



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE INGLÉS

**Informe final del Trabajo de Investigación previo a la obtención
del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,**

Mención: Inglés.

TEMA:

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO. Y 7MO. AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "PRINCESA PACCHA" DE LA PARROQUIA PASA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011.

AUTOR:

Poveda Toalombo Ángel Santiago.

TUTOR:

Dra. Georgina Piedad Aguas Garcés

**AMBATO - ECUADOR
2010-2011**

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Aguas Garcés Georgina Piedad con C.C. 180103045-1 en calidad de Tutora del Trabajo de Graduación sobre el tema:

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO. Y 7MO. AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “PRINCESA PACCHA” DE LA PARROQUIA PASA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011.” desarrollado por el egresado: Ángel Santiago Poveda Toalombo, de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Ingles, 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.

Ambato, Marzo 20 de 2011

TUTORA

Dra. Georgina Piedad Aguas G.
C. I. 1801030451

AUTORÍA DE TESIS DE INVESTIGACION

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

Poveda Toalombo Ángel Santiago
C. I. 180411603-4

AUTOR

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

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Investigación, sobre el tema:

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO. Y 7MO. AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “PRINCESA PACCHA” DE LA PARROQUIA PASA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011.” presentado por el Sr. Ángel Santiago Poveda Toalombo; egresado de la Carrera de Inglés, promoción Noviembre 2010 - Marzo 2011 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por tanto se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

Ambato, Marzo 20, 2011

Para constancia firman:

LA COMISION

Dr. Juan Cahuasquí M.

Dra. Aída Robles MsC.

INDICE GENERAL

PRELIMINARES

	Pág.
Portada.....	i
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría de la Tesis de Investigación.....	iii
Aprobación del tribunal de grado.....	iv
Índice General.....	v
Índice de Cuadros.....	viii
Índice de Gráficos.....	ix
Resumen Ejecutivo.....	x
INTRODUCCION.....	1

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del problema.....	7
1.2.5 Interrogantes de la Investigación.....	7
1.2.6 Delimitaciones.....	8
1.2.7 Unidades de observación.....	8
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivo Específico.....	10

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la Investigación.....	11
2.2 Fundamentaciones.....	12
2.1.2 Fundamentación Filosófica.....	12
2.1.2 Fundamentación Ontológica.....	12
2.1.2 Fundamentación Epistemológica.....	12
2.1.2 Fundamentación Psicopedagógica.....	12
2.1.2 Fundamentación Sociológica.....	13
2.1.2 Fundamentación Axiológica.....	13
2.1.2 Fundamentación Legal.....	13
2.5 Categorías Fundamentales.....	15
2.5.1 Categorías de la Variable Independiente.....	15
2.5.2 Categorías de la Variable Dependiente.....	26
2.6 Hipótesis.....	40
2.6.1 Señalamiento de variables.....	40

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1 Enfoque.....	41
3.2 Modalidades de la Investigación.....	41
3.3 Tipos de Investigación.....	42
3.4 Población y muestra.....	42
3.5 Matriz de Operacionalización de Variables.....	43
3.5.1 Operacionalización de la Variable Independiente.....	43
3.5.2 Operacionalización de la Variable Dependiente.....	44
3.6 Recolección de Información.....	45
3.7 Procesamiento y Análisis.....	46
3.7.1 Procesamiento de la Información.....	46
3.7.2 Análisis e interpretación de resultados.....	46

CAPITULO IV ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Encuesta aplicada a los estudiantes.....	47
4.1 Entrevista a la docente de la escuela.....	57
4.2 Verificación de la hipótesis.....	59

CAPITULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	61
5.2 Recomendaciones.....	62

CAPITULO VI LA PROPUESTA

6.1 Tema.....	63
6.2 Datos Informativos.....	63
6.3 Antecedentes de conclusiones y recomendaciones.....	64
6.4 Justificación.....	64
6.5 Objetivo General.....	64
6.6 Objetivo Específico.....	65
6.7 Análisis de Factibilidad.....	65
6.7.1 Política.....	65
6.7.2 Socio-cultural.....	65
6.7.3 Organizacional.....	66
6.7.4 Equidad de Género.....	66
6.7.5 Económica-Financiera.....	66
6.7.6 Fundamentación Científico-Técnica.....	66
6.8 Desarrollo de la Propuesta.....	67
6.9 Modelo operativo.....	77
6.10 Administración de la propuesta.....	78
6.11 Cronograma de la propuesta.....	80

BIBLIOGRAFIA	82
BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA	83
ANEXOS	84
Anexo N°1.....	85
Anexo N°2.....	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1. Árbol de problemas.....	5
2. Red de Inclusiones.....	14
3. Juegos cooperativos.....	47
4. Tipos de Juegos.....	48
5. Canciones en Inglés.....	49
6. Interés en clase.....	50
7. Dinámicas de Motivación.....	51
8. Instrucciones en Inglés.....	52
9. Preguntas con respecto al tema.....	53
10. Dificultad en la Pronunciación.....	54
11. Expresión de Ideas.....	55
12. Interacción con la Profesora.....	56

ÍNDICE DE CUADROS

1. Población y muestra.....	42
2. Operacionalización de variable Independiente.....	43
3. Operacionalización de variable dependiente.....	44
4. Recolección de la información.....	45
5. Juegos cooperativos.....	47
6. Tipos de Juegos.....	48
7. Canciones en Inglés.....	49
8. Interés en clase.....	50
9. Dinámicas de Motivación.....	51
10. Instrucciones en Inglés.....	52
11. Preguntas con respecto al tema.....	53
12. Dificultad en la Pronunciación.....	54
13. Expresión de Ideas.....	55
14. Interacción con la Profesora.....	56
15. Modelo Operativo.....	77
16. Administración de la Propuesta.....	79
17. Cronograma de la Propuesta.....	80
18. Evaluación de la Propuesta.....	81

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

CARRERA DE INGLES

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO. Y 7MO. AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “PRINCESA PACCHA” DE LA PARROQUIA PASA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011.”

AUTOR: Poveda Toalombo Ángel Santiago

TUTORA: Dra. Georgina Piedad aguas Garcés

El Trabajo de Investigación hace un análisis de los Juegos Didácticos empleado por la Docente y su efecto en el aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes considerando los Juegos Didácticos que actualmente se utilizan en la escuela Fiscal Princesa Paccha en lo que concierne a su aplicación y eficacia y al nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en Técnicas Activas de aprendizaje del Idioma Inglés que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras pueden emplear con los estudiantes para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas basadas en el respeto a las diferencias individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes de la escuela.

INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Graduación está encaminado a evidenciar la relación entre los Juegos Didácticos y el Aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de la escuela “Princesa Paccha” de la Parroquia Pasa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

El Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPITULO I, EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la Prognosis, se plantea el Problema, los Interrogantes del problemas, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGIA; se señala el Enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS, se presentan los resultados del instrumento de investigación, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describen las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO VI, LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentaciones, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la Bibliografía, así como los Anexos correspondientes.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1TEMA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LA ESCUELA PRINCESA PACCHA, PARROQUIA PASA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-2011.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1Contextualización

En el Ecuador la mayoría de centros educativos necesita mayor empleo de juegos didácticos en el aula por parte de los docentes, para que los estudiantes puedan asimilar el idioma Inglés de una manera fácil y entretenida, esto se evidencia según una encuesta realizada en el año 2005 por parte del Ministerio de Educación, en convenio con la Universidad de Chicago en su programa denominado “Our World Through English” en establecimientos de Educación Básica de carácter fiscal a nivel nacional, los datos arrojaron que un 76.5 % de los estudiantes no les agrada el aprendizaje del Inglés como segunda lengua, mientras que a un 12.9% les era irreverente el aprendizaje del idioma Inglés como segunda

lengua y al 10.6 restante les gustaba el aprendizaje del Idioma Inglés como segunda lengua. Ésta dificultad se debe a que el sistema mismo no involucra a la familia y conlleva a que no se dé un proceso motivante, ya que viéndolo del punto desde un contexto social, cultural y familiar puede ser un elemento motivador para que los juegos didácticos sean más atractivos y de esta manera encontrar un ambiente óptimo para éste aprendizaje a través del juego.

En nuestra provincia la idea de aplicar el juego didáctico en las instituciones educativas por parte de los docentes no es una idea nueva, la utilización de la actividad lúdica en la preparación de los estudiantes en el área de Inglés, el juego didáctico como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa lo cual puede ser muy útil para que puedan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento del idioma Inglés de una manera amena, interesante y motivadora.

En la escuela Princesa Paccha, parroquia Pasa, Cantón Ambato la utilización de juegos didácticos para el aprendizaje del Idioma Inglés es de manera limitada, a pesar de que existe una gran variedad de los mismos, ya que las horas que el docente dispone son muy pocas, lo cual dificulta el aprendizaje, esto se da debido a que el docente debe cumplir una cierta planificación y requiere tiempo para el empleo de los mismos; lo que conlleva a que el nivel de aprendizaje del Idioma Inglés de un grupo de estudiantes sea inferior al de los demás, especialmente si hacemos una relación con los niños de escuelas urbanas.

