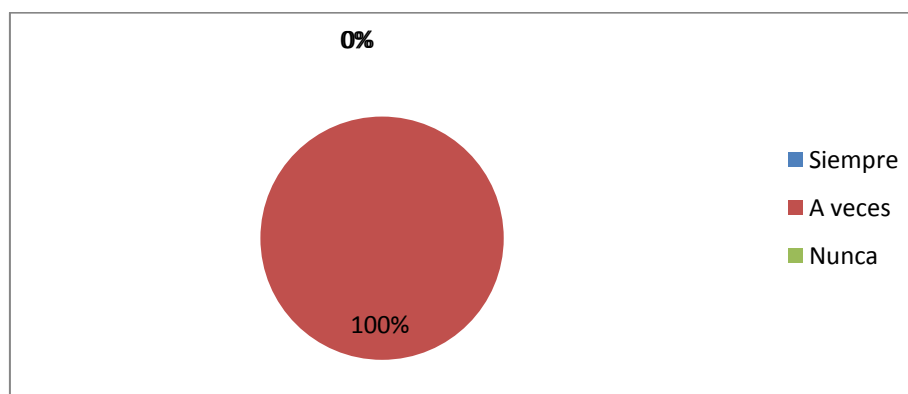
Tabla N° 19 Tipos de lectura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 23 Tipos de Lectura



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

Por medio de la encuesta realizada al profesor, se pudo evidenciar que para la enseñanza del idioma extranjero, **A VECES** el maestro hace uso de los diferentes tipos de lectura por medio de poesías, reflexiones, imágenes, juegos de vocabulario... entre otros los cuales son de agrado y nivel de comprensión de sus estudiantes

El empleo de diferentes tipos de lectura, provee una variedad de vocabulario, a través de los diferentes tipos de textos que se encuentran dentro de la animación a la lectura, el estudiante valora la importancia de la lectura, dado que cada tipo de texto tienen un propósito comunicativo.

Pregunta 7.- ¿Usted promueve a sus estudiantes hacer uso de sus capacidades cognitivas como la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros, mediante la comprensión de lecturas?

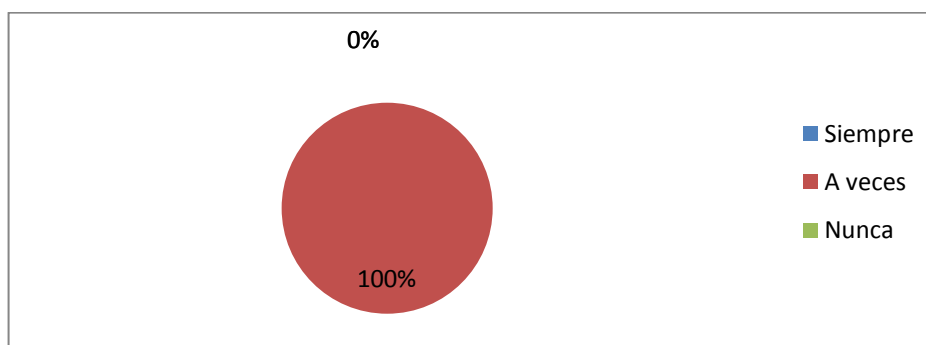
Tabla N° 20 Promover a usar las capacidades cognitivas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 24 Capacidades cognitivas



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

A través de la encuesta que se aplicó al profesor de inglés, se pudo recolectar y analizar la siguiente información en relación al presente proyecto investigativo. **A VECES** el maestro promueve a que los estudiantes hagan uso de sus capacidades cognitivas donde los estudiantes se sienten cautivados e impulsados a leer con el motivo de conocer algo nuevo y diferente y compartirlo con sus seres allegados.

A través de la lectura se enfatizando el uso de las capacidades cognitivas del lector, además no solo se desarrolla una habilidad, o se crea un hábito, también la lectura brinda beneficios como son el perfeccionamiento del lenguaje, a través de una buena expresión oral, e incrementa la capacidad de concentración.

Pregunta 8.- ¿Usted realiza con frecuencia actividades de lectura conectadas a los diferentes tipos de memoria, las cuales permiten la aprehensión de léxico?

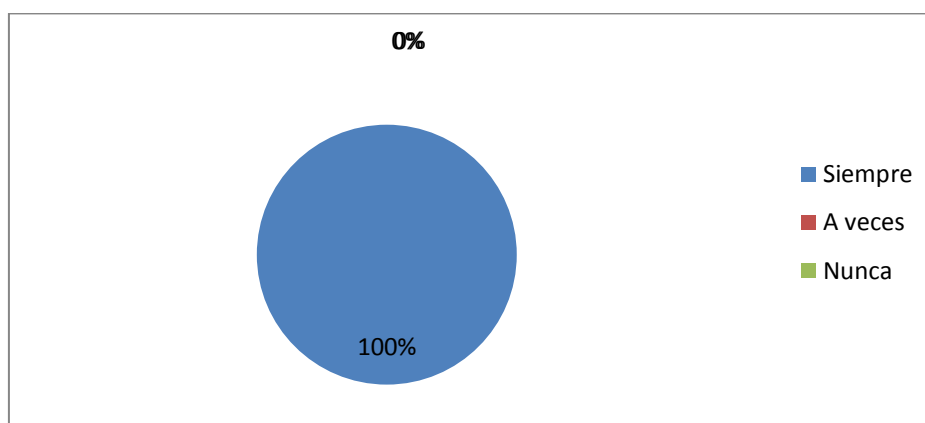
Tabla N° 21 Tipos de memoria

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 25 Tipos de memoria



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De los datos recolectados se pudo notar que el profesor **SIEMPRE** hace uso de actividades de lectura conectadas a los diferentes tipos de memoria, las cuales permiten la aprehensión de léxico

Los resultados de esta investigación en cuanto al uso correcto y frecuente de actividades de lectura conectadas a los diferentes tipos de memoria, las cuales permiten la aprehensión de léxico. Pues, la memoria asimila información de diferentes maneras, así mismo la información permanece a largo o corto plazo dependiendo del tipo de memoria y como se aprende o se enseña.

Pregunta 9.- ¿Promueve usted el correcto uso de pronunciación y deletreo de palabras en el idioma inglés, cuando sus estudiantes leen?

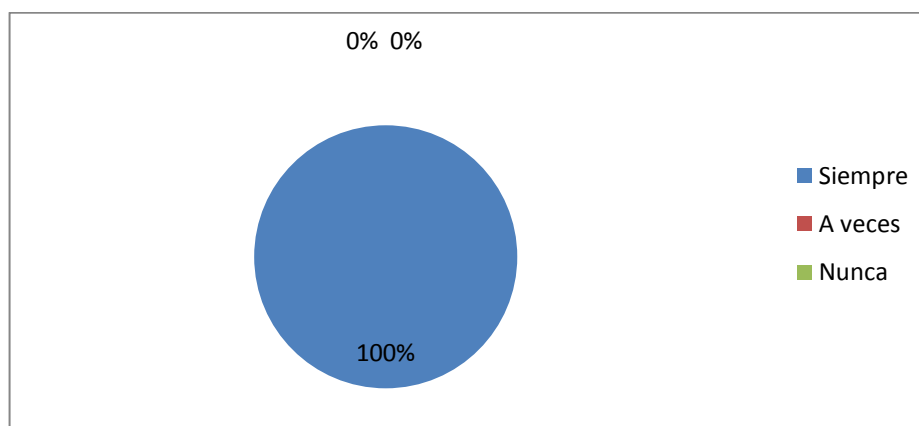
Tabla N° 22 Uso correcto de pronunciación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 26 Pronunciación adecuada



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De los datos recolectados se pudo notar que el profesor **SIEMPRE** promueve el correcto uso de pronunciación y deletreo de palabras en el idioma inglés, cuando sus estudiantes leen,

Los resultados de esta investigación en cuanto al uso correcto uso de pronunciación se inclina a un grado positivo de siempre de acuerdo a la información recolectada de la encuesta del profesor de inglés. Así mismo de que el profesor plantea trabajos de inglés en el aula para la práctica. Cabe recalcar que la mejor pronunciación hará que la producción oral y escrita del idioma inglés sea más claramente y comprensible.

Pregunta 10.- ¿Durante las horas de inglés usted socializa y aplica los pasos para el proceso de lectura como son: (Prelectura, Lectura, Poslectura) con los estudiantes?

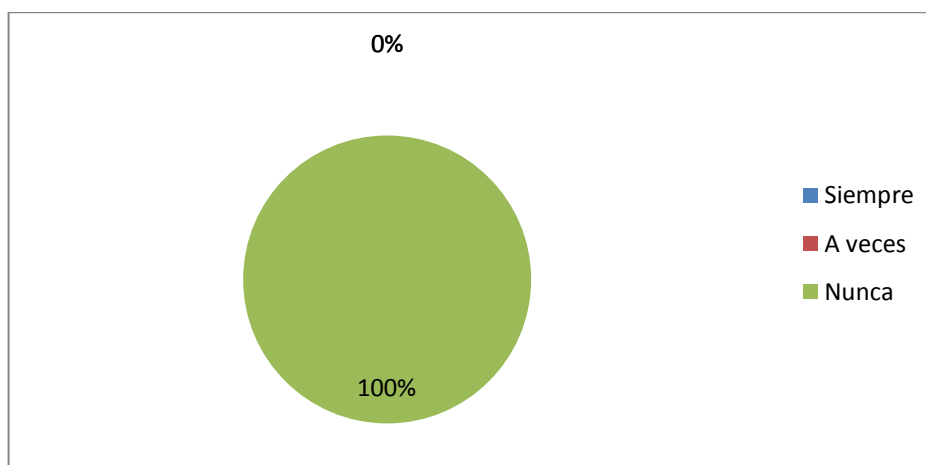
Tabla N° 23 Proceso de lectura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	1	100%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 27 Proceso de lectura



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De la encuesta elaborada al profesor se observó que **NUNCA** se socializa y aplica los pasos para el proceso de lectura en inglés.

En concordancia a la información recolectada a través de la investigación, la actividad principal de los estudiantes no es la lectura ya que el libro que utilizan no posee lecturas de interés de los estudiantes y de acuerdo al nivel de inglés de los estudiantes, a esto se suma, que el profesor no socializa el proceso de lectura cómo es la prelectura, lectura, y poslectura. Las etapas de la lectura prelectura, lectura y postlectura facilitan el desarrollo de la destreza lectora.

Pregunta 11.- ¿Usted evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas cómo; selección múltiple, pregunta de inferencia, preguntas de relación, pregunta de interpretación, preguntas de síntesis, enfatizando el proceso de lectura del idioma inglés?

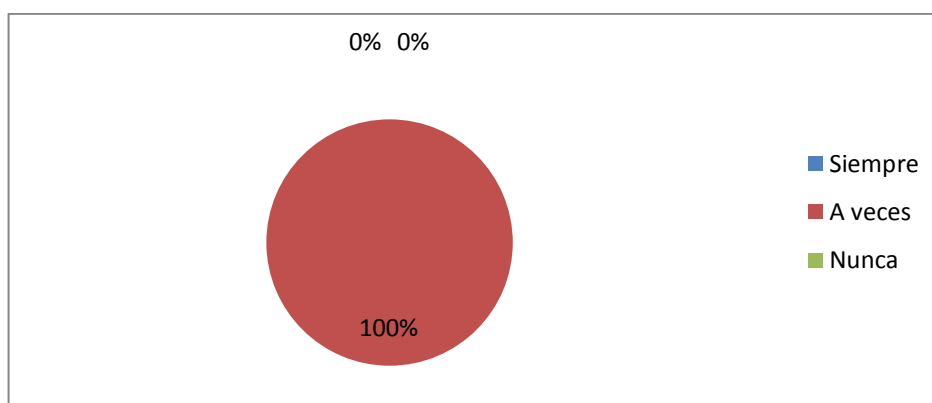
Tabla N° 24 Uso de diferentes tipos de preguntas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 28 Tipos de preguntas



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

A través de la encuesta que se aplicó al profesor de inglés, se pudo recolectar y analizar la siguiente información. **A VECES** el maestro evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas.

A través de este tipo de preguntas el profesor identifica el nivel de comprensión del estudiante en cuanto a las lecturas, además que evalúa si se realizó la lectura con éxito o no. Existen diferentes tipos de preguntas para evaluar la comprensión lectora del estudiante, el uso de preguntas es necesario para manejar y socializar la información que el lector captó a través de diferentes puntos de vista, dado que la acumulación de información sin su análisis y socialización es inútil.

Pregunta 12.- ¿Durante el proceso de evaluación de la lectura comprensiva en inglés, usted utiliza rúbricas para evaluar la competencia lectora basadas en escalas de valoración como son: Elemental, Regular, Bueno, Excelente entre otros en la clase de inglés?

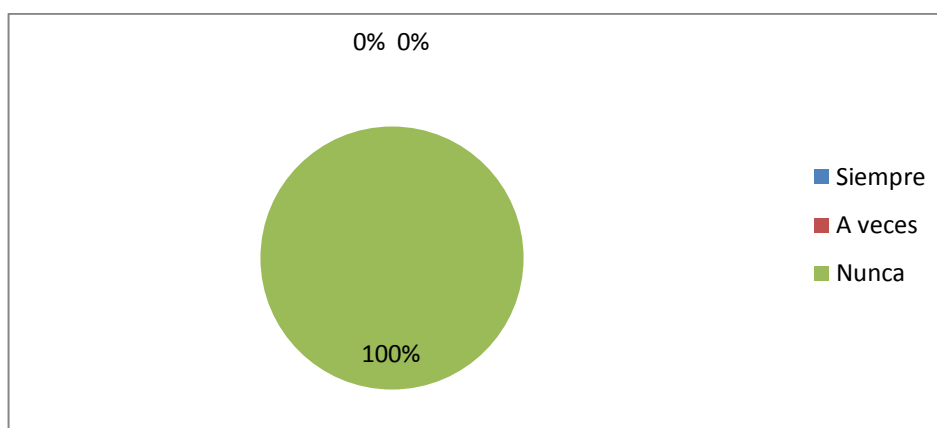
Tabla N° 25 Uso de Rubricas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	1	100%
TOTAL	1	100%

Fuente: Encuesta dirigida al Profesor

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Gráfico N° 29 Uso de rubricas



Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Análisis e Interpretación

De la encuesta elaborada al profesor se observó que **NUNCA** se socializa y aplica los pasos para el proceso de lectura, debido a que las horas de inglés son de corta duración, además que el libro que los estudiantes utilizan en la actualidad no posee lecturas de acuerdo a su nivel de manejo de inglés.

De los resultados obtenidos se refleja que el profesor no hace uso frecuente de rúbricas. La rúbrica constituye un recurso educativo en cuanto a la evaluación en marcha, forma parte de la evaluación objetiva, la cual utiliza escalas de valoración basadas en diferentes parámetros, el cual mide objetivo de una clase.

4.2. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la solución del problema planteado y de conformidad con la hipótesis se procederá a trabajar con la prueba del chi - cuadrado. Para la comprobación de la hipótesis se procede a utilizar las siguientes preguntas tomadas de las dos variables planteadas realizadas a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

PREGUNTAS:

Pregunta1:

¿Su profesor de inglés realiza juegos educativos como una estrategia de enseñanza y en especial cuando se realizan lecturas comprensivas?

Pregunta2:

¿Su profesor de inglés promueve a que sus capacidades cognitivas como la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros., se desarrollen mediante la comprensión de lecturas?

Pregunta 3:

¿Durante las horas de inglés se socializa y se aplica los pasos para el proceso de lectura como son: (Plectura, Lectura, Poslectura), con los estudiantes?

Pregunta 4:

¿Su profesor evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas cómo; selección múltiple, pregunta de inferencia, preguntas de relación, pregunta de interpretación, preguntas de síntesis, enfatizando en el proceso de lectura del idioma inglés?

4.2.1 Modelo Lógico

Una vez planteada la hipótesis la cual se determina si los “Juegos de Memoria influyen o no en el desarrollo de la destreza lectora en el idioma Inglés en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.”

