



**UNIVERSIDAD LAICA  
“ELOY ALFARO” DE MANABÍ**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE BACHILLERATO  
CARRERA – DOCENCIA EN INGLÉS**

**TRABAJO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DEL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**

**TEMA:**

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN  
EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.**

Estudio investigativo realizado en el Centro de Educación Básica  
“Puertas del Cielo” periodo lectivo 2013-2014

**LÍNEA**

Herramientas metodológicas de Enseñanza – Aprendizaje del  
Inglés. (6104.02)

**AUTORAS:**

**CECILIA ELIZABETH PALMA ZAMBRANO  
MARJORIE ROXANA TUMBACO ACOSTA**

**TUTORA DE TESIS**

**Dra. Narcisa Rezavala Mg. Es.**

Manta – Ecuador  
2013 - 2014

## **CERTIFICACIÓN DE LA DIRECTORA DE TESIS**

En legal uso de mis funciones y atribuciones, en calidad de Directora del trabajo de graduación.

### **CERTIFICO:**

Que la presente investigación cumple a satisfacción con los requisitos y protocolos establecidos por la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí” y las normas de investigación que ordenan y sugieren la estructura de esta, por lo que puede ser presentada para su revisión y defensa.

Manta, marzo de 2014

---

**Dra. Narcisa Moncerrate Rezavala Zambrano**  
**DOCENTE FAC. CC. EDUCACIÓN**  
**DIRECTORA DE TESIS**

## **RECONOCIMIENTO DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Los conceptos, ideas y contenidos generales del presente trabajo de titulación son de exclusividad y responsabilidad de sus autoras. Se han reproducido ideas de trabajos autorizados exclusivamente para refrescar la investigación, sin fines especulativos.

Para constancia de nuestras afirmaciones, firmamos en unidad de acto y de criterio.

Manta, marzo de 2014

---

Cecilia Elizabeth Palma Zambrano  
**Ced. N° 131287433 – 0**

---

Marjorie Roxana Tumbaco Acosta  
**Ced. N° 130959884 - 3**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Previo el cumplimiento de los requisitos de ley, el Tribunal de Grado otorga la calificación de:

-----  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

-----  
CALIFICACIÓN

-----  
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

-----  
CALIFICACIÓN

-----  
DIRECTOR DE TESIS

SUB TOTAL DE LA DEFENSA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Ec. Lidia Mero Rivera, Mgs.  
**SECRETARIA DE LA UNIDAD ACADÉMICA**

## **AGRADECIMIENTO**

**"No dejamos de jugar porque envejecemos;  
envejecemos porque dejamos de jugar"**

**George Bernard Shaw**

Al culminar este proceso queremos agradecer en primer lugar a Dios, porque sin su ayuda no hubiera sido posible lograrlo.

A la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí” encabezada por su Rector Dr. Medardo Mora, por haber abierto las puertas de la Universidad que dirige. A la Facultad Ciencias de la Educación “ULEAM” y a su personal docente que impartieron sus conocimientos, a la Dra. Narcisa Rezavala quien fue nuestra guía y ayuda en este proceso de investigación

Gracias al Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo” por haber permitido realizar nuestra investigación en dicho plantel y a su directora, personal docente y administrativo, por brindarnos la información necesaria para culminar satisfactoriamente nuestra investigación.

A nuestros familiares que con su apoyo han facilitado nuestra tarea

**Cecilia Palma Zambrano**

**Marjorie Tumbaco Acosta**

## **DEDICATORIA**

Con mucho amor dedico este trabajo a:

Dios, mi Padre Celestial quien iluminó siempre mi camino y me guío durante este proceso.

Mis padres, César Palma y Luceria Zambrano , por esos sabios consejos, el esfuerzo, sacrificio y apoyo incondicional que hicieron que me prepare y culmine mí carrera profesional..

Mi Esposo, Victor por su ayuda y comprensión en cada momento, por animarme en los tiempos difíciles y ser mi soporte para cumplir con esta meta deseada.

**Sra. Cecilia Palma Zambrano**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis con todo mi cariño y amor.

A ti DIOS por tus bendiciones recibidas y por haberme permitido llegar hasta este punto y darme salud para lograr y cumplir mis objetivos, gracias además por darme tu infinita bondad, amor y misericordia.

A mis padres José y Victoria, por dejarse usar por Dios y darme ejemplos de vida, ejemplos dignos de superación y entrega, gracias por brindarme el apoyo necesario para terminar esta carrera que proyecta mi futuro, gracias por creer en mí, por todo esto les agradezco desde el fondo de mi corazón y por haber estado conmigo en todo momento.

Gracias a esas personas importantes en mi vida, que siempre estuvieron listas para apoyarme y brindarme toda su ayuda, este es el momento preciso de regresar un poquito de todo lo inmenso que me han otorgado, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

Bendiciones  
Marjorie Tumbaco Acosta

# TABLA DE CONTENIDO

<b><u>CERTIFICACIÓN DE LA DIRECTORA DE TESIS.....</u></b>	<b><u>I</u></b>
<b><u>RECONOCIMIENTO DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....</u></b>	<b><u>II</u></b>
<b><u>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....</u></b>	<b><u>III</u></b>
<b><u>AGRADECIMIENTO .....</u></b>	<b><u>IV</u></b>
<b><u>DEDICATORIA .....</u></b>	<b><u>V</u></b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>EL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1.1. ANTECEDENTES .....	1
1.1.2. CONTEXTO INSTITUCIONAL.....	3
1.1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
1.1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES.....	6
1.1.5. DELIMITACIÓN DEL TEMA .....	6
<b>1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>8</b>
<b>1.3 OBJETIVOS.....</b>	<b>10</b>
1.3.1 OBJETIVO GENERAL .....	10
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
<b><u>CAPÍTULO II.....</u></b>	<b><u>11</u></b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>11</b>
2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	11
2.2.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	13
2.3.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL .....	15
2.4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	16
<b><u>CAPÍTULO III.....</u></b>	<b><u>38</u></b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>38</b>
3.1.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	38
3.1.1.- MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN.....	38
3.1.2.- TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	38
3.1.3.- MÉTODOS Y TÉCNICAS.....	39
3.1.4.- NIVEL DE INVESTIGACIÓN .....	42
3.2.- POBLACIÓN Y MUESTRA.....	42
3.2.1.- DETERMINACIÓN DE LA POBLACIÓN.....	42