Árbol de Problemas

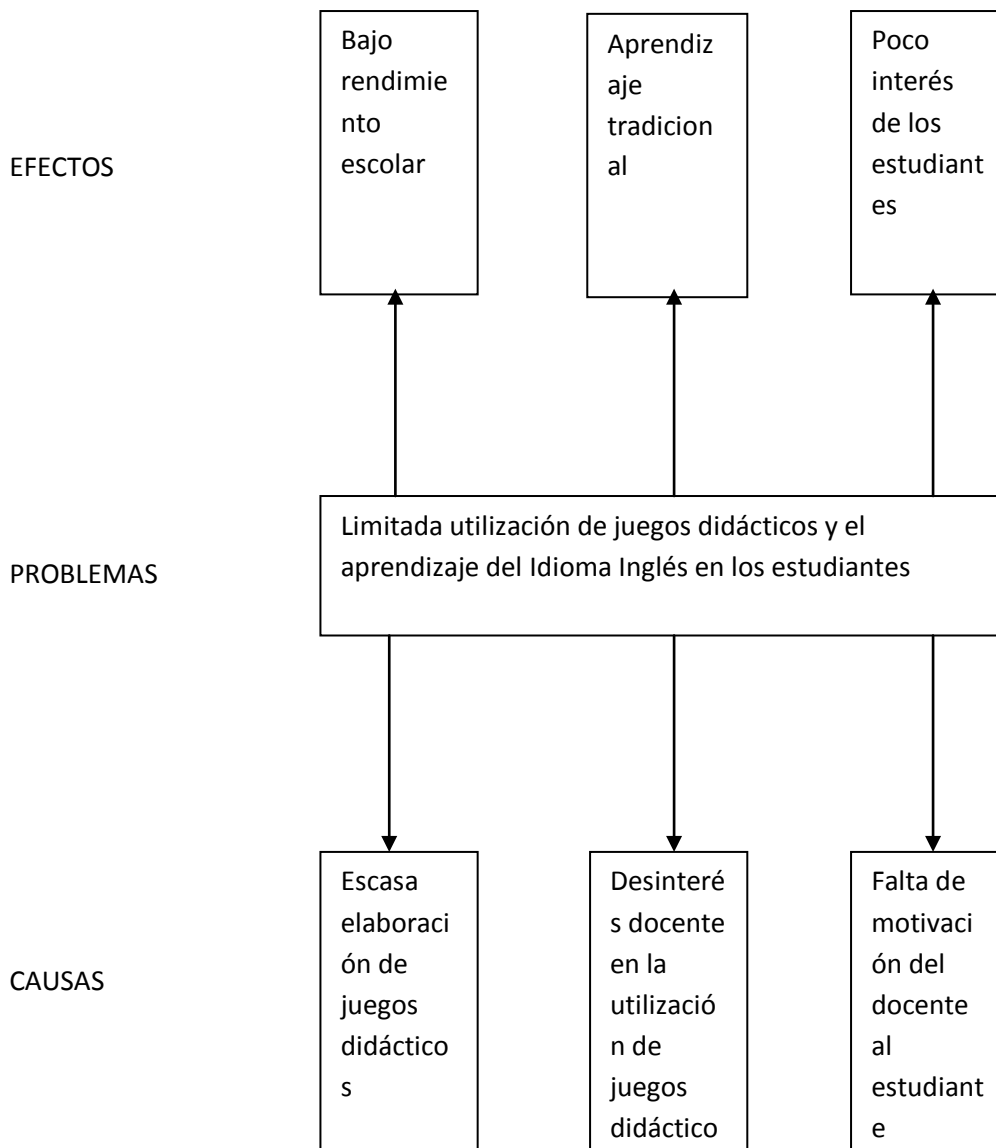


Gráfico 1: Árbol de problemas

Elaborado por: Santiago Poveda

1.2.2 Análisis Crítico

En vista que en la institución educativa hay una escasa elaboración de juegos didácticos por parte de los docentes lo que conlleva a una limitada utilización de los mismos y el aprendizaje de los estudiantes, lo que genera un bajo nivel de rendimiento en el aula.

Considerando que existe el desinterés por parte de los docentes en la utilización de juegos didácticos y esto conlleva a una limitada utilización de juegos didácticos lo que ocasiona que el aprendizaje del idioma Inglés de los estudiantes sea el tradicional.

Teniendo en cuenta la carencia en la utilización de juegos didácticos en la institución educativa esto conlleva a una limitada utilización de juegos didácticos lo que ocasiona que el aprendizaje del idioma Inglés no sea el suficiente y que exista poco interés por parte de los estudiantes en las clases.

1.2.3 Prognosis

De no solucionarse el problema investigado actualmente las consecuencias a futuro serán estudiantes con aprendizaje limitado en el idioma Inglés, no podrán desarrollar su creatividad al momento de realizar tareas en clase de Inglés, con dificultad para la socialización e intercambio de ideas que son de mucha importancia en el área de Inglés; retraso en su desarrollo educativo con relación a estudiantes de zonas urbanas, es decir en vocabulario, pronunciación, fluidez al momento de hablar, y falta de habilidad en la realización de dramatizaciones; timidez de interactuar en conversaciones ya sea en parejas, tríos o grupos de

trabajo, que son frecuentes en el área; bajo nivel intelectual en la selección y preferencia de juegos motivacionales en Inglés; mal comportamiento y poca afectividad al idioma Inglés.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cómo inciden los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de sexto y séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Provincia del Carchi” de la Parroquia Pasa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el año lectivo 2010-2011?

1.2.5 Interrogantes de la Investigación

- ¿Cuáles son los juegos didácticos empleados por la docente en la institución educativa?
- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes motivo de la investigación?
- ¿Existe una alternativa de solución al problema de la limitada utilización de juegos didácticos y el aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes?
- ¿Qué prácticas habituales se deben implementar en el aula para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes?

- ¿Qué tipos de juegos didácticos se deben aplicar a los estudiantes considerando su nivel de conocimiento y edad para que haya un mejor aprendizaje del idioma Inglés?

1.2.6 Delimitaciones de la Investigación

- Delimitación Espacial

Escuela Fiscal “Princesa Paccha” de la Parroquia Pasa, Cantón
Ambato, Provincia del Tungurahua.

- Delimitación Temporal

Año Lectivo 2010-2011

1.2.7 Unidades de Observación

- Docente de Inglés de la escuela Princesa Paccha.
- Estudiantes de 6to. y 7mo. Año de Educación General Básica.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante porque busca establecer la relación de la utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes y como este repercute en el aprendizaje de los estudiantes para de ésta manera poder mejorar el aprendizaje del idioma Inglés.

Además ésta investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se formula una alternativa de solución al problema investigado de una

manera más entretenida para los niños, en otras palabras “Aprender Jugando.”

De ésta investigación no solo serán beneficiados los alumnos de sexto y séptimo año de Educación Básica de ésta escuela sino que también ayudará mucho a los docentes para que ya no utilicen la forma tradicional de enseñar el Inglés sino que lo hagan de una manera más divertida mediante la utilización de los juegos didácticos.

La investigación es factible porque se cuenta con suficiente información bibliográfica, por cuanto hay la disposición por parte de la Institución Educativa porque se dispone del tiempo necesario y los recursos indispensables para la investigación y con la debida dedicación.

Ésta investigación será utilizada en ésta institución con el fin de mejorar el nivel de aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de sexto y séptimo año de Educación General Básica ya que por algunos factores como por ejemplo: pocas horas de clase a la semana, falta de interés de la docente por capacitarse en juegos didácticos en Inglés y desinterés por parte de los estudiantes el nivel es bajo.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Investigar la relación entre juegos didácticos y aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de Sexto y Séptimo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Princesa Paccha” de la Parroquia Pasa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el Año lectivo 2010-2011.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar los juegos didácticos empleados por la docente para con los estudiantes de la escuela Princesa Paccha.

- Aplicar los juegos didácticos para poder potenciar el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de la escuela Princesa Paccha.

- Diagnosticar el nivel de aprendizaje en los estudiantes de la escuela Princesa Paccha

- Proponer una alternativa de solución a la problemática de la limitada utilización de juegos didácticos y el aprendizaje en los estudiantes de la escuela Princesa Paccha.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisados los trabajos de investigación de la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica De Ambato se ha encontrado la tesis de investigación cuyo tema “Técnicas Activas de Aprendizaje y Desarrollo Psicomotriz, en niños con necesidades educativas especiales del Primer año de básica de los Institutos de la ciudad de Esmeraldas” de los autores Lic. Fernando Guachamín Córdova, Lic. Carmen Tambaco Plaza para el título de Doctorado de Ciencias de la Educación en el año 2001.

También se encontró un documento que según Dianne Larsen-Freemani, en su libro “Techniques and Principles in language Teaching, 1995. Menciona que el aprendizaje es más efectivo cuando éste es divertido y se lo realiza mediante la utilización de juegos, incluso desde el inicio de la clase, momento crucial para captar la atención y el interés del estudiante, para lo cual los profesores usan una técnica llamada “Total Physical Response (TPR) y que creen en la importancia de tener a sus estudiantes disfrutando sus experiencias y siempre motivados para poder comunicarse en una lengua extranjera además menciona que esta técnica fue desarrollada para reducir el estrés en los estudiantes y mejorar el nivel de aprendizaje del idioma Inglés como segunda lengua.

2.2 Fundamentaciones

2.2.1 Fundamentación Filosófica

La presente investigación se enmarca en el paradigma Crítico – Propositivo, crítico porque analiza una realidad socio – educativa y permite que el estudiante sea crítico expresando sus puntos de vista y propositivo ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado.

2.2.2 Fundamentación Ontológica

La realidad no es estática sino dinámica por ello la investigación busca que dicha realidad pueda ser transformada en función del desarrollo óptimo del aprendizaje de los niños a través de los juegos didácticos.

2.2.3 Fundamentación Epistemológica

La investigación tiene la perspectiva desde el enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema analizado presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias buscando su transformación.

2.2.4 Fundamentación Psicopedagógica

La investigación acoge a los postulados de la Teoría Socio – Cultural de Lev Vigotsky porque el aprendizaje se fortalece cuando se realiza de forma socializada en la intervención de los pares más capaces

intercambiando experiencias mutuas y fortaleciendo el aprendizaje comunitario.

2.2.5 Fundamentación Sociológica

La investigación bajo la premisa de la Teoría del Conflicto asume el hecho de que el problema de la limitada utilización de juegos didácticos tiene como una de las causas fundamentales la injusticia, la desigualdad, la inequidad social, en vista de que unos tienen mejores condiciones educativas que otros.

2.2.6 Fundamentación Axiológica

La investigación busca resaltar los valores de solidaridad, paciencia, respeto, integración, condiciones particulares de cada estudiante, porque deben ser tratados de acuerdo a sus características individuales.

2.2.7 Fundamentación Legal

La investigación se fundamenta en lo que prescribe la Constitución del Ecuador en la Sección Octava de la Educación en el Art. 66 segundo párrafo dice: “La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollara un pensamiento crítico, fomentar el civismo, proporcionara destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción, estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la creatividad y las especiales habilidades de cada persona, impulsara la interculturalidad, la solidaridad y la paz.”