Hipótesis Nula

- **H0:** El uso de los juegos de memoria no influye en el desarrollo de la destreza lectora en el idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

Hipótesis Alternativa

- **H1:** El uso de los juegos de memoria si influye en el desarrollo de la destreza lectora en el idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

4.2.2. Modelo Matemático

H₀: O = E

H: O ≠ E

4.2.3. Modelo estadístico

$$X_c^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

4.2.3.1. Regla de decisión

Σ = Sumatoria.

fo = Frecuencia observada.

fe = Frecuencia esperada.

4.2.3.2. Grados de Confianza

$$\alpha = 0.05$$

95% de Confiabilidad

4.2.3.3. Grados de libertad

$$Gl = (\text{filas} - 1) (\text{columnas} - 1)$$

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

$$Gl = 6$$

$$X^2_t = 12,5916$$

Entonces con 6 grados de libertad y un nivel de significación de 0.05 tenemos en la tabla del chi- cuadrado $X^2_t = 12,5916$

4.3.4. Distribuciones del Chi²

Tabla N° 26 Distribuciones del Chi²

α/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
2	13,815	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
3	16,266	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,5453	16,0128	14,0671	12,017
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,666	19,0228	16,919	14,6837
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,307	15,9872

4.3.4.1. Matriz de Frecuencias Observadas

Tabla N° 27 Frecuencias Observadas

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS			SUBTOTAL
	Siempre	A veces	Nunca	
1- ¿Su profesor de inglés realiza juegos educativos como una estrategia de enseñanza y en especial cuando se realizan lecturas comprensivas?	3	7	83	93
2.- ¿Su profesor de inglés promueve a que sus capacidades cognitivas como la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros., se desarrollen mediante la comprensión de lecturas?	3	27	63	93
3.- ¿Durante las horas de inglés se socializa y se aplica los pasos para el proceso de lectura como son: (Prelectura, Lectura, Poslectura), con los estudiantes?	7	17	69	93
4.- ¿Su profesor evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas cómo; selección múltiple, pregunta de inferencia, preguntas de relación, pregunta de interpretación,	11	47	35	93

preguntas de síntesis, enfatizando en el proceso de lectura del idioma inglés?				
SUBTOTAL	24	98	250	372

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

4.3.4.2. Matriz de Frecuencias Esperadas

Tabla N° 28 Frecuencias Esperadas

ALTERNATIVAS	CATEGORIAS			SUBTOTAL
	Siempre	A veces	Nunca	
1.- ¿Su profesor de inglés realiza juegos educativos como una estrategia de enseñanza y en especial cuando se realizan lecturas comprensivas?	6	24,5	62,5	93
2.- ¿Su profesor de inglés promueve a que sus capacidades cognitivas como la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros., se desarrollen mediante la comprensión de lecturas?	6	24,5	62,5	93
3.- ¿Durante las horas de inglés se socializa y se aplica los pasos para el proceso de lectura como son: (Prelectura, Lectura, Poslectura), con los estudiantes?	6	24,5	62,5	93
4.- ¿Su profesor evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas cómo; selección múltiple, pregunta de inferencia, preguntas de relación, pregunta de interpretación, preguntas de síntesis, enfatizando en el proceso de lectura del idioma inglés?	6	24,5	62,5	93
SUBTOTAL	24	98	250	372

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

4.3.4.3. Cálculo del χ^2

Tabla N° 29 Cálculo del χ^2

FO	FE	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² / E
3	6	-3	9	1,5
7	24,5	-17,5	306,25	12,5
83	62,5	20,5	420,25	6,724
3	6	-3	9	1,5
27	24,5	2,5	6,25	0,25510
63	62,5	0,5	0,25	0,004
7	6	1	1	0,16667
17	24,5	-7,5	56,25	2,29592
69	62,5	6,5	42,25	0,676
11	6	5	25	4,16667
47	24,5	22,5	506,25	20,66327
35	62,5	-27,5	756,25	12,1
372	372	0	2138	χ^2 c 62,55163

Fuente: Chi - cuadrado Calculado

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

Chi cuadrado real = 12,5916

Chi cuadrado calculado = 62,55163

4.3.5. Zona de rechazo de la hipótesis nula

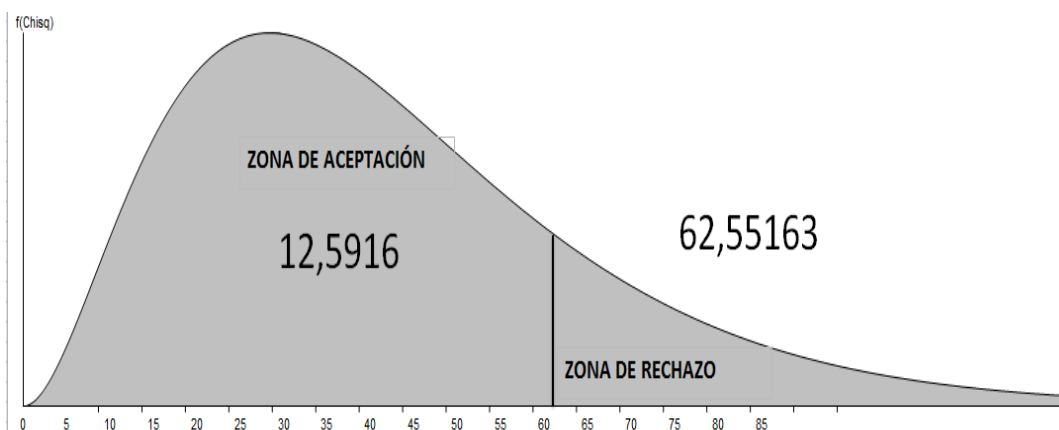


Gráfico N° 30 Chi- cuadrado

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

4.2.6 Conclusión

4.3.5.1. Regla de decisión

R (H0) si $X^2_c > X^2_t$

Es decir $X^2_c 62,55163 > X^2_t 12,5916$

4.3.5.2. Decisión Estadística

Con 6 grado de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 62,55163 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H0) por ser superior a X^2_t que es de 12,5916 por tanto se acepta la hipótesis alterna (H1).

El Chi cuadrado real (62,55163) es mayor que el chi - cuadrado (12,5916) por lo tanto, aceptamos la hipótesis alternativa: El uso de los juegos de memoria si influye en el desarrollo de la destreza lectora en el idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Una vez realizado las encuestas se concluye con los siguientes aspectos.

- Se determinó que nunca se realiza juegos educativos como una estrategia de enseñanza y en especial cuando se realizan lecturas comprensivas. Actualmente aún se imparten clases monótonas, las cuales no requiere de la participación del estudiante, por ende los estudiantes están siendo solo oyentes y no el centro de atención de la clase.
- Los juegos de memoria como son el rastreo o juego de pista, bingo, ajedrez con personajes de cuentos, doble pareja, el trivial bibliotecario, el juego de la oca, periquillo tiene un oficio, el trastero, puzzles, y rompecabezas... entre otros, promueven el hábito por la lectura y desarrollan la destreza lectora.
- En la actualidad, los estudiantes no leen en inglés con frecuencia, debido a que la unidad educativa no posee material extra como lo es el booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora. Por lo cual existe un limitado conocimiento de vocabulario y uso de estrategias de lectura.

- El uso de los juegos de memoria si influyen de manera importante en el desarrollo de la destreza lectora, pues el limitado uso de juegos de memoria dificulta la aprehensión de léxico, así mismo en la comprensión lectora. Afectando notablemente los niveles de comprensión lectora tanto dentro como fuera de la clase.
- Los juegos de memoria están conectados a los diferentes estilos de aprendizaje, y contribuyen en el desarrollo de habilidades del lenguaje como lo es la lectura. De igual forma, los juegos de memoria activan los procesos cognitivos del lector, los cuales crean interés en los diferentes textos escrito.

5.2. RECOMENDACIONES

- Hacer uso de nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, como lo son los juegos educativos para incentivar y animar la lectura. De esta manera estimula el desarrollo de la destreza lectora, aprovechando al máximo nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje. La lectura se desarrolla en el aula, la biblioteca y en la casa.
- Promover el hábito por la lectura a través de los diferentes juegos de memoria entre ellos están el rastreo o juego de pista, bingo, ajedrez con personajes de cuentos, doble pareja, el trivial bibliotecario, el juego de la oca, periquillo tiene un oficio, el trastero, puzzles, entre otros como una nueva estrategia de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera de la clase de inglés.
- Diseñar un booklet con actividades complementarias basadas en los juegos de memoria como una estrategia de enseñanza y aprendizaje, lo cual será de interés de los estudiantes, fortalecerá la destreza lectora, motivará el inter-aprendizaje del idioma inglés y contribuirá como un material extra para las clases de inglés.
- Fomentar el desarrollo de la destreza lectora a través del uso de juegos de memoria, lo cuales promueven la aprehensión de léxico y la comprensión lectora.
- Enfatizar los procesos cognitivos del estudiante a través de los juegos de memoria y la lectura, lo cual involucra la participación del estudiante y su aprendizaje activo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Título de la Propuesta

“Actividades complementarias basadas en los juegos de memoria para el desarrollo de la destreza lectora del idioma Inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa”

6.2. Datos Informativos

Institución ejecutora:	Unidad Educativa Atahualpa
Responsable:	Lourdes Elizabeth Castillo Media
Coordinador:	Mg. Jackeline Herrera
Parroquia:	Atahualpa
Cantón:	Ambato
Provincia:	Tungurahua
Dirección:	Av. 22 de Enero
Sostenimiento:	Público
Fecha de Inicio:	Abril del 2015
Fecha de Término:	18 de Agosto del 2015

6.2. Equipo técnico responsable

NOMBRE	CARGO
M.Sc. Víctor Gavilanes	Rector
Licda. Marlene Quisintuña	Profesor de Inglés
Lourdes Castillo	Investigadora

Cuadro N° 4 Equipo técnico

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

6.3. Costo

Tabla N° 30 Costo de la Investigación

DETALLE	CANTIDAD
Actividades complementarias	\$ 30, 00
Impresiones	\$ 60,00
Internet	\$ 40, 00
Transporte	\$ 100
TOTAL	\$ 230,00

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

6.4. Antecedentes de la propuesta

A través de la tabulación de las encuestas se determinó que los estudiantes no poseen hábitos de lectura, dado que el libro que utilizan no posee una variedad de lecturas, así mismo para ellos la lectura no es su habilidad, se ha desarrollado de manera mecánica y no significativa. Así mismo, el uso limitado de estrategias de aprendizaje como el uso de juegos educativos, los cuales incentivan al estudiante en la aprensión de léxico, ha provocado que no se formen lectores activos provocando así que los estudiantes no desarrollen la destreza lectora.

Por otro lado, el uso de estrategias de aprendizaje dentro y fuera del aula mejoran el rendimiento académicos de los estudiantes, lo cual provocan un cambio permanente, es ahí donde los juegos de memoria desempeñan un papel muy importante en el aprendizaje significativo y por descubrimiento. Cabe mencionar, que los profesores no poseen material auténtico para fortalecer la destreza lectora. De tal manera, la presente propuesta facilita tanto a los estudiantes como a los profesores el inter-aprendizaje de la lengua extranjera el idioma inglés, lo cual se puede adquirir con mayor facilidad a través del juego como motivación intrínseca e extrínseca, formando lectores activos aptos para dar crítica de lecturas constructivas y con gran capacidad de aprehensión de léxico, impartiendo el bien común a través de una educación de calidad y significativa.

6.5. Justificación de la propuesta

La aplicación de este booklet con actividades complementarias promueve y crea en los estudiantes el hábito por la lectura, desarrollando así la destreza lectora del idioma Inglés y confianza en sí mismo ante situaciones reales, lo cual contribuye también al proceso de escritura. Este booklet tiene como finalidad facilitar el proceso de aprendizaje del idioma inglés. A través del cual los estudiantes desarrollan sus habilidades cognitivas, destreza lectora y así mismo descubrirán nuevo vocabulario que les será útil para la comprensión de textos escritos.

Esta propuesta es de interés ya que brinda nuevas actividades, juegos no utilizados antes en la institución que ayudan a los estudiantes en la comprensión lectora de diferentes tipos de textos como son menús, periódicos, emails, revistas, mensajes entre otros. Así mismo, el booklet posee actividades novedosas y dinámicas que cumplen la función de motivar al estudiante hacer uso del idioma inglés.

La aplicación del folleto con lecturas interactivas es de gran apoyo tanto para estudiantes como profesores, ya que tienen acceso a lecturas auténticas con actividades originales y juegos, las cuales crearan el hábito por la lectura, les permitirá relacionarse con el mundo real de la lectura y a solucionar problemas cotidianos presentados en la vida cotidiana. De la misma manera, el libro que han utilizado no posee variedad de lecturas de acuerdo a su nivel, así mismo su participación con lecturas es mínima. Por lo cual, es necesario la aplicación del booklet.

El impacto de esta propuesta es desarrollar la destreza lectora lo cual involucra; un llamado a los estudiantes a ser partícipes de la lectura como lectores activos, a través de la expresión de ideas, opiniones, y la participación e interacción con los ejercicios de cada unidad de acuerdo al texto dado. El estudiante podrá discernir las lecturas y adquirir nuevo léxico. Al final del año lectivo, el estudiante adquirirá el hábito por la lectura de forma inconsciente y no forzosa. A través de esta propuesta se resuelve otro problema que existe en el sistema educativo.

6.5. Objetivos

6.5.1 Objetivo General

- Diseñar actividades complementarias basadas en juegos de memoria para el desarrollo de la destreza lectora en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa.

6.5.2. Objetivos Específicos

- Establecer las actividades relacionada con los juegos de memoria para el desarrollo de la destreza lectora del idioma inglés.
- Proponer el uso de los juegos de memoria como estrategia de aprendizaje para desarrollar la lectura comprensiva en el idioma inglés.
- Socializar la propuesta del booklet con actividades complementarias basadas en los juegos de memoria para el desarrollo de la destreza lectora del idioma inglés en la Unidad Educativa Atahualpa.

6.6. Análisis de la factibilidad

La presente propuesta es factible dado que cuenta con el apoyo de la institución que involucra a profesores como autoridades principales de la institución quienes forman el sistema educativo de la Unidad Educativa Atahualpa. Además, la Unidad Educativa Atahualpa no cuenta con material extra como lo es el booklet con actividades complementarias orientadas a la destreza lectora y desarrollo cognitivo del estudiante. Este material es de suma importancia, pues los juegos de memoria como estrategia de enseñanza poseen una variedad de actividades diseñadas para los diferentes tipos de lectura, por lo cual a través del juego al estudiante le será más fácil leer y cumplir os objetivos de la educación, desarrollando una de las cuatro destreza del idioma inglés, así mismo contribuye al aprendizaje en el idioma inglés.

6.7. Fundamentación Teórica – Científica

Booklet

(Departamento de Obras de Referencias, 1997) Plantea que un booklet es “Obra impresa de poca extensión, impreso, prospecto. Folleto informativo o propangandístico.” Por lo cual, un booklet es también conocido como folleto y librito con una serie de hojas protegidas por tapas. A través del cual se presenta una serie de actividades extras para reforzar el aprendizaje o implementar nuevas temáticas de estudio a la clase. El booklet posee cubierta, su función es cubrir la información interna, posee una hoja en blanco u hoja de cortesía. Cabe mencionar, que el texto debe ser llamativo, se debe utilizar imágenes lo cual facilita la comprensión del mensaje, de manera que el folleto se vea atractivo.

La lectura

(Velásquez , 2004) . Menciona que “La lectura es un proceso lógico, psicológico y físico mediante el cual la persona aprende a captar el contenido de la obra, a descifrar cada una de sus partes; a priorizar lo más importante” (pag. 64). La lectura produce en el lector un número infinito de ideas, que a con frecuencia se integran a las experiencias del lector. El lector establece una comunicación con el escritor a través de la lectura. Para lo cual Vicente Velásquez recomienda que los textos deben ser seleccionados de acuerdo al interés del lector, para lo cual le lector concentrara al cien por ciento su atención en el texto, lo cual apoyara a la comprensión lectora, así mismo que a través de la lectura el lector debe hacer una síntesis de las ideas principales del texto, de tal manera que sean asociadas las ideas principales con conocimientos previos adquiridos.

