



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

RESEARCH WORK

Prior to obtaining the Degree in Languages – English Major

**LUDIC GAMES AND THEIR INFLUENCE ON THE SKILL TO SPEAK ENGLISH IN THE 9th
GRADE STUDENTS AT "JUAN MONTALVO FIALLOS" EDUCATIONAL UNIT, THE
COMMUNAL, EL CARMEN-MANABÍ 2017-2018 ACADEMIC PERIOD.**

CRISTINA PAOLA PROAÑO ZAMBRANO

AUTHOR:

BLANCA MEZA GAIBOR

TUTOR:

CARMEN, FEBRUARY 2018

TUTOR'S CERTIFICATION

The subscriber, Blanca Meza Gaibor. Advisory of Investigations of Laica "Eloy Alfaro" of the University of Manabí, Campus El Carmen.

CERTIFIES:

It has been observed and revised with priority the present investigation work on: LUDIC GAMES AND THEIR INFLUENCE ON THE SKILL TO SPEAK ENGLISH IN THE 9th GRADE STUDENTS AT "JUAN MONTALVO FIALLOS" EDUCATIONAL UNIT, THE COMMUNAL, EL CARMEN-MANABÍ 2017-2018 ACADEMIC PERIOD, Same that is ready for presentation and defense.

The opinions and concepts presented in this thesis are work, perseverance and their author's originality: CRISTINA PAOLA PROAÑO ZAMBRANO, being of their exclusive responsibility.

Carmen, February 2018

Blanca Meza Gaibor
TUTOR

DECLARATION OF AUTHOR

I am CRISTINA PAOLA PROAÑO ZAMBRANO, and I declare that the responsibilities of opinions, investigations, results, conclusions and recommendations presented in this work, are their author's exclusivity, the same one that was obtained through a bibliographical exhaustive revision and the application of the field investigating.

Carmen, February 2018

Cristina Paola Proaño Zambrano
Author



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

RESEARCH WORK

The members of the examining tribunal approve the report of the investigation on the topic: LUDIC GAMES AND THEIR INFLUENCE ON SKILL TO SPEAKING ENGLISH IN THE 9th GRADE STUDENTS AT "JUAN MONTALVO FIALLOS" EDUCATIONAL UNIT, THE COMMUNAL, EL CARMEN-MANABÍ 2017-2018 ACADEMIC PERIOD. Of their author Cristina Paola Proaño Zambrano, student of pre-grade of the career of Education in Sciences, English

Carmen, February 2018

PRESIDENT OF THE TRIBUNAL

Blanca Meza Gaibor.
ADVISORY OF THESIS

MEMBER OF THE TRIBUNAL

DEDICATION

To the creator of all the things, the one that has given me the strength to continue when about to fall I have been; hence, with all the humility that can emanate of my heart, I dedicate my work firstly to God. Of equal it forms, I dedicate this thesis to my lovers and dear parents that have known how to be formed with good feelings, habits and values, that which has helped me to get ahead in the most difficult moments. To my siblings that have always been next to me and offering me their support to my family in general, because they offered me their unconditional support and to share with me good and bad moment.

Cristina Proaño

APPRECIATION

In the first place I give thanks to God to have given me the necessary time to carry out this work, to have allowed me to know many people that collaborated with me to make of one of my dreams a reality and because in all moment although I not always perceived it, he was with me. To my family, in particular to my dad, to my mom, to have given me trust and understanding. To all my professors, especially to those that don't forget that they were also studying. To all my friends for their trust, support and affection.

Cristina Proaño

SINTESIS

This investigation work was carried out in the Educational Unit "Juan Montalvo Fiallos" in the students of 9no grade in which one can observe the first floor level of the skill to speak english for lack of material of ludic games that contributes to the development of the same one, for this reason they were carried out surveys and interviews to 28 students of 9th grade to the educational of English and to the rector of the Institution.

This investigation is guided inside the information that we find the real sense of the problem. This way it can pick up information for a non real situation. Investigating from a scientific possibility, it will owe himself he/she will carry out the execution of a pedagogic offer with the students as main performers for the acquisition and analysis of the removed results of this program. This work looks for to exercise with the ludic game like didactic specific material for an explanatory contribution in the growth of the skill to speak English, innovating with a practice-didactic material to familiarize with the language.

These have evidenced favorable results toward the learning of this language from early age, due, to the biggest plasticity cognitiva and affective of the individual during their first years. The purpose of this work is to sustain the pedagogic reasons for which English should become trained to the children from the Subsystem of Basic Education, level of Primary of agreement with the Curriculum of the Educational System.

TABLE OF CONTENTS

TUTOR`S CERTIFICATION	II
AUTHORIZZATION.....	II
RESEARCH WORK.....	IV
DEDICATION	V
APPRECIATION	VI
SINTESIS.....	VII
INTRODUCTION.....	11

CHARTER I

1. THEORETICAL FRAMEWORK.....	12
1.1. Ludic Game.....	12
1.1.2 Characteristic of the Ludic Game.....	14
1.1.3 Types of Ludic Game	16
1.1.4 Importance.....	17
1.1.5 Ludic Game	18
1.2. SKILL OF SPEAKING	19
1.2.1 Skill Cognitive.....	21
1.2.2 Phonemas.....	22
1.2.2.1 The æ tension æ.....	24
1.2.2.2 The coalition cot-caught.....	24
1.2.3 Verbal fluency	25
1.2.3.1 The fluency appears in three areas	25
1.2.4 LINGUISTIC ABILITIES.....	26
1.3 Reaction the Ludic Game and engsih Speaking Skill.....	27

CHARTER II

2.	Data Analysis Interpretation and Presentation.....	28
2.1.	Results of the survey carried out the students of 9th garde	28
2.2	Results of the survey carried out English's professor.	36

CHARTER III

3	PROPOSAL.....	39
3.1	THEME OF THE PROPOSAL	39
3.2	INFORMATIVE DATA.....	39
3.3	DIAGNOSIS	40
3.4	JUSTIFICATION	41
3.5	OBJECTIVES.....	42
	3.5.1 General objective.....	42
	3.5.2 Specific objectives.....	42
3.6	DESCRIPTION OF THE PROPOSAL	42
	3.6.1 Basic Guide of ludic games for the development of the English Speaking Skill.....	43
	GUIDES BASIC OF LUDIC GAME	43
	CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS.....	
	CONCLUSIONS	
	RECOMMENDATIONS	
	BIBLIOGRAFIA	
	ANNEXES	

INTRODUCTION

For each person the game contributes significances that can be same or different, variations that are given in function of the personality and of the peculiar characteristics of each one. Also the form of living influences in the form of understanding the ludic games in most of the cases, people play looking for happiness and enjoyment, pleasant and pleasing experiences that, almost always, they arise for the escape that provide the true game. The student, by means of the game, enjoys, has a good time, you is expressed and she learns. Both use the smile to manifest the satisfaction that they feel when playing that sprouts new experiences and knowledge in the educational environment.

The topic of the developed investigation is about the ludic games creating diverse strategies and technical to measure of the time to develop the activities that are more amusing and at the same time of learning since with the games you can influence activities or tasks for this way to be able to develop the English language speaking skill, of a more easy, amusing form, and practice.

It is evident that in the practice of the ludic games they go learning how to communicate and to try among partners the same as they leave developing the speaking skill. For these circumstances it is that the monitor of the time forces to dominate certain theoretical and practical contents on the ludic game for the development of the English language speaking skill.

Only through the knowledge and the practice you can intervene with effectiveness in a profession and in an educational context. The ludic games are a space and a time of freedom in which is explored, it experiences and new relationships and bonds settle down among objects, people and the world in general, creating countless learning possibilities, stiller when speaking of the traditional game.

For what the present investigative study is the product of a wide investigation work directed to educational and to the the 9no year-old students - Unified Basic General "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit, El Carmen-Manabí it contains a without number of information according to the ludic games with the objective of to contribute and to develop the skill to speak "English" through its practice as well as will help to strengthen values, facilitating the integration in its environment and to maintain this way the traditional and ancestral games. In each one of the games the organization rules are given, space, rules, materials to use and to be developed, facilitating this way their use.

To have materials that constitute the sum importance to offer the students an efficient support in the development of speak English the same one that becomes a tool referencial to guide mainly to the

educational one so that the students develop activities so that they are unwrapped among the Ninth year-old partners considering very important you practice it of the ludic games for the development of the English language speaking skill as learning base like studying future of the English language. The problem of this investigation work is. Lack of didactic strategies for an appropriate learning with ludic games in the students of the 9th Grade Unified Basic General "Juan Montalvo Fiallos" Academic Unit El Carmen-Manabí, Communal.

The variables of the investigation. Variable1 ludic games; variable2 the skill to speak English language the population 28, 1 docente of English, and the rector of the institution, the main methods were. General objective is: To investigate the incidence of the ludic games in the development of the skill to speak english language through the field investigation, to foment in the educational ones the importance of the game in the educational environment "Juan Montalvo Fiallos" academic period El Carmen-Manabí the Communal one the specific objectives are:

- To know which the importance of the game is in the education.
- To learn on the played forms and the mixed games, to strengthen the trust in turn in itself in the work in team.
- To differ between the classification and the game types to apply the knowledge improving their applicability.
- To elaborate a didactic notebook to promote the application of the ludig games to develop the skill to speak.

I CHAPTER I

1. THEORETICAL FRAMEWORK

1.1. Ludic Games.

The learning based on games whose formal term in English is Game Based Learning (GBL), understands each other in particular as phenomenon that conjugates the learning with well-known different resources as the games, referred to the digital ones or of computational nature, with the purpose of to support and to improve the teaching, the learning and/or evaluation. It is considered "an effective way to motivate the student and so that the students participate in experiences of active" learning (Charlier, Ott, Remmele & Whitton 2012).

The game, as action and effect of playing, is desire, pleasure, pleasure to pass the time in a voluntary activity that causes us satisfaction for the simple one made of carrying out it. More than an activity is an attitude in the election, combination and creative manipulation of material objects and ideas, of there its connection with the creation and the art, is inherent and necessary in all the ages, all the times and civilizations. The game has been observed from the primitive societies; its value has been expressed during the festivities of the tribes whose dances and pantomimes captured when it was able to move us: happiness, hopes, fears, desires, mourning, hate and respect to the gods.

Not few theories have arisen of the study carried out on the man's activity, some of her "like a liberation of accumulated energy "; other, "as road of escape of the reality ". Much hypothesis ends up recognizing the significance of the game in the development of a high intelligence, and its value in the learning process.

There is who they outline that in all ludic activity it is necessary to discover two levels: the game like intent of processing traumatic situation, and the game like expression of the creative power of the "me", free of conflicts. All the diffused theories agree in the fact that the game establishes relationships fellow-object and fellow-fellow, contributing an importance and significance activity in the growth and human development.

1.1.1 Function of the Ludic Games.

It is very fundamental the game in the boy is a popular indicator of health. To the children it is they necessary to have the game as much as the foods, since the ludic activity in if it provides them emotional satisfaction, it maintains them busy, and it avoids the boredom that condice with the easiness to the bad genius, the irritability and the destructive tendency, with that which a vicious circle takes place, because of patience it worsens, its time, to the boy. The infants express their feelings by means of their movements and the words. For them everything, or almost everything, is game. The mark you wide, but the ludic prevails, allowing them to be known itself, to explore the world that surrounds it, offers them the opportunity to be and of being in front of the reality, to express and to satisfy affective necessities.

The intellectual value, because the help to practice and to develop their new skill, the emblem to use their hands and to coordinate them with their eyes, it grants them the possibility of the discovery of the expression and the communication, of the creation. He/she helps them to concentrate, to observe and to experience, teaching them how the things work and that they are made. It serves, other, to help them in their interpersonal relationships with for-same already to cooperate with them, learning collective entertainments, as well as the consequences of the traps, with the isolation of the group and the lost of friendships, he/she teaches them it seizes this way honest, to lose with equanimity, and he/she wakes up them the spirit of acting in team.

The games outdoors provide healthy exercises that to improve the health and they strengthen to the body. The boy when playing establishes relationships of three types: Boy-object, Boy-adult, Boy-boy. Everything begins with the own experience of itself, of to play with a body and to conquer. The goal of the game consists on arriving to I know oneself. This way, the game favors the individualization process that is the base and the foundation so that the boy possesses the principle of identity. When a boy feels capable to begin in the school life it already takes I get an acquired heap of knowledge of the context in that lives, and a great part of them has incorporated them through the game. (Fullea, January 5 2016)

The Ludic Games

1.1.2 Characteristic of the Ludic Games

The Ludic Games has been invented by the beings human through the game skill they are developed that will be necessary through the life, through the ludic game the skill are perfected developed in the English language.

According to Daniil B. Elkonin "The games involve the same content, the human activity and the relationships among people: the game in the reconstruction of an activity that highlights their social, human content: their tasks and the norms of the social" relationships. (Elkonin 1980).

The ludic games should achieve a physical and mental satisfaction to promote the development of aptitudes and to develop the knowledge since in the ludic game he/she learns how to foment ideas, tasks, to carry out the students of the Ninth Grade since with activities the knowledge are prevailed obtained to be able to develop the skill to speak english language, since with the ludic games it is also developed the intelligence and the empathy and the conception of the rules of the games the ludig games they are more feasible for it than the student of any age it would interest him/her to learn by means of the skill to speak English that he/she makes the professor improve their work of every day so that it can transmit the knowledge to their students and the end he/she will be able to see all teaching result.

Being the students for what you/they are characterized to be impulsive and of great movement; this games are carried out through ludic activities like table games, sports or artistic activities without the responsibility that this with it takes in the real life, that which generates pleasure and carried out personal and social satisfaction.

Characteristic of the ludic games:

- I jump with rubber, infantile game.
- It is free.
- It organizes the actions in an own way and I specify help to know the reality.
- It allows the student to be affirmed.
- It favors the process s socialize.
- It completes a function of inequality. Integrative and rehabilitative.
- In the game the material is indispensable.

- They have some rules that the players accept.
- He/she is carried out in any atmosphere.
- He/she helps to the education in the students.

(Sandra, 2012)

1.1.3 Types of ludic games:

- **Sensorial Games:** They are denominated sensorial games to the ludic games in the students fundamentally they exercise the senses. The sensorial games can be divided in turn of agreement with each one of the senses in: visual, auditory, tactile, smell and gustatory.
- **The games motors:** They appear spontaneously in the children from the first weeks repeating the movements and expressions that begin in an involuntary way.
- **The games motors:** they have a great evolution in the first two years of life and they are prolonged during all their childhood and adolescence. To walk, to run, to jump, to crawl, to rotate, to push or to throw is movement that you/they intervene in the favorite games of the children because with them they exercise their new conquests and motive abilities at the same time that it allows him/her to discharge the accumulated tensions.
- **The game manipulative:** in the games manipulative the movements related with the pressure of the hand intervene like to hold, to fasten, to press, to attack, to catch, to fit, to thread, to coil, to hit, to model, to trace, to empty and to fill. The children from the three or four months they can hold the baby rattle if we place it to him among the hands and progressively he/she will go catching all that has within their reach.
- **The imitation games:** in the imitation games the children are about reproducing the expressions, the sounds or the actions that you/they have known previously. The boy begins the first imitations. In the game of .cinco wolves - or that of .palmitas, the children imitate the expressions and actions that he/she makes the educators.
- **The symbolic games:** The symbolic game is the game of fiction, that of .hacer as if - the children

begin approximately from the two years. Fundamentally it consists in that the boy gives a new meaning to the objects. it transforms a stick in horse-to it person-converts them to his sister in his daughter-or to it event-puts them an injection to the puppet and he explains to him/her that he should not cry.

- The verbal games: the verbal games favor and they enrich the learning of the language. They begin from the little months the educating ones they speak the babies and later with the imitation of sounds on the part of the boy. Example: tongue twister, I see - I see.
- The games of logical reasoning: these games are those that favor the logical-mathematical knowledge. Example: those of association of characteristic contrary, for example, Day-night, full-hole, clean-dirty.
- The games of space relationships: all the games that require the scene-puzzle reproduction or puzzles - they demand the boy to observe and to reproduce the space relationships implied among piece.
- Games of relationships storms: also in this case there are materials and games with this end: they are material with temporary sequences. As the vignettes of the tebeos so that the boy orders them appropriately according to the temporary sequence.
- Games by heart: There are multiple games that favor the capacity to recognize and to remember previous experience. There are different classes by heart. As our interest it is centered in the stage of the Education they interest us especially by heart the classes associated to the senses.
- Games of fantasy: the games of fantasy allow the boy to leave the reality for a while and to submerge in an imaginary world where everything is possible of agreement with the own desire or of the group. One can give loose rein to the fantasy through the oral expression creating histories and individual or collective stories starting from the educator's suggestions. But without a doubt some, in the spontaneous game, the symbolic game allows the boy to represent and to transform the agreement reality with its desires and necessities.

(Blanco 2012)

1.1.4 Importance

The students through the game strengthen the contact with their physical and social environment, it develops the skill to speak English and it applies the social knots and in general capacity intelectual, expert as adaptation to the environment, goes representing the norms, values, behaviors and attitudes that you/they help to develop the skill to speak english language. The ludic game can be considered as a group of the artistic, cultural, autochthonous and traditional different manifestations, characteristic of a regala one, a group or a society.

The ludic games os contain different dimensions of the human being's life among those that can mention, the enjoyment, the aesthetics, the game, the fantasy, which allow to develop the skill to speak english language. The learning based on games whose formal term in English is Game Based Learning (GBL), understands each other in particular as phenomenon that conjugates the learning with well-known different resources as the games, referred to the digital ones or of computational nature, with the purpose of to support and to improve the teaching, the learning and/or evaluation. It is considered "an effective way to motivate the student and so that the students participate in experiences of active" learning (Charlier, Ott, Remmele & Whitton 2012).

To "learn is not a game, although he/she memorizes playing." The game is a natural, free and spontaneous activity, it acts as balance element in any age because he/she has an universal character, because it crosses the whole human existence that he/she needs of the ludig in all moment like essential part of its harmonic development; the ludic is an option, a form of being, of being in front of the life and, in the school context, it contributes in the expression, the creativity, the interaction and the learning of young children and adults. When the dynamics of the game make part of the learning spaces, they transform the atmosphere, offering benefits for the professor and the students during the classes.

The time passes among laughs, texts and games; every day reading, adding, subtracting and multiplying learning experiences. The games inspire the students to think, to create and to recreate with activities that contribute to the development of the attention and he/she listens to it active, the pursuit of instructions and the commitment to complete rules, for, this way, to understand in the vivencia and coexistence, in the action and correction.

1.1.5 Language Games

Next to the students, it is important to examine forms of integrating attractive elements that represent challenges, which will help them with the assimilation of knowledge and in their interaction with partners and educational, being about obtaining academic better results and relate them. Also, they intend table games, of movement and of competition, to support the activity in team, emphasizing in the respect to the rules, because in the game they also act lists and conflicts and difficulties are overcome, one works and strategies are believed, they are discovered skill, talents and they are believed and they possibly overcome conflicts that arise, in the social space.

The ludic games, as resource in the classroom, used to develop behaviors and skill adapted in the students, not single help in the acquisition of knowledge and developing the skill to speak English language, but rather it contributes in the communication, in the motivation to take of decisions, and in the solution of difficulties that you/they show up during the interaction with other students. The game is an activity, naturally happy that develops the man's personality integrally and in particular its creative capacity. As pedagogic activity he/she has a marked didactic character and it fulfills the intellectual, practical, talkative elements and valorativos in way lúdica (Ocaña 2009).

From this point of view, the game is not alone a "activity naturally happy"; but an option in the development of skill and capacities, used to approach the different class topics; not only from "playing to play", for mere amusement, but looking for an objective of specific learning. An ambient ludic in class transforms the vertical and distanced speech, changing the system of relationships, because it intervenes in the tensions and contradictions, which are overcome during the development of the games. Hence it is necessary to value the use of this tool in the classroom as for the advantages that he/she offers to improve academic results and to propitiate kind coexistences.

