

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE IDIOMAS  
MODALIDAD: PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
Mención: INGLÉS**

**TEMA:**

---

**“TÉCNICA DEL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL  
IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DÉCIMOS GRADOS  
DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO AGROPECUARIO LUIS A.  
MARTÍNEZ DE LA PARROQUIA HUACHI LORETO CANTÓN AMBATO  
DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

---

**AUTOR:** Manzano Pérez Rodrigo Javier

**TUTORA:** Lic. Mg. Alexandra Elizabeth Galarza Guevara.

**Ambato - Ecuador**

**2013**

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

**CERTIFICA:**

Yo, Lic. Mg. Alexandra Elizabeth Galarza Guevara CC 180342378-7 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“TÉCNICA DEL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DECIMOS GRADOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO AGROPECUARIO LUIS. A. MARTINEZ PARROQUIA HUACHI LORETO CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** desarrollado por el egresado Rodrigo Javier Manzano Pérez, 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,.....

.....  
**TUTORA**

**LIC. MG. ALEXANDRA ELIZABETH GALARZA GUEVARA**

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién 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 de su autor.

.....  
Rodrigo Javier Manzano Pérez

C.C: 180423521-4

## *CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR*

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“TÉCNICA DEL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DECIMOS GRADOS DE DEL INSTITUTO AGROPECUARIO LUIS. A. MARTINEZ PARROQUIA HUACHI LORETO CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....  
Rodrigo Javier Manzano Pérez

C.C: 180423521-4

*Al Consejo Directivo de la Facultad De Ciencias*

*Humanas y de la Educación:*

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“TÉCNICA DEL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DECIMOS GRADOS DE DEL INSTITUTO AGROPECUARIO LUIS. A. MARTINEZ PARROQUIA HUACHI LORETO CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, presentada por el Sr. Rodrigo Javier Manzano Pérez egresado de la Carrera de Idiomas promoción: Marzo – Agosto 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 26 de Junio del 2013

.....  
Dra. Mg. Elsa Mayorie Chimbo Cáceres.  
COORDINADORA.

.....  
Psc. Educ. Mg. Luis René Indacochea Mendoza

MIEMBRO

.....  
Psc. Educ. Mg. Dr. César Oswaldo Yamberlá González

MIEMBRO

## *DEDICATORIA:*

A mi familia, mis padres Julio Manzano y Mirian Pérez y a mis hermanos Sebastián y Danny, que con su apoyo, moral y confianza depositada en mí, a través de sus consejos y ejemplos de vida recta y dedicada a la superación personal me brindaron la guía necesaria para alcanzar tan anhelada meta, además por su interminable apoyo en todo momento de mi vida, por sus enseñanzas, consejos, por su eterna paciencia y perdón ante mis constantes errores.

## *AGRADECIMIENTO.*

A todas las Instituciones, organismos, archivos, bibliotecas, que de alguna manera contribuyeron a facilitarme acceso a información requerida para alcanzar los objetivos trazados en esta tesis.

En especial, a mis padres y hermanos, de los cuales siempre recibí su apoyo.

Finalmente, a todas aquellas personas, colegas y amigos que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos.

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

**CARRERA DE: IDIOMAS**  
**MODALIDAD: PRESENCIAL**  
**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA: TÉCNICA DEL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DECIMOS GRADOS DE DEL INSTITUTO AGROPECUARIO LUIS. A. MARTINEZ PARROQUIA HUACHI LORETO CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

**AUTOR: Rodrigo Javier Manzano Pérez**

**TUTORA: Lic. Msc. Alexandra Galarza**

**Resumen**

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso



muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad. Es así que la implementación de la Técnica del Juego dentro de la planificación es uno de los factores indispensables dentro del proceso de aprendizaje del Idioma Inglés, pues es de saber universal que esta técnica desarrolla de manera activa el aprendizaje de una segunda lengua.

**Palabras claves:**

TÉCNICA

ESTRATEGIA.

LÚDICA.

DINAMISMO

COMPETENCIA.

METODOLOGÍA

PSICOLOGÍA EDUCATIVA.

APRENDIZAJE.

COGNITIVISMO.

CONDUCTISMO.

## **ÍNDICE DE CONTENIDOS.**

### **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1	Tema de la Investigación.....	2
1.2.	Planteamiento Del Problema.....	2
1.2.1.	Contextualización.....	2
1.2.2.	Análisis Crítico.....	5
1.2.3.	Prognosis. ....	6
1.2.4.	Formulación del problema.....	7
1.2.5.	Preguntas Directrices.....	7
1.2.6.	Delimitación del objeto de Investigación...	8
1.3	Justificación.....	8
1.4.	Objetivos.....	9
1.4.1	General.....	9
1.4.2	Específicos.....	9

### **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1	Antecedentes Investigativos.....	10
2.2.	Fundamentación Filosófica.....	13
2.2.1	Fundamentación Epistemológica.....	13
2.2.2	Fundamentación Ontológica.....	14
2.2.3	Fundamentación Axiológica.....	14
2.3.	Fundamentación Legal.....	15
2.4.	Categorías Fundamentales.....	17
2.5.	Hipótesis.....	34
2.6.	Señalamiento de Variables.....	34

### **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

3,1	Enfoque.....	35
3.2	Modalidad Básica De La Investigación...	36
3.3	Nivel o tipo de Investigación.....	36

3.4	Población y Muestra.....	37
3.5	Operacionalización de las variables.....	38
3.6	Plan de Recolección de la Información.....	37
3.7	Plan de Procesamiento.....	46
<b>Capítulo IV</b>		
4.1	Encuesta a Estudiantes.....	41
4.2	Verificación de la Hipótesis .....	57
<b>Capítulo V</b>		
5	Conclusiones y Recomendaciones .....	62
5.1	Conclusiones .....	62
5.2	Recomendaciones .....	63
<b>Capítulo VI</b>		
6	Propuesta .....	65
6.1	Datos Informativos .....	65
6.2	Antecedentes de la Propuesta .....	66
6.3	Justificación .....	66
6.4	Objetivos .....	68
6.4.1	Objetivo General .....	68
6.4.2	Objetivos Específicos .....	68
6.5	Análisis de Factibilidad de la Propuesta .....	68
6.6	Fundamentación teórica-científica .....	69
6.7	Modelo Operativo .....	79
6.8	Administración.....	81
6.9	Previsión de la Evaluación.....	82
	Bibliografía .....	84
	Anexos .....	86

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Población y Muestra.....	37
Tabla 2.	Interrogante 1 – Encuesta Estudiantes.....	41
Tabla 3.	Interrogante 2 – Encuesta Estudiantes.....	42
Tabla 4.	Interrogante 3 – Encuesta Estudiantes.....	43
Tabla 5.	Interrogante 4 – Encuesta Estudiantes.....	44
Tabla 6.	Interrogante 5 – Encuesta Estudiantes.....	45
Tabla 7.	Interrogante 6 – Encuesta Estudiantes.....	46
Tabla 8.	Interrogante 7 – Encuesta Estudiante.....	47
Tabla 9.	Interrogante 8 – Encuesta Estudiantes.....	48
Tabla 10.	Interrogante 9 – Encuesta Estudiantes.....	49
Tabla 11.	Interrogante 10 – Encuesta Estudiantes.....	50
Tabla 12.	Interrogante 11 – Encuesta Estudiantes.....	51
Tabla 13.	Interrogante 12 – Encuesta Estudiantes.....	52
Tabla 14.	Interrogante 13 – Encuesta Estudiantes.....	53
Tabla 15.	Interrogante 14 – Encuesta Estudiantes.....	54
Tabla 16.	Interrogante 15 – Encuesta Estudiantes.....	55
Tabla 17.	Interrogante 16 – Encuesta Estudiantes.....	56
Tabla 18.	Recolección de datos.....	59
Tabla 19.	Cálculo del Chi <sup>2</sup> .....	60

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	Árbol de Problemas.....	5
Gráfico 2.	Categorías Fundamentales.....	41
Gráfico 3.	Interrogante 1 – Encuesta Estudiantes.....	42
Gráfico 4.	Interrogante 2 – Encuesta Estudiantes.....	43
Gráfico 5.	Interrogante 3 – Encuesta Estudiantes.....	44
Gráfico 6.	Interrogante 4 – Encuesta Estudiantes.....	45
Gráfico 7.	Interrogante 5 – Encuesta Estudiantes.....	46
Gráfico 8.	Interrogante 6 – Encuesta Estudiantes.....	47
Gráfico 9.	Interrogante 7 – Encuesta Estudiantes.....	48
Gráfico 10.	Interrogante 8– Encuesta Estudiantes.....	49
Gráfico 11.	Interrogante 9 – Encuesta Estudiantes.....	50
Gráfico 12.	Interrogante 10 – Encuesta Estudiantes.....	51
Gráfico 13.	Interrogante 11 – Encuesta Estudiantes.....	52
Gráfico 14.	Interrogante 12 – Encuesta Estudiantes.....	53
Gráfico 15.	Interrogante 13 – Encuesta Estudiantes.....	54
Gráfico 16.	Interrogante 14 – Encuesta Estudiantes.....	55
Gráfico 17.	Interrogante 15 – Encuesta Estudiantes.....	56
Gráfico 18.	Interrogante 16 – Encuesta Estudiantes.....	57
Gráfico 19.	Chi2.....	51
Gráfico 20.	Modelo operativo.....	80
Gráfico 21.	Previsión de la Evaluación.....	83
Bibliografía	.....	84
Anexos	.....	86



## INTRODUCCIÓN

Luego de una ardua tarea la cual represento investigar sobre cómo se una la técnica del juego en el plantel educativo ya antes mencionado para esta investigación, se presenta este trabajo el mismo que consta de seis capítulos.

En el Capítulo I, se realiza el planteamiento del problema, con sus respectivas características las cuales se refieren a cada uno de los aspectos los cuales hacen surgir esta investigación.

En el capítulo II, se plantean los antecedentes investigativos además se analiza la orientación filosófica que guiará la investigación, además se exponen la categorías fundamentales sobre la posible relación entre variables del problema además de una respuesta tentativa a la problemática.

En el capítulo III se establece la modalidad básica de la investigación además se toma una muestra para pasar de lo abstracto a lo concreto dentro de nuestra investigación.

En el capítulo IV se desarrolla el análisis y se detalla el análisis de los datos obtenidos con su respectivo gráfico, análisis e interpretación, así mismo la verificación de hipótesis.

En el capítulo V se desarrollan las conclusiones y recomendaciones que brindarán el sustento necesario para dar solución al problema propuesto.

En el capítulo VI se insta la propuesta de un taller en el cual se socializará la manera de usar la técnica del juego para el aprendizaje del idioma Inglés el mismo que será de uso indispensable tanto para docentes y facilitará el aprendizaje para los estudiantes.

## **CAPITULO I**

### **El Problema de la Investigación**

#### **1.1 Tema de Investigación.**

**“TÉCNICA DEL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS DÉCIMOS GRADOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO AGROPECUARIO LUIS. A. MARTÍNEZ PARROQUIA HUACHI LORETO CANTÓN AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

#### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1 Contextualización del problema.**

Muchos factores entran en juego al decidir el mejor método para la enseñanza del segundo idioma, incluyendo, el idioma que se hable en el hogar, oportunidades de practicar el segundo idioma, el nivel de motivación del estudiante, el motivo por el que es necesario el segundo idioma se puede presentar el segundo idioma de distintas maneras: según el ambiente, según el tema, el hablante. Es por esto que la Técnica del Juego tiene un papel de gran relevancia dentro del aprendizaje de un segundo idioma proporcionando al estudiante una técnica con la cual puede llegar un promedio eficiente en su rendimiento.

Es difícil entender que en un mundo que se encuentra tan avanzado en técnicas de aprendizaje el Idioma Ingles y la manera de enseñanza del mismo se vea estancada en técnicas tradicionalistas que no ayudan al mejoramiento tanto estudiantil como docente.



Se sabe que durante juego se crea una base para el aprendizaje y el éxito académico. A través del este, el humano aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano. En resumen, la Técnica del juego ayuda al estudiante a encontrarse y encontrar su lugar en el mundo del aprendizaje.

“El aspecto académico también se ve favorecido debido a que existe un estrecho vínculo entre la Técnica del Juego y una correcta adquisición ya que se sientan las bases para el éxito académico posterior en la lectura y escritura y provee las experiencias reales con materiales de la vida diaria que ayudan a los niños al desarrollo de conceptos científicos y matemáticos, el juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad para solucionar problemas”. (González Marí, J. L. pág. 16).

El inadecuado uso de la Técnica del juego se puede ver reflejada al momento de controlar las tareas escolares de estudiantes, ya que no cuentan con la herramienta necesaria para poderles brindar apoyo y ayuda en el proceso de aprendizaje del Idioma Inglés, tanto en sus estudios que son la fuente principal para el desarrollo, como el avance en el cumplimiento de sus tareas escolares la cual repercute en la superación que tienen los estudiantes, permitiendo que el mismo pueda desenvolverse ante un futuro y así sea un eje emprendedor, sea un individuo de progreso, que sobresalga y que se auto supere encontrando el bienestar y cumplimiento de sus metas. Cabe recalcar que los docentes no usan Técnicas ni métodos adecuados que motiven al estudiante a tener un aprendizaje que contenga herramientas que faciliten el aprendizaje del idioma. Es necesario que el docente esté en constante actualización y de esta manera use las técnicas adecuadas para mejorar el aprendizaje del idioma.

### **Macro.**

A nivel nacional al idioma Inglés se lo ve como una materia mas dentro del currículo educativo, que es necesario la aprobación del mismo para de esta

manera ser promovido al nivel inmediato superior, por tal razón se puede sostener que el desarrollo de un buen aprendizaje del idioma Inglés depende de la planificación y esta a su vez de las estrategias planteadas, además que las instituciones educativas no han hecho énfasis por mejorar el nivel de Inglés siendo la principal falencia capacitaciones que permitan conocer el manejo de mejores técnicas para la enseñanza y en si para usar técnicas de manera adecuada que permitan un aprendizaje eficiente del idioma siendo estas falencias en el sistema educativo, las cuales repercuten dentro del aprendizaje del Idioma Inglés de manera directa, siendo esta una realidad que persiste dentro del sistema educativo de nuestro país.

### **Meso.**

En el Instituto Superior “Luis. A. Martínez” esta realidad, no es ajena, así como lo es de manera nacional, los problemas antes mencionados son la cruda evidencia del tratamiento que se le da a la enseñanza del idioma ingles la misma que es de manera deficiente debido a un mal e inadecuado uso de la metodología y en si de las diferentes estrategias y técnicas entre estas la Técnica del juego para el aprendizaje del Idioma Inglés.

### **Micro.**

En lo que corresponde al Instituto Agropecuario “Luis. A. Martínez” ubicado en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato se considera al Idioma Inglés como una parte importante y fundamental la práctica y conocimiento del Idioma Inglés, la misma que no se ha visto beneficiada debido al uso no adecuado de la técnica del Juego en los educandos. Las técnicas de enseñanza caducas, las misma que hasta el día de hoy son usadas por parte de docentes que se resisten a la innovación cayendo en el tradicionalismo, el memorismo, el conformismo, sin buscar técnicas que serán útiles para la enseñanza del idioma Inglés y de esta manera producir un aprendizaje significativo en el educando brindándole una técnica efectiva para el aprendizaje de un segundo idioma.