Red de inclusiones

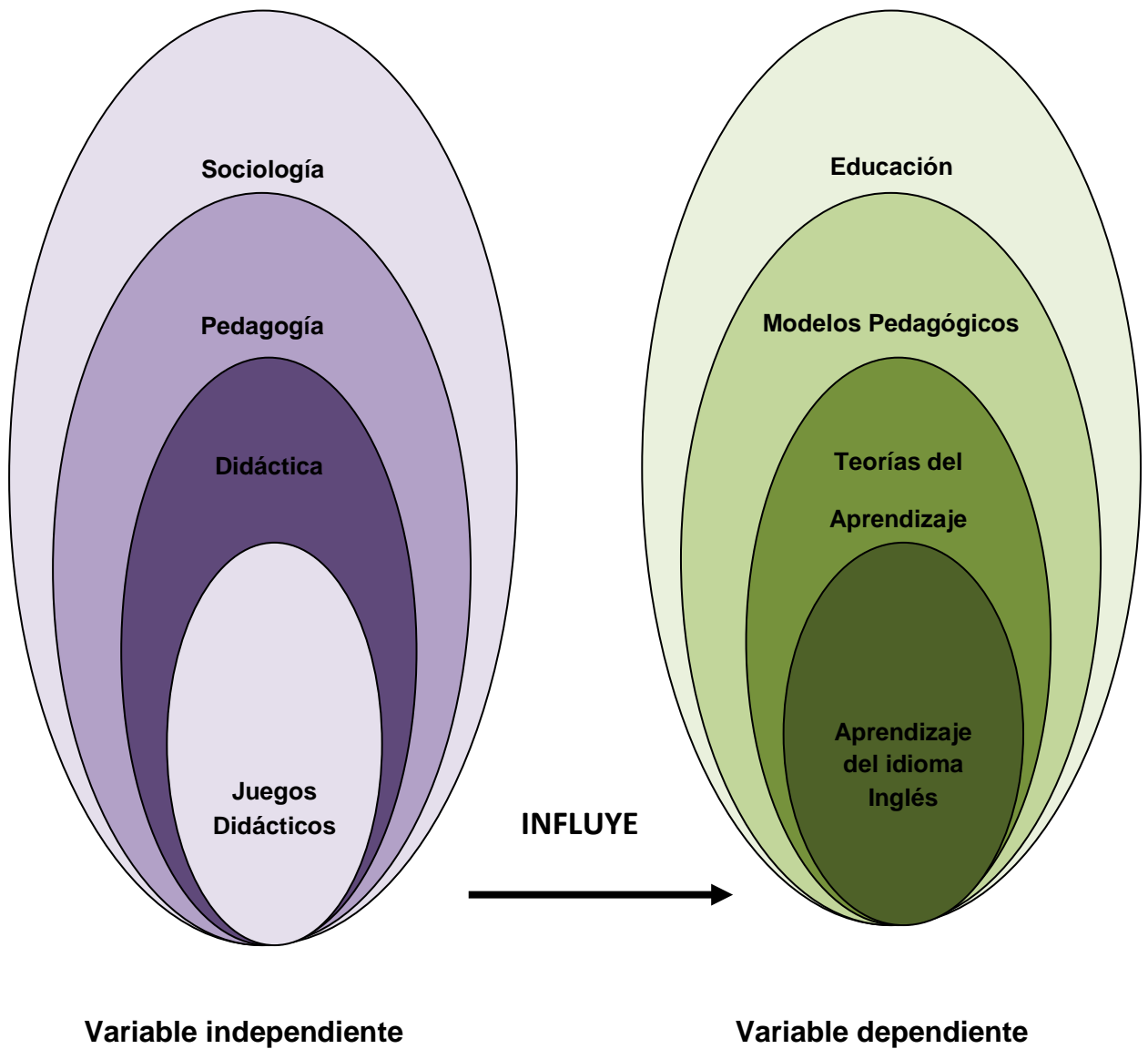


Grafico 2: Red de Inclusiones

Elaborado por: Santiago Poveda

2.5 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

2.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

SOCIOLOGIA

“En la página de Internet <http://www.lamolina.edu.com> dice que la sociología es una ciencia social que estudia, describe y analiza los procesos de la vida en la sociedad; busca comprender las relaciones de los hechos sociales por medio de la historia; mediante el empleo de métodos de investigación, quiere saber donde están los problemas en la sociedad y sus relaciones con los individuos. Compara a la sociedad con la cultura y la política. Es una ciencia nueva que se creó a la mitad del siglo XIX. La sociología aplica métodos de investigación empíricos (es decir, de la experiencia que ya obtuviste en tu vida) y así crea teorías. Es la rama del conocimiento que estudia las relaciones humanas, aplicando métodos empíricos.

El terreno de investigación de la sociología es bastante amplio. Puede investigar desde los motivos por los cuales las personas seleccionan sus parejas hasta las razones de la desigualdad social en una sociedad”.

PEDAGOGIA

“En la página de Internet <http://www.wikipedia.org> dice que la pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Es importante tomar en cuenta que a pesar de que la conceptualización de la pedagogía como ciencia es un debate que actualmente tiene aún vigencia y que se centra en los criterios de cientificidad que se aplican a las demás ciencias y que no aplican directamente a la pedagogía, es por ello que referirse a la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto, o por lo menos debatible (depende del punto de vista con el que se defina ciencia).

Existen autores, pues, que definen a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia o disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio”.

DIDÁCTICA

“En la página de Internet <http://es.wikipedia.org> dice: que la didáctica deriva del griego *didaktikè* ("enseñar") y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y

elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. La didáctica está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

JUEGOS DIDÁCTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice: que los juegos didácticos son técnicas participativas de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice que las características de los juegos didácticos son:

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

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice que los juegos didácticos tiene 3 fases importantes las cuales están estrechamente ligadas las cuales son:

Introducción, desarrollo y culminación

1.-Introducción:

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

2.-Desarrollo:

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

3.-Culminación:

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

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

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

PRINCIPIOS BÁSICOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice que los principios básicos son:

La participación

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del

estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo

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

El entretenimiento

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

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste tópico, el cual es de vital importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de todo individuo ya sea de manera colectiva o individual.

El desempeño de roles

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

La competencia

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

VENTAJAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice: que las ventajas de los juegos didácticos son innumerables pero a continuación se detallan aquellas que son las más importantes por su naturaleza netamente educativa y éstas son:

Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.

Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.

Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes, aspecto muy importante en la actualidad debido a la juventud cambiante y liberal de la presente época.

Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido”.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice que los juegos didácticos se clasifican en :

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

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

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

Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos”.

TIPOS DE JUEGOS DIDACTICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice que los tipos de juegos didácticos son:

Juegos menores

Son acciones motrices que se realizan sobre la base de una idea de educación física definida y que persiguen el desarrollo psicomotor y la recreación.

Juegos pre-deportivos

Son una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas.

Juegos deportivos

Son el grado superior de los juegos y se caracterizan por su alta exigencia de rendimiento competitivo, en la que el equipo o jugador individual está

Juegos cooperativos

Son aquellos donde un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo.

Juegos competitivos

Son aquellos en los cuales hay dos o más jugadores compitiendo por un trofeo o por algún bien que se da a quien sea el ganador de dicho juego”.

2.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE

EDUCACIÓN

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> nos dice que la educación es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. la educación es gratuita para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez de escuelas públicas, también existen muchas escuelas privadas y parroquiales. Debe ayudar y orientar al educando para conservar y utilizar nuestros valores, fortaleciendo la identidad nacional.

Se refiere a la influencia ordenada y voluntaria ejercida sobre una persona para formarle o desarrollarle; de ahí que la acción ejercida por una generación adulta sobre una joven para transmitir y conservar su existencia colectiva. Es un ingrediente fundamental en la vida del hombre y la sociedad y apareció en la faz de la tierra desde que apareció la vida humana. Es la que da vida a la cultura, la que permite que el espíritu del hombre la asimile y la haga florecer, abriéndole múltiples caminos para su perfeccionamiento”.

MODELOS PEDAGÓGICOS

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice: que un Modelo Pedagógico es la construcción teórico formal que fundamentada

científica e ideológicamente interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica que responde a una necesidad histórico concreta.

Interpretar significa explicar, representar los aspectos más significativos del objeto de forma simplificada. Aquí se aprecia la función ilustrativa, traslativa y sustitutiva - heurística.

Diseñar significa proyectar, delinear los rasgos más importantes. Se evidencian la función aproximativa y extrapolativa - pronosticadora.

Ajustar significa adaptar, acomodar, conformar para optimizar en la actividad práctica. Revela la función transformadora y constructiva en caso necesario esta última.

Apoyados en los presupuestos teóricos anteriores un modelo didáctico, un modelo de instrucción, un modelo educativo no son más que modelos pedagógicos en los que predomina uno de estos procesos sobre otro”.

TEORIAS DEL APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://www.monografias.com> dice que las Teorías del Aprendizaje son diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos. Por ejemplo, la teoría del condicionamiento clásico de Pávlov: explica como los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, aunque tal respuesta fuera evocada en principio sólo por uno de ellos. La teoría del condicionamiento instrumental u operante de Skinner describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado. Albert Bandura describe las condiciones en

que se aprende a imitar modelos. La teoría Psicogenética de Piaget aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo. La teoría del procesamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas”.

APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://es.wikipedia.org> dice que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental han sido objeto de diversos estudio empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados”.

TIPOS DE APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://www.wikipedia.org> dice que los tipos de aprendizaje son:

Aprendizaje receptivo

En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje por reforzamiento: es la manera de comportarse de un agente a un tiempo dado en un tiempo exacto. Puede verse como un mapeo entre los estados del ambiente que el agente percibe y las acciones que toma, cuando se encuentra en esos estados.

Aprendizaje por observación: Albert Bandura consideraba que podemos aprender por observación o imitación. Si todo el aprendizaje fuera resultado de recompensas y castigos nuestra capacidad sería muy limitada. El aprendizaje observacional sucede cuando el sujeto contempla

la conducta de un modelo, aunque se puede aprender una conducta sin llevarla a cabo”.

PROCESOS DE APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://es.wikipedia.org> dice que el proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La experiencia es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como:

Técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

Por último, nos queda la inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia; con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales: los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

La comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado durante un período de tiempo.

La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen”.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://www.monografías.com> nos dice que las estrategias de aprendizaje son: estrategias de ensayo, estrategias de elaboración, estrategias de organización, estrategias de control de la comprensión, estrategias de planificación, estrategias de evaluación, etc.

ESTRATEGIAS DE ENSAYO

Son aquellas que implica la repetición de los contenidos (diciendo, escribiendo) o centrarse en partes claves de él.

Repetir términos en alta voz, reglas mnemotécnicas, copiar el material objeto de aprendizaje, tomar notas literales, el subrayado.

ESTRATEGIAS DE ELABORACIÓN

Las estrategias de elaboración implican hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar lo cual es indispensable para lograr poseer una buena estrategia de aprendizaje. Parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas, responder preguntas (las incluidas en el texto o las que pueda formularse el alumno), descubrir cómo se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.

ESTRATEGIAS DE ORGANIZACIÓN

Agrupar la información para que sea más fácil recordarla. Implica imponer estructura a los contenidos de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificándolo relaciones y jerarquías, incluyen ejemplos como:

Resumir un texto, esquema, subrayado, cuadro sinóptico, red semántica, mapa conceptual, árbol ordenado.

ESTRATEGIAS DE CONTROL DE LA COMPRENSIÓN

Estas son las estrategias ligadas a la Metacognición. Implica permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia.

Entre las estrategias metacognitivas están: la planificación, la regulación y la evaluación.

ESTRATEGIAS DE PLANIFICACIÓN

Son aquellas mediante las cuales los alumnos dirigen y controlan su conducta. Son, por lo tanto, anteriores a que los alumnos realicen ninguna acción. Se llevan a cabo actividades como:

- Establecer el objeto y la meta de aprendizaje.
- Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios para llevar a cabo.

- Descomponer la tarea en pasos sucesivos.
- Programar un calendario de ejecución.
- Prever el tiempo que se necesita para realizar esa tarea, recursos que se necesitan.
- Seleccionar la estrategia a seguir.