The ludic games, as a new component in the class, implemented from specific objectives as the concentration, the attention and the coexistence, energizes relationships to the interior of the classroom, it reinforces concepts and it deploys knowledge in team. As for their practice, the use of categories should settle down, for that which is necessary to carry out diagnoses, to build instruments, to make pursuit and, in general, to be in charge of of all that implies the Investigation Participatory Action that is a process of the skill of speaking English of great importance in our work, because it allows to implement methods and to analyze them during its application.

1.2. SKILL OF SPEAKING

The teaching to take toward the development of the skill to speak is to achieve the student to discover the connection that exists between the spoken language and the writing, we will use language and literature to develop communication skill by means of reading, to write, to listen and to speak. The level of each person's domain will be different in each one of the four dimensions (to listen, to speak, to read and to write) and it will vary, also, in function of the language that it is and of the social and cultural level, of the environment, of the necessities and of each individual's interests

English's learning involves the knowledge of four abilities that you/they are fundamental to speak and to understand this language. The domain of these skill that you are: oral, written expression, auditory understanding and reader, they will help to improve the knowledge of this language. The ludic game are a group of strategies designed to create an atmosphere of harmony in the students that are immersos in the learning process. This method looks for that the students appropriate of the topics imparted by the educational ones using the game. The ludic method doesn't only mean to play for recreation but on the contrary, it develops very deep activities worthy of its apprehension on the part of the student but disguised through the game.

Since there are some activity of ludic game that we can carry out in the time free of the individuals, with the objective of liberating tensions, to escape from the daily routine and concerns, to obtain some pleasure, amusement and entertainment as well as other benefits, among which are:

- Wide the corporal expression
- It unwraps the concentration and mental agility.
- It improves the balance and flexibility.
- It liberates endorphin and serotonin.
- The sanguine circulation increases.
- It provides the social inclusion.

Nevertheless, we also find different approaches to classify them, these they are the following ones: the space where the game, the number of people was developed that will participate in that activity, the relationships that settle down among these, if the student has an important paper or not. The rules or norms, also play an important role, but everything depends the age of the students, and as the students they go advancing of levels, they go adding some more, for that reason we have to keep in mind the

student's evolutionary moment. In the same way, we will also have to keep in mind the whole material that we will use in the process. Lastly, it is very important that activities promote the games.

According to Johan Huizinga is "a function full with sense. It is the game <<he/she enters in games>> something that surpasses to the immediate instinct of conversation and that he/she gives a sense to the vital" occupation. (Huizinga 1972)

José María Cagigal (1981) he/she affirmed that all pretense of finding definitions with universal validity of primary realities of the life usually leads to the failure that is what happens to the game and the same life. For Cagigal, each expert observes and it defines to the game from his specialty, for that reason definitions exist from the game to hundreds. (Cagigal 1981).

On the other hand, Daniil B. Elkonin (1980) he/she affirms that the words game and to play possesses many meanings. He/she can mean to have a good time. In figured sense it is said: it "plays with the feelings of the other" ones. When it is worked accepting the norms and with honesty it is commented: it "plays clean." It is also used to point out the high position that somebody squatter in a company: it "plays an important role." To point out the risk it is said: the life" is playing. (Elkonin 1980)

1.2.1 SKILL COGNITIVE

The teaching process and learning of the English Language contributes to the acquisition of the basic following competitions that, according to the Ordinance 40/2007 (BOCYL, May 3) for the reasons that continue:

Competition in Linguistic Communication:

"The study of a language contributes to the development of this competition in a direct way, completing, enriching and filling with understanding and expressive new shades this talkative general capacity. It should be based on the development of the skill Talkative."

Competition of Learning How to Learn:

Since the language is the vehicle of the human thought and the most potent tool in interpretation and representation of the reality, this area it contributes to the improvement of the talkative general capacity and the bias to capture knowledge in a way irrefutable.

Autonomy and Personal Initiative:

Settles down like one of more contributions to the learning of a foreign language if contents are included directly related with the reflection on the own learning and the development of the social utility of the spoken communication, with the contribution of self-esteem that entails.

Competition in Treatment of the Information and Digital Competition:

The technologies of the information and the communication allow to communicate in realtime with any part of the world. The knowledge of a foreign language facilitates the communication, creating this way real and functional contexts of communication.

Social Competition and Citizen:

As it is own, a language allows to communicate and so that a communication exists it should have an originator and a receiver. The language is the transmission road and cultural communication. According to the Ordinance 40/2007, 15May 3: "To fasten a foreign language it implies the knowledge of features and cultural facts linked to the different communities of speak of the same" one. This can be the road so that the student is interested to know other cultures building this way a valuation with regard to the own language and favoring the respect, recognition and acceptance of cultural differences and of behavior, promoting the tolerance the integration and the sociability.

Artistic and Cultural Competition:

This area one works by means of narrative texts, not narrative, and also resources multimedia bringing near this way the culture so much oral as having written. BOCYL highlights that this competition is gotten "through the use, valuation and enjoyment of the same ones."

1.2.2 Phonemes

One of the difficulties that has the pronunciation in English, is that the sound of the words not necessarily has relationship with its spelling. Also, because the languages are composed of different sounds and rhythms, one in the best ways to achieve a good pronunciation is practicing English's phonemes.

The phonemes are each one of the sounds that possesses a language. For example, Spanish contains 24 phonemes, of which 5 are of vowels and 19 of consonants. The difference is in that English possesses almost twice as much that Spanish, that is to say 44 phonemes. Of these, 24 correspond to consonants, 12 to vowels and 8 diphthongs.

Then, if you want to improve your pronunciation in English, it is necessary that you familiarize with all these and the only way of achieving it, it is practicing. A phoneme represents a group of sounds that you/they transmit oneself meaning. When several people of different accent pronounce the / p / they emit

very different sounds, but this sound variation doesn't affect to the meaning. Colloquially, to the phonemes they are called "sounds." Notice that the phonemes are placed among bars //

In English there are some sounds (phonemes) that don't exist in Spanish. In Pronouncing English I put explanations to learn how to articulate the phonemes of the English language.

Short vowels:

- /ɪ/: this it is short "i" and it is used in words like: bill, it, hit, live.
- /e/: this it sounds similar to our "and." For example: end, test, friend, bed.
- /æ/: this it is pronounced like one "to" and it is in words like: cat, dog, hat and plan.
- /ʌ/: this it is another "to" short, but it is articulated in a different way. For example: up, cut, luck.
- /ɒ/: this phoneme is pronounced like a "or" it cuts, and you can find it in words like sorry, clock, rock, hot.
- /ʊ/: their pronunciation is as our or, but shorter. For example: pull, foot, could, put.
- /ə/: this it pronounces like a combination among the "or" and the "to." It can be in words like: away, about, nervous.

Vocales largas:

- /ā/: "ei" is pronounced. You can find it in words like: baby, snail.
- /i:/: t is pronounced like a long "i", that is to say "ii." For example: bee, me, beach and repeat.
- /ai/: it is pronounced as "ai." It is in words like: spider, fly, night and island.
- /ɔ:/: this sonida would be like a "or" it releases, "ou" is pronounced. You can find it in words like: boat, bone, open.
- /u:/: it is pronounced like a "or" it releases, that is to say "uu." For example: moon, fruit, who, blue.
- /y/, /ü/: these they sound equally and "iu" is pronounced. For example: uniform, you, few.

Phonemes of the consonants

Of the 24 consonants that form the alphabet in English, we can find some that resemble a lot in sound those of Spanish. However, another group of consonants that you/they are pronounced exist completely

different.

Let us see the most similar to Spanish and some examples:

- **b:** *bad, lab, box.*
- **d:** *day, did, lady*
- **g:** *give, flag, go.*
- **k:** *black, cat, back.*
- **m:** *man, lemon*
- **s:** *sun, miss*
- **w:** *wet, window*
- **ŋ:** this sound you he/she makes with the combination “ng”. For example: *sing, finger*
- **n:** *no, ten.*
- **p:** *pet, map.*
- **ʃ:** this sound is equivalent to that of the "ch" in Spanish. For example: *check, church.*

1.2.2.1 æ tension

The æ tension is a phenomenon that is in most of varieties of English American, and many varieties of the Canadian, for those which the vowel / æ / he/she has a more long, closed pronunciation and usually diphthongized in some cases in general something similar to [e.] or [and.], particularly before / m / or / n /. Therefore, the word man (/ mæn / in [HYPERLINK "https://es.wikipedia.org/wiki/Ingl%C3%A9s_brit%C3%A1nico"](https://es.wikipedia.org/wiki/Ingl%C3%A9s_brit%C3%A1nico)) it is [me.n] in the North American. Another remarkable variation in this sound vocálico happens when this sound comes before the sound consonántico / . /; In North American English he/she transforms into the long sound /e./ like in the word cake /ke.k/. Therefore words like bang, fang, hang, sang, tank, language that would be pronounced with the sound / æ / in English British ej: hang /hæ./ would be /he.. / in American English.

1.2.2.2 The coalition cot-caught

The coalition cot-caught is a sound mutation for which the vowel of words like cot, stock, and pond (/ / in USA, / / in RU) are pronounced the same as the vowel of words like caught, stalk and pawned (/ / in USA, / / in RU). Typically, the coalition goes toward ([.]. This coalition is very extended in American western English and of the north of [HYPERLINK "https://es.wikipedia.org / "New wiki / Nueva_Inglaterra](https://es.wikipedia.org/wiki/Nueva_Inglaterra) England, and he/she shows up in approximately 40% of American English's speakers and in Canadian English's speakers.

Maybe already he/she knows that in American English a called phenomenon exists [HYPERLINK. https://es.wikipedia.org/wiki/Fonolog%C3%ADa_del_ingl%C3%A9s#La_fusi.C3.B3n_cot-caught](https://es.wikipedia.org/wiki/Fonolog%C3%ADa_del_ingl%C3%A9s#La_fusi.C3.B3n_cot-caught) "coalition cot.caught when the speakers pronounce these two words in the same way. Then, instead of [k..t] For "caught" both words are pronounced [k..t]. some dictionaries like [HYPERLINK "http://learnersdictionary.com / "Merriam-Webster's Advanced Learner's Dictionary](http://learnersdictionary.com) has adapted this focus officially and alone they use the symbol [.] for both sounds. Now you have two options: or to differ among [a] and [a] for that type of words or that alone he/she appears [a].

1.2.3 Verbal fluency

The form in that you English's learning begins it marks a great difference in the results of your verbal Fluency. It trusts these advice to prepare your mind for [HYPERLINK.](http://www.openenglish.com/curso/)

["http://www.openenglish.com/curso/"](http://www.openenglish.com/curso/) to learn English.

To speak with fluency in [HYPERLINK "https://englishlive.ef.com / be-mx / "English can seem a difficult task. But, \[HYPERLINK "https://englishlive.ef.com/es-mx/como-learn-English / "as any thing, the most difficult thing is always to take the first step. It follows these five easy steps to make that your \\[HYPERLINK "https://englishlive.ef.com / be-mx / "English sounds more flowing, beginning today. He/she smiles and he/she breathes, without caring your English level, your trust is always crucial. When you are speaking English, he/she smiles so that you are surer. Perhaps until he/she helps to that make new friends. Also make sure of breathing while you speak. If you begin yourself in what you are saying, make a pause, he/she breathes and later it continues speaking with more security.\\]\\(https://englishlive.ef.com/be-mx/\\)\]\(https://englishlive.ef.com/es-mx/como-learn-English/\)](https://englishlive.ef.com/be-mx/)

1.2.3.1 The Fluency appears in three areas

First, begin with a positive mind. When you think in a positive way, you don't concentrate on your errors or lacks. You see your errors like the opportunity of growing. For that reason, to make them transforms

into something necessary and even stimulant. The errors allow to memorize and maybe until they offer you amusing histories it stops then to count.

You should understand and to believe that you have the capacity to reach the verbal fluency. If you can speak in your native language, then you can learn any language. As adult you also have an advantage: you understand the grammar and the communication at a level that the children are not able to still understand.

Don't focus you in all that you don't know. On the contrary, focus you in the positive thing. He/she thinks in how much you already know and how you can use it in different ways. Imagine the possibilities to use English that you know already, today. After everything, it is the daily habit of using the English language what [HYPERLINK](http://blog.openenglish.com/comienza-today/) will allow you "http://blog.openenglish.com/comienza-today / to dominate him in their time.

Second, he/she thinks of English as part of your life and your identity, not simply like a subject or class that you take an or twice per week. The verbal true fluency will end up when accepting English as a lifestyle. English integrates in each part of your life: the music that you listen, the news that you see, the books and websites that you read, the form in that you communicate with people. Not you learn alone English to learn English! English learns to use it as tool to enjoy the life, to pursue your goals, in your hobbies, to enlarge your circle of connections and to begin new friendships.

Third, enjoy the road, instead of focusing you in the destination. He/she stops to wonder: "how long will he/she take me to reach the fluency?" He/she begins to enjoy English's use every day to explore things in those that you are interested. He/she dedicates five minutes to learn something new every day. After a time, you will surprise yourself how much you have learned.

1.2.4. Language Skills

When we learn a language there are four essential qualities that are necessary to communicate in a clear and complete way. When we learn our maternal language we learn listening, then speak, later we learn how to read and finally we learn how to write. When learning English or any other language is necessary to develop those four skill, to listen, to speak, to read and to write. In the living room of classes, the professors provide to the studying opportunities to develop each one of these skill through the daily activities.

Ability #1: to write. The writing is an essential and necessary ability when he/she is memorizing a second language like communication road besides the oral skill.

To write is a way in which the students practice their language skill since when writing the student it is forced to notice the grammar, vocabulary and the structures of the language. Also, when working in the writing, the student practices and you/he/she associates the words and sentences that will be him/her useful when communicating verbally.

Ability #2: to read. The reading is a key component of English's learning and it is without a doubt, important since a language doesn't only consist of the spoken word. The two main benefits of the reading are the development and understanding of the culture and the amplification of the vocabulary, allowing an oral and written more complete communication.

Through the reading we can have access to the perspective of the beliefs and cultural values. The reading applied in significant quantities with comprehensible information will help to the development of the language.

Ability #3: to speak. To speak English is usually the main objective of who decides to study English. The development the English language speaking skill, benefits of the development of other skill. It is the sum of the 4 abilities what will give the best result since when having a wide vocabulary and culture provided for the development of the reading and writing, the verbal communication it will be much more efficient and more appropriate.

Ability #4: to understand. The auditory understanding is an initial key step in the communication and in the learning of the English language. While adult is the capacity of the student to understand the language, better it will be his capacity to communicate and I eat consequence, he will be able to develop with more easiness the rest of the linguistic skill. Hence the activities like to listen a paragraph that is read aloud and to summarize in your own words or to listen a song and to be about explaining the content of the same one is important activities that are part of the learning.

1.3 Relationship the ludic game and skill to speak english language .

So that a true interaction takes place in the classroom, it is necessary that there is a relationship exchange in the information among the professor / student, or among the students; that is to say that communication exists. In accordance with this, it also develops this idea, in which the interaction directs to the communication through the mediating language a series of talkative interchangeable and mutual acts among the professor, the student and the students to each other. This interaction is an exchange in which a common language is used to be able to interpret the information, and it is built by means of speech shifts and dialogues.

This interaction becomes real by virtue of the verbal communication and the non verbal communication that the speakers develop, always starting from the development of talkative different activities in those that the social relationships that there is in the classroom are fundamental. The objective of the classroom like talkative scenario and of interaction it is to prepare the students so that, in an autonomous way and in different contexts and talkative situations, exchange mediating information the use of linguistic different elements, as games, records, boards, cards that are able to interpret and to negotiate the meaning vinculatívo in the different communication situations.

In their talkative answer to the professor, the student also acquires an active paper inside the teaching process - learning. Between both speakers a negotiation of the meaning takes place, at the time that a real interaction inside the talkative act: in the production and execution of activities, when they ask doubts about the proportionate information, in the participation inside the classroom, in the exchange of knowledge, etc.

CHAPTER II

2. Data analysis interpretation and presentation.

2.1. Results of the questionnaire administered on the students of 9th grade.

1. Do you use the ludic games like didactic material to diffuse the skill to speak English?

CHART N.1

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	YES	15	69,30
B	NO	0	0
C	SOMETIMES	7	28,70
	TOTAL	28	100

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

The importance of the use of the ludic games to develop the skill to speaking english is reflected in the percentage, the one which 69,30% if they use the ludic game for the development of this skill, obtaining 0% as negative answer and 28,70% with an answer of sometimes.

The exhibited results have a positive great point in the use of the ludic games which is interesting, but it exists a percentage that alone it sometimes uses the ludic games, which means that the student is interested in the development of this skill.

Discover how their students can learn how to speak English twice quicker when they are delighted to learn, using hundred of games for had a good time English class. (Shelley Ann Vernon).

In order for students to learn English faster, we must have appreciation, love and respect for their students so that through learning methods we innovate and we will encourage the students to develop the skill to speak English.

3. Do you believe that if we use the ludic games in English's classes, it would improve the skill to speak?

CHART N.2

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	YES	28	100%
B	NO	0	
	TOTAL	28	100%

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

The answer to this question was 100 positive%, it is clear that the students believe that applying the ludic game in their English classes if it would improve its skill to speak. The process of learning of a language becomes more effective when you begin to practice English of the real life.

"The education emotionally intelligent emblem to the boy to tolerate the frustration and to understand and to accept that the other ones are also entitled necessities and." (Elsa Punset, 19/09/2013)

To emotions can become the key to freedom for students as it helps develop their skill to speak and express themselves in English.

4. How so important it would be for you to use the ludic games to increase the skill to speak english ?

CHART N.3

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	VERY IMPORTANT	18	64,39
B	NOT VERY IMPORTANT	4	10,61
C	ANYTHING IMPORTANT	6	25,00
	TOTAL	28	100

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

The results of the question about the importance of the ludig games are 64,39 very important%, 10,61% it considers it not very important, and a 25, the students' 00% considers it anything important.

It is hence that you leave the necessity to apply a practical-didactic material to contribute to the development of the english speaking skill, the results exhibited in this question show a considerable result on the part of the students to develop certain skill.

To investigate, to read, to discover, to apply new strategies to reach a significant learning or of more quality in our students should be a goal that motivates us to read, to write to examine new investigations. (IT BANKS 2016)

With the help of methods and techniques developed by the teacher you can increase the interaction with your classmates.

5. How many times does your educational one use the ludic game to improve the skill to speak English?

CHART N.4

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	ALWAYS	0	0
B	SOMETIMES	11	35,80
C	NEVER	17	64,20
	TOTAL	28	100

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

According to the exhibited results we can observe that 35,80% the educational one sometimes uses the ludic games and with a 64,20 it never uses them to develop the skill speaking English's.

For such a reason we can feel the reality of the falencia of a different language, in which is not getting ready to the student for a competitive world.

The Didactics centered in the student demands the use of strategies and appropriate methods, in those that the learning is conceived more and more as a result of the bond among the affective thing, the cognitive, the social interactions and the communication to develop abilities in another language. (Hefty 2011)

It is a free and spontaneous natural activity that acts as an element of balance as part of a harmonic development.

6. Of the suitable techniques below which has been used to diffuse the skill to speak English?

CHART N.5

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	REPETITION	18	60,52
B	VIDEOS	6	28,63
C	GAMES (DUOLINGO)	4	10,80
	TOTAL	28	100

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

The answers of the students are a little a technique based on the repetition with 60,52% a technique old, there are students that use the videos in 28,63% and the games with 10,80%. In accordance with the results is observed that the educational ones even use the repetition like method I didactic-practice as first option, becoming this way a little a class routine.

"Before anything, the teacher should be educating of the infantile and juvenile conscience; more than anything, the school is a foundation of moral." (HYPERLINK "<https://www.mundifrases.com/frases-de/eugenio-maria-of-hostos/>" Eugenio María of Hostos, 27/05/2015)

The teacher must be able to learn from his students. A good teacher must be open to the learning he gets each day from each of his students.

7. How so good you consider that the ludic games to develop the quality of speak?

CHART N.6

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	VERY GOOD	20	65,59
B	GOOD	4	17,75
C	TO REGULATE	4	17,75
	TOTAL	28	100

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

The results of the question about the ludic games to develop skill to speaking english obtained 65,59% as very good, 17,75% as good, and a 17,75 as regulating.