3.2.2.- DETERMINACIÓN DE LA MUESTRA. ....	42
3.3.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES. ....	44
3.3.1.- VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LÚDICAS.....	44
3.3.2.- VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS .....	45
3.4.- PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN. ....	46

**CAPITULO IV ..... 48**

**ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS ..... 48**

**4.1.- DE LAS IMPLICACIONES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS..... 48**

DE LAS ACCIONES DIDÁCTICAS POR PARTE DEL DOCENTE .....	49
DE LA RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES AL PROCESO DE APRENDIZAJE.....	51
DE LA ADECUACIÓN DE LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE.....	53
4.3.- COMPROBACIÓN DE SUPUESTOS. ....	79
4.3.1.- CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	79
4.3.2.- COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS. ....	82

**CAPITULO V ..... 83**

**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ..... 83**

5.1.- CONCLUSIONES.....	83
5.2.- RECOMENDACIONES .....	83

**CAPITULO VI ..... 85**

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN..... 85**

**BIBLIOGRAFÍA .....**

**ANEXOS .....**

<b>ANEXO 1: INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN UTILIZADOS .....</b>	
<b>ANEXO 2: CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	
<b>ANEXO 3: MANUAL DESARROLLADO EN LA PROPUESTA .....</b>	
<b>ANEXO 4: FOTOS .....</b>	



**TEMA:**

Las actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés. Estudio investigativo realizado en el Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo” periodo lectivo 2013-2014

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Planteamiento del problema

#### 1.1.1. Antecedentes

Según los PCNs (Parámetros Curriculares Nacionales) (Brasil, 1998:15) “el aprendizaje de la lengua extranjera, es una posibilidad de aumentar la auto - percepción del alumno como ser humano y como ciudadano. Además de desarrollar la conciencia crítica de los alumnos, permitiéndoles expandir sus opiniones y su raciocinio lógico contribuyendo también con su socialización. Las clases de LE (Lengua Extranjera) se configuran como un espacio de interacción entre profesores y alumnos, en situaciones significativas contextualizadas.”

Es en este contexto donde las actividades lúdicas ganan espacio como herramienta ideal de aprendizaje, en la medida en que se propone estimular el interés del alumno, pues tienen en el juego un factor de desenvolvimiento de los diferentes niveles de experiencia personal y social. El juego lo ayuda a construir sus nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad, y simboliza un instrumento pedagógico que lleva al profesor a la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje.

La aplicación del juego y la creatividad perfecciona la docencia, dinamizan los procesos educativos y el aprendizaje dentro de los marcos institucionales, dan respuesta a la necesidad de crear un ambiente de participación activa, del educador y del educando, en un dialogo que permita ir construyendo un nuevo conocimiento, el

proceso de aprendizaje debe caracterizarse por el uso de métodos activos y actividades participativas.

Según las OCNs (Orientaciones Curriculares Nacionales) (Brasil, 2006), “la lengua extranjera ha sido objeto de estudio de muchos investigadores en el área de la metodología de enseñanza aprendizaje, donde se aborda esta temática y se presentan materiales que corroboran afirmativamente que las actividades lúdicas son excelentes recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje.”

Para implementar un componente lúdico y mejorar el aprendizaje del Idioma inglés las actividades lúdicas son recursos estratégicos que ofrecen numerosas ventajas en el proceso de enseñanza, usadas como estrategias afectivas desinhiben relajan, motivan. Como estrategias comunicativas, permiten una comunicación real dentro del aula. Como estrategia cognitiva contribuyen a deducir, inferir, formular hipótesis, y, como estrategia de memorización haciendo la repetición del tema varias veces.

Carlos Alberto Jiménez V. (2003) un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.” (p.118)

Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse.

En este contexto el tema de esta investigación trata de concienciar a los docentes sobre la importancia de utilizar actividades lúdicas que permitan utilizar el Inglés como segunda lengua incrementando con ello una mayor motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Puertas del Cielo” de la Ciudad de Manta.

En la ciudad de Manta punto de progreso y adelanto para el sistema educativo, el inglés como segunda lengua es una oportunidad invaluable para el desarrollo social, cultural y cognitivo porque fomenta el respeto y la valoración a la pluralidad y de las diferencias, tanto del entorno del niño como del mundo, mejorando su capacidad para entablar relaciones con las demás personas, así como el desarrollo de una competencia comunicativa que le permita acceder a los diferentes medios de información para complementar sus conocimientos y aumentar su cultura.

En síntesis, el estudio que se realizó es de gran importancia para la comunidad educativa no sólo por las expectativas que el mismo ofrece, sino también porque en él se entrelazan aspectos de gran relevancia del quehacer pedagógico para el desarrollo comunicativo de los jóvenes Involucrados en dicho proceso directa o indirectamente.

### **1.1.2. Contexto Institucional**

El Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”, se encuentra ubicada en la Ciudadela Las Acacias, Calle 18 Av. 36 y 37, la cual fue creada el 30 de Diciembre

del 2004 se concedió el permiso de funcionamiento. Su primer año de labores lo inició el 4 de Abril del 2005 con 65 estudiantes, desde la etapa inicial con: maternal, pre kínder, kínder, primero y segundo año básico, en los predios de la Iglesia Bautista “Hay Vida en Jesús” ubicada en la Avenida 24 y Flavio Reyes, laboraron ahí hasta culminar el año lectivo 2007-2008.