En los Décimo Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez es evidente la falta de práctica de la Técnica del Juego dentro del aula, siendo esto un motivo esencial, que no permite cumplir con las expectativas de aprendizaje del Idioma Inglés, así también pueden causar la desmotivación del estudiantado al momento de adquirir conocimientos basados al Idioma Inglés que mejoren el rendimiento académico de los estudiantes en el área referente a Idioma extranjero.

### 1.2.2 Análisis Crítico.

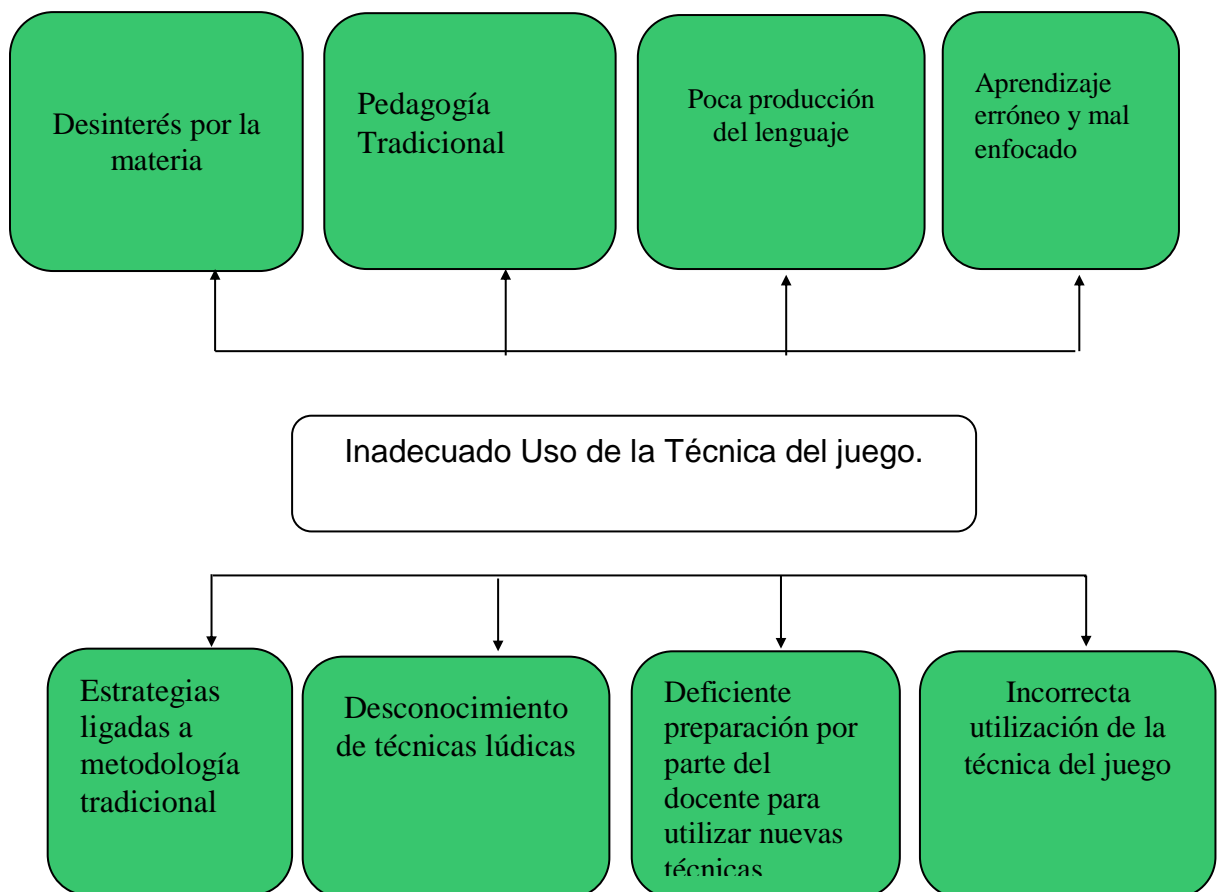


Gráfico N.1.Árbol de problemas.

Elaborado por: Rodrigo Javier Manzano Pérez.

Como se puede evidenciar es claro y notorio que el inadecuado uso de la Técnica del Juego se debe a la aplicación de estrategias ligadas a la metodología tradicional produciendo clases monótonas y desinterés por materia, ya que es de vital importancia plantear un acercamiento al campo teórico de lo que se va a tratar y de qué manera se lo va a realizar causando un total desinterés en los estudiantes por la materia de Inglés. De esta manera la despreocupación en los docentes brindará como resultado lecciones mal aprendidas sin propiciar así la coherencia, motivación, personalización, creatividad y la dinamización del estudiante dentro del aula. La falta de medios de consulta y el desconocimiento sobre la Técnica del Juego propiciarán que no se use un material didáctico adecuado y notoriamente se evidenciará cambios que incidirán dentro del rendimiento educativo de los estudiantes. Los recursos y materiales didácticos proporcionan una fuente de actividades estimulantes y suficientemente atractivas como para que cambie positivamente la actitud de los alumnos hacia el Idioma Inglés proporcionando un buen entorno , lo que posibilita la colaboración, el debate y el diálogo entre alumnos con el profesor. La falta de planificación referente a juegos es un paso fundamental ya que brinda la oportunidad de producir el idioma, es por esto la vital importancia que la Técnica del Juego brinda para mejorar la producción del idioma Inglés.

### **1.2.3 Prognosis**

Al no tener una aplicación efectiva de la Técnica del Juego se tendrán resultados de aprendizaje desenfocados hacia el cumplimiento de los objetivos en cuanto a la producción del lenguaje, además estudiantes desmotivados por aprender el idioma Inglés.

Los métodos de enseñanza están diseñados para llegar a todos los estudiantes en el aula y entregar los mismos estándares en educación. Sin embargo, esto

puede ser inalcanzable en un salón de clases principalmente diverso, ya que un maestro puede tener dificultades para planificar una lección que se refiera a las diferencias culturales tal como puede ser enfrentar las barreras del idioma, las capacidades diferentes de aprendizaje o las diversas religiones. Las lecciones pueden sonar insensibles hacia un estudiante o grupo en particular y los profesores pueden llegar a estar parcializados sin proponérselo hacia un grupo de estudiantes. Las barreras del idioma o las dificultades de aprendizaje pueden provocar los estereotipos e ideas prejuiciosas en los docentes al creer que un estudiante puede ser menos capaz académicamente, si su lenguaje no es tan fluido como el de otros alumnos debido a sus diferencias culturales.

#### **1.2.4 Formulación del problema**

¿Cómo influye la Técnica del Juego en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos años de Educación Básica del instituto agropecuario Luis. A Martínez periodo lectivo 2012-2013?

**Variable independiente:** Técnica del Juego

**Variable dependiente:** Aprendizaje del Idioma Inglés

#### **1.2.5 Preguntas Directrices.**

- ¿Cuáles son los componentes de la Técnica del Juego aplicados en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A Martínez?
- ¿Cuáles son las dimensiones del aprendizaje del idioma inglés afectadas por la no aplicación de la técnica del juego en los estudiantes de los

Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A Martínez?

- ¿Cuál es el mecanismo más adecuado para aplicar la Técnica del Juego y mejorar el aprendizaje del Idioma Inglés de los Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A Martínez?

### **1.2.6 Delimitación del problema de investigación**

#### ***Delimitación espacial***

Esta investigación se realizó en los estudiantes del Décimo Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A Martínez.

#### ***Delimitación temporal***

El presente trabajo investigativo se llevó a cabo en el periodo Octubre –Marzo 2013.

### **1.3 Justificación.**

Este proyecto enfatiza el uso de la Técnica del juego para desarrollar destrezas dentro del Idioma Inglés para descubrir, explorar, comprobar, verificar, la importancia de la Técnica para la formación física, moral, espiritual y sobre todo intelectual en los educandos que están aprendiendo el Idioma Inglés.

Tiene un impacto en el liderazgo y la motivación ya que estos factores serán favorecidos a través del uso de la técnica en mención.

Es factible ya que no se necesitan de recursos que no estén al alcance, esta técnica favorece a estudiantes y alumnos ya que se usa dentro del desarrollo de la clase tomando como entes y participantes tanto el docente y los estudiantes.

Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los docentes de herramientas que ayuden a que sus clases sean acorde a las necesidades de los estudiantes y del medio y para que estudiantes encuentren motivación para aprender.

Así mismo incluye la novedad de incluir la técnica al desarrollo de la clase siendo ésta muy conocida desde hace tiempo pero no ha sido usada de manera efectiva dentro del marco aúlico.

Este proyecto es de vital importancia ya que del mismo se beneficiarán estudiantes y docentes los mismos que contarán de una técnica que es innovadora para el aprendizaje del idioma Inglés la misma que será un recurso que siempre busque como resultado motivación tanto para estudiantes y docentes, así como un aprendizaje productivo y significativo del idioma.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL.**

- Estudiar cómo la Técnica del Juego incide en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos años de Educación Básica del Instituto agropecuario Luis. A Martínez periodo lectivo 2012-2013.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Establecer cuáles son los componentes de la técnica del juego aplicados en el aprendizaje del Idioma Inglés.

- Determinar cuáles son las dimensiones del aprendizaje del idioma Inglés afectadas por la no aplicación de la técnica del juego.
- Diseñar un mecanismo adecuado para aplicar la técnica del juego y mejorar el aprendizaje del Idioma Inglés.



## **CAPÍTULO II.**

### **2. MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.**

Existe una gran falencia en el aprendizaje del Idioma Inglés especialmente al momento de enfocar sobre el uso de la Técnica del juego por parte del docente y del estudiante dentro del aula, es por esto que es relevante dentro del proceso de aprendizaje proponer técnicas que mejoren el aprendizaje del Idioma Inglés. Considerando lo anteriormente dicho y sabiendo además que el objetivo principal del aprendizaje de un segundo Idioma es establecer y instaurar los conocimientos de forma novedosa con la aplicación de la técnica del juego, la misma que es una fuente de exposición al conocimiento de forma activa, productiva y creativa.

Considerando lo anteriormente se han encontrado los siguientes trabajos de investigación relacionados al proyecto, en el caso de “El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés en el colegio universitario “JUAN MONTALVO” con los estudiantes del noveno año de educación básica, paralelo “C” de la ciudad de Ambato, en el período lectivo 2009-2010”, realizado por María Fernanda Pérez Rodríguez en Ambato, el mismo que concluye:

- El juego como estrategia metodológica para desarrollar la destreza oral del idioma Inglés, si se encuentra presente en los estudiantes del

noveno año de educación básica del colegio Universitario “Juan Montalvo”. , pero no es lo correcta y suficientemente aplicado

- Las actividades lúdicas, en el Colegio, han venido dándose en un esquema no muy apropiado, ya que a pesar de existir en la institución, a estas se las ve solo como un simple distractor de tiempo, más no como un aporte científico de grandes alcances en la sala de clase, sobre todo si nos estamos refiriendo a la adquisición oral de un segundo idioma.
- Otro importante aspecto que encontramos al hablar del desarrollo oral del idioma Ingles, a través del juego es que en la institución, esta no está siendo practicada de un modo constante ya que a pesar de presentarla con juegos, esta no ha logrado alcanzar los objetivos que debería.
- Lo actualmente alcanzado por los maestros de Ingles y la institución en general, para con esta área no está mal, pero si es muy necesario mejorar en muchos aspectos, sobre todo para impulsar el gusto de evolucionar la destreza oral del idioma Ingles mediante el uso tan eficaz y alegre del juego en los alumnos.
- Existe también el trabajo: “El material didáctico y su influencia en el desarrollo de las cuatro destrezas en el idioma inglés de los estudiantes del Primer Año de Bachillerato en Contabilidad y Físico Matemático del Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis A. Martínez” del cantón Ambato, año lectivo 2009 – 2010”, que concluye:
- De acuerdo con todo lo analizado durante el proceso de esta investigación, se puede concluir que el uso del material didáctico si influye en el inter-aprendizaje del idioma inglés, ya que el uso correcto de los mismos puede influir en la motivación y desarrollo de cada una de las destrezas del idioma.

- Según los datos obtenidos se puede concluir que, en el Instituto Superior Tecnológico Experimental “Luis A. Martínez, los docentes limitan sus clases al uso únicamente de los materiales que se les facilita en la Institución, como son el libro, el diccionario y la grabadora.
- Los maestros no se han abierto a la posibilidad de cambiar o renovar su metodología en el proceso enseñanza-aprendizaje usando otro tipo de material didáctico, por muchas razones, entre ellas, el que no exista disponibilidad económica, la falta de capacitación y predisposición a mejorar.
- El uso de material didáctico motiva, innova y hace del proceso enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, un proceso interesante y provechoso tanto para el maestro como para los estudiantes.
- Al haber palpado esta realidad, es necesario presentar una alternativa de ayuda y guía para los maestros, la cual muestre ejemplos de cómo se puede y se debe utilizar los diferentes materiales didácticos, aplicados al desarrollo de cada destreza, fáciles de aplicar y que estén al alcance de docentes y estudiantes.

Además tenemos también como antecedente el trabajo: “Los juegos recreativos tradicionales y su incidencia en la integración educativa del Colegio: Universitario “Juan Montalvo” del cantón Ambato año lectivo 2008 2009 que ofrece como conclusiones:

- Con el presente trabajo hemos logrado integrar a los alumnos del Colegio Universitario “Juan Montalvo”, motivándolos a llevar un recuerdo de una buena y sana amistad.
- Recordar juegos tradicionales ya olvidados por la juventud de este tiempo.

- Regenerar el trabajo en grupo ya que se carecía de ello.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.**

Es así que el presente trabajo de investigación está basado en el paradigma cognitivo proporcionando grandes aportaciones al estudio del proceso de enseñanza y aprendizaje, como la contribución al conocimiento preciso de algunas capacidades esenciales para el aprendizaje, tales como: la atención, la memoria y el razonamiento. Muestra una nueva visión del ser humano, al considerarlo como un organismo que realiza una actividad basada fundamentalmente en el procesamiento de la información, muy diferente a la visión reactiva y simplista que plantea el conductismo. Reconoce la importancia de cómo las personas organizan, filtran, codifican, categorizan, y evalúan la información y la forma en que estas herramientas, estructuras o esquemas mentales son empleadas para acceder e interpretar la realidad.

En este caso se refiere al estudiante orientará su aprendizaje de manera significativa con sentido, usando la Técnica del Juego desarrollando habilidades estratégicas generales y específicas las cuales actúan en forma relativa y personal en cada estudiante influidas por sus actitudes y motivaciones individuales.

### **2.2.1 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLOGICA.**

Se trata esencialmente en mantener la atención, el interés y la motivación de los estudiantes, presentar la información, explicar, aclarar y crear espacios de reflexión para propiciar la comprensión de los contenidos, motivar la participación activa de los estudiantes durante la situación de aprendizaje, propiciar la aplicación práctica de lo aprendido en contextos de la vida real, actual o futura del alumno.