(Muñoz, 1988) Agrega que en el proceso inter-aprendizaje de la lectura se debe tomar en cuenta la jerarquización de las etapas que corresponden a la verdadera lectura, las etapas de la lectura son: percepción, comprensión, interpretación, reacción e integración.

Primero, la percepción implica reconocer las palabras en contexto.

Segundo, la comprensión se basa en que el lector debe entender el contenido del texto con absoluta claridad, por lo cual las palabras escritas se transforman en pensamientos.

Tercero, la interpretación se basa en la comprensión a través de la reflexión, asociación de experiencias y el texto escrito con fin de que al final de la lectura el lector de un juicio crítico.

Cuarto, reacción e integración es la finalización de la jerarquía de la lectura donde el lector activo acomoda el mensaje del texto como una de sus experiencias, todas las ideas positivas se guardan en la memoria a largo plazo, lo cual el lector transmite a sus colegas, amigos y familiares como consejos y sugerencias basadas en experiencias leídas.

Según manifiesta Muñoz Vega dentro de la evaluación de lecturas que se aplican en cualquier ciclo, se deben utilizar diferentes actividades las cuales están dentro del proceso didáctico de la lectura. (Muñoz, 1988) Platea las siguientes actividades.

- Actividades previas
 - a. Diagnosticar
 - b. Realizar actividades como:
 - c. Introducir los terminos nuevos:
 - d. Utilizar técnicas de reconocimiento:

- Actividades de elaboración
 - a. Enunciación del asunto a leer:
 - b. Observar la ilustración
 - c. Conversar e interpretar la ilustración:
 - d. Leer silenciosamente para:
 - e. Leer oralmente, para:
 - f. Analizar lo leído para:

- Actividades de refuerzo y evaluación
 - a. Generación de palabras nuevas.
 - b. Realizar diversos ejercicios como completar, parear, subrayar, graficar, buscar sinónimos, escribir la idea principal, elaborar

La lectura es un vehículo del tiempo, a través de la imaginación y el texto el lector visualiza el presente, pasado y futuro. Sin embargo, dentro de la lectura uno de los instrumentos fundamentales del aprendizaje a largo plazo, son las técnicas de lectura, dentro de las cuales se mencionan las siguientes. (Tomasky, 2005)

Según Arnold Tomasky una de las técnicas de la lectura es “Determinar por qué lees”, para leer un texto el lector debe tener un objetivo. Esta técnica es el primer paso para mejorar la comprensión.

Objetivos de la lectura

La lectura es un proceso semasiológico o de interpretación lo cual implica discernir la información escrita. Su principal objetivo es comprender lo que quiere decir por escrito el escritor, y por lo general las personas leer para informarse de sucesos, aclarar temas para salir de dudas, solucionar problemas, conocer nuevas vivencias, formar opiniones, fortalecer el aprendizaje de una asignatura, prepararse para exámenes, entre otros objetivos.

Proceso de la lectura

(Quintanal, Actividades Lectoras para la Escuela Infantil y Primaria, 2000) Dijo “Hemos de leer a los niños. Leer con los niños. Leer para los niños. Y sobre todo, tener tiempo para que los niños lean”. Pues diremos que un niño aprende un idioma extranjero como lo es el idioma inglés únicamente a través de la gramática, de ninguna manera, la lectura facilita el aprendizaje de un segundo lenguaje siempre y cuando esta es de carácter motivacional y abarca los diferentes procesos de lectura, además de tipos de lectura. A través de la lectura el estudiante

no solo lee, sino que también dialoga, escucha y escribe; actividades que facultan el aprendizaje autónomo del idioma inglés.

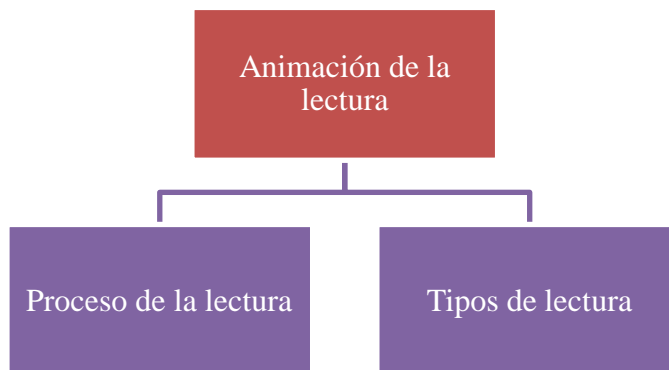


Gráfico N° 31 Animación de la Lectura

Fuente: Investigación Directa

Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

(Quintanal, Animación a la lectura, 2003). Agrega que la animación de la lectura pretende convencer y exigir al estudiante a leer durante periodos determinados cierto material elegido y seleccionado por el profesor en el aula, en la biblioteca o en casa. Por tal manera la dinamización de la biblioteca y la corroboración de la familia son muy importantes para desarrollar hábitos lectores. El objetivo de la animación de la lectura es buscar la unión del libro con el lector.

Proceso de la lectura

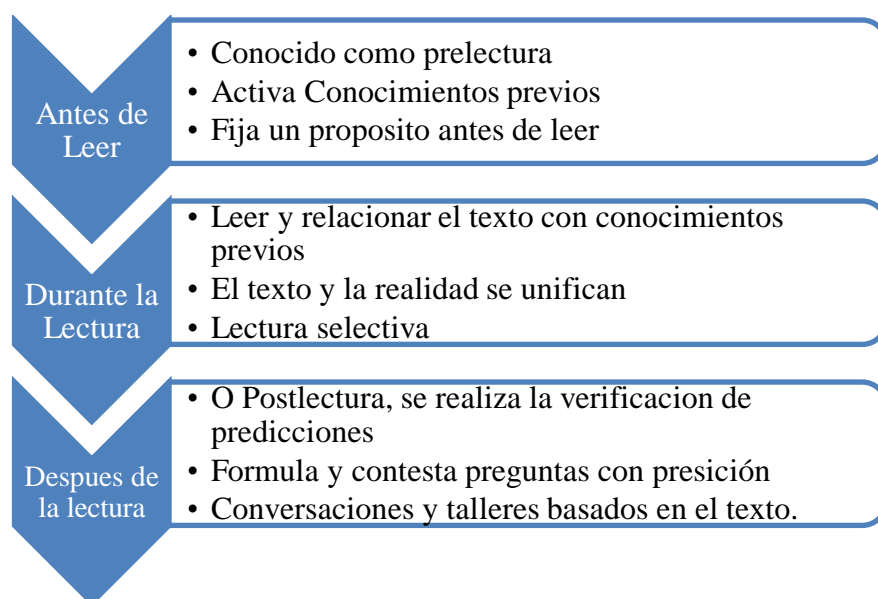


Gráfico N°32 Proceso de la Lectura
Fuente: Investigación Directa
Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

Tipos de lectura



Gráfico N° 33 Tipos de Lectura
Fuente: Investigación Directa
Elaborado por: Lourdes Elizabeth Castillo Medina

Técnicas y estrategias para animar la lectura

Sin duda existe una variedad de técnica para animar la lectura como son: la música, lecturas colectivas, la hora de la lectura en la biblioteca, lecturas con entonación exagerada y con imitaciones, lecturas acompañadas con efectos sonoros, lecturas con reparto de roles, la visión borrosa, verdadero o falso, el reloj de arena, lecturas complementarias, entre otros. Así mismo, hay la manifestación de estrategias de juego para la lectura entre los cuales sobresalen los juegos de memoria que se desglosa en las siguientes actividades el rastreo o juego de pista, bingo, ajedrez con personajes de cuentos, doble pareja, el trivial bibliotecario, el juego de la oca, periquillo tiene un oficio, el trastero, puzzles, y rompecabezas... entre otros.

Juegos de memoria

Los juegos de memoria, son procesos interactivos que entrenan los diferentes tipos de memoria, los cuales permiten desarrollar las habilidades sociales y cognitivas de acuerdo al estilo de aprendizaje de un lector activo. Capturan la atención del estudiante a través de su gran variedad del léxico, y expresiones básicas del lenguaje presentadas a través de juego. Juegos orientados al repaso y renovación de vocabulario y contribuyendo a ejercitar la memoria.

Los juegos de memoria facilitan la lectura animada, el proceso de la lectura y trabajan la memoria de un modo sencillo. A través de estos se trabaja la parte visual y auditiva. Facilita la memorización de vocabulario en la memoria a largo plazo de una manera divertida. Como se mencionó hay una variedad de juegos de memoria dentro los cuales los más desconocidos son los siguientes.

El rastreo o juego de pista.- se adapta en cualquier lugar y a diferentes edades. Se utiliza vocabulario de la lectura, donde a través de frases escritas en un papel los estudiantes tienen que buscar el tesoro escondido, se puede utilizar objetos reales o a su vez imágenes.

Bingo.- se procede a la selección de vocabulario a utilizar, el vocabulario debe estar estrechamente relacionado a la lectura. Se dibuja una tabla con cuadrículas internas, pueden ser de cuatro o más cuadrículas pares, cada cuadrícula contendrá una palabra o imagen, la cual deberá ser cubierta con una ficha cada vez que el

profesor mencione una de ellas. El que cubre todas las imágenes o palabras es el ganador. A través de este juego, los estudiantes pueden coleccionar imágenes y formar su propio picture dictionary.

Doble pareja.- se basa en recoger barajas o tarjetas de la misma características, la imagen con su nombre, o la misma imagen. Se puede adaptar con preguntas y respuestas de una lectura. Todas las tarjetas deben estar boca abajo, cada jugador tiene un turno para recolectar un par si lo acierta sigue participando, si no lo acierta prosigue el siguiente jugador. Al finalizar el juego, quien tenga más pares de barajas es el ganador

La oca.- se divide la clase en cuatro grupos, y cada uno selecciona un color y una ficha,

Periquillo tiene un oficio.- juego adaptado a la piola, los que sostiene la piola son denominados el capitán y el marinero de confianza, los cuales dirigen un barco. El profesor da a conocer el tema general para hacer uso de vocabulario, los tripulantes deben empezar saltar la cuerda mencionando palabras en relación al tema, quien no mencione no podrá saltar la cuerda eso quiere decir que es arrojado al agua. El ganador es el que salte la cuerda hasta el final y más vocabulario mencione.

El trastero.- a través de una imagen donde el estudiante tiene que identificar algunos objetos que fueron mencionados en la lectura encerrándolos. Deberá encerrar las cosas que arecen de acuerdo a la lectura que leyó. Comienza el grupo que tenga más puntaje con el dado, y avanza con la ficha en las casillas que le toque, las casillas deben poseer vocabulario, las palabras avanza y retrocedo, y las frases “Oca Oca I’m reading because I have to read” or “from bridge to bridge I am crossing”, y para salvarse de prisión debe responder a preguntas. El juego de la oca se puede adaptar a diferentes situaciones.

6.8. Desarrollo de la propuesta

METODOLOGÍA

La propuesta de ésta investigación es un booklet, el cual posee actividades complementarias basadas en los juegos de memoria como actividades didácticas las cuales aportan el aprendizaje significativo. Así mismo, este material se enfocó al nivel e interés de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Las actividades se basan en el uso de juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora a través de textos en material auténtico.

Los métodos que se aplica a las actividades complementarias basadas en juegos de memoria de la propuesta son los siguientes:

- Aprendizaje basado en tareas (task-based learning). TBLT David and Jane Willis (1996) lo concretan como aquel método que promueve el uso del lenguaje de una manera auténtica a través de talleres para el aprendizaje significativo. Los talleres pueden ser de distintos tipos como: listados, ordenar y clasificar, comparar, resolución de problemas, compartir experiencias personales, proyectos entre otros. Pues bien, así el lenguaje es usado de manera creativa y espontánea. Los resultados son visibles de forma escrita u oral.
- Presentation, Practice and Production.- PPP se basa en la presentación y demostración de la lengua el cual es el rol del profesor. Así mismo, después de la presentación del lenguaje a utilizar los estudiantes lo practican usualmente repitiendo de manera general después del profesor. Por último, el producto de la clase responder a preguntas oralmente o de forma escrita.
- Whole Language (Richards & Rodgers, 2002) menciona que a través de Whole Language approach fomenta la lectura y la escritura de forma natural basada en la comunicación real a través del uso de material auténtico o real vinculados a eventos reales de la vida cotidiana dentro de la lectura y la escritura a base entretenimiento dentro del ámbito de la

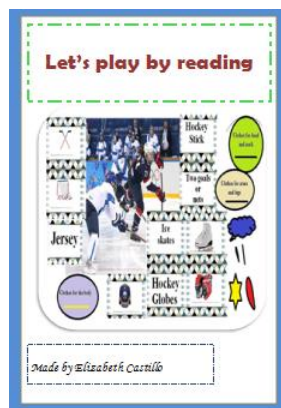
educación. Donde el lenguaje es un vehículo de comunicación para relacionar al lector y al escritor. A través del uso de material auténtico como son: periódicos, letreros, propongas o circulares, historietas, fabulas, entre otros... el aprendizaje es significativo, personalizado, colaborativo entre otras características. Así mismo, corrobora el aprendizaje significativo del estudiante a través de las experiencias del estudiante, llena sus expectativas de acuerdo al interés del estudiante, diagnostica y asiste las necesidades del estudiante, también toma en cuenta las aspiraciones del estudiante. De la misma manera el rol del profesor es ser facilitador de conocimiento, y crear equilibrio en la clase. Mientras que los estudiantes desempeñan el rol de colaboradores, evaluadores.

Booklet con actividades interactivas basado en juegos de memoria

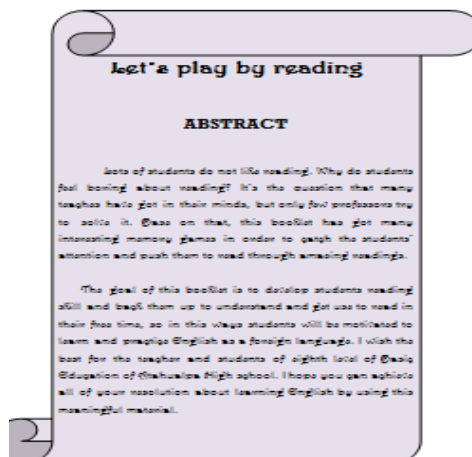
La presente propuesta es un booklet de actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora, este booklet incentiva la lectura a través del juego y el uso de material auténtico. Su finalidad no solo es desarrollar la destreza lectora del idioma inglés, sino también contribuir con estrategias de aprendizaje a través del juego para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

El presente Booklet se distribuye de la siguiente forma:

- **Portada:** El nombre del folleto es “Let’s play by reading”.



- **Abstracto:** El presente booklet presenta un breve resumen de todas las actividades y material que este posee.



- **Notas para el profesor:** Se fundamenta en una introducción a través de la cual se expone el contenido del Booklet, por lo cual facilita el uso del mismo por parte del profesor.




- **Unidades de trabajo:**
- El folleto consta de 6 unidades relacionadas a las unidades del libro del Ministerio de Educación para Octavos Años de Educación General Básica, cada unidad contiene una lectura de tipo de material auténtico, juegos de memoria, actividades para desarrollar la memoria, y técnicas de lectura.
- Cada unidad contiene una descripción acerca de la estrategia de juegos de memoria y el tipo de material auténtico.
- Cada unidad muestra el objetivo del uso de las estrategias de los juegos de memoria.

- Cada unidad posee un tiempo establecido para el desarrollo de actividades actividad.
- **Hoja de respuesta o answer sheet:** imparte las respuestas de las actividades objetivas, lo cual facilita la verificación de las actividades presentadas en el booklet.



Let's play by reading



Hockey Stick

Two goals or nets

Ice skates

Hockey Jerseys

Hockey Globes

Clothes for head and neck

Clothes for arms and legs

Clothes for the body

Two vertical lines

Yellow star and red oval

Blue cloud

The central image shows an ice hockey game in progress. A player in a white jersey is skating towards the goal, while a player in a dark blue jersey is blocking. The background shows other players and the arena.

Elaborated by Elizabeth Castillo

Let's play by reading

Introduction

Lots of students do not like reading. Why do students feel boring about reading? It's the question that many teachers have got in their minds, but only few professors try to solve it. Based on that, this booklet has got many interesting memory games in order to catch the students' attention and push them to read through amazing readings.