ESTRATEGIAS DE REGULACIÓN, DIRECCIÓN Y SUPERVISIÓN

Se utilizan durante la ejecución de la tarea indican la capacidad que el alumno tiene para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia. Se realizan actividades como:

- Formularles preguntas
- Seguir el plan trazado.
- Ajustar el tiempo y el esfuerzo requerido para la tarea.
- Modificar y buscar estrategias alternativas en el caso de que las seleccionadas anteriormente no sean eficaces.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje. Se llevan a cabo durante y al final del proceso. En éste proceso se realizan actividades como:

- Revisar los pasos dados.

- Valorar si se han conseguido o no los objetivos propuestos.
- Evaluar la calidad de los resultados finales.
- Estrategias de apoyo o afectivas

Estas estrategias no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos la misión fundamental es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se producen.

Establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva.

Por último señalar que algunos autores relacionan la estrategia del aprendizaje con un tipo determinado de aprendizaje.

El aprendizaje asociativo: ESTRATEGIAS DE ENSAYO.

El aprendizaje por reestructuración: ESTRATEGIAS DE ELABORACION O DE ORGANIZACIÓN”.

PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE

“En la página de Internet <http://psicopedagogía.com> dice que los principios del aprendizaje son:

Rubén Ardilla resume los fundamentos de los principios del aprendizaje como sigue:

Primer principio: El esfuerzo más efectivo en el proceso de aprendizaje es aquel que se sigue a la acción con una mínima demora la afectividad del

esfuerzo disminuye con el paso del tiempo y muy pronto no tiene casi ninguna.

Segundo principio: La máxima motivación para el aprendizaje se logra cuando la tarea no es demasiado fácil ni demasiado difícil para el individuo, pues así se logra la satisfacción.

Tercer principio: El aprendizaje no es proceso simplemente intelectual sino que también emocional, el individuo tiene metas en el proceso de aprender que deben ser claras y precisas para que sean motivantes.

Cuarto principio: Aprendemos a través de los sentidos especialmente del sentido de la vista y del oído, por lo que se deben considerar como recursos para el desarrollo de este proceso.

Quinto principio: Generalmente lo que aprendemos lo vinculamos con lo que sabemos, es decir partimos de encuadres particulares para darle valor a la enseñanza.

Sexto principio: Regularmente aprendemos una cosa a la vez, por ella se trata de delimitar lo más claramente posible las distintas unidades de aprendizaje.

Séptimo principio: Cada persona aprende en grados diferentes o a velocidades distintas dependiendo de sus conocimientos, habilidades y desde luego del nivel de inteligencia que posea”.

CLAVES DEL APRENDIZAJE

La Atención

En la página de Internet <http://www.neurobiologia.com> dice que Mediante los sistemas que nuestro cerebro posee para regular la

atención, los objetos y acontecimientos externos (visuales, auditivos, etc.) primero evocan o llaman nuestra atención, haciendo que nos orientamos hacia algo concreto y nos desentendamos (nos desenganchemos) de los demás estímulos; así estamos preparados para captar el mensaje que nos llega. En una segunda fase, si ese acontecimiento o mensaje continúan y consideramos que vale la pena seguir recibidos, ponemos de nuestra parte y mantenemos la atención, la prestamos (incluso, a veces, decimos que "ponemos los cinco sentidos"). Y si nos interesa en grado superlativo, nuestra atención se enfrasca en el objeto. Ya podemos adelantar que nuestros intereses (motivación, afecto) van a influir decisivamente en la operatividad de nuestra atención.

Pues bien, en la atención intervienen varias áreas y núcleos del cerebro. Unos están relacionados con las áreas responsables de recibir y, sobre todo, de integrar la información que nos llega por los sentidos. Otros están relacionados con la retención inmediata de la información para saber de qué va, y para contrastar su importancia ("¿es nueva o ya conocida?, ¿vale la pena retenerla? ¿Vale la pena seguir recibidola? ¿Me interesa?"). Otros están encargados de rechazar y filtrar todo aquello que nos pueda distraer y cambiar el objeto de nuestra actual atención. Puedes ampliar estos conceptos en:

La Memoria

En la página de Internet <http://www.neurobiologia.com> nos dice que La memoria es un proceso que nos permite registrar, codificar, consolidar y almacenar la información de modo que, cuando la necesitemos, podamos acceder a ella y evocarla. Es, pues, esencial para el aprendizaje. Y ya veremos en qué grado depende de la atención que prestemos. La

memoria no es única sino que adopta distintas formas que dependen de estructuras cerebrales muy distintas. Distinguimos dos grandes tipos:

La que llamamos a corto plazo o de corta duración, inmediata, operacional.

La que llamamos a largo plazo o de larga duración que, a su vez, dividimos en otras dos:

La declarativa o explícita, que puede ser episódica o semántica

La no declarativa, implícita, instrumental o procedimental.

La Motivación

En la página de Internet <http://www.down21.org> dice: que la motivación es la propiedad que nos impulsa y capacita para ejecutar una actividad. Por eso se encuentra tanto en la base de atención (porque si no estamos motivados no mantendremos la atención y menos aún llegaremos a enfrascarnos), como en la base de la memoria (como elemento de reforzamiento importantísimo: cómo recordamos lo que más nos afecta), y en la base de la realización de cualquier actividad: nos impulsa a la acción.

La motivación tiene que ver mucho con la afectividad que, en su aspecto positivo, nos inclina, nos atrae o nos une hacia un objetivo determinado; y en su aspecto negativo nos repele, nos disgusta, nos amenaza.

La motivación nos hace superar cansancios y dificultades. La falta de motivación nos frena en la realización de tareas. En su ejecución intervienen importantes núcleos cerebrales (muy especialmente la

amígdala, pero también diversas áreas cerebrales). Verás una amplia explicación de las características, propiedades de la motivación y de los mecanismos cerebrales que intervienen.

La Comunicación

“En la página de Internet <http://www.down21.org> dice que la comunicación es fundamental para captar cualquier tipo de información verbal, sea visual o auditiva, y por consiguiente, para aprenderla.

Pero en la especie humana, la comunicación en cualquiera de sus formas ha adquirido tal grado de protagonismo que se ha convertido en elemento que influye de modo decisivo sobre los otros tres grandes procesos del aprendizaje.

Por eso, la comunicación necesita de amplias zonas del cerebro y de complicados mecanismos de funcionamiento que aseguren la comprensión y la expresión de lo comunicado, sea a través de la expresión corporal y gestual, o del lenguaje en sus variadas formas, de las que el oral es muy importante pero no el único.

Comunicación es intercambio que exige atención, recuerdo y motivación. Pero, a su vez, si la comunicación se establece sobre bases firmes, favorece la atención, el recuerdo y la motivación. Es el elemento lubricante y facilitador de los otros tres”.

2.6 HIPÓTESIS

La limitada utilización de juegos didácticos incide negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de Sexto y Séptimo año de Educación Básica de la Escuela “Princesa Paccha” de la Parroquia Pasa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua durante el Año lectivo 2010-2011.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

- **Variable Independiente:** Juegos Didácticos
- **Variable Dependiente:** Aprendizaje del idioma Inglés

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

La investigación tiene un enfoque cuali – cuantitativo, cualitativo porque analiza una realidad socio – educativa, es propio de las ciencias humanas y está basada en la verdad mas no en supuestos, Por otro lado. El enfoque es cuantitativo porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente.

3.2 MODALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN

Es Bibliográfica – Documental por cuanto se acudieron a fuentes escritas de investigación tales como: libros, textos, revistas, periódicos e internet. Es de Campo porque la investigación se realizará en el lugar de los hechos en la Escuela “Princesa Paccha” perteneciente a la comunidad de Punguloma, Parroquia Pasa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua y es de Intervención Social por cuanto la investigación plantea una alternativa de solución al problema investigado que en este caso se refiere a la incidencia de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.

3.3 NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Es exploratorio porque se indagarán las características del problema investigado, para poder contextualizarlo adecuadamente.

Es descriptivo porque la investigación detalla el problema en sus causas y consecuencias.

Asociación de variables

Por cuanto en la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

3.4 POBLACION Y MUESTRA

La presente investigación se realiza en los Estudiantes de 6to. 7mo. Año de educación Básica de la Escuela “Princesa Paccha” de la parroquia Pasa, cantón Ambato de la provincia del Tungurahua.

Docentes	01
Estudiantes	91
TOTAL	92

Cuadro 1: Población y muestra

Elaborado por: Santiago Poveda

3.5 MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

3.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Didácticos

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes una conducta correcta, estimulando así la disciplina, la adquisición de conocimiento y desarrollo de habilidades, contribuye a la motivación, constituye una forma de trabajo docente mediante el empleo de juegos didácticos tales como: menores, pre-deportivos, cooperativos y competitivos, lo cual ayuda a la resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica participativa - Adquisición de conocimientos. - Desarrollo de habilidades - Conducta correcta - Motivación - Juegos menores - Juegos pre-deportivos - Juegos cooperativos - Juegos competitivos 	<ul style="list-style-type: none"> - Dramatizaciones (role plays) - Canciones - Juegos (bingo card) - Bailes (TPR) - Dibujos (flash Cards) - Historias 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Utiliza continuamente juegos cooperativos en su clase? ¿Realiza diferentes tipos de juegos fuera del aula? ¿Proporciona canciones en inglés a sus estudiantes? ¿El estudiante siente interés al inicio de su clase de Inglés? ¿Aplica dinámicas de motivación antes de iniciar su clase? 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Entrevista

Cuadro 2: Juegos Didácticos

Elaborado por: Santiago Poveda

3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje de idioma Inglés

CONCEPTUALIZACION	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Proceso basado en la experiencia como resultado de la motivación a través de la exploración y descubrimiento que tiene como finalidad adquirir, procesar, comprender y aplicar información.	<ul style="list-style-type: none"> -Experiencias -Aprendizaje por descubrimiento -Nivel de motivación -Adquirir -Procesar -Comprender -Aplicar información 	<ul style="list-style-type: none"> -Crear diálogos para pequeñas presentaciones -Aprendizaje del idioma inglés por descubrimiento y exploración -Escuchar canciones en inglés -Incentivos -Interacción en parejas, tríos, grupos 	<ul style="list-style-type: none"> ¿El estudiante sigue instrucciones en Inglés de la profesora? ¿El estudiante hace preguntas con respecto al tema? ¿El estudiante presenta dificultad en la pronunciación de palabras? ¿El estudiante expresa ideas claras? ¿Los estudiantes interactúan con la profesora? 	<ul style="list-style-type: none"> -Encuesta -Entrevista

Cuadro 3: Aprendizaje del idioma Inglés

Elaborado por: Santiago Poveda

3.6 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
1 ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2 ¿de qué personas?	Docentes y estudiantes
3. ¿sobre qué aspectos?	Juegos didácticos y el aprendizaje del Idioma Inglés.
4. ¿Quién?	Investigador
5. ¿Cuándo?	Noviembre 2010-Abril 2011
6. ¿Dónde?	Escuela Princesa Paccha.
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario y observación
10 ¿En qué situación?	Aulas de sexto y séptimo año de Educación Básica

Cuadro 4: Recolección de la información

Elaborado por: Santiago Poveda

3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

3.7.1 Procesamiento de la información

- Revisión crítica de la información que se recogerá, es decir limpieza de la información defectuosa, incompleta, etc.

- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir fallas de constatación.

- Tabulación de la información recogida.

3.7.2 Análisis e interpretación de resultados.

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

- Interpretación de los resultados.

- Comprobación o verificación de la hipótesis.

CAPITULO IV

4.1 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Análisis e Interpretación de Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de 6to. y 7mo. Año de la escuela "Princesa Paccha".

Indicador N°1.- ¿Utiliza continuamente juegos cooperativos en la clase?

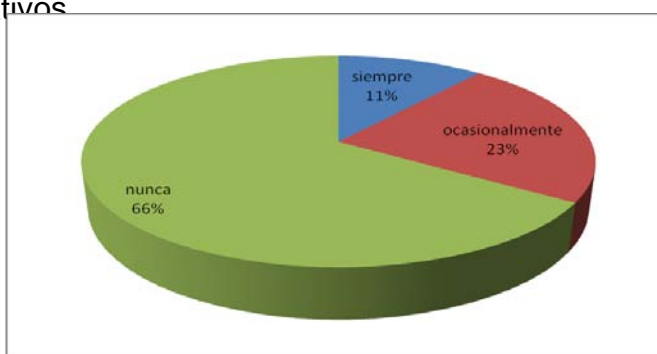
Cuadro 5: Juegos cooperativos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	10.99%
Ocasionalmente	21	23.08%
Nunca	60	65.93%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 1: Juegos cooperativos



Análisis e interpretación

El 10.99% de los estudiantes encuestados tienen expectativas al iniciar la clase de inglés, mientras que un 23,08% ocasionalmente tienen expectativa, por lo tanto un 65.93% no tienen expectativa al inicio de la clase de Inglés. Lo que evidencia que la mayoría de estudiantes no siente expectativa al inicio de la clase de Inglés, por lo cual sería conveniente que la docente realice actividades motivacionales de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

Indicador N°2.- ¿Realiza diferentes tipos de juegos fuera del aula?

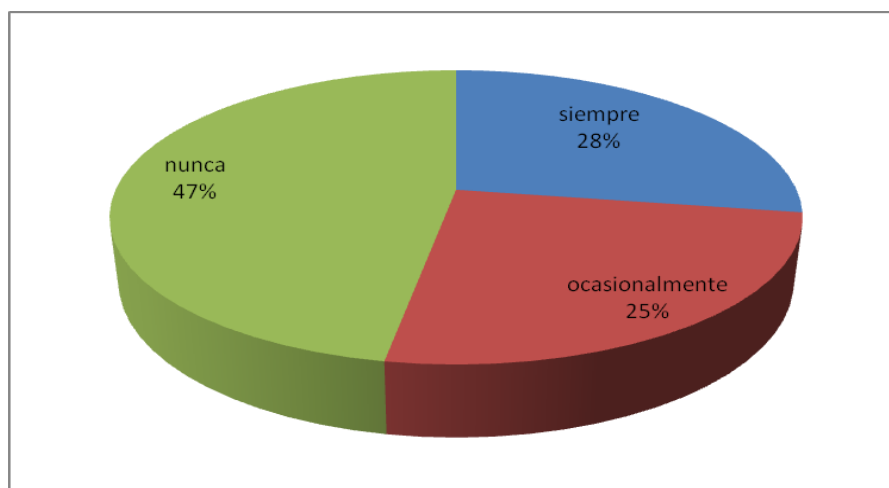
Cuadro 6: Tipos de juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	27.47%
Ocasionalmente	23	25.27%
Nunca	43	47.25%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 2: Tipos de Juegos



Análisis e interpretación

El 27,47% de estudiantes encuestados siempre realizan juegos fuera del aula, mientras que un 25.27% ocasionalmente realizan juegos fuera del aula por lo tanto el 47.25% dicen que no realizan ningún tipo de juego fuera del aula. Lo que indican que una gran mayoría de los estudiantes menciona que no realizan juegos fuera del aula, por lo cual sería conveniente que la docente utilice más a menudo juegos fuera del aula.

Indicador N°3.- ¿Proporciona canciones en Inglés a sus estudiantes?

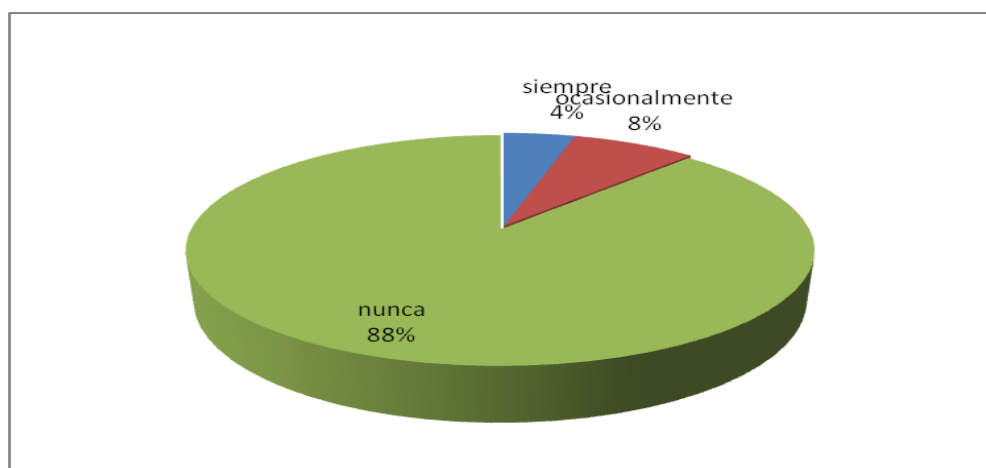
Cuadro 7: Canciones en Inglés

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	4.40%
Ocasionalmente	7	7.69%
Nunca	80	87.91%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 3: Canciones en Inglés



Análisis e interpretación

El 4,40% de los estudiantes encuestados siempre reciben canciones en Inglés, mientras que un 7,69% ocasionalmente reciben canciones en Inglés por lo tanto el 87,91% no reciben canciones en Inglés, lo que evidencia que la Mayoría de estudiantes no reciben canciones en Inglés, por lo cual sería conveniente proporcionar más canciones en Inglés a los Estudiantes.

Indicador N°4.- ¿El estudiante siente interés al inicio de su clase de inglés?

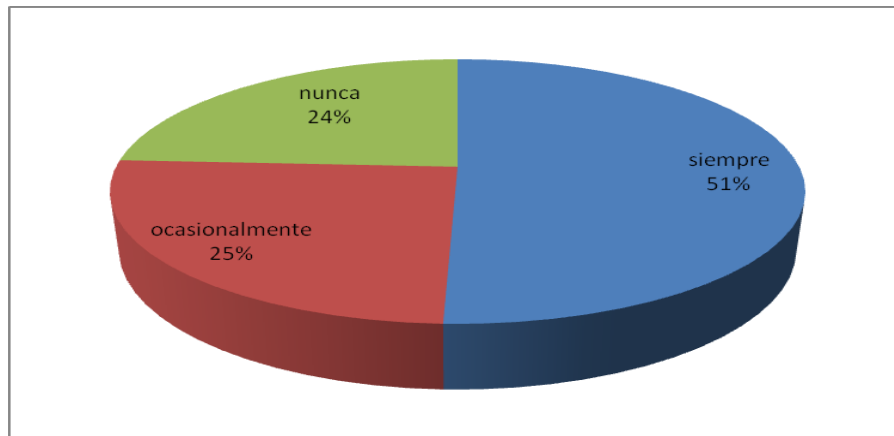
Cuadro 8: Interés en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	46	24.18%
Ocasionalmente	23	25.27%
Nunca	22	50.55%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 4: Interés en clase.



Análisis e interpretación

El 24,18% de los estudiantes encuestados siente interés al inicio de la clase, mientras que un 25,27% ocasionalmente sienten interés al inicio de

la clase por lo tanto el 50,55% no sienten interés al inicio de la clase de Inglés. De los datos se infiere que la mayoría de estudiantes no sienten interés al inicio de la clase de Inglés por lo tanto la docente debe crear un mejor ambiente de trabajo utilizando actividades para “romper el Hielo” comúnmente llamados en Inglés “warm-ups”.

Indicador N°5.- ¿Aplica dinámicas de motivación antes de iniciar sus clases?

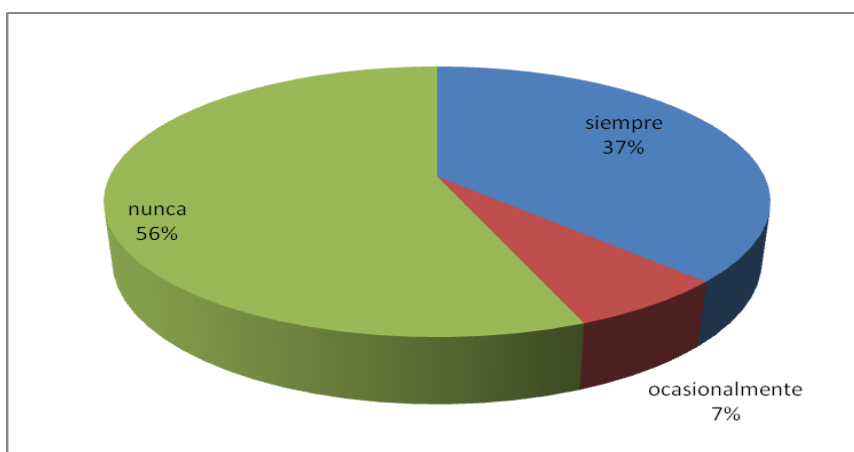
Cuadro 9: Dinámicas de Motivación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	34	56.04%
Ocasionalmente	6	6.59%
Nunca	51	37.36%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 5: Dinámicas de motivación



Análisis e interpretación

El 56.04% de los estudiantes encuestados recibe dinámicas de motivación antes de iniciar la clase, mientras que 6,59% ocasionalmente recibe dinámicas de motivación por lo tanto el 37.36% no reciben dinámicas de motivación antes de iniciar la clase. Los datos revelan que la mayoría de estudiantes nunca recibe dinámicas de motivación por lo cual la docente debería realizar más dinámicas de motivación.

Indicador N°6.- ¿El estudiante sigue y entiende las instrucciones en Inglés dadas por parte de su profesor?

