



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE INGLÉS**

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

**TEMA:**

**“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”**

**AUTORA: María Fernanda Pérez Rodríguez**

**TUTORA: Dra. Msc. Mayorie Chimbo Cáceres**

**Ambato- Ecuador**

**2010**

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

**CERTIFICA:**

Yo, Dra. Msc. Mayorie Chimbo Cáceres en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÒGICA EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÈS 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”.**

desarrollado por la egresada María Fernanda Pérez Rodríguez, 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, 27 de Marzo del 2010

---

Dra. Msc. Mayorie Chimbo Cáceres  
Trabajo de Graduación o Titulación

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada 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 autora.

---

MARIA FERNANDA PÉREZ RODRÍGUEZ

C.I. 180327815-7

**AUTORA.**

**Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias**

**Humanas y de la Educación:**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÒGICA EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÈS 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”.**

presentada por la Srta. MARÍA FERNANDA PÉREZ RODRÍGUEZ, egresada de la Carrera de Inglés, promoción: Septiembre 2009- Febrero 2010, una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de 9.5/10 nueve punto cinco sobre diez, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismos pertinentes.

**LA COMISIÒN**

---

**DR. HÉCTOR SILVA**  
**MIEMBRO**

---

**ING. JAVIER SALAZAR**  
**MIEMBRO**

## **AGRADECIMIENTO**

El siguiente trabajo de investigación deseo muy fervorosamente agradecérselo a mi padre **Gustavo Pérez**, quien ha sabido ser mi más grande e incondicional apoyo durante toda mi carrera estudiantil, así como en mi vida personal. Serian escasas las palabras al referirme cuanto mi padre significa para mi, por tal motivo es a el a quién más merecido agradecimiento debe rendirse en este proyecto. Finalmente más nunca último a mí hermano quién con sus ocurrencias ha sabido desmoronar mis tensiones. Así como a Dios mismo por brindarme tan incomparable oportunidad de poseer un padre y hermano ejemplar y una carrera para vivir.

Un especial agradecimiento a la distinguida Dra. Msc. Mayorie Chimbo por su orientación y experiencias compartidas.

**ÍNDICE**

Portada	_____	I
Página de Aprobación del Tutor	_____	II
Página de Autoría del Trabajo	_____	III
Página de Aprobación del Tribunal	_____	IV
Agradecimiento	_____	V
Índice General de Contenidos	_____	VI
Índice de tablas	_____	VII
Índice de gráficos	_____	VIII
Resumen ejecutivo	_____	IX
Introducción	_____	1

**CAPÍTULO I:  
EL PROBLEMA:**

1. El problema	2
1.1. Tema de investigación:	2
1.2. Planteamiento del problema	2
1.2.1. Contextualización	2
1.2.2. Análisis crítico:	4
1.2.3. Prognosis	6
1.2.4. Formulación del problema	6
1.2.5.- Preguntas directrices:	7
1.2.6. Delimitación de la investigación	7
1.2.7 Justificación	9
1.2.8 Objetivos	9

**CAPÍTULO II:  
MARCO TEÓRICO:**

2. Marco teórico	11
2.1. Antecedentes investigativos	11
2.2 Fundamentación Filosófica	13
Fundamentación sociológica	13
Fundamentación humanista social	14
Fundamentación epistemológica	14
Fundamentación axiológica	14
Fundamentación ontológica	15
2.3 Fundamentación legal	15
2.4 Categorías fundamentales	16
Desglosamiento de variables:	17
Variable independiente	17
Variable dependiente	26

2.5 Hipótesis	33
2.6 Señalamiento de variables	33

**CAPÍTULO III:  
METODOLOGÍA:**

3. Metodología	34
3.1 Enfoque de la investigación	34
3.2 Modalidad de la investigación	34
3.3 nivel o tipo de investigación	35
3.4 Población y muestra	36
3.5 Operacionalización de variables	37
3.6 Plan de recolección de la información	39
3.7 Plan de procesamiento	39

**CAPÍTULO IV:  
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:**

4.1 Análisis de los resultados	40
4.2 Interpretación de los resultados	55
4.3 Verificación de la hipótesis	61

**CAPÍTULO V:  
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:**

5.1 Conclusiones	_____	67
5.2 Recomendaciones	_____	68

**CAPÍTULO VI:  
PROPUESTA:**

6.1 Datos informativos	_____	69
6.2 Antecedentes de la propuesta	_____	70
6.3 Justificación	_____	71
6.4 Objetivos	_____	72
6.5 Análisis de factibilidad	_____	73
6.6 Fundamentación	_____	73
6.7 Modelo operativo	_____	75
6.8 Administración	_____	121
6.9 Previsión de la evaluación	_____	122

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla n* 1: Población y Muestra	36
Tabla n* 2: Variable Independiente	37
Tabla n* 3: Variable Dependiente	38
Tabla n* 4: Encuesta (Alumnos): Interrogante 1	40
Tabla n* 5: Interrogante 2	41
Tabla n* 6: Interrogante 3	42
Tabla n* 7: Interrogante 4	43
Tabla n* 8: Interrogante 5	44
Tabla n* 9: Interrogante 6	45
Tabla n* 10: Interrogante 7	46
Tabla n* 11: Interrogante 8	47
Tabla n*12: Encuesta: (Docentes): Interrogante 1	48

Tabla n* 13: Interrogante 2_____	49
Tabla n* 14: Interrogante 3_____	50
Tabla n* 15: Interrogante 4_____	51
Tabla n* 16: Interrogante 5_____	52
Tabla n* 17: Interrogante 6_____	53
Tabla n* 18: Interrogante 7_____	54
Tabla n* 19: Verificación de la hipótesis: cuadro 1: _____	62
Tabla n* 20: Cuadro 2: Frecuencias esperadas _____	63
Tabla n* 21: Cuadro 3: Grados de Libertad _____	64

## ÍNDICE DE DE GRÁFICOS:

Gráfico n*1: Árbol de problemas	4
Gráfico n*2: Categorías Fundamentales: Dibujo 1:	16
Gráfico n*3: Dibujo 2	16
Gráfico n*4: Encuesta (Alumnos): imagen 1	40
Gráfico n*5: Imagen 2	41
Gráfico n*6: Imagen 3	42
Gráfico n*7: Imagen 4	43
Gráfico n*8: Imagen 5	44
Gráfico n*9: Imagen 6	45
Gráfico n*10: Imagen 7	46

Gráfico n*11: Imagen 8	47
Gráfico n*12: Encuesta: (Docentes): Imagen 1	48
Gráfico n*13: Imagen 2	49
Gráfico n*14: Imagen 3	50
Gráfico n*15: Imagen 4	51
Gráfico n*16: Imagen 5	52
Gráfico n*17: Imagen 6	53
Gráfico n*18: Imagen 7	54
Gráfico n* 19: Campana de Gauss	66

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE INGLÈS**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÒGICA EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÈS 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”**

**AUTORA: María Fernanda Pérez Rodríguez**

**TUTORA: Dra. Msc. Mayorie Chimbo Cáceres**

**RESUMEN:** Como es de un dominio común, el idioma Inglés se ha convertido en la mayor base de comunicación mundial, sobretodo al referirnos al actual contexto en el que vivimos, por tal motivo la enseñanza y la práctica de este, constituye una gran relevancia en la formación profesional y personal de una persona, hecho que debe iniciarse desde los principios de la carrera estudiantil, pues es aquí donde formamos la integridad de los jóvenes en todos los aspectos. Entonces debemos decir que si logramos un exitoso desarrollo estudiantil, también logramos un futuro personal agradable. Así de este modo profundizamos en la presentación de mi trabajo de investigación que esta usted analizando, dentro de este expongo la importancia de mencionado acontecimiento y cuan relevante es su producción oral para expresar ideas, sentimientos, etc.

Específicamente estos aspectos toman lugar dentro del proceso de enseñanza, de la institución educativa ya mencionada, a través de importantes y, significativos elementos, así como de la creación de un folleto con actividades lúdicas para desarrollar la destreza oral del idioma Inglés, pues como muy bien sabido es la educación es la herramienta mas poderosa para desenvolverse, de sobre manera cuando iniciamos en una segunda lengua, y que mejor modo de impulsar este nuevo conocimiento sino por medio de entretenidas y muy útiles actividades de gozo, sobretodo cuando tratamos con jóvenes estudiantes, quienes buscan aprender y ven al docente como un amigable guía.

## INTRODUCCIÓN

**El siguiente trabajo de investigación denominado “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÒGICA EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÈS 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”**

Pretende de alguna manera contribuir con el arte de la educación, mismo que llena de plenitud y satisfacción al maestro y sus educandos, cuando este se presta a través de una vocación profunda y de estrategias nuevas e innovadoras, nunca limitadas y con un fin de interminable integración humana y hambre de conocimientos globales. Enfocándome de modo más cercano a la institución que muy gentilmente me permitió realizar mi proyecto, es menester expresar que ya mencionado trabajo desea fervorosamente proponerse como una herramienta de ayuda para la difícil pero inmensamente amena tarea de educar. En el capítulo I, se plantea la problemática, con sus respectivos ámbitos, los cuales hacen una clara referencia de la misma dentro de la institución educativa, dando también a conocer los factores y efectos de esta.

En el capítulo II, se establece el marco teórico, el cual muestra y analiza científicamente las variables que se desenvuelven en el proyecto, así como las opiniones personales vertidas en estas., adentrándonos así en el problema de una mejor manera. En el III capítulo, se encuentran las metodologías, técnicas e instrumentos, que se ven aplicados para enfocar a la mencionada problemática de una forma distinta y amplia, usando encuestas que nacieron de la operacionalización de las variables. En el IV capítulo, se detalla el análisis de los datos obtenidos, por medio de las encuestas, cada interrogante de estas se detalla con su respectivo gráfico, análisis e interpretación. Así como también, apreciamos la verificación de nuestra hipótesis. En el V, se encuentran las conclusiones y recomendaciones para dar una solución a la problemática. En el capítulo VI se redacta la propuesta de un texto de juegos que contiene 15 actividades, las cuales ayudaran al docente y a los estudiantes.

## **CAPITULO I**

### **1. EI PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN:**

**TEMA: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÒGICA EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÈS 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”**

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

##### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN:**

Conociendo y permaneciendo al tanto de que la educación es uno de los vehículos más poderosos para la transformación de todo ente y actividad social, este debe presentarse de maneras distintas hacia los que reciben beneficios de él, ósea los educandos. De este modo hacemos referencia a una de las tantas actividades que puede mencionado acontecimiento envolver para el desarrollo de sus distintas destrezas. Así tenemos entonces al juego como importante estrategia de ayuda en el complejo proceso de educar.

Entonces la función principal que se le puede otorgar a un buen juego a más del placer que se experimenta al involucrarse dentro de él, es lo beneficioso de sus posteriores resultados. Lo cual puede ser exitosamente utilizado para introducir nuevas y atractivas actividades las cuales se sometan plenamente con los intereses y expectativas de nuestros estudiantes. De tal manera los juegos tienen una función indiscutible como ejercicios placenteros y motivadores del aprendizaje, especialmente si nos referimos a la adquisición de un segundo idioma como lo es el Inglés y el desarrollo de una de sus más relevantes destrezas, la oral.

A nivel nacional el idioma Inglés ha pasado a ser solo una parte más del currículo de educación y al cual no se le ve más allá de una materia obligatoria a superar para ser promovido al año lectivo inmediato superior, por lo tanto no causa sorpresa alguna que el desarrollo de sus destrezas, de especial manera la oral, se la haya dejado en un segundo plano. Tanto instituciones públicas como privadas simplemente tienen la finalidad de impartir la materia más no de mejorar todo lo que esta es y significa, así como el poder que representa al ser producida.

Haciendo referencia a nuestro contexto local, provincia de Tungurahua, cantón Ambato los acontecimientos ya anteriormente mencionados no son exactamente distintos o al menos algo variables. Ya que en las distintas entidades educativas podemos apreciar al idioma y al desenvolvimiento de la destreza oral también en un segundo plano.

Aunque desde el año 2001 nuevos y diversos proyectos han pretendido inculcar el mejoramiento de los principios del idioma, de modo relevante el oral, es muy lamentable expresar que tan solo ha quedado escrito mas no ha sido aplicado.

En lo que netamente refiere a nuestra institución el colegio Universitario "JUAN Montalvo" ubicado en la provincia de Tungurahua cantón Ambato, ha considerado al idioma Inglés como una parte esencial de preparación para el presente y futuro, lo cual antes de nada causa satisfacción y respeto, en tal motivo y para lo cual propuso a más del desempeño de docentes muy bien

capacitados en la materia, el uso de un texto como lo es el libro **“INTERCHANGE”** comprendiendo este en una serie de actividades que se centran en el desarrollo de las destrezas de la lengua y de modo especial en la destreza oral. Aun así y haciendo gala de todo lo ya mencionado, las falencias en los educandos del noveno año de del colegio pueden apreciarse ya que durante el proceso de aprendizaje todo es repetitivo y el buen uso de una estrategia para cambiar las cosas, como lo es el juego no esta mayormente presente.

**1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO:** La poca presencia de la estrategia del juego dentro de la destreza oral del idioma Inglés ha traído consigo consecuencias poco agradables a la misma y a la educación ecuatoriana , pues al momento de no hacer uso de esta, tanto el docente como el educando se ven envueltos de la monotonía en clase, así como de la falta de actividades innovadoras para promover en el estudiante las ganas de expresarse, pues todo se convierte en repetición, y miedo , por tal motivo el rendimiento es lógicamente momentáneo y no duradero, lo cual es una mala señal si deseamos que la lengua sea producida de modo natural y correcto. En nuestra provincia mantenemos similares condiciones debido al pasivismo en la labor académica, hecho que se transmite al estudiante quien reacciona con tranquilidad.

Expresamente en nuestro caso, el colegio **“Universitario “Juan Montalvo”** aun con toda la disposición de cambiar este hecho, es también lamentablemente parte de este sistema. Pues es evidente el no mayor optimismo de los docentes para crear nuevos y agradables juegos en mejoramiento de la destreza oral en los estudiantes. Las causas y sus respectivos efectos varios, he aquí los mas comunes y representativos en la institución.

**Causas:**

- 1.- Falta de motivación
- 2.- Aplicación de métodos tradicionales
- 3.- Falta de planificación en cuanto a estrategias.
- 4.- Desconocimiento de actividades lúdicas y juegos
- 5.- Falta de materiales apropiados.
- 6.- Despreocupación por parte del docente.
- 7.- Conformismo por parte del estudiante.
- 8.- Despreocupación del área y del mismo colegio.

**Efectos:**

- 1.- Estudiantes pasivos
- 2.- Clases monótonas
- 3.- Ninguna actividad divertida e interesante que hacer
- 4.- Ambiente tenso.
- 5.- Trabajo limitado.

6.- Inexistencia de creatividad en nuevos y útiles juegos para desarrollar la destreza en mención.