The goal of this booklet is to develop students reading skill and back them up to understand and get them used to read on their free time, so in this ways students will be motivated to learn and practice English as a foreign language. I wish the best for the teacher and students of eighth level of Basic Education of Atahualpa High school. I hope you can achieve all of your resolution about learning English by using this meaningful material.

Teacher's Notes



Picture taken from: juegosignificativo.blogspot.com

This booklet has got a variety of memory games adapted to each reading based on authentic material, the readings has been connected to each unit of the book. Besides that, memory games like matching cards, puzzles, crosswords, classifying objects, oca oca, are used on the reading process as before reading, reading, after reading. Some sets of cards are attached to each unit at the end. Moreover, each memory game has got instructions to play. In the same way memory games will help you to present vocabulary, practice the reading vocabulary, and evaluate your students understanding about each source of reading.

CONTENTS

Cover page	1
Abstract	2
Teacher's notes	3
Index.....	4

Unit 1 What's your name?

Cover page.....	9
Objective.....	10
Reading 1 "Lost Dog".....	11

Unit 2 This is Brian

Cover page.....	25
Objective.....	26
Reading 2 "Meeting somebody".....	27

Unit 3 Where are you from?

Cover page.....	35
Objective.....	36
Reading 3 "Ice Hockey".....	37

Unit 4 Can you repeat that, please?

Cover page.....	47
Objective.....	48
Reading 4 "Menu".....	49

Unit 5 I have two sisters

Cover page.....59
Objective.....60
Reading 5 “Job”.....61

Unit 6 I’m not crazy about hip-hop.

Cover page.....67
Objective.....68
Reading 6 “Birthday”.....69

Answer key

Cover page.....85
Unit 1.....86
Unit 2.....90
Unit 3.....81
Unit 4.....93
Unit 5.....87
Unit 6.....100

Unit 1

What's your name?

Reading 1

Students are going to learn vocabulary related to wild and domestic animals.

Strategy Pairs of cards



Do you have a pet?

Do you like animals?

What's the name of your pet?

Unit 2

This is Brian

Reading 2

Students are going to learn vocabulary related to the cinema.

Strategy Pairs of cards



How often do you go out?

How often do you meet someone?

Where do you usually go?

Unit 3

Where are you from?

Reading 3

Strategy

Pairs of cards

Students are going to learn vocabulary related to Ice Hockey equipment.



Ice Hockey
Have you ever played this sport? Well, it is the fastest sport around the world, it is called Ice Hockey. Players are named skaters they use hockey sticks to shove a rubber disk into the net. This needs five skaters and one goalie. At the playing rink are placed three skaters forward, one in the center and one defenceman to the left of the center and one defenceman to the right. The game consists of three periods of twenty minutes each.
Adapted from: <http://origin.turtdiary.com/sports/icehockey.html>

Where is Ice Hockey played?

What's your favorite sport?

What kind of sports do people play in your country?

Unit 4

Can you repeat that, please?

Reading 4

Strategy

Pairs of cards

Students are going to learn vocabulary related to food.

Main Courses		Pizza	
Cheese burger	£4.39	Chicken pizza	£4.55
Double cheese burger	£4.99	Mushroom pizza	£4.60
Chicken curry with rice	£3.99	Four cheeses pizza	£4.10
Macaroni cheese	£4.19	Meat pizza	£4.75
Seafood salad	£4.49	Seafood pizza	£4.75
Egg salad	£3.99		
Fish and mushroom pie	£4.69	Desserts	
		Ice cream (vanilla, chocolate, strawberry)	£1.99
		Banana cake	£2.39
		Fruit cake	£2.29
		Fruit	
		Apple	£0.59
		Orange	£0.59
		Banana	£0.69
		Pear	£0.69
		Mixed fruits (3 fruits)	£1.29
		Drinks	
		Tea	£0.59
		Coffee	£0.59
		Water	£0.49

Picture taken from: <http://www.restaurantmenu.com/food/ice-cream.html>

What's your favorite food?

Can you repeat that, please?

Do you like cooking?

Unit 5

I have two sisters

Reading 5

Students are going to learn vocabulary related to occupations.

Strategy

Pairs of cards

Oca Oca

classifieds

A Babysitter needed
We need a babysitter to look after our two boys aged 5 and 7 after school from 4 p.m. – 6 p.m., Mon – Fri.
£40 a week.
Call Mary on 678345211

B Newspaper round before school
We need young people to deliver newspapers on Mon, Wed and Fri mornings. The paper round takes 30 minutes in the village of Clanbrook. Papers must be delivered before 6 a.m. and you must have your own bike.
Interested? Ask for more info at Clanbrook post office.

C Holiday job
Do you want to earn some extra money this summer? Do you speak another language? We need French, Spanish or German speakers to work for us in the City Museum shop Tuesday – Saturday.
Send your CV to citymuseum@shopjob.lkj

D Munchies Café
PART-TIME WORK
We are looking for breakfast and lunchtime staff to work in our café on Saturdays.
Come in (8 a.m. – 4 p.m.) or call Bella on 612398745 (after 4 p.m.)

Do you have sisters?

Do they work?

Are you looking for a job?

Unit 6

I'm not crazy about hip-hop

Reading 6

Students are going to learn vocabulary related birthday.

Strategy

Pairs of cards

tomsmudger51@dsml.com

To: sjogard@twindle.com

Cc:

Subject: Thank you!

Insert: Attachments Photos Videos

Hi Susan

Thank you very much for the birthday present. I really need a new computer game, so it is perfect. You're very kind. :)

How are you? Good luck in your exams. I hope you pass with good marks.

Speak soon.

Tom xx

When is your birthday?

How do you celebrate

birthdays?

Who do you think is

easier to buy gifts for?



UNIT 1



What's your name?

READING 1

LOST DOG



Do you have a pet?
Do you like animals?
What is the name of your pet?





Strategy

Memory game

Puzzles

Authentic material

Poster



- **Objective:** To introduce new vocabulary about domestic and wild animals in order to improve reading skill.
- **Materials:** memory games, poster, rubric.
- Reading comprehension questions
- **Time:** (60 minutes)





Reading 1

Lost Dog



Sally
2 years old, female
Help us find our dog. Lost in La Familia Park in
Quisapincha on Tuesday 11TH
\$ 300 Reward for safe return at 3pm

032411730	0983213917	0973273213	0987210910	0983283520	0963213991
-----------	------------	------------	------------	------------	------------



Before you read

* Lets Play “Memory Game” (Wild and Domestic Animals)

Cut out the cards that you will find at the end of this unit.

How to play

Divide the class into three groups or teams.

Ask students to collect pairs of matching cards.

First, Place all the cards facing down on the table.

Second, a student picks up two cards, if those are correct the student take with him those and do it again, otherwise the next group will take the turn.

Finally, the winner is the student who has got more sets of cards.



→ Look at the poster and answer the following question.

* Look at the following sentences and check (✓) the statement that you think will be the main idea of the text.



- () Someone wants to buy a dog
- () Someone lost his or her pet
- () Someone is selling a dog

Reading



Picture taken from: <https://yojota.wordpress.com/tag/buscar-archivos/>

* Scan the text to check your answers.

Choose the appropriate answer to this question;		
Is your answer correct?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A. Underline the main idea of the text and write it down.

B. Complete the table using the information from the text.

Who was lost?	
How old is it?	
When was it lost?	
What time was it lost?	
Where was it lost?	

C. Do the following task according to the reading.

*** Circle the correct answer to each question.**

- Who was lost?

- a. an elephant b. a dog c. a kangaroo

- Is it female?

- a. Sure b. Maybe c. Of course no

*** Read the following statements and write true or false.**

Sentences	True	False
Sally is 3 years old		
Sally is a cat		
It was lost in Quisapincha		
Sally costs \$300		

After you read

*** Lets Play “Memory Game”**

*** How to play**

At the end of this unit you will find the memory game, cut them out and give them to your students.

Ask students to get in pairs.

Ask students to collect pairs of matching cards according to the reading.

First, Place all the cards facing up on the table.

Second, ask students to pick up two cards, students should take the cards that they think are correct.

Third, the teacher will tell the order of the cards

Finally, students evaluate themselves by using the following rubric.

“New time for learning English”

Name: _____

When I play memory games I am



HAPPY



SAD



ANGRY



BORED

* Read the following sentences and choose them according to your point of view.

I did a great job.

I learn new vocabulary.

I know how to write my own poster if I lose my pet

I got all cards correctly.

I got most of the cards correctly.

I did my best.

I should pay more attention in class.

I respected my turn to play.

Next time I will.....

.....

Before you Read

* Lets Play “Memory Game” (Wild and Domestic Animals)



Alligator	
Bear	
Crocodile	
Cat	



Cow



Duck



Dog



Donkey





Elephant	
Goat	
Goose	
Giraffe	



Hippo



Hen



Horse



Kangaroo





Lion



Pig



Rabbit

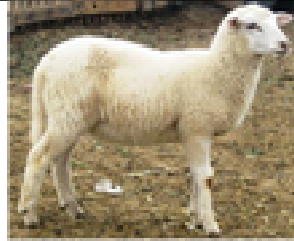


Rhino





Sheep



Snake



Tiger



Zebra



AFTER YOU READ

Reading memory game



<p>POSTER</p>	<p>LOST DOG</p>  <p>Sherry 3 years old, male</p> <p>Help us find our dog. Lost in Central Park near Blue Lake Cafe on Monday 10th June at 4 p.m.</p> <p>£500 Reward for safe return</p>
<p>Is the dog lost?</p> 	<p>Yes, It is.</p> 
<p>What's the name of the dog?</p>	<p>Sally</p>



<p>How old is ?</p>	<p>It is 2 years old.</p>
<p>Is the dog male? </p>	<p>No, it isn't. It's female.</p>
<p>When did the dog get lost?</p>	<p>On Tuesday 10th June </p>



<p>What time did Sally get lost?</p> 	<p>At 3 pm</p>
<p>Where was Sally lost?</p> 	<p>Sally was lost in La Familia Park.</p> 
<p>How much did people offer for finding Sherry?</p> 	<p>\$ 300</p>

UNIT 2

This is Brian

READING 2

Meeting somebody



How often do you go out?

How often do you meet someone?

Where do you usually go?



Strategy

Memory games
Group game
Puzzles
Visualizing

Authentic material

Phone messages

- **Objective:** To engage students in the reading skill by using memory games about movies and messages.
- **Materials:** memory games, phone conversation, pictures.
- Reading comprehension questions
- **Time:** (60 minutes)





Reading 2



Meeting somebody by chatting

Dear Juan Carlos,

My name's Elizabeth and I live in an apartment in Ecuador. I am 14 and I study at Atahualpa High school. I like romantic music, sea food and the cinema. Please write.

Elizabeth

Dear Elizabeth

Thanks for your e-mail. I live in Ecuador. I am 15 and I study at Salle high school. Let's meet and go to the cinema. Do you like romantic movies? I have seen Titatic before. It is so romantic.

Juan Carlos

Hi Juan Carlos

Sorry, I don't like romantic movies, but I love comedy movies. Saturday at 3.00 in Los Andes Mall? It's located in front of Pichincha Bank.

Hi Elizabeth

Ok. See you on Saturday.





Before you read

Do you like chatting?

What do you do in your free time?



Let's play a memory games

Rastrero o juego de Pista

First, the teacher writes some sentences to describe the place where movies are going to be located.

Second, the teacher hides different types of movies and students should find those by reading some clues.

Eg. A movie is next to the plant, and opposite to the table.

A romantic movie is under the teacher's desk, in the box.

Finally, the teacher presents the types of movies by using boxes or pictures of movies.

ACTION MOVIE	ROMANCE	THRILLER	FANTASY MOVIE
MUSICAL	ANIMATED MOVIE	COMEDY	SCIENCE FICTION MOVIE



Picture taken from: <http://www.movies.com>

Horror movie



Picture taken from: <http://www.movies.com>

Comedy film



Picture taken from: <http://www.movies.com>

Romantic movie



Picture taken from: <http://www.movies.com>

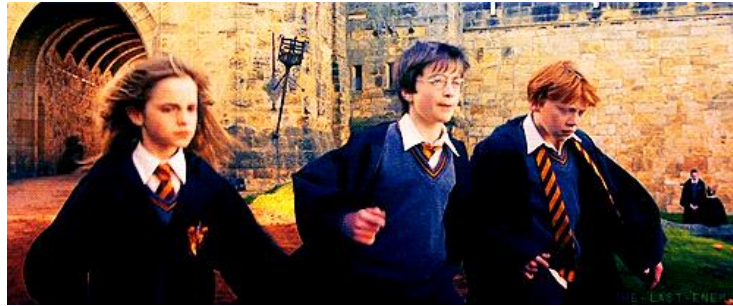
Science Fiction

1. Write under the picture the type of movie.

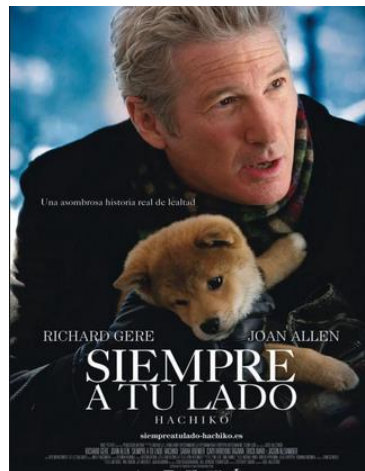


Picture taken from: <http://giphy.com/search/titanic>





Picture taken from: <http://media.giphy.com/media/wSgQUqR6wotMI/giphy.gif>

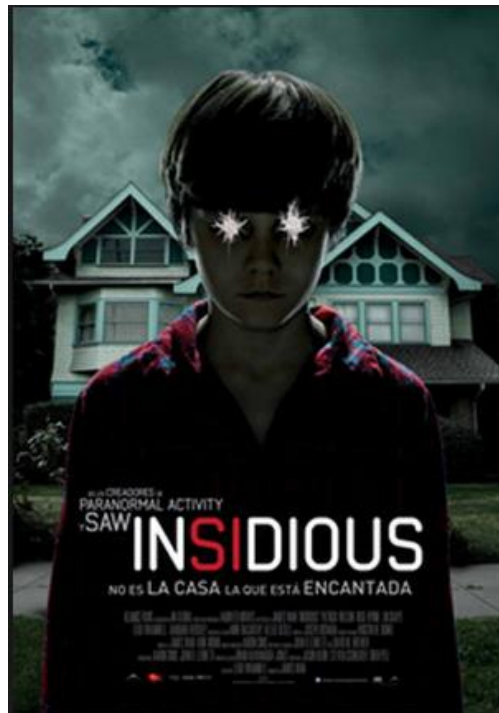


Picture taken from: <http://listas.20minutos.es>



Picture taken from: <http://listas.20minutos.es/lista/mejores-peliculas>





Picture taken from: <http://www.salir.com>

Reading

2. Choose the correct option by using x.

Main idea

The messages are primarily concerned with which of the following?

<input type="checkbox"/>	Elizabeth does not like romantic movies.
<input type="checkbox"/>	Elizabeth meet Juan Carlos.
<input type="checkbox"/>	Elizabeth and Juan Carlos are going to see movies.



Supporting ideas



The passage mentions each of the following EXCEPT

Elizabeth lives in an apartment.	
Juan Carlos is 15 years old.	
Elizabeth is 14 years old.	
Elizabeth and Juan Carlos are going to get married.	
Juan Carlos has seen Titanic before.	

3. Logical Reasoning

As a conclusion, what are Elizabeth and Juan Carlos going to do next Saturday?

4. Mnemonic

It is a memory trick. Write a word from the reading starting with each blond letter.

ROMANCE	ANIMATED MOVIES	MUSICAL	FANTASY
		Movie	
SCIENCE FICTION	ACTION MOVIE	COMEDY	THRILLER



After you read



5. Write four names in each circle.

Famous actors or actresses

Types of movies

Names of movies



6. Create your own memory cards by using the different types of movies.

Word		Picture



UNIT 3



Where are you from?

READING 3

Ice Hockey



Where is Ice Hockey played?

What's your favorite sport?

What kind of sports do people play
in your county?