A medida que los años han transcurrido esta institución ha crecido, es así que se inició con 90 estudiantes, teniendo en la actualidad alrededor de 500, sirviendo a la comunidad desde pre kínder hasta noveno año de educación básica.

El crecimiento de la población educativa es gracias a la difusión de los Padres de Familia, por su agradecimiento, consideración y la clara evidencia de los buenos resultados en las familias de muchos educandos.

El incremento del cuerpo docente y administrativo también es evidente, pues su objetivo es brindar una educación de excelencia, con un equipo que cubra cada área educativa, que sea plenamente atendida, y que en cada una de ellas se obtengan excelentes resultados.

Se quiere fortalecer e innovar el aprendizaje del idioma Inglés con el fin de desarrollar en los estudiantes una competencia comunicativa a través de la competencia lingüística que incluye las destrezas de escuchar, leer, hablar y escribir, como parte un proyecto bilingüe en crecimiento.

Su misión es de formar líderes con excelencia educativa y con valores bien cimentados de la mano con lo científico y la tecnología, buscando las necesidades que demanda la sociedad y es por eso que en la institución se da la debida importancia a la adquisición de una lengua extranjera, el cual es el idioma inglés.

La implementación de la tecnología actual en cada una de sus 20 aulas, conjunto con sus 4 profesores de inglés y sus 475 estudiantes, ayuda a utilizar la metodología y el material adecuado y permanentemente actualizado, garantizando la continuidad del aprendizaje de este idioma a lo largo de los distintos niveles en el Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”.

Porque la misión como docentes es formar seres sociales que sepan integrarse a su medio, tender lazos afectivos a través de la conversación. Esta propuesta pedagógica está centrada en la persona y el rescate de lo cotidiano “como medio para posibilitar que la vida cargada de sentido es el escenario pedagógico más idóneo en la construcción del aprendizaje”. Además, cuando se enseña a conversar y se estimula a consolidar las relaciones afectivas firmes y profundas, se está educando.

### **1.1.3. Formulación del Problema**

¿Utilizan los docentes las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés de los niños y niñas del sexto y séptimo año de educación básica del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”, período lectivo 2013 – 2014?

### **1.1.4. Preguntas Directrices**

¿Los objetivos educativos institucionales incluyen actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés?

¿Están los docentes capacitados para aplicar actividades lúdicas de acuerdo a la edad de los estudiantes?

¿Son las estrategias de aprendizaje del idioma inglés adecuadas para el logro de la interacción docente-estudiante?

¿El nivel del conocimiento del idioma inglés está relacionado con las actividades lúdicas que aplica el docente?

### **1.1.5. Delimitación del tema**

**Campo:** Educativo

**Área:** Lengua Extranjera

**Aspecto:** Actividades Lúdicas

**Tema:** Las actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés en los niños y niñas del sexto y séptimo año de educación básica del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”, período lectivo 2013- 2014.

**Delimitación Espacial:** Centro de Educación Básica “Puertas Del Cielo”

**Delimitación Temporal:** Periodo Lectivo 2013- 2014.



## 1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible con la improvisación, de ahí que se hace imprescindible la preparación metódica de los juegos, como cualquier otra actividad educativa.

Las actividades lúdicas como estrategias en el aprendizaje del idioma inglés, son muy importantes ya que ayudan a desarrollo habilidades afectivas, emocionales e intelectuales en los niños y niñas, de esta manera logran asimilar adecuadamente las enseñanzas impartidas en el proceso de aprendizaje. Estas tienden a enriquecer la actividad pedagógica y promover un proceso constructivo que acrecienta la maduración del estudiante, ya que los elementos fundamentales del pensamiento no son imágenes estáticas si no esquemas de actividades en donde él tome parte activa.

Por lo antes expuesto, es un tema importante y de actualidad su análisis permite presentar aporte positivo al aprendizaje del Idioma Inglés. Es un tema original, pues no se ha tomado de ningún otro trabajo como modelo.

La factibilidad para realizar esta investigación se dio por la apertura de las autoridades y maestros del área de Inglés y otras personas que laboran en dicha institución, en el acceso a las aulas para observar las clases y dialogar con los estudiantes y así se pudo realizar una investigación fundamentada en fuentes primarias que vinculadas con la comunidad contribuye a mejorar de la educación actual.

Los beneficiados directos son los docentes por la información que sirve de guía de orientación para conocer del juego y los beneficios que se pueden obtener en el aprendizaje de los niños y niñas, si se utiliza adecuadamente como estrategia didáctica.

Con este trabajo investigado los docentes del área de inglés, tienen un manual para experimentar nuevas estrategias que contribuyen en la adquisición del aprendizaje de un nuevo idioma, manteniendo en los niños y niñas una mayor motivación por practicarlo.

Se beneficia el centro educativo por cuanto contará con un material actualizado para evidenciar como se está realizando el trabajo educativo.

La Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, formadora de Licenciados en Ciencias de la Educación Especialidad Inglés, contará con un documento que fundamenta el vínculo teoría-práctica de la realidad de los centros escolares de la ciudad de Manta en el área de Inglés. Servirá como referencia a estudiantes, docentes, directores, asesores pedagógicos y público en general.

A las autoras porque permitió fortalecer los conocimientos adquiridos en el proceso de investigación y llevar nuevas ideas y estrategias en la formación para el trabajo del área de Inglés.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo General**

- 1) Analizar la incidencia de la aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés de los niños y niñas del sexto y séptimo año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”, periodo lectivo 2013-2014

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

Describir si la institución en sus objetivos educativos incluyen las actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés.

Determinar si los docentes están capacitados para aplicar actividades lúdicas de acuerdo a la edad de los estudiantes.