### **2.2.2 Fundamentación Ontológica.**

El papel de la Técnica del Juego es indispensable, ya que estimula la motricidad gruesa y fina, posibilitando que se obtenga un control sobre los músculos grandes y pequeños que permitirá tener la coordinación necesaria para moverse libremente. Jugar enriquece la comprensión y expresión del lenguaje como así también la capacidad de interactuar y relacionarse socialmente con los objetos y las personas que le rodean. Si las experiencias del niño son positivas, aumenta su autoconfianza y por ende su aprendizaje mejorará muy significativamente.

### **2.2.3 Fundamentación Axiológica.**

En la investigación que estoy realizando intervienen valores como de los involucrados, contexto, investigador, autores y de las autoridades mismas que serán mencionadas a continuación. Son muy importantes los valores que deben poseer los alumnos los mismos que deben ser inculcados en la familia y deben ser reforzados encuentra el niño ya que de esta dependerá el desarrollo y desenvolvimiento del mismo, la sociedad debe ser quien le brinde seguridad a los niños para que ellos de la misma manera se sientan seguros al momento de tomar decisiones las mismas que le ayudaran a madurar y llegar a obtener una personalidad propia. El investigador debe buscar los medios y la manera para poder llegar a los niños la misma que debería ser la más tierna y dulce para que ellos se sientan en confianza y nos puedan dar la información que necesitamos, para llegar a los padres y maestros debe tener el investigador buenas relaciones humanas las mismas que van ayudar para poder conocer a fondo el problema y buscar las mejores soluciones.

## **2.3 FUNDAMENTACION LEGAL.**

Según la Ley Orgánica de Educación Superior.

Art. 12.- Funciones del Sistema de Educación Superior.- Son funciones del Sistema de Educación Superior:

b) Promover la creación, desarrollo, transmisión y difusión de la ciencia, la técnica, la tecnología y la cultura.

### **PRINCIPIOS DE CALIDAD**

Art. 84.- Principio de calidad.- El principio de calidad consiste en la búsqueda constante y sistemática de la excelencia, la pertinencia, producción óptima, transmisión del conocimiento y desarrollo del pensamiento mediante la autocrítica, la crítica externa y el mejoramiento permanente

Según lo establecido en la Constitución del Ecuador.

Art. 3.- Son fines de la educación ecuatoriana:

a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial;

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

e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.

Art. 68.- El sistema nacional de educación incluirá programas de enseñanza conformes a la diversidad del país. Incorporará en su gestión estrategias de

descentralización y desconcentración administrativas, financieras y pedagógicas. Los padres de familia, la comunidad, los maestros y los educandos participarán en el desarrollo de los procesos educativos.

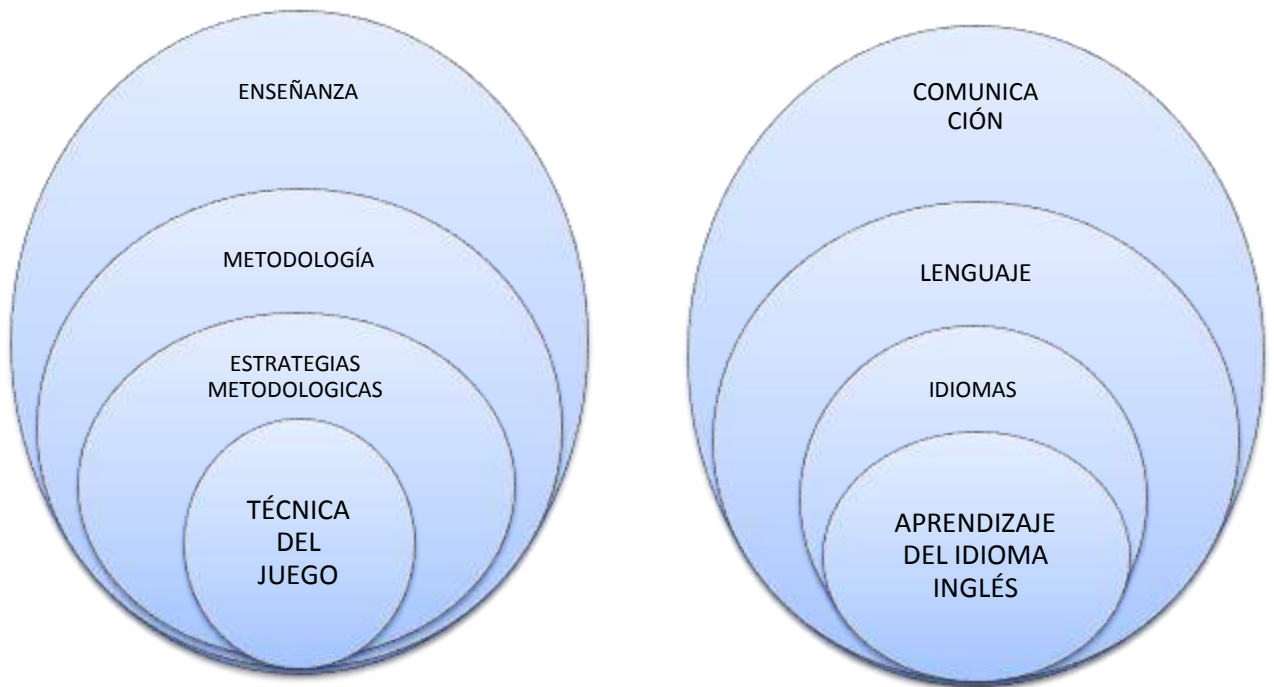
Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Estos artículos, expresamente, establecen como finalidad del sistema nacional de educación superior el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población.

Una de las más importantes corrientes educativas contemporáneas denomina a estas capacidades y potencialidades como competencias. Así, desde el enfoque mencionado, son competencias los conocimientos, habilidades y actitudes que luego de ser definidas como objetivos educativos, deben ser desarrolladas a lo largo de los procesos académicos que van de la Educación básica a la educación superior.

## 2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.



GráficoN<sup>o</sup>2.CategoríasFundamentales

Elaborado por: Rodrigo Manzano.

### **VARIABLE INDEPENDIENTE: TÉCNICA DEL JUEGO.**

#### **TÉCNICA DEL JUEGO.**

Es una técnica participativa de la enseñanza profesional 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 técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas y la especialidad; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de



procedimientos para el entrenamiento de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

La Técnica del juego puede estar basada en la modelación de determinadas situaciones. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés profesional episódico en los alumnos, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos técnicos.

La Técnica del Juego consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza profesional, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la esfera productiva o de los servicios en la que posteriormente se desenvolverá.

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

Por ende este maneja objetivos de la utilización de los juegos didácticos profesionales en tales como:

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas profesionales que pueden surgir en la práctica laboral.

La Técnica del Juego ejerce una gran influencia en la preparación de los futuros especialistas como resultado de sus características:

Despiertan el interés profesional hacia las asignaturas técnicas y la especialidad.

Provocan la necesidad profesional de adoptar decisiones.

Crean en los estudiantes las habilidades profesionales del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas técnicas.

Exigen la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con el juego.

Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades profesionales.

Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los graduados a la esfera de la producción o los servicios.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los alumnos.

Las grandes ventajas que proporcionan la Técnica del juego en la enseñanza y aprendizaje están dadas por los principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos profesionales:

### **La participación:**

Es el principio básico de la actividad lúdica profesional 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 alumno constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación de la Técnica del juego.

**El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica profesional. 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 profesional.

**El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica profesional, 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 profesional y la actividad cognoscitiva de los alumnos, 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.

**La interpretación de papeles:**

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

**La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica profesional reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones profesionales 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.

### **Clasificación de los juegos:**

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

Juegos para el desarrollo de habilidades profesionales.

Juegos para la consolidación de conocimientos técnicos.

Estos dos tipos de Juegos Didácticos Profesionales se dividen, a su vez, en tres grupos:

Juegos aplicables en todas las asignaturas técnicas de la especialidad en cuestión.

Juegos aplicables en una asignatura técnica específica de la especialidad.

Juegos aplicables en cualquier asignatura, ya sea técnica o de formación básica y general.

### **Juegos para el desarrollo de habilidades profesionales.**

En el primer grupo se ubican aquellos juegos que contribuyen al desarrollo del pensamiento técnico integral de los estudiantes acerca de una ciencia determinada, teniendo en cuenta que en el mismo ellos deben poner en práctica y demostrar sus conocimientos y habilidades profesionales de todas

las disciplinas que componen el currículo. Por el contrario, en el segundo grupo sólo se enmarcan los juegos que ponen en funcionamiento los conocimientos técnicos y habilidades profesionales de los estudiantes, relacionados con una asignatura técnica en cuestión. A diferencia de estos dos grupos, el tercer grupo abarca aquellos juegos que pueden ser empleados en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades de cualquier asignatura componente del currículo de la especialidad de que se trate. La selección adecuada de los Juegos Didácticos Profesionales está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza profesional, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico profesional. 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 alumnos. Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra-docente, todo está en dependencia de los objetivos que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura técnica en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el equipo 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.

## **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

### **DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.**

#### **Técnicas y estrategias.**

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y

cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto Brandt (1998) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien".

Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias:

- **TÉCNICAS:** *actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden.:* repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc. Pueden ser utilizadas de forma mecánica.
- **ESTRATEGIA:** *se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.*

Para explicar la diferencia entre técnicas y estrategias se podría usar una analogía de Castillo y Pérez (1998): no tiene sentido un equipo de fútbol de primeras figuras (técnicas) jugando al fútbol sin orden ni concierto, sin un entrenador de categoría que los coordine (estrategias). Y éste poco podría hacer si los jugadores con los que cuenta apenas pueden dar algo de sí...

*La técnica, sin la estrategia muere en sí misma, pero es prácticamente imposible desarrollar cualquier estrategia sino hay calidad mínima en los jugadores (dominio de la técnica). Por otra parte, si el mejor futbolista dejase de*

*entrenar y su preparación física decayera (hábito) poco más de alguna genialidad podría realizar, pero su rendimiento y eficacia se vendría abajo.*

Por tanto, se puede definir ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE, como:

*Proceso mediante el cual el alumno elige, coordina y aplica los procedimientos para conseguir un fin relacionado con el aprendizaje.*

Resumiendo: no puede decirse, que la simple ejecución mecánica de ciertas técnicas, sea una manifestación de aplicación de una estrategia de aprendizaje. Para que la estrategia se produzca, se requiere una planificación de esas técnicas en una secuencia dirigida a un fin. Esto sólo es posible cuando existe

## **CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN EL**

### **ÁMBITO ACADÉMICO.**

Se han identificado cinco tipo de *estrategias generales* en el ámbito educativo. Las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar los contenidos para que resulte más fácil el aprendizaje (procesar la información), la cuarta está destinada a controlar la actividad mental del alumno para dirigir el aprendizaje y, por último, la quinta está de apoyo al aprendizaje para que éste se produzca en las mejores condiciones posibles.

### **Estrategias de ensayo.**

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

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

### **Estrategias de elaboración.**

Implican *hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar*. Por ejemplo:

- Parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas *no literales*, responder preguntas (las incluidas en el texto o las que pueda formularse el alumno), describir como se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.

### **Estrategias de organización.**

Agrupan la información para que sea más fácil recordarla. Implican *imponer estructura al contenidos de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificando 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*. Implican 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.

Si utilizásemos la metáfora de comparar la mente con un ordenador, estas estrategias actuarían como un procesador central de ordenador. Son un sistema supervisor de la acción y el pensamiento del alumno, y se caracterizan por un alto nivel de conciencia y control voluntario.

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 tanto, *anteriores a que los alumnos realicen ninguna acción*. Se llevan a cabo actividades como:

- Establecer el objetivo y la meta de aprendizaje
- Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios para llevarla a cabo
- Descomponer la tarea en pasos sucesivos
- Programar un calendario de ejecución
- Prever el tiempo que se necesita para realizar esa tarea, los recursos que se necesitan, el esfuerzo necesario
- Seleccionar la estrategia a seguir

### **Estrategias de evaluación.**

Son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje. Se llevan a cabo *durante y al final del 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.

Decidir cuando concluir el proceso emprendido, cuando hacer pausas, la duración de las pausas, etc.

Educación Lúdica. Técnicas y Juegos pedagógicos. Paulo Nunes de Almeida. 3ra impresión, 2002. Sociedad de San Pablo. Calle 170. Pag. 23-31. Bogotá, DC-Colombia.

Metodología Moderna de la enseñanza de Idiomas extranjeros: con especial referencia al inglés. Lydia A. Miquel, Editorial Universitaria, 1973, 4ta Edición - 244 páginas.

Educación Lúdica. Paulo Nunes de Almeida. Técnicas y Juegos Pedagógicos. Editorial Sociedad de San Pablo, Bogotá-Colombia, 3ra Impresión 2002.

### **VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

## **Tipos de aprendizaje**

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **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 estudiados.
- **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 observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- **Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

## **Estilo de aprendizaje**

El estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un

individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.

### **Teorías de aprendizaje**

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso.

## **EL DESARROLLO DE LA CONCEPTUALIZACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS**

Según el Marco Curricular Nacional establecido por el Ministerio de Educación en el área de inglés, los alumnos de Enseñanza Media deberían llegar a manejar una serie de macro y micro-funciones que subyacen todo trabajo gramatical, sintáctico y didáctico de la clase. Las macro-funciones van desde el manejo de conceptos como descripción y narración en 1ro Medio, a la interpretación y argumentación en 4to. Medio. Por otro lado, las micro funciones van desde saludar y manifestar acuerdos y desacuerdos hasta llegar a expresar secuencias de acontecimientos y dar o pedir razones en pro o en contra de ideas o actividades en el último año.

En términos generales, los conceptos a aprender en la disciplina de Lengua Extranjera que se explicitan a los alumnos son dados en la introducción de cada unidad en sus libros; por ejemplo, 'gustos y preferencias'. Estos conceptos, obviamente, no deberían ser nuevos para ellos; por el contrario, son parte de su vida diaria en el español, ellos deberían comprender qué significa 'saludo', 'presentación' o 'descripción'. Sin embargo, la complejidad de la nueva lengua a aprender no radica en sus conceptos. Creo que hay conceptos que, aunque están constantemente utilizándolos, ni siquiera saben que manejan en su propia lengua, e incluso a veces no los utilizan de la forma adecuada. Un claro ejemplo de esto es un caso en mi Práctica Profesional II, donde me encontré con alumnos de 2do medio que no sabían lo que era Argumentación o Persuasión. Pero lógicamente, tenían muy claro cómo convencer a los papás para que les dieran permiso para ir a una fiesta, o cómo defenderse cuando querían lograr algún objetivo en particular. ¿Cómo pretender, entonces, enseñar el concepto de "Persuasión" o de "Argumentación" sin antes acudir a las persuasiones y argumentaciones que los alumnos utilizan en su diario vivir en sus casas, con sus amigos, en el mismo colegio con los profesores, etc.? La aproximación que nosotros como profesores tengamos al 'concepto de concepto' es importante. Tal vez sería mejor partir de las concepciones de nuestros alumnos, antes del concepto que las describe. Por qué. Porque si lo hacemos desde el concepto, y escribimos en la pizarra 'Aeropuerto' y nos desvivimos escribiendo frases que se utilizan en el aeropuerto relacionadas con el equipaje, los pasajes, la visa, etc., habrán alumnos que se nos van a quedar atrás, no tan sólo porque tal vez jamás han estado en uno, sino también porque tampoco creen que lo estarán. Aquí vale mencionar el gran problema de la inequidad en la educación que vivimos en nuestro país, el capital cultural es un indicador claro que no permite que todos los jóvenes tengan acceso a los mismos conceptos. Un joven de un colegio de bajos recursos es bastante probable que valore menos la importancia de la

educación en su contexto sociocultural, y en particular el aprendizaje del inglés, en comparación a un joven de un colegio con mejores recursos que sabe que ingresará a la universidad o que está inserto en un contexto donde se valore y utilice el inglés y con una mayor probabilidad de generar una motivación intrínseca que le permita valorar el que necesita prepararse bien para ello. Es desigual, entonces, el valor que cada uno le dé a los conocimientos adquiridos en el colegio, y por ende la profundidad con que se aproximen a ellos. Y para qué hablar de aquellos conceptos a los cuales simplemente algún estudiante tiene acceso y el otro no, cuya brecha está dada por la experiencia y expectativas de proyectos de vida que tengan. Pero no nos detendremos aquí ahora.