7.- Poca producción y desarrollo del aspecto oral

8.- Escasa afectividad y el mejor desenvolvimiento de los chicos hacia la materia y aun más a su expresión de manera libre y tranquila.

**1.2.3. PROGNOSIS:** La no solución al problema planteado 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. Por desconocimiento y poco interés prestado a su contenido, mantendrá el tradicionalismo, generando en los educandos un mínimo o nada de deseo o interés por aprender el idioma y darle a su producción oral la debida acogida e importancia que esta merece y de la cual es acreedora. Pues sus vivencias al no experimentar una enseñanza del idioma a través de lo bonito de la estrategia del juego serán nefastas y de permanentes recuerdos erróneos. Lo cual también se vera reflejado en posteriores generaciones ya que tendrán la misma visión o perspectiva.

#### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:**

Ante el problema planteado surge la siguiente interrogante:

**¿Cómo la ausencia de la estrategia metodológica del juego afecta 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”?**

**1.2.5.- PREGUNTAS DIRECTRICES:**

1.- ¿Cómo está afectando el poco uso de actividades lúdicas en los estudiantes de mencionada entidad educativa?

2.- ¿Por qué los docentes no usan el juego como estrategia de enseñanza?

3.- ¿Cuál es el rol del maestro frente a las actividades lúdicas en clase?

4.- ¿Qué se hace para crear nuevos juegos que ayuden al aprendizaje?

5.- ¿Son el ambiente y espacio adecuados para realizar actividades lúdicas?

**1.2.6. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:**

La investigación, objeto de mi estudio tiene las características siguientes:

**Campo:** Educativo

**Área:** Inglés.

**Espacio:** Provincia de Tungurahua, cantón Ambato, Colegio Universitario “Juan

Montalvo” (estudiantes del noveno año de educación básica paralelo “C” período lectivo 2009 - 2010).

**Temporal:** Periodo académico 2009-2010.

### **1.2.7. JUSTIFICACIÓN:**

El actual proceso de enseñanza – aprendizaje a evolucionado, por tal motivo surge la necesidad de una reforma o cambio curricular que logre aplicar adecuadamente los conocimientos a los educandos, en especial si nos referimos a la adquisición de una nueva lengua.

La falta de estrategias metodológicas como el juego impide a los estudiantes desarrollar destrezas productivas de un nuevo idioma, como lo es el aspecto oral, el cual es uno de los más importantes para poder relacionarse, interactuar y lograr la superación no solo del idioma, sino propia.

Es necesario ofertar nuevas estrategias metodológicas, lúdicas y dialécticas para mejorar los aprendizajes, mediante los cuales el avance de los mismos ayudara tanto al docente como facilitador, y al estudiante en calidad de aprendiz.

### **1.2.8. OBJETIVOS:**

#### **OBJETIVO GENERAL:**

\* Estudiar la estrategia metodológica del juego en la enseñanza 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.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- \* Diagnosticar el juego como estrategia metodológica y el desarrollo de la destreza oral, del idioma Inglés, de los entes envueltos en la institución educativa ya mencionada.
  
- \* Analizar el uso del juego como estrategia metodológica en el aula.
  
- \* Impulsar el desarrollo de la destreza oral en el aula.
  
- \* Proponer alternativas de solución ante el escaso desarrollo oral del idioma en mención.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

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

Una de las grandes fallas en la enseñanza del área de Inglés especialmente la destreza oral en nuestro país y por ende de la institución que es parte esencial de mi investigación es que los docentes se dedican de modo excesivo a resolver actividades de carácter más gramático y netamente estructural. En el ejercicio de un vistazo sabemos lo que debemos hacer, conocemos de antemano un camino y no tenemos más que aplicarlo para llegar a la solución. Pues el objetivo relevante es aplicar en una situación concreta de forma más o menos mecánica, procedimientos y técnicas generales previamente ensayadas. Lo cual solamente nos lleva al vicioso círculo de la memorización obligatoria y obsesiva, cuyo resultado es un aprendizaje momentáneo. Mientras que el verdadero objetivo de lo que se encuentra en proceso de enseñanza es organizar y relacionar los conocimientos de forma novedosa con la aplicación de estrategias lúdicas, las mismas que son fuente de una actitud positiva, abierta, y creativa. En general, son cuestiones más abiertas y menos definidas que los muy comunes ejercicios de gramática.

Como antecedentes investigativos con relación a este interesante tema, de manera general existen algunas obras que plantean alternativas de solución a este problema:

Por ejemplo el proyecto de tesis realizado por Quimbiulco Brito Héctor y Saltos Ercilia en el año (2007), cuyo título es “Estrategias lúdicas para mejorar la destreza oral del idioma Inglés en los estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal: “Leopoldo Mercado” de Ambato La misma que propone el muy importante rol del juego en el proceso enseñanza – aprendizaje.

En mi opinión es un trabajo interesante ya que plantea diversos modos de aplicar el juego en la sala de clase así como una nueva forma de aprender y desarrollar el campo intelectual de la más divertida manera.

Así también tenemos el trabajo de Mosquera Alexandra, Ortega Marcia, y Ortiz Ángel, en el año (2008) cuyo tema es “La motivación lúdica en el desarrollo de las destrezas del idioma Inglés en los séptimos años de las Escuelas: “Augusto N. Martínez e Isabel la Católica de Píllaro”. El mismo que hace alusión a lo innovador que la motivación lúdica representa al realizar el complejo proceso de compartir y construir conocimiento.

Para mi es muy agradable apreciar la importancia de mencionado factor en el proceso de educar, mismo que a su vez se encuentra analizada en esta investigación, lo cual refleja una actitud positiva hacia los cambios que deben plantearse dentro de un segundo idioma.

De igual modo tenemos la investigación de Molina José, Amores Ernesto, y Rivera Mesías, también realizado en el año (2008). El tema “Destrezas lúdicas para desarrollar la práctica oral del idioma Inglés en los alumnos del séptimo año del Instituto Superior: “Belisario Quevedo de Pujilí.” Este hace referencia a lo relevante de la práctica oral en un idioma y lo fácil que resulta mejorarla mediante destrezas lúdicas.

Como los anteriormente mencionados trabajos , de tal relevancia lo considero a este , ya que plantea , el importante enfoque de la destreza oral de un segundo idioma ,así como lo simple que este resulta al implantar un estrategia no monótono o de miedo sino mas bien de ayuda mutua y diversión.

## **2.2.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÒFICA:**

El fundamento filosófico dentro del cual se enmarca el presente trabajo de investigación tiene un principio, crítico – propositivo, ya que escoge al hombre como el más importante transformador de la sociedad, pues construye su propia existencia y realidad a través del tiempo y espacio. Además de rescatar la libertad de pensamiento y acción. Refiriéndonos a nuestro caso, el estudiante se refleja ya no como un receptor solamente, quien sigue el camino de la repetición y el memorismo. Aquí el educando se convierte en un individuo activo con su propia opinión y visión para refutar lo ya establecido, logrando desatarse de lo tradicional y buscando sus propias respuestas acerca de todo lo que esta a su alrededor.

## **- FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÒGICA:**

Al encontrarnos concientes de que sociedad es un gran numero de seres humanos que obran conjuntamente para satisfacer sus necesidades sociales y que comparten un sitio geográfico y una cultura común; tenemos que del mismo modo estar atentos al rol que desempeñamos dentro de esta, en especial si hacemos eco al aspecto educativo, pues dentro de esta se enmarcan de una manera mas relevante las características anteriormente citadas, ya que si decimos que una sociedad busca satisfacer necesidades en un bien común, la educación es obviamente la herramienta mas importante y poderosa para el logro de tales objetivos.

### **- FUNDAMENTACIÓN HUMANISTA SOCIAL DEL SER HUMANO:**

El fundamento humanista social de mi trabajo de investigación es exactamente el principio filosófico humanista ya que es la actitud que hace hincapié en la dignidad y el valor de la persona; además de los básicos principios racionales que poseen los seres humanos para hallar la verdad y practicar el bien. Entonces decimos que tales aspectos dentro del proceso enseñanza – aprendizaje son indispensables, pues todo lo dicho cumple un rol más que necesario si a educación nos referimos.

### **- FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA:**

Algo que merece ser resaltado y muy apreciado es que el conocimiento ya no se transmite, sino que se comparte, analiza y critica, para así encontrar lo verdaderamente útil y desechar lo que no es; ya que en el proceso enseñanza – aprendizaje el maestro no es el absoluto dueño de la verdad, sino más bien un guía que llevara al educando no solo a mejorar sus habilidades, sino también a encontrar el conocimiento a través de el mismo. Lo cual es lo más relevante e interesante dentro del proceso de aprender.

### **- FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA:**

A conciencia de que lo axiológico consiste con el comportamiento o accionar del ser humano debemos tener muy en claro cuanto más esto implica en el área educativa. Pues el accionar que el docente y el educando muestran durante la clase, es lo que claramente diferenciara lo tradicional de lo innovador, el como nos comportemos y desenvolvamos como seres humanos, especialmente en el

ámbito educacional definirá no solo un buen futuro profesional sino también como personas y el rol que desempeñemos en la comunidad.

### **- FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA:**

En el aspecto ontológico de mi investigación hago referencia a la relevante relación maestro- alumno, y alumno- alumno, dentro del proceso de enseñanza, pues al desarrollarse una sana amistad entre estos entes, la enseñanza y el aprendizaje son mas duraderos y fáciles de cumplir. A este punto entonces decimos que la adquisición de una segunda lengua mediante nuevas y divertidas estrategias como el juego es ejercitar la imaginación creativa del intelecto, así como el disfrute del cuerpo.

### **2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL:**

**La fundamentación legal que se apoya en el marco teórico de esta investigación se encuentra en el reglamento de la Ley de Educación:**

**Art. 3.-** “Son fines de la educación ecuatoriana”

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

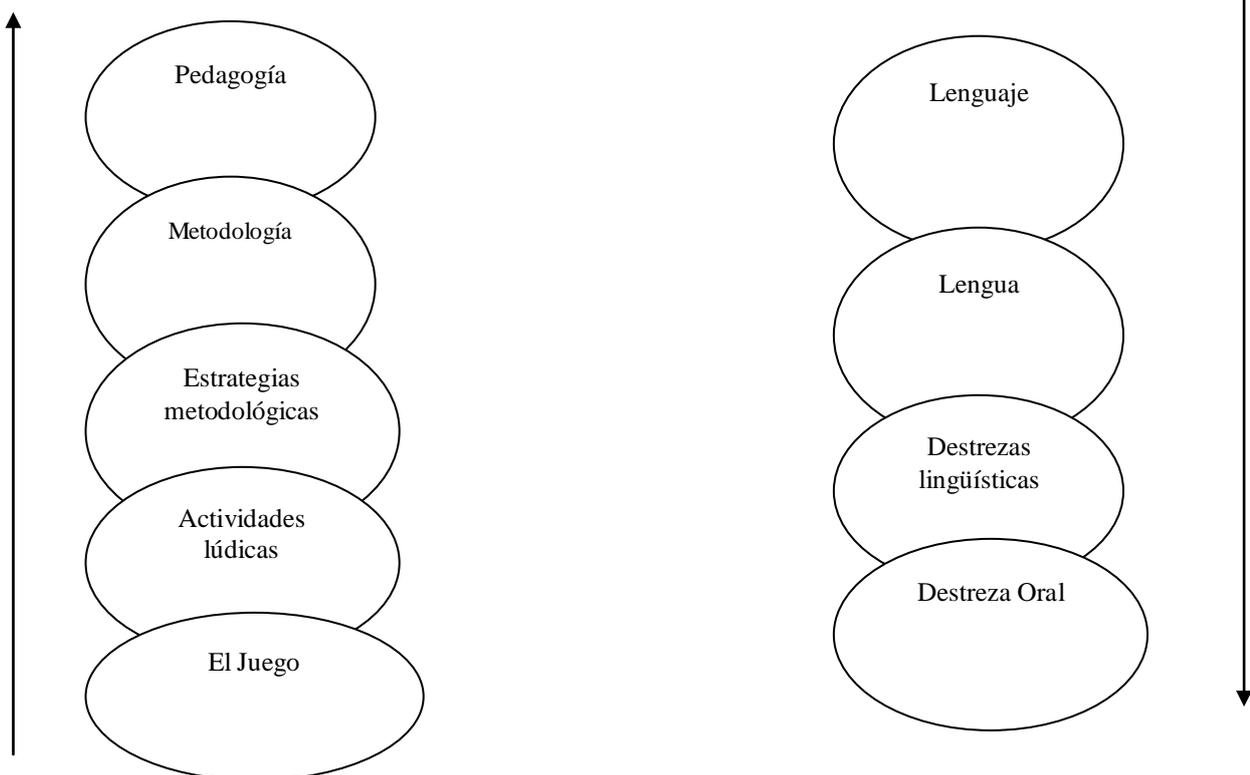
**Art. 68.-** El sistema educativo nacional de educación incluirá programas de enseñanza conforme a la diversidad del país. Incorporando en su gestión nuevas estrategias que ayuden ha dicho proceso para el bienestar de los todos los miembros involucrados.

**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, generación y utilización de conocimientos, mediante las técnicas, estrategias, procesos y dinámicas que sean adecuados y flexibles a dicho procedimiento.

#### **2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES:**

Variable Independiente

Variable Dependiente



## **Desglosamiento de variables:**

**\* A continuación presento a usted las variables del caso mas ampliamente desarrolladas:**

**Variable independiente:       “EL JUEGO”**

A continuación se redactan todos los aspectos que sustentan a esta variable.

### **1.- EL JUEGO:**

El **juego** es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

#### ***Concepto de juego***

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

#### **Carácter:**

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

### **Características:**

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

### ***Tipos de juegos***

#### **\*Juegos populares**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir,

lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades matrices, o servir como base de otros juegos y deportes

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus canciones o letras, se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.

### **\*Juegos tradicionales**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compete con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el capirotejo, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes, muy ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Ej. La carrera de sacos, el silbo, el palo canario, la sogá tira, pelota a mano, etc.

## **Conclusión**

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

## **2.- ACTIVIDADES LÚDICAS:**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

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

***“Ernesto Yturralde Tagle, precursor de procesos de aprendizaje utilizando actividades lúdicas, comenta: Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, generando así un ambiente agradable, de conocimiento, gozo y placer.”***  
*Importante análisis ya que implica lo útil y placentero de las actividades lúdicas.*

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología adecuada, conscientes de que los seres humano

Mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

### **3.- DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS:**

**“Desde el punto de vista etimológico, la palabra método indica el camino para llegar a un fin”.** Indicando así obrar con método es obrar de manera ordenada y calculada para alcanzar unos objetivos previsto, o lo que es igual, dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados.

De acuerdo con lo expuesto podría definirse a las estrategias metodológicas como la organización racional y prácticas de fases o momentos en que se organizan las técnicas de enseñanza para

dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados. También puede decirse que las estrategias metodológicas consisten en proceder de modo ordenado e inteligente para conseguir el incremento del saber, la transmisión del mismo o la formación total de la persona.