We mention that the students if they consider the ludic games like a favorable option to develop the skill to speak English, apart from it that is considered to the tongue twisters like material practice-didactic to be applied in each class.

The ludic games are one of the wisest games, because they only are not good for the amusement but rather they help the students to a correct pronunciation when something presents some difficulty in the acquisition of a pronunciation ability. This way, it is a game that at the same time is therapeutic. (Villa 2012)

The skill to speak is an integral part of developing in society since they can demonstrate good manners and communicate without any problem.

8. Do you believe convenient to develop the skill to speak English?

CHART N.7

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	YES	16	58,20
B	NO	12	42,80
	TOTAL	28	100

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

The importance of developing the English speaking skill 58,20 positive% for the students, and 42,80% who consider it negative. It is really indispensable that the students consider to learn English and even more to develop the ability to speak in this language, it is important that for it the educational one as main mentor uses materials that contribute to develop the ability to speak English.

"The teacher, is the professional of the hope, it builds it about the uncertainty of families that you/they find in the school, the salvation chart for the disorder." (Roberto Eduardo, 13/01/2015)

The teacher becomes familiar with his students as this will help to relate and analyze to control each student.

9. In the way like they have taught him/her up to now English, do you think that the practice has been perfected of speak the English?

CHART N.8

ORDER	ALTERNATIVE	FRECUENCIA	PERCENTAGE
A	YES	18	64,29
B	NO	10	35,71
	TOTAL	28	100

SOURCE: Students of 9th grade

ELABORATED FOR: Cristina Paola Proaño Zambrano

IT DATES: November, 2017

With regard to the obtained results the students think that the way that you/they have taught them English has been able to improve in a 64.29% positively, and 35,71% doesn't agree with the way of the educational one of developing this skill.

For the students, the experiences in the class living room become very important. So the instructor occupies an unique and powerful position to influence in the formation of a positive attitude that the students go forming on the culture in question.

A teacher is a compass that activates the imams of the curiosity, the knowledge and the wisdom in the students. (HYPERLINK "<https://www.mundifrases.com/frases-de/ralph-waldo-emerson/>" Ralph Waldo Emerson, 23/10/2014)

The teacher helps develop their student intellectuality which activates magnets of curiosity and knowledge for the student to investigate and have more knowledge.

2.2 Results of the interview conducted with the English's language professor.

1. What type of ludic games does it use to improve the skill to speak english ?

With regard to the ludic games to improve the skill to speak english, the answer of Lcda. Janina Chica educational of English's area concluded that: So that a ludic game produces the effectiveness and support an atmosphere of healthy learning, it is not enough with it is about a good game, neither neither it is necessary that it is a recreation of last technology, it should be kept in mind its objective quality and its specific characteristics are in consonance with curricular certain aspects of the educational context in what measure.

Each educational one uses ludic games that are within reach of the such students as: To play to a game has a purpose, a result, and to play the students they have to say things - they have a reason to communicate instead of simply to repeat the things again without thinking. Therefore they want to know and to learn more.

2. Does it use the ludic game like practical-didactic material to develop the experience of speak English?

According to the answer of Lcda. Janina Chica educational of English's area: The use of the ludic games is very effective for the advance of the skill to speak, it is obligatory that the educational one uses them to leave a habitual class.

Many think that he/she doesn't have importance the material or resources that you/they choose the important thing then it is to give the class, but they make a mistake, it is fundamental to choose the resources and didactic materials because they constitute fundamental tools for the development and enrichment of the process of the students' teaching-learning.

According to that mentioned by Alexis Carrel, it is "impossible to educate bigger children; the sc hool cannot be the substitute of the individual education." (Alexis Carrel, 22/10/2012)

3. Does it apply the ludic game in classes with what frequency?

With regard to the frequency of using the ludic games Lcda. Janina Chica educational of English's area makes a story: in what important that the educational one considers that inside the stages for the process of teaching-learning of English's area, the ludic games are applied with more continuity for the development of the skill of speaking, because this material of ludic games is fundamental to achieve good concentration grades in the superior levels.

According to Jean Piaget: "The main objective of the education in the schools should be the creation of men and women able to make new things, not simply to repeat what other generations have made; men and women that are creative, inventive and discoverers that can be critical and to verify and not to accept, all that you/they are offered." (2011/19/09)

4. Do they give positive result the ludic game that it uses to enlarge the skill to speak English?

In relation to the outlined explanation Lcda. Janina Chica educational of English's area adds that: The the ludic games give positive results according to the message with which the educational one uses them. However the ludig games should be simple, sensorially attractive, of easy operation, useful for the work grupal and singular that he/she takes advantage inside each class, according to the benefits and the age of the students.

Paulo Coelho adds that: "What is a teacher? I will tell it to you: it is not somebody that teaches something, but somebody that inspires the student to give the best thing of yes to discover a knowledge that already has inside their soul." (Paulo Coelho 20002)

5. Does it consider the ludic game they are effective to enlarge the verbal fluency in the students?

According to the approach of Lcda. Janina Chica educational of English's area is that: With the help of the ludic games they are effective to enlarge the verbal fluency provided it applies them to him. Since the work with the pronunciation should be motivated from its beginnings, to develop an oral flowing and effective communication in the students. The success of the oral skill depends on a

continuous and deep work with the elements that it embraces in the pronunciation, depending on the rhythm, accentuation and mainly vocalization for the good handling of the vocabulary of the students According to Paulo I Will Fry: It is necessary to develop a pedagogy of the question. We are always listening a pedagogy of the answer. The professors answer to questions that the students have not asked. (Paulo Will Fry 2012)

6. Would it rot the constant practice of the ludic games to help to have security to the students in themselves?

According to the incognito one implanted Lcda. Janina Chica educational of English's area attaches that: Practicing persistent of the ludic games serious the previous step to lose the shyness, this way leans on to the student to have security in itself, with a verbal exact fluency it will end up admitting English as a condition of life. The means or materials that are used in each class will be of an eloquent participation for the student's improvement. After everything, it is the daily behavior of using the English language what will consent you to overcome it in their time.

For Malcolm X. "The Education is the passport toward the future, the tomorrow it belongs to those that get ready for him in today's day." (Malcolm X, 2014/14/11).

CHAPTER III

3. PROPOSAL

3.1 THEME OF THE PROPOSAL

Basic guide of the ludic games to develop the skill to speaking English in the 9th grade students at “Juan Montalvo Fiallos” Educational Unit.

3.2 INFORMATIVE DATA

"Juan Montalvo Fiallos"

County:

Manabí

City:

El Carmen

Localization:

The Communal

I number of student:

28 students of 9th grade

Teachers' number:

12 teachers

Name of the Rector:

Lcdo. Julián Vera

3.3 DIAGNOSIS

In the Educational Unit Juan Montalvo Fiallos, the students of 9th grade reveal a lack in the development of the aptitude of speak English, it is hence that it is imperious to give to help to correct to this inconvenience reflected in this institution. Inside the educational unit the educational ones investigate for a better teaching of a new language, it is for this reason that is looked for to transmit a good application of the English language through the ludic games, the ludic games they are a game that at same derives in a good therapy, because he/she helps the students that get ready in a process of teaching of the new language, the adaptation of the ludic games they favor to an appropriate pronunciation, when he/she is discovered doubt in achieving this skill.

The benefit of the ludic games is in being able to express with clarity and impulse, increasing the speed without stopping to pronounce all of the words, neither to incur in errors. The achievements acquired in the field investigation show a positive agreement that has practical-didactic this material to develop the skill to speak English, besides being a lively and amusing management, they lift the memory, the auditory system and they are useful to obtain speech speed, accurately and without.

The ludic games serve of I relieve to see who articulates better and more quickly. By means of the ludic games applied in classes it is possible to induce to the memory since the ludic games as they should be retained to be able to express quickly and without making a mistake. To reach a certain training therefore to speak quicker in sentences with certain difficulty, being even dedicated to assimilate a new language. With the persistent adaptation of the ludic game it is possible to amplify the skill to speak English for the daily practice. Since it is a game entertained in the one that the confusions are frequent exciting to the laughs among all the students, forming this way an amusing class.

3.4 JUSTIFICATION

The present investigation work gives us good ideas for games in English it can transform its classes and to achieve all this because the communication games are designed so that all have many opportunities to practice speak, without neglecting the spelling, reading and it notarizes. In fact most of the games can also be played to improve these abilities specifically, there are also spelling games, writing games and composition games in English.

So if you have arrived to this goal because it is looking for forms of improving their teaching method and of making their more amusing classes, since it can achieve all that in the classroom. The physical necessary movement for some ludic games helps to maintain them to all stimulated and centered. The children, naturally, have a great quantity of energy and they cannot be seated during long periods of time so if it uses a game from time to time with movement it will avoid them to become more and more restless and that they get bored.

The students have little capacity of attention (plus still in these days with the style and the rhythm of the media and the computer games), for what to introduce lively games varied in their classes to practice the English language will teach to their students to concentrate and to enjoy, there are hundred in ways literally of adapting the games for what you/they adapt to a wide range of ages. This gives him/her an incredible variety of learning tools and maximum flexibility, not he/she needs many materials to play to these games (in some cases he/she only needs the slate or things that he/she already has in the class). Once it has used the games once he/she won't need practically anything of time of preparation!

What will find is more than ideas for to teach English games and vocabulary using games, as well as spelling games, reading games, games of writing and games of oral communication above everything. These games are not an insipid alternative but rather they are designed to put on approval constantly to the children, helping them to reach new yield levels in an encouraging environment and stimulant.

3.5 OBJECTIVES

3.5.1 General objective

To design a basic guide of the ludic games to optimize the skill to speaking English in the 9th grade students at "Juan Montalvo Fiallos." Educational Unit.

3.5.2 Specific objectives

- ✓ To benefit in each student using the language the whole time during the games.
- ✓ To implement the development the students paying more attention, since they have a good time, for what you/they learn well, they feel better with themselves, and they learn EVEN better - it is a vicious circle that he/she works in their favor.
- ✓ To foment the ludic game since makes that the learning is amusing so that its class and the children participate voluntarily and be not only there, because they have to be.
- ✓ To impel the invigoration of the oral language in the process of the phonetics among the students, through a game ludic varied.
- ✓ To examine the investigation and the work of being expressed vocally so that the students communicate freely.

3.6 DESCRIPTION OF THE PROPOSAL

The outline of the project that intends to continue has been created to solve the inconveniences registered in the stage of diagnosis current carried out investigations. The initiative is based in a guide that shows a didactic way to enlarge the practice of speaking English through the game of words, being the guide a material easy to use for the educational one, in which a progress of the English language is looked for. The practical advice of teaching to use the ludic games are included together with an explanation of the categories, the best group sizes, adapting the games for different ages and levels, the materials that he/she will need, the rhythm of the games, the pros and the contras of the competition in the class, how to take out the maximum profit of the mixed skill and logistics. All this is simple and it will allow him/her to obtain the best results in learning terms and enjoyment. It will avoid to make evident errors when using the games and it will impart the lessons with success.

3.6.1. Basic guides of the ludic game for the development of the skill to speak English.

Introduction.

This would be a quick start guide it is provided explaining what games to use first and the form of progressing through the games to teach vocabulary or specific language. The best games to use in each one of the steps that you/they are enumerated.

- 1.- what notions they associate the ludic games?
- 2.- the ludic games are synonymous of amusement?
- 3.- consider that English is useful for the society?
- 4.- the ludic games learning sources are?
- 5.- the ludic games are important so that the educating is socialized?

Variable1.- why you would like to learn to speak English?

Do you like 2. - The method that you teacher uses for the teaching of speak English?

3. - how your teacher's acting is with your teaching of ludic games?

High

Half

Under

Professors

1 variable1. - How it develops the ludic game in the students?

Grupales

Singular

Variables1. - Of what way you believe that the skill should be implemented of speak English?

Fomenting ideas

Socialization with the students singing

1. - what activities he/she uses to teach to speak English in the students of 9th grade?

Song

Drawing

Dynamics

2. - In what level of speaking you consider that their students are?

High

Half

Bad

3. - what methods it uses to develop the skill to speak English?

Cognitivos and auditory.

The idea here is to help him/her to begin quickly, while he/she familiarizes with all the possibilities. It is only necessary to see what games they are recommended in the different learning stages and to look for that game in the manual to use it immediately in their next class.

Many of English's students as second language are, consequently, between the sword and the wall. He/she can that they seem to dominate in an appropriate way conversational English for the daily communication. But they still have difficulties with the academic cognitive linguistic competition and in areas like the reading, the writing, the spelling, the sciences, the studies social and other subjects in those that scarce context exists to support the language that is listened or it is read. This denominated phenomenon the disparity "BICS-CALP" takes (for their initials in English) to the professionals to suppose erroneously that these children suffer disabilities of learning of the language.

Frequently it is used the exams of language aptitude in the schools to evaluate the domain level that the students have of English. After having administered these tests to the students, they are assigned classifications like limited "domain of English" or complete "domain of English." The problem of which

you/they are not to the point numerous pathologists of the speech and the language is that these aptitude exams only evaluate the interpersonal basic communication skill in English; they don't evaluate the academic cognitive linguistic competition. Can you determine erroneously that the boy has complete domain of English based on his capacity to answer questions like "Which your favorite foods are?" or of being able to respond to the application you "Count me something on your family."

The pathologists of the speech and the language and the other professionals that work with these children in the schools come the classification of complete "domain of English" and they suppose that it is acceptable to administer tests standardized these children, since after everything they have complete domain of English! In fact, these children are still being about developing the academic cognitive linguistic competition, and therefore the use of exams standardized in English redounds in detriment of them. When the administers himself these standardized exams, the children that are learning English as second language obtain very low punctuations, and they are attributed disabilities of learning of the language. In consequence, they are assigned erroneously to classes of special education.

GUIDES BASIC OF LUDIC GAME



FOR THE DEVELOPMENT OF THE ENGLISH SPEAKING SKILL.

TELARAÑA: (SPIDERWEB)

Level: 9th grade

Fear: Spider's web

Resources:

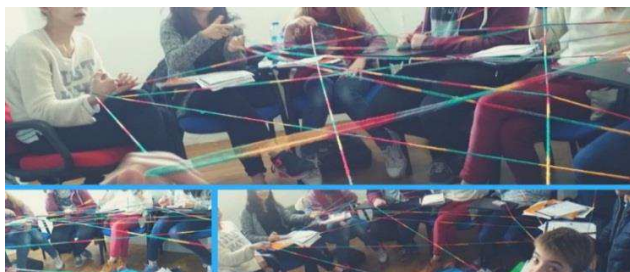
1. Ball of wool
2. Backpack
3. Photos

Suggested Time: 10 minutes

Objective: To knit the ball of wool until all student have caught to star the game, to get the full effect of the game, you must repeat them several times, as quickly as possible, whitout stumbling or mispronounce.

Development:

1. The teacher explains the thematic of the game.
2. The teacher begins by telling a little story.
3. The teacher will throw the ball to a student who must follow the sequence of the story.
4. And so on, it will be possible for the student to develop the skill to speak.



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

NAMES AND ANIMALS

Level: 9th grade

Theme: NAMES AND ANIMALS

Resources:

1. Students
2. Classroom

Suggested time: 5 minutes

Objective: Remember names and stories of colleagues who have expressed previous ideas.

Development:

1. The students are located in a circle.
2. Then they say his name and the name of an animal that starts with the same letter.
3. Also the student can imitate the gesture of an animal.

FOR EXAMPLE: My name is Pedro and I like pinguins. (By saying penguin you can walk a little with your arms attached to your body swinging laterally imitating these animals.)



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

SCRABBLE

Level: 9th grade

Fear: SCRABBLE

Resources:

1. Board
2. Records
3. Table
4. Seats
5. Pencil
6. Leaves

Suggested time: 4 minutes

Objective: To form the best words in the best positions in the board to conquer your opponent. Keep in mind that in the special stalls you can get more points, maybe believe that to be able to play you need a wide vocabulary, although in fact it is not this way.

Development:

1. The student must form words in English.
2. The student will form better words than his opponent.
3. The Student must earn more points.
4. The student will study and pronounce each word made in the game.

FOR EXAMPLE: Imagine that you are playing and you see the letters R, E, A, and D. Now you wonder if in reality it is a word, so you look for them in the dictionary. In the end you discover that "read" means "to read", so you form your words and desire.



<https://www.fluentu.com/blog/english/es/los-mejores-7-juegos-de-mesa-para-aprender-ingles-divirtiendote/>

FUNGLISH

Level: 9th grade

Fear: FunGLISH

Resources:

1. Paper leaves
2. On of paper
3. Pencil
4. Table
5. Desks

Suggested time: 3 minutes

Objective: To find the meanings and express each word orally and correctly.

Development:

1. The student will examine the words and look for the meanings of the terms that you do not understand.
2. To form several words on the sheets.
3. To introduce in the envelope the leaf
4. Has to give clues by pronouncing or expressing the first two letters.
5. Repetition helps you remember better and learn new terms.



<https://www.fluentu.com/blog/english/es/los-mejores-7-juegos-de-mesa-para-aprender-ingles-divirtiendote/>

TO ORGANIZE

Level: 9th grade

Fear: TO ORGANIZE

Resources:

1. Paper leaves
2. Markers
3. English book

Suggested time: 5 minutes

Objective: Organize words in a strategic way to form a sentence or complete sentence.

Development:

1. The student will make 6 to 8 students.
2. Then a sentence will be formed and the student will pronounce the sentence correctly.
3. The teacher will correct the pronunciation of each of the words..



<http://elpoyornilla.es/2015/12/40-juegos-con-flashcards-para-ensenar-ingles/>

YOU ARE SKY

Level: 9th grade

Fear: CROSSWORD.

Resources:

1. Students
2. Classroom

Suggested time: 20 minutes

Objective: Develop students' oral skills through the formulation of questions and answers.

Development:

1. The teacher makes a group of 4 students.
2. Then the students agree to invent an alibi.
3. Then the detectives perform their respective questions to perform their peers.

FOR EXMAPLE: Where were you yesterdays at 7:00pm? , At time what time dis you get home?
, what did you eat for dinner? , How did you get homw?.



<https://www.2profesenapuros.com/102-dinamicas-de-presentacion-para-los-primeros-dias-de-clase/>

GUESS WHO I AM

Level: 9th grade

Theme: CONJUGATOR HANDKERCHIEF

Resources:

1. Handkerchief
2. Globe
3. School court

Suggested time: 20 minutes

Objective: Guess a real or fictitious character through the expression of questions or description of qualities or characteristics

Development:

1. The student takes a sticker and writes the name of a character.
2. They stick it on the back of the students.
3. Then the teacher gives the order so that they begin to ask the questions to their classmates.
4. And the rest of the group answers until everyone solves the character.

FOR EXMAPLE:- Am I a real person or a fictional character? You are a...

-Am I a man or a woman? You are a...

- How old am I? You are....



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

POST-IT OF FAMOUS.

Level: 9th grade

Theme: POST-IT OF FAMOUS.

Resources:

1. Desks
2. Paper leaf
3. Pencil

Suggested time: 20 minutes

Objective: Ask questions that can be answered with YES or NO, then guess the character.

Development:

1. The students will be in front of front
2. Students must ask questions to be answered
3. The professor should be included



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

CONCLUSIONS

The application of the strategies in relation to the methodologies, perhaps they were a pretext so that the children experience changes in the routines to those that were accustomed. For this reason I say that before to the learning, they contributed to create a gentle and pleasant atmosphere of more distension and game, on the other hand the registered evidences demonstrate as the vocabulary learning and elementary commands little by little went consolidating when having been taught and reinforced of a novel way and lúdica. Being able to affirm that the methodologies demonstrated to be effective and useful to begin in the learning of a foreign language.

Equally it was notorious the integration of several methodologies in oneself activity, that which demonstrates that they are supplemented to each other indeed and that they are coherent to the basic principles of the talkative focus.

Our work of investigative has the objective of capturing the vocation of the students with the ludic game it improves its emotional activity and we enumerate the following ones.