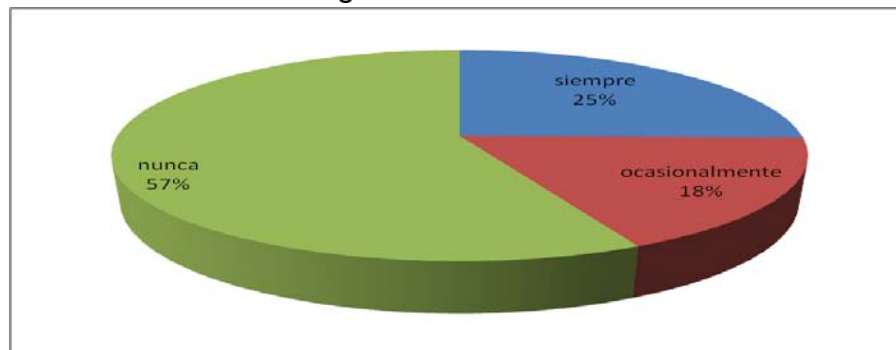
Cuadro 10: Instrucciones en Inglés

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	23	25.27%
Ocasionalmente	16	17.58%
Nunca	52	57.14%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 6: Instrucciones en Inglés



Análisis e interpretación

El 25,27% de estudiantes encuestados sigue y entiende las instrucciones en Inglés dadas por la docente, mientras que un 17,58% ocasionalmente sigue y entiende las instrucciones, por lo tanto el 57,14% no sigue ni entiende las instrucciones del profesor. Las respuestas dadas indican que la mayoría de estudiantes no siguen ni entienden las instrucciones en Inglés da la docente por lo cual la docente debe utilizar un vocabulario más simple acorde con el nivel de los estudiantes.

Indicador N°7.- ¿ El estudiante hace preguntas con respecto al tema que se está tratando en clase?

Cuadro 11: Preguntas con respecto al tema

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	43	18.68%
Ocasionalmente	31	34.07%
Nunca	17	47.25%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 7: Preguntas con respecto al tema



Análisis e interpretación

El 18,68% de los estudiantes encuestados siempre hacen preguntas a la profesora con respecto al tema que se está tratando en clase, mientras que un 34,07% ocasionalmente hacen preguntas, por lo tanto el 47,25% no hacen preguntas con respecto al tema de clase. Lo que indica que la mayoría de estudiantes no hacen preguntas a la docente con respecto al tema de clase por lo cual la docente debe crear un mejor ambiente de trabajo para dar confianza a los estudiantes.

Indicador N°8.- ¿El estudiante presenta dificultad en la pronunciación de palabras?

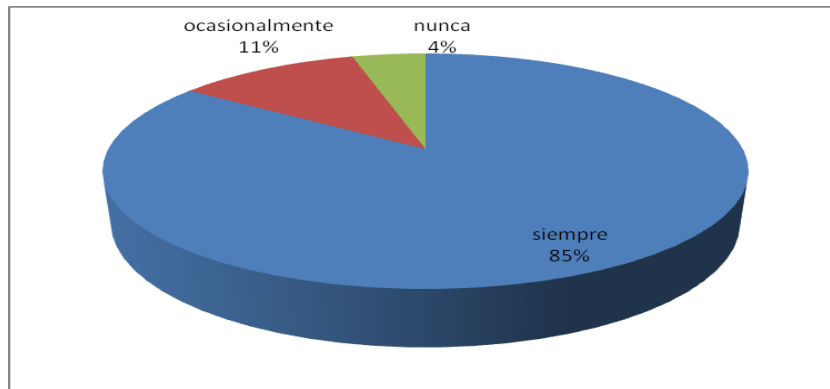
Cuadro 12: Dificultad en la pronunciación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	77	84.62%
Ocasionalmente	10	10.99%
Nunca	4	4.40%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 8: Dificultad en la Pronunciación



Análisis e interpretación

El 84,62% de los estudiantes encuestados presentan dificultad en la pronunciación de palabras, mientras que un 10,99% ocasionalmente presentan dificultad en la pronunciación por lo tanto el 4,40% no presentan dificultad en la pronunciación. Los datos revelan que la mayoría de estudiantes presentan dificultad en la pronunciación por lo cual la docente debe realizar más actividades para mejorar la pronunciación.

Indicador N°9.- ¿El estudiante expresa sus ideas de una manera clara?

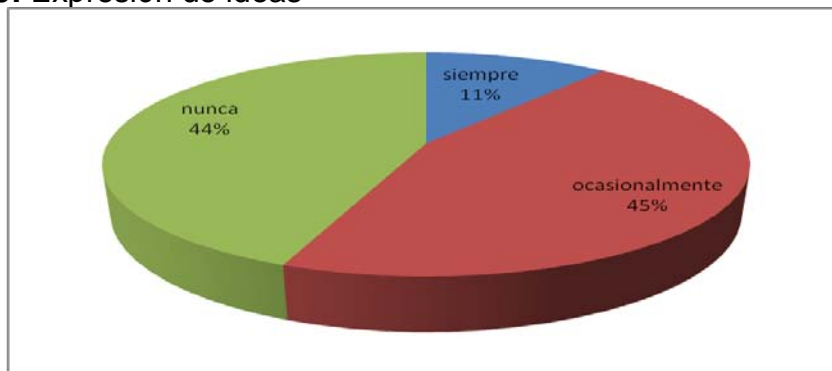
Cuadro 1: Expresión de ideas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	10.99%
Ocasionalmente	41	45.05%
Nunca	40	43.96%
TOTAL	91	100%

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 9: Expresión de ideas



Análisis e interpretación

El 10.99% de los estudiantes encuestados siempre expresan sus ideas de manera clara, mientras que un 45.05% ocasionalmente expresan sus ideas con claridad, por lo tanto el 43,96% no expresan sus ideas con claridad.

Las respuestas dadas deducen que una gran parte de los estudiantes no expresan sus ideas de una manera clara por lo tanto la docente debe realizar actividades de cooperación y motivación para hacer que el estudiante se sienta más a gusto y exprese mejor sus ideas.

Indicador N°10.- ¿Los estudiantes interactúan con la docente?

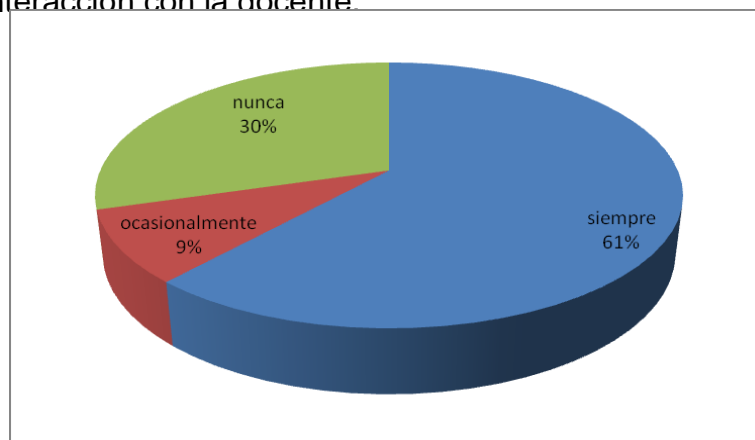
Cuadro 14: Interacción con la docente

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	56	54.95%
Ocasionalmente	8	8.79%
Nunca	27	36.26%
TOTAL	91	100%

Fuente: Observación a los estudiantes

Elaborado por: Santiago Poveda

Grafico 10: Interacción con la docente



Análisis e interpretación

El 54,95% de los estudiantes encuestados siempre interactúan con la docente, mientras que un 8.79% ocasionalmente interactúan con la docente, por lo tanto un 36.26% no interactúan con la docente.

De los datos se infiere que la mayoría de los estudiantes interactúa con la docente, por lo cual la docente debe realizar más trabajos y actividades a fin de tener aún más interacción con los estudiantes.

Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada a la docente de la escuela

Entrevistado

NOMBRE: Lcda. Luz Ortiz

CURRÍCULO: Licenciada en Inglés, Diplomado superior en diseño curricular.

Indicador 1.

Según usted, ¿El estudiante tiene expectativa al inicio de la clase?

Lamentablemente el sistema educativo que actualmente tenemos en nuestro país no presenta todas las facilidades que el docente requiere para lograr un desempeño óptimo en el aprendizaje del idioma extranjero, esto se refiere a que las instituciones no cuentan con el equipo tecnológico necesario que el docente de Inglés pueda desarrollar las 4 destrezas que se maneja en esta área, lo cual es más notorio y afecta en mayor escala en las escuelas que están ubicada en la zona rural esto a su vez a ha llevado de alguna manera a que nuestras clases se transformen en algo monótono y esta situación definitivamente sí afecta al estudiante debido a que se desmotiva y la clase se le vuelve rutinaria y repetitiva. Esto a su vez ha conllevado a que la mayoría de estudiantes se muestren reáceos a la hora de aprender una nueva lengua que no es la suya y por consiguiente el estudiante no tenga la expectativa deseada por el docente para lograr un buen resultado en el aprendizaje del idioma extranjero.

Esto se ha venido dando por una serie de factores que vienen desde la metodología que usa el maestro hasta el descuido por parte de estudiantes y padres de familia, es por ello que se hace indispensable hoy en día utilizar mucho más recursos a fin de la clase se vuelva más dinámica y así obtener

mejores resultados, enfocándonos más en las aptitudes que tienen que desarrollar los estudiantes para poderse comunicar en el Idioma extranjero.

Por otra parte a través de los últimos años las estrategias motivacionales y las estrategias lúdicas han tenido que ser adaptadas debido a que los estudiantes han cambiado ya que nacieron en una era netamente tecnológica.

Indicador # 2

¿El estudiante entiende instrucciones y se desenvuelve satisfactoriamente en los juegos que usted presenta?

La mejor estrategia antes de realizar cualquier tipo de actividad lúdica con un grupo de estudiantes es saber quién es tu estudiante, saber su real situación a nivel familiar, identificar sus fortalezas y debilidades, con estos argumentos es más fácil llegar a los estudiantes, obviamente es importante mencionar que el nivel de lenguaje que se utiliza a la hora de dar instrucciones para tal o cual juego está directamente relacionado con el nivel que tenga el estudiante, es decir se debe utilizar un lenguaje más básico con los estudiantes de niveles inferiores, esto es 1ro. 2do. 3ro año de educación Básica y un nivel un poquito más avanzado con aquellos niños que tienen un poquito más de conocimiento.

Por otra parte en la zona rural siempre se ha presentado un poco de dificultad con algunos estudiantes a la hora de participar en jugos en la clase de inglés ya que existen estudiantes que presentan timidez, ámbito en el cual entra la parte humana del profesor para a partir de eso siempre y cuando

haya la apertura del estudiante el maestro podrá entrar un poco más en la parte personal debido a que si el alumno permite esto, el profesor podría intervenir en la parte intrínseca del estudiante, No en la parte extrínseca porque la motivación extrínseca si depende del maestro pero en éste caso depende más de la motivación intrínseca para que el estudiante tenga confianza en el maestro

Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a la entrevista la profesora señala hay una gran mayoría de estudiantes que no sienten expectativa al inicio de la clase de inglés debido a algunos factores como por ejemplo la falta de dotación de equipos y por otra parte el descuido tanto de padres como de estudiantes lo cual dificulta la tarea del docente.

Además la maestra recalca que es muy importante saber con qué tipo de grupo de estudiantes se va a trabajar y con qué nivel académico se va a trabajar para en base a eso se pueda tener mejores resultados en el aprendizaje del Idioma Inglés.