Por tanto, las estrategias metodológicas se contraponen a la "suerte" y al "azar". En ese sentido, privilegia el orden, la orientación, la finalidad esperada, la adecuación a la materia y la economización del tiempo, materiales y esfuerzos, sin perjuicio de la calidad de la enseñanza.

Las estrategias metodológicas son propiamente el camino que se sigue en el campo de la investigación, señala una vía y asimilación de la verdad. Las estrategias metodológicas utilizan los procedimientos como medio práctico para lograr un fin determinado.

Las estrategias metodológicas están constituidas por elementos o recursos de mayor especificidad como las técnicas, estrategias, procedimientos, formas, modos hará posible la conducción del pensamiento y la acción hacia la consecución de los fines.

#### **4.- Metodología**

La **Metodología**, Hace referencia al conjunto de métodos de investigación utilizados para alcanzar una gama de objetivos en una ciencia.

En resumen son el conjunto de métodos que se rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

La metodología, como etapa específica que dimana de una posición teórica y epistemológica, da pie a la selección de técnicas concretas de **investigación** “**Gamaliel López I, La postura filosófica acerca de la ciencia de la que parte el investigador, orientará su elección metodológica, es decir, lo guiará a la hora de resolver: cómo investigar el problema de investigación, con bases racionalistas, empiristas, pragmáticas, constructivistas, con un sentido crítico, escéptico o dogmático, con un enfoque positivista o dialéctico hermenéutico**”, Análisis que me lleva a la interrogante de expresar si ¿Es el sujeto un ente pasivo o constructor del conocimiento?.

La metodología dependerá, de esta forma, de los postulados que el investigador considere como válidos -de aquello que considere objeto de la ciencia y conocimiento científico- pues será a través de la acción metodológica como recolecte, ordene y analice la realidad estudiada.

No existe una metodología que sea la absoluta, así que aparecen muchas veces ellas mezcladas unas con otras en relación simbiótica.

La validez otorgada al uso de uno u otro método estará dada en el marco de los paradigmas de la ciencia.

Buscando primero los datos válidos o adecuados para un objetivo específico y que éstos sean fiables o verdaderos y finalmente dar una explicación.

## **5.- Pedagogía**

La **pedagogía** es la disciplina que tiene como objeto de estudio a la formación del sujeto y estudia a la educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para,

analizar y estructurar la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que intervienen en ella. En pedagogía uno de los pensadores mas influyentes es **“Paulo Freire quien plantea, que la educación es la praxis (reflexión y acción) de los hombres sobre el mundo para transformarlo”**. Lo cual comparto pues es el ser humano el transformador de su viva realidad.

### ***Concepto de pedagogía***

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de **“Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste”**. Comentario importante pues al darnos cuenta de nuestro rol social en el mundo, lo podemos mejorar.

### **Consideraciones Pedagógicas:**

Son aquellos argumentos o razones que posibilitan procesos educativos y comunicacionales que implican el acercamiento al conocimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para la incorporación de un área de conocimiento se debe considerar pedagógicamente: los recursos técnicos y humanos, plan de estudios, elementos teóricos pedagógicos, estrategias de enseñanza – aprendizaje, expectativas docentes y de estudiante, etc. las pedagogas no pueden enseñar a quien ellas quieran esto debido a que cada persona es muy diferente y no para todos es un mismo tipo de enseñanza.

## ***Tipos de pedagogía***

**Existen varios criterios a través de los cuales se puede categorizar a la pedagogía:**

1. **Pedagogía General:** Es la temática que se refiere a las cuestiones universales y globales de la investigación y de la acción sobre la educación.
2. **Pedagogías específicas:** Que a lo largo de los años han sistematizado un diferente cuerpo del conocimiento, en función de las realidades históricas experimentadas
3. **Tipos de pedagogías según el propósito que plantean:**
  - Pedagogías tradicionales.
  - Pedagogías contemporáneas.

De todas la más aceptada y aplicada es la:

***Pedagogía contemporánea:*** Esta tendencia pedagógica concibe el conocimiento como una construcción que realiza el individuo mediante su actividad de enfrentamiento con el medio, resultando el mismo comprensible para el sujeto en función de los instrumentos intelectuales que ya este posea con anterioridad. El individuo descubre los conocimientos, lo cual es favorecido por la enseñanza organizada de manera tal que favorezca el desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social del educando. Esta pedagogía pretende que el individuo sea quien construya su conocimiento, lo asimile, lo organice y lo incluya en su vida.

**VARIABLE DEPENDIENTE: “destreza oral”**

A continuación se redactan los aspectos que envuelven a esta variable.

## **1.- EL LENGUAJE:**

### **Diversas definiciones**

Hay una inmensidad de definiciones sobre qué es el lenguaje humano, dependiendo de cada autor en cada época y en cada circunstancia. Una selección de varias de las definiciones que se le ha dado al lenguaje:

1. Por el lenguaje entendemos un sistema de códigos con cuya ayuda se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos. **(A. R. Luria, 1977).**
2. El lenguaje es un hábito que manipula todo **(J.B. Watson, 1924).**
3. El lenguaje es un conjunto finito o infinito de oraciones, cada una de las cuales posee una extensión finita y construida a partir de un conjunto finito de elementos **(Noam Chomsky, 1957)**
4. El lenguaje es una instancia o facultad que se invoca para explicar que todos los hombres hablan entre sí **(J. P. Bornchart, 1957).**

Entonces al analizarlos y comprenderlos podemos decir que **el lenguaje humano** se basa en la capacidad de los seres humanos para comunicarse por medio de signos. Principalmente lo hacemos utilizando el **signo lingüístico**. Aun así, hay diversos tipos de lenguaje.

## **- Lenguaje humano**

El lenguaje humano se debe a la conducta lingüística en los humanos no es de tipo instintivo sino que debe ser adquirido por contacto con otros seres humanos. La estructura de las lenguas naturales, que son el resultado concreto de la capacidad humana de desarrollar lenguaje, permite de comunicar ideas y emociones por medio de un sistema de sonidos articulados, de trazos escritos, palabras y/o de signos

Convencionales, por medio de los cuales se hace posible la relación y el entendimiento entre individuos. El lenguaje humano permite la expresión del pensamiento y de exteriorización de los deseos y afectos.

La capacidad humana para el lenguaje tal como se refleja desde el punto de vista social e histórico ha dado lugar a idiomas que viven, mueren, se mudan de un lugar a otro, y cambian con el paso del tiempo. Cualquier idioma que deja de cambiar o de desarrollarse es categorizado como lengua muerta. Por el contrario, cualquier idioma por hecho de no ser una lengua muerta, y formar parte de las lenguas vivas o modernas, está sufriendo continuamente reajustes que acumulativamente son los responsables del llamado cambio lingüístico.

## 2.- LENGUA:

Se llama la **lengua** al sistema complicado de asociaciones entre las ideas y los sonidos o gestos (para incluir los lenguajes de señas) que cada sociedad humana posee sin excepción. Esta lengua, sea escrita o no, tiene forzosamente un sistema gramatical propio.

<b>Lengua</b> - Sistema de signos fónicos o gráficos con el que se comunican los miembros de una comunidad humana.	<b>Lengua</b> : Conjunto de formas vocales de expresión que emplea para hablar cada nación	<b>Lengua</b> - Sistema de comunicación y expresión verbal propio de un pueblo o nación, o común a varios.
--	--	--

**FUENTE:** [www.lengua humana.com](http://www.lengua humana.com) (HG. Widowson)

## 3.- DESTREZAS LINGÜÍSTICAS:

Con la expresión *destrezas lingüísticas* se hace referencia a las formas en que se activa el uso de la lengua. Tradicionalmente la didáctica las ha clasificado atendiendo al modo de transmisión (oral y escrito) y al papel que desempeñan en la comunicación (productivas y receptoras). Así, las ha establecido en número de cuatro: **expresión oral**, **expresión escrita**, **comprensión auditiva** y **comprensión lectora** (para estas dos últimas se usan a veces también los términos de comprensión oral y escrita).

Cada una de estas destrezas incluye a su vez un conjunto de micro destrezas; así, por ejemplo, la comprensión auditiva requiere la habilidad de reconocer y segmentar adecuadamente las palabras que integran la cadena fónica y que, sin embargo, en el texto escrito el lector encuentra ya aisladas.

Autores como “HG. Widowson distinguen entre destrezas aplicadas al **sistema de la lengua** y destrezas aplicadas al uso de la lengua”. Lo cual nos indica entonces que la expresión oral, por ejemplo, el dominio del sistema de la lengua equivale al de la fonética (pronunciación de sonidos particulares, de los distintos patrones de entonación, etc.) y el dominio del uso de la lengua, a la transmisión efectiva y adecuada del mensaje. Para lograr esta transmisión del mensaje, al hablante no le basta con el dominio de la pronunciación y la entonación; necesita recurrir al uso de estructuras morfosintácticas, léxicas y textuales particulares de la lengua oral frente a la escrita, así como también a la aplicación de una serie de procedimientos, derivados de las características del contexto de comunicación, de la identidad de los interlocutores o destinatarios, de los conocimientos acerca del mundo que el hablante supone en ellos, etc. Por lo tanto, las destrezas lingüísticas aplicadas al uso de la lengua requieren la activación de las estrategias comunicativas, o como se diría no es solo transmitir, sino transferir correctamente lo que se desea.

#### **4.- DESTREZA ORAL:**

Las destrezas orales desempeñan un papel importantísimo en la lengua. Cabe desde luego preguntarse lo que entendemos exactamente, para definir después qué medios podemos y debemos darnos para lograr los objetivos que nos parecen importantes.

##### **1. Definición: lo que es hablar**

La primera pregunta que es necesario formular es la de saber qué entendemos por **hablar**, y qué entendemos por **hablar bien**. Una primera respuesta podría llamarse *aproximación semántica*: es la postura según la que hablar es transportar y trasladar un contenido, codificarlo y descodificarlo.

Otro tipo de respuesta podría llamarse *aproximación pragmática*: es la que considera que se hace algo con la lengua. No se trata tanto de codificar un contenido preexistente, sino de influir al otro (convenciéndolo de que haga algo) o de construir algo (el contexto de un relato o de un suceso, por ejemplo). Esta aproximación se puede acercar a la noción de acto de habla introducida por “**Agustín y Searle**” e integrada en la didáctica de los idiomas modernos desde hace algún tiempo. Para clarificar, quisiéramos distinguir entre tres definiciones de actos de habla:

- el contenido (lo que se dice) [concepción casi idéntica a la primera aproximación de la lengua];
- la concepción pragmática (la retórica) [concepción sofística, vieja de muchos siglos, que sigue teniendo valor, incluso para la enseñanza de idiomas];
- la concepción didáctica (el concepto o rótulo bajo el que se mencionan ciertas estructuras).

Otra definición del diálogo nos la propone “**Carmen Bobes Naves**” al decir que el diálogo es:

Un proceso semiótico *interactivo* en el que concurren varios sujetos

Un proceso que se desarrolla con la alternancia de turnos regulada por una normativa social

Unos procesos semánticamente progresivos que se dirigen hacia la unidad de sentido en la que convergen todas las intervenciones, Entonces:

## **2 ¿Qué hay que evaluar? ¿Qué es hablar bien (o mal)?**

Al producir diálogo, no es raro que se produzcan fallos. Es evidente que el aprendiz que aún no está completamente al gusto en la lengua que está,

practicando y no tiene la experiencia y las reservas lingüísticas de hablantes nativos, hará más errores.

### **2.1. Faltas y errores**

Faltas son sistemáticas, es decir que afectan al mismo sistema de la lengua. Errores son más bien accidentes ocasionales que se sitúan en el habla.

### **2.2. La pluralidad de la expresión**

Sería falso reducir la noción de error a la sólo expresión lingüística. Es obvio que hay más campos en los que se pueden producir estos fallos. “**Sophie Moirand**” distingue entre varios niveles de expresión, el nivel lingüístico, el nivel discursivo, el nivel referencial y el nivel sociocultural. En cada uno de estos se pueden originar fallos en la comunicación.

En lo que a la expresión lingüística se refiere, por lo menos los aspectos siguientes pueden considerarse:

- la fonética y fonología
- los elementos esenciales (entonación, volumen, fluidez)
- la morfología verbal y nominal
- la sintaxis
- la coherencia del discurso
- aspectos pragmáticos: entablar, mantener e interrumpir la comunicación de manera funcional y/o debida.

En cuanto al aspecto pragmático, distinguimos por lo menos entre tres usos de la lengua (con la terminología de “**Agustín y Searle**”):

- lo que se dice
- como se dice
- lo que se hace diciendo lo que se dice.
- Por lo tanto es relevante tener en cuenta que los seres humanos aprendemos a través de la acción y reacción del idioma o lengua que

producimos y transmitimos, pues somos los responsables de afirmar o, desmentir nuestros actos, emociones y palabras.

## **2.5- HIPÓTESIS:**

A continuación redacto a usted las dos opciones de suposición acerca del ya mencionado tema de investigación:

**Hipótesis nula:** La estrategia metodológica del juego no influye de un modo directo y determinante 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.

**Hipótesis de aceptación:** La estrategia metodológica del juego influye de un modo directo y determinante 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.

## **2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES:**

En el proceso de mi trabajo ya usted ha venido apreciando las variables del mismo, solamente que ahora estas se presentan de un modo mas claro para su mejor apreciación:

**VARIABLE INDEPENDIENTE: “EL JUEGO”**

**VARIABLE DEPENDIENTE: “DESTREZA ORAL”**

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN:**

El ya mencionado trabajo de investigación, es de un enfoque predominantemente cualitativo, pues considera la creatividad como una de las mas relevantes características de la personalidad humana, recogiendo y analizando la realidad de fenómenos sociales , así como la personalidad activa , perfilando la misma con antecedentes de tenacidad, curiosidad, y carácter lúdico, situando a este ultimo dentro de un marco cognitivo , es decir adaptarlo y desarrollarlo acorde a la personalidad del educando mas allá de las características intelectuales del mismo. Entonces podríamos de este modo resumir que al crearse mencionada actividad e interacción en la clase los principales entes de esta maestro- estudiante se verán dentro de una ingeniosa energía de producción creativa, así como a la motivación, personalidad, y actitudes propias de un ambiente agradable y modificable.

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

**Mi presente investigación consta de esenciales aspectos requeridos tales como:**

**Que es:**

De campo, y bibliográfica documental, por las razones que a continuación presento a usted:

**DE CAMPO:** por realizarse en el lugar de los hechos, en mi caso en los estudiantes del noveno año de básica paralelo “C” del Colegio Universitario “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato.

**BIBLIOGRÁFICA DOCUMENTAL:** por la exhaustiva e indispensable recopilación de datos e información que he debido realizar para el mejor desenvolvimiento de mi proyecto, así como también para mejorar el interés y el entusiasmo que el idioma Inglés y el desarrollo de la destreza oral puede generar en los estudiantes mediante el juego, pues la adquisición de conocimientos a través de este es más fácil de realizar y exitoso por naturaleza.