- ✓ The students have demonstrated that they can enlarge the technique of speak English it reflects 65%, which demonstrates that if there is dedication to learn a new language.
- ✓ The methods applied by the educational one toward the students to improve the quality of speak English, it has been a usual method, by means of he/she gives explanations, or oral classes, for what is essential to apply new usual methods in the learning by means of the ludic game.
- ✓ The ludic game like practice-didactic material are a sustenance for reaching the skill cognitive.
- ✓ The educational one instructs their hour class through a book and a cd but this is not capable to diffuse the virtue of speak English.

RECOMMENDATIONS

Finally the own suggestions for the institution in general that I suggest from my point of view, consist, first in a periodic evaluation of the acting of the educational ones starting from the opinion of the students that allows to show the conformism or nonconformity in front of the educational ones. I also think that it is necessary a bigger pursuit and feedback in front of the proposed curriculum, you program of study, standards and systematizing of achievements and indicators of achievements, since many of these, according to what I observed are completely disjointed or they are not evaluated in a pertinent way.

The topic of the vocation of the educational ones is very difficult of trying, since simply it is something that one has or one doesn't have, nevertheless it is important to know that in any profession and work they are indispensable the respect and the service that you ready to the other one, as much as possible, in the most solidary, cordial and warm way that one can. The recommendation also for them, especially for the educational of English, it would be the one of to be remitted and to enlarge information with regard to the methodologies that were used and that they can be employees in English's area, seeing this doesn't eat an extra load that demands time, but really like a help and a support that it enriches the work with the children, allowing an effective learning in this foreign language, but to recognize the big benefits that this process generates to short, medium and I release term.

Due to the found achievements, the following recommendations are indicated:

- ✓ The professors demand an institutional great support to be called in programs of development permanent professional.
- ✓ The Institution should establish an analysis on the didactic guide and it socializes it in union with the educational ones committed so that in a positive way it is applied.
- ✓ It is unavoidable that the planning contains aspects like modulation and clarity of the oral speech, that which collaborated to the insurance of other skill.
- ✓ The ability to speak is the bond that the professors should highlight in practical of pronunciation and at the same time to motivate the students to dominate its weakness when they make mistakes in its oral practice.

BIBLIOGRAFIA

1. Bestard Monroig, Juan; Pérez Martín, María Concepción (1992) “La didáctica de la lengua inglesa. Fundamentos lingüísticos y metodológicos”: Síntesis, S.A.
2. Apuntes de la asignatura Metodología de la lengua extranjera impartida por el profesor Francisco José Francisco Carrera en la UVA Campus Duques de Soria.
3. Apuntes de las tutorías del Prácticum II impartidas por la profesora Nuria Sanz en la UVA Campus Duques de Soria.
4. Sánchez Megolla, María Teresa “El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés” Octubre 2009 libro digital.
5. Sánchez, M. I. (2012). *Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y enseñanzas de idiomas*. Vallolid, España.
6. Burillo, J. (2006). *Las lenguas extranjeras en el aula: reflexiones y propuestas*. Venezuela: Laboratorio educativo.
7. David Vale, A. F. (1998). Enseñanza de inglés para niños: Guía de formación para el profesorado. En A. F. David Vale, *Enseñanza de inglés para niños: Guía de formación para el profesorado* (pág. 201). Madrid, España: Edición Española.
8. Larrigana, M. A. (2008). *Psicología del desarrollo*. Argentina: Editorial Brujas.
9. Jimenez, F. S. (2000). La inferencia léxica como estrategia cognitiva. En F. S. Jimenez, *La inferencia léxica como estrategia cognitiva* (págs. 66-67). Valencia: Artes Gráficas Soler.
10. Martínez, R. D. (s.f.). *Habilidades comunicativas de las lenguas extranjeras*. OMAGRAF, S.L.
11. Luzón Encabo, José María; Soria Pastor, Inés “El Enfoque Comunicativo en la Enseñanza de Lenguas. Un desafío para los Sistemas de Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia” Instituto Cervantes.
12. “El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria ” (Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria, Vol.6, N°3, 169-185, 2013)
13. Cristal, D. (2015). Enciclopedia del lenguaje. *Enciclopedia del lenguaje*, 64. Obtenido de <https://ebamiren.files.wordpress.com/2011/02/juegos-orales.pdf>
14. Fenoy, V. L. (2003). Inglés. Profesores de Enseñanza Secundaria. Temario Parte B. E-book. En V. L. Fenoy, *Inglés temario B* (pág. 122). España: MAD, S.I.
15. Navarro, M. T. (1981). *Didáctica de la lengua inglesa en EGB III*. España: Reproducciones

Offset, Bàrcena.

16. PERALTA, W. M. (2016). *Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Mèxico: Motlazan S.A.
17. Libro de texto para la enseñanza del inglés como lengua extranjera (editorial Sparks).
18. Halbach , Ana; García Gómez, Anotnio; Fernández Fernández, Raquel. (2009 “Enseñar en el proyecto bilingüe. Reflexiones y recursos para el profesor”
19. Reyes Pejenaute, S. A. (2006). Enseñanza-aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un nuevo método? *Revista de Psicodidactica*, 1-4.
20. Solé, M. d. (1982). *El juego como actividad educativa: instruir deleitando*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
21. McRay, L. (200). *La adquisició de un nuevo idioma*. España: Lorol. S.A.
22. C. Richards, Jack; Lockhart, Charles.(1996)“Reflective teaching in Second language classrooms”.New York:
23. Recio, N. M. (2011). *Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior*. Cuba: Biblioteca virtual.
24. Campbell, L.R. (1996). Issues in service delivery to African American children. In Kamhi, A.G., Pollock, K.E., & Harris, J.L. (Eds.), *Communication development and disorders in African American children* (pp.73-94). Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Company.
25. Thomas, W.P., & Collier, V.P. (1998). Two languages are better than one. *Educational Leadership*, 12/97-1/98, 23-26.
26. Manual didáctico sobre la integración de las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza del inglés, Rafael Victorino Valdés Bermúdez¹, Alberto Puig García², Aldo Aguirre Cruz³, Eudaldo Reyes Martínez⁴, Alfredo Duarte Martínez⁵, Arturo Barata Álvarez⁶

ENLACES DIGITALES

<http://blog.tiching.com/20-recursos-educativos-ideales-para-aprender-ingles/>

<https://englishlive.ef.com/es-mx/blog/tips-para-estudiar/los-mejores-juegos-para-ayudarte-aprender-ingles-mas-rapido/>

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-ingles/>

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-ingles/english-vocabulary/>

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-ingles/english-spelling/>

<http://pensamientoeducativo.uc.cl/files/journals/2/articles/177/public/177-428-1-PB.pdf>

<https://englishlive.ef.com/es-mx/blog/ingles-en-la-vida-real/fluidez-en-3-pasos-faciles/>

<https://englishlive.ef.com/es-mx/blog/tips-para-estudiar/los-mejores-juegos-para-ayudarte-aprender-ingles-mas-rapido/>

http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/curriculum_al_dia/bases_ingles_2012.pdf

<https://lanfl.wordpress.com/2012/06/13/habilidades-linguisticas-escuchar-hablar-leer-y-escribir/>

<https://www.linguee.com/spanish-english/translation/fluidez+verbal.html>

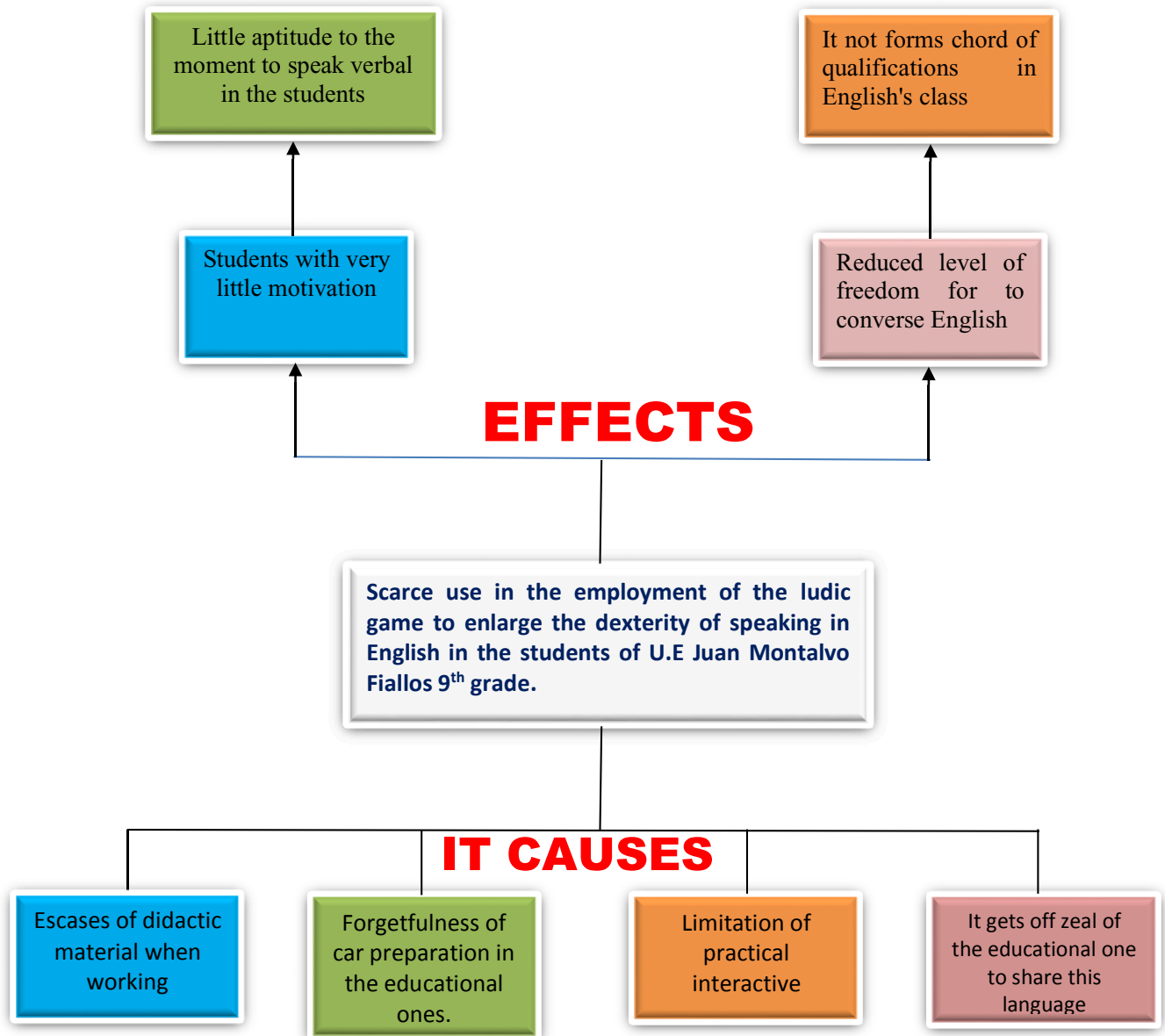
<http://blog.aprendingidiomas.com/pronunciacion-ingles-fonetica-simbolos/>

<https://books.google.com.ec/books?=-onepage&q=jugando%20hablando%20ingles&f=false>

ANNEXES

ANNEXES

ANNEX 1. Tree of the problem



Anexo 2. Evaluation instruments



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Form questionnaire administered of the 9th grade students at "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit.

THEME: The tongue twisters in the development of the skill to speaking English in the students of the 9th grade student at “Juan Montalvo Fiallos, El Communal, Canton Carmen Manabí, Academic Period 2017 -2018.

OBJECTIVE: To investigate the development of the English speaking skill by means of the tongue twisters in the students of 9th grade students at "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit , El Communal ,El Carmen Manabí, Academic Period 2017-2018, through the scientific investigation and of field.

1. Do you use the ludic game like didactic material to develop the skill to speaking English?

a)	yes	()
b)	No	()
c)	Sometimes	()

2. Do you believe that when applying the ludic game in English's classes, would it optimize the practice of speaking?

a)	yes	()
-----------	------------	------------

b)	No	()
----	----	-----

3. That so significant it would be for you to use the ludic game to increase the technique of speaking English?

a)	Very important	()
b)	Not very important	()
c)	Anything important	()

4. How many times you professor one uses the ludic game to improve the skill to speaking?

a)	Always	()
b)	Sometimes	()
c)	Never	()

5. Of the techniques shown below which employee has been to enlarge the skill to speaking English ?

a)	Repetition	()
b)	Videos	()
c)	Games (Ludic)	()

6. What so good you observe that the ludic game are to increase the skill to speaking?

a)	Very good	()
b)	Good	()
c)	To regulate	()

7. Do you think it is essential to develop the skill to speaking for the learning of the English language?

a)	Yes	()
b)	No	()

8 In the way like they have taught him/her up to now English, do you think that the training has been perfected of speaking the English language?

a)	Yes	()
b)	No	()



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Form of interview addressed to the English teacher of the 9th grade "Juan Montalvo

Form of interview addressed to the English teacher of the 9th grade "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit.

THEME: The ludic game in the process of the capacity of speaking English in the students of the 9th grade students at "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit, El Communal, El Carmen Manabí, Academic Period 2017 -2018.

OBJECTIVE: To investigate the development of the technique of speaking English by means of the ludic game of 9th grade students at "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit, El Communal, El Carmen Manabí, Academic Period 2017-2018, through the scientific investigation and of field.

1. What type of didactic material does it use to enlarge the skill to speaking English?

2. Does it use the ludic game like practical-didactic material to increase the skill to speaking English ?

3. Does it apply the ludic game in classes with what priority?

4. Does the didactic material that uses to extend the skill to speak English benefit positively?

5. Does it estimate that the ludic game are effective to develop the verbal clarity in the students?

6. Is it achieved with the permanent practice of the ludic game to help to have security to the students in themselves?



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Interview addressed to the principal from "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit

THEME: The ludic game in the development of the skill to speaking English in the students of the 9th grade students at “Juan Montalvo Fiallos, Educational Unit, The Communal, El Carmen Manabí, Academic Period 2017 -2018.

OBJECTIVE: To investigate the development of the skill to speaking English by means of the ludic game in the students of 9th grade students at "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit, The Communal, El Carmen Manabí, Academic Period 2017-2018, through the scientific investigation and of field.

1. Do they use the educational of the material practical-didactic institution to increase the skill to speaking English ?

2. As you he/she does obtain to demonstrate the capacity of the development of the verbal fluency of the English language?

3. Do you think that is important to use the ludig game like practical-didactic material to enlarge the skill to speaking English?

4. Do you estimate that adapting the use of the ludig game the students will have more familiarity in itself to develop the verbal fluency?

5. With what continuity do the educational ones use practical material. Didactic to develop the skill to speaking English?

6. As rector of the Institution, does it consider that the application of the ludic game will have a positive application in the verbal fluency of the students?

Annex 3. Pictures of the investigation work

Questionnaire addressed of 9th grade students at "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit





Interview directed to the English teacher of the 9th grade of the Educational Unit "Juan Montalvo Fiallos" Licda: Janina Chica.



Interview addressed to the principal from "Juan Montalvo Fiallos" Educational Unit Lcdo. Julián Vera





UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

LICENCIATURA EN IDIOMAS – MENCIÓN INGLÉS

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Previo a obtener la Licenciatura en Idiomas - Inglés

**LOS JUEGOS LUDICOS Y SU INCIDENCIA EN LA HABILIDAD DE HABLAR INGLÉS EN
LOS ESTUDIANTES DEL 9NO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“JUAN MONTALVO FIALLOS” DE RECINTO SANTA ROSA DE COMUNAL
EL CARMEN-MANABÍ, PERIODO 2017 - 2018**

CRISTINA PAOLA PROAÑO ZAMBRANO

AUTORA:

BLANCA MEZA

TUTOR:

EL CARMEN, FEBRERO 2018

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

El suscriptor, Blanca Meza Gaibor. Asesor de Investigaciones de Laica "Eloy Alfaro" de la Universidad de Manabí, Campus El Carmen.

CERTTIFICA:

Ha sido monitoreado y revisado con prioridad el presente trabajo de investigación sobre: **LOS JUEGOS LUDICOS Y SU INCIDENCIA EN LA HABILIDAD DE HABLAR INGLES EN LOS ESTUDIANTES DEL 9NO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO FIALLOS” DE RECINTO SANTA ROSA DE COMUNAL EL CARMEN-MANABÍ PERIODO 2017 – 2018**, El mismo que está listo para su presentación y defensa.

Las opiniones y conceptos presentados en esta tesis son obra, perseverancia y originalidad de su autora: **CRISTINA PAOLA PROAÑO ZAMBRANO**, siendo de su exclusiva responsabilidad.

El Carmen, Febrero 2018

Blanca Meza Gaibor

TUTOR

AUTORIZACIÓN

Soy CRISTINA PAOLA PROAÑO ZAMBRANO, y declaro que las responsabilidades de opiniones, investigaciones, resultados, conclusiones y recomendaciones presentadas en este trabajo, son exclusividad de su autor, el mismo que se obtuvo a través de una revisión bibliográfica exhaustiva y la aplicación del campo investigando.

El Carmen, Febrero 2018

Cristina Paola Proaño Zambrano

Autora



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los miembros del tribunal examinador aprueban el informe de la investigación sobre el tema: JUEGOS LUDICOS Y SU INCIDENCIA EN LA HABILIDAD DE HABLAR INGLES EN LOS ESTUDIANTES DEL 9NO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO FIALLOS” DE RECINTO SANTA ROSA DE COMUNAL EL CARMEN-MANABÍ PERIODO 2017 – 2018. De su autora Cristina Paola Proaño Zambrano, estudiante de pregrado de la carrera de Educación en Ciencias, Inglés

El Carmen, Febrero 2018

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Blanca Meza Gaibor
ASESOR DE TESIS

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICACIÓN

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado la fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico primeramente mi trabajo a Dios. De igual forma, dedico esta tesis a mis queridos y amados padres que han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

A mis hermanos que siempre Han estado junto a mí y brindándome su apoyo a mi familia en general, porque me brindaron su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momento.

Cristina Proaño

RECONOCIMIENTO

En primer lugar doy gracias a Dios por haberme dado el tiempo necesario para realizar este trabajo, por haberme permitido conocer a muchas personas que colaboraron conmigo para hacer de uno de mis sueños una realidad y porque en todo momento aunque no siempre lo percibí, él estuvo conmigo.

A mi familia, en particular a mi papá, a mi mamá, por haberme dado confianza y comprensión.

A todos mis profesores, en especial a los que no olvidan que también fueron estudiantes. A todos mis amigos por su confianza, apoyo y cariño.

Cristina Proaño

SÌNTESES

Este trabajo de investigación fue realizado en la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos” en los estudiantes de 9no grado en el cual se puede observar el bajo nivel de la habilidad de hablar inglés por falta de material de juegos lúdicos que aporte al desarrollo de la misma, por esta razón se realizaron encuestas y entrevistas a 62 estudiantes de 9no grado al docente de Inglés y al rector de la Institución. Esta investigación está encaminada dentro de la información que encontramos el sentido real de la problema. De esta manera puede recoger información por una situación no real. Investigando desde una posibilidad científica, se deberá realizar la ejecución de una oferta pedagógica con los estudiantes como ejecutantes principales para la adquisición y análisis de los resultados desprendidos de este programa. Este trabajo busca ejercitar con los juegos lúdicos como material didáctico específico para un aporte explicativo en el crecimiento de la habilidad de hablar inglés, innovando con un material practico-didáctico para familiarizarse con el idioma.

Estas han evidenciado resultados favorables hacia el aprendizaje de este idioma desde temprana edad, debido, a la mayor plasticidad cognitiva y afectiva del individuo durante sus primeros años. El propósito de este trabajo es sustentar las razones pedagógicas por las cuales se debe enseñar inglés a los niños desde el Subsistema de Educación Básica, nivel de Primaria de acuerdo con el Currículo del Sistema Educativo.