Strategy

Memory games
Puzzles
Group games



Authentic material

Magazine

- **Objective:** To learn vocabulary about Ice hockey equipment in context.
- **Materials:** memory games, magazine, pictures.
- Reading comprehension questions
- **Time:** (60 minutes)





Reading 3



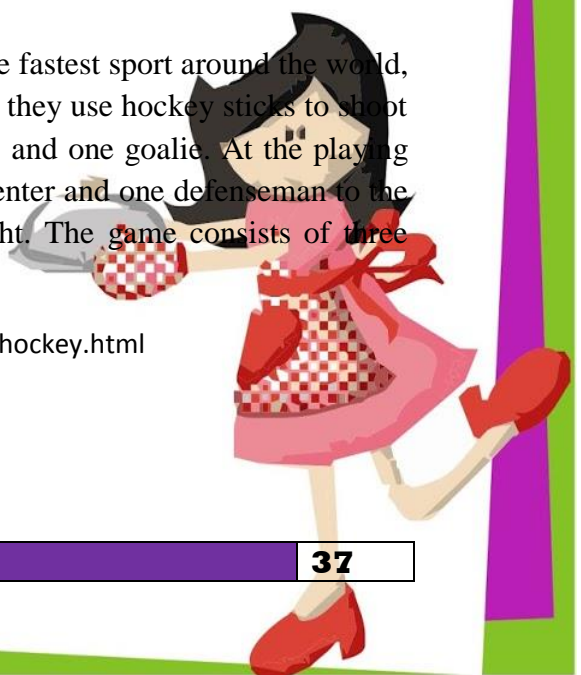
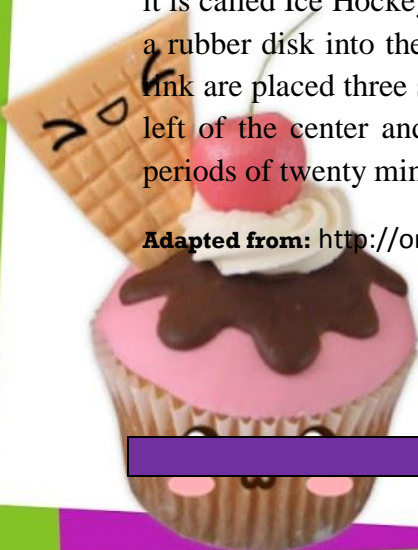
Ice Hockey



Picture taken from: <http://www3.pictures.zimbio.com>

Have you ever played this sport? Well, it is the fastest sport around the world, it is called Ice Hockey. Players are named skaters; they use hockey sticks to shoot a rubber disk into the net. This needs five skaters and one goalie. At the playing rink are placed three skaters forward, one in the center and one defenseman to the left of the center and one defenseman to the right. The game consists of three periods of twenty minutes each.

Adapted from: <http://origin.turtlediary.com/sports/icehockey.html>





Before you read



Memory game

Ice hockey equipment

Let's divide the class in groups of 6 students. Give each group a set of cards.

Teacher asks students to stick the cards in order in a notebook.

Teacher collects the notebooks according to each group finishes.

The winner is the group who takes less time and matches the words with the pictures correctly.

Now, tell to the whole class the order of the cards.

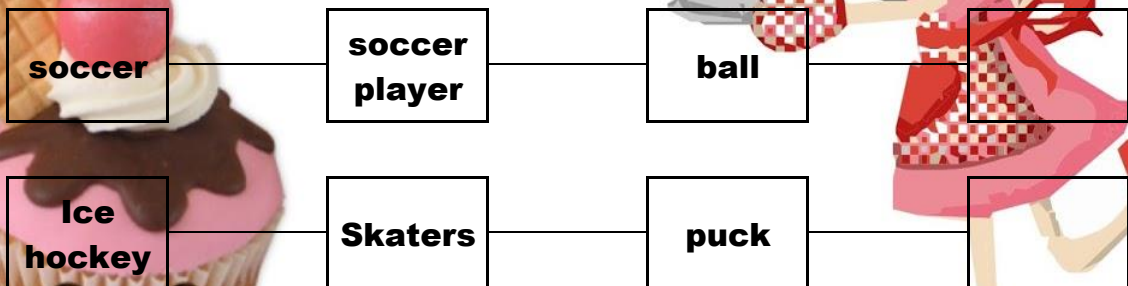
Note: The cards are located at the end of this unit. Cut out and give them to your students.

1. Check the statements you think are true.

- a) Ice hockey is only for men. ()
- b) Ice hockey requires special equipment. ()
- c) Soccer players play Ice hockey. ()

2. Word association chain

A word association chain is a great way to extend your vocabulary.





Reading



3. Number the cards according to the reading.



The game consists of three periods of twenty minutes each.



Have you ever played this sport?



This needs five skaters and one goalie.





Well, it is the fastest sport around the world,



At the playing rink are placed three skaters forward, one in the center and one defenseman to the left of the center and one defenseman to the right.



it is called Ice Hockey.

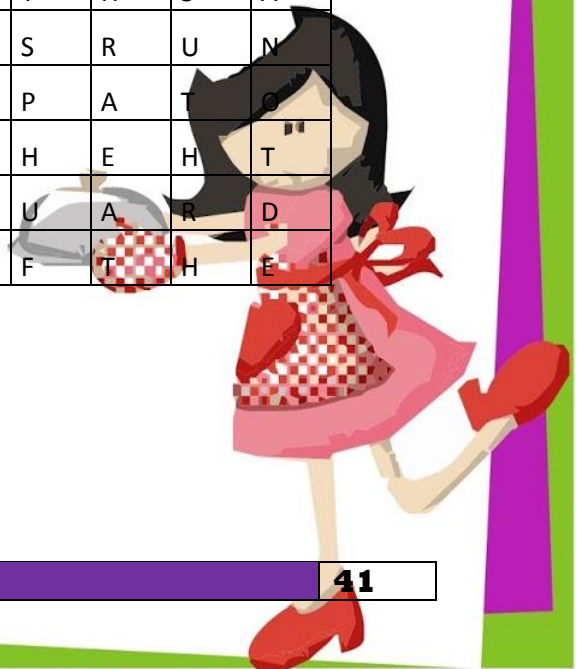




4. Find out the following words on the puzzle.

Skaters Mouth guard Hockey puck Ice skates Hockey gloves
 Helmet Shin pads Elbow pads Shoulder pads Neck guard

S	D	F	U	S	H	I	N	P	A	D	S
O	S	K	A	T	E	R	S	A	S	A	S
P	L	A	Y	A	L	I	A	M	G	O	I
N	E	H	T	O	M	S	L	A			
O	L	I	I	C	E	S	K	A	T	E	S
M	O	R	E	S	T	U	D	E	N	L	A
O	H	P	L	E	A	S	E	G	O	B	I
M	O	U	T	H	G	U	A	R	D	O	L
M	C	D	E	O	V	E	N	E	H	W	E
D	K	L	E	K	E	U	Q	R	O	P	S
A	E	A	N	E	C	K	G	U	L	A	S
D	Y	R	A	Y	O	D	A	R	O	D	M
M	P	E	G	G	L	E	E	T	H	S	A
O	U	M	E	L	P	V	E	S	R	U	N
M	C	S	R	O	C	C	U	P	A	T	O
T	K	E	D	V	D	U	O	H	E	H	T
I	R	E	N	E	C	K	G	U	A	R	D
T	L	E		S	A	W	D	F	T	H	E





After you read



5. Write names of clothes that skaters wear in the wordweb.

Clothes for head
and neck

Clothes for arms
and legs

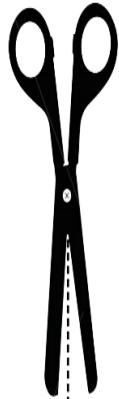
Clothes for the body



MEMORY GAME CADS



<h1>Mouth Guard</h1>	  <small>Photo taken from http://www.olympic.com</small>
<h1>Hockey Puck</h1>	 <small>Photo taken from http://www.sportsillustrated.com</small>
<h1>Ice skates</h1>	 <small>Photo taken from http://www.sportsillustrated.com</small>
<h1>Hockey Globes</h1>	 <small>Photo taken from http://www.bauerhockey.com</small>



Helmet



Picture taken from: <http://apptimg.com>

Shin pads



Picture taken from: <http://www.prohockeygear.com>

Elbow Pads



Picture taken from: <http://www.merrell.com>

Shoulder Pads



Picture taken from: <http://www.merrell.com>



Neck Guard



Photo taken from <http://www.icehockeygear.com>

Playing rink



Photo taken from <http://www.icehockey.com>

Hockey Stick



Photo taken from <http://www.icehockey.com>

Two goals or nets



Photo taken from <http://www.icehockey.com>



<h1>Jersey</h1>	 <p>Please take care of your jersey and don't wash it with laundry.</p>
<h1>Hockey pants</h1>	 <p>Please take care of your hockey pants and don't wash them with laundry.</p>



UNIT 4



Can you repeat that, please?

READING 4

Menu



What's your favorite food?
Can you repeat that, please?
Do like cooking?





Strategy

Memory games
Puzzles
Visualizing

Authentic material

Menu

- **Objective:** To review previous vocabulary related to food and socialize the parts of the menu.
- **Materials:** memory games, menu, pictures.
- Reading comprehension questions
- **Time:** (60 minutes)






Reading 4





Main Courses

Cheese burger	£4.39
Double cheese burger	£4.99
Chicken curry with rice	£3.99
Macaroni cheese	£4.19
Seafood salad	£4.49
Egg salad 	£3.99
Fish and mushroom pie	£4.69



 = vegetarian

Pizza

Chicken pizza	£4.55	Mushroom pizza 	£4.60
		Four cheeses pizza 	£4.10
		Meat pizza	£4.75
		Seafood pizza	£4.75

Desserts

Ice cream	£1.99
(vanilla, chocolate, strawberry)	
Banana cake	£2.39
Fruit cake	£2.29

Fruit

Apple	£0.59
Orange	£0.59
Banana	£0.69
Pear	£0.69
Mixed fruits	£1.29
(3 fruits)	

Drinks

Orange juice	£0.99	Tea	£0.59
Apple juice	£0.99	Coffee	£0.59
		Water	£0.49



Picture taken from: <http://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/reading-skills-practice/restaurant/>



Before you read



A. How much do you know about food?

“Memory Game”

How to play

Divide the class in two teams.

Ask students to collect pairs of matching cards.

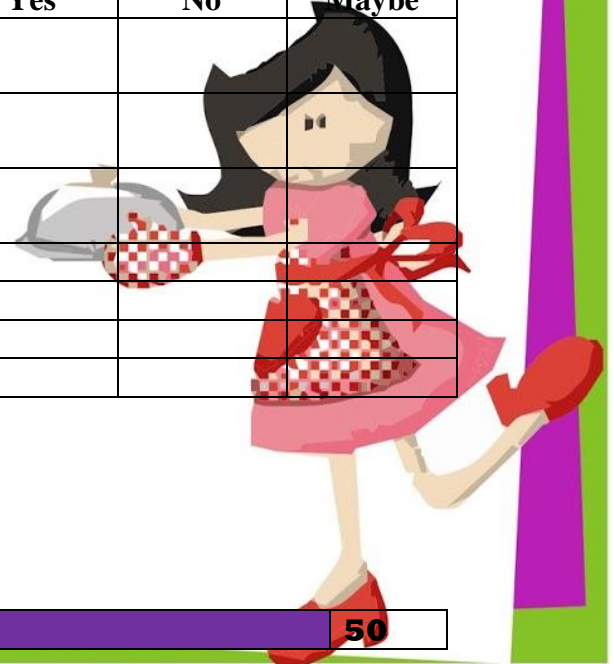
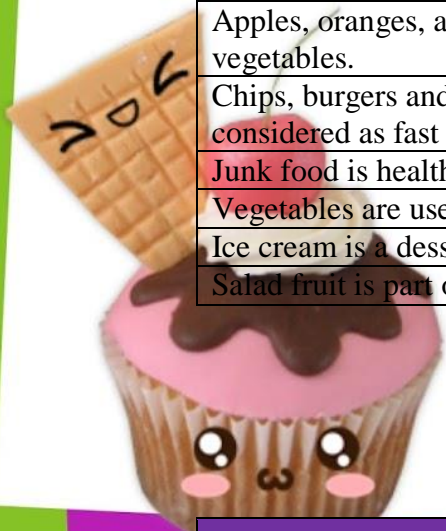
First, Place all the cards facing down on the table.

Second, a student picks up two cards, if those are correct, the student takes with him those and he does it again, otherwise the next student takes the turn.

Finally, the winner is the team who has got more sets of cards

B. Look at these sentences and check (✓) the correct column.

	Yes	No	Maybe
Juice, tea, coffee, water and soda are drinks			
Apples, oranges, and grapes are vegetables.			
Chips, burgers and hot dogs are considered as fast food.			
Junk food is healthy for your body.			
Vegetables are used to prepare soup.			
Ice cream is a dessert.			
Salad fruit is part of main course.			





C. Write down a list of the food that you ate yesterday.

Yesterday I ate

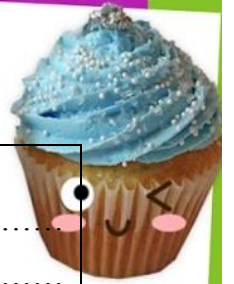
.....

.....

.....

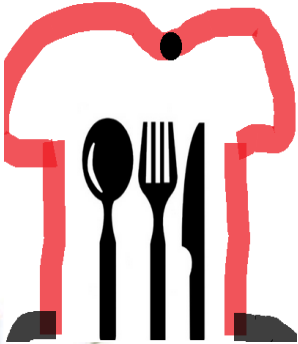
.....

.....



D. Complete the menu with the following words.

Main Courses	Desserts	Starters
--------------	----------	----------

<u>Maluma Restaurant</u>	
	Chicken soup
	Chips
	Soda and burger
	Roast Chicken with chips and salad
	Lasagne
2 courses \$ 10.00	Ice cream
3 courses \$ 20.00	Chocolate cake
	Tiramisu





Reading



Let's remember and check your memory.

1. What's the picture about?

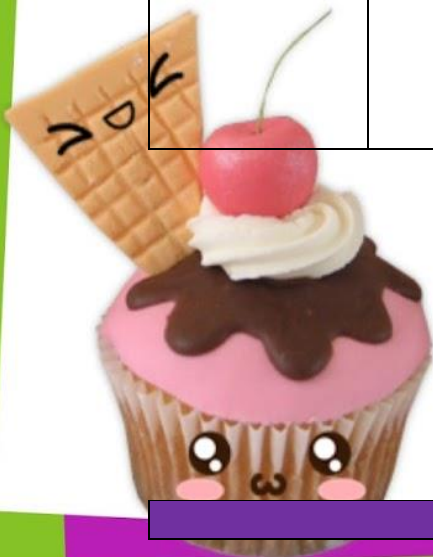
2. Choose the correct answer

How many main courses are on the menu?