**3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN:** Al referirnos al alcance del ya mencionado proyecto de investigación decimos que este es de carácter exploratorio, aplicado y descriptivo por los siguientes aspectos.

**EXPLORATORIO:** Ya que todas las acciones que detecta y fortalece el presente trabajo están estrictamente ligadas al análisis e investigación del problema en sí, dentro de la institución, pues se desenvolverá a través de experiencias propias de los profesores y educandos, así como de ser un apreciador de la manera en como se lleva el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés en la clase, por medio de las actividades lúdicas.

**DESCRIPTIVO:** por su alcance es de tal aspecto ya que va a narrar los diferentes hechos que acontecen en la institución educativa, además de proveer la información necesaria y actual acerca de como ya mencionado

proceso del juego, interviene y afecta a los entes del proceso enseñanza – aprendizaje.

**APLICADO:** por sus objetivos este proyecto es de carácter aplicado, ya que puede someterse a su estudio en la empresa educativa. De tal modo es capaz de analizar cada uno de los factores que intervienen en el entorno del proceso en curso, los cuales se desenvolverán en el lugar mismo de los acontecimientos, y en el arte de proyectar y dirigir las actividades lúdicas dentro de la sala de clase.

### 3.4. LA POBLACIÓN Y MUESTRA:

Como ya se ha venido mencionando el presente proyecto, se realizara en el Colegio Universitario “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato. Específicamente se hará con los estudiantes del noveno año de educación básica paralelo “C” el mismo que consta de 40 estudiantes, así como con la ayuda de los maestros de Inglés de dicho paralelo que son 2. Por lo tanto es necesario aclarar que se trabajara con la población total ya que es un número normal y manejable.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Estudiantes	40
Maestros	2

Tabla n\* 1

Fuente: estudiantes y maestros del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

Elaborado por: Fernanda Pérez

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

**VARIABLE INDEPENDIENTE:** “El Juego como Estrategia Metodológica”

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	T. Técnicas I: Instrumentos
El juego es una acción voluntaria, planificada y de carácter libre, para el desarrollo de, habilidades.	<p>*Acción voluntaria.</p> <p>*De carácter libre y planificada</p> <p>*desarrolla habilidades.</p>	<p>- no es obligada</p> <p>-no produce tensión.</p> <p>-no causa aburrimiento</p> <p>- no tiene una regla única y universal</p> <p>- respeta las opiniones</p> <p>- es organizado</p> <p>- promueve y mejora las destrezas.</p>	<p>¿Juegas en Ingles en el aula?</p> <p>¿Tu maestro te estimula en actividades lúdicas (armar, pegar etc.)?</p> <p>¿Tu maestro te motiva a aprender Ingles a través del juego?</p> <p>¿Tu profesor te asigna una calificación cuando realizas una actividad en el aula?</p>	<p>T: Entrevista a los jóvenes estudiantes del universo de investigación.</p> <p>Cuestionario estructurado.</p> <p>Entrevista focalizada a los docentes que trabajan en la institución.</p> <p>Cuestionario estructurado.</p>

Tabla n\*2

Fuente: Marco teórico

Elaborado por: Fernanda Pérez

**VARIABLE DEPENDIENTE:** “La Destreza Oral”

<b>Conceptualización</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems básicos</b>	<b>T. Técnicas</b> <b>I. Instrumentos.</b>
<p>La destreza oral es expresar ideas, sentimientos, información etc., a través de la voz y utilizando la pronunciación estrés y entonación correctas.</p>	<p>* Expresar ideas, información, etc.</p> <p>* Su instrumento es la voz.</p> <p>*Utiliza pronunciación y entonación adecuada.</p>	<p>- Transmite lo que se desea decir.</p> <p>- alcanza un objetivo.</p> <p>- Utiliza el habla.</p> <p>-Produce sonidos.</p> <p>- Se ubica en un determinado contexto.</p> <p>-Informa con propiedad.</p>	<p>¿Impulsa tu maestro la comunicación oral en el aula?</p> <p>¿Te gusta actuar y establecer diálogos en Ingles en el aula?</p> <p>¿Entiendes las instrucciones en Ingles que te da tu profesor?</p> <p>¿Evalúa tu maestro la comunicación oral en clase, constantemente?</p>	<p>T: Entrevista a los jóvenes estudiantes del universo de investigación.</p> <p>I. Cuestionario estructurado.</p> <p>T. Entrevista focalizada a los docentes que trabajan en la institución.</p> <p>Cuestionario estructurado.</p>

Tabla n\*3

Fuente: Marco teórico

Elaborado por: Fernanda Pérez

### **3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:**

La principal técnica que empleare en mi Trabajo de investigación será una entrevista netamente focalizada a los estudiantes y maestros miembros del establecimiento educativo varias veces mencionado, a través de un cuestionario estructurado, mismo que constara de 8 preguntas esenciales para los estudiantes y 7 para los docentes, conformándose así un total de 15 interrogantes las mismas que serán sometidas al desarrollo, procesamiento e interpretación respectivas. **(Dichos cuestionarios serán posteriormente presentados en anexos. Anexos \* 1 y 2)**

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

Una vez que los cuestionarios hayan sido aplicados, los datos que se obtengan de estos serán propuestos a una revisión crítica de la información recogida, a través de dos importantes pasos:

**1.- RECOGER Y PROCESAR:** Aquí se aplica la encuesta a los entes envueltos en la investigación. (Estudiantes y docentes) para con los datos numéricos iniciar los cálculos correspondientes.

**2.- TABULACIÓN O CUADROS PARA CADA UNA DE LAS HIPÓTESIS:** Aquí se maneja la información numérica de los anteriores cálculos para las dos diferentes hipótesis, para así realizar un posible reajuste de datos y encontrar la suposición más acertada.

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:

#### 4.1.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

- A continuación presento a usted las preguntas de los respectivos cuestionarios con sus pertinentes análisis:

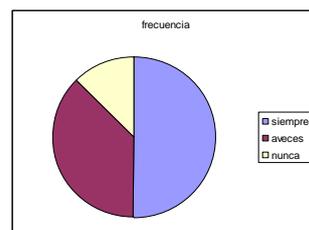
#### \* CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES:

1.- ¿Juegas en Inglés en el aula?

Tabla n\* 4

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	20	50%
A veces	15	37.5%
Nunca	5	12.5%

Gráfico n\*4



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario "Juan Montalvo"

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

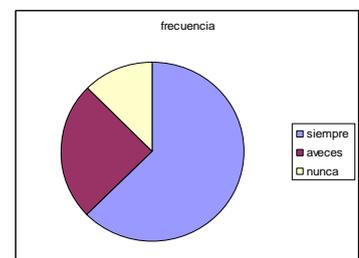
**Análisis:** aquí podemos ver que el 50% de los alumnos dice juega en Inglés, el 37.5% a veces y el 12.5% que nunca lo hace.

2.- ¿Cuándo tu profesor te motiva a aprender Inglés a través del juego te gusta?

Tabla n\*5

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	25	62.5%
A veces	10	25%
Nunca	5	12.5%

Gráfico n\*5



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario "Juan Montalvo"

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

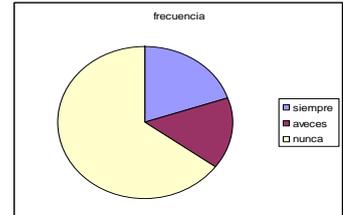
**Análisis:** El 62.5% de los chicos dice que le gusta aprender Inglés A través del juego, el 25% que a veces y el 12.5% que nunca.

3.- ¿Tu maestro de Inglés les estimula en actividades lúdicas (armar, recortar, etc.)?

Tabla n\* 6

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	6	15%
A veces	8	20%
Nunca	26	65%

Gráfico n\*6



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

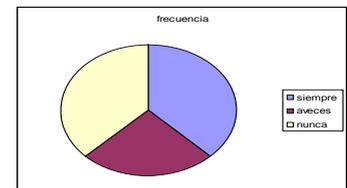
**Análisis:** El 15% dice que el maestro les estimula en actividades lúdicas, el 20% que a veces y el 65% que nunca.

4.- ¿A través del juego el profesor impulsa la comunicación oral?

Tabla n\*7

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	15	37.5%
A veces	10	25%
Nunca	15	37.5%

Gráfico n\*7



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

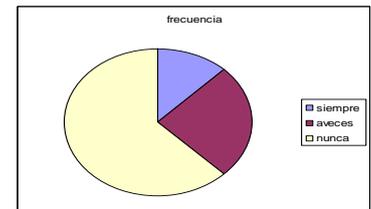
**Análisis:** El 37.5% dice que el maestro impulsa la comunicación oral, el 25% que a veces y el 37.5% que nunca.

5.- ¿Te gusta actuar y establecer diálogos en el aula?

Tabla n\*8

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	5	12.5%
A veces	10	25%
Nunca	25	62.5%

Gráfico n\*8



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

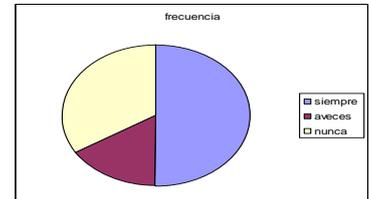
**Análisis:** Aquí el 12.5% dice que le gusta actuar en el aula, el 25% a veces y el 62.5% que nunca.

6.- ¿Tu profesor te asigna una calificación cuando realizas una actividad en el aula?

Tabla n \*9

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	25	62.5%
A veces	8	20%
Nunca	7	17.5%

Gráfico n\*9



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

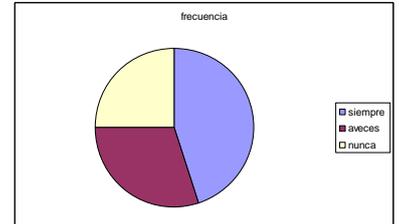
**Análisis:** El 62.5% dice que el maestro asigna calificación, el 20% que a veces y el 17.5% que nunca.

7.- ¿Entiendes las instrucciones en Inglés que te da tu profesor?

Tabla n\*10

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	18	45%
A veces	12	30%
Nunca	10	25%

Gráfico n\*10



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

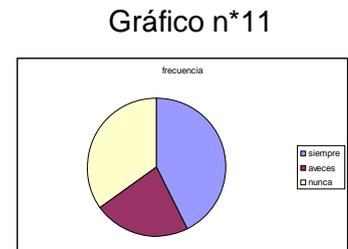
**Elaborado por:** Fernanda Pérez

**Análisis:** El 45% dice que entiende las instrucciones, el 30% que a veces, y el 25% que nunca.

8.- ¿Aprendes Inglés a través de la planificación del juego por parte de tu profesor?

Tabla n\*11

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	17	42.5%
A veces	9	22.5%
Nunca	14	35%



**Fuente:** estudiantes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

**Análisis:** El 42.5% dice que aprende a través de la planificación del juego, el 22.5% que a veces, y el 35% que no.

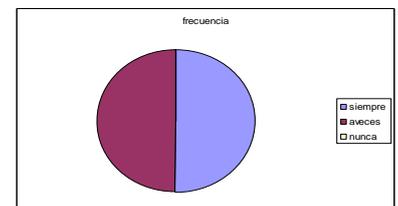
## CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES:

1.- ¿Considera importante las actividades lúdicas en clase de Inglés?

Tabla n\*12

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%

Gráfico n\*12



**Fuente:** docentes del Colegio Universitario "Juan Montalvo"

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

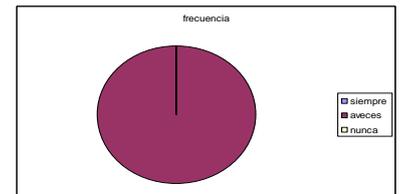
**Análisis.** Aquí el 50% de los maestros dice que las actividades lúdicas son importantes, el otro 50% que a veces y el 0% que nunca.

2.- ¿Planifica usted su clase en el desarrollo de actividades lúdicas?

Tabla n\*13

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	0	0%
A veces	2	100%
Nunca	0	0%

Gráfico n\*13



**Fuente:** docentes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

**Análisis.** El 100% dice que a veces planifica su clase a través de juegos, mientras el 0% se destina a siempre y nunca.

3.- ¿Cuándo propone actividades de juego en el aula, estas son con el fin de estimular la comunicación oral de los alumnos?

Tabla n\*14

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%



**Fuente:** docentes del Colegio Universitario "Juan Montalvo"

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

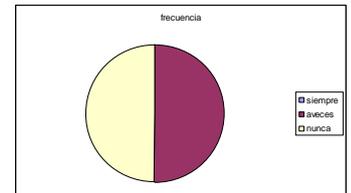
**Análisis:** El 50% dice que si propone actividades de juego, el otro 50% que a veces y 0% que nunca.

4.- ¿Les gusta a sus alumnos en diálogos, dramatizaciones en Ingles en el aula?

Tabla n\*15

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	0	0%
A veces	1	50%
Nunca	1	50%

Gráfico n\*15



**Fuente:** docentes del Colegio Universitario "Juan Montalvo"

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

**Análisis:** El 50% dice a veces, el otro 50% nunca, y el 0% siempre a la pregunta en mención.

5.- ¿Sus alumnos le entienden cuando da instrucciones en Inglés?

Tabla n \* 16

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

Gráfico n\*16



**Fuente:** docentes del Colegio Universitario "Juan Montalvo"

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

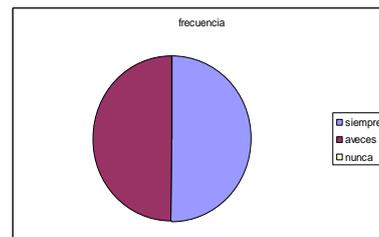
**Análisis:** El 100% dice que siempre les entienden, mientras que el 0% va al a veces y al nunca.

6.- ¿Son sus estudiantes cooperativos en las actividades lúdicas que usted realiza en el aula?

Tabla n \* 17

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%

Gráfico n\*17



**Fuente:** docentes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

**Análisis:** El 50% dice que siempre, el otro 50% que a veces y el otro 0% que nunca.

7.- ¿Evalúa usted a sus estudiantes a sus estudiantes durante todo el proceso académico (o solo lo hace al final)

Tabla n\*18

Alternativas:	Frecuencia:	porcentaje:
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%



**Fuente:** docentes del Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**Elaborado por:** Fernanda Pérez

**Análisis:** El 100% dice que si evalúa constantemente, y el 0% corresponde a siempre y nunca.

## 4.2.- INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:

- A continuación presento a usted las pertinentes interpretaciones:

### \* CUESTIONARIO PARA LOS ESTUDIANTES:

**PREGUNTA \*1 INTERPRETACIÓN:** Conocidos ya los resultados numéricos del primer aspecto, decimos entonces y antes de nada que los alumnos si juegan en Inglés en el aula, lo cual es bueno, ya que como esta sintetizado: **(El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, y en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa) “Leonel Sabina, entendido del tema”.** Comparto la opinión de este personaje ya que el juego es un importante factor de sana distracción, el cual puede traer muchos beneficios al aplicarse correctamente sobretodo en el campo educativo

**PREGUNTA \*2 INTERPRETACIÓN:** Aquí también encontramos buenos resultados ya que la mayoría aprende Inglés a través del juego. Lo cual indica que el juego tiene un gran poder de atención e intervención en una persona, mucho más si hablamos de un estudiante. Corroborando así el siguiente párrafo: **(El juego es una actividad inherente, espontánea y poderosa que, logra involucrar al ser humano en toda su integridad.) “Estefanía Bastidas, directora del programa niños a jugar en el Perú.”** Importante opinión ya que rescata la importancia del juego, en especial si nos referimos a educación.