CONTENIDO GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	II
AUTORIZACIÓN.....	III
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	IV
DEDICACIÓN.....	V
RECONOCIMIENTO.....	VI
SÌNTESES.....	IV
INTRODUCCIÓN.....	11

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Juegos Ludicos.....	13
1.1.1 Funciones de los juegos ludicos.....	14
1.1.3 Tipos de juegos Lúdicos.....	16
1.1.4 Importancia.....	17
1.1.5 Juegos Lúdicos.....	18
1.2. Destreza de hablar.....	19
1.2.1 Destreza cognitiva.....	21
1.2.2 Fonemas.....	22
1.2.2.1 La tensión de æ.....	24
1.2.2.2 La fusión cot-caught.....	24
1.2.3 Fluidez verbal.....	25
1.2.3.1 La fluidez aparece en tres áreas:.....	25
1.2.4 HABILIDADES LINGÜÍSTICAS.....	26
1.3 Relación de los juegos lúdicos y la habilidad de hablar inglés.....	27

CAPÍTULO II

2.	DIAGNOSTICO O ESTUDIO DE CAMPO.....	28
2.1.	Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de 9no grado	28
2.2	Resultados de la encuesta realizada al profesor de Inglés.	36
CAPÍTULO III		
3	PROPUESTA.....	39
3.1	TEMA DE LA PROPUESTA.....	39
3.2	DATOS INFORMATIVOS	39
3.3	DIAGNÓSTICO	40
3.4	JUSTIFICACIÓN	41
3.5	OBJETIVOS	42
	3.5.1 Objetivo general	42
	3.5.2 Objetivos específicos.....	42
3.6	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	42
	3.6.1 Guía básica de juegos ludicos para el desarrollo de la habilidad de hablar inglés.	43
	GUÍA BÁSICA DE JUEGOS LUDICOS.....	43
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
	CONCLUSIONES.....	
	RECOMENDACIONES	
	BIBLIOGRAFÍA.....	
	ANEXOS.....	

INTRODUCCIÓN

Para cada persona el juego aporta significaciones que pueden ser iguales o distintas, variaciones que se dan en función de la personalidad y de las peculiares características de cada uno. También la forma de vivir influye en la forma de entender el juego lúdico en la mayor parte de los casos, las personas juegan buscando alegría y goce, experiencias placenteras y gratas, que, casi siempre, surgen por la evasión que proporcionan los verdaderos juego.

El estudiante, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende. Ambos utilizan la sonrisa para manifestar la satisfacción que sienten al jugar, que brota nuevas experiencias y conocimientos en el ámbito educativo. El tema de la investigación desarrollado es acerca de los juegos lúdicos creando diversas estrategias y técnicas a medida del tiempo para desarrollar las actividades que sean más divertidas y al mismo tiempo de aprendizaje ya que con los juegos se puede influenciar actividades o tareas para así poder desarrollar las habilidad de hablar inglés, de una forma más fácil, divertida, y práctica.

Es evidente que en la práctica de los juegos lúdicos van aprendiendo a comunicarse y a tratar entre compañeros al igual que se van desarrollando la habilidad de hablar. Por estas circunstancias es que el monitor del tiempo obliga a dominar ciertos contenidos teórico y práctico sobre el juego lúdico para el desarrollo de la habilidad de hablar inglés. Sólo a través del conocimiento y la práctica se puede intervenir con eficacia en una profesión y en un contexto educativo.

Los juegos lúdicos son un espacio y un tiempo de libertad en el cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aún al hablar del juego tradicional. Por lo que el presente estudio investigativo es el producto de un amplio trabajo de investigación dirigido a docentes y a los estudiantes del 9no año - Básico General Unificado de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos” del Cantón El Carmen-Manabí contiene un sin número de información de acuerdo a los juegos lúdicos con el objetivo de contribuir y desarrollar la habilidad de hablar “ingles” a través de su práctica así como también ayudará a fortalecer valores, facilitando la integración en su entorno y mantener así los juegos tradicionales y ancestrales. En cada uno de los juegos se dan las pautas de organización,

espacio, reglas, materiales a utilizar y a desarrollarse, facilitando de esta manera su utilización.

Disponer de materiales que constituyan la suma importancia para brindar a los estudiantes un apoyo eficiente en el desarrollo de hablar inglés la misma que se transforma en una herramienta referencial para orientar principalmente al docente para que los estudiantes desarrollen actividades para que se desenvuelvan entre compañeros del Noveno año Básico Unificado considerando muy importante la practicas de los juegos lúdico para el desarrollo de la habilidad de hablar inglés como base de aprendizaje como futuro estudiantes de la lengua inglesa .

El problema de este trabajo de investigación es. Falta de estrategias didácticas para un aprendizaje adecuado con juegos lúdicos en los estudiantes del 9no Grado Básico Unificado General de la Unidad “Juan Montalvo Fiallos” El Carmen-Manabí Recinto Comunal vía Pedernales.

Las variables de la investigación. Variable1 juegos lúdicos; variable2 la habilidad de hablar inglés, la población 62, 1 docente de inglés, y el rector de la institución, los principales métodos fueron.

Objetivo general es: Investigar la incidencia del juego lúdico en el desarrollo de la habilidad de hablar a través de la investigación de campo, para fomentar en los docentes la importancia del juego en el ámbito educativo en la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos” El Carmen-Manabí Recinto El Comunal los objetivos específicos son:

- Conocer cuál es la importancia del juego en la educación.
- Aprender sobre las formas jugadas y los juegos mixtos, para fortalecer la confianza en sí mismo a su vez en el trabajo en equipo.
- Diferenciar entre la clasificación y los tipos de juego para aplicar el conocimiento mejorando su aplicabilidad.
- Elaborar un notebook didáctico para promover la aplicación de los juegos lúdicos para desarrollar la habilidad de hablar.

CAPITULO I

1. MARCO TEÒRICO

1.1. Los Juegos Lúdicos.

El aprendizaje basado en juegos, cuyo término formal en inglés es Game Based Learning (GBL), se entiende como fenómeno que conjuga el aprendizaje con diferentes recursos conocidos como los juegos, en particular referido a los digitales o de naturaleza computacional, con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza, el aprendizaje y/o evaluación. Se considera “una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo” (Charlier, Ott, Remmele & Whitton, 2012).

El juego, como acción y efecto de jugar, es deseo, gusto, placer de entretenerse en una actividad voluntaria que nos ocasiona satisfacción por el simple hecho de realizarla. Más que una actividad es una actitud en la elección, combinación y manipulación creadora de objetos materiales e ideas, de ahí su conexión con la creación y el arte, es inherente y necesaria en todas las edades, todas las épocas y civilizaciones. El juego se ha observado desde las sociedades primitivas; su valor ha quedado expresado durante las festividades de las tribus, cuyos bailes y pantomimas plasmaban cuando lograba conmovernos: alegría, esperanzas, miedos, deseos, luto, odio, respeto a los dioses.

No pocas teorías han surgido de los estudios realizados sobre esta actividad del hombre, algunas de ellas “como una liberación de energía acumulada”; otras, “como vía de evasión de la realidad”... Muchas hipótesis llegan a reconocer la significación del juego en el desarrollo de una alta inteligencia, y su valor en el proceso de aprendizaje. Hay quienes plantean que en toda actividad lúdica hay que descubrir dos niveles: el juego como intento de procesar situación traumática, y el juego como expresión de la potencia creadora del “yo”, libre de conflictos. Todas las teorías difundidas concuerdan en el hecho de que el juego establece relaciones sujeto-objeto y sujeto-sujeto, contribuyendo a una importancia y significación de la actividad en el crecimiento y desarrollo humano.

1.1.1 Función de los Juegos Lúdicos.

Es muy fundamental el juego en el niño es un indicador popular de salud. A los niños les es necesario disponer del juego tanto como los alimentos, ya que la actividad lúdica en sí les proporciona satisfacción emocional, los mantiene ocupados, y evita el aburrimiento que conlleva a la facilidad al

mal genio, la irritabilidad y la tendencia destructiva, con lo cual se produce un círculo vicioso, pues de paciencia empeora, su vez, al niño. Los infantes expresan sus sentimientos por medio de sus movimientos y las palabras. Para ellos todo, o casi todo, es juego. El marco se amplía, pero lo lúdico prevalece, permitiéndoles conocerse a sí mismo, explorar el mundo que lo rodea, les ofrece la oportunidad de ser y de estar frente a la realidad, expresar y satisfacer necesidades afectivas.

El valor intelectual, pues los ayuda a practicar y desarrollar sus nuevas destrezas, los enseña a utilizar sus manos y a coordinarlas con sus ojos, les concede la posibilidad del descubrimiento de la expresión y la comunicación, de la creación. Les ayuda a concentrarse, a observar y a experimentar, enseñándoles cómo funcionan las cosas y de que están hechas. Sirve, además, para ayudarlos en sus relaciones interpersonales con para-iguales ya cooperar con ellos, aprendiendo entretenimientos colectivos, así como las consecuencias de las trampas, con el aislamiento del grupo y la pérdida de amistades, les enseña así a ser honrados, a perder con ecuanimidad, y les despierta el espíritu de actuar en equipo.

Los juegos al aire libre proporcionan ejercicios saludables que mejoran la salud y fortalecen al cuerpo. El niño al jugar establece relaciones de tres tipos: Niño-objeto, Niño-adulto, Niño-niño. Todo comienza con la propia vivencia de sí mismo, de jugar con un cuerpo y conquistar. La meta del juego consiste en llegar a ser uno mismo. Así, el juego favorece el proceso de individualización, que es la base y el fundamento para que el niño posea el principio de identidad. Cuando un niño se siente apto para iniciarse en la vida escolar ya lleva consigo un cúmulo de conocimientos adquiridos del contexto en que vive, y una gran parte de ellos los ha incorporado a través del juego. (Fullea, 5 de enero 2016)

Los juegos lúdicos

1.1.2 Características de los juegos lúdicos

El juego lúdico ha sido inventado por los seres humanos a través de los juegos se desarrollan habilidades que serán necesarias a través de la vida, a través del juego lúdico se perfeccionan las habilidades desarrolladas en el idioma inglés.

Según Daniil B. Elkonin “Los juegos entrañan el mismo contenido, la actividad humana y las relaciones entre las personas: el juego es la reconstrucción de una actividad que destaque su contenido social, humano: sus tareas y las normas de las relaciones sociales”. (Elkonin, 1980).

Los juegos lúdicos deben lograr una satisfacción física y mental para promover el desarrollo de aptitudes y para desarrollar el conocimiento ya que en los juegos lúdicos se aprende a fomentar ideas, tareas, para realizar a los estudiantes del Noveno Grado ya que con actividades se predominan los conocimientos obtenidos para poder desarrollar la habilidad de hablar inglés, ya que con los juegos lúdicos también se desarrolla la inteligencia y la empatía y la concepción de las reglas de los juegos los juegos lúdicos son más factible por lo que el estudiante de cualquier edad le interesaría aprender mediante la habilidad de hablar inglés lo que hace al profesor mejorar su trabajo de cada día para que pueda transmitir los conocimientos a sus estudiantes y al final podrá ver todo resultado de enseñanza.

Siendo los estudiantes por lo que se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento; dichos juegos se realizan a través de actividades lúdicas como juegos de mesa, deportes o actividades artísticas sin la responsabilidad que esto con lleva en la vida real, lo cual genera placer y satisfacción realizada personal y social.

Característica de los juegos lúdicos:

- Salto con goma, juego infantil.
- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico ayuda a conocer la realidad.
- Permite al estudiante afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdad. Integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material es indispensable.
- Tienen unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en los estudiantes.

(Sandra, 2012)

1.1.3 Tipos de juegos lúdicos:

- Juegos Sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos lúdico en los estudiantes fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visual,

auditivos, táctiles, olfativos y gustativos.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

- Los juegos motores: tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda su infancia y adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrar, rodar, empujar o tirar son movimiento que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que le permite descargar las tensiones acumuladas.
- El juego manipulativo: en los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atacar, coger , encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance.
- Los juegos de imitación: en los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones. En el juego de los –cinco lobitos- o el de –palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.
- Los juegos simbólicos: El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos – transforma un palo en caballo-a las persona-convierte a su hermana en su hija-o a los acontecimientos-pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.
- Los juegos verbales: los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los poco meses las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplo: trabalenguas, veo- veo.
- Los juegos de razonamiento lógico: estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplo: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, Día-noche, lleno-

vacío, limpio-sucio.

- Los juegos de relaciones espaciales: todos los juegos que requieren la reproducción de escenas-rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre pieza.
- Juegos de relaciones temporales: también en este caso hay materiales y juegos con este fin: son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.
- Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencia anterior. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de la Educación nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.
- Juegos de fantasía: los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergir en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

(Blanco, 2012)

1.1.4 Importancia

Los estudiantes a través del juego fortalecen el contacto con su entorno físico y social, desarrolla la habilidad de hablar inglés y aplica los lazos sociales y en general la capacidad intelectual, entendida como adaptación al entorno, va representando las normas, valores, comportamientos y actitudes que ayudan a desarrollar la habilidad de hablar inglés. Los juegos lúdicos pueden considerarse como un conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad.

Los juegos lúdicos encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que pueden

mencionar, el goce, la estética, el juego, la fantasía, las cuales permiten desarrollar la habilidad de hablar inglés. El aprendizaje basado en juegos, cuyo término formal en inglés es Game Based Learning (GBL), se entiende como fenómeno que conjuga el aprendizaje con diferentes recursos conocidos como los juegos, en particular referido a los digitales o de naturaleza computacional, con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza, el aprendizaje y/o evaluación. Se considera “una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo” (Charlier, Ott, Remmele & Whitton, 2012).

“Aprender no es un juego, aunque se aprende jugando”. El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos. Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases.

Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección.

1.1.5 Juegos de Lenguaje

Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales. Además, se proponen juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para apoyar la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja y se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social.

El juego lúdico, como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollar la habilidad de hablar inglés, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes. El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (Ocaña, 2009).

Desde este punto de vista, el juego no es solo una “actividad naturalmente feliz”; sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el “jugar por jugar”, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico. Un ambiente lúdico en clase transforma el discurso vertical y distanciado, cambiando el sistema de relaciones, pues interviene en las tensiones y contradicciones, las cuales se superan durante el desarrollo de los juegos. Por ello es necesario valorar el uso de esta herramienta en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos y propiciar convivencias amables.

El juego lúdico, como un nuevo componente en la clase, implementado desde objetivos específicos como la concentración, la atención y la convivencia, dinamiza relaciones al interior del aula, refuerza conceptos y despliega saberes en equipo. En cuanto a su práctica, se debe establecer el uso de categorías, para lo cual es necesario realizar diagnósticos, construir instrumentos, hacer seguimiento y, en general, ocuparse de todo lo que implica la Investigación Acción Participativa, que es un proceso de la habilidad de hablar inglés de gran importancia en nuestra labor, pues permite implementar métodos y analizarlos durante su aplicación.

1.2. DESTREZA DE HABLAR

La enseñanza a tomar hacia el desarrollo de la destreza de hablar es lograr que el estudiante descubra la conexión que existe entre el lenguaje hablado y el escrito, usaremos lenguaje y literatura para desarrollar destrezas de comunicación por medio de leer, escribir, escuchar y hablar. El nivel de dominio de cada persona será distinto en cada una de las cuatro dimensiones (escuchar, hablar, leer y escribir) y variará, asimismo, en función de la lengua de que se trate y del nivel social y cultural, del entorno, de las necesidades y de los intereses de cada individuo

El aprendizaje del inglés involucra el conocimiento de 4 habilidades, que son fundamentales para

hablar y entender este idioma. El dominio de estas destrezas que son: expresión oral, escrita, comprensión auditiva y lectora, ayudarán a mejorar el conocimiento de este idioma. Los juegos lúdicos son un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El método lúdico no significa solamente jugar por recreación sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno empero disfrazadas a través del juego.

Ya que hay algunas actividad de juegos lúdica que podemos realizar en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento así como otros beneficios, entre los cuales están:

- Amplía la expresión corporal
- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Mejora el equilibrio y flexibilidad.
- Libera endorfina y serotonina.
- Aumenta la circulación sanguínea.
- Proporciona la inclusión social.

No obstante, también encontramos diferentes criterios para clasificarlos, estos son los siguientes: el espacio donde se desarrollara el juego, el número de personas que van a participar en esa actividad, las relaciones que se establecen entre estas, si el estudiante tiene un papel importante o no. Las reglas o normas, también juegan un papel importante, pero todo depende la edad de los estudiantes, y como los estudiantes van avanzando de niveles, van añadiendo algunas más, por eso tenemos que tener en cuenta el momento evolutivo del estudiante. Del mismo modo, también tendremos que tener en cuenta todo el material que vamos a utilizar en el proceso. Por último, es muy importante que actividades promuevan los juegos.

Según Johan Huizing “Es una función llena de sentido. Es el juego <<entra en juegos>> algo que rebasa al instinto inmediato de conversación y que da un sentido a la ocupación vital”. (Huzing, 1972)

José María Cagigal (1981) Afirmaba que toda pretensión de hallar definiciones con validez universal de realidades primarias de la vida suele conducir al fracaso, que es lo que sucede con el juego y la vida misma. Para Cagigal, cada experto observa y delimita al juego desde su especialidad, por eso existen definiciones del juego a centenares. (Cagigal, 1981).

Por su parte, Daniil B. Elkonin (1980) afirma que los vocablos juego y jugar poseen muchas

acepciones. Puede significar divertirse. En sentido figurado se dice: "juega con los sentimientos de los demás". Cuando se obra acatando las normas y con honradez se comenta: "juega limpio". También se utiliza para señalar el alto cargo que alguien ocupa en una empresa: "juega un importante papel". Para señalar el riesgo se dice: "se está jugando la vida". (Elkonin, 1980)

1.2.1 DESTREZAS COGNITIVAS

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua Inglesa contribuye a la adquisición de las siguientes competencias básicas que, según el Decreto 40/2007 (BOCYL, 3 de mayo) por los motivos que siguen:

Competencia en Comunicación Lingüística:

“El estudio de una lengua contribuye al desarrollo de esta competencia de manera directa, completando, enriqueciendo y llenando de nuevos matices comprensivos y expresivos esta capacidad comunicativa general. Debe estar basado en el desarrollo de las habilidades Comunicativas.”

Competencia de Aprender a Aprender:

Ya que el lenguaje es el vehículo del pensamiento humano y la herramienta más potente de interpretación y representación de la realidad, esta área contribuye a la mejora de la capacidad comunicativa general y la predisposición para captar conocimiento de un modo irrefutable.

Autonomía e Iniciativa Personal:

Se establece como una de mayores contribuciones al aprendizaje de una lengua extranjera si se incluyen contenidos directamente relacionados con la reflexión sobre el propio aprendizaje y el fomento de la utilidad social de la comunicación hablada, con el aporte de autoestima que conlleva.

Competencia en Tratamiento de la Información y Competencia Digital:

Las tecnologías de la información y la comunicación permiten comunicarse en tiempo real con cualquier parte del mundo. El conocimiento de una lengua extranjera posibilita la comunicación, creando así contextos reales y funcionales de comunicación.

Competencia Social y Ciudadana:

Como es propio, una lengua nos permite comunicarnos y para que exista una comunicación debe haber un emisor y un receptor.

La lengua es la vía de transmisión y comunicación cultural. Según el Decreto 40/2007, 15 de mayo: “A prender una lengua extranjera implica el conocimiento de rasgos y hechos culturales vinculados a las diferentes comunidades de hablantes de la misma”. Esto puede ser la vía para que el alumno se interese por conocer otras culturas construyendo así una valoración con respecto a la propia lengua y favoreciendo el respeto, reconocimiento y aceptación de diferencias culturales y de comportamiento, promoviendo la tolerancia la integración y la sociabilidad.

Competencia Artística y Cultural:

Esta área se trabaja mediante textos narrativos, no narrativos, y también recursos multimedia acercando así la cultura tanto oral como escrita. El BOCYL destaca que esta competencia se consigue “a través del uso, valoración y disfrute de los mismos.”

1.2.2 Fonemas

Una de las dificultades que tiene la pronunciación en inglés, es que el sonido de las palabras no necesariamente tiene relación con su ortografía. Además, debido a que los idiomas se componen de diferentes sonidos y ritmos, una de las mejores maneras para lograr una buena pronunciación es practicando los fonemas del inglés.