- a. Three b. eight c. seven d. ten f. five

3. Write down one main course, one type of pizza, one dessert, one fruit and one drink from the menu?

Main course	Pizza	Dessert	Fruit	Drink



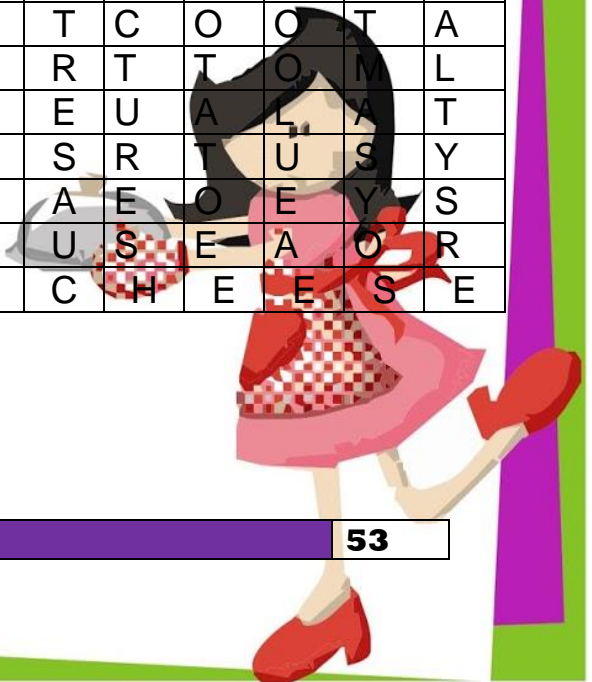
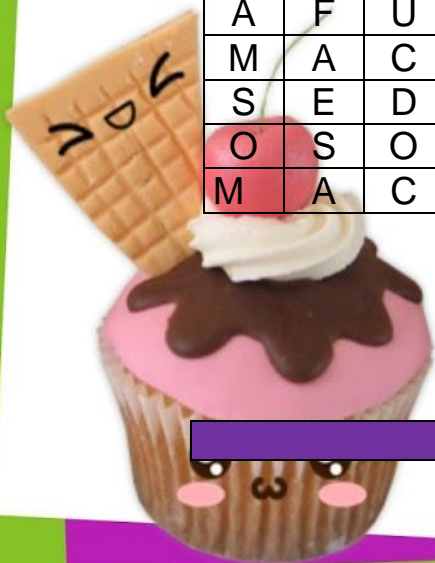


4. Look for the words from the box on the puzzle.



Ice cream Soda Cocoa cocktail Curry
 Chicken Cheese burger Macaroni cheese Mushroom
 Seafood Pizza

I	A	S	D	F	G	H	J	K	L	C	I	M	I
A	C	H	I	C	K	E	N		A	E	L	E	C
A	O	E	E	D	U	C	A	T	B	L	O	R	E
Z	C	R	C		C	A	L	S	E	L	V	R	S
Z	O	E	O	R	H	D	O	O	L	P	E	Y	T
Z	A	P	C	N	E	D	U	D	T	H	M	C	E
I	S	P	K	O	E	A	I	A	H	O	Y	H	A
P	S	I	T	I	S	A	M	D	E	N	S	R	C
P	I	Z	A	T	E	F	I	X	P	E	C	I	K
A	D	Y	I	L	B	P	A	I	I	P	H	S	S
C	O	R	L	U	U	I	L	T	C	O	O	T	A
S	O	R	S	C	R	Z	E	R	T	T	O	M	L
A	F	U	C	A	G	Z	M	E	U	A	L	A	T
M	A	C	A	R	E	A	A	S	R	T	U	S	Y
S	E	D	O	O	R	U	N	A	E	O	E	Y	S
O	S	O	L	D	I	E	A	U	S	E	A	O	R
M	A	C	A	R	O	N	I	C	H	E	E	S	E





After you read



Now it's time to design your own menu without looking the original example.

Main Courses

MENU

Pizza

Desserts **Fruit**

Drinks

v = vegetarian

Have you ever tried one of those dishes or drinks? Which?

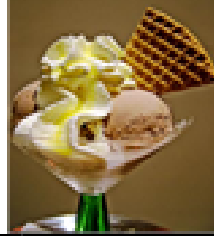


54

Memory game



Ice cream



Beer



Cocktail



Cocoa





Coffe



Curry



**Cheese
Burger**



Chicken





**Fruit
cake**



Juice



**Macaroni
cheese**



Milk





Mushroom



Pizza



Seafood



Salad





UNIT 5

I have two sisters



READING 5

JOB

teen
WORLD JOBS classified

Do you have sisters?

Do they work?

Are you looking for a job?





Strategy

Memory games
Puzzles
visualizing



Authentic material

newspaper

- **Objective:** To help review previous vocabulary related to occupations in context and help students to discover their future occupation.
- **Materials:** memory games, newspaper, pictures.
- Reading comprehension questions
- **Time:** (60 minutes)



Reading 5

teen
WORLD JOBS

classifieds

A **Babysitter needed**
We need a babysitter to look after our two boys aged 5 and 7 after school from 4 p.m. – 6 p.m., Mon – Fri.
£40 a week.
Call Mary on **678345211**

B **Newspaper round before school**
We need young people to deliver newspapers on Mon, Wed and Fri mornings. The paper round takes 30 minutes in the village of Clanbrook. Papers must be delivered before 8 a.m. and you must have your own bike.
Interested? Ask for more info at **Clanbrook post office**.

C **Holiday job**
Do you want to earn some extra money this summer? Do you speak another language? We need **French, Spanish or German** speakers to work for us in the City Museum shop Tuesday – Saturday.
Send your CV to **citymuseum@shopjob.lkj**

 CITY MUSEUM

D  **Munchies Café**
PART-TIME WORK
We are looking for breakfast and lunchtime staff to work in our café on Saturdays.
Come in (8 a.m. - 4 p.m.) or call Bella on 612398745 (after 4 p.m.)

Picture taken from: <http://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/reading-skills-practice/finding-job>

Before you read

Best play "La Oca"

Divide the class in four groups. The teacher asks each group to select a coin. Use a dice, each group should throw the dice and place the coin according to the number given by the dice. Each player has to read the occupation and do a mimic or answer the questions.

Hello	SOLDIER	STUDENT	POLICEMAN	DRIVER
				GO BACK TO HELLO
GO TO COOK	SELLER	TEACHER	WHAT DOES YOUR FATHER DO?	LAWYER
FIREMAN				
FARMER	POSTMAN	LOSE ONE TURN	COOK	NURSE
				GO BACK TO COOK
WHAT DO YOU DO?	POLITICIAN	WRITER	MUSICIAN	DOCTOR
SCIENTIST				
GO BACK TO DOCTOR	TAILOR	PLUMBER	PILOT	GOOD BYE



A. Look at the previous page. What do you think the picture is about?

Maybe, It is about



B. Do you think those jobs require experience? Which?

Job	Requires experience	Doesn't require experience
Babysitter		
Journalist		
waiter		
English speakers		

Reading

C. Scan the text and see if you did a good job on the previous task.



Picture taken from: <https://yojota.wordpress.com/tag/buscar-archivos/>

D. Now read carefully and **highlights** the main idea of the e-mail. After that, underline the details using green color.

E. Answer the following questions

Who needs a babysitter?





What is Munchies Café looking for?



Is a Holiday job requiring person only for summer?

F. Read the text and tick (✓) the correct option.

	A	B	C	D
Which job need French, Spanish or German speakers?				
Which job needs people with bike?				
Which job they need people to work on Tuesday-Saturday?				
In which job you must work after school?				
Which advert is looking for a babysitter?				
Which advert needs young people?				





After you read



G. Match the advert with the appropriate occupation, some are not appropriate leave them alone.

A Babysitter needed

We need a babysitter to look after our two boys aged 5 and 7 after school from 4 p.m. – 6 p.m.,

Shop Assistant



Picture taken from: veronicarealenglish.wordpress.com

B Newspaper round before school

We need young people to deliver newspapers on Mon, Wed and Fri mornings. The paper round takes 30 minutes in the village of Clanbrook. Papers must be delivered before 8 a.m. and you must have your own bike.

Paper boy



Picture taken from: veronicarealenglish.wordpress.com

C Holiday job

Do you want to earn some extra money this summer? Do you speak another language? We need **French, Spanish or German** speakers to work for us in the City Museum shop Tuesday – Saturday.

Babysitter



Picture taken from: <http://www.clipartshoop.com/cartoon>

D Munchies Café PART-TIME WORK

We are looking for breakfast and lunchtime staff to work in our café on Saturdays.

Come in (8 a.m. - 4 p.m.) or call Bella on 612398745 (after 4 p.m.)

Waiter



Picture taken from: www.clipartpanda.com

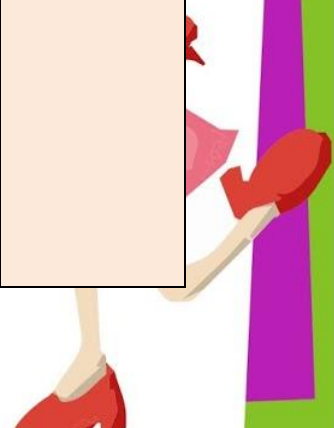


H. Put the following duties on the correct category.



Make somewhere tidy	Wake up early	Deliver newspapers
Take customers' orders	Read stories and play with kids	Look after little kids
Clean the floor	Help customers to find items and to buy	Display items on the shelf
Serve food and drinks	Give customers their change	Help to do homework

Cashier	Janitor	Waiter	Paper boy	Shop assistant	Babysitter





UNIT 6



I'm not crazy about hip-hop.

READING 6

Birthday



When is your birthday?

How do you celebrate birthdays?

Who do you think is easier to buy gifts for?





Strategy

Memory games
Puzzles
Visualizing
coevaluation



Authentic material

email

- **Objective:** To help reviewing previous vocabulary related to occupations in context and help students to discover their future occupation.
- **Materials:** memory games, email, pictures.
- Reading comprehension questions
- **Time:** (60 minutes)





Reading 6

tomsudger91@dsmail.com

To:

Cc:

Subject:

Insert: [Attachments](#) [Photos](#) [Videos](#)

Tahoma 10 B / U

Hi Susan

Thank you very much for the birthday present. I really need a new computer game, so it is perfect. You're very kind. :)

How are you? Good luck in your exams. I hope you pass with good marks.

Speak soon.

Tom xx

Picture taken from: <http://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/reading-skills-practice/thank-you-email>





Before you read



Memory game

Picture cards
Picture cards help students to remember vocabulary.

How to play

Divide the class in two
Students collect pairs of matching cards each student has a turn.

First, Place all the cards facing down on the table.

Second, a student picks up two cards, if those are correct the student takes them with him those and do it again, otherwise the next student takes the turn.

Finally, the winner is the group who has got more sets of cards.

Let's play

How many words can be made with the letters in the grids?
One letter can be use many times.

A		C
	B	I
F	E	
O	D	U





1. Look at the picture on the opposite page. Then check (✓) why are e-mails used for?



How much do you know about e-mails?

e-mails are used for communicating around the world.

People can send and receive e-mails free.

When do you use emails?

To say thanks for something

To express feelings

To send pictures and documents fast

Reading

A. Scan the text and see if you did a good job on the previous task.



Picture taken from: <https://yojota.wordpress.com/tag/buscar-archivos/>



B. Now read carefully and **highlights** the main idea of the e-mail. After that, underline the details using green color.



2. Check (✓) if the following sentences are true or false.

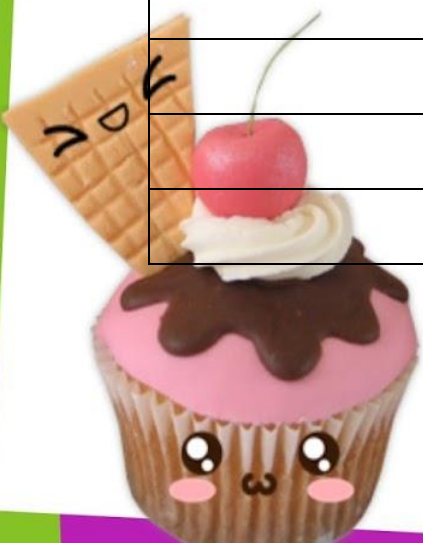


Options	False	True
Sentences		
Tom wrote an e-mail.		
Susan sent an e-mail to Tom.		
It was not Tom's Birthday.		
Susan has exams soon.		
Susan gave Tom a computer game.		
The email was about Tom's wedding.		

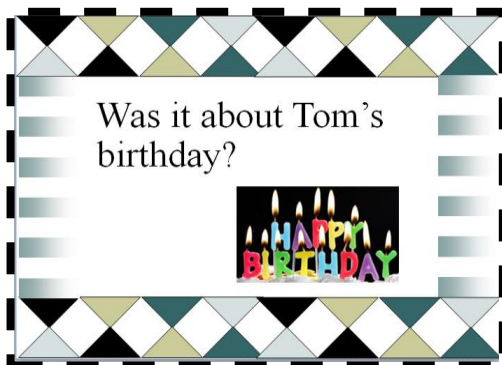
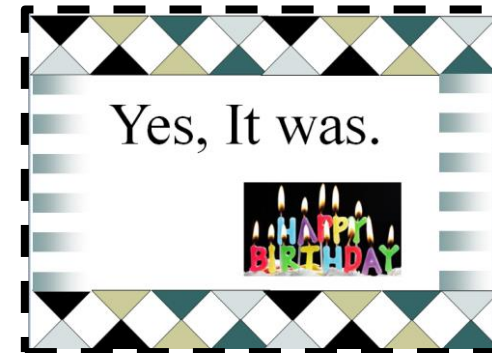
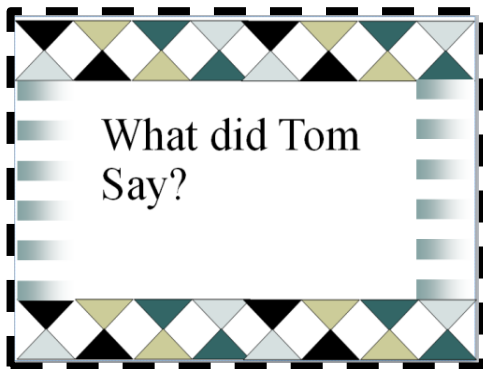
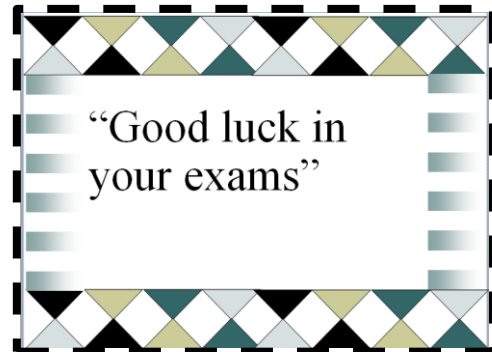
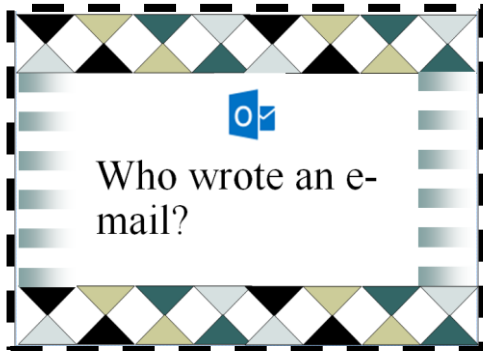
*** Word formation**

Find in the reading examples of noun, verb, and adjectives.

Noun	Verb	Adjectives




3. Match the following cards.





What did Tom received on his birthday?

To:




Does He like computer games?

Tom received a computer game on his birthday.



What's Susan's e-mail address?

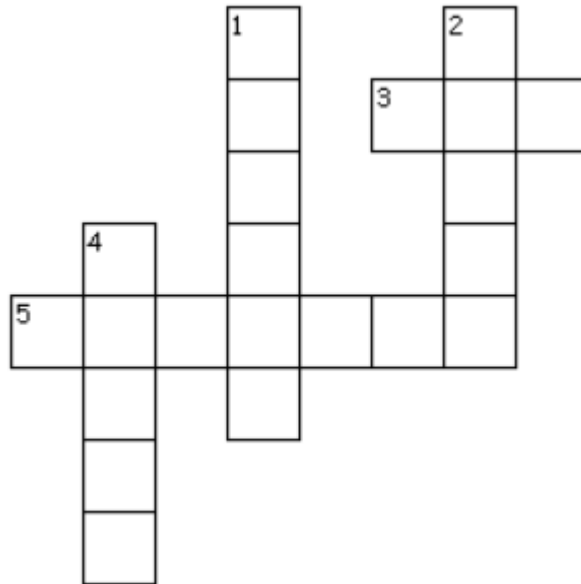
Yes, He does.







Cake

4. Complete the following picture crossword by looking the picture and naming it.

Happy Birthday



Picture taken from: <http://puzzlemaker.discoveryeducation.com>

Across →	Down ↓
<p>5</p> 	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>4</p> 



After you read



Bingo

Write down on the board the vocabulary related to birthdays.

Ask students to draw in their notebook a table of six squares and write in each square a word chosen from the board.

BINGO		

Explain that the word should be done with pen and those has to be clear.



Teacher signs each table to avoid troubles.

The teacher names some of the words written on the board.

The student who catches all the words fast and says Bingo is the winner.