4.2 Verificación de la Hipótesis

“La limitada aplicación de los juegos didácticos si incide negativamente en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la escuela Princesa Paccha, de la Parroquia Pasa, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- De las respuestas dadas en la investigación la docente no utiliza la gran variedad de Juegos Didácticos lo que conlleva a que las capacidades intelectuales, psíquicas, emocionales y motoras de los estudiantes no se desarrollan de forma más eficaz a través del juego.
- Un porcentaje de estudiantes presenta un nivel limitado de aprendizaje porque la docente no emplea los Juegos Didácticos como una forma entretenida para enseñar a los estudiantes.
- La docente no cuenta con capacitación suficiente sobre Juegos Didácticos para mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes para así ayudar a que se desarrolle todas las facetas del estudiante de forma satisfactoria en las distintas fases de crecimiento.
- La docente no cuentan con los equipos tecnológicos suficientes y o necesarios en todas las aulas como por ejemplo: Grabadora, televisión, los cuales son indispensables en el proceso enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés.
- La docente no utilizan juegos creativos para estimular al estudiante ya que la docente se centra más al libro más no en realizar actividades extra clase o actividades motivacionales fuera del aula.

5.2 RECOMENDACIONES

- Incentivar al docente a utilizar metodologías Lúdicas para que éstos a su vez ayuden a los estudiantes mediante los Juegos Didácticos en la adquisición de conocimientos, la socialización, y la integración en el aula, ya que el juego es necesario y beneficioso por sí mismo y hay que tener en cuenta que el niño/a no juega con la intención de prepararse para afrontar el futuro de esta forma a partir de los juegos con reglas el niño/a va a desarrollar de mejor manera el aprendizaje.

- Fortalecer el aprendizaje de los estudiantes con metodologías lúdicas activas e interesantes para que los mismos mejoren sus conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes.

- Capacitar a los docentes en nuevas e innovadoras metodologías lúdicas a fin de captar y despertar el interés del estudiante en lo que tiene que ver con el aprendizaje del Idioma Inglés

- Utilizar otras alternativas de metodologías para hacer la clase más entretenida y crear un mejor ambiente dentro de la clase como por ejemplo: la utilización de canciones, Rimas, cuentos en inglés.

- Desarrollar juegos cooperativos en los cuales se involucren a todos los estudiantes a fin de que se creé un buen ambiente en el cual los estudiantes asimilen mejor el Idioma Inglés.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

6.1 TEMA

Desarrollo de un Seminario Taller sobre Metodologías Lúdicas orientado a los docentes para fortalecer el nivel de aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes de la escuela “Princesa Paccha” de la Parroquia Pasa, del Cantón Ambato, Provincia del Tungurahua.

6.2 DATOS INFORMATIVOS:

Institución: Escuela “Princesa Paccha”

Dirección: Parroquia Pasa, comunidad Punguloma.

Tipo: Fiscal

Docentes: 1

Estudiantes: 91

Grados: 4

6.3 Antecedentes de conclusiones y recomendaciones:

La investigación revela que la docente no está actualizada en cuanto a Juegos Didácticos en Inglés lo que conlleva a que el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes sea limitado advirtiéndose además que no existe un plan de capacitación permanente a los docentes de ésta escuela.

6.4 Justificación:

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que la docente se actualice en Metodologías Lúdicas en Inglés, porque los estudiantes requieren elevar el nivel de aprendizaje del Idioma y por lo tanto se demanda la aplicación de un Seminario - Taller para elevar los conocimientos de las docentes acerca de la diversidad de Juegos Didácticos existente en Inglés.

6.5 Objetivo General

- Realizar un Seminario - Taller sobre Metodologías Lúdicas orientado a la docente para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés.

6.6 Objetivos Específicos

- Diseñar el Seminario - Taller sobre Metodologías Lúdicas.
- Ejecutar el Seminario - Taller.
- Evaluar la ejecución del Seminario - Taller sobre Metodologías Lúdicas aplicadas a los docentes.

6.7 Análisis de factibilidad:

6.7.1 Política

La Propuesta es factible políticamente por cuanto la Institución Educativa tiene como objetivo el mejoramiento de la calidad de la Educación en todas las áreas y particularmente en el Idioma Inglés, entonces la propuesta para desarrollar las metodologías lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje del Idioma Inglés de los estudiantes por lo tanto la propuesta es factible de implementarse ya que cuenta con el respaldo de la respectiva Institución.

6.7.2 Socio – Cultural

La factibilidad Socio - Cultural de la propuesta radica en los hechos de que la sociedad en general demanda tener cada vez docentes mas actualizadas, y particularmente de los profesores de las zonas rurales de la ciudad por cuanto esto tiene una influencia directa en el mejoramiento de la educación de los estudiantes de educación básica.

6.7.3 Organizacional

La Institución educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar el Seminario - Taller facilitando tanto las instalaciones físicas como las logísticas necesarias y la concurrencia de las docentes al evento.

6.7.4 Equidad de género

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto el Seminario - Taller beneficiara tanto a los docentes como a los estudiantes.

6.7.5 Económico – Financiera

La propuesta requiere de recursos económicos por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta del investigador.

6.7.6 Fundamentación Científico-Técnica

Seminario Taller es un aprendizaje colegiado donde un participante ya experimentado en alguna actividad adquiere mayores conocimientos o generan un producto, especialmente, a través de los aportes individuales de los demás participantes o en una creación colectiva, durante un período determinado. Otras denominaciones para el modelo: Seminario-taller; taller

(educativo); atelier; círculo de calidad; junta de docentes. (educational) workshop; quality groups; operation research groups.

Se genera un taller desde el momento en que un grupo ya tiene una formación, se propone mejorarla y se organiza para lograrlo de manera colegiada (es decir, el carácter de clases de escuela). Por estas características ocurre especialmente en la formación de adultos.

Un Seminario-Taller Educativo es una metodología que le permite a sus participantes desarrollar sus capacidades y habilidades lingüísticas, sus destrezas cognoscitivas, la competencia verbal practicar los valores humanos, eliminar las previas, las tareas sin sentido, el memorismo de la gramática inglesa, aprender haciendo a través de roles académicos elevando la autoestima.

Es por ésta razón se ha planteado un seminario-taller ya que a mas de ser una rica estrategia y promisoría en el campo de la pedagogía es también resultado de un trabajo colectivo, donde se combina la instrucción académica y la práctica, es un verdadero proceso de construcción grupal, esto rompe de manera radical con los esquemas tradicionales de verticalidad en la relación maestro – alumnos, el que enseña – los que aprenden, el que sabe – los que no saben, los ignorantes, conceptos totalmente errados.

Aquí el maestro se convierte en el facilitador de un proceso en el cual los estudiantes abordan, van descubriendo conjuntamente el objeto de conocimiento y ellos mismos se encargan de controlar el proceso, establecer reglas de juego, solucionar las dificultades, reflexionar sobre su propio trabajo.

6.8 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Workshop # 1

The corpus based approach states that, as learners, to successfully acquire a language we need to start working with words and a little of grammar. This is a natural step in the process of language teaching and learning in the mother tongue.

➤ **Topic:** Balloon tours

➤ **Vocabulary**

Names of countries: France, Spain, Australia, USA, Belgium, Mexico

Wh-questions: where, what

Prepositions: from, in, at

➤ **Comments**

This game Provides contextualized practice with statements and wh-questions contrasting 3rd person singular and plural of be. Students are given a task which they can only accomplish by interacting orally with classmates, that is, by requesting and providing information, and then making decisions based on the information obtained.

➤ **Language output**

A: Where is/are (name) from?

B: He/she/they/ is/are from (country)

A: What hotel is/are he/she/they in?

B; he/she/they is/are at(home)

➤ **Procedures**

1. Before class, take copies of the worksheet and cut them in half as indicated. In class, give out worksheet A to half of the class, and worksheet B to the other half. Pair off students with worksheets A and B.

2. Elicit the questions and answers in language output using the worksheets. If you like, write a skeleton of the dialogue on the board.

3. Set the situation and the task by telling your students the following: You work for Prime Balloon Tours. The company has three balloons for tours over the city, and three tour guides. One speaks English, one speaks French, and the other speaks Spanish. Your task is to decide firstly which tourists should go in which balloon, and secondly how many hotels each guide needs to stop at to pick up tourists. Talk to your partners first to get the information you need to do the task.

4. Doing the activity:

-Without looking at each other's worksheet, students ask and answer questions and complete their respective charts.

-When they have finished, they answer questions 1 and 2 on their worksheets, together.

-Check their answers or decisions with the whole class.

➤ **Resources:** Worksheets, pencil, scissors, map, notebook

➤ **Guider:** Santiago Poveda

➤ **Evaluation:** observation

Workshop # 2

➤ **Topic:** Family Album

➤ **Vocabulary**

Subject pronoun: I, you, he, she, it, we, they

Possessive adjectives: my, your, his, her, our, their.

Nouns related to: family, school subjects, sports, entertainment

Adjectives: big, famous, busy, small, nice, comfortable, fantastic, favorite, pretty, intelligent, good, special

Verbs: be, have, work, do, play, live, come visit, love, go, like, go out.

Adverbials: very hard, on the phone, always, once month, just across the street, together, every Saturday, usually.

➤ **Comments**

This contextualized maze provides learners with an interesting and fun way to contrast and practice subject pronouns and possessive adjectives. In addition, it is rich in input in the form of statements, questions and vocabulary. Luck and strategy combine with language accuracy to determine the winner.

Language output

My parents are very busy people. They work very hard.

My brothers are my best friends. Their names are Carl and Cliff.

Procedures

1. Before class, cut out the cards and place them inside a bag or envelope, one step per group.

2. Divide the class into groups and hand out the material.

3. Model the language and demonstrate the basic principle of the game by drawing a card from one of the bags or envelopes, and asking the class where it could go. Repeat this a couple of times to make sure they can use the language correctly and have understood the principle of the game.

4. Playing the game:

-Objective of the game: to be first to move from the top of the maze to the bottom.

-The first player draws a card. One of the following situations will then occur:

A) the player fills one of the slots in the four top squares correctly with the item on the card, in which case he or she may enter the maze by moving a counter into the target square

B)The player knows that the item on the card does not fit into any of the top slots, which case he or she may put it back into the bag or envelope and give it just one more try.

C)The player attempts to fill one of the slots, but produces a wrong sentence, in which case he or she puts the card back and remains in place.

-Players take turns proceeding in this way. After they have entered the maze, they may only move into those squares that are connected by a passageway to the square where their counter stands, and providing that the target square is not occupied by anyone else.

-The first player to come out of the maze wins the game.

➤ **Resources:** Pictures, flash cards, pencil, glue, notebook, worksheets.

➤ **Guider:** Santiago Poveda

➤ **Evaluation:** Observation

Workshop # 3

- **Topic:** Making friends
- **Vocabulary**

Wh-words: what, when, how many, how, where, how old.