Los fonemas son cada uno de los sonidos que posee un idioma. Por ejemplo, el español contiene 24 fonemas, de los cuales 5 son de vocales y 19 de consonantes. La diferencia está, en que el inglés posee casi el doble que el español, o sea 44 fonemas. De estos, 24 corresponden a consonantes, 12 a vocales y 8 diptongos.

Entonces, si quieres mejorar tu pronunciación en inglés, es necesario que te familiarices con todos estos y la única manera de lograrlo, es practicando. Un fonema representa un conjunto de sonidos que transmiten un mismo significado. Cuando varias personas de distinto acento pronuncian la /p/ emiten sonidos muy diferentes, pero esta variación de sonido no afecta al significado. Coloquialmente, a los fonemas se les llamas “sonidos”. Fíjate que los fonemas se colocan entre barras //

En inglés hay algunos sonidos (fonemas) que no existen en español. En Pronunciar Inglés pongo explicaciones para aprender a articular los fonemas del idioma inglés.

Vocales cortas:

- /ɪ/: esta es la “i” corta y se usa en palabras como: bill, it, hit, live.
- /e/: esta suena igual a nuestra “e”. Por ejemplo: end, test, friend, bed.
- /æ/: esta se pronuncia como una “a” y se encuentra en palabras como: cat, can, hat, plan.
- /ʌ/: esta es otra “a” corta, pero se articula de manera diferente. Por ejemplo: up, cut, luck.
- /ɒ/: este fonema se pronuncia como una “o” corta, y la puedes encontrar en palabras como sorry, clock, rock, hot.
- /ʊ/: su pronunciación es como nuestra u, pero más corta. Por ejemplo: pull, foot, could, put.
- /ə/: este pronuncia como una combinación entre la “o” y la “a”. Se puede encontrar en palabras como: away, about, nervous.

Vocales largas:

- /ā/: se pronuncia “ei”. La puedes encontrar en palabras como: baby, snail.
- /ī/: se pronuncia como una “i” larga, o sea “ii”. Por ejemplo: bee, me, beach, repeat.
- /aī/: se pronuncia como “ai”. Se encuentra en palabras como: spider, fly, night, island.
- /ō/: este sonida sería como una “o” larga, se pronuncia “ou”. La puedes encontrar en palabras como: boat, bone, open.
- /ū/: se pronuncia como una “u” larga, o sea “uu”. Por ejemplo: moon, fruit, who, blue.
- /y/, /ü/: estas suenan igual y se pronuncian “iu”. Por ejemplo: uniform, you, few.

Fonemas de las consonantes

De las 24 consonantes que forman el alfabeto en inglés, podemos encontrar algunas que se parecen mucho en sonido a las del español. Sin embargo, existen otro grupo de consonantes que se pronuncian totalmente diferente.

Veamos las más parecidas al español y algunos ejemplos:

- **b:** *bad, lab, box.*
- **d:** *day, did, lady*
- **g:** *give, flag, go.*
- **k:** *black, cat, back.*
- **m:** *man, lemon*
- **s:** *sun, miss*
- **w:** *wet, window*
- **ŋ:** este sonido se hace con la combinación “ng”. Por ejemplo: *sing, finger*

- **n:** *no, ten.*
- **p:** *pet, map.*
- **tʃ:** este sonido es equivalente al de la “ch” en español. Por ejemplo: *check, church.*

1.2.2.1 La tensión de æ

La tensión de æ es un fenómeno que se encuentra en la mayoría de variedades del inglés estadounidense, y muchas variedades del canadiense, para las cuales la vocal /æ/ tiene una pronunciación más larga, cerrada y usualmente diptongada en algunos casos en general algo parecido a [ɛə] o [eə], particularmente antes de /m/ o /n/. Por lo tanto, la palabra *man* (/mæn/ en el inglés británico) es [meən] en el norteamericano. Otra variación notable en este sonido vocálico ocurre cuando este sonido viene delante del sonido consonántico /ŋ/; En el inglés norteamericano se convierte en el sonido largo /eɪ/ como en la palabra *cake* /keɪk/. Así pues palabras como *bang, fang, hang, sang, tank, language* que se pronunciarían con el sonido /æ/ en el inglés británico ej: *hang* /hæŋ/ sería /heɪŋ/ en el inglés americano.

1.2.2.2 La fusión cot-caught

La fusión cot-caught es una mutación de sonido por la cual la vocal de palabras como *cot, stock, y pond* (/ɑ/ en EEUU, /ɒ/ en RU) se pronuncia igual que la vocal de palabras como *caught, stalk y pawned* (/ɒ(:)/ en EEUU, /ɔ:/ en RU). Típicamente, la fusión va hacia ([ɑ]. Esta fusión está muy extendida en el inglés estadounidense occidental y del norte de Nueva Inglaterra, y se presenta en aproximadamente el 40% de los hablantes del inglés estadounidense y en todos los hablantes del inglés canadiense. Quizás ya sepa que en inglés americano existe un fenómeno llamado la fusión cot-caught cuando los hablantes pronuncian estas dos palabras de la misma manera. Entonces, en vez de ['kʰɔt] para "caught" ambas palabras se pronuncian ['kʰɑt]. Algunos diccionarios como el Merriam-Webster's Advanced Learner's Dictionary han adaptado oficialmente este enfoque y solo usan el símbolo [ɑ] para ambos sonidos. Ahora usted tiene dos opciones: o diferenciar entre [ɔ] y [ɑ] para ese tipo de palabras o que solo aparezca [ɑ].

1.2.3 Fluidez verbal

La forma en que se empieza el aprendizaje del inglés marca una gran diferencia en los resultados de tu fluidez verbal. Confía en estos consejos para preparar tu mente para aprender inglés.

Hablar con fluidez en inglés puede parecer una tarea difícil. Pero, como cualquier cosa, lo más difícil siempre es dar el primer paso. Sigue estos cinco pasos fáciles para hacer que tu inglés suene más fluido, empezando hoy mismo. Sonríe y respira, sin importar tu nivel de inglés, tu confianza siempre es crucial. Cuando estés hablando inglés, sonríe para que te veas más seguro. Tal vez hasta ayude a que hagas nuevos amigos. También asegúrate de respirar mientras hablas. Si te trabas en lo que estás diciendo, haz una pausa, respira y después sigue hablando con más seguridad.

1.2.3.1 La Fluidez aparece en tres áreas

Primero, comienza con una mente positiva.

Cuando piensas de forma positiva, no te concentras en tus errores o faltas. Ves tus errores como la oportunidad de crecer. Por eso, cometerlos se convierte en algo necesario e incluso estimulante. Los errores te permiten aprender y quizá hasta te ofrezcan historias divertidas para luego contar.

Debes entender y creer que tienes la capacidad de alcanzar la fluidez verbal. Si puedes hablar en tu lengua natal, entonces puedes aprender cualquier idioma. Como adulto también tienes una ventaja: entiendes la gramática y la comunicación a un nivel que los niños no son capaces de comprender aún.

No te enfoques en todo lo que no conoces. Por el contrario, enfócate en lo positivo. Piensa en lo mucho que ya sabes y cómo puedes usarlo de distintas maneras. Imagínate las posibilidades para emplear el inglés que ya conoces, hoy. Después de todo, es la costumbre diaria de usar el idioma inglés lo que te permitirá dominarlo en su tiempo.

Segundo, piensa en el inglés como parte de tu vida y tu identidad, no simplemente como una asignatura o clase que tomas una o dos veces por semana. La verdadera fluidez verbal llegará al aceptar el inglés como un estilo de vida. Integra el inglés en cada parte de tu vida: la música que escuchas, las noticias que ves, los libros y sitios web que lees, la forma en que te comunicas con las personas... ¡No aprendas inglés solo por aprender inglés! Aprende inglés para usarlo como herramienta para disfrutar de la vida, para perseguir tus metas, en tus pasatiempos, para ampliar tu círculo de conexiones y entablar nuevas amistades.

Tercero, disfruta el camino, en lugar de enfocarte en el destino. Deja de preguntarte: “¿cuánto tiempo me tomará alcanzar la fluidez?” Empieza a disfrutar el uso del inglés cada día para explorar cosas en

las que te interesas. Dedicar cinco minutos a aprender algo nuevo cada día. Después de un tiempo, te sorprenderás cuánto has aprendido.

1.2.4. Habilidades Lingüísticas

Cuando aprendemos un idioma hay cuatro cualidades esenciales que son necesarias para comunicarnos de forma clara y completa. Cuando aprendemos nuestra lengua materna aprendemos escuchando, luego hablando, después aprendemos a leer y finalmente aprendemos a escribir. Al aprender inglés o cualquier otro idioma es necesario desarrollar esas cuatro habilidades, escuchar, hablar, leer y escribir. En el salón de clases, los profesores proporcionan a los estudiantes oportunidades para desarrollar cada una de estas habilidades a través de las actividades diarias.

Habilidad #1: escribir. La escritura es una habilidad esencial y necesaria cuando se está aprendiendo una segunda lengua como vía de comunicación además de la habilidad oral.

Escribir es una manera en la que los estudiantes practican sus habilidades de lenguaje ya que al escribir el estudiante se ve obligado a notar la gramática, vocabulario y las estructuras del lenguaje. Asimismo, al trabajar en la escritura, el estudiante practica y asocia las palabras y frases que le serán útiles al comunicarse verbalmente.

Habilidad #2: leer. La lectura es un componente clave del aprendizaje del inglés y es sin duda, importante ya que un idioma no consiste únicamente de la palabra hablada. Los dos beneficios principales de la lectura son el desarrollo y entendimiento de la cultura y la ampliación del vocabulario, permitiendo una comunicación oral y escrita más completa.

A través de la lectura podemos tener acceso a la perspectiva de las creencias y valores culturales. La lectura aplicada en cantidades significativas con información comprensible ayudará al desarrollo del lenguaje.

Habilidad #3: hablar. Hablar inglés es usualmente el objetivo principal de quien decide estudiar inglés. El desarrollo de la habilidad de hablar el inglés se beneficia del desarrollo de las otras habilidades. Es la suma de las 4 habilidades lo que dará el mejor resultado ya que al contar con un amplio vocabulario y cultura proveídos por el desarrollo de la lectura y escritura, la comunicación verbal será mucho más eficiente y adecuada.

Habilidad #4: comprender. La comprensión auditiva es un paso inicial clave en la comunicación y en el aprendizaje del idioma inglés. Mientras mayor sea la capacidad del estudiante de entender el idioma,

mejor será su capacidad para comunicarse y como consecuencia, podrá desarrollar con mayor facilidad el resto de las habilidades lingüísticas. Por ello las actividades como escuchar un párrafo que se lee en voz alta y resumir en tus propias palabras o escuchar una canción y tratar de explicar el contenido de la misma son actividades importantes que forman parte del aprendizaje.

1.3 Relación de las 2 Variables.

Para que se produzca una verdadera interacción en el aula, es necesario que haya un intercambio de relación en la información entre el profesor/alumno, o entre los alumnos; es decir, que exista comunicación. De acuerdo con esto, también desarrolla esta idea, en la que la interacción dirige a la comunicación a través de la lengua mediante una serie de actos comunicativos intercambiables y mutuos entre el profesor, el alumno y los alumnos entre sí. Dicha interacción es un intercambio en el que se emplea una lengua común para poder interpretar la información, y se construye mediante turnos de habla y diálogos.

Esta interacción se hace real en virtud de la comunicación verbal y la comunicación no verbal que los interlocutores desarrollen, siempre a partir del desarrollo de distintas actividades comunicativas en las que las relaciones sociales que hay en el aula resultan fundamentales. El objetivo del aula como escenario comunicativo y de interacción es preparar a los alumnos para que, de forma autónoma y en diferentes contextos y situaciones comunicativas, intercambien información mediante la utilización de diferentes elementos lingüísticos, como juegos, fichas, tableros, tarjetas que sean capaces de interpretar y negociar el significado vinculado en las diferentes situaciones de comunicación.

En su respuesta comunicativa al profesor, el alumno también adquiere un papel activo dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje. Entre ambos interlocutores se produce una negociación del significado, al tiempo que una interacción real dentro del acto comunicativo: en la producción y ejecución de actividades, cuando preguntan dudas acerca de la información proporcionada, en la participación dentro del aula, en el intercambio de conocimientos, etc.

CAPITULO 2

2. Diagnostico o estudio de campo

2.1.Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de 9no grado.

1. Usan ustedes los juegos lúdicos como material didáctico para difundir la habilidad de hablar inglés?

TABLA N.1

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	SI	15	69,30
B	NO	0	0
C	A VECES	7	28,70
	TOTAL	28	100

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

La importancia del uso de los juegos lúdicos para desarrollar la habilidad de hablar inglés se ve reflejada en el porcentaje, el cual el 69,30% si usan los juegos lúdicos para el desarrollo de dicha habilidad, obteniendo el 0% como respuesta negativa y un 28,70% con una respuesta de a veces.

Los resultados exhibidos tienen un gran punto positivo en el uso de los juegos lúdicos el cual es interesante, pero existe un porcentaje que solo a veces usa los juegos lúdicos, el cual significa que el estudiante se interesa por el desarrollo de dicha habilidad.

Descubra cómo sus alumnos pueden aprender a hablar inglés dos veces más rápido cuando están entusiasmados por aprender, usando cientos de juegos para clase de inglés divertidos. (Shelley Ann Vernon).

2. Crees que si empleamos los juegos lúdicos en las clases de inglés, mejoraría la habilidad de hablar?

TABLA N.2

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	SI	28	100%
B	NO	0	
	TOTAL	28	100%

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

La respuesta a dicha pregunta fue 100% positiva, está claro que los estudiantes creen que aplicando los juegos lúdicos en sus clases de inglés si mejoraría su habilidad de hablar.

El proceso de aprendizaje de un idioma se hace más efectivo cuando empiezas a practicar el inglés de la vida real.

“La educación emocionalmente inteligente enseña al niño a tolerar la frustración y a comprender y aceptar que los demás también tienen necesidades y derechos.” (Elsa Punset, 19/09/2013)

3. Qué tan importante sería para usted usar los juegos lúdicos para aumentar la habilidad de hablar inglés?

TABLA N.3

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	MUY IMPORTANTE	18	64,39
B	POCO IMPORTANTE	4	10,61
C	NADA IMPORTANTE	6	25,00
	TOTAL	28	100

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

Los resultados de la pregunta acerca de la importancia de los juegos lúdicos es un 64,39% muy importante, el 10,61 % lo considera poco importante, y un 25, 00% de los estudiantes lo consideran nada importante.

Es por ello que se ve la necesidad de aplicar un material práctico-didáctico para aportar al desarrollo de la habilidad de hablar en inglés, los resultados exhibidos en dicha pregunta muestran un resultado considerable por parte de los estudiantes para desarrollar cierta habilidad.

Investigar, leer, descubrir, aplicar nuevas estrategias para alcanzar un aprendizaje significativo o de mayor calidad en nuestros alumnos debe ser una meta que nos motive a leer, a escribir a escudriñar nuevas investigaciones. (PERALTA, 2016)

4. Cuántas veces tu docente usa los juego lúdicos para mejorar la destreza de hablar inglés?

TABLA N.4

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	SIEMPRE	0	0
B	A VECES	11	35,80
C	NUNCA	17	64,20
	TOTAL	28	100

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

De acuerdo a los resultados exhibidos podemos observar que un 35,80% a veces el docente usa los juegos lúdicos y con un 64,20 nunca los usa para desarrollar la habilidad de inglés.

Por tal razón podemos palpar la realidad de la falencia de un idioma diferente, en el cual no se está preparando al estudiante para un mundo competitivo.

La Didáctica centrada en el estudiante exige la utilización de estrategias y métodos adecuados, en los que el aprendizaje se conciba cada vez más como resultado del vínculo entre lo afectivo, lo cognitivo, las interacciones sociales y la comunicación para desarrollar habilidades en otro idioma. (Recio, 2011)

1. De las técnicas indicadas abajo cual ha sido usada para difundir la habilidad de hablar inglés?

TABLA N.5

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	REPETICION	18	60,52
B	VIDEOS	6	28,63
C	JUEGOS (DUOLINGO)	4	10,80
	TOTAL	28	100

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

Las respuestas de los estudiantes es una técnica basada en la repetición con un 60,52% una técnica un poco antigua, hay estudiantes que usan los videos en 28,63% y los juegos con un 10,80%.

De acuerdo con los resultados se observa que los docentes aun usan la repetición como método didáctico-practico como primera opción, volviéndose así una clase un poco rutinaria.

“Antes que nada, el maestro debe ser educador de la conciencia infantil y juvenil; más que nada, la escuela es un fundamento de moral.” (Eugenio María de Hostos, 27/05/2015)

2. Qué tan bueno considera usted que los juegos lúdicos para desarrollar la cualidad de hablar?

TABLA N.6

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	MUY BUENO	20	65,59
B	BUENO	4	17,75
C	REGULAR	4	17,75
	TOTAL	28	100

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

Los resultados de la pregunta acerca de los juegos lúdicos para desarrollar la habilidad de hablar inglés obtuvo un 65,59% como muy bueno, un 17,75% como bueno, y un 17,75 como regular.

Mencionamos que los estudiantes si consideran los juegos lúdicos como una opción favorable para desarrollar la habilidad de hablar inglés, aparte de ello que se considera a los trabalenguas como material práctico-didáctico para ser aplicado en cada clase.

Los juegos lúdicos son uno de los juegos más sabios, pues no sirven sólo para la diversión sino que ayudan a los estudiantes a una correcta pronunciación cuando algo presenta alguna dificultad en la adquisición de una habilidad de pronunciación. De este modo, es un juego que a la vez resulta terapéutico. (Villa, 2012)

3. Cree usted conveniente desarrollar la destreza de hablar para el aprendizaje del idioma inglés?

TABLA N.7

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	SI	16	58,20
B	NO	12	42,80
	TOTAL	28	100

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

La importancia de desarrollar la habilidad de hablar inglés es un 58,20% positiva para los estudiantes, y un 42,80% quienes la consideran negativa.

Es realmente imprescindible que los estudiantes consideren aprender inglés y aún más desarrollar la habilidad de hablar en dicho idioma, es importante que para ello el docente como principal mentor use materiales que aporten a desarrollar la habilidad de hablar inglés.

“El maestro, es el profesional de la esperanza, la construye sobre la incertidumbre de familias que encuentran en la escuela, la tabla de salvación para el desorden.” (Roberto Eduardo, 13/01/2015)

4. De la manera como le han enseñado inglés hasta ahora, piensa usted que se ha perfeccionado la práctica de hablar el idioma inglés?

TABLA N.8

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	SI	18	64,29
B	NO	10	35,71
	TOTAL	28	100

FUENTE: Estudiantes de 9no grado

ELABORADO POR: Cristina Paola Proaño Zambrano

FECHA: Noviembre, 2017

Con respecto a los resultados obtenidos los estudiantes piensan que la manera que les han enseñado inglés ha logrado mejorar en un 64.29% positivamente, y un 35,71% no está de acuerdo con la manera del docente de desarrollar dicha habilidad.

Para los estudiantes, las experiencias en el salón de clase se hacen muy importantes. De modo que el instructor ocupa una posición única y poderosa para influir en la formación de una actitud positiva que los estudiantes van formando sobre la cultura en cuestión.

Un maestro es una brújula que activa los imanes de la curiosidad, el conocimiento y la sabiduría en los alumnos. (Ralph Waldo Emerson, 23/10/2014)

2.2 Resultados de la encuesta realizada al profesor de Inglés.

1. Qué tipo de juegos lúdicos usa para mejorar la habilidad de hablar inglés?

Con respecto a los juegos lúdico para mejorar la habilidad de hablar inglés, la respuesta de la Lcda. Janina Chica docente del área de inglés concluyó que: Para que un juego lúdico produzca la efectividad y respalde un ambiente de aprendizaje sano, no basta con se trate de un buen juego, ni tampoco es necesario que sea una recreación de última tecnología, se debe tener en cuenta su calidad objetiva y en qué medida sus características específicas están en consonancia con determinados aspectos curriculares del contexto educativo.