“New time for learning English”

COEVALUATION

Name: _____

Evaluated by: _____

Read each aspect of qualifications. Next, color the star which better describes your classmate work, follow the circle’s code.

Always

Usually

Often

Hardly ever



Aspects and Qualifications trains about him o her	1	2	3	4
helps classmates when is necessary	☆	☆	☆	☆
respects his or her turn	☆	☆	☆	☆
knows new vocabulary	☆	☆	☆	☆
reads carefully	☆	☆	☆	☆
understands what is written	☆	☆	☆	☆
matches more cards than you	☆	☆	☆	☆
is able to read emails.	☆	☆	☆	☆

In my opinion you should.....

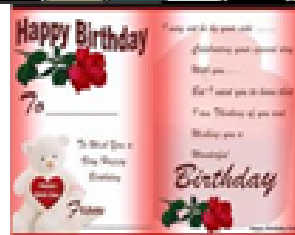


Memory game -----

Candle



Card



Clown



Cake



Ballons



**Party
Hat**



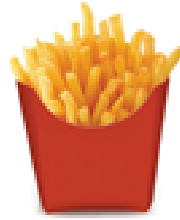
Present



Party



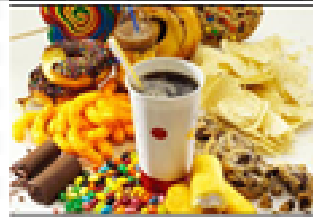
Chips



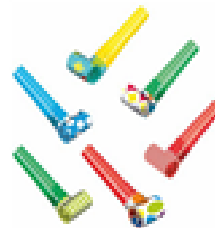
Games



**Junk
food**



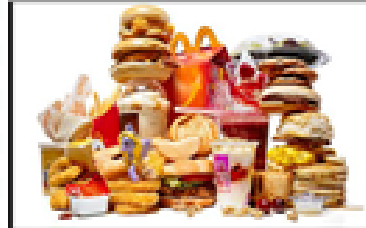
**Birthday
blowers**



Family



**Fast
Food**



Friends



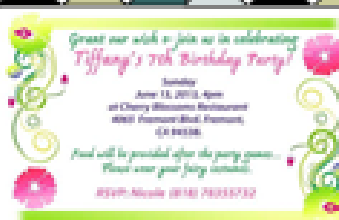
**Fruit
cake**



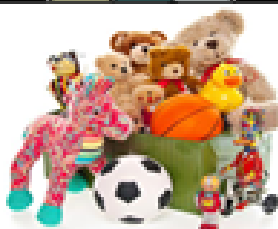
Drinks



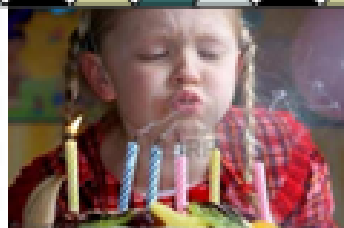
Invitations



Toys



Blow



Pizza



Give



Candy



sing happy
birthday





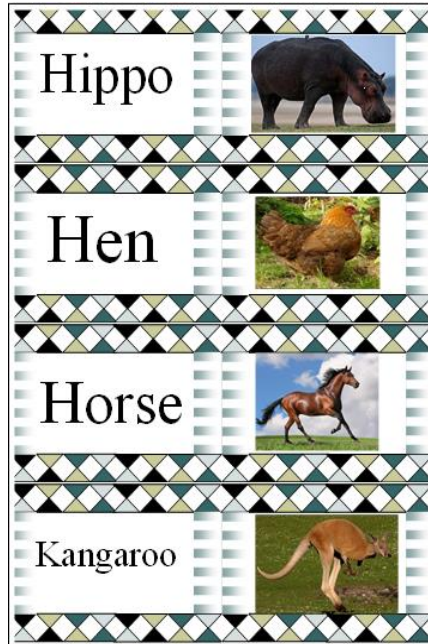
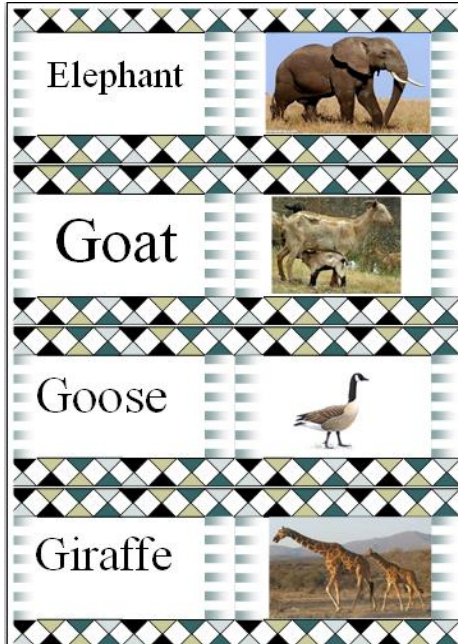
**Answer
key**

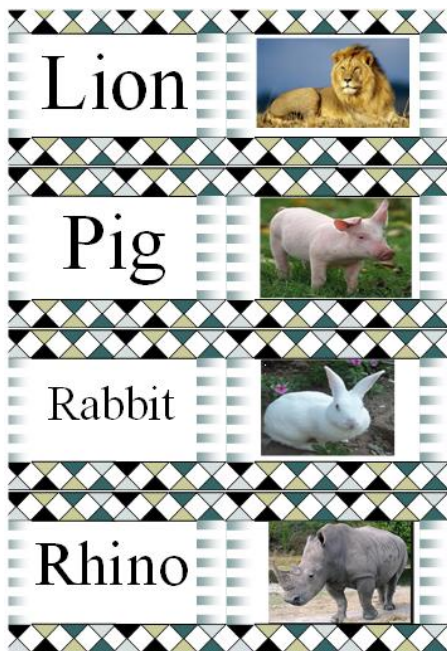


Unit 1

Before you read

Memory game





Reading

A. Underline the main idea of the text and write it down.

Lost Dog

B. Complete the table using the information from the text.

Who was lost?	Sally
How old is it?	2 years old
When was it lost?	On Tuesday 11th
What time was it lost?	At 3pm
Where was it lost?	La Familia Park

C. Do the following task according to the reading.

*** Circle the correct answer to each question.**

- Who was lost?

- a. an elephant **b. a dog** c. a kangaroo d. a cat

- Is it female?

- a. Sure** b. Maybe c. Of course no

*** Read the following statements and write true or false.**

Sentences	True	False
Sally is 3 years old		False
Sally is a cat		False
It was lost in Quisapincha	True	
Sally costs \$300	True	

After you read

Reading memory game

What time did
Sally get lost?



At 3 pm

Where was Sally
lost?



Sally was lost in
La Familia Park.



How much did
people offer for
finding Sally?



\$ 300

Unit 2

Before you read

1.

Romantic, Fantasy, Drama, Comedy, Horror

Reading

2. Choose the correct option by using x.

Main idea

The messages are primarily concerned with which of the following?	
	Elizabeth does not like romantic movies.
x	Elizabeth meets Juan Carlos.
	Elizabeth and Juan Carlos are going to see movies.

Supporting ideas

The passage mentions each of the following EXCEPT	
Elizabeth lives in an apartment.	
Juan Carlos is 15 years old.	
Elizabeth is 14 years old.	
Elizabeth and Juan Carlos are going to get married.	x
Juan Carlos has seen Titanic before.	



Logical Reasoning

As a conclusion, what are Elizabeth and Juan Carlos going to do next Saturday?

They are going to the mall. They are going to see a comedy film.

Unit 3

Before you read

Memory game cards

Mouth Guard	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>	Helmet	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>
Hockey Puck	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>	Shin pads	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>
Ice skates	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>	Elbow Pads	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>
Hockey Globes	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>	Shoulder Pads	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>
Neck Guard	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>		
Playing rink	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>		
Hockey Stick	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>	Jersey	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>
Two goals or nets	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>	Hockey pants	 <small>Photo: Adam Beck. http://www.1000000000.com</small>

1. b

Reading

2. 6, 1, 4, 2, 5, 3

3.

S	D	F	U	S	H	I	N	P	A	D	S
O	S	K	A	T	E	R	S	A	S	A	S
P	L	A	Y	A	L	I	A	M	G	O	I
N	E	H	T	O	M	S	L	A			
O	L	I	I	C	E	S	K	A	T	E	S
M	O	R	E	S	T	U	D	E	N	L	A
O	H	P	L	E	A	S	E	G	O	B	I
M	O	U	T	H	G	U	A	R	D	O	L
M	C	D	E	O	V	E	N	E	H	W	E
D	K	L	E	K	E	U	Q	R	O	P	S
A	E	A	N	E	C	K	G	U	L	A	S
D	Y	R	A	Y	O	D	A	R	O	D	M
M	P	E	G	G	L	E	E	T	H	S	A
O	U	M	E	L	P	V	E	S	R	U	N
M	C	S	R	O	C	C	U	P	A	T	O
T	K	E	D	V	D	U	O	H	E	H	T
I	R	E	N	E	C	K	G	U	A	R	D
T	L	E		S	A	W	D	F	T	H	E

4. Write names of clothes that skaters wear in the wordweb.

Clothes for head and neck: Mouth guard, helmet, neck guard.

Clothes for arms and legs: shin pads, elbow pads.

Clothes for the body: shoulder pads, jersey, hockey pants.

Unit 4

* How much do you know about food?

A. Lets Play “Memory Game”

Ice cream		Coffe	
Beer		Curry	
Cocktail		Cheese Burger	
Cocoa		Chicken	
Fruit cake		Mushroom	
Juice		Pizza	
Macaroni cheese		Seafood	
Milk		Salad	



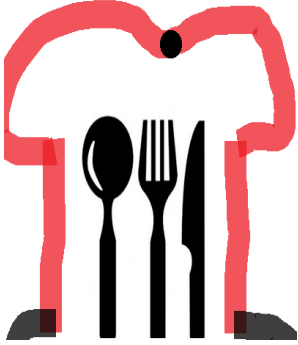
B. Look at these sentences and check (✓) the correct column.

	Yes	No	Maybe
Juice, tea, coffee, water and soda are drinks	✓		
Apples, oranges, and grapes are vegetables.		✓	
Chips, burgers and hot dogs are considered as fast food.	✓		
Junk food is healthy for your body.		✓	
Vegetables are used to prepare soup.	✓		
Ice cream is a dessert.	✓		
Salad fruit is part of main course.	✓		



D. Complete the menu with the following words.

Main Courses	Desserts	Starters
--------------	----------	----------

<p><i>Maluma Restaurant</i></p> 	Starters
	Chicken soup
	Chips
	Main Courses
	Soda and burger
	Roast Chicken with chips and salad
	Lasagne
	Desserts
	Ice cream
	Chocolate cake
	Tiramisu
2 courses \$ 10.00	
3 courses \$ 20.00	

Reading

Lest remember and check your memory.

1. What's the picture about? MENU

2. Choose the correct answer

How many main courses are on the menu? C. SEVEN

4. Look for the words from the box on the puzzle.

I	A	S	D	F	G	H	J	K	L	C	I	M	I
A	C	H	I	C	K	E	N		A	E	L	E	C
A	O	E	E	D	U	C	A	T	B	L	O	R	E
Z	C	R	C		C	A	L	S	E	L	V	R	S
Z	O	E	O	R	H	D	O	O	L	P	E	Y	T
Z	A	P	C	N	E	D	U	D	T	H	M	C	E
I	S	P	K	O	E	A	I	A	H	O	Y	H	A
P	S	I	T	I	S	A	M	D	E	N	S	R	C
P	I	Z	A	T	E	F	I	X	P	E	C	I	K
A	D	Y	I	L	B	P	A	I	I	P	H	S	S
C	O	R	L	U	U	I	L	T	C	O	O	T	A
S	O	R	S	C	R	Z	E	R	T	T	O	M	L
A	F	U	C	A	G	Z	M	E	U	A	L	A	T
M	A	C	A	R	E	A	A	S	R	T	U	S	Y
S	E	D	O	O	R	U	N	A	E	O	E	Y	S
O	S	O	L	D	I	E	A	U	S	E	A	O	R
M	A	C	A	R	O	N	I	C	H	E	E	S	E

Unit 5

E. Answer the following questions

Which advert needs a babysitter?

It is advert A

What is Munchies Café looking for?

It is looking for breakfast and lunchtime.

Is a Holiday job requiring person only for summer?

Yes, It is.

F. Read the text and tick (✓) the correct option.

	A	B	C	D
Which job needs French, Spanish or German speakers?			✓	
Which job needs people with bike?		✓		
Which job they need people to work on Tuesday-Saturday?			✓	
In which job you must work after school?	✓			
Which advert is looking for a babysitter?	✓			
Which advert needs young people?		✓		

After you read

G. Match the advert with the appropriate occupation, some are not appropriate leave them alone.

A

Babysitter needed

We need a babysitter to look after our two boys aged 5 and 7 after school from 4 p.m. – 6 p.m.,

Shop Assistant



Picture taken from: veronicarealinglish.wordpress.com

B

Newspaper round before school

We need young people to deliver newspapers on Mon, Wed and Fri mornings. The paper round takes 30 minutes in the village of Clanbrook. Papers must be delivered before 8 a.m. and you must have your own bike.

Paper boy



Picture taken from: veronicarealinglish.wordpress.com

C

Holiday job

Do you want to earn some extra money this summer? Do you speak another language? We need **French, Spanish or German** speakers to work for us in the City Museum shop Tuesday – Saturday.



Babysitter

Picture taken from: <http://www.clipartshoop.com/cartoon>

D

Munchies Café

PART-TIME WORK

We are looking for breakfast and lunchtime staff to work in our café on Saturdays.

Come in (8 a.m. - 4 p.m.) or call Bella on 612398745 (after 4 p.m.)

Waiter



Picture taken from: www.clipartpanda.com

H. Put the following duties on the correct category.




Cashier	Janitor	Waiter	Paper boy	Shop assistant	Babysitter
Give customer their change	Clean the floor Make somewhere tidy	Display items on the shelf Serve food and drinks Take customers' orders	Deliver newspaper Wake up early	Help customers to find items and to buy	Read stories and play with kids Help to do homework Look after little kids

Unit 6

2. Check (✓) if the following sentences are true or false.

Options	False	True
Sentences		
Tom wrote an e-mail.		✓
Susan sent an e-mail to Tom.	✓	
It was not Tom's Birthday.	✓	
Susan has exams soon.		✓
Susan gave Tom a computer game.		✓
The email was about Tom's wedding.	✓	

3. Match the following cards.

 Who wrote an e-mail?	“Good luck in your exams”
What did Tom Say?	Tom wrote an e-mail. 
 Who wrote an e-mail?	“Good luck in your exams”
What did Tom Say?	Tom wrote an e-mail. 

Who received an e-mail?



Yes, It was.




Was it about Tom's birthday?



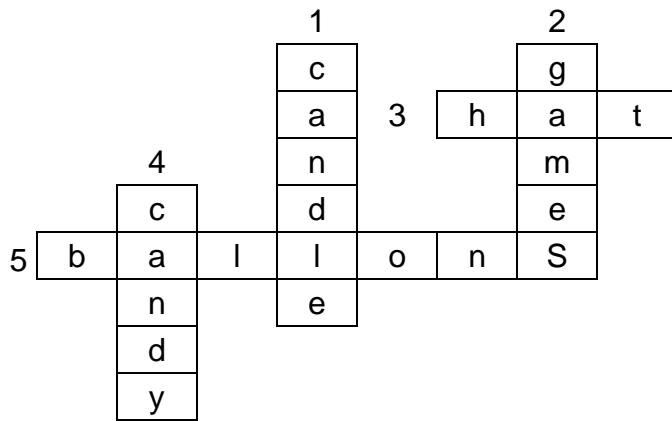
Susan received an e-mail.