**PREGUNTA \* 3 INTERPRETACIÓN:** Aquí al contrario de las anteriores preguntas detectamos descuido en un gran porcentaje por las actividades, lúdicas, porque al aplicarlas no exactamente están siendo en un buen porcentaje. Así entonces puedo expresar descontento por este aspecto, ya que al no realizarlo en un buen nivel, se está cayendo en lo monótono y no se está abriendo muchas oportunidades a la estrategia del juego. **(El juego no es teórico, sino activo)** **“Leonor Pizarro, psicóloga de la casa –hogar los rosales en Colombia”**. Frase que explicita claramente la verdadera misión del juego sobretodo en la clase.

**PREGUNTA \* 4 INTERPRETACIÓN:** Aquí podemos apreciar que el maestro si impulsa la comunicación oral, pero lo está haciendo de una manera superficial ya que algunos alumnos la están poniendo en práctica y otros no, por lo que el docente debe analizar su procedimiento y corregirlo. **(La comunicación oral es para expresar no para callar)** **“Gustavo Medina, director de jardín rayitos de luz en Argentina”**. Muy buen comentario, sobretodo si nos referimos a la adquisición oral de un segundo idioma.

**PREGUNTA \* 5 INTERPRETACIÓN:** En esta interrogante apreciamos que un gran número de alumnos no siente atracción por establecer diálogos en Inglés, lo cual podría deberse a diversos factores tales como; nervios, miedo a equivocarse, miedo o al maestro etc. Lo cual desde mi punto de vista el debe arreglarse pronto ya que si no se corrige, los jóvenes no desearán comunicarse y esto traerían malas consecuencias, por lo tanto el docente debe profundizar en esto y solucionarlo. **(La comunicación mediante el diálogo es la base de la sociedad humana)** **“Eduardo Cisneros, reconocido psicólogo en honduras”**. Mencionada frase es muy clara en el mensaje, pues hemos de ser claros al momento de transmitir algo, en especial a los alumnos.

**PREGUNTA \*6 INTERPRETACIÓN:** Aquí observamos un gran porcentaje de estudiantes que dice que el maestro siempre asigna una calificación, lo cual me parece bien hasta cierto punto, pues concentra la atención de estudiante, pero de igual manera los números no siempre tienen la razón. Por lo que el maestro debe profundizar más en los alumnos para obtener la información correcta. **(La única verdad es la que se palpa no la que se calcula)** “**Franklin Rivera, reconocido psicólogo en argentina**”. Este es un comentario que comparto, ya que lo que se ve es verdad, lo que nos cuentan en muchas ocasiones no lo es, sobretodo en un grupo de estudiantes.

**PREGUNTA \* 7 INTERPRETACIÓN:** En esta interrogante encontramos que la mayoría de estudiantes entienden las instrucciones en Ingles del docente, lo cual es bueno pues , logran captar el mensaje, pero todavía el maestro tendrá que mejorar esto, ya que un porcentaje de los alumnos restantes no lo hace, en mi opinión el profesor deberá buscar otros métodos para lograr este objetivo. **(El éxito esta en entenderlo no solo en transmitirlo)** “**Byron Cajas, profesor de la escuela horizontes en Colombia**”. Comparto con el comentario ya que lo importante es enterarse no envolver con mensajes erróneos, sobretodo en un aula de clases.

**PREGUNTA \* 8 INTERPRETACIÓN:** aquí rescatamos nuevamente la intervención del juego como un importante factor académico ya que la mayoría vuelve a recalcar aprender más a través del juego. **(El juego, recrea la mente y el cuerpo)** “**Christ Ortiz, conocido crítico de los Estados Unidos**”. Es un comentario verdadero y apropiado pues el juego divierte y además educa con diversión.

## **CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES:**

**PREGUNTA \*1 INTERPRETACIÓN:** Aquí apreciamos una buena respuesta para el uso de actividades lúdicas en clase por parte del docente, lo cual opino es muy bueno e inteligente ya que como hemos venido discutiendo, el juego es muy beneficioso en proceso escolar. **(El juego es sano y agradable)** **“Enrique Ortega, psicólogo”**. Una acertada y compartida opinión, pues el juego es bueno y activo, sobretodo en una aula de clase.

**PREGUNTA \* 2 INTERPRETACIÓN:** Aquí al contrario de la primera respuesta hallamos muy poca atención al juego a pesar de lo que se dijo antes, por lo cual sanamente critico a los docentes de decir que consideran importante al juego mas tan solo a veces planifican sus clases a través de el. Por lo tanto los profesores deben tratar de analizar y corregir su accionar en clase. **(Lo lúdico activa y promueve las destrezas del ser humano)** **“Cristóbal Tobar,**

**PREGUNTA \* 3 INTERPRETACIÓN:** En esta interrogante vemos que los docentes impulsan la comunicación oral pero no en tan buen porcentaje, mismo aspecto que en mi opinión debe ser analizado y mejorado, pues de lo contrario, nada se esta logrando en beneficio de la adquisición del idioma y por ende de los educandos. **(Comunicarse es transmitir)** **“Marcelo Villena, rector de la escuela Atenas en Colombia”**. Acertada critica ya que si aprendemos a expresarnos en más de un idioma podemos transmitir lo que deseamos.

**PREGUNTA \* 4 INTERPRETACIÓN:** Aquí encontramos una respuesta casi negativa, pues los alumnos rara vez desean participar en diálogos, lo que desde mi punto de vista indica que hay que buscar y cambiar los métodos en esta actividad. **(Dialogar es expresar)** “**Luís Gómez, profesor**”. Es un buen punto de vista al cual me uno pues cuando hablamos decimos lo que queremos, en especial si somos estudiantes.

**PREGUNTA \*5 INTERPRETACIÓN:** En este aspecto encontramos un porcentaje positivo, pues en la mayoría el mensaje del maestro es captado, pero aun así en mi opinión deben los docentes mejorar en dicho aspecto, para obtener mejores resultados en este ámbito. **(Informar es transmitir)** “**Luz Sandoval, psicóloga**”. Comparte su punto de vista pues, cuando se informa se busca que el mensaje sea entendido, mucho mas si es entre el alumno y el profesor.

**PREGUNTA \* 6 INTERPRETACIÓN:** En esta interrogante apreciamos poco interés por parte de los estudiantes en cooperar durante la clase. Lo cual según mi opinión debe ser ya corregido, para evitar que este siga de tal modo, y por supuesto mejorar la actitud y predisposición de los educandos, pues son los dos entes del proceso académico los que deben involucrarse en dicho evento. **(Cooperar es compartir y entender mejor)** “**Selene López, profesora del colegio Los Andes en Chile**”. Es una importante acotación, pues es verdad que cooperar sobretodo en clase es lo más vital, para lograr un mismo objetivo.

**PREGUNTA \*7 INTERPRETACIÓN:** Aquí apreciamos que los docentes se encuentran evaluando a sus estudiantes constantemente, lo cual en mi opinión y como ya había mencionado anteriormente es bueno pues el alumno, esta siempre atento a la responsabilidad que debe mostrar en la materia, pero así mismo las calificaciones no siempre reflejan la verdad de lo que sabe el estudiante, por lo que vuelvo a sugerir se produce mas en este aspecto, pues se puede obtener respuestas mucho mejores e inesperadas por parte de los

alumnos. **(Evaluar es sinónimo de aprender no de enumerar)** “**James Brown, famoso cantante de soul**”. Buena opinión misma que comparto pues en un salón de clases se debe apreciar el esfuerzo y talento, mas no el memorismo, sobretodo si tratamos de aprender un segundo idioma, mismo que nos puede abrir muchas oportunidades.

#### **4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS:**

Para comprobar la hipótesis de mi proyecto de investigación denominado: "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" utilizaré un nivel que es igual a  $\alpha = 0,01$  es igual al **(99%) o igual a 0,05**. Para la verificación de mi hipótesis voy a aplicar la prueba del **CHI cuadrado**.

Que de acuerdo al grado de libertad **6** y al nivel de aceptación  $\alpha = 0,01$  corresponde al **99%** de la misma, que es **16.8**

**6= 99% (16.8)**

<b>Preguntas:</b>	<b>Categorías:</b>			<b>Subtotal:</b>
1.- ¿Juegas en Inglés en el aula?	Siempre	A veces	Nunca	
	20	15	5	40
2.- ¿Tu maestro de Inglés les estimula en actividades lúdicas (armar, recortar etc.)	6	8	26	40
3.- ¿Entiendes las instrucciones en Inglés que te da tu profesor?	18	12	10	40
4.- ¿Te gusta actuar y establecer diálogos en la clase?	5	10	25	40
<b>Subtotal:</b>	49	45	66	160

Siempre:  $49 * 40 = 1.960 / 160 = 12.25$

A veces:  $45 * 40 = 1.800 / 160 = 11.25$

Nunca:  $66 * 40 = 2.640 / 160 = 16.5$

Tabla n\* 19

Fuente: interrogantes de la encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Fernanda Pérez

X Frecuencias Esperadas:

<b>Preguntas:</b>	<b>Categorías:</b>			<b>Subtotal:</b>
1.- ¿Juegas en Inglés en el aula?	Siempre	Aveces	Nunca	
	12.25	11.25	16.5	40
2.- ¿Tu maestro de Inglés les estimula en actividades lúdicas (armar, recortar etc.)	12.25	11.25	16.5	40
3.- ¿Entiendes las instrucciones en Inglés que te da tu profesor?	12.25	11.25	16.5	40
4.- ¿Te gusta actuar y establecer diálogos en la clase?	12.25	11.25	16.5	40
<b>Subtotal:</b>	49	45	66	160

Tabla n\* 20

Fuente: porcentajes obtenidos de la encuesta

Elaborado por: Fernanda Pérez

Tabla n \*21

O	E	O-E	( O-E)	( O-E) /E
20	12.25	7.75	60.25	4.9183
15	11.25	3.75	14.25	1.2666
5	16.5	-11.5	132.25	8.1384
6	12.25	-6.25	39.25	3.2048
8	11.25	-3.25	10.25	0.9111
26	16.5	9.5	90.25	0.2181
18	12.25	5.75	33.25	2.7142
12	11.25	0.75	0.25	0.0222
10	16.5	-6.5	42.25	2.5606
5	12.25	-7.25	52.25	4.2653
10	11.25	-1.25	1.5	0.1333
25	16.5	8.5	72.25	4.3787
160	160	0	548.25	32.7316

Elaborado por: Fernanda Pérez

Fuente: Datos provenientes de las encuestas  
 32.7316= Tope máximo de la campana de Gauss.

Gl= Grados de libertad

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

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

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

$$Gl= 3 *2$$

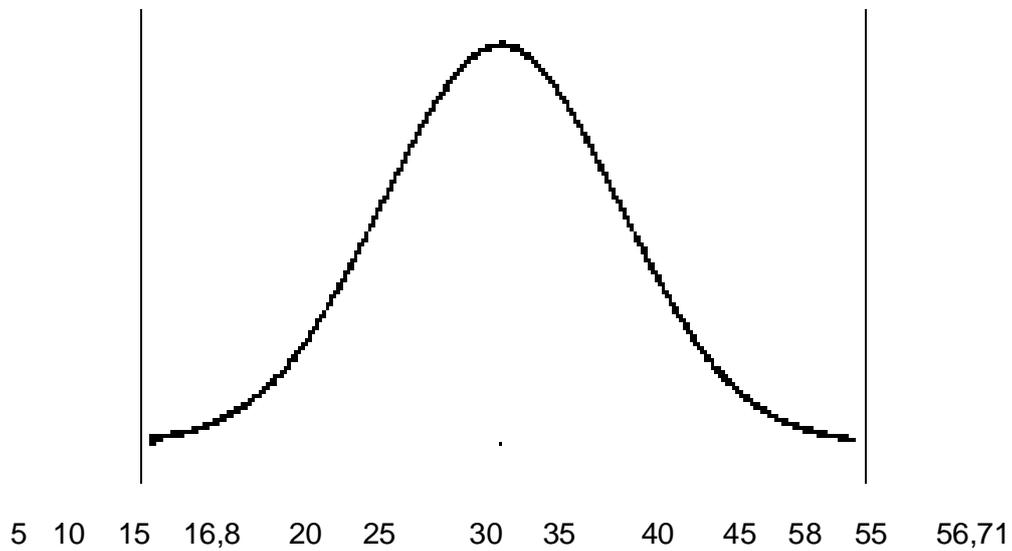
GI= 6 16.8

Que de acuerdo al nivel de aceptación  $\alpha = 0,01$  corresponde al 99% de la misma, indicando 16,8.

### **CAMPANA DE GAUSS:**

**2. A**

**2.R**



De acuerdo al grafico observado y de acuerdo a las regiones planteadas, el ultimo valor calculado es mayor que  $X^2$  tabular, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis inicial que dice  $H_1$ , “La estrategia metodológica del juego influye de un modo directo y determinante 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”

Tabla n\* 22

Fuente: porcentajes obtenidos de la encuesta

Elaborado por: Fernanda Pérez

## CAPITULO V

## **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:**

A continuación presento a usted los respectivos aspectos ya mencionados:

### **\* 5.1 CONCLUSIONES:**

1.- 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

2.- 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, sobretodo si nos estamos refiriendo a la adquisición oral de un segundo idioma.

3.- Otro importante aspecto que encontramos al hablar del desarrollo oral del idioma Inglés, a través del juego es que en la institución, esta no esta siendo practicada de un modo constante ya que a pesar de presentarla con juegos, esta no ha logrado alcanzar los objetivos que debería.

4.- Lo actualmente alcanzado por los maestros de Inglés y la institución en general, para con esta área no esta mal, pero si es muy necesario mejorar en muchos aspectos, sobretodo para impulsar el gusto de evolucionar la destreza oral del idioma Inglés mediante el uso tan eficaz y alegre del juego en los alumnos.

## **\* 5.2 RECOMENDACIONES:**

1.- Conversar con los estudiantes, y preguntarles que juegos les gusta y aplicarlos acorde a cada tema de clase.

2.- Realizar un taller para los maestros y los estudiantes, en el cual organicen y creen juegos nuevos e innovadores para desarrollar la destreza oral.

3.- Crear un folleto de juegos y técnicas que ayuden al docente en el aula.

4.- Organizar un sistema de evaluación diferente al tradicional, en el cual el juego sea la parte principal, ya que así los alumnos perderán los nervios y desarrollaran bien no solo la destreza oral sino todos los componentes del idioma.