Sabemos que la educación chilena aspira a mejores y más equilibrados resultados a futuro, y es precisamente en la formación de docentes, profesionales y reflexivos donde se está accediendo a posibles cambios.

Creo que, tal como los autores anteriormente descritos proponen, es la funcionalidad del lenguaje la que da la significación a los conceptos, el que las palabras tendrán sentido en la medida en que sean vividas diariamente, en que la cercanía que el alumno tenga con el nuevo concepto a ser apropiado sea importante y conlleve una participación activa de su parte. Pienso que, en el caso del Inglés, en la medida en que vayan fortaleciendo conceptos comunicacionales en su propio idioma y hagan suyas estas funciones del lenguaje en su vida cotidiana, su acceso a ellas en la segunda lengua será más fácil y valioso. Pero no olvidemos partir de esa cotidianeidad, y desde ahí dar el salto a los conceptos en su forma más aislada. Por lo tanto será una tarea de la educación el presentarle al joven vínculos significativos entre los conceptos a aprender y sus experiencias de vida, que lo llevarán a ampliar su visión de

mundo y a comprender –ojo, no a memorizar-, las relaciones significativas de las distintas áreas disciplinarias y sus interconexiones.

Además de lo que señala el Marco Curricular Nacional del Ministerio de Educación, creo que el concepto implícito de fondo es el de comunicación, aunque no sea expresado como tal.

Si lo consideramos así, mientras el alumno se haga más y más participe de los procesos y eventos que se llevan a cabo en la sociedad y vaya formando más y más conceptos para comprender su entorno y formar parte activa de él, tomará más conciencia de la función comunicativa del lenguaje, ya sea en su lengua materna o en la segunda lengua que se le está enseñando. Si el alumno le da sentido a la comunicación como parte medular en su vida social e intelectual, si le da importancia a la expansión de sus límites conceptuales con la ayuda de otros, se interesará por adquirir una segunda lengua.

Creo de importancia medular es el encontrarle sentido al inglés como medio de comunicación. Si los alumnos en los colegios lo ven como una disciplina aislada y ajena, llena de normas y reglas, expresada a través de sonidos impronunciables, y como sinónimo de imperialismo y sumisión de los más débiles, es muy difícil que tengan disposición de aprenderlo. Es necesario partir desde ahí, hay que presentarles a los alumnos una herramienta de comunicación, una manera distinta de ver el mundo. Y son los profesores, precisamente, los primeros propulsores de este nuevo pensamiento de culturización y apertura. El profesor de inglés debería ser un agente impulsor de socialización entre los alumnos, y de los alumnos con el mundo, un gatillador de procesos a través de las cuales los alumnos accederán a nuevos conocimientos, y a crear nuevos significados a cerca de otras culturas.

En este mismo espíritu, también pienso que en la adquisición de una lengua extranjera hay otro concepto implícito al que se va accediendo en la medida en que hacemos de ella algo más propio: cultura. Al principio, todos intentamos traducir al español palabra por palabra, y nos cuesta llegar al nivel de ‘pensar en inglés’. Llegar a esto implica comprender que las culturas donde este idioma se habla tienen una concepción del mundo distinto a la nuestra.

No significa lo mismo preguntar ‘¿cuánto años tienes?’ que ‘How old are you?’, donde entra una idea de más o menos viejo y no de pertenencia o posesión, como en español. Es imposible que los profesores sigan pretendiendo que sus alumnos aprendan este tipo de frases de memoria, negándoles el acceso a otras visiones. Si se les explicase el real sentido de la frase en inglés, sin quererlo, se irá accediendo a otra manera de pensar e incluso de conceptualizar. Por eso, recién en 4to. Medio se pide que el alumno exprese su comprensión de textos en inglés directamente, porque durante los tres años anteriores se prioriza la comprensión de la otra lengua; es decir, de la otra cultura, y no necesariamente plantearse desde ella. El fin, creo yo, es que el niño se sumerja en esta nueva cultura que está frente a él y logre comprender que es distinta a la suya, no tan sólo en su aspecto externo, sino también en el interno, expresado en la lengua. Es el fin, que está claro no se ve muy vivenciado en la realidad de la sala de clase estándar en nuestro país.

#### Conclusiones:

Si tomamos en cuenta todo lo analizado en relación a la formación de conceptos, estamos definitivamente lejos de lograr procesos cognitivos reales en los alumnos. Si les presentamos contenidos objetivos en la pizarra e intentamos que aprendan a utilizarlos de manera mecánica, el grado de



conceptualización que estamos fomentando es nulo. La idea es que palpen la utilidad del lenguaje, la función mediadora que las palabras tienen. Si comprenden que adquiriendo una segunda lengua están optando a mejores trabajos, o que están accediendo a una manera distinta de ver el mundo, o que están abriendo muchas posibilidades de socialización y auto crecimiento, se enfrentarán a su aprendizaje de otra forma, y no como entes pasivos y reproductores de conocimientos lejanos y volubles.

## **2.5 Hipótesis.**

La Técnica del Juego incide significativamente en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez Parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua”

## **2.6 Señalamiento de las Variables de la Hipótesis.**

**Variable independiente:** Técnica del Juego (causa)

**Variable dependiente:** Aprendizaje del Idioma Inglés (efecto)

## **CAPITULO 3.**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE.**

El enfoque de esta investigación es cualitativo por que presenta cuestiones generales y abiertas, recaba datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe y analiza y los convierte en temas, esto, conduce la indagación de una manera subjetiva y reconoce sus tendencias personales (Todd, Nerlich y Mckeown, 2004).

Esta investigación utiliza técnicas para recolectar datos como la observación estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, interacción e introspección con grupos o comunidades.

Evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad (Corbetta, 2003).

El investigador se introduce en las experiencias individuales de los participantes y construye el conocimiento, siempre consciente de que es parte del fenómeno estudiado. Así, en el centro de la investigación está situada la diversidad de ideologías y cualidades únicas de los individuos.

De esta manera el docente el estudiante se verán envueltos en un ambiente de cooperación y creatividad en el cual compartirán motivación, actitud y mejora del conocimiento.

### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.**

**DE CAMPO:** por realizarse en el lugar ya establecido, en este caso se ejecutará con los estudiantes de los décimos grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua”

**BIBLIOGRÁFICA DOCUMENTAL:** Debido a que está basada en conocimientos ciertos y fundamentados, ya que en su mayoría son estudios realizados previamente, con propuestas concretas y soluciones reales, manejando conocimientos empíricos ya comprobados, puesto que el aprendizaje a través de la Técnica del Juego es motivacional y dinamiza el proceso de adquisición de conocimientos.

**DE TOMA DE DECISION O DE ACCION:** debido a que comparamos el conocimiento científico con el problema y planteamos una alternativa de solución y la institución adopta la decisión de implementar las opciones dadas como una alternativa de solución.

### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN:**

Por sus objetivos es exploratorio ya que empleará su estudio en la institución, para resolver diversos problemas que están afectando a los educandos en su proceso de aprendizaje teniendo falencias en la adquisición, producción y desarrollo del idioma Inglés.

Es descriptiva por qué se va a analizar todo lo que está sucediendo en los décimos grados del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez, respecto al desarrollo de la Técnica del Juego en el aprendizaje del Idioma Inglés.

Además es de correlación o de asociación de variables debido a que evalúa las variaciones de comportamiento de una variable en función de variaciones de otra variable, mide el grado de relación entre variables y determina tendencias mayoritarias que surgen a lo largo de la investigación..

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
<b>ESTUDIANTES</b>	<b>95</b>	<b>95</b>
<b>PROFESORES</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

Tabla No. 1.

Fuente: Población y Muetsra..

Elaborado por: Rodrigo Manzano.

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### OPERACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: TÉCNICA DEL JUEGO

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA INSTRUMENTO
Es una técnica de enseñanza participativa profesional encaminada a desarrollar conocimiento estimulando al estudiante por medio de sus dimensiones en las cuales se encuentra la lúdica, la imaginación, la creatividad y la libertad. A través de esta técnica se adquieren nuevas destrezas, competencia en el lenguaje, además de representar situaciones de la vida real.	Lúdica  Imaginación  Creatividad  Libertad	Movimiento Dinámicas  Descubrimiento Representación mental  Estimulación Curiosidad  Expresión oral Voluntad propia	¿En la clase de inglés su profesor usa actividades en las cuales son necesarias el uso de movimientos? ¿Su profesor le facilita dinámicas que le ayuden a entender las clases de inglés? ¿A través de las actividades en el aula descubre una manera más fácil de aprender vocabulario en el idioma inglés? ¿Su profesor facilita imágenes que le facilitan recordar palabras en la clase de inglés? ¿Su maestro usa juegos en el aula que le entretienen durante la clase de inglés? ¿El maestro te permite que le pidas ayuda para conocer el significado de una palabra? ¿Los juegos le ayudan a participar en las clases de inglés de manera hablada? ¿Los juegos y dinámicas le permiten participar voluntariamente en la clase de inglés?	Observación focalizada al docente en clase. Encuesta estructurada a los estudiantes.

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### OPERACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA INSTRUMENTO
El aprendizaje es el proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento en sus distintas dimensiones, conceptos, procedimientos, actitudes y valores de un determinado idioma en este caso el inglés. Para que el aprendizaje del idioma inglés sea eficiente se necesitan de cuatro factores básicos: inteligencia y conocimientos previos, experiencia y motivación.	<p>Conceptos</p> <p>Procedimientos</p> <p>Actitudes</p> <p>Valores</p>	<p>Fonología</p> <p>Gramática</p> <p>Conocimiento previo</p> <p>Experiencia</p> <p>Pensamiento Positivo</p> <p>Participativo</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Compañerismo</p>	<p>¿En la clase de inglés su profesor usa de la grabadora para mejorar su pronunciación?</p> <p>¿Conoce la estructura básica de una oración en inglés?</p> <p>¿La materia de inglés recibida en años anteriores le permite avanzar en el aprendizaje del idioma?</p> <p>¿Su aprendizaje del idioma inglés se ha mejorado con respecto a los años anteriores?</p> <p>¿Su actitud es positiva cuando atiende a las clases de Inglés?</p> <p>¿Responde usted de manera correcta cuando su profesor de inglés le formula una pregunta?</p> <p>¿Cumple usted con las tareas, deberes, y actividades de la clase de inglés?</p> <p>¿Usted y sus compañeros forman trabajos de equipo durante la clase de inglés?</p>	<p>Observación focalizada al docente en clase.</p> <p>Encuesta estructurada a los estudiantes.</p>

### **3.6 PLAN DE RECOLECCION DE LA INFORMACIÓN.**

La recolección de información se la efectuará mediante la encuesta para lo cual se van a realizar en forma ordenada las siguientes actividades:

#### **Elaboración de los cuestionarios**

Se va a elaborar un banco de preguntas tomando en cuenta la variable dependiente y a la variable independiente y se procederá a escoger las diez preguntas más importantes tanto para alumnos como para profesores.

Aplicación de los instrumentos a los sujetos de investigación. Se aplican los cuestionarios directamente en el campo con orientación e indicación verbal además que dicha información estará recalcada en los cuestionarios.

### **3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.**

Revisión crítica de la información requerida.

Repetición de la recolección en ciertos casos.

Tabulación y elaboración de cuadros.

Elaboración gráfica.

Análisis e interpretación de resultados.

## CAPÍTULO IV.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

#### 4.1. ENCUESTA A ESTUDIANTES.

1. En la Clase de Ingles su profesor usa actividades en las cuales son necesarias el uso de movimientos?

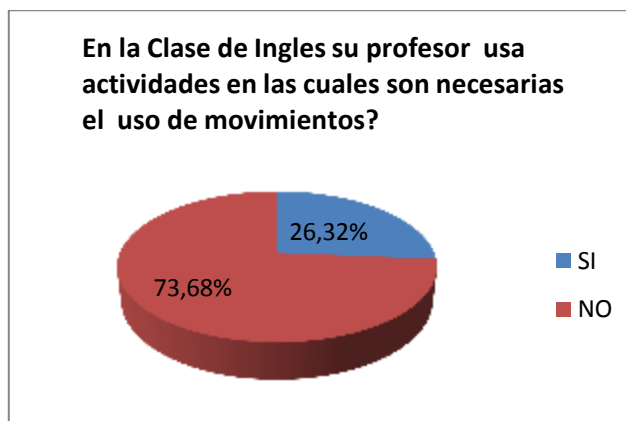
Tabla N° 2

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	26,32%
NO	70	73,68%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N°3



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

#### **Análisis e Interpretación.**

25 estudiantes encuestados que representan el 26,32% afirman que su profesor usa actividades en las cuales son necesarias el uso de movimientos, mientras que 70 estudiantes correspondiente al 73,68% respondieron que su profesor no usa actividades que enfatizen el uso de movimientos siendo esta una característica esencial para el uso de la lúdica en clase.



2. ¿Su profesor le facilita dinámicas que le ayuden a entender las clases de inglés?

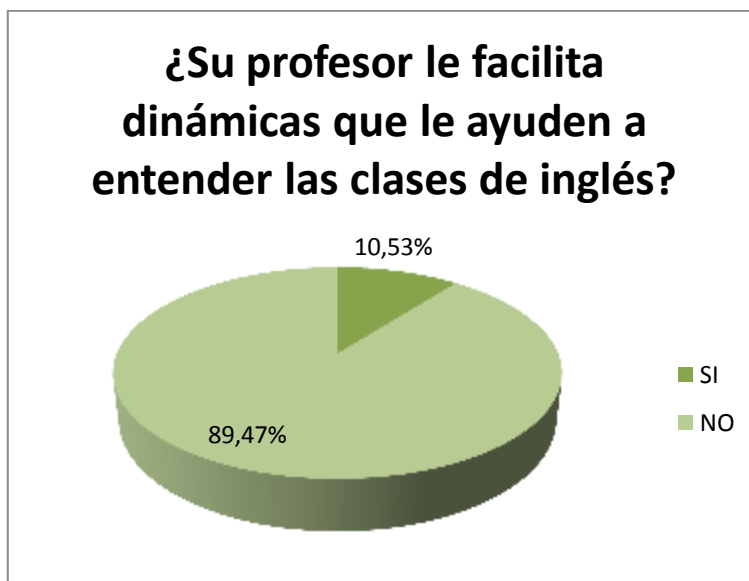
Tabla N° 3

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	10,53%
NO	85	89,47%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N° 4



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

10 de los encuestados correspondientes al 10,53% nos afirman que el profesor le facilita actividades como dinámicas que le ayuden a entender las clases de inglés, mientras que 85 estudiantes correspondientes al 89,47% responden que no se usa dinámicas que ayuden al entendimiento de mejor manera del idioma Inglés.