Cada docente usa juegos lúdicos que estén al alcance de los estudiantes tales como: Jugar a un juego tiene un propósito, un resultado, y para jugar los alumnos tienen que decir cosas - tienen una razón para comunicar en lugar de simplemente repetir las cosas de nuevo sin pensar. Por lo tanto quieren saber y aprender más.

2. Usa los juegos lúdicos como material práctico-didáctico para desarrollar la experiencia de hablar inglés?

De acuerdo a la respuesta de la Lcda. Janina Chica docente del área de inglés: El uso de los juegos lúdicos es muy eficaz para el adelanto de la habilidad de hablar, es obligatorio que el docente los use para salir de una clase habitual.

Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojan pues lo importante es dar la clase, pero se equivocan, es fundamental escoger los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

De acuerdo a lo citado por Alexis Carrel, “Es imposible educar niños al por mayor; la escuela no puede ser el sustitutivo de la educación individual.” (Alexis Carrel, 22/10/2012)

3. Con qué frecuencia aplica los juegos lúdicos en clases?

Con respecto a la frecuencia de utilizar los juegos lúdicos la Lcda. Janina Chica docente del área de

inglés hace un relato: en qué importante que el docente considere que dentro de las etapas para el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de inglés, se apliquen los juegos lúdicos con mayor continuidad para el desarrollo de la habilidad de hablar, pues dicho material de juego lúdico es fundamental para lograr buenos grados de concentración en los niveles superiores.

Según Jean Piaget: “El objetivo principal de la educación en las escuelas debe ser la creación de hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres y mujeres que son creativos, inventivos y descubridores, que pueden ser críticos y verificar y no aceptar, todo lo que se les ofrece.” (2011/19/09)

4. Dan resultado positivo los juegos lúdicos que usa para ampliar la habilidad de hablar inglés?

En relación a la aclaración planteada la Lcda. Janina Chica docente del área de inglés añade que: El los juegos lúdicos da resultados positivos de acuerdo al mensaje con que el docente los utilice. Sin embargo los juegos lúdicos deben ser sencillos, sensorialmente atrayentes, de fácil funcionamiento, útiles para el trabajo grupal e individual que se aproveche dentro de cada clase, conformes a los beneficios y la edad de los estudiantes.

Paulo Coelho añade que: “¿Qué es un maestro? Te lo diré: no es alguien que enseña algo, sino alguien que inspira al estudiante a dar lo mejor de sí para descubrir un conocimiento que ya tiene dentro de su alma.” (Paulo Coelho, 20002)

5. Considera los juegos lúdicos son eficaces para ampliar la fluidez verbal en los estudiantes?

De acuerdo al criterio de la Lcda. Janina Chica docente del área de inglés es que: Con la ayuda de los juegos lúdicos son eficaces para ampliar la fluidez verbal siempre y cuando se los ponga en práctica.

Ya que el trabajo con la pronunciación debe ser incentivado desde sus inicios, para desarrollar una comunicación oral fluida y eficaz en los estudiantes. El éxito de la habilidad oral depende de un trabajo continuo y profundo con los elementos que abarca en la pronunciación, dependiendo del ritmo, acentuación y sobre todo vocalización para el buen manejo del vocabulario de los estudiantes.

Según Paulo Freire: Es necesario desarrollar una pedagogía de la pregunta. Siempre estamos escuchando una pedagogía de la respuesta. Los profesores contestan a preguntas que los alumnos no

han hecho. (Paulo Freire, 2012)

6. Podría la práctica constante de los juegos lúdicos ayudar a tener seguridad a los estudiantes en sí mismos?

De acuerdo a la incógnita implantada la Lcda. Janina Chica docente del área de inglés adjunta que: El practicar persistente de los juegos lúdicos sería el previo paso para perder la timidez, de esta forma se apoya al estudiante a tener seguridad en sí mismo, con una exacta fluidez verbal llegará a admitir el inglés como una condición de vida. Los medios o materiales que se usen en cada clase serán de una participación elocuente para el mejoramiento del estudiante. Después de todo, es la conducta diaria de usar el idioma inglés lo que te accederá a superarlo en su tiempo.

Para Malcolm X. “La Educación es el pasaporte hacia el futuro, el mañana pertenece a aquellos que se preparan para él en el día de hoy.” (Malcolm X, 2014/14/11).

CAPITULO III

3 PROPUESTA

3.1 TEMA DE LA PROPUESTA

Guía básica de los juegos lúdicos para desarrollar la habilidad de hablar inglés.

3.2 DATOS INFORMATIVOS

“Juan Montalvo Fiallos”

Provincia:

Manabí

Ciudad:

El Carmen

Localización:

Recinto Comunal

Numero de estudiante:

28 estudiantes de 9no grado

Número de maestros:

12 maestros

Nombre del Rector:

Lcdo. Julián Vera

3.3 DIAGNÓSTICO

En la Unidad Educativa Juan Montalvo Fiallos, los estudiantes de 9no grado revelan una carencia en el desenvolvimiento de la aptitud de hablar inglés, es por ello que es imperioso dar ayuda a corregir a este inconveniente reflejado en dicha institución. Dentro de la unidad educativa los docentes indagan por una mejor enseñanza de un nuevo idioma, es por dicha razón que a través de los juegos lúdicos se busca transmitir una buena aplicación del idioma inglés, los juegos lúdicos son un juego que a la vez deriva en una buena terapia, pues ayuda a los estudiantes que se preparen en un proceso de enseñanza del nuevo idioma, la adaptación de los juegos lúdicos favorecen a una adecuada pronunciación, cuando se descubre duda en la lograr esta habilidad.

El beneficio de los juegos lúdicos está en poder expresar con nitidez e ímpetu, aumentando la velocidad sin dejar de pronunciar todas de las palabras, ni incurrir en errores. Los logros adquiridos en la investigación de campo muestran un acuerdo positivo que tiene dicho material práctico-didáctico para desarrollar la habilidad de hablar inglés, además de ser una gestión animada y divertida, levantan la retentiva, el sistema auditivo y son útiles para obtener rapidez de habla, con precisión y sin confundirse.

Los juegos lúdicos sirven de desahogo para ver quién articule mejor y más rápidamente. Mediante los juegos lúdicos aplicados en clases se logra inducir a la memoria ya que los juegos lúdicos deben ser retenidos para lograr expresar rápidamente y sin equivocarse. Alcanzar por lo tanto un adiestramiento determinado para hablar más rápido en oraciones con cierta dificultad, aun estando destinado para asimilar un nuevo idioma. Con la adaptación persistente de los juegos lúdicos se logra amplificar la destreza de hablar inglés para la práctica diaria. Ya que es un juego entretenido en el que las confusiones son frecuentes excitando a las risas entre todos los estudiantes, formando así una clase entretenida.

3.4 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación nos da buenas ideas para juegos en inglés puede transformar sus clases y lograr todo esto porque los juegos de comunicación están diseñados para que todos tengan muchas oportunidades de practicar el hablar, sin descuidar la ortografía, lectura y escritura. De hecho la mayoría de los juegos también se pueden jugar para mejorar específicamente estas habilidades, también hay juegos de ortografía, juegos de escritura y juegos de composición en inglés.

Así que si usted ha llegado a esta meta porque está buscando formas de mejorar su método de enseñanza y de hacer sus clases más divertidas, ya que puede lograr todo eso en el aula. El movimiento físico necesario para algunos juegos lúdicos ayuda a mantenerlos a todos estimulados y centrados. Los niños, naturalmente, tienen una gran cantidad de energía y no pueden estar sentados durante largos periodos de tiempo así que si usa un juego con movimiento de vez en cuando evitará que se vuelvan cada vez más inquietos y que se aburran.

Los estudiantes tienen poca capacidad de atención (más aún en estos días con el estilo y el ritmo de los medios de comunicación y los juegos de ordenador), por lo que introducir juegos animados variados en sus clases para practicar el idioma inglés enseñará a sus alumnos a concentrarse y disfrutar, Hay literalmente cientos de maneras de adaptar los juegos por lo que se adaptan a un amplio rango de edades. Esto le da una increíble variedad de herramientas de aprendizaje y flexibilidad máxima, No necesita muchos materiales para jugar a estos juegos (en algunos casos sólo necesita la pizarra o cosas que ya tiene en la clase). ¡Una vez que haya utilizado los juegos una vez no necesitará prácticamente nada de tiempo de preparación!.

Lo que encontrará son más de ideas para para enseñar juegos de inglés y vocabulario usando juegos, así como juegos de ortografía, juegos de lectura, juegos de escribir y juegos de comunicación oral por encima de todo. Estos juegos no son una alternativa insípida sino que están diseñados para poner a prueba constantemente a los niños, ayudándoles a alcanzar nuevos niveles de rendimiento en un entorno alentador y estimulante.

3.5 OBJETIVOS

3.5.1 Objetivo general

Diseñar una guía básica de los juegos lúdicos para optimizar la destreza de hablar inglés en los estudiantes de 9no grado de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”.

3.5.2 Objetivos específicos

- ✓ Beneficiar en cada estudiante usando el idioma todo el tiempo durante los juegos.
- ✓ Implementar el desarrollo los estudiantes prestando más atención, ya que se divierten, por lo que aprenden mejor, se sienten mejor con ellos mismos, y aprenden AÚN mejor - es un círculo vicioso que trabaja en su favor.
- ✓ Fomentar los juegos lúdicos ya que hacen que el aprendizaje sea divertido para que su clase y los niños participen voluntariamente y no sólo estén allí, porque tienen que estar.
- ✓ Impulsar el fortalecimiento del lenguaje oral en el proceso de la fonética entre los estudiantes, a través de un juego lúdicos variados.
- ✓ Examinar la investigación y el trabajo de expresarse oralmente para que los estudiantes se comuniquen libremente.

3.6 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El esquema del proyecto que se propone a seguir ha sido creado para solucionar los inconvenientes registrados en la etapa de diagnóstico actual de las investigaciones realizadas.

La iniciativa está fundamentada en una guía que muestra una manera didáctica de ampliar la práctica de hablar inglés a través del juego de palabras, siendo la guía un material fácil de utilizar por el docente, en la cual se busca un progreso del idioma inglés.

Los consejos prácticos de enseñanza para usar los juegos lúdicos se incluyen junto con una explicación de las categorías, los mejores tamaños de grupo, adaptando los juegos para diferentes edades y niveles, los materiales que necesitará, el ritmo de los juegos, los pros y los contras de la competencia en la

clase, cómo sacar el máximo provecho de las habilidades mixtas y logística. Todo esto es sencillo y le permitirá obtener los mejores resultados en términos de aprendizaje y disfrute. Evitará cometer errores evidentes al utilizar los juegos e impartirá las lecciones con éxito.

3.6.1 Guía básica de los juegos lúdicos para el desarrollo de la habilidad de hablar inglés.

Introducción.

Esta sería una guía de inicio rápido se proporciona explicando qué juegos utilizar primero y la forma de progresar a través de los juegos para enseñar vocabulario o lenguaje específico. Los mejores juegos para utilizar en cada uno de los pasos que se enumeran.

- 1.- ¿Qué nociones asocian los juegos lúdicos?
- 2.- ¿Los juegos lúdicos son sinónimo de diversión?
- 3.- ¿Considera que el inglés es útil para la sociedad?
- 4.- ¿Los juegos lúdicos son fuentes de aprendizaje?
- 5.- ¿Los juegos lúdicos son importantes para que los educando se socialicen?

Variable

- 1.- ¿Por qué te gustaría aprender hablar inglés?
- 2.- ¿Te gusta el método que tú maestra usa para la enseñanza de hablar inglés?
- 3.- ¿Cómo es el desempeño de tu maestra con tu enseñanza de juegos lúdicos?
 - a.- Alto
 - b.- Medio
 - c.- Bajo

Profesores

1 variable

- 1.- ¿Cómo desarrolla los juegos lúdicos en los estudiantes?
 - a.- Grupales
 - b.- Individuales

Variables

- 1.- ¿De qué manera cree usted que se debe implementar la habilidad de hablar inglés?
 - a.- Fomentando ideas
 - b.- Socialización con los estudiantes

c.- Cantando

1.- ¿Qué actividades usa para enseñar hablar inglés en los estudiantes de 9no grado?

a.- Canción

b.- Dibujo

c.- Dinámica

2.- ¿En qué nivel de hablar considera usted que se encuentran sus estudiantes?

a.- Alto

b.- Medio

c.- Malo

3.- ¿Qué métodos utiliza para desarrollar la habilidad de hablar inglés?

Cognitivos y auditivos.

La idea aquí es ayudarlo a empezar rápidamente, mientras se familiariza con todas las posibilidades.

Sólo hay que ver qué juegos se recomiendan en las diferentes etapas de aprendizaje y buscar ese juego en el manual para usarlo inmediatamente en su próxima clase.

Muchos de los estudiantes de inglés como segundo idioma se encuentran, por consiguiente, entre la espada y la pared. Puede que parezcan dominar de manera adecuada el inglés conversacional para la comunicación diaria. Pero aún tienen dificultades con la competencia lingüística académica cognoscitiva y en áreas como la lectura, la escritura, la ortografía, las ciencias, los estudios sociales y demás asignaturas en las que existe escaso contexto para respaldar el lenguaje que se escuche o se lea. Este fenómeno denominado la " **disparidad BICS-CALP**" (por sus siglas en inglés) lleva a los profesionales a suponer erróneamente que estos niños sufren discapacidades de aprendizaje del lenguaje.

Con frecuencia se utiliza los exámenes de aptitud de lenguaje en las escuelas para evaluar el nivel de dominio que los alumnos tienen del inglés. Después de haber administrado estas pruebas a los alumnos, se les asigna clasificaciones como "dominio limitado del inglés" o "dominio completo del inglés". El problema del que no están al tanto numerosos patólogos del habla y el lenguaje es que estos exámenes de aptitud sólo evalúan las destrezas de comunicación interpersonales básicas en inglés; no evalúan la competencia lingüística académica cognoscitiva. Se puede determinar erróneamente que el niño tiene completo dominio del inglés basado en su capacidad de contestar preguntas como "¿Cuáles son tus

comidas favoritas?" o de ser capaz de responder a la solicitud "Cuéntame algo sobre tu familia".

Los patólogos del habla y el lenguaje y los demás profesionales que trabajan con estos niños en las escuelas ven la clasificación de "dominio completo del inglés" y suponen que es aceptable administrar pruebas estandarizadas a estos niños, ¡ya que después de todo tienen completo dominio del inglés! En realidad, estos niños todavía están tratando de desarrollar la competencia lingüística académica cognoscitiva, y por tanto el uso de exámenes estandarizados en inglés redundaría en detrimento de ellos. Cuando se administra estos exámenes estandarizados, los niños que están aprendiendo el inglés como segundo idioma obtienen puntuaciones muy bajas, y se les atribuye discapacidades de aprendizaje del lenguaje. En consecuencia, se les asigna erróneamente a clases de educación especial.

GUÍA BÁSICA DE JUEGOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE HABLAR INGLÉS



PARA LOS ALUMNOS DEL 9NO GRADO

TELARAÑA: (SPIDERWEB)

Nivel: 9no grado

Tema: Telaraña

Recursos:

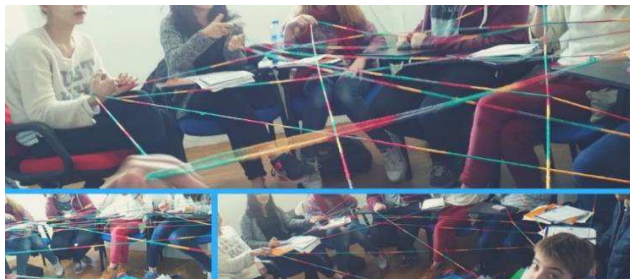
1. Ovillo de lana
2. Mochila
3. fotos

Tiempo sugerido: 10 minutos

Objetivo: Tejer el ovillo de lana hasta lograr que todos los estudiantes tengan cogido para comenzar el juego, para obtener el efecto completo del juego, debe repetirlos varias veces, lo más rápido posible, sin tropezar o pronunciar mal.

Desarrollo:

1. El docente leerá el juego pronunciando cada palabra de manera que el estudiante logre captar la pronunciación de manera correcta.
2. Se comenzará de alumno mayor o menor por estatura
3. Coger el ovillo, comenzar una historia y lanzar el ovillo a un compañero.
4. El siguiente compañero tendrá que seguir la historia y volver a lanzar el ovillo.
5. Cada alumno debe de sujetar su parte del ovillo para ir tejiendo una telaraña.



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

NOMBRES Y ANIMALES (NAME AND ANIMALS)

Nivel: 9no grado

Tema: Nombres y animales (Name and Animals)

Recursos:

1. Estudiantes
2. Salón de clases

Objetivos: Recordar los nombres de sus compañeros y retomar la práctica del inglés hablado

- 1 Desarrollo: Los estudiantes están ubicados en un círculo.
- 2 Luego dicen su nombre y el nombre de un animal que comienza con la misma letra.
- 3 También el alumno puede imitar el gesto de un animal.

POR EJEMPLO: Mi nombre es Pedro y me gustan los pingüinos. (Al decir pingüino puedes caminar un poco con los brazos atados a tu cuerpo balanceándose lateralmente imitando a estos animales).



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

DÓNDE ESTÁ EL TESORO: WHERE IS THE TREASURE

Nivel: 9no grado

Tema: DÓNDE ESTÁ EL TESORO: WHERE IS THE TREASURE

Recursos:

1. Pañuelo
2. Juguetes
3. Pupitres
4. Relojes

Tiempo sugerido: 5 minutos

Desarrollo:

1. Necesitaremos esconder un objeto
2. Se tiene que vendar los ojos con un pañuelo
3. El alumno deberá salir del aula de clase
4. El resto de compañeros se acomodaran en el aula de clase

Objetivo: El alumno vendado los ojos solo se moverá cuando sus compañeros se lo indique, no podrá desplazarse por el aula si no tiene indicaciones, le pronunciaran las palabras para que identifique el tesoro escondido, cuando encuentre el tesoro se lo motivara con aplausos y otro alumno seguirá con la mecánica del juego



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

SCRABBLE. (ESCARBAR)

Nivel: 9no grado

Tema: SCRABBLE. (ESCARBAR)

Recursos:

1. Tablero
2. Fichas
3. Mesa
4. Sillas
5. Lápiz
6. Hojas

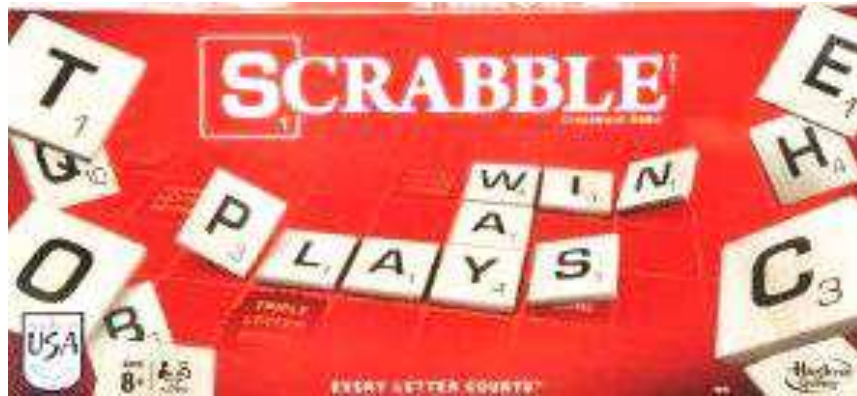
Tiempo sugerido: 4 minutos

Desarrollo:

1. Se debe formar palabras en el tablero
2. Formar mejores palabras que tu oponente
3. Ganar mayor cantidad de puntos
4. Hablar y pronunciar bien cada palabra realizada en el juego

Objetivo: El objetivo del juego es formar las mejores palabras en las mejores posiciones del tablero para vencer a tu oponente. Ten en cuenta que en las casillas especiales puedes conseguir más puntos, quizás creas que para poder jugar necesitas un vocabulario amplio, aunque en realidad no es así.

Por ejemplo, imagina que estás jugando y ves las letras **R, E, A y D**. Ahora te preguntas si en realidad es una palabra, por lo que la buscas en el diccionario. Al final descubres que “read” significa “leer”, así que formas tu palabra y ganas algunos puntos. Otra ventaja de Scrabble es que no es necesario reunir varios amigos para jugar; solo dos personas son suficientes.