Averiguar si las estrategias de aprendizaje del idioma inglés son adecuadas para el logro de la interacción docente-estudiante.

Analizar si el nivel del conocimiento del idioma inglés está en relación con las actividades lúdicas que aplica el docente.

#### **Propuesta:**

Diseñar una propuesta que permita mejorar la situación investigada llevada en los resultados de trabajo de campo.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1.- Antecedentes Investigativos

Los juegos o actividades lúdicas se comienzan a promover en Cuba en 1994, al convocar a los profesores, promotores, investigadores, instructores políticos y trabajadores sociales a un concurso. Se perseguía promover la presentación de experiencias y dinámicas creadas y puestas en práctica durante el proceso educativo.

El aprendizaje del idioma Inglés es importante para el desarrollo del Ecuador en el Siglo XXI, por lo que el Ministerio de Educación y Cultura ha establecido como política de estado el incentivar el aprendizaje del mismo, ubicándolo con especial jerarquía en el nuevo currículo de la Educación Básica, media y de especialización.

El gobierno ecuatoriano y británico firmaron en el año 1992 un convenio de cooperación técnica bilateral con el objetivo principal de mejorar la calidad de la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en el país para lo cual se inició la reforma curricular del área. Se establecieron 3 fases para el desarrollo del proyecto, la primera de enero de 1992 a octubre de 1998; la segunda de noviembre de 1998 a diciembre de 2003 y la tercera de enero de 2004 hasta marzo de 2006.

El juego ha constituido a lo largo de la historia un elemento de interés primordial no solo para psicólogos y pedagogos sino que además se suman los filósofos más importantes del mundo al controvertido mundo lúdico tratando de dar la aportación definitiva a las diferentes teorías existentes.

Para Freud (1920) el juego se relaciona con el principio de placer (tendencia compulsiva hacia el gozo) y el principio de muerte (tendencia a la reducción

completa de las tensiones). Freud también creía que el juego se convierte en un tipo de adaptación, donde el niño logra superar las dificultades del diario vivir.

Para Piaget (1946) el tipo de juego de los niños es una proyección del periodo intelectual que atraviesa, siendo su objetivo principal consolidar las estructuras intelectuales de dichos periodos.

Winnicott (1971) plantea que el juego surge en una zona mental que se distingue de las realidades psíquicas internas o externas, a la que ha llamado experiencia cultural o juego. Esto corresponde a una experiencia interna y externa a la vez, donde surge el objeto transaccional. Esta zona se da fuera del niño pero no es el mundo real, es un espacio potencial entre lo objetivo y subjetivo, entre el niño y el ambiente. Esta situación se da cuando el bebé comienza a construir un no-yo como parte de él pero no siendo éste un mundo externo. Para Winnicott es éste espacio donde se dan los fenómenos culturales y el juego.

Por su parte Vigotsky (1988) estaba de acuerdo con la naturaleza social del juego simbólico. Para él, el juego es una zona de desarrollo próximo en el sistema mental, donde el juego es acción y es el sentido social de la acción la principal característica del juego de representación y que nace de las frustraciones del niño, de la necesidad de saber del infante.

El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente por tal razón Gilbert manifiesta (1989), “ los juegos introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes” ( p. 6 ).

En relación a lo anterior se acostumbra a relacionar la actividad lúdica con los primeros años de vida, aunque no creemos que esto sea así, parece que solo a los niños y niñas se les reconoce el derecho a jugar. El adulto, en cambio, tiene que ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida. De hecho, de una u otra manera el juego está presente en la vida del ser humano desde que nace hasta que muere, de formas distintas, en correspondencia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución y facilita el proceso de aprendizaje tanto en niño como adultos.

## 2.2.- Fundamentación Filosófica

No existe proceso educativo transformador sino lleva implícito el pensamiento humano y su forma de analizar y percibir al mundo que le determina como proceso de ser en formación.

El ser humano, desde su nacimiento es el resultado de muchos elementos que influyen sobre él, va adquiriendo nuevos saberes que le permiten un mejor desenvolvimiento en cada uno de los procesos que desarrolla; la educación es el proceso más determinante en la vida de las personas, no solo por lo que le aporta como rango cognoscitivo, sino porque le va moldeando en su estructura ideológica.

Las actividades lúdicas tienen la única finalidad de propiciarles a los estudiantes un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más ameno, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

Al hacer un breve recorrido histórico se evidencia que muchos son los autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los filósofos que abordan este tema está Platón, citado por (Lisi F, 1999), fue uno de los primeros que reconoce el valor práctico del juego, él expone la idea de educar jugando refiriéndose al placer que se encuentra en los juegos (p. 27).

Asimismo Aristóteles en varias de sus obras alude al tema del juego como parte del proceso de formación, y recomienda el juego como parte del proceso aprendizaje en los niños y niñas.

Rousseau. J. (1762), plantea que el niño debe de adquirir sus propias experiencias de la educación mediante la naturaleza, para que su educación no gire en torno a la sociedad si no a la naturaleza. Opina que los niños deben ser educados de acuerdo a

lo que les agrade, sus intereses, inquietudes, y no por medio de reglas, o alguna disciplina estricta a seguir.

En el criterio personal desde lo filosófico se afirma que al incluirse el juego en las actividades rutinarias, los estudiantes aprenden de manera fácil, el proceso se hace más divertido y por ende esto genera cualidades como; la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender, cumplir reglas, respeto al turno, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad, comunicándose mejor, es decir, expresar su pensamiento sin barreras ni obstáculos. Todos estos aspectos enseñan a los estudiantes a convivir con sus compañeros, a respetar los puntos de vistas de los demás y a mantener una relación de colaboración y participación dentro del entorno que lo rodea.