## **CAPITULO VI**

## **6. PROPUESTA:**

### **PROPUESTA TENTATIVA:**

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

**TÍTULO:** “Speaking English with the funny manchitas and nievito`s adventures”

**INSTITUCIÓN:** Colegio Universitario “Juan Montalvo”

**BENEFICIARIOS:** Estudiantes del segundo año de educación básica.

**UBICACIÓN:** El establecimiento se encuentra ubicado en la ciudad de Ambato, específicamente en entre las ciudadelas “Concejo Provincial y Nuevo Ambato”, este se sitúa entre los edificios de la “**Universidad Técnica de Ambato**”.

**Tiempo estimado para la ejecución:** **Inicio:** Febrero01, 2010 **Fin:** Marzo 31,2010

**EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE:** Maria Fernanda Pérez.

**COSTO:** 189 dólares, 5 centavos. **(ANEXO\* 3)**

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

Los principales antecedentes de la propuesta de mi trabajo de investigación básicamente se centran en el conjunto compuesto por los distintos aspectos de la misma, así por ejemplo al referirnos a las conclusiones y recomendaciones, estas hacen clara referencia a la existencia de actividades lúdicas para el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés en el establecimiento educativo, pero así también las critica pues son poco practicadas y casi nulamente mejoradas. De igual manera recomienda posibles sugerencias para cambiar el escenario ya mencionado, propone así la creación de un folleto el cual ayude al docente en diferentes actividades en el aula, entre otras. También refiere a la descripción y análisis crítico del ya mencionado problema, el cual expresa las consecuencias poco agradables que trae, la falta del juego o su poca aplicación para el desarrollo de destrezas, en nuestro caso la oral en el aula de clases, sobretodo cuando se trata de la adquisición de un segundo idioma. Entre otros importantes antecedentes de la propuesta contamos con los valiosos comentarios de personas que realizaron proyectos similares, mismos que ya han sido mencionados, por ejemplo el trabajo de: Mosquera alexandra, Ortega marcia, y Ortiz ángel, en el año (2008) cuyo tema es “La motivación lúdica en el desarrollo de las destrezas del idioma Ingles en los séptimos años de las escuelas Augusto N. Martínez e Isabel la Católica de Píllaro”.

El mismo que hace alusión a lo innovador que la motivación lúdica representa al realizar el complejo proceso de compartir y construir conocimiento, y cuan difícil e incluso infructuoso este resulta al no poseer dichos elementos de alegría en el aula.

## **6.3. JUSTIFICACIÓN:**

La explicación del porque de la creación de la propuesta de mi trabajo de investigación, refiere principalmente al deseo de colaborar en el mismo a través de actividades de sano y útil entretenimiento en la clase e, cual otorgue conocimientos duraderos y fértiles, luego el relevante aspecto de dar a conocer cuan necesarias son las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza de un segundo idioma, en nuestro caso el Inglés.

Así también el imperioso deseo de eliminar los métodos tradicionales en la clase de y de experimentar estrategias metodológicas, con las cuales se estimulen y desarrollen destrezas productivas de un segundo idioma, como lo son las habilidades orales las cuales son uno de los aspectos más importantes para poder relacionarse, interactuar y lograr la superación no solo del idioma, sino propia.

Podemos decir que todo lo ya mencionado nos otorga, el conocimiento de entender , justificar y apreciar a la propuesta de ya mencionado proyecto, además de expresar el relevante aspecto de que lo mas indispensable en un proceso de enseñanza es ir de lo básico a lo complejo, sobretodo cuando lo importante es la adquisición de una destreza productiva, entonces porque no hacerlo a través de divertidos métodos como el juego que llevaran al educando a través de diferentes etapas durante la adquisición productiva , sin ni siquiera sentirlo y consiguiendo una relación excelente entre el objetivo y el contexto mismo.

#### **6.4. OBJETIVOS:**

**\* GENERAL:**

Colaborar con el docente en el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés a través de actividades lúdicas de fácil aplicación en el aula.

**\* ESPECÍFICOS:**

1.- Usar las actividades lúdicas como un método académico indispensable, y no como un elemento de simple distracción.

2.- Viabilizar la práctica constante de la destreza oral del idioma Inglés en el aula.

3.- Proponer al docente y a las estudiantes nuevas actividades que relacionen los conocimientos y la actitud de improvisación oral espontánea de forma novedosa.

**6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD:**

La propuesta presentada a usted es factible de realizarse ya que primero que nada es portadora de ideas y actividades propias, así como de importantes aportes de personas entendidas en el tema, lo cual otorga una fácil y divertida opción de aprendizaje en el aula. Además de estar enmarcada en los aspectos educativos, culturales, políticos, sociales y organizacionales tanto del país, ciudad y sobretodo de la institución educativa, mismas que en resumen señalan que diversos y diferentes métodos estratégicos serán utilizados cuantas veces sean estos necesarios durante todo el proceso enseñanza-aprendizaje. Otro importante aspecto de factibilidad para la creación de esta propuesta (**folleto**) es que este es muy fácil de adquirir, de llevar así como de aplicar, pues es pequeño y conciso, su uso y desempeño es práctico, directo y adaptable a cualquier tipo de cambio acorde a las necesidades de un determinado contexto.

#### **6.6. FUNDAMENTACIÓN:**

La base de esta propuesta son esencialmente las distintas razones del porque de este trabajo de investigación, mismas que son nuevamente llamadas a una aclaración a través del análisis de bases científicas, técnicas y otras, pertinentemente analizadas acerca del tema, pues es siempre relevante y nunca esta por demás la explicación del porque de los principales elementos de dicho proyecto. Así entonces tenemos una vez más las variables que sustentan al trabajo:

#### **DESTREZA ORAL:**

Es un proceso semiótico *interactivo* en el que concurren varios sujetos , mismo que se desarrolla con la alternancia de turnos regulada por una normativa social, Y semánticamente progresiva que se dirige hacia la unidad de sentido en la que convergen todas las intervenciones, En pocas y practicas palabras la destreza oral representa y desempeña un papel importantísimo en la lengua. Cabe desde luego preguntarse lo que entendemos exactamente, para definir después qué medios podemos y debemos darnos para lograr los objetivos que nos parecen importantes.

### **EL JUEGO:**

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Es de Carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. En conclusión diríamos que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. Entonces podemos decir que la parte esencial de estos aspectos para con nuestra investigación , es el proceso de reflexión, acción, reflexión que se debe realizar en clase con los estudiantes, ya que los elementos y acciones que puedan crearse y componerse , son en muchos casos obsoletos, pues al final los educandos y el docente son quienes deciden estancarse o progresar.

## **6.7. METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO:**

El modelo operativo a través del cual operara la propuesta de esta investigación **es un folleto** que contiene actividades motivacionales, las cuales no necesariamente se aprecian vinculadas al texto que están usando los estudiantes, pero por el contrario cuenta con actividades divertidas de aprendizaje, que anclan entre su nivel de Inglés y el desarrollo de la destreza oral así como del idioma en si. Tiene el mismo grado de dificultad acorde a sus necesidades. Este se planifica por medio de una entretenida portada, luego de una introducción hacia el docente acerca del texto, después de un índice que enumera y explica los pasos de 15 juegos, cada uno de ellos propone el desenvolvimiento oral, no es indispensable su uso de modo ordenado. Además contiene las estructuras gramaticales acorde a su diseño, que es el mejorar la producción oral (preguntas, respuestas, diálogos, verbos, etc.) También consta de material fotocopiable para uso del docente y sus estudiantes, (este material esta disponible solo en las unidades que son necesarias y en las cuales están disponibles) es decir consta de una formación divertida y de fácil adaptación y comprensión a los objetivos que se desea alcanzar.

Otro aspecto del folleto es que este es factible a cualquier cambio de acuerdo a un determinado contexto y nivel, es susceptible así como abierto al docente y los estudiantes en la creación de sus propios objetivos y planes de y para la clase, ya que considero que estos elementos son libres y no obligatorios, pues los ambientes y deseos en una clase no son estáticos sino que varían.

**Nota: Este folleto es una herramienta de ayuda y no de seguimiento de un determinado texto escolar o una imposición a aplicarse.**

## **SPEAKING ENGLISH WITH THE MANCHITAS AND NIEVITO'S ADVENTURES**



**HI! MY NAME IS MANCHITA  
LET'S SPEAK ENGLISH!**



**HELLO! I AM NIEVE**

**LET'S PLAY**



**Introduction: (Analyzing the text and its elements)**

**GAME \* 1: Spiderman 3**



**(Question & answer practice)**

**Preparation: Pictures of Spiderman, Mary Jane and 3 enemies**

**GAME \* 2:**



**Da Vinci Mona Lisa Code Game**

**(Short words, vocabulary)**

**Game \* 3:**

**Are you ready?**

**(Learning new words, tenses, greetings, etc.)**

**GAME \*4:**

**The Hammer Game!**

**(Reviewing previous lessons, teaching a new set of words)**



**GAME \* 5:**

**Last Person Standing Game!**

**(Practicing WH and DO questions!)**

**GAME \* 6:**

**Criss Cross Game!**

**(Conversation, vocab, anything!)**

**GAME \*7**



**Leapfrog!**

***(Vocab and time practice).***

**GAME \* 8:**



**Body Building Game!**

**(Inflatable dice)**

**(Reviewing the parts of the body)**

**GAME\* 9:**



**The Tower Game**

*(Anything or everything)*

**GAME \*10:**

**Banana Tree Game Anything! (Vocab, Conversation etc.)**



**GAME \*11:**



**Giant Snakes and Ladders**

*(Lets make a review about the questions and answers we learned)*

**GAME \* 12:**

**"Do you have a.....?"**

**Game(Let's talk)**

**GAME \*13:**

**I like everything!**

**("I like...+ nouns" or any conversation!)**

**GAME \* 14:**

**Name Card Game**

**Occupations: (from the "*What do you do?*" theme)**

**GAME \* 15:**

**I like pink fish!**

**(I like + adjectives + colours + nouns)**



## **“SPEAKING ENGLISH WITH THE MANCHITAS AND NIEVITO’S ADVENTURES”**

### **TO THE TEACHER:**

**The** following textbook contains many and different interesting games, which are going to provide a nice environment for you and your students during the class, because as you well- know the process of teaching a second language is definitely not an easy job, due to we have to become in some many different people and things at a certain time, in order to make our pupils to understand what we want to achieve with them. Every single teacher and professor around the world is always looking for the best methods and strategies to help their students to adopt a new language, but something really relevant at this point, is first of all to comprehend that a second language student is more capable to catch the objective, by applying his or her own costumes, social traditions, political aspects, and family background, so then the best option to teach something really important as a language is to give the same information and context to the person involved, obviously also using some cultural changes which are going to help this one. One of the greatest methods to develop and also to improve a language, and its oral production is practice all the time, not only in class but in everyplace possible too, so we as teachers are the ones call to produce a strong feeling of learning English in our pupils. But to make this possible, we have to forget the boring and so traditional strategies to teach, and because of this the games are now one of the most requested and best options to apply in the learning process, due to through games the skills of a language like the speaking one are more easy and cool to understand, organize, and produce.

Many English students complain that they understand English, but don't feel confident enough to join a conversation. There are a number of reasons for this including:

- Students are trying to translate from their native language into English.
- Production "blocking" is occurring due to nervousness, lack of confidence, etc.
- The speaker is looking for a specific word, rather than **using** simple language to describe what is meant.
- There aren't enough conversation opportunities in or outside of class.
- Exam preparation focuses on grammar, vocabulary, etc. and leaves little time for active use.

So for all these reasons and so many more, you as a teacher have to establish the difference, by breaking down the walls of the nervousness and some other bad factors that block the speaker confidence. So here you are one the best options to do this **“THE GAME”**.

But before to start with the already explained process of learn to speak English through games, we have to realize and understand what do these both factors mean, in order to use them correctly.

### **The game:**

**Game** is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome" is also a form of art in which participants, termed *players*, make decisions in order to manage resources through **game** tokens in the pursuit of a goal

"A **game** is an *activity* among two or more independent *decision-makers* seeking to achieve their *objectives* in some *limiting context*, is an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequibrial outcome."

### The speaking skill:

The speaking **skill** is considered as: **One** trend has been to focus on communication activities that reflect a variety of settings: one-to-many, small group, one-to-one, and mass media. **Another** approach has been to focus on using communication to achieve specific purposes: to inform, to persuade, and to solve problems. **A third** trend has been to focus on basic competencies needed for everyday life for example, giving directions, asking for information, or providing basic information in an emergency situation, etc.





**GAME \* 1:**

### **Spiderman 3**

*(Question & answer practice)*

*Preparation: Pictures of Spiderman, Mary Jane and 3 enemies*

---

**Help Spiderman save Mary Jane from the Green Goblin, Dr. Octopus and the Sandman!**

**This game is basically a scoring game which you can mix and match with other games, but the way I present it here is great for question and answer practice.**



## **Preparation**

\*First of all you need A4 print outs of various Spiderman characters. You can easily get these by doing a Google image search. You'll need one Mary Jane Watson, and then one Spiderman and villain for each group. One group can be up to around 8 kids. The best grouping is one group as Spiderman 1 vs. the Green Goblin, the next group as Spiderman 2 vs. Doctor Octopus and the final group as Spiderman 3 vs. the Sandman.

\*On the board you need to draw a tall building with several floors (around 7 or 8) and wide enough so that your characters fit. Each team's Spiderman and villain starts at the ground floor. On top of the building you put the picture of Mary Jane. The idea is the Spiderman's will race to the top to save the girl! (And yeah, I know it's not politically correct but don't blame me, write to Stan Lee!)

\*Then you need to split the kids into groups. Either use groups they normally make or use mingle and shout out a number, they have to get into groups of that number. . All the groups have to have the same number of people.

## ***The Game***



1. Each group forms a circle.
2. Each group decides which person in the group will go first.

3. The teacher says "Go!"
4. Simultaneously the first kid in each group asks the person next to them (clockwise) today's target question. (E.g. when's your birthday? Where are you going? What's your favourite colour? Etc. etc.)
5. This person answers and asks the next person.
6. Keep going round the group until the first person answers the question.
7. Everyone stands up and shouts "Yeah!"
8. The quickest team is the winner.
9. The winner's team's Spiderman moves TWO floors up the building. And all the other teams' villains move one floor up the building.
10. The person next to the person who started last time starts this time.
11. Repeat from 3
12. Keep going until one Spiderman has saved Mary Jane!!

\*This game works great, even with older kids (just change the target language to be whatever you are studying). Just the simple fact of having the game based on Spiderman gets the kids hooked!

\*You should change the question every couple of goes or even introduce a rule that says everyone has to give a different answer, that way they have to listen to what the other people have said!

\*And remember to teach the Golden Rule: Losing just means it's another chance to try again!

**Enjoy!**

**Photocopiable Material:**

## GAME \* 2:

### Da Vinci Mona Lisa Code Game



(Short words, vocabulary)

\*Using pop culture in the classroom can be a fantastic way to bring the kids' outside world into the classroom. But with this game you should exercise a bit of caution. The title will work in getting lots of kids interested in trying the game, and I have changed the title on the worksheet to be the "Mona Lisa Code" instead of the more provocative "Da Vinci Code", but if you think that even one of your students may be offended by it then please don't use it.