<https://www.fluentu.com/blog/english/es/los-mejores-7-juegos-de-mesa-para-aprender-ingles-divirtiendote/>

FUNGLISH

Nivel: 9no grado

Tema: FunGLISH

Recursos:

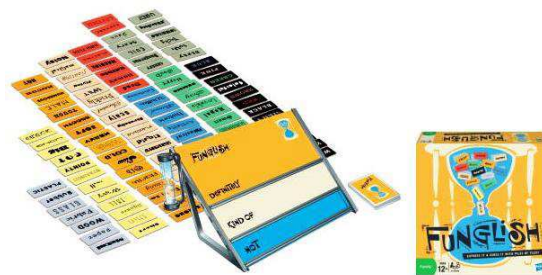
1. Hojas de papel
2. Sobre de papel
3. Lapicero
4. Mesa
5. Pupitres

Tiempo sugerido: 3 minutos

Desarrollo:

1. Examinar todas las palabras y busques los significados de los términos que no entiendas
2. Formar varias palabras en la hoja
3. Introducir en el sobre la hoja
4. Tiene que dar pistas pronunciando la dos primeras letras
5. La repetición ayuda a recordar mejor, con FunGLISH podrás aprender muchos nuevos términos.

Objetivo: Antes de empezar, es buena idea que examines todas las palabras y busques los significados de los términos que no entiendas. Una buena manera de aprender con FunGLISH es deshacerte del límite de tiempo y buscar palabras en el diccionario a medida que juegas.



<https://www.fluentu.com/blog/english/es/los-mejores-7-juegos-de-mesa-para-aprender-ingles-divirtiendote/>

ARRANGE. (ORGANIZAR)

Nivel: 9no grado

Tema: ARRANGE. (ORGANIZAR)

Recursos:

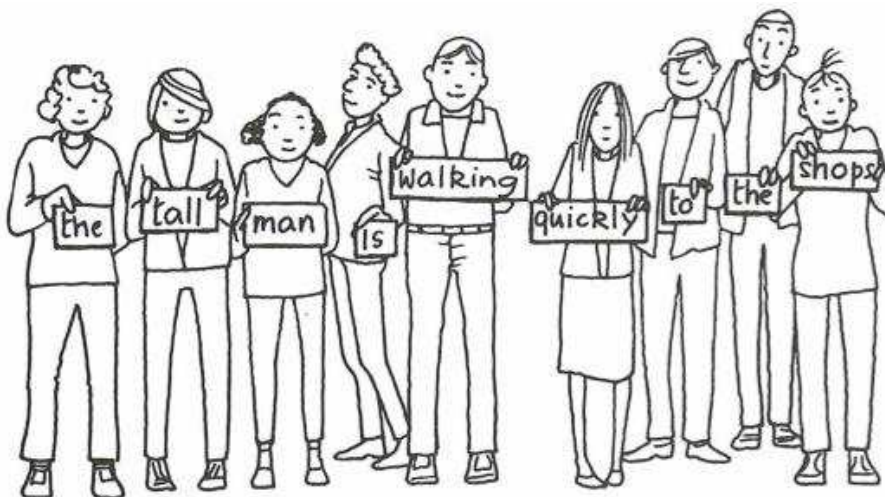
1. Hojas de papel
2. Marcadores
3. Libro de ingles

Tiempo sugerido: 5 minutos

Desarrollo:

1. Se hace grupos de 6 o 8 alumnos
2. Dependerá según la cantidad de alumnos en el aula
3. Se formara una frase y se repetirá su ejercicio hasta saber pronunciar bien.

Objetivo: Una actividad muy interesante para que los alumnos vayan tomando conciencia sobre la construcción de frases es el juego Arrange. Arrange es un juego que he tomado del libro Five Minutes Activities, libro especialmente recomendable si eres profesor de idiomas.



<http://elpoyornilla.es/2015/12/40-juegos-con-flashcards-para-ensinar-ingles/>

TÚ ERES UN ESPIA (YOU ARE A SKY)

Nivel: 9no grado

Tema: TÚ ERES UN ESPIA (YOU ARE A SKY)

Recursos:

1. Estudiantes
2. Salón de clases

Tiempo sugerido: 20 minutos

Objetivo: Desarrollar las habilidades orales de los estudiantes a través de la formulación de preguntas y respuestas.

Desarrollo:

1. El maestro hace un grupo de 4 estudiantes.
2. Luego los estudiantes acuerdan inventar una coartada.
3. Luego los detectives realizan sus preguntas respectivas para representar a sus compañeros.

PARA EXMAPLE: ¿Dónde estabas ayer a las 7:00 p.m.? ¿A qué hora, cuando llegas a casa? , ¿Qué comiste en la cena? ¿Cómo llegaste?



<https://www.2profesenapuros.com/102-dinamicas-de-presentacion-para-los-primeros-dias-de-clase/>

ADIVINA QUIEN SOY (GUESS WHO I AM)

Nivel: 9no grado

Tema: ADIVINA QUIEN SOY (GUESS WHO I AM)

Recursos:

1. Pañuelo
2. Globo
3. Cancha de escuela

Tiempo sugerido: 20 minutos

Objetivo: Adivina un personaje real o ficticio mediante la expresión de preguntas o la descripción de cualidades o características

Desarrollo:

1. El estudiante toma una pegatina y escribe el nombre de un personaje.
2. Lo pegan en la espalda de los estudiantes.
3. Luego el maestro da la orden para que comiencen a hacer las preguntas a sus compañeros de clase.
4. Y el resto del grupo responde hasta que todos resuelvan el personaje.

PARA EXMAPLE: - ¿Soy una persona real o un personaje de ficción? Usted es un...

¿Soy un hombre o una mujer? Usted es un...

- ¿Qué edad tiene? Usted está....



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

POST-IT DE FAMOSOS.

Nivel: 9no grado

Tema: POST-IT DE FAMOSOS.

Recursos:

1. Pupitres
2. Hoja de papel
3. Lapicero

Tiempo sugerido: 20 minutos

Desarrollo:

1. Los alumnos estarán frente a frente
2. Se realizaran preguntas para ser contestadas
3. Se debe incluir el profesor

Objetivo: También es un juego muy típico pero que siempre funciona, solo debemos **poner** un post-it con un famoso en la frente de nuestro compañero e ir realizando preguntas que puedan ser contestadas con SÍ o NO, la primera ronda suelo hacerla con famosos y la segunda con compañeros de clase done el profesor también deberá interactuar.



<https://www.eleinternacional.com/10juegos/>

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

La aplicación de las estrategias en relación a las metodologías, tal vez fueron un pretexto para que los niños vivenciaran cambios en las rutinas a las que estaban acostumbrados. Por esto opino que antes que al aprendizaje, contribuyeron a crear un ambiente apacible y agradable de mayor distensión y juego, por otra parte las evidencias registradas demuestran como el aprendizaje de vocabulario y comandos elementales poco a poco se fueron consolidando al haber sido enseñado y reforzado de una manera novedosa y lúdica. Pudiendo afirmar que las metodologías demostraron ser eficaces y útiles para iniciar en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Igualmente fue notoria la integración de varias metodologías en una misma actividad, lo cual demuestra que se complementan entre sí efectivamente y que son coherentes a los principios básicos del enfoque comunicativo.

Nuestro trabajo de investigativo tiene el objetivo de plasmar la vocación de los estudiantes con los juegos lúdicos mejora su actividad emocional y enumeramos los siguientes.

- ✓ Los estudiantes han demostrado que pueden ampliar la técnica de hablar inglés refleja un 65%, el cual demuestra que si hay dedicación por aprender un nuevo idioma.
- ✓ Los métodos aplicados por el docente hacia los estudiantes para mejorar la cualidad de hablar inglés, ha sido un método habitual, mediante de explicaciones, o clases orales, por lo que es esencial aplicar nuevos métodos en el aprendizaje mediante los juegos lúdicos.
- ✓ Los juegos lúdicos como material práctico-didactico son un sustento para la alcanzar las destrezas cognitivas.
- ✓ El docente instruye su hora clase a través de un libro y un cd pero esto no es apto para difundir la virtud de hablar inglés.

RECOMENDACIONES

Finalmente las sugerencias propias para la institución en general que sugiero desde mi punto de vista, consisten, primero en una evaluación periódica del desempeño de los docentes a partir de la opinión de los estudiantes, que permita poner de manifiesto el conformismo o inconformismo frente a los docentes. También pienso que es necesaria un mayor seguimiento y retroalimentación frente al currículo propuesto, programas de estudio, estándares y sistematización de logros e indicadores de logros, ya que muchos de estos, según lo que observé se encuentran totalmente desarticulados o no son evaluados de una manera pertinente.

El tema de la vocación de los docentes es muy difícil de tratar, ya que simplemente es algo que se tiene o no se tiene, no obstante es importante saber que en cualquier profesión y labor son indispensables el respeto y el servicio que se presta al otro, en lo posible, de la manera más solidaria, cordial y cálida que se pueda. La recomendación también para ellos, en especial para el docente de inglés, sería la de remitirse y ampliar información con respecto a las metodologías que se emplearon y que puedan ser empleadas en el área de inglés, viendo esto no como una carga extra que demanda tiempo, sino realmente como una ayuda y un apoyo que enriquece el trabajo con los niños, permitiendo un aprendizaje efectivo en esta lengua extranjera, sino por reconocer los grandes beneficios que este proceso genera a corto, mediano y largo plazo.

Debido a los logros hallados, se indican las siguientes recomendaciones:

- ✓ Los profesores demandan un gran soporte institucional para estar llamados en programas de desarrollo profesional permanente.
- ✓ La Institución debe establecer un análisis sobre la guía didáctica y la socialice en unión con los docentes comprometidos para que de forma positiva sea aplicada.
- ✓ Es ineludible que la planificación contenga aspectos como modulación y claridad del discurso oral, lo cual colaborara al aseguramiento de otras habilidades.
- ✓ La habilidad de hablar es el vínculo que los profesores deberían destacar en prácticas de pronunciación y a la vez motivar a los estudiantes para dominar su debilidad cuando cometen equivocaciones en su práctica oral.

BIBLIOGRAFIA

1. Bestard Monroig, Juan; Pérez Martín, María Concepción (1992)“La didáctica de la lengua inglesa. Fundamentos lingüísticos y metodológicos”: Síntesis,S.A.
2. Apuntes de la asignatura Metodología de la lengua extranjera impartida por el profesor Francisco José Francisco Carrera en la UVA Campus Duques de Soria.
3. Apuntes de las tutorías del Prácticum II impartidas por la profesora Nuria Sanz en la UVA Campus Duques de Soria.
4. Sánchez Megolla, María Teresa“El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés” Octubre 2009 libro digital.
5. Sánchez, M. I. (2012). *Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y enseñanzas de idiomas*. Vallolid, España.
6. Burillo, J. (2006). *La lenguas extranjeras en el aula: reflexiones y propuestas*. Venezuela: Laboratorio educativo.
7. David Vale, A. F. (1998). Enseñanza de ingles para niños: Guía de formación para el profesorado. En A. F. David Vale, *Enseñanza de ingles para niños: Guía de formación para el profesorado* (pág. 201). Madrid, España: Edicion Española.
8. Larrigana, M. A. (2008). *Psicología del desarrollo*. Argentina: Editorial Brujas.
9. Jimenez, F. S. (2000). La inferencia léxica como estrategia cognitiva. En F. S. Jimenez, *La inferencia léxica como estrategia cognitiva* (págs. 66-67). Valencia: Artes Gráficas Soler.
10. Martinez, R. D. (s.f.). *Habilidades comunicativas de las lenguas extranjeras*. OMAGRAF, S.L.
11. Luzón Encabo, José María; Soria Pastor, Inés “El Enfoque Comunicativo en la Enseñanza de Lenguas. Un desafío para los Sistemas de Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia” Instituto Cervantes.
12. “El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria ” (Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria, Vol.6, N°3, 169-185, 2013)
13. Cristal, D. (2015). Enciclopedia del lenguaje. *Enciclopedia del lenguaje*, 64. Obtenido de <https://ebamiren.files.wordpress.com/2011/02/juegos-orales.pdf>
14. Fenoy, V. L. (2003). Ingles. Profesores de Enseñanza Secundaria. Temario Parte B. E-book. En V. L. Fenoy, *Inglès temario B* (pág. 122). España: MAD, S.I.
15. Navarro, M. T. (1981). *Didactica de la lengua inglesa en EGB III*. España: Reproducciones

Offset, Bàrcena.

16. PERALTA, W. M. (2016). *Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. Mèxico: Motlazan S.A.
17. Libro de texto para la enseñanza del inglés como lengua extranjera (editorial Sparks).
18. Halbach , Ana; García Gómez, Anotnio; Fernández Fernández, Raquel. (2009 “Enseñar en el proyecto bilingüe. Reflexiones y recursos para el profesor”
19. Reyes Pejenaute, S. A. (2006). Enseñanza-aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un nuevo método? *Revista de Psicodidactica*, 1-4.
20. Solé, M. d. (1982). *El juego como actividad educativa: instruir deleitando*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
21. McRay, L. (200). *La adquisició de un nuevo idioma*. España: Lorol. S.A.
22. C. Richards, Jack; Lockhart, Charles.(1996)“Reflective teaching in Second language classrooms”.New York:
23. Recio, N. M. (2011). *Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior*. Cuba: Biblioteca virtual.
24. Campbell, L.R. (1996). Issues in service delivery to African American children. In Kamhi, A.G., Pollock, K.E., & Harris, J.L. (Eds.), *Communication development and disorders in African American children* (pp.73-94). Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Company.
25. Thomas, W.P., & Collier, V.P. (1998). Two languages are better than one. *Educational Leadership*, 12/97-1/98, 23-26.
26. Manual didáctico sobre la integración de las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza del inglés, Rafael Victorino Valdés Bermúdez¹, Alberto Puig García², Aldo Aguirre Cruz³, Eudaldo Reyes Martínez⁴, Alfredo Duarte Martínez⁵, Arturo Barata Álvarez⁶

ENLACES DIGITALES

<http://blog.tiching.com/20-recursos-educativos-ideales-para-aprender-ingles/>

<https://englishlive.ef.com/es-mx/blog/tips-para-estudiar/los-mejores-juegos-para-ayudarte-aprender-ingles-mas-rapido/>

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-ingles/>

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-ingles/english-vocabulary/>

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-de-ingles/english-spelling/>

<http://pensamientoeducativo.uc.cl/files/journals/2/articles/177/public/177-428-1-PB.pdf>

<https://englishlive.ef.com/es-mx/blog/ingles-en-la-vida-real/fluidez-en-3-pasos-faciles/>

<https://englishlive.ef.com/es-mx/blog/tips-para-estudiar/los-mejores-juegos-para-ayudarte-aprender-ingles-mas-rapido/>

http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/curriculum_al_dia/bases_ingles_2012.pdf

<https://lanfl.wordpress.com/2012/06/13/habilidades-linguisticas-escuchar-hablar-leer-y-escribir/>

<https://www.linguee.com/spanish-english/translation/fluidez+verbal.html>

<http://blog.aprendingidiomas.com/pronunciacion-ingles-fonetica-simbolos/>

<https://books.google.com.ec/books?=-onepage&q=jugando%20hablando%20ingles&f=false>

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1. Árbol del problema



Anexo 2. Instrumentos de evaluación



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Encuesta realizada a los estudiantes de 9no Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos

TEMA: Los trabalenguas en el desarrollo de la habilidad de hablar inglés en los estudiantes del 9no Año de la Unidad Educativa Juan Montalvo Fiallos, Recinto comunal, Cantón El Carmen Manabí, Periodo 2017-2018.

OBJETIVO: Investigar el desarrollo de la habilidad de hablar inglés por medio de los trabalenguas en los estudiantes de 9no Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”, Recinto comunal Cantón El Carmen Manabí, Periodo 2017-2018, a través de la investigación científica y de campo.

- 1. Usan ustedes los juegos lúdicos como material didáctico para desarrollar la habilidad de hablar inglés?**

a)	Si	()
b)	No	()
c)	A veces	()

- 2. Crees que al aplicar los juegos lúdicos en las clases de inglés, optimizaría la práctica de hablar?**

a)	Si	()
b)	No	()

Que tan significativo sería para usted usar los juegos lúdicos para aumentar la técnica de hablar inglés?

a)	Muy importante	()
b)	Poco importante	()
c)	Nada importante	()

3. Cuantas veces tu docente usa los juegos lúdicos para mejorar la agilidad de hablar?

a)	Siempre	()
b)	A veces	()
c)	Nunca	()

4. De las técnicas mostradas abajo cual ha sido empleada para ampliar la habilidad de hablar inglés?

a)	Repetición	()
b)	Videos	()
c)	Juegos (Lúdicos)	()

5. Qué tan bueno observa usted que son los juegos lúdicos para aumentar la destreza de hablar?

a)	Muy bueno	()
b)	Bueno	()
c)	Regular	()

6. Cree usted elemental desarrollar la agilidad de hablar para el aprendizaje del idioma inglés?

a)	Si	()
b)	No	()

7. De la forma como le han enseñado inglés hasta ahora, piensa usted que se ha perfeccionado el adiestramiento de hablar el idioma inglés?

a)	Si	()
b)	No	()



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Encuesta realizada al docente de inglés de 9no Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”

TEMA: Los juegos lúdicos en el proceso de la capacidad de hablar inglés en los estudiantes del 9no Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”, Recinto comunal, Cantón El Carmen Manabí, Periodo 2017-2018.

OBJETIVO: Indagar el desarrollo de la técnica de hablar inglés por medio de los juegos lúdicos en los estudiantes de 9no Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”, Recinto comunal Cantón El Carmen Manabí, Periodo 2017-2018, a través de la investigación científica y de campo.

1. Qué tipo de material didáctico usa para ampliar la destreza de hablar inglés?

2. Usa los juegos lúdicos como material práctico-didáctico para incrementar la habilidad de hablar inglés?

3. Con qué prioridad aplica los juegos lúdicos en clases?

4. Beneficia positivamente el material didáctico que usa para extender la habilidad de hablar inglés?

5. Estima que los juegos lúdicos es eficaz para desarrollar la claridad verbal en los estudiantes?

6. Se logra con la práctica permanente de los juegos lúdicos ayudar a tener seguridad a los estudiantes en sí mismos?



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGES - ENGLISH MAJOR

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Encuesta realizada al rector de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”

TEMA: Los juegos lúdicos en el desarrollo de la habilidad de hablar inglés en los estudiantes del 9no Año de la Unidad Educativa Juan Montalvo Fiallos, Recinto comunal, Cantón El Carmen Manabí, Periodo 2017-2018.

OBJETIVO: Investigar el desarrollo de la habilidad de hablar inglés por medio de los juegos lúdicos en los estudiantes de 9no Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”, Recinto comunal Cantón El Carmen Manabí, Periodo 2017-2018, a través de la investigación científica y de campo.

- 1. Utilizan los docentes de la institución material práctico-didáctico para incrementar la habilidad de hablar inglés?**

- 2. Como obtiene usted demostrar la capacidad del desarrollo de la fluidez verbal del idioma inglés?**

- 3. Piensa usted que es importante emplear los juegos lúdicos como material práctico-didáctico para ampliar la habilidad de hablar inglés?**

- 4. Estima usted que adaptando el uso de los juegos lúdicos los estudiantes tendrán más familiaridad en sí mismo para desarrollar la fluidez verbal?**

- 5. Con qué continuidad los docentes usan material práctico – didáctico para desarrollar la habilidad de hablar inglés?**

- 6. Como rector de la Institución, considera que la aplicación de los juegos lúdicos tendrán una aplicación positiva en la fluidez verbal de los estudiantes?**

Anexo 3. Fotos del trabajo de investigación

Encuesta realizada a los estudiantes de 9no Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo Fiallos”



Encuesta dirigida al docente de inglés de 9no grado de la Unidad Educativa "Juan Montalvo Fiallos"; Lcda. Janina Chica.



Encuesta dirigida al rector de la Unidad Educativa "Juan Montalvo Fiallos"; Lcdo. Julián Vera