Verbs: be, have, live, come.

Nouns and adjectives: phone number, last time, birthday, favorite, kind (noun), food color, toothbrush, number, brothers, sisters, class, parents.

- **Comments**

You may use this activity to review wh- questions with be and other verbs in the present simple, and/or to help your learners to become better acquainted with one other. It gives basic learners an opportunity to interact and socialize with a large number of peers in English despite their limited scope of communication

- **Language output**

A: When is your birthday?

B: My birthday is on June 5th.

A: Really? My birthday is in June too! / Oh, my birthday is in April.

➤ **Procedures**

1. Hand out the worksheets and explain the objective of the activity by saying: You must find classmates who have things in common with you, that is, who do or have something the same as you.

2. Go over one of the boxes and elicit the questions students would have to ask to find out who they have things in common with, e.g. When's your birthday? / What color is your toothbrush? / What's your favorite food? / How old are your parents? / Where do you live? / How many brothers and sisters have you got? / What is your last name? / What is your phone number?

3. Demonstrate the dialogue in language output to show the kind of language they may use. Repeat this with some of the other cues in the squares, playing the roles of students A and B alternately. Let the class work out the language they will need to respond to one another.

4. Doing this activity

➤ Students fill out the chart with information about themselves.

- Students move around the classroom, talking to different classmates, to get information needed.

- Whenever they find someone who has something in common with them, they must write that the person's name in the corresponding square.

- One different name per square.

- The first person to fill all the squares with different names says. Bingo!, and wins. Alternatively, stop the activity after a certain period of time and check who has filled the largest number of squares.

- **Resources:** worksheet, pencil, blackboard, markers.

- **Guider:** Santiago Poveda

- **Evaluation:** Observation

Workshop # 4

➤ **Topic:** Word Ladders

➤ **Vocabulary**

It is based on the creativity of the students

➤ **Comments**

This workshop will help teachers and students to interact, play and teach vocabulary taking into account some basic features of the target language. Also through this workshop the students will learn and practice their lexicon.

➤ **Language output**

All the words written by the students

➤ **Procedures**

1. Students are asked to work individually.
2. Students are told to form ladders of words beginning with one given letter and in an increasing number of letters.

3. The teacher must encourage students to take out their dictionaries and use them.

1. a

2.am

3.army

4.apple

5.a_ _ _ _ _

6.a_ _ _ _ _

7a_ _ _ _ _

8.a_ _ _ _ _

9.a_ _ _ _ _

4.The teacher checks spelling to claim the winners.

5.Students forms sentences using three or four of the resulting words in order to get a tongue twister.

- **Resources:** Worksheet, pencil, board, markers.
- **Guider:** Santiago Poveda.
- **Evaluation:** Observation

6.9 MODELO OPERATIVO

Cuadro 2: Modelo Operativo

ETAPAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
SOCIALIZACIÓN	<p>Reunión de trabajo y personal docente de la institución</p> <p>Acuerdo y compromiso con las autoridades y docentes del área de inglés</p>	<p>Computadora</p> <p>Documento de solicitud</p> <p>Documento de apoyo</p>	<p>Autor de la propuesta</p> <p>Director del Plantel</p>	<p>Firma del documento del convenio asumido por el director y el autor de la tesis.</p> <p>Firma en el Registro de visitas de la institución</p> <p>Informes</p>
EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA	<p>Jornadas de capacitación con docentes y autoridades</p> <p>Aplicación de los talleres sobre metodología lúdica</p>	<p>Libro guía</p> <p>Flash cards</p> <p>Grabadora</p> <p>televisión</p>	<p>Directora del área</p> <p>Autor de la propuesta</p>	<p>Firma en el Registro de asistencia de la institución</p> <p>Plan de clase sobre la aplicación de los talleres</p>

EVALUACIÓN	Monitoreo del proyecto Seguimiento a las actividades (Est.) Aplicación de fichas de observación Aplicación de entrevistas Cuestionarios durante todas las etapas de la propuesta	Fichas y cuestionarios	Maestra de Ingles Director de la escuela	Fichas de observación Cuestionarios Informes Fotografías a los estudiantes
------------	--	------------------------	---	---

Elaborado por: Santiago Poveda

6.10 ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA

Para la ejecución de la propuesta he creído conveniente realizar talleres con la participación de los docentes y estudiantes con la finalidad de concientizar sobre la importancia de la utilización de la metodología lúdica en el aprendizaje del Idioma Inglés lo que permitirá que tanto docentes como estudiantes tengan un mejor desenvolvimiento en el aprendizaje del Idioma Inglés.

Cuadro 16: Administración de la propuesta

INSTITUCION	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Escuela Fiscal "Princesa Paccha"	-Director -Docente del Area de inglés de la escuela -Investigador: Santiago Poveda	Organizativas Participativas Operativas	\$85.00	Investigador

Elaborado por: Santiago Poveda

6.11. CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA

	MESES ACTIVIDADES	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SOCIALIZACIÓN	Cita con el director de la escuela para pedir autorización para la socialización de la propuesta.																
	Charla al personal docente de la escuela acerca de la propuesta para tener la apertura necesaria para poder socializar la propuesta con toda la escuela a petición del director.																
EJECUCIÓN	Capacitación a la docente y la docente de lenguaje y comunicación por petición del director sobre el seminario taller elaborado.																
	Aplicación del seminario-taller sobre metodología lúdica.																
	Clases demostrativas con los estudiantes de 6to. y 7mo año de Educ. Básica aplicando los talleres																
	Reunión con el director, la docente y estudiantes.																
EVALUACIÓN	Monitoreo de la propuesta planteada.																
	Seguimiento al desarrollo de las actividades propuestas.																
	Aplicación de indicadores de logro para verificar el desarrollo de la propuesta.																

6.11 EVALUACION DE LA PROPUESTA

Cuadro 3: Evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACION
1.- ¿Qué evaluar?	1.- La eficacia de la propuesta
2.- ¿Porqué evaluar?	2.- Para determinar la eficacia de la propuesta.
3.- ¿Para qué evaluar?	3.- Para verificar el logro de los objetivos.
4.- ¿Con qué criterios?	4.- Pertinencia, coherencia, efectividad.
5.- ¿Indicadores?	5.-Cuantitativos y Cualitativos.
6.- ¿Quién evalúa?	6.- Investigadora.
7.- ¿Cuándo evaluar?	7.-Concluida la aplicación de la propuesta.
8.- ¿Cómo evaluar?	8.-Observación.
9.- ¿Fuentes de información?	9.-Docentes.
10.- ¿Con qué evaluar	10.- Ficha de observación.

BIBLIOGRAFÍA

IZQUIERDO, Arellano (2002). Didáctica y aprendizaje grupos. Editorial Cosmos. Décima Sexta Edición. Loja.

IZQUIERDO, Arellano (2002). Didáctica y aprendizaje grupos. Editorial Cosmos. Décima Séptima Edición. Loja.

FULLAN, Hargreaves, A (2004). Escuela para maestros. Editorial STAFF. Edición 2005. Buenos Aires

MENDOZA, Gabriel (2003). Por una didáctica mínima. Editorial Triallas. Puerto Rico.

KALBALHUE, Irene (1974). El proceso didáctico. Editorial KAPELUZS. Primera Edición. Rep.Argentina.

MELLO, Irene Kalbalhue (1974). Escuela para maestros. Editorial KAPELUZS. Primera Edición. Rep.Argentina.

KEN, Tonaschewsi (1966-1980). Didáctica general. Editor Juan Grijalbo. Colección Pedagógica. México, DF.

Manual de la educación. Editorial Grupo Océano. Barcelona.

Manual de maestros de Pre-escolar. Editorial Grupo Océano. Edición María Villalba. Barcelona.

JUSTO, Marisol, (2006). Propuesta didáctica la educación de niños de 1 a 2 meses. Editorial Triallas. Segunda Edición. Colombia.

JUSTO, Marisol, (2006). Propuesta didáctica la educación de niños de 2 a 3 años. Editorial Triallas. Primera Edición. Colombia.

KLEIN Stephen B, (1987-1989). Aprendizaje principios y aplicaciones. Segunda Edición. Caracas.

THOMMAS Ardí, Leahey y otros (1998). Aprendizaje y cognición. Editorial Isabel Capella. Cuarta edición. Santa Fe de Bogota.

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

[http:// www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

[http:// www.pisicopedagogia.com](http://www.pisicopedagogia.com)

<http://www.neurobiología.com>

[http:// www.galeon.com](http://www.galeon.com)

[http:// www.educar.org](http://www.educar.org)

[http:// www.dibujosparapintar.com](http://www.dibujosparapintar.com)

[http:// www.recrea-ed.com](http://www.recrea-ed.com)

[http:// www.recrea-ed.cl / juegos / didacticos.html](http://www.recrea-ed.cl/juegos/didacticos.html)

<http://www.monografias.com>

<http://www.foroswebgratis.com>

[http:// pei.efemerides.com](http://pei.efemerides.com)

<http://www.abcpedia.com>

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Carrera de Inglés

TEMA: Los juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje del idioma Inglés

Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela Fiscal Princesa Paccha de la Parroquia Pasa-Ambato.

- I. **OBJETIVO:** Determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Princesa Paccha.
- II. **INSTRUCTIVO:** Sírvase marcar con una X en uno de los paréntesis de cada pregunta, de acuerdo a su criterio.
- III. **Datos generales:**

Año de educación básica:

Paralelo:

Sexo:

Edad:

Fecha:

IV. DATOS ESPECÍFICOS

1.	¿Utiliza continuamente juegos cooperativos en su clase?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
2.	¿ Realiza diferentes tipos de juegos fuera del aula?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
3.	¿Proporciona canciones en Inglés a sus estudiantes?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
4.	¿El estudiante siente interés al inicio de la clase de Inglés?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
5.	¿Aplica dinámicas de motivación antes de iniciar la clase de Inglés?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
6.	¿El estudiante interactúa con la docente?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
7.	¿El estudiante sigue las instrucciones en inglés dadas por el profesor?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()

8.	¿El estudiante hace preguntas con respecto al tema de clase?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
9.	¿El estudiante presenta dificultad en la pronunciación de palabras?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()
10.	¿El estudiante expresa claramente sus ideas?	1.Siempre () 2.Ocasionalmente () 3. Nunca ()



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Carrera de Inglés

TEMA: Los juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje del idioma Inglés

Entrevista aplicada a la docente de la escuela Princesa Paccha de la Parroquia Pasa-Ambato.

I. **OBJETIVO:** Determinar las metodologías que la docente practica con sus estudiantes

II. Datos generales:

NOMBRE: Lcda. Luz Ortiz

CURRÍCULO: Licenciada en Inglés, Diplomado superior en diseño curricular.

Indicador 1.

Según usted, ¿El estudiante tiene expectativa al inicio de la clase?

¿El estudiante entiende instrucciones y se desenvuelve satisfactoriamente en los juegos que usted presenta?