3. ¿A través de las actividades en el aula descubre una manera más fácil de aprender vocabulario en el idioma inglés?

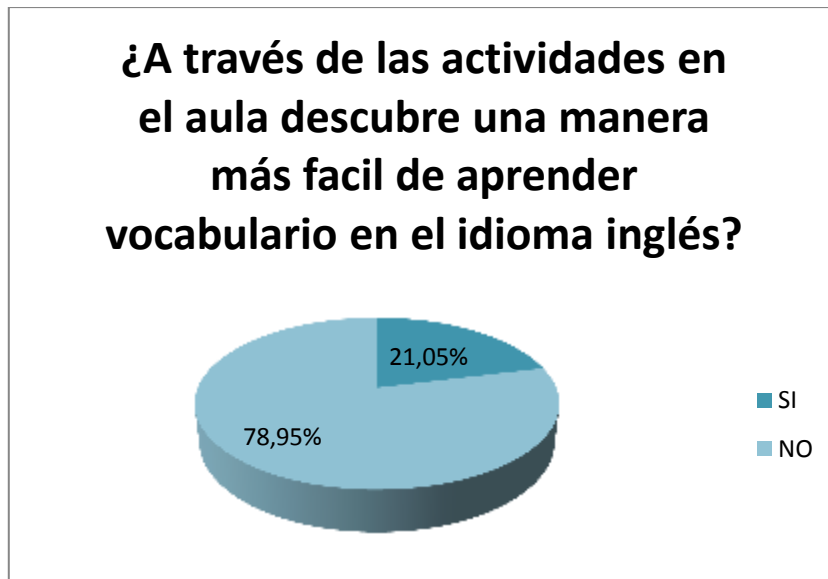
Tabla N° 4

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	20	21,05%
NO	75	78,95%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N°5



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

El 21,05% que corresponde a 20 estudiantes nos afirma que aprende vocabulario a través de las actividades practicadas en clase, mientras que el 78,95% correspondiente a la respuesta de 75 estudiantes nos dice que las actividades usadas en clase no son adecuadas para aprender vocabulario en el idioma Inglés.

4. ¿Su profesor facilita imágenes que facilitan recordar palabras en la clase de inglés?

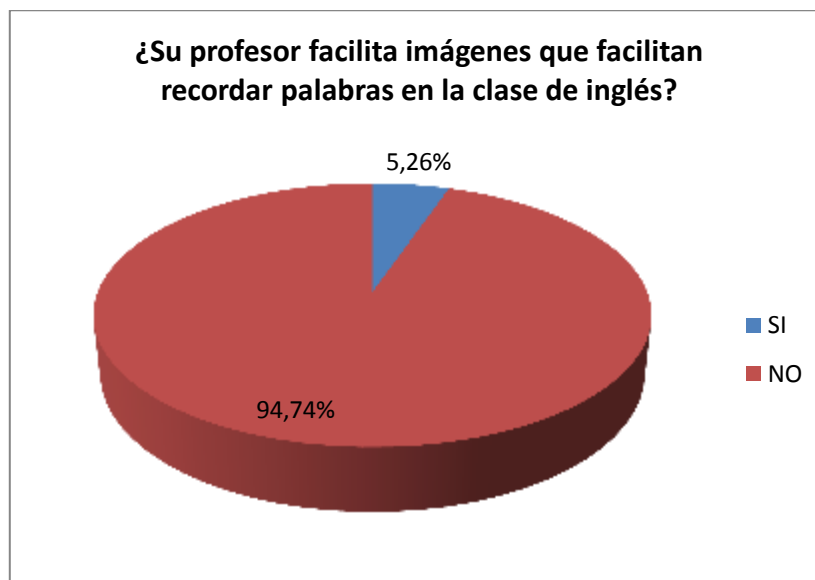
Tabla N° 5

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	5,26%
NO	90	94,74%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N°6



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

5 de los estudiantes correspondiente al 5,26% afirman que el docente facilita imágenes que fortalezcan el recordar palabras del idioma Inglés, mientras que 90 estudiantes correspondiente al 94,74% al responder no, denuncian que no se usa imágenes para recordar de manera adecuada palabras o vocabulario enseñado durante las clases de Inglés.

5. ¿Su maestro usa juegos en el aula que le entretienen durante la clase de inglés?

Tabla N° 6

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,00%
NO	95	100%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N°7



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

En esta pregunta 95 estudiantes correspondientes al 100% nos afirman que no se usan juegos que ayuden a mejorar el aprendizaje del idioma Inglés, de esta manera se puede deducir que el uso de la técnica del juego es inexistente dentro de las clases impartidas, siendo este un factor decadente dentro de la clase de Inglés.

6. ¿El maestro te permite que le pidas ayuda para conocer el significado de una palabra?

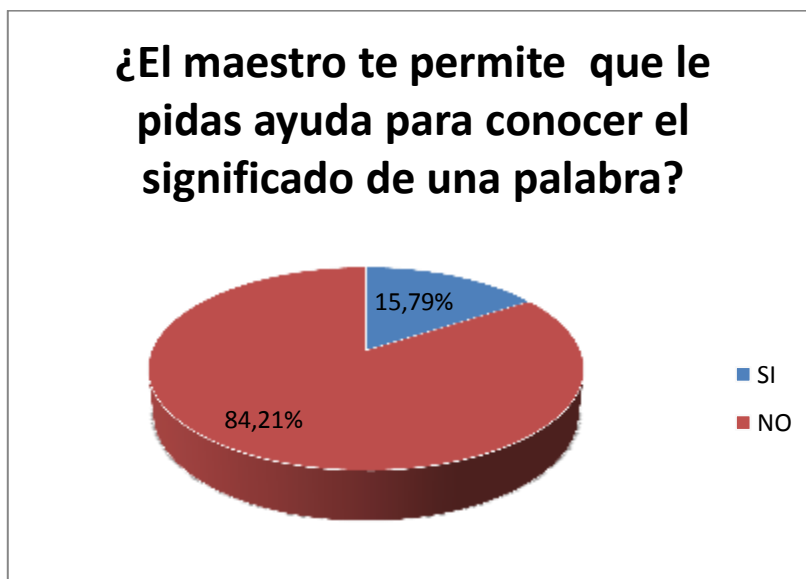
Tabla N° 7

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	15,79%
NO	80	84,21%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N°8



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

15 encuestados respondieron que el maestro le permite preguntar para pedir ayuda en el significado de palabras no entendidas, mientras que 80 estudiantes correspondientes al 84,21% respondieron que no se permite el conocimiento de palabras o peor aún preguntar para conocer el significado de las mismas.

7. ¿Los juegos le ayudan a participar en las clases de inglés de manera hablada?

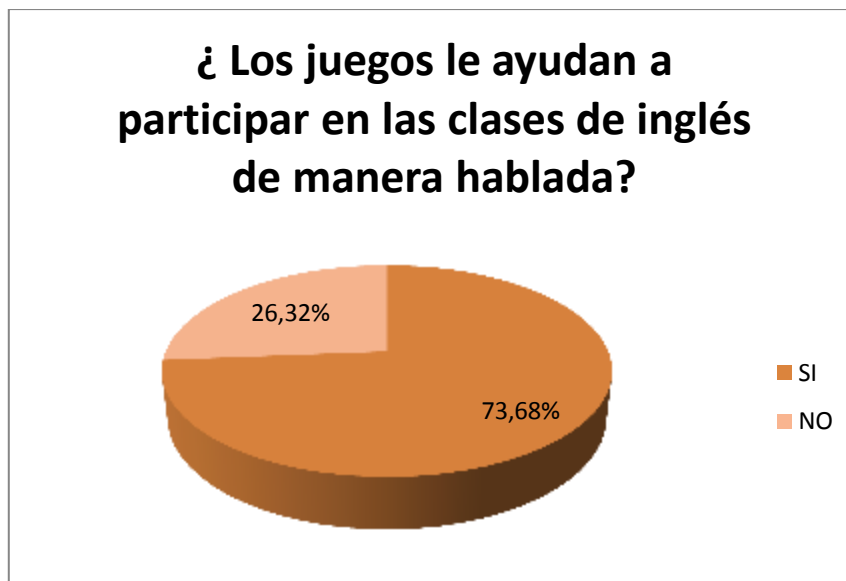
Tabla N° 8

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	70	73,68%
NO	25	26,32%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N° 9



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e interpretación.**

De los estudiantes encuestados 70 que corresponden al 73,68% responden que los juegos le ayudan a participar en el desarrollo de la clase de Inglés, mientras que 25 estudiantes correspondientes al 26,32% nos dicen que los juegos no le ayudarían a participar de manera activa dentro de las clases de Inglés.

8. ¿Los juegos y dinámicas le permiten participar voluntariamente en la clase de inglés?

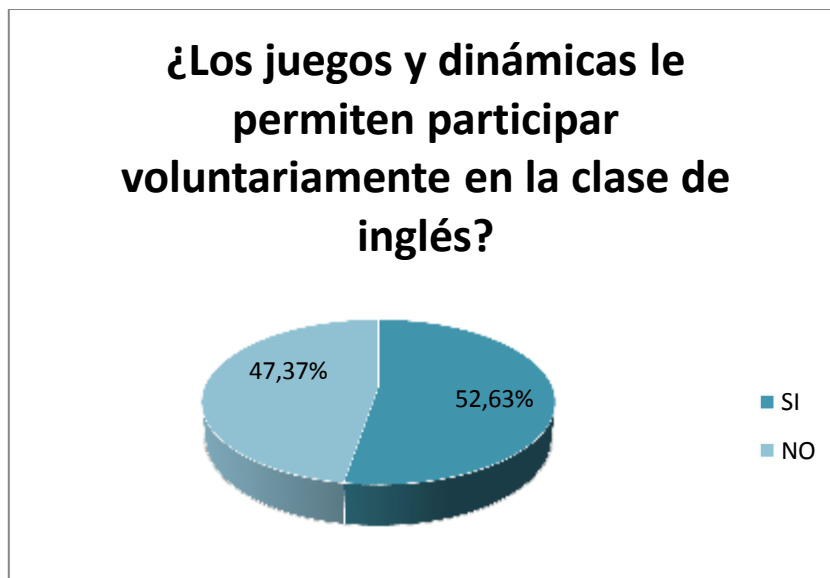
Tabla N° 9

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	50	52,63%
NO	45	47,37%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N° 10



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

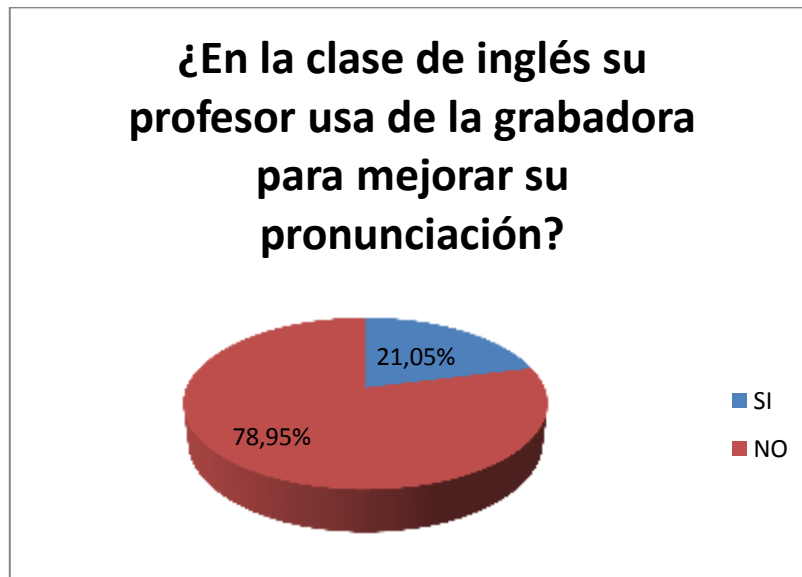
50 estudiantes que corresponden al 52,63% nos responden de manera afirmativa que los juegos y dinámicas le permiten participar voluntariamente en la clase de inglés, mientras que 45 estudiantes correspondientes al 47,37% dicen que los juegos y dinámicas le permitirían participar voluntariamente en la clase de inglés mejorando así su aprendizaje.

9. ¿En la clase de inglés su profesor usa de la grabadora para mejorar su pronunciación?

Tabla N° 10

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	20	21,05%
NO	75	78,95%
Total	95	100%

Gráfico N° 11



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

20 de los encuestados correspondiente al 21,05% responden que la grabadora es usada dentro de las clases para mejorar su pronunciación mientras que 75 estudiantes que corresponden al 78,95% niegan el uso de la grabadora en clases para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés.



## 10. ¿Conoce la estructura básica de una oración en inglés?

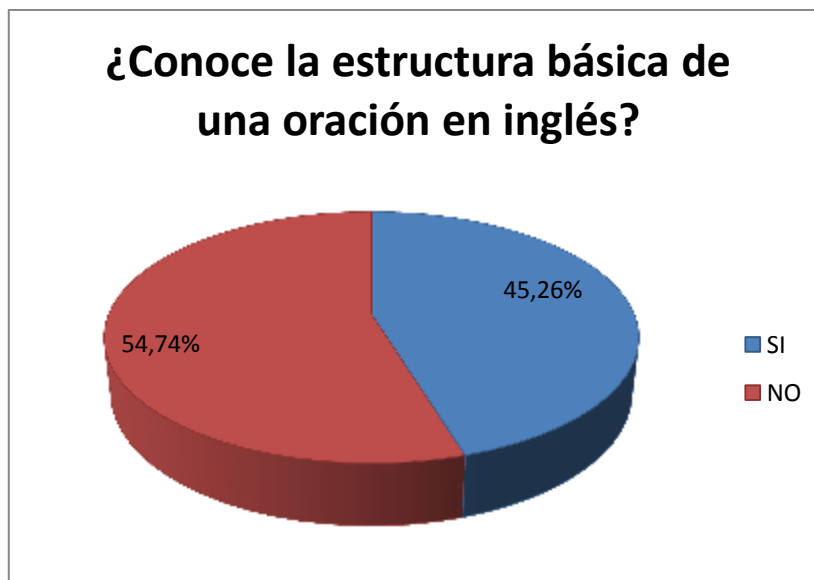
Tabla N° 11

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	43	45,26%
NO	52	54,74%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N° 12



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

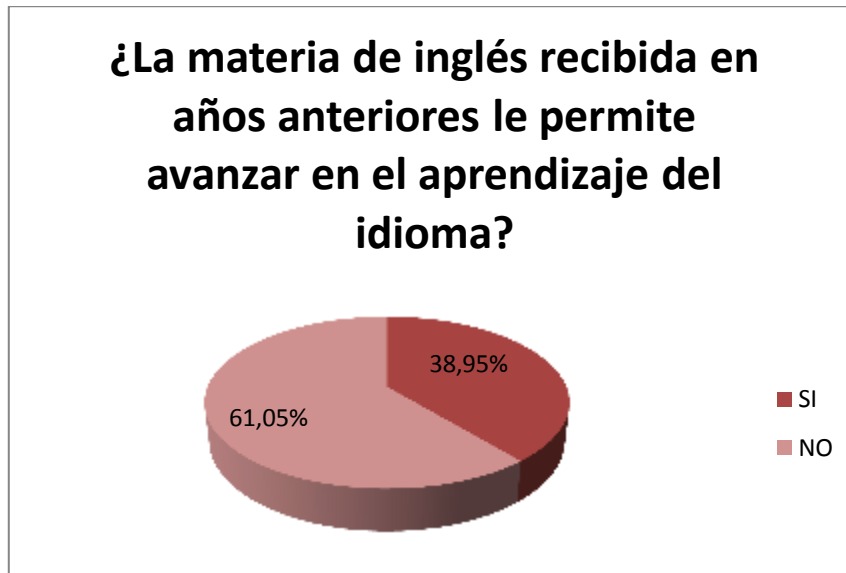
De los encuestados el 45,26% correspondiente a 43 estudiantes dicen conocer la estructura básica de una oración en inglés, mientras que 52 estudiantes correspondientes al 54,74% enfatizan el desconocimiento de una estructura básica para la formación de una oración simple en inglés, denotando así una falencia en su aprendizaje.