\*This game is a little tougher than most of the traditional English games so it's probably better high school students and above.



1. Give each student (or group of 5 students) a copy of the print out above
2. Choose which code to start with and shout out this number.
- 3 The kids find the circled version of this number on the sheet.
4. They decode the secret word from the numbers that follow.
5. They shout out what the word is.
6. Quickest team is the winner.
7. Repeat from 2

\*For example, the first code, ①, is really easy, it consists of the numbers 3 1 20.

You use the code table to figure out this means "c a t ". The kids then use their [phonics](#) skills to read the word "cat" and shout it out.. That's basically the main aim of the game, to get some basic phonics reading practice. As with any phonics activities, the kids have to be able to speak a fair bit of basic English first though.

\*It's also good to choose the codes in a random order. If you simply start with code ①, then move onto ②, the kids will be able to work the codes out in advance and the slower kids will gradually get further and further behind. If you choose the numbers in a random order it keeps the kids on their toes and means the slower kids can keep up with their faster classmates. For the same reason some of the codes are hard to read, to balance things out.

\*You could also use this as worksheet filler in high school, simply give the kids the sheet and ask them to fill it in. But it really has no English learning value unless the kids actually speak the words they've decoded! You could also get the kids to make their own codes. Or for higher level kids, they can make their own sentences or short stories.

I've purposely not given you the answers here; it's more fun for the kids if the teacher decodes each one at the same time as the students. They sometimes do it quicker than you and feel very happy about it!

**Enjoy!**



**Game \* 3:**

**Are you ready?**



**(Learning new words, tenses, greetings, etc.)**

\*This is a game that is great to do at the beginning of nearly every lesson. It gets the kids lively and active and helps their listening and speaking skills, and if they can learn to stand up and sit down quickly you won't be wasting time later on in the lesson! From then on you add in new words each week, and is really effective. It's basically TPR, total physical response, although with limited class time it's usually better to get the kids repeating the words as soon as you can.



\*At the beginning you simply shout out commands at the kids. First of all simple things like "Stand Up" or "Sit Down" are OK, along with "Good Morning" (great to practice the Good Morning Song! ). Also, try tricking them by saying "STAND UP" when they are already standing up!



\*As you meet the kids more you can add words such as JUMP, SPIN EAT, DRINK, CHEER, CLAP, etc.



GOOD NIGHT (they go to sleep)



GOOD MORNING!



\*Or try using "PLAY" e.g. "Play Piano, Play Tennis" or things like "Watch TV"

\*For "Clap" or "Cheer" get them to vary the volume as you raise or lower your arm - it's a great "volume control" for the moments when you do want them to be quiet!!!

If you want some more words, try "cry" or even "zip it!"

\*Once you get past these basics, try some other topics from the songs, and then start using series of phrases that the kids can use. You don't just have to stick to commands!

\*Then try the past or future tenses, i.e. basically do the same thing but point to a calendar on the wall first.

\*Then you can start moving on to stories. A good way to do this is to get your kids to think of stories in groups in their native language, translate them and use them in the next class! For the stories, things like Spiderman, Harry Potter or famous characters are best!

**Enjoy!**

## **GAME \*4:**

### **The Hammer Game!**

**(Reviewing previous lessons, teaching a new set of words)**

This game is based on the English TV game "Mallet's Mallet". It basically involves you hitting the students over the head with a hammer. The big point being that it's an **INFLATABLE hammer!!** Very fun game (and much requested)

you teach today's set of words and maybe review some previous lessons and then.....

1. Split the class down the middle into two groups, the kids on the left are the left group and the kids on the right are the right group!



2. The left group form a single file line down the left hand side of the room.



3. The right group form a single line file down the right hand side of the room.
4. The front person from each group come and stand facing each other in front of the teacher.
5. One student says an English word (any word is OK, for example "banana")



6. The other student says another English word.

7. You keep going backwards and forwards like this until.....

8. ...if they repeat a word (i.e. one of the pair have already said it) then the person who said the repeated word gets a hit on the head and sits down in their seat. The other person, the winner, rejoins the back of their queue and will eventually get another go.



9. Similarly if they speak Spanish , or pause or hesitate then they get a bash on the head and have to sit down, and their opponent gets back in line.

10. The next two people come to the front

11. Repeat from 5 .....

12. ....until all the members from one of the teams is sat down. This team is the loser and the other team is the winner!

This is a really good game as all the students get to have a go. The "musn't repeat" thing is only for that pair, they can say words that were used by previous pairs.

If you run out of time then count the number of people still stood up. The team with the most people stood up is the winner (obviously make sure the teams are equal at the start!)

I used to have a hammer that squeaked when I squeezed it, so first the kids got a "squeak" and then a bash on the head. It really adds to the atmosphere!!!!!!



**Enjoy!**

## **GAME \* 5:**

### **Last Person Standing Game!**

**(Practicing WH and DO questions!)**

This is a short game (although if they enjoy it can last quite a while if you want it to!). It is closely related to the Criss Cross Game.

1. Make sure the kids are sat at their desks in the usual rows and columns pattern.
2. Tell one column (from front to back line) to stand up. The other kids remain seated.
3. Ask a question. (What's this? How old are you?)
4. Only the kids that are standing can answer the questions. If they know the answer they put their hand up
5. Ask one kid with their hand up the answer. If they are correct they can sit down.
- 6 Keep going until there is only one kid stood up.
7. Now the row ( the kids sat left, right, left but one, right but one etc.) that the standing kid belongs to stands up.
8. Repeat from step 3.

9. Keep alternating between rows of kids (sideways) and columns (back to front).

This is a good game. Don't explain all the rules at the beginning, just play it at the kids will get it as you go along. It's a real incentive to answer questions and not sit silently doing nothing!!

**Questions:**

How are you?

What's your name?

How old are you?

How old is junior?

Do you like Morning America?

Do you play basketball?

When is your birthday?

Where do you live?

What time is it?

Hello!

Good morning!

Good afternoon!

Good evening!

Good night!

Goodbye

What time do you get up?

What time do you go to bed?

What music group do you like?

Who is your favourite TV star?

Who is your favourite movie star?

Who is your favourite singer?

Who is your favourite actor?

Who is your favourite actress?

What is your favourite subject?

What is your favourite food?

Who is your best friend?

How many people in your family?

How many pets do you have?

How many brothers and sisters do you have?

What is your mother's name?

**NB If one pair of students can't answer a question, I ask the same question until someone does get it (and someone does always work it out). This way, the students pay more attention and listen to the next students attempting the same question. I don't explain "TV star", "movie star" - the students have to work it out themselves - but sometimes I will give a hint eg. "DiCaprio" as a hint for "movie star".**

## **GAME \* 6:**

### **Criss Cross Game!**

**(Conversation, vocab, anything!)**

A nice way to practice a conversation idea or vocab set.

1. All the students stand up.
2. Ask a question.
3. The student that wants to answer raises their hand.
4. If they get the question right then all the kids in their row of desks (ie. all kids to the left and right of them) sits down.
5. Ask a question. The student that wants to answer raises their hand.
6. This time if they get it correct all the students in the column they are in (all the kids in front and behind them) sit down.
7. Repeat from 2 until only one kid is left standing

If the kids are too keen and everyone wants to answer (or in High school none of them wants to answer!!), then a good way to choose who answers the questions is to use the “throw the ball technique”.

This game is closely related to the "last man standing game"



## GAME\* 7:

### Leapfrog!

*(Vocab and time practice).*

1. On the board, from left to right put about 8 or 9 picture cards. In this case we are learning "time" so have clocks to read out.



2. Split the class into two teams. One team lines up on the left side of the room, and the other team on the right side of the room.
3. The first kid from each team comes to the board, one at the left side and one at the right. They read the words out loud, one at a time, "leaping" along to their opponent's side of the board.



4. When they meet they have to "janken" (i.e. the Rock, Paper, Scissors game). The losing kid sits down. This kid is replaced by the next member in their team. This member starts from the start of their line. The winning kid continues from where he/she stopped.



5. The teacher says "go!" and they start again, reading the words out loud until they meet.

6. Repeat from 4

7. If they manage to reach their opponent's side of the board they have won!

This is a really quick, no preparation game - enjoy!

You can use it for any vocab. In High school you can use "Cool Words" with things like "Cool", "Check it out", "Amazing", "You OK?" or whatever.



## **GAME \* 8:**

### **Body Building Game!**

**(Inflatable dice)**

**(Reviewing the parts of the body)**

This is the perfect game to play in class; this one also can be used in a variety of other ways for learning other vocab!

Make sure the kids remember the words for parts of the body (head, eye, ear, mouth, nose, arm and leg) and then...

1. Split the class into 6 teams. If they are in columns of desks then saying the left hand column is team 1, the next team 2 etc. is usually the best.



2. On the board draw 6 limbless, featureless faces and bodies.

3. Tell the front person in each group to stand up.

4. You then ask the kids who are stood up a question. The quickest one to answer is the winner.



5. The winner rolls the inflatable dice.

6. If they get a "1" they can draw an eye on their team's face. If they have a "2" they can draw an ear. Similarly, "3" is a nose, "4" is a mouth, "5" is an arm and "6" is a leg.



*Here we threw a "5" so can draw an arm!*

7. But each team can only have one nose, one mouth, and two each of the ears, eyes, arms and legs. For example if your team has already 2 arms, and you roll another number "5" then that go is a "pass" because you can't add another arm!

This really helps the weaker teams catch up (and sometimes win!!!)



8. The next person in each group stands up and repeat from step 4

9. The winning team is the first team to get 2 eyes, 2 ears, 1 nose, 1 mouth, 2 arms and 2 legs. If you run out of time then the team with the most features is the winner!

The eyes, ears, etc. are drawn on one at a time.

Suitable questions include "What's this?" and point to your own body, or "show me a ....." where the kids have to point to their body. This game can be also adapted to the current grammar point (e.g. "Which is bigger, Venezuela or Japan?")

**Photocopiable Material:**



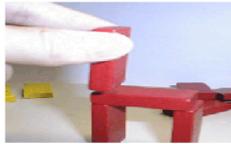
## **GAME \* 9:**

### **The Tower Game**

***(Anything or everything)***

1. Play and enjoy the game:

2. The person chosen answers a question and if they are correct they come to the front and has 5 seconds to build their tower as high as possible.



3. Repeat from 2.

4. At the end of the time, the team with the tallest tower is the winner!

The good part is that if one team's tower falls, then they have to start again with what's left. This means that weaker teams always have the chance of beating better teams!

You can use any type of block from large plastic bricks to dominoes.

The 5 second time limit is very important as it keeps the game moving. The kids also have to think a bit, either placing one block on safely, or maybe taking a risk in trying to put on 2 blocks!

You can do this with up to 4 teams.

One brilliant way to play this is the "Double Stopwatch Tower Game". This time you have 2 circles. When you say "Go", one person in each team asks a question to the next person in their circle. The fastest team to have the question go round the circle wins. They do the tower building bit. Then do the question asking part again, this time starting from the next person in the circle. Of course the teams have to have equal numbers. In High school try this using the questions "What did you do yesterday?" or "What will you do tomorrow?". In Elementary school you can use "What's your name?" or "Do you like .....?" or whatever!

**Enjoy!**

**GAME \*10: Banana Tree Game Anything! (Vocab, Conversation etc.)**

Instructions



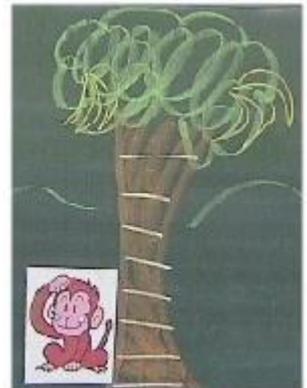
1. Put the kids in groups (6 is usually good as there are usually 6 rows of desks), but keep them seated at their desks.

2. Draw pictures of trees on the board, one tree for each group. Each tree has 9 "rungs" (add more or less depending on the amount of time you wish to play), and some bananas at the top. (see the picture above) This takes about 1 minute if you're quick!

3. Each team then has an animal which will climb the tree (e.g. Monkey, Koala, but also things like "cow" or "helicopter" are very amusing!). Explain that the aim of the game is to eat the bananas at the top!



The Game in Pictures



*Everyone starts at the bottom of the tree!*



*The Koala Team have got 2 questions right, so have moved up 2 places!*

4. During the game you play some music (something fast and dancey). When the music plays the kids pass a ball around (no throwing!!).



5. You stop the music.

6. You then ask the person holding the ball a question ("What's this? How are you? What's your name? Etc.)

7. If the student gets it right then their team's animal climbs one rung up the tree!

8. Repeat from step 4 until one team reaches the top - and the bananas!

This is good for a review session, or even for practicing new vocab.

9. rungs lasts about 20 minutes. After the first few tries I then ask questions that are worth 2 "rungs", or even ask the kids if they want an easy question for 1 point or a tricky one for 2 points!!



*The Helicopter team only needs one more correct answer to reach the bananas!!*

## **GAME \*11:**

### **Giant Snakes and Ladders**

***(Lets make a review about the questions and answers we learned)***

This is basically a big review game based on snakes and ladders.

1. Draw up a giant board. I drew a grid of 64 squares on a large sheet of graph paper (about 1 meter x 1 meter). Square number one is the start square and square number 64 is the end square.

2. Colour the squares 4 different colours.

Green = Easy questions

Yellow = medium questions

Red = Difficult questions

Purple = Very Difficult questions.

Most of the difficult squares appear near the end of the board.



3. Draw and colour the snakes and ladders on pieces of card and cut them to size. I have about 8 snakes and 8 ladders of different sizes. Then put magnets on the backs of the pieces. This way you can make the game more difficult or easier depending on the ability of the class by simply sticking the pieces wherever you want.

4. Draw some team playing pieces on some card, colour them in and cut them out. Also put magnets on the back so they can be moved around the game board.

5. After that all you need is a big dice and a bell , The bell adds a great deal of tension and excitement, but if you haven't got a bell just waving your hand in the air like a clock counting down does the same job.



6. Put your flash cards in three piles (a green pile, a yellow pile etc.) according to their difficulty. Then when a team lands on a green square show them a flash card from the green pile. The very difficult questions I had no flash cards for. Instead I asked them phrase questions that they had learnt such as "What time is it?, What day is it today?, How old are you?" etc. Answers had to be in a sentence for everything such as "it's a...".



7. You can make up your own rules for the game. If a team got a question wrong I moved them back one square. If they had gone up a ladder I asked them a question at the top of the ladder and if they got it wrong they went down the ladder. If they landed on a snake's head they were safe unless they got the question wrong, then down the snake.



With the time pressure element you can get some mad answers like "today is a strawberry". It takes a little preparation but once it is ready it is only a matter of walking into the classroom and sticking it on the board and best of all it can take.