Las actividades lúdicas facilitan la concentración de los estudiantes y los concentra a estructuras formativas, puesto que se busca predisponer positivamente al estudiante para que disfrute el aprender, no como un acto inflexible, sino como un proceso ameno que le permita divertirse, interactuar y a la vez aprender de una manera divertida un nuevo idioma.

Según Herbert Spencer (1855), citado por Vicente Navarro (2002) “el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que se en los otros” (p. 70).

De acuerdo a esta teoría los seres humanos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, y es el juego un medio para liberar el exceso de energía

que tienen los infantes mediante el movimiento u otras actividades. Jugando los niños y niñas toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios, es por eso que se ha definido al juego como un proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

### **2.3.- Fundamentación Legal**

Este trabajo se fundamenta en: El Código de la Niñez y la Adolescencia, Código de la Niñez y la Adolescencia

En el Capítulo III se establece los derechos relacionados con el desarrollo

**Art. 37.- Derecho a la Educación.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

**Lit., 4.** Garantice que los niños, niñas y adolescente cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

**Art.38.- Objetivos de los Programas de Educación.-** La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescentes hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

a) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.



b) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos.

## **2.4.- Fundamentación Teórica**

### **2.4.1.- Actividades Lúdicas**

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

Esta palabra proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarnos con ella en estos espacios cotidianos en que produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

#### **2.4.1.1.- Importancia de las Actividades Lúdicas**

El empleo de actividades lúdicas posee numerosos beneficios. Para empezar, crea un ambiente motivador en la sala de clases ya que reducen los niveles de inhibición y

ansiedad. Actúan como distensión psicológica, por lo tanto la participación de todos los estudiantes está asegurada, de esta manera veremos una mejor relación de grupo dado que las actividades lúdicas fomentan las relaciones personales y cohesión

Es por tal razón que las actividades lúdicas son importantes ya que son un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento. Lo lúdico estimula la actividad combinatoria, pieza clave en el desarrollo de ambos, permite también la activación y estructuración de las relaciones sociales. El clima de libertad que el niño experimenta durante el juego le permite conectarse con los otros in ningún tipo de prejuicios o estereotipos.

Su objetivo primordial es activar escenarios de interacción comunicativa donde cada participante tenga un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permitan descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro. El juego implica ser y hacer, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda al permitirle explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y de la interacción con los demás y con la realidad exterior para estructurar de forma progresiva su aprendizaje sobre el mundo.

#### **2.4.1.2.- Clasificación de los juegos lúdicos**

En la obra de Piaget, La formación del símbolo en el niño, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

En la obra del sociólogo francés Roger Caillois (1986) en su obra “Los juegos y los hombres”, y con la que contribuyó al desarrollo de los estudios sobre los juegos,

propone una clasificación de los juegos en cuatro categorías: competencia, azar, simulacro y vértigo. (p. 61)

Sandra Florian (1996) en su libro “Volvamos a jugar” clasifica los juegos de la siguiente manera:

**a. Juego Función (0-2 años)**

Se inicia cuando el bebé comienza a explorar su cuerpo. El niño empieza a conocer el mundo que lo rodea mediante sus funciones corporales, adquiriendo conciencia de sus cualidades y posibilidades, disfrutando de ellas.

**b. Juego Ficción (3 -4 años)**

Con la habilidad de retener imágenes de objetos, el pequeño llega a ser capaz de pensar de modo representativo y de expresar sus ideas como símbolos lúdicos.

Toma un lápiz y lo utiliza como un cohete, como una flauta, etc. El niño imita con su acción alguna cosa, los símbolos creados por el niño son divergentes, fluidos y dinámicos, y de ellos se vale eventualmente para representar temas que recuerdan la estructura narrativa. El juego de ficción ayuda a elaborar las vivencias del medio ambiente, y a conseguir una adaptación emocional.

**c. Juego Construcción (5 – 6 años)**

Empieza en el momento en que el niño, al manejar el material, no solo se deja influir por la forma como se siente sino también por la calidad y la naturaleza del material como tal, siendo su gran obra.

**d. Juego Reglas (7 – 12 años en adelante)**

Este juego comienza cuando el niño empieza a jugar en compañía de otros niños que están jugando juntos. Desde luego, se trata sobre todo de juegos que ya tienen una regla transmitida y absolutamente obligatoria.

Dado que el juego provoca en los estudiantes una sensación de exploración y descubrimiento, siendo esta un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento y mejor aún si los consideramos en la adquisición de una nueva lengua. La edad determina gustos y el nivel de atención de los estudiantes por tal motivo es importante considerarla a la hora de realizar las estrategias lúdicas. (p11)

Las actividades lúdicas son importantes en el ámbito educativo, ya que éstas llevadas al aula son indispensables porque permiten que el aprendizaje sea divertido y natural, la lúdica proporciona grandes ventajas porque a través del juego se puede utilizar, explorar y explotar las diferentes destrezas y habilidades de los niños y niñas.

Hay que rescatar el juego como una actividad existencial y convertirlo en nuestra mejor estrategia, la lúdica son actividades divertidas que relajan, interesan y motivan al estudiante, pero también se han visto limitadas por el tiempo y espacio, se deben renovar las estrategias y crear una actividad ambiental en la que el educador y el educando se relacionan para interactuar en un clima lúdico.

#### **2.4.1.3.- Actividades lúdicas y sus etapas**

La Dra. VerdenZöller (1993) ha clasificado el juego humano en cinco etapas:

##### **a. Ritmo corporal**

El bebé en desarrollo crece en torno a un conjunto de ritmos corporales que puede percibir en el útero de la madre: ritmo cardiaco, respiración, movimiento voz de la madre. Luego el bebé comienza su desarrollo de conciencia humana en la musicalidad elemental de los ritmos de la relación materno-infantil que se da en el mamar, acariciar, mecer, hablar, arrullar y acunar.