11. ¿La materia de inglés recibida en años anteriores le permite avanzar en el aprendizaje del idioma?

Tabla N° 12

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	37	38,95%
NO	58	61,05%
Total	95	100%

Gráfico N°13



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e interpretación.**

En la pregunta formulada 37 estudiantes correspondiente al 38,95% respondieron que la materia de inglés recibida anteriormente le permite avanzar en el aprendizaje del idioma, mientras que 58 estudiantes que representan el 61,05% respondieron que la materia recibida en años anteriores no le permite avanzar en su aprendizaje.

12. ¿Su aprendizaje del idioma inglés a mejorado con respecto a los años anteriores?

Tabla N° 13

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	34	35,79%
NO	61	64,21%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N°14



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

A la pregunta propuesta 34 estudiantes correspondiente al 35,79% respondieron que SI, mientras que 61 estudiantes correspondientes al 64,21% respondieron que NO, esto nos dice que el aprendizaje del idioma Inglés no ha mejorado de manera progresiva dentro de los últimos años de estudio, siendo una de las causas para que el área de Inglés y el aprendizaje del mismo se vea afectado.

13. ¿Su actitud es positiva cuando atiende a las clases de inglés?

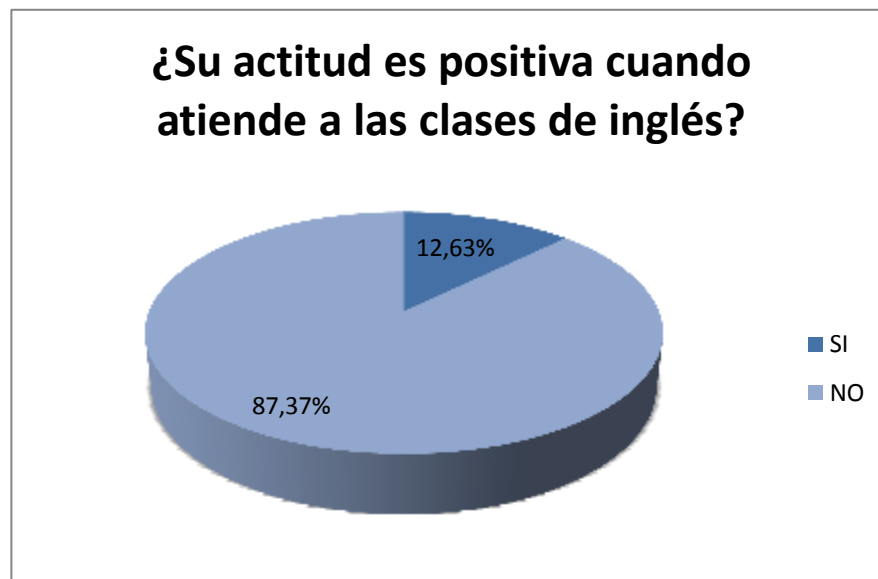
Tabla N° 114

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	12,63%
NO	83	87,37%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N° 15



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

**Análisis e interpretación.**

A la pregunta propuesta 12 estudiantes que representan el 12,63% respondieron que tienen una actitud positiva hacia la materia de inglés, mientras que 83 estudiantes que corresponden al 87,37% denotan que su actitud no es la adecuada para atender e manera muy adecuada a la clase de inglés, mostrando de esta manera su desinterés durante la clase de Inglés.

14. ¿Responde usted de manera correcta cuando su profesor de inglés le formula una pregunta?

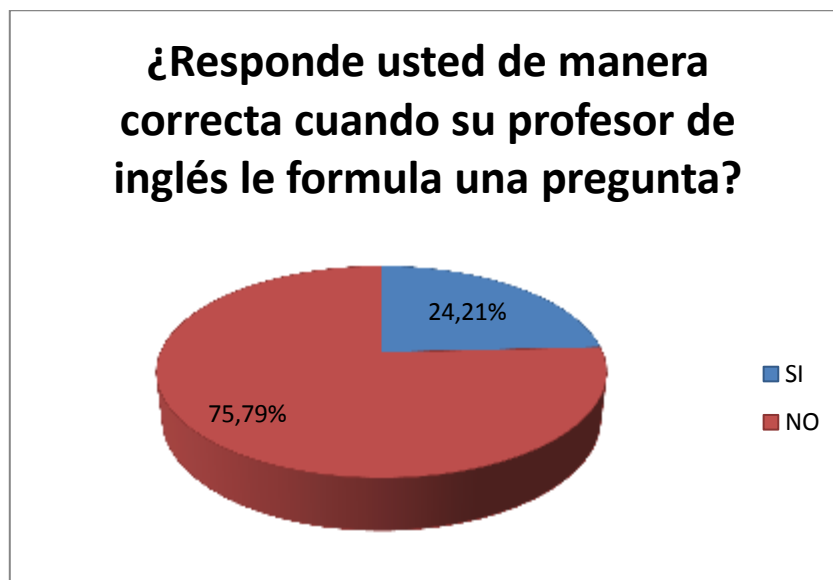
Tabla N° 15

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	23	24,21%
NO	72	75,79%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N° 16



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

En la pregunta formulada 23 estudiantes que datan un 24,21% nos responden que su manera es adecuada al momento de responder cuando su profesor de inglés le formula una pregunta, mientras que 72 estudiantes correspondiente al 75,79% nos datan que no responden de manera adecuada cuando su profesor de inglés le formula una pregunta.

15. ¿Cumple usted con las tareas, deberes, y actividades de la clase de inglés?

Tabla N° 16

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	31	32,63%
NO	64	67,37%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Grafico N° 17



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e interpretación.**

De los estudiantes encuestados 31 correspondientes al 32,63% nos dicen que SI cumplen a cabalidad con las tareas, deberes y actividades en la clase de inglés, mientras que 64 estudiantes correspondientes al 67,37% nos dicen que no sienten satisfacción alguna al momento de realizar las actividades correspondientes al idioma inglés en la clase del mismo.

16. ¿Usted y sus compañeros forman trabajos de equipo durante la clase de inglés?

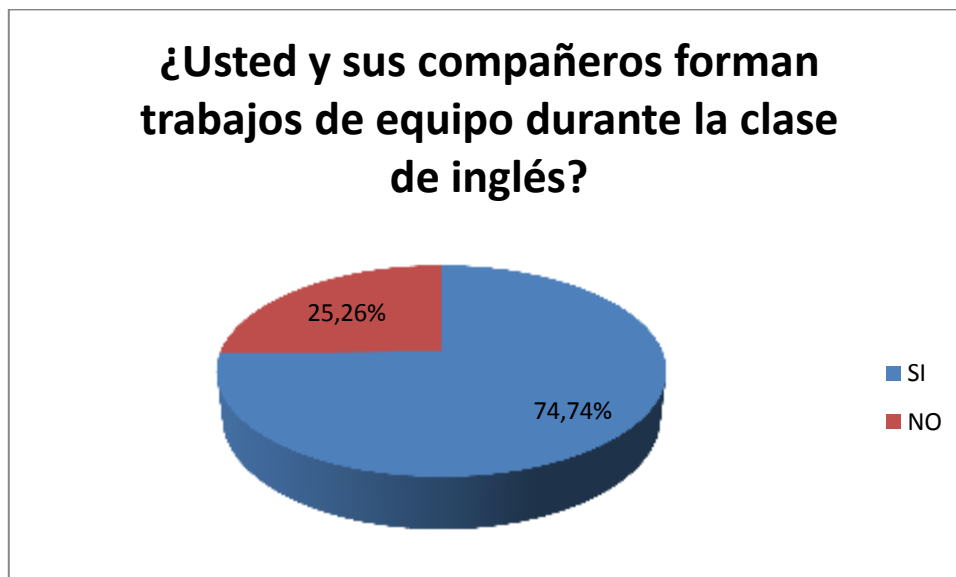
Tabla N° 17

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
SI	71	74,74%
NO	24	25,26%
Total	95	100%

Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

Gráfico N°18.



Elaborado por: Rodrigo Manzano

Fuente: Estudiantes de los 10mos Años de Educación Básica.

### **Análisis e Interpretación.**

A la pregunta propuesta 71 de los estudiantes correspondientes al 74,74% nos dicen que se forman equipos de trabajo durante la clase de Inglés, mientras que 24 estudiantes correspondientes al 25,26% nos dicen que no se trabaja en equipo ni se agrupa de manera adecuada a los estudiantes para trabajar durante la clase de inglés.

## **4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.**

Para verificar la hipótesis se utiliza un estadígrafo en este caso hablaremos sobre el chi La prueba de independencia  $\chi^2$ , nos permite determinar si existe una relación entre dos variables categóricas. Es necesario resaltar que esta prueba nos indica si existe o no una relación entre las variables.

### **Hipótesis.**

La Técnica del Juego incide significativamente en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez Parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua”

**Variable independiente:** Técnica del Juego.

**Variable dependiente:** Aprendizaje del Idioma Inglés.

**H<sub>0</sub>:** La Técnica del Juego **NO** incide significativamente en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez Parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua”

**H<sub>1</sub>:** La Técnica del Juego **SI** incide significativamente en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez Parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua”

### **Selección del nivel de significación**

Para la verificación hipotética se utilizará el nivel de  $\alpha=0,05$

### **Descripción de la Población**



Tomamos como muestra aleatoria el total de la población correspondientes a 95 estudiantes de los Décimos Años de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez, del cantón Ambato.

### Especificación del Estadístico.

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

$X^2$  = Chi cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

### Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

$$gl=(f-1)(c-1)$$

$$gl=(5-1)(2-1)$$

$$gl=4$$

Por lo tanto con 4 grados de libertad y un nivel de 0.05 la tabla del  $X^2_{t=}$  14,8602 Por tanto si  $X^2_t \leq X^2_c$  se aceptará la  $H_0$  caso contrario se la rechazará.

$X^2_t = 9,4877$  L apodemos graficar de la siguiente manera.

La representación gráfica sería:

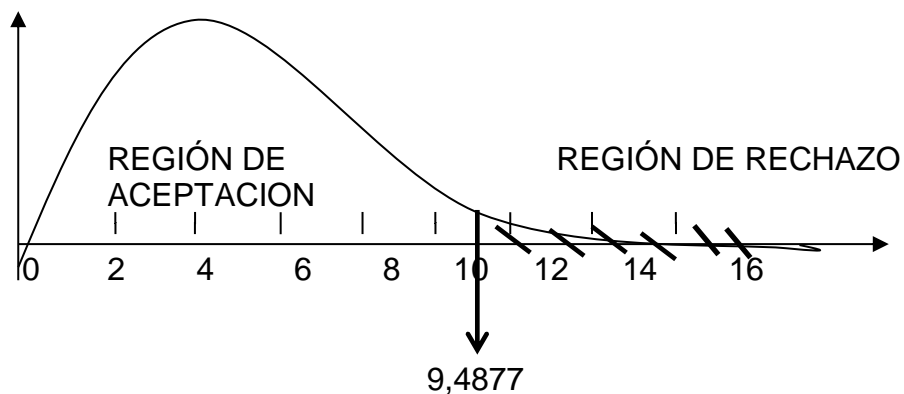


Grafico #7

Fuente: Estudiante de los décimos grados de Educación básica.

Elaborado por Rodrigo Manzano.

## Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

### Análisis de Variables

#### Recolección de Datos y Cálculos estadísticos.

PREGUNTAS	FRECUENCIAS OBSERVADAS		
	SI	NO	SUBTOTAL
1. En la Clase de Ingles su profesor usa actividades en las cuales son necesarias el uso de movimientos?	25	70	95
2. ¿Su profesor le facilita dinámicas que le ayuden a entender las clases de inglés?	10	85	95
3. ¿A través de las actividades en el aula descubre una manera más fácil de aprender vocabulario en el idioma inglés?	20	75	95
4. ¿Su profesor facilita imágenes que facilitan recordar palabras en la clase de inglés?	5	90	95
5. ¿Su maestro usa juegos en el aula que le entretienen durante la clase de inglés?	0	95	95
SUBTOTALES.	60	415	475

Tabla No. Recolección de Datos. .

Fuente: Verificación de hipótesis.

$$\text{SI: } 60 \cdot 95 / 475 = 12$$

$$\text{NO: } 415 \cdot 95 / 475 = 83$$

Recolección de Datos y Cálculos estadísticos.

PREGUNTAS	FRECUENCIAS ESPERADAS		
	SI	NO	SUBTOTAL
1. En la Clase de Ingles su profesor usa actividades en las cuales son necesarias el uso de movimientos?	12	83	95
2. ¿Su profesor le facilita dinámicas que le ayuden a entender las clases de inglés?	12	83	95
3. A través de las actividades en el aula descubre una manera más fácil de aprender vocabulario en el idioma inglés.?	12	83	95
4. ¿Su profesor facilita imágenes que facilitan recordar palabras en la clase de inglés?	12	83	95
5.¿Su maestro usa juegos en el aula que le entretienen durante la clase de inglés?	12	83	95
<b>SUBTOTALES.</b>	<b>60</b>	<b>415</b>	<b>475</b>

Tabla No. Recolección de Datos. .

Fuente: Recolección de Datos.

**CALCULO DEL CHI (JI)<sup>2</sup>**

O	E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
25	12	169	14,08
70	83	169	2,03
10	12	4	0,33
85	83	4	0,04
20	12	64	5,33
75	83	64	0,77
5	12	169	14,08
90	83	169	2,03
0	12	144	12
95	83	144	1,73
<b>475</b>	<b>475</b>		<b>X<sup>2</sup>=52,42</b>

Tabla No20. Recolección de Datos. .