 <p>What did Tom received on his birthday?</p>	<p>To: sjbogard@twindle.com</p>
 <p>Does He like computer games?</p>	<p>Tom received a computer game on his birthday.</p> 
<p>What's Susan's e-mail address?</p>	<p>Yes, He does.</p> 
	<p>Cake</p>

4. Complete the following picture crossword by looking the picture and naming it.

Happy Birthday



6.9. MODELO OPERATIVO

FASE	OBJETIVO	ACTIVIDAD	RECURSO	RESPONSABLES	TIEMPO
Socialización	Socializar los beneficios del booklet con actividades complementarias basadas en los juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora.	Reunión con el coordinador responsable del área de inglés y profesores respectivos de la Unidad Educativa Atahualpa.	Booklet con actividades complementarias, proyector, y lapto.	Investigadora y coordinador responsable del área de inglés de la Unidad Atahualpa.	Una semana
Planificación	Establecer con el profesor del área de inglés los juegos de memoria a utilizar en el booklet de actividades complementarias para desarrollar la destreza lectora.	Diseño y elaboración del booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora.	Booklet, papel, impresora, lapto, internet	Investigadora	Una semana
Ejecución	Ejecutar y cumplir con lo establecido en la propuesta durante el proceso enseñanza-aprendizaje del	Aplicación del booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para	Booklet	Investigadora, Coordinadora del área de Inglés y profesores.	Dos semanas

	idioma inglés.	desarrollar la destreza lectora.			
Evaluación	Evaluar la implementación y el uso del booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora.	Evaluar los resultados de la propuesta a través de una encuesta al profesor de inglés de los octavos años de Educación General Básica.	Encuesta Recursos humanos	Investigadora	Una semana

Cuadro N° 5 Modelo Operativo

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

6.10. Administración de la propuesta

La administración de la propuesta de solución es aplicar actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora en los estudiantes de octavo año de educación general básica, de tal manera que esta propuesta fortalezca el desarrollo de las cuatro destrezas del idioma inglés, ya que a través de la lectura no solo se desarrolla la destreza lectora, también se desarrollan la escritura ya que al leer el estudiante analiza diferentes tipos de gramáticas y léxico, la parte oral dado que el estudiante expresa sus sentimientos, ideas y da críticas, y la parte auditiva dado que las lecturas pueden ser silenciosa y en voz alta. Finalmente, esta propuesta fortalece el aprendizaje del idioma inglés.

Para mejorar el aprendizaje del idioma inglés fue necesario plantear objetivos en relación a la implementación de actividades complementarias basadas en juegos de memoria que pueden ser aplicados dentro y fuera de la clase, como el profesor creyere conveniente, y dada las circunstancias si la institución lo amerita utilizar con otros niveles que no se haya desarrollada aun la destreza lectora lo podrá realizar.

La propuesta fue dirigida al profesor y a los estudiantes de los Octavos años de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa, así mismo para su cumplimiento y ejecución se llevó a cabo un compromiso por las autoridades profesores de la institución.

Con la aceptación y el compromiso el investigador junto con las autoridades de la institución son los encargados de la supervisión de la propuesta, su supervisión se realiza antes y durante.

6.10.1. Previsión de la evaluación

Este trabajo de investigación se ha realizado en la Unidad Educativa Atahualpa. La previsión de la evaluación se basa en dos partes. La primera se ha establecido responder a las siguientes interrogantes relacionada al tema expuesto.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades , Profesores, Padres de familia y estudiantes
2. ¿Por qué evaluar?	Es necesario conocer el grado de aceptación del booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora.
3. ¿Para qué evaluar?	A través de la evaluación se reconoce los resultados y los objetivos alcanzados de la propuesta.
4. ¿Qué evaluar?	El presente trabajo de investigación implica la evaluación de conocimientos adquiridos a través del uso del booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora.
5. ¿Quién evalúa?	La investigadora y la coordinadora de área y la profesor de los curso evaluados.
6. ¿Cuándo evaluar?	Al finalizar la elaboración de la propuesta.
7. ¿Cómo evaluar?	A través de la presentación de actividades complementarias basadas en juegos de memoria y observación a los estudiantes.
8. ¿Con que evaluar?	Encuestas – Observación directa

Cuadro N° 6 Previsión de la evaluación

Fuente: Investigadora

Elaborado por: Castillo Medina Lourdes Elizabeth

La segunda parte se basa en la aplicación de una ficha de evaluación de la propuesta dirigida al profesor quien administro la misma. La que se puede observar en el anexo N° con sus respectivos resultados acerca del nivel de aceptación de la propuesta planteada. De acuerdo a los resultados se constató la satisfacción y el progreso de los estudiantes en el uso del booklet, lo cual les ha sido de gran ayuda en el aprendizaje del idioma inglés. Así mismo, la propuesta planteada fue de gran ayuda para la institución que es la Unidad Educativa Atahualpa, porque en si este material será ubicado en la biblioteca de la institución como material extra para los siguientes niveles, en los cuales la destreza lectora no es su habilidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Acquironi, R. (2004). *La comprensión lectora*. Madrid: Lexus.
- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias multiples (Segunda ed.)*. Madrid: Narcesa, S.A.
- Baldivieso, L. (2000). *Los procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura inicial*. Madrid.
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson.
- Brown, D. (2004). *Language Assessment*. Madrid: Pearson.
- Carriazo, M. H., Ándrade, S. M., & Martínez, L. A. (2011). *Curso de lectura crítica: Estrategias de Comprensión Lectora*. Quito: Dinsen.
- Cerrig, R., & Zimbardo, P. (2005). *Psicología y Vida (Decimoséptima ed.)*. Mexico: Pearson.
- Chacha, M. P. (2012). *La Influencia de la destreza Lectora (Reading) en el aprendizaje del idioma Inglés de las alumnas de los novenos años de Educación Básica del Instituto Superior Tecnológico Hispano América del cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Ambato.
- Departamento de Obras de Referencias. (1997). *Lexus Diccionario Enciclopédico*. Barcelona, España: Lexus.
- Edgreen, H., & Gruber, J. (1990). *Juegos para estudiantes de primaria (Sexta ed.)*. Mexico: Pax Mexico.
- Ernst, K. (1979). *Juegos en que participan los estudiantes*. Mexico: Diana.
- Gay, J., Fuentes, M. A., García, J. A., & Romero, M. J. (2010). *Psicología para todos*. España: Oceano.
- Guerra, H., & McCluskey, D. (1984). *Cómo estudiar hoy (Quinta ed.)*. Madrid: Trillas.

- Guerrero , A. (2010). Qué es la pronunciación? Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Herrera, F. Z. (2008). Introducción a la Psicología (Tercera ed.). México: Pearson.
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2004). Tutoría de la Investigación Científica. Ambato: Maxtudio.
- Manzano, R. J. (2013). Técnica del juego y su influencia en el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de los decimos grados de Educacion Básica del Instituto Agropecuario Luis A. Martínez de la parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua. Ambato.
- Martínez, J. G. (2009). LAS RÚBRICAS EN LA EVALUACION ESCOLAR: SU CONSTRUCCIÓN Y USO. Medallin: Universidad Nacional de Colombia.
- Morris, C. G., & Maisto, A. A. (2005). Psicología (Duodécima ed.). Mexico: Pearson.
- Muñoz, V. (1988). Hacia el Ideal. Cuenca: EDIBOSCO.
- Oceano. (s.f.). Psicología para todos. Guía completa para el crecimiento personal, capacidades, personalidad, y socialización. Barcelona, España: Oceano.
- Percorelli, R. (2010). Elementos Básicos de Psicología. Mexico: Trillas.
- Quintanal, J. (2000). Activiaddes Lectoras para la Escuela Infantil y Primaria. Madrid: CCS.
- Quintanal, J. (2003). Animación a la lectura. Madrid: CCS.
- Quispe, J. (2010). La enseñanza del inglés como idioma extranjero. La Paz: Attribution Non-commercial.
- Richards, J., & Rodgers, T. (2002). Approaches and Methods in Language Teaching. New York: Cambridge.

Sarabia, M. G. (2012). La Competencia de la Lectura del idioma Inglés y su incidencia en el proceso Enseñanza Aprendizaje en los estudiantes del Tercer año de Bachillerato del Instituto Tecnológico Superior "Los Andes" del cantón Pillaro, en la provincia de Tungurahua. Ambato.

Sevillano, M. L. (2005). Estrategias Innovadoras para una Enseñanza de Calidad. Madrid: Pearson Educación, S.A.

Sole, I. (2005). Estrategias de lectura. Barcelona.

TABASH BLANCO, N. (2010). La lectura interactiva en el desarrollo de las habilidades de comprensión de lectura y de expresión escrita. Lengua Moderna, 2.

Tomasky, A. (2005). Como rendir mejor en los estudios, en el trabajo y en la vida. Saber.

Velásquez , V. (2004). Lenguaje y Comunicacion. Ecuador: Editrial Ecuador.

LINCOGRAFÍA:

Moya, C. G. (2012). Estrategias de aprendizaje . Estrategia de Aprendizaje:
<http://www.leonismoargentino.com.ar/INST229.htm>

Cunningham, A., & Stanovich, K. (11 de Agosto de 2015). Los efectos de la lectura en la mente. Recuperado el 30 de Agosto del 2015. Obtenido de cepchile:

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:elQBgxczulkJ:www.cepchile.cl/dms/archivo_4061_2169/r108_cunningham_lectura.pdf+&cd=3&hl=en&ct=clnk&gl=ec

4.- ¿Su profesor de inglés hace uso de estrategias de aprendizaje para leer en la clase como lo son señalar, resumir, escoger, escogimiento de ideas principales y secundarias, entre otras?

- a) Siempre () c) A veces () d) Nunca ()

5.- ¿Su profesor de inglés hace uso de material auténtico para el desarrollo de sus destrezas receptivas auditiva y lectora?

- a) Siempre () c) A veces () d) Nunca ()

6.- ¿Su profesor hace uso de los diferentes tipos de lectura por medio de poesías, reflexiones, imágenes, juegos de vocabulario... entre otros los cuales son de su agrado y nivel de comprensión?

- a) Siempre () c) A veces () d) Nunca ()

7.- ¿Su profesor de inglés promueve a que sus capacidades cognitivas como la atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, entre otros., se desarrollen mediante la comprensión de lecturas?

- a) Siempre () c) A veces () d) Nunca ()

8.- ¿Se realiza con frecuencia actividades de lectura conectadas a los diferentes tipos de memoria, las cuales permiten la aprehensión de léxico?

- a) Siempre () c) A veces () d) Nunca ()

9.- ¿Su profesor promueve el correcto uso de pronunciación y deletreo correcto de palabras en el idioma inglés, cuando usted lee?

- a) Siempre () c) A veces () d) Nunca ()

10.- ¿Durante las horas de inglés se socializa y se aplica los pasos para el proceso de lectura como son: (Prelectura, Lectura, Poslectura), con los estudiantes?

- a) Siempre () c) A veces () d) Nunca ()

11.- ¿Su profesor evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas como; selección múltiple, pregunta de inferencia, preguntas de relación, pregunta de interpretación, preguntas de síntesis, enfatizando en el proceso de lectura del idioma inglés?

a) Siempre ()

c) A veces ()

d) Nunca ()

12.- ¿Durante el proceso de evaluación de la lectura comprensiva en inglés, se utilizan rubricas para evaluar la competencia lectora basadas en escalas de valoración como son: Elemental, Regular, Bueno, Excelente entre otros en la clase de inglés?

a) Siempre ()

c) A veces ()

d) Nunca ()

a) Siempre ()

c) A veces ()

d) Nunca ()

11.- ¿Usted evalúa las lecturas utilizando diferentes tipos de preguntas como; selección múltiple, pregunta de inferencia, preguntas de relación, pregunta de interpretación, preguntas de síntesis, enfatizando el proceso de lectura del idioma inglés?

a) Siempre ()

c) A veces ()

d) Nunca ()

12.- ¿Durante el proceso de evaluación de la lectura comprensiva en inglés, usted utiliza rubricas para evaluar la competencia lectora basadas en escalas de valoración como son: Elemental, Regular, Bueno, Excelente entre otros en la clase de inglés?

a) Siempre ()

c) A veces ()

d) Nunca ()

Anexo 3: Encuesta de la propuesta



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



Encuesta dirigida a los profesores del área de Inglés de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la ciudad de Ambato.

.Objetivo: Ejecutar el uso del booklet o folleto con actividades complementarias basadas en juegos de memoria para desarrollar la destreza lectora en el idioma Inglés en los paralelos “A” ,“B” y ,“C” de la Unidad Educativa “Atahualpa ”

Instrucciones: Lea cuidadosamente las siguientes preguntas planteadas y marque con una **X**, según su criterio.

1. ¿Considera usted que el booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria fomenta el desarrollo de la destreza lectora del idioma Inglés en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica?

a) Siempre (.....) c) A veces (.....) d) Nunca (.....)

¿Por qué? _____

2. ¿Considera usted que al implementar este booklet con actividades complementarias basadas en juegos de memoria facilitara la interacción entre el estudiante y las lecturas, de tal manera que se incentive el hábito por la lecturas?

a) Siempre (.....) c) A veces (.....) d) Nunca (.....)

¿Por qué? _____

3. ¿Considera usted que los juegos de memoria son una estrategia de enseñanza y aprendizaje y son fundamentales para impartir las lecturas y la aprehensión de léxico?

a) Siempre (.....) c) A veces (.....) d) Nunca (.....)

¿Por qué? _____

4. ¿Considera usted que las actividades plateadas están basadas en el libro de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica y enfocadas de acuerdo al nivel y a las necesidades de los estudiantes?

a) Siempre (.....) c) A veces (.....) d) Nunca (.....)

¿Por qué? _____

Anexo 4: Croquis de la Unidad Educativa Atahualpa

Gráfico N° 34 Croquis de la Unidad Educativa Atahualpa



Anexo 5: Certificado de aceptación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
DECANATO
Av. Los Chasquis y Río Guayllabamba (Predios de Huachi)
Ambato - Ecuador

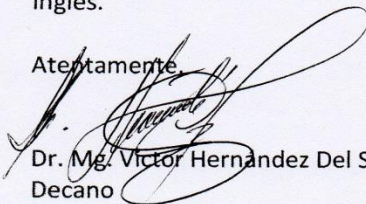
Ambato junio 02, 2015
FCHE-D-520-2015

Doctor
Víctor Gavilanez
RECTOR, Encargado
UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA"
Presente

De mi consideración:

A nombre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, me dirijo a usted a fin de expresar un cordial saludo y éxitos en el desempeño de sus funciones, a la vez solicitar comedidamente se brinde las facilidades necesarias a la señorita Lourdes Elizabeth Castillo Medina, estudiante del décimo semestre de la Carrera de Idiomas de esta Unidad Académica, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación sobre el tema: **"LOS JUEGOS DE MEMORIA PARA DESARROLLAR LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA"**, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación, mención Inglés.

Ateentamente,


Dr. Mg. Víctor Hernández Del Salto
Decano

C.c: Archivo numérico Decanato
CARPETA: OTRAS ORGANIZACIONES

VH/MCH.



UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA
RECIBIDO
POR: CRISTINA GALARRA
FECHA: 02/06/2015
HORA: 10:02

Anexo 6: Certificado de aplicación de las encuestas



UNIDAD EDUCATIVA "ATAHUALPA"
AMBATO – ECUADOR



Oficio N° 134-R
Junio 9, 2015

Dr. Mg. Víctor Hernández Del Salto
Decano de la Facultad de Ciencias Humanas
y de la Educación de la U.T.A.
Ciudad

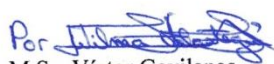
De mi consideración:

Tengo a bien expresarle un atento saludo y en atención al Oficio FCHE-D- N° 520-2015 del 2 de junio de 2015, me permito informar a usted que la Srta. Lourdes Elizabeth Castillo Medina, estudiante del décimo semestre de la Carrera de Idiomas, realizó el trabajo de investigación sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE MEMORIA PARA DESARROLLAR LA DESTREZA LECTORA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA”**, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación, mención Inglés.

Realizó las encuestas a los Octavos Años de Educación Básica, paralelos A, B, C.

Particular que comunico para los fines consiguientes.

Atentamente,

Por 
M.Sc. Víctor Gavilanes
Rector Encargado
cg.



El Tejar y Av. 22 de Enero – Parroquia Atahualpa – Telefax: 2452239 - 2855272 - 2855812 – Casilla III
Correo electrónico: colegioatahualpasecretaria@hotmail.com