“Los ritmos corporales, y el fluir de las configuraciones de coordinaciones sensoriomotrices en el estrecho contacto corporal que se da entre una madre y un niño, son la base desde donde surge la conciencia” (Maturana y VerdenZöller, p. 143).

### **b. Balance corporal**

“Hay procesos y configuraciones de movimientos simples que le niño necesita vivir para construir los espacios relacionales sociales en los que va a existir a través del desarrollo de su conciencia corporal” (Maturana y VerdenZöller, p. 145).

Los niños tienden a buscar el equilibrio mediante balanceos corporales alrededor de un punto central o buscando el punto central entre dos extremos, que puede darse a nivel corporal o entre elementos como lo ruidoso y lo suave, lo alto y lo bajo, etc., también construyen dinámicas simétricas.

### **c. Movimiento**

El niño genera una gama amplia de movimientos desde el gateo hasta la posición erecta, y estando de pie busca y cambia el centro de gravedad de su cuerpo. “Solo cuando el niño o niña conoce operacionalmente su cabeza, sus pies, sus brazos, su vientre y su espalda como su propio cuerpo cuando se mueve, que puede él o ella conocer el arriba, el abajo, los lados, el frente y el atrás, como características del

mundo que él o ella vive, y puede saber que hay algo arriba, abajo, al frente, detrás o al lado, dándole origen con sus movimientos” (Maturana y VerdenZöller, p. 151).

#### **d. Signos elementales**

Los niños comienzan a danzar y moverse con pies y manos en todas las direcciones que puede ejecutar como movimiento, recorren líneas rectas, zigzag, espirales, etc., pero vivencian direcciones mediante sus dibujos, haciendo líneas verticales, horizontales, círculos, diagonales, etc.

“También los niños comienzan a dibujar líneas verticales, horizontales, círculos, diagonales (comienzan desde la esquina más baja de la izquierda a la esquina más alta de la derecha), triángulos, cuadrados y espirales, sobre cualquier superficie, después de que empiezan a moverse independientemente de sus madres y tienen la oportunidad de caminar según líneas de su cuerpo dentro de la casa, el jardín y en la calle. Y ellos hacen estos dibujos por mucho tiempo sin distraerse de lo que están haciendo. (Maturana y VerdenZöller, p. 153).

#### **e. El espacio y tiempo**

Los niños generan el espacio de sus acciones conectando puntos o momentos de sus movimientos. También construyen el tiempo mediante el ritmo, en la repetición de sus acciones de una manera estereotipada y en tiempos iguales. Los niños mezclan este jugar con el lenguaje generado ritmos y espacios en el canto.

“A través de la repetición rítmica de sus movimientos en el juego libre, no inhibido, los niños en estas repeticiones rítmicas, definen un dominio abstracto de acciones que relacionan sucesiones de relaciones espaciales. Esto es, los niños constituyen el espacio y el tiempo a través de su juego libre como diferentes redes de

coordinaciones senso-motrices que especifican diferentes dominios de acciones, creando quantas espaciales y temporales que ellos varían a través del cambio en el ritmo de sus movimientos repetitivos” (Maturana, **ibed**, p. 157).

Al finalizar la primera infancia, el niño se hace capaz de mirar más allá del ahora, utilizando el tiempo y el espacio como una construcción abstracta en su imaginación. En ese momento el niño es capaz de separarse de su madre, en total respeto y aceptación de sí mismo, construyendo un mundo imaginado. Esta etapa de madurez de la conciencia humana puede darse ente los 3 y 6 años, pero existe un signo inequívoco de ello:

“Hay un signo que indica que el niño ha logrado acceso al espacio relacional humano... llamo a este signo esquema de orientación filogenética de los seres humanos. Este signo tiene la orna de un rectángulo dividido por dos líneas axiales y dos diagonales que se cruzan en el punto central. El niño produce este esquema espontáneamente en el periodo en el cual él o ella logra los fundamentos de la conciencia humana” (Maturana, VerdenZöller, p. 162)

El juego en sí tiene sus diferentes etapas, pero tiene su base esencial en la infancia y tiene mucha transcendencia en la vida del niño-niña hasta su edad adulta, mediante el juego se puede exteriorizar lo que se piensa y lo que se siente, se desarrolla la imaginación, se experimentan nuevas situaciones, y es uno de los medios que se tiene de aprender y demostrar lo que se ha aprendido.

Dentro de la jornada escolar la lúdica fomenta normas, hábitos y valores, convirtiéndose en una metodología integral de aprendizaje y desarrollo del ser humano, en el que educador cumple el rol de mediador.

#### **2.4.1.4.- Estrategias de comunicación**

En cada aula donde se desarrolla el proceso de aprendizaje del idioma Inglés, se realiza una construcción conjunta entre enseñante y aprendices, que es a su vez única e irrepetible. Por esta y otras razones se concluye que es difícil de considerar que existe una única manera de enseñar o un método infalible que resulte efectivo y valido para todas las situaciones de enseñanza aprendizaje.

De hecho puede decirse que aun teniendo o contando con recomendaciones sobre cómo llevar a cabo una propuesta o método pedagógico del Inglés cualquiera, la forma en que este o estos se concreticen u operen siempre será diferente y singular en todas las ocasiones. Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover, el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica.

Algunas de las estrategias comunicativas que podemos incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés podemos mencionar la siguientes, que de una u otra forma han mostrado cierta efectividad, al ser introducidas ya sea como apoyo en textos académicos o en la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje.

##### **a. Listening**

A través de esta destreza se logra que el estudiante comprenda el idioma que se expresa oralmente sin necesidad de leer. Las estrategias más utilizadas son:

- **Listening for gist:** Este ejercicio consiste en escuchar un segmento completo de una conversación, una lectura, entre otros, con el fin de que el estudiante comprenda de forma general lo que el hablante quiere decir.