## **GAME \* 12:**

**"Do you have a.....?" Game!**

**"Do you have a.....?",**

**"No I'm sorry", "Yes here you are"+ any set of vocab**

**Preparation: Mini Cards for each piece of vocab.**

**(Let's talk)**

### **Preparation**

1. Review the vocab (e.g. "a hamster", "a goldfish" "a plane, a rocket" or "a book, a pencil")
2. Introduce "Do you have a ....."? (e.g. Do you have a hamster?). We use the question "Do you have any pets?" but it's really simply for the kids to pick up "Do you have a ...?" when talking about one specific thing. Just remember to cut out all the grammar explanation and they'll be fine!
3. Introduce the answers "Yes, here you are" and "No, I'm sorry".

### **The Game !!**

1. Split the class into about 6 or 8 groups (using the each row of desks as one group is good).
2. Assign each group a different word (e.g. hamster, horse, etc.. ), this is the thing that that group wants to collect.
3. Give each child a copy of the [mini-picture cards](#) , if you hand them out as one

sheet, the kids should cut them into individual cards.



4. The students then go round asking as many people as possible "Do you have ....." (for example the "turtle" team asks "Do you have a turtle?")
5. If the student still has the object he/she says "Yes, here you are!" and gives it to the person who asked.
6. If they have already given it away then they say "No, I'm sorry" and walk off.
7. The group that is the first to collect as many of their item as there are students in the class (e.g. 40 items for a class of 40 kids), sits down and they are the winner!!

## GAME \* 13:

### I like everything!

*("I like...+ nouns" or **any conversation!**)*

This is a REALLY cool game for quickly practicing conversation!

The easiest way to do it is to practice some vocab and a question. Anything will do, but let's try "Do you like...?"

1. Teach "Do you like..?" and four bits of vocab (e.g. **ice cream, chocolate, pizza, french fries** or **eating, singing, dancing**)

2. Tell the kids to stand up



3. Get out a stop watch and as you say "Go!" start the watch.

4. The kids pair up. They say the following conversation

**A: "Hello"**

**B: "Hello"**

**A: "Do you like ice cream?"**

**B: "Yes, I do! Do you like pizza?"**

**A: "No I don't!"**

**B: "Thank you"**

**A: "Goodbye"**

5. They change partners and repeat the conversation. BUT this time they ask about a different food.

6. They find another partner. And again ask with a different food.

7. Repeat again, and again until they have used all 4 questions.

8. They sit down

9. When the last child sits down, the teacher stops the stopwatch!

This is really simple but really effective! It usually takes 3 or 4 minutes for 4 words.

You can teach 4 or 5 words of vocab, do the game, teach another 4 or 5 words and do the game again. The kids love to see if they can beat their best time (it doesn't work without the stop watch!).

You can also use it for conversation, such as "How are you?" or "Where's the...?". Teach them four replies to the question e.g. I'm hungry, I'm OK, I'm happy, I'm tired. When they play the game, the first time they reply "I'm OK", the second time "I'm happy" etc. etc.

**Enjoy!**

## **GAME \* 14:**

### **Name Card Game**

***Occupations: (from the "What do you do?" theme)***

This is a really fantastic game!

First of all teach the kids the names of several occupations. The quickest and most effective way to do this is to use the "What do you do?"

#### **Preparation:**

1. Print out and give one copy of the worksheet to each student. (You have one at the back of the sheet)
2. They cut out and write their name on each name card.
3. After discussing as a class what every kid wants to be, they draw a picture of what they want to be on the final card!
4. Put the cards into a pile.

#### **The Game**

1. The kids stand up and find a partner.
2. They ask each other "What's your name?". They answer with the name on the top card of their pile. For the first go this will be their own name.
3. Next they ask each other "What do you do?". They answer with the occupation written on the top card.

4. Next they do "Rock, Paper, Scissors

The winner takes the top card from their opponent and places it on the top of their own pile of cards.

6. The kids split up, find another partner and repeat from 2.

7. If any kid runs out of cards they come and ask the teacher for some more.

8. Continue till you run out of time and then count to see who has the most cards.

9. Remember to tell the kids that if they lose it just means they get another chance to try again next time!!

This is a fantastic game for several reasons. First of all kids love card collecting games, this game makes the most of this motivation!! It also practises "What do you do?" and "What's your name?" but the fact that the kids exchange cards means that they don't always answer with

**Enjoy!**

## **GAME \* 15:**

### **I like pink fish!**

***(I like + adjectives + colours + nouns)***

This is an excellent game that introduces "I like" +adjective+noun in a way that any kid can learn, remember and have fun doing!! Because the kids are moving whilst playing the games, they are learning without really thinking about it!!

As usual you have to review or introduce the vocab first, and then use the game to practice that vocab!!

### **Preparation**

1. Split the class into 2,3 or 4 four groups. Any more than this and accidents will happen!



2. At the back of the class spread out several picture cards of nouns (at least as many as there are students)
3. At the front have several folded up pieces of paper. Inside each piece of paper is a colour.

## The game

4. One person from each group stands up. When the teacher says "Go!", these 3 kids race to the back of the class, They then pick up a card that they know the English for. Then they race to the front and pick up one of the folded pieces of paper.



5. They then have to speak aloud "I like" followed by the colour they have chosen and then the name of the object. For example "I like pink fish!"



6. The quickest person to say it gets 20 points! If the others can say theirs, they get 10 points.

7. Get the next person in each team to stand up and continue from 4

\*This is a really good game that the kids get into. When I first tried it with my first years I was at the back of the class, sorting out the cards when the first kid spoke. I was sure someone had the TV on as this little 6 year old came out with this sentence that just did not sound like a Japanese person!!!

\*Remember have the colours at the front right, and a set of adjective cards (I have ones for cute, heavy, big, expensive etc.). This time the kids have to say "I like" + adjective + colour + noun. Or try "At ... ( time), I like ( verb), (adjective), (colour), (noun) + (noun)" e.g. "At 9 o'clock I like eating scary blue TVs and cows" - great fun! You can then make other sentences such as "I'm going to..." + countries + modes of transport!

\*Sometimes they get it wrong and say the colour at the end, but once you correct them, they never get it wrong twice!!



## “SOMETHING IMPORTANT FOR YOU TO KEEP IN MIND”

\*First of all, I want to say that this textbook works as a helper for you as a teacher, and as a friend to your students due to is full of very nice and funny activities to do, while develop the English speaking skill, so I really hope you enjoy and share it.

\* Another relevant aspect of the text is that, this one can be modify according your students level, necessities, context, customs, etc. in order you as a teacher can apply it in many different situations.

\* **Remember:** The goals, process, class plan, etc, are up to you as a teacher, due to only you are the one who is going to decide what exactly your pupils need to do in the classroom. Also you and your students are going to choose what objectives to practice achieve and apply, and why, when and how to evaluate a certain topic. But the most important thing here is that in order to learn something, specially the oral production, the relevant factor is the kind of environment you put in.

**(Anyway you are going to find some sheets with a class plan and some games that would help you)**



**! BYE, BYE MY FRIENDS!**



## **6.8. ADMINISTRACIÓN:**

La administración del folleto se llevará a cabo de la siguiente manera: Primeramente es importante decir que la creación de este texto fue pensado desde la segunda hasta la cuarta semana de Enero, luego fue realizado durante todo el mes de Febrero y su presentación se realizara acorde a la fecha pertinente, entre la tercera y cuarta semana de Marzo, y la evaluación al socializador durante la misma fecha. Se hará a través de un cuestionario de 4 importantes interrogantes para analizar la apreciación del docente frente al mismo. Luego de seis meses se realizará la evaluación del folleto aplicado, lo cual será previsto para Septiembre durante su tercera y cuarta semana. Esta socialización se hará también por medio de un cuestionario y de un horario de actividades, las cuales serán recibidas por los docentes, así tenemos por ejemplo de 8.00 a 8:30 de la mañana una actividad lúdica, de 9:00 a 9: 30 una charla de la importancia del juego, entre otras actividades relacionadas, hasta llegar a la presentación del folleto y la evaluación de la jornada de trabajo que se tiene previsto tomara hasta el medio día, de las semanas y mes ya expresados. **(Anexos \*4 y 5)**

## **6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN:**

Es relevante decir que la previsión de la propuesta se viene dando desde su administración en sí, por cuanto vuelvo a recalcar sus procedimientos a seguir, así como el de realizar su previsión temporal en la tercera y cuarta semana de Septiembre después de seis meses de haber sido aplicada, y se la hará a través de una encuesta que contiene 4 preguntas esenciales para apreciar la utilidad y posibles adaptaciones de esta, ya que de existir se procederá a realizar las rectificaciones correspondientes para satisfacer las necesidades de los involucrados en el uso del texto. **(Anexos \* 6 y 7)**

**ANEXOS**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE INGLÉS

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE BÁSICA DEL COLEGIO UNIVERSTARIO "JUAN MONTALVO"

LEA CON ATENCION LAS PREGUNTAS Y PONGA UNA (X) EN LA DE SU ELECCIÓN:

**ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES:**

**1.- ¿Juegas en Inglés en el aula?**

Siempre

A veces

Nunca

**2.- ¿Cuando tu profesor te motiva a aprender Inglés a través del juego, te gusta?**

Siempre

A veces

Nunca

**3.- ¿Tu maestro de Inglés les estimula en actividad lúdicas (armar, pegar, etc.)?**

Siempre

A veces

Nunca

**4.- ¿ A través de juego el profesor impulsa la comunicación oral?**

Siempre

A veces

Nunca

**5.- ¿ Te gusta actuar y establecer diálogos en Inglés?**

Siempre

A veces

Nunca

**6.- ¿Tu profesor te asigna una calificación cuando realizas una actividad en el aula (dramatizaciones, diálogos)?**

Siempre

A veces

Nunca

**7.- ¿Entiendes las instrucciones en Inglés que te da tu profesor?**

Siempre

A veces

Nunca

**8.- ¿Aprendes Inglés a través de la planificación del juego?**

Siempre

A veces

Nunca

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE INGLÉS**

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL NOVENO AÑO DE BÁSICA DEL COLEGIO UNIVERSTARIO "JUAN MONTALVO"

LEA CON ATENCION LAS PREGUNTAS Y PONGA UNA (X) EN LA DE SU ELECCION:

**ENCUESTA A LOS DOCENTES:**

**1.- ¿Considera importante las actividades lúdicas en la clase de Inglés?**

Siempre                      A veces    Nunca

**2.- ¿Planifica usted su clase en el desarrollo de actividades lúdicas?**

Siempre                      A veces    Nunca

**3.- ¿Cuando propone actividades de juego, son estas con el fin de estimular la comunicación oral?**

Siempre                      A veces    Nunca

**4.- ¿Les gusta a sus estudiantes participar en diálogos, dramatizaciones en Inglés?**

Siempre

A veces

Nunca

**5.- ¿Sus alumnos le entienden cuando usted da instrucciones en Inglés?**

Siempre

A veces

Nunca

**6.- ¿Son sus estudiantes cooperativos en las actividades lúdicas que usted realiza en el aula?**

Siempre

A veces

Nunca

**7.- ¿Evalúa usted a sus estudiantes durante todo el proceso académico?  
(O solo lo hace al final)**

Siempre

A veces

Nunca

**COSTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, INCLUIDA LA PROPUESTA:**

A continuación presento a usted los datos económicos que sustentan mi trabajo de investigación:

Uso de energía eléctrica:	\$ 100
Uso de la computadora y, servicio de internet	\$ 50
Hojas de papel formato A4	\$ 25
Hojas sueltas	\$ 5
Cuadernos	\$ 5
Copias	\$ 2.50
Lápices, esferos, borradores, etc.	\$ 2.00
Total Invertido:	Son: 189 dólares con 5 centavos.



**ANEXO \* 5**

**Socialización de la propuesta:**

Actividades	fechas	8:00	8:30	9:00	9:30	10.00	10:30	11:00	11:30	12.00	12:30
1. Warm up (The hammer Game)		*	*								
2. Importancia del juego			*	*							
3. Aplicación de dinámica.				*	*						
4. Coffee break						*					
5. La comunicación oral en el aula, (relevancia)						*	*				
6. Presentación del folleto								*	*		
7. Evaluación de la jornada, (final).									*	*	



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE INGLÉS**

ENCUESTA DE LA EVALUACIÓN DEL FOLLETO A LOS DOCENTES LUEGO DE APLICADO.

LEA CON ATENCION LAS PREGUNTAS Y PONGA UNA (X) EN LA DE SU ELECCION:

**ENCUESTA A LOS DOCENTES:**

**1.- ¿El folleto “Speaking English with the manchitas and nievito’s adventures” le ha ayudado significativamente en el desarrollo de la destreza oral del idioma?**

Mucho

Poco

Nada

**2.- ¿Han reforzado sus estudiantes la producción oral con las actividades del folleto?**

Poco

Lo indispensable

Nada

**3.- ¿Que dificultad encontró en la aplicación del folleto?**

**4.- ¿Que tipo de actividades considera se debe incluir en el folleto?**

**BIBLIOGRAFÍA:**

Toda la información que puede usted apreciar en este trabajo de investigación proviene principalmente de importantes informes relacionados a este tema. Así como también de muy útiles páginas de Internet y textos de relevantes autores. A continuación redacto, dichas fuentes de colaboración mismas que constituyen cambios realizados en opiniones y actividades de criterio propio.

**\*Trabajos de investigación acerca del Juego como una de las más innovadoras estrategias académicas:**

Quimbiulco Brito Héctor y Saltos Ercilia en el año (2007), cuyo título es “Estrategias lúdicas para mejorar la destreza oral del idioma Inglés en los estudiantes del sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal: “Leopoldo Mercado” de Ambato.

Mosquera Alexandra, Ortega Marcia, y Ortiz Ángel, en el año (2008) cuyo tema es “La motivación lúdica en el desarrollo de las destrezas del idioma Inglés en los séptimos años de las Escuelas: “Augusto N. Martínez e Isabel la Católica de Píllaro”.

Molina José, Amores Ernesto, y Rivera Mesías, también realizado en el año (2008). El tema “Destrezas lúdicas para desarrollar la práctica oral del idioma Inglés en los alumnos del séptimo año del Instituto Superior: “Belisario Quevedo de Pujilí.”

**\*Textos:**

Paulo Freire (1999) quien plantea, que la educación es la praxis (**reflexión y acción** de los hombres sobre el mundo para transformarlo)

*Ernesto Yturralde Tagle, (2001)* “El precursor de procesos de aprendizaje utilizando actividades lúdicas”.

HG. Widowson, (2000) “Las destrezas se distinguen acorde al sistema de la lengua “

“Agustín y Searle”, (2000) “Lo que se dice, como se dice, lo que se hace diciendo lo que se dice”.

**\* Páginas de Internet:**

**\* Para la propuesta, (Folleto):**

**\*Actividades lúdicas para el docente en la clase:**

Copyright (2002) Richard Graham. [www.GenkiEnglish .com](http://www.GenkiEnglish.com)

**El Juego y la Destreza Oral el aula: ( [www.el juego y la destreza oral .com](http://www.el juego y la destreza oral .com).)**