Fuente: Cálculo chi 2

**Decisión.-** Con 4gl con un nivel de 0,05  $X^2_t = 14,8602$   $X^2_c = 52,42$  en el caso de los estudiantes y de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero y se hallan por lo tanto en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

**H<sub>1</sub>:** La Técnica del Juego **SI** incide significativamente en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes de los Décimos Grados de Educación Básica del Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez Parroquia Huachi Loreto cantón Ambato de la provincia de Tungurahua”

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

#### **5.1. CONCLUSIONES.**

- Se evidencia claramente que el uso de dinámicas necesarias para brindar una participación significativa se encuentra obsoleto, es por esta razón que la Técnica del Juego no ha sido usada dentro del proceso de enseñanza del idioma Inglés.
- Al no tener presente el uso de la Técnica del Juego no se manejan dentro del aula factores muy importantes como la interacción de alumnos, además del descubrimiento, representación mental y estimulación necesaria para interpretar conocimiento.
- Existen diferencias individuales que solo se las pueden descubrir a través de la curiosidad, este factor también se ve afectado debido a que los estudiantes no tienen voluntad propia, ni libertad para internalizar conocimiento de manera adecuada, procesar conocimiento y mejorar el aprendizaje.
- El aprendizaje del idioma Inglés se ve afectado por el inadecuado uso del material didáctico, además factores como la Fonología y la

Gramática carecen de significación para la mayoría de estudiantes, siendo este el resultado del uso de un método tradicionalista.

- Al no existir una organización sistemática de la planificación en clase, no existe o a inclusión de la técnica del juego durante la clase, es por esta razón que se desconoce del uso de la misma y más aún de los beneficios que esta brinda al ser usada dentro del aprendizaje del Idioma Inglés.

## **5.2 RECOMENDACIONES.**

- La Técnica del Juego crea una base para el aprendizaje y el éxito académico. A través del este, el estudiante aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano. En resumen, el juego ayuda al estudiante a encontrarse y encontrar su lugar en el mundo educativo.
- La Técnica del Juego tiene como rol proporcionar el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al estudiante participar en roles sociales y tratar de crear y de resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes, lo que es muy importante y genera conocimiento. La aplicación de la técnica demostrará la importancia de las capacidades sociales para la aptitud emocional y el crecimiento intelectual.

- Es necesario saber que al usar la Técnica del Juego brinda un ambiente placentero de trabajo, el mismo que facilitará el entendimiento y aprendizaje del idioma creando las bases para suministrar y producir una instrucción productiva.
- Poner en claro que la técnica del Juego ayuda lo que a saber, entender y ser capaces de avanzar en la comprensión de una materia, además que la falta de claridad en ciertos vacíos será llenada con la técnica del juego y dinámicas que serán usadas en clase.
- La reeducación de la atención de los estudiantes por la técnica del juego comienza con la creación del hábito de seleccionar las ideas que se persiguen, lo que progresivamente permitirá que el estudiante adquiera una mayor concentración visual externa como interna, y a posteriori se pueda estimular en él la concentración auditiva, táctil y eventualmente la de los demás órganos sensoriales consiguiendo así el estímulo por el aprendizaje a través de la técnica del juego, asimismo la capacitación será efectiva para el acople de la técnica del Juego a la microplanificación para el mejoramiento de las destrezas del idioma Inglés.

## **CAPÍTULO VI.**

### **LA PROPUESTA.**

#### **TÍTULO:**

Taller sobre el uso y manejo de la Técnica del Juego para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés para los décimos grados de Educación Básica del Instituto Luis. A Martínez, de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

#### **6.1. DATOS INFORMATIVOS.**

Institución: Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez.

Responsable: Rodrigo Manzano.

Coordinador: Lic. Ana Martínez.

Parroquia: Huachi Loreto

Cantón: Ambato

Provincia: Tungurahua

Dirección: Dirección: Av. Rumiñahui 04-179 y Pichincha, Ambato

Teléfono: 03 284 1236 / 284 0523

Curso: Décimos Grados de Educación Básica.

Sostenimiento: Fiscal.

Costo:

Fecha de Inicio:

Fecha de finalización:



## **6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.**

En la institución educativa a través de muchos años se ha evidenciado la ausencia de la Técnica del Juego siendo un factor fundamental por parte del educador ya que esta incide en la motivación de los estudiantes sin alcanzar la producción significativa del idioma Inglés.

En la institución educativa la falta de práctica de la técnica del Juego durante la planificación es un inconveniente durante la clase del idioma extranjero, es esta la razón por la cual los estudiantes desconocen sobre los beneficios que la Técnica antes mencionada brinda para el aprendizaje del Idioma. El uso de la técnica dentro del aula aporta con ejercicios, dinámicas y juegos que son eficientes para el correcto inducimiento al tema a tratar.

Es necesario brindar al estudiante una técnica que le ayude a desarrollar de manera adecuada su aprendizaje, además de mejorar el aprendizaje y brindar una participación activa al estudiante y al profesor. Es necesario mencionar la necesidad de los docentes por brindar una opción más al momento de impartir conocimiento, asimismo que los estudiantes se transformen en productores activos de conocimiento.

## **6.3. JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

La importancia que reviste el planteamiento de tareas docentes problemáticas está en que en el mismo proceso de solución implica la auto información y la organización de todas las relaciones colectivas sobre la única base de estas tareas, por lo que dejan de ser formales y se hacen directamente vitales, lo que compromete a cada participante integralmente, influyendo plenamente en el contenido objeto de estudio.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que la factibilidad puede lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases.

Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

Es por esta razón que contar con la implementación del juego en la microplanificación del docente es de vital importancia; el mismo que contenga la Técnica del Juego ayudará a comprender los beneficios del aprendizaje basado en los juegos, teniendo presente el uso satisfactorio de juegos como recurso pedagógico.

## **6.4 OBJETIVOS.**

### **6.4.1 OBJETIVO GENERAL.**

- Perfeccionar el aprendizaje del Idioma Inglés por medio del Taller sobre el uso y manejo de la Técnica del Juego para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés para los décimos grados de Educación Básica del Instituto Luis. A Martínez, de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

### **6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Socializar el Taller sobre el uso y manejo de la Técnica del Juego para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés.
- Ejecutar el Taller sobre el uso y manejo de la Técnica del Juego para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés.
- Evaluar el impacto en estudiantes producido por el Taller sobre el uso y manejo de la Técnica del Juego para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés.

## **6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

### **FACTIBILIDAD ECONÓMICA.**

Para poner en marcha este proyecto, tiene inicialmente una inversión de por parte del investigador es decir es de carácter privada, es de esta manera que la elaboración del manual será sustentada tanto por la Institución en la que se va aplicar.

La factibilidad económica de este proyecto se sustenta en el estudio económico financiero planteado en esta propuesta y que nos demuestra que el presente proyecto es factible.

### **FACTIBILIDAD TÉCNICA.**

Recursos a utilizarse en el taller:

Recursos Institucionales.

Recursos institucionales	Costo
Aula, proyector, pizarrón.	\$0.

Materiales.

Materiales de oficina y otros	Costo
Folleto, copias	\$55.
Esferos, marcadores, papelotes	\$10.
Total.	\$65.

Facilitador Rodrigo Manzano.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO - CIENTÍFICA.**

### **Taller educativo**

El concepto taller es muy conocido, especialmente en el ámbito de los artistas, y se suele escuchar que se realiza, por ejemplo, un taller de jazz, de escritores o de teatro, pero ahora se lo usa bastante en la empresa como “círculo de calidad” o “grupo de trabajo”. 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.

Los primeros movimientos de la reforma, introducen talleres educativos, relacionados con el aprendizaje en aulas en el primer tercio del siglo XX. Los talleres educativos son una de las primeras alternativas de enseñanza-aprendizaje frente al método frontal y buscan traer algo de la “realidad” a la sala de clases (ver modelo 11). El concepto evolucionó hacia otras reformas pedagógicas tales como el “gabinete de aprendizaje” o como la analogía de la producción artesanal, el “congreso educativo” o el “seminario educativo” para la didáctica de las escuelas superiores y el concepto de taller o seminario-taller para denominar una forma de aprendizaje organizado, preferentemente para practicantes más avanzados. Durante la segunda guerra mundial se formaron los “Operation Research Groups” para definir operacionalmente y buscar soluciones a problemas militares. Las últimas décadas del siglo XX han destacado el Círculo de Calidad como un poderoso modelo para elevar la productividad empresarial. El taller educativo difiere de la red de educación mutua por su intensidad, localización espacial y precisión del objetivo común. Difiere del gabinete de aprendizaje por usar elementos avanzados y estar orientado a un producto que puede ser demandado por la sociedad.

Si el taller está dirigido por un maestro se transforma en “práctica especializada”.

Tres principios didácticos identificados en este modelo

- Aprendizaje orientado a la producción, el taller está organizado y funciona orientado por el interés de los participantes de producir algún resultado relativamente preciso;

- Aprendizaje colegial, el aprendizaje se produce gracias a un intercambio de experiencias con participantes que tienen una práctica de un nivel similar;
- Aprendizaje innovador, el aprendizaje se logra como parte de un continuo desarrollo de la práctica, especialmente de los sistemas, procesos y productos.

### **Ambiente de aprendizaje**

El ambiente de aprendizaje de un taller educativo suele contar con amplios recursos y estar estructurado en forma compleja, pero flexible.

Suele haber un gran volumen de herramientas y medios de información previamente probados en un centro de información. Este centro debe tener disponibles, sobretodo, el conocimiento básico en forma de manuales, diccionarios, literatura especial, banco de datos y también, acceso a Internet. El lugar de aprendizaje tiene gran importancia en los talleres educativos, ya que en ellos se trabaja durante varios días intensamente y sin ser interrumpido. Se debe asegurar que cada participante tenga libertad para hacer contribuciones al resultado del taller. El taller educativo está organizado, generalmente, como un curso compacto desarrollado entre tres y diez días de trabajo. Puede funcionar también como una “práctica a través de un largo período”, como ocurre en la mayoría de los “círculos de calidad”, que funcionan con personas que han trabajado durante un cierto tiempo en la institución.

### **Tareas y metas de aprendizaje**

El modelo didáctico taller educativo permite la solución de problemas y llevar a cabo tareas de aprendizaje complejas. Está dirigido a encontrar soluciones innovadoras a problemas de la práctica y la investigación. Las tareas de aprendizaje o los problemas suelen estar acordados con los participantes, al comenzar el taller, o los participantes están informados con anticipación por

los organizadores. Durante el taller se especifican las tareas de los participantes y se decide si deben trabajar en pequeños grupos.

Los talleres educativos desarrollan competencias de diseño o acción, en particular, en relación a innovaciones y reformas en las prácticas sociales o de servicio, así como también para actividades privadas que se llevan a cabo en el tiempo libre.

Seis fases de la correcta aplicación del modelo

- Fase de iniciación, en que los iniciadores fijan el círculo de invitados y delimitan el marco teórico y la organización;
- Fase de preparación, los organizadores informan a los participantes sobre el proyecto y las diferentes tareas (o metas de aprendizaje), exigen los aportes y, si corresponde, que sean enviados los materiales para su preparación;
- Fase de explicación, se presenta a los participantes un esquema de los problemas que enfrentarán o de las tareas, y los productos que trabajarán. Se forman grupos de trabajo y se asignan los recursos necesarios;
- Fases de interacción, los grupos de trabajo trabajan en la formulación de soluciones o la preparación de productos, se consulta a expertos sobre la información disponible, se utilizan herramientas y se formulan soluciones o propuestas;
- Fase de presentación, los grupos de trabajo presentan sus soluciones o productos, se discuten y, si es necesario, se someten a prueba;
- Fase de evaluación, los participantes discuten los resultados del taller y sus perspectivas de aplicación, evalúan sus procesos de aprendizaje y sus nuevos conocimientos, terminan las actividades finales, y finalmente formulan, preparan y presentan un informe final.

### **Rol del estudiante**

En un “taller educativo” cada uno de los estudiantes es, individualmente, un actor responsable. Cada participante es responsable de crear información para la formulación del producto, de organizar el proceso de aprendizaje y de difundir los resultados. Son condiciones importantes para participar tanto la experiencia práctica y familiaridad con el nuevo conocimiento en el respectivo campo, como la capacidad de organización individual y la coordinación con otros, la creatividad para encontrar soluciones comunes y para vincular conocimientos con la práctica.

### **Rol del profesor o facilitador**

Ya que los seminarios-talleres se suelen ofrecer fuera de los programas de formación formal, a menudo en las instituciones privadas, deben ser iniciativas exitosas, para que se mantenga su realización. Es por esto que los profesores o facilitadores suelen ser los mismos organizadores y moderadores (aunque no siempre es así). En este caso no sólo se encargan de organizar la preparación y la realización, sino que también, determinan las actividades que se llevaran a cabo en los talleres. Dado el caso se contara con expertos, quienes aportarán conocimientos especiales en forma de aportes o guías de trabajo— en la medida que no sean parte del círculo de participantes.

### **Ámbito institucional de aplicación**

Los seminarios talleres se pueden organizar tanto dentro como fuera de las instituciones; se pueden organizar como parte de un perfeccionamiento interno o, también, ser públicos. En este caso, se pueden realizar sesiones locales con participación libre, por ejemplo, en el caso de iniciativas ciudadanas.



### **Ámbito del conocimiento en que puede ser útil**

El conocimiento que se desarrolla en los seminarios-talleres es, predominantemente, la solución de algún problema o el desarrollo de una práctica innovadora. A menudo contribuye con nuevos enfoques o usa algunos muy poco conocidos o, a veces, conocimientos probables (poco seguros) que reflejan el promedio de los diferentes participantes (sus apreciaciones u opiniones).

### **Tipos de grupos a los que se puede aplicar.**

El seminario–taller se puede aplicar o es apropiado para practicantes interesados en (preparados para) ciertas innovaciones con experiencia práctica en el tema. En ciertos casos pueden participar personas con nuevas experiencias en el tema específico, pero que ya tienen los conocimientos fundamentales o experiencias básicas.

Momento del desarrollo del curso (programa) en que conviene utilizarlo

El seminario-taller no suele estar relacionado con cursos, puesto que son organizados por los participantes (que ya han finalizado los cursos institucionales), pero pueden ser muy útiles en la fase final de los cursos, sobre todo cuando se trata de cursos de aplicación o de postgrado.

El círculo de calidad se emplea especialmente para mejorar la calidad de los productos y procesos de trabajo de una empresa. Se organiza en forma anexa a algún programa de enseñanza y generalmente, se trata de algún grupo organizado por sí mismo, que está apoyado por monitores

profesionales. Se suelen coordinar por los departamentos de extensión, pero son independientes de la jerarquía en la organización de la empresa.

El lugar de aprendizaje y el grupo de trabajo encuentran igualmente su aplicación para elevar la productividad de la empresa y tienen una estrecha unión con el desarrollo de la empresa.

Otra variante del modelo didáctico seminario- taller o taller educativo es el modelo Delphi (cuando todos los participantes comparten el resultado, ya que si hay un solo interrogador se trata, más bien, de una exploración de campo).

TALLER #1.

Moderador: Rodrigo Manzano.

**Título: La Lúdica y la Libertad en el aprendizaje del Idioma Inglés.**

Institución educativa: Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez.

Capacitador: Rodrigo Manzano.

Área: Inglés.

Horario: Jornada matutina 07:00 am - 13:00pm

Jornada vespertina 14:00 pm - 18:00pm

PASOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Sensibilización	<ul style="list-style-type: none"><li>Lectura sobre el uso de los juegos en clase.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Proyector.</li><li>Computador.</li></ul>	3h
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>Recordar sobre Técnicas de aprendizaje.</li><li>Realizar la dinámica "Word Halves"</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Lámina.</li></ul>	2h
Trabajo Grupal	<ul style="list-style-type: none"><li>Reconstruir la dinámica en base a preguntas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Cuaderno de trabajo para docentes TEACHING IDEAS.</li></ul>	1h
Plenaria	<ul style="list-style-type: none"><li>Exposición del trabajo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Pizarrón.</li></ul>	2h
Evaluación.	<ul style="list-style-type: none"><li>Identifica los Juegos como técnica de aprendizaje.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Retro-alimentación acerca del taller.</li></ul>	2h

TALLER #2.