- **Listening for specific information:** Se pide al estudiante que escuche una grabación o al profesor con el propósito de que ubique una información específica que le sea requerida.
- **Listening for detail:** Consiste principalmente en escuchar una grabación para detectar las semejanzas y diferencias entre la pronunciación de las palabras y como deben ser pronunciadas las mismas. Al igual que se utiliza para la identificación de acentos.
- **Listening for attitude:** El estudiante escucha una grabación para ayudarse sobre cómo debe ser la entonación e incluso para determinar las emociones del hablante.

## **b. Speaking**

Desarrolla la habilidad del estudiante para expresarse fácilmente de forma oral en una lengua extranjera. De ahí que se utilicen estrategias como:

- **Role play and dialogues:** Ayudan al estudiante a practicar el idioma de una manera segura para ellos, puesto que se les permite escribir situaciones ficticias que posteriormente tienen que presentar y expresarlo en público.
- **Speech:** Consiste en la escritura y presentación de discursos sobre temas específicos que desee desarrollar el estudiante. Esto lo ayuda a practicar no solo la fluidez sino su capacidad de expresarse en público en situaciones formales.
- **Discussions:** Se presentan temas controversiales que motivan al alumno a hablar sin restricciones y de una manera libre en la que puede expresar sus ideas y defender sus puntos de vista.

- **Group work:** Se realizan pequeñas actividades en el aula que requieren que los alumnos intercambien ideas utilizando el idioma. Esto les ayuda con la práctica del mismo mejorando su fluidez e incluso les da la oportunidad de corregirse entre ellos mismos o aclarar sus dudas sin ayuda del profesor.
- **Choral Drill:** Es la estrategia más utilizada para la repetición de palabras con el propósito de mejorar la pronunciación y entonación.

### c. Writing

Ayuda al estudiante a desarrollar su forma de expresarse de forma escrita en el idioma. Las estrategias más usadas son:

- **Completing simple texts:** El estudiante completa un texto bien sea con la forma correcta del verbo, o con alguna otra palabra que ayude a darle coherencia al texto.
- **Writing post cards and Letters:** El estudiante puede escribir sus experiencias y emociones o incluso puede aprender cómo escribir una carta de manera formal y de esta manera practicar gramática y otros aspectos de la escritura.
- **Writing compositions and essays:** Esta es una estrategia de escritura más formal que le permite al estudiante desarrollar un tema elegido libremente a la vez que se documenta de otros recursos para argumentar su trabajo. Se utiliza con los estudiantes avanzados, dado no solo a su nivel de dificultad sino también a la necesidad de redactar coherentemente.

### d. Reading

Es la destreza que más se desarrolla, puesto que se busca principalmente que los estudiantes estén en la capacidad de comprender textos en inglés, de ahí que se apliquen estrategias como:

- **Reading for specific information or Scanning:** Consiste en la realización de una lectura superficial, en la cual se busca una información específica, y una vez que la encuentras a simple vista comienzas a leer con más cuidado, para tomar los elementos más interesantes de la misma.
- **Reading for gist or skimming:** Consiste en una lectura rápida de forma general para obtener una idea general del texto.
- **Reading for details:** Consiste en una lectura lenta y detallada a fin de comprender el significado de cada palabra, esto se aplica principalmente en la lectura de temas complejos, como poesía o temas muy técnicos de un área laboral específica.

#### **2.4.1.5.- Las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje del Idioma Inglés**

Durante mucho tiempo se ha buscado una estrategia que de resultado en la adquisición de un nuevo idioma es por eso que la enseñanza lúdica no sólo podría permitir la ejercitación de la gramática, el vocabulario o la pronunciación sino que también podría tornar las clases más atractivas, placenteras y despertar mayor interés en los estudiantes. Desde tiempos remotos se considera que las actividades lúdicas han sido una de las estrategias favorables para enseñar y aprender una lengua, beneficiando de esta forma el trabajo en colectivo y contribuyendo a la formación lingüística y social de los educandos donde el docente desempeña un

papel fundamental como orientador, guía, animador, para que los estudiantes consigan el objetivo propuesto.

En la enseñanza de una lengua extranjera las actividades lúdicas actúan como un canal de comunicación directa y espontánea entre los estudiantes, permitiéndoles desarrollar estrategias comunicativas. Además aplicando las diferentes actividades lúdicas que hay los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios, separarlas de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el docente de hoy debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

#### **2.4.2.- Aprendizaje del idioma ingles**

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

Esta palabra proviene de la terminología “aprendiz”, que a su vez procede del bajo latín “aprehendivus”, y este de “apprehendere”, que significa aprender, y en donde el prefijo “ad” connota proximidad y dirección, y en donde el término “prehendere” significa “percibir”.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

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

#### **2.4.2.1.- Importancia del Aprendizaje del idioma inglés**

Por lo general, asumimos el estudio del inglés como una materia más, un requisito para promovernos de grado, nivel escolar, o bien, obtener nuestro título profesional. Pocas veces valoramos el dominio de este idioma como una herramienta de comunicación, una forma de enriquecer nuestra vida social y cultural, incluso, de mejorar el empleo de nuestra lengua materna.

El inglés es considerado actualmente la lengua más importante a nivel mundial, como elemento de comunicación entre culturas diversas que comparten pocos o ningún rasgo en común. Además, resulta de utilidad, pues nos permite acceder a mayor número de fuentes de conocimiento e información: el 80% de los datos almacenados electrónicamente está en inglés y la mayoría de los sitios se publican en este idioma.

Por otro lado, la globalización y la internacionalización del comercio, en todas sus facetas, hacen necesario que sepamos hablar, entender y escribir el idioma inglés, por lo que si queremos ser competitivos, es necesario reconocerlo como segunda lengua.