Moderador: Rodrigo Manzano.

**Título: Las actitudes y los valores en el aprendizaje del Idioma Inglés. .**

Institución educativa: Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez.

Capacitador: Rodrigo Manzano.

Área: Inglés.

Horario: Jornada matutina 07:00 am - 13:00pm

Jornada vespertina 14:00 pm - 18:00pm

PASOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Sensibilización	<ul style="list-style-type: none"><li>• Video sobre el uso de dinámicas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proyector.</li><li>• Computador.</li></ul>	3h
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar la dinámica "Match the Word with the pictures"</li><li>• Reconstruir la dinámica en base a preguntas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lámina.</li></ul>	2h
Trabajo Grupal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Indagar sobre aspectos tales como: ¿Qué tipos de Juegos? ¿Qué es una dinámica? ¿Cómo está situado un juego en la planificación y que resultado produce en los estudiantes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuaderno de trabajo para docentes TEACHING IDEAS.</li></ul>	1h
Plenaria	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exposición del trabajo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pizarrón.</li><li>• Computadora</li></ul>	2h
Evaluación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adaptación de los juegos a la micro planificación docente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Microplanificación docente diaria.</li></ul>	2h

### TALLER #3.

Moderador: Rodrigo Manzano.

### Título: La responsabilidad y el compañerismo en el aprendizaje del Idioma Inglés.

Institución educativa: Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez.

Capacitador: Rodrigo Manzano.

Área: Inglés.

Horario: Jornada matutina 07:00 am - 13:00pm

Jornada vespertina 14:00 pm - 18:00pm

PASOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Sensibilización	<ul style="list-style-type: none"><li>Lectura sobre la responsabilidad en clase.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Proyector.</li><li>Computador.</li></ul>	3h
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>Analizar el uso de juegos populares, tradicionales, y la importancia de los mismos en el ámbito educativo y motivador en el aula de clase.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Lámina.</li></ul>	2h
Trabajo Grupal	Observar sobre la dinámica "Find the Words with the pictures". Trabajar en el folleto "Teaching Ideas" Encontrar las características del juego realizar una clase dinámica.	<ul style="list-style-type: none"><li>Cuaderno de trabajo para docentes TEACHING IDEAS.</li></ul>	1h
Plenaria	Exposición del trabajo	<ul style="list-style-type: none"><li>Pizarrón.</li></ul>	2h
Evaluación.	<ul style="list-style-type: none"><li>Enuncia los hechos y procesos asociados a la importancia de los juegos y su función.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li></li></ul>	2h

## 6.7 MODELO OPERATIVO.

<b>FASES</b>	<b>Objetivos</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>
<b>Sensibilización</b>	Aprobación y Socialización del proyecto a las autoridades.	Presentación del proyecto a las autoridades. Aprobación del proyecto. Socialización del proyecto a docentes.	Oficio al Rector. Cronograma del Proyecto.	1 mes	Rodrigo Javier Manzano Pérez	Proyecto Aprobado.
<b>Capacitación</b>	Motivar docentes a utilizar la Técnica del Juego.	Planificación del taller. Entrega del Manual.	Manual Para el uso de la Técnica del Juego. Infocus. Aulas.	3 días	Rodrigo Javier Manzano Pérez  Coordinador del área de Inglés. (Lic. Ana Martínez)	Docentes Capacitados.
<b>Ejecución</b>	Implementar la Técnica del Juego en la micro planificación del docente.	Desarrollar la clase con juegos. Evaluación formativa de la Técnica del Juego durante la aplicación en clases.	Manual y Material usado en clases.	2do. hemiquimestre	Rodrigo Javier Manzano Pérez Coordinador del área de Inglés. (Lic. Ana Martínez) Docente del área.	Uso de la técnica del Juego en la microplanificación

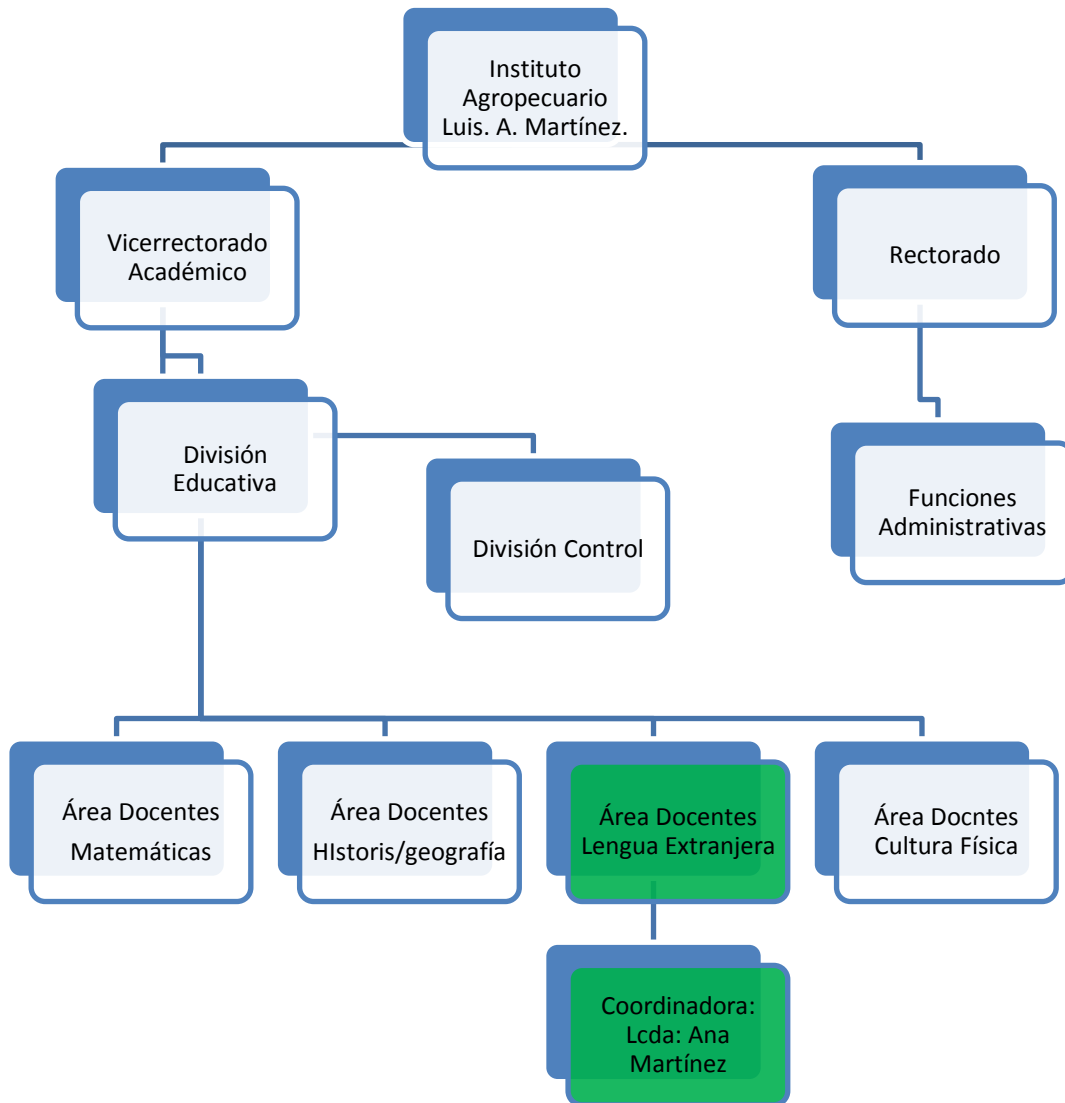
<b>Evaluación</b>	Analizar cómo se usó la técnica del juego durante el proceso de aplicación.	Elaborar instrumentos de evaluación. Aplicar el instrumento de evaluación. Elaborar informes	Hojas de calificaciones. Cuadros de análisis.	Al finalizar el hemiquimestre	Rodrigo Javier Manzano Pérez. Coordinador del área de Inglés. (Lic. Ana Martínez) Docente del área	Análisis final, Informe sobre los resultados de la aplicación de la técnica del juego.
-------------------	---	--	--	-------------------------------	---	--

Gráfico No. 20 Modelo Operativo.

Elaborado por: Rodrigo Manzano.

## 6.8 ADMINISTRACIÓN.

El siguiente taller se desarrollara el Instituto Agropecuario Luis. A. Martínez bajo la coordinación de la Lcda. Ana Martínez jefa del área de Inglés de acuerdo al siguiente organigrama estructural.





## 6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1. ¿Qué evaluar?</b>	<b>Aspectos a ser evaluados</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Material de estudio, participación de docentes y estudiantes.</li> </ul>
<b>2. ¿Por qué evaluar?</b>	<b>Razones que justifican la evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los manuales se hacen con base en los diseños, por lo tanto guardan detalles de cosas que a simple vista no se pueden observar, el mantenimiento de cualquier cosa es fundamental para extender la vida útil del mismo, y es aquí donde radica la importancia de una guía correcta para un mantenimiento útil, porque conociendo todos los detalles hasta los que no se pueden ver no existe la posibilidad de cometer errores y asegurar una mayor eficiencia en su uso.</li> </ul>
<b>3. ¿Para qué evaluar?</b>	<b>Objetivos del plan de evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir las actividades de cada juego dentro de una organización, por cada puesto se describe que actividades realiza o que trabajo desempeña, que nivel de jerarquía posee, con que actividad se relaciona...</li> </ul>
<b>4. ¿Con qué criterios?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Coherencia debido a que se fusiona el juego a través del plan de estudio de la institución.</li> <li>Efectividad al usar la técnica del juego en clase de acuerdo a la necesidad del docente.</li> <li>Eficiencia, debido a que no toma mucho tiempo, ahorra tiempo y es fácil de emplear.</li> <li>Profesionalismo al usar el mismo sin pérdida de tiempo ni material.</li> <li>Confidencialidad, El docente y el investigador son los únicos que saben del resultado producido. Investigación. Requerida para saber que factores pueden ser de mas ayuda para los usuarios del manual</li> </ul>
<b>5. Indicadores.</b>	Cuantitativos y Cualitativos
<b>6. ¿Quién evalúa?</b>	<b>Personal encargado de evaluar</b> Autor del Proyecto de Investigación, profesor de la institución
<b>7. ¿Cuándo evaluar?</b>	<b>En que períodos determinados la propuesta</b> Una semana de socialización del taller, además d

	visualizar los resultados al finalizar el hemiquimestre.
<b>8. ¿Cómo evaluar?</b>	<b>Proceso metodológico</b> La evaluación sumativa, también llamada de resultado o de impacto, se realiza al final de la aplicación de la intervención y se usa para emitir juicios sobre el programa y sobre justificación del mismo. Tiene como propósito certificar la utilidad del programa.
<b>9. ¿Fuentes de información?</b>	Libros, sitios web.
<b>10. ¿Con qué evaluar?</b>	Se usará la escala de Likert debido a que esta emplea preguntas cerradas, de esta manera nos brindará datos exactos sobre la implementación de la Técnica del Juego en el aula de clase.

Gráfico No. #15. .

Fuente: Prevision de la Evaluación.

Elaborado por: Rodrigo Manzano.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

ALMEIDA, A. (2010). Aprendizaje, desarrollo y disfunciones. Implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria. Editorial: Club Universitario, Alicante-España.

BARTOLOMÉ, M. (2001): Metodología cualitativa en Educación.  
Dossier de Doctorado. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico, Universidad de Barcelona

BRIONES, G. (1996): Metodología de la Investigación Cuantitativa en las Ciencias Sociales.  
Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior. Bogotá: ICFES.

BISQUERRA, R. (1987): Introducción a la estadística aplicada a la investigación educativa. Un enfoque informático con los paquetes BMDP Y SPSSX. Barcelona: PPU.

BISQUERRA, R. (1989): Métodos de Investigación Educativa. Madrid: Ceac.  
ESTRAMINA A., GARRIDO, L. (1996): Análisis de Datos con SPSS/PC+. Madrid: SIS.

HERRERA, L. (1996) Investigación Científica en Educación. Universidad Técnica de Ambato

IÑIGUEZ, L. (2004): El debate sobre metodología cuantitativa versus cualitativa. Universidad Autónoma de Barcelona: <http://antalia.uab.es/liniguez/>

MATEO, J. (2001): La Investigación Educativa. Dossier de Doctorado. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico, Universidad de Barcelona.

NARANJO, G. (1996) Investigación Científica en Educación. Universidad Técnica de Ambato

NISBET, J. y SHUCKSMITH, J.(1987) *Estrategias de aprendizaje*. Santillana. Siglo XXI Madrid.

PIAGET J. (1982) "La construcción de lo real en el niño", Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.

# **ANEXOS.**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMATO**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Carrera de Idiomas**  
**Encuesta dirigida a Estudiantes**

**OBJETIVO:**

- Determinar el Uso de la Técnica del Juego durante el proceso de aprendizaje del Idioma Inglés.

**Instrucciones.**

Estimado(a) estudiante, tu opinión acerca de la forma como se organiza, desarrolla y evalúa la clase de Inglés es muy importante para nuestra institución educativa. A continuación se presentan una serie de aspectos relevantes en este sentido, para que valore con la mayor objetividad posible, marcando con una (X) frente a cada uno de los planteamientos.

1. En la Clase de Ingles su profesor usa actividades en las cuales son necesarias el uso de movimientos.?

Si  No

2. ¿Su profesor le facilita dinámicas que le ayuden a entender las clases de inglés?

Si  No

3. ¿A través de las actividades en el aula descubre una manera más fácil de aprender vocabulario en el idioma inglés?

Si  No

4. ¿Su profesor facilita imágenes que facilitan recordar palabras en la clase de inglés?

Si  No

5. ¿Su maestro usa juegos en el aula que le entretienen durante la clase de inglés?

Si  No

6. ¿El maestro te permite que le pidas ayuda para conocer el significado de una palabra?

Si  No

7. ¿ Los juegos le ayudan a participar en las clases de inglés de manera hablada?

Si  No

8. ¿Los juegos y dinámicas le permiten participar voluntariamente en la clase de inglés?

Si

No

9. ¿En la clase de inglés su profesor usa de la grabadora para mejorar su pronunciación?

Si

No

10. ¿Conoce la estructura básica de una oración en inglés?

Si

No

11. ¿La materia de inglés recibida en años anteriores le permite avanzar en el aprendizaje del idioma?

Si

No

12. ¿Su aprendizaje del idioma inglés a mejorado con respecto a los años anteriores?

Si

No

13. ¿Su actitud es positiva cuando atiende a las clases de inglés?

Si

No

14. ¿Responde usted de manera correcta cuando su profesor de inglés le formula una pregunta?

Si

No

15. ¿Cumple usted con las tareas, deberes, y actividades de la clase de inglés?

Si

No

16. ¿Usted y sus compañeros forman trabajos de equipo durante la clase de inglés?

Si

No

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