Según datos obtenidos por la consultora Randstad, el dominio del inglés aumenta las posibilidades de encontrar más rápido un buen empleo, ya que es uno de los requisitos determinantes en la contratación de recursos humanos.

Dicho estudio, realizado en 2011, destaca que la necesidad de manejar eficazmente un segundo idioma aumenta en relación con el perfil que buscan las empresas: el 58% de las ofertas dirigidas a recién egresados lo exige. Esta cifra aumenta hasta el 65% si se trata de puestos para ejecutivos intermedios y del 100% para los cargos de alta dirección.

Todo lo expuesto, son motivos para concientizarnos de la enorme importancia de estudiar y aprender el inglés, como una actividad intrínseca a nuestra formación universitaria y profesión.

#### **2.4.2.2.- Estrategias de aprendizaje**

Las estrategias de aprendizaje son aquellas que los alumnos utilizan para llevar a cabo de manera exitosa su aprendizaje, varían de persona en persona de acuerdo al tipo de problema o tarea que se tenga que solucionar, Brown (2000) propone que “las estrategias son métodos que las personas utilizan para la solución de problemas”, explica que cada individuo puede hacer uso de una variedad de procesos que le faciliten la solución del mismo”. Es importante señalar que los profesores pueden y deben promover el uso de ciertas estrategias, ya que los alumnos no siempre están conscientes de las estrategias que pueden utilizar para lograr un aprendizaje significativo.

##### **a. Estrategias cognitivas**

Las estrategias cognitivas de aprendizaje son aquellas que se relacionan directamente con la manipulación del material, Rubin (en Wenden y Rubin, 1987:22) las define como los pasos a seguir en la solución de un problema que requiere el análisis directo del material y expone las siguientes:

1. Clarificación/verificación
2. Inferencia inductiva
3. El razonamiento deductivo
4. La práctica
5. Memorización

#### **b. Estrategias meta cognitivas**

Las estrategias meta cognitivas requieren de planificación y evaluación constante del aprendizaje por parte del propio alumno, las estrategias meta cognitivas de acuerdo a la clasificación de Rubin (en Wenden y Rubin, 1987:25) se utilizan para regular el aprendizaje de idiomas.

García (2008:5) Menciona que a la mayoría de los adolescentes les cuesta trabajo asumir los retos y las responsabilidades que se le presentan, por lo que requieren la ayuda y comprensión de un tutor mayor, quien les indique o sugiera cuáles son las mejores estrategias a seguir. Los profesores, al ofrecer a los alumnos estrategias meta cognitivas de planteamiento de metas, los ayudarán a organizar su espacio y tiempo con la finalidad de alcanzar un objetivo en este caso, el aprendizaje del inglés.

#### **a. Estrategias comunicativas**

Las estrategias de comunicación son de gran importancia en el aprendizaje de idiomas puesto que le permiten al alumno continuar la comunicación cuando se le presente alguna dificultad teniendo la oportunidad de permanecer más tiempo en contacto con el idioma. Rubin (en Wenden y Rubin, 1987:25) menciona que este tipo de estrategias son empleadas para promover la comunicación ya que los alumnos las utilizan cuando encuentran dificultades para comunicarse debido a su conocimiento inadecuado de la lengua.

#### **b. Estrategias socio afectivas**

Rubin (en Wenden y Rubin, 1987:27) define a las estrategias sociales como aquellas que requieren la participación activa de los alumnos, a pesar de que se considera que no contribuyen directamente al aprendizaje representan una opción para optimizar el aprendizaje ya que al hacer uso de ellas, los alumnos ponen en práctica sus conocimientos. Entre las estrategias pertenecientes a esta categoría propuestas por Rubin (en Wenden y Rubin, 1987:27) y por Oxford (1990:163) se encuentran las siguientes:

- Crear oportunidades para practicar:
- Disminuir los niveles de ansiedad y estrés mediante la relajación, respiración profunda y meditación.
- Iniciar conversaciones, ver películas y escuchar música en la lengua meta.
- Alentarse uno mismo
- Asistir al laboratorio de idiomas.



Las anteriores son sólo algunas de las estrategias socio afectivas que los alumnos pueden usar para reducir el nivel de ansiedad en el que pueden encontrarse

#### **2.4.2.3.- Interacción docente – estudiante**

Los principales determinantes del éxito en una clase son el método a seguir y la interacción entre el estudiante y el profesor.

En este proceso podemos distinguir:

##### **a. Análisis de interacción**

Es el sistema de categoría para analizar como el profesor y los alumnos utilizan el lenguaje. Puede distinguirse entre:

- a) El dar y recibir información.
- b) análisis del tema en el que el profesor dice algo para que el estudiante lo imite.
- c) el análisis de la tarea propiamente dicha que el alumno tiene que preparar.

##### **b. Lenguaje utilizado por el profesor**

Cuando el profesor se dirige a los estudiantes, aparecen una serie de agentes formales, pero estos agentes formales nunca deben llegar al discurso no gramatical. Es similar al "motherese" en cuanto a las repeticiones, y se diferencia respecto al "foreign talk" en que aquí la interacción es de "uno a uno", mientras que en la clase la interacción es de "uno a muchos".

##### **a. Análisis del discurso**

No se entiende con esta expresión las frases individuales, sino el estudio de la forma en que se combinan para dar lugar a las unidades del discurso.

**Mc Tear** (1975) distingue entre cuatro tipos de lenguaje:

- a) Mecánico: en el que no hay un verdadero intercambio de significado.
- b) Con significado: no hay información real.
- c) Seudo-comunicativo: se intercambia información.
- d) Comunicación real: espontánea, es el discurso natural.

Cabe recalcar que la interacción docente- estudiante es de suma importancia, dado que los estudiantes no comúnmente tienen a su alrededor el habla inglés, por lo cual es el docente el llamado a dar la fuente y recursos necesarios para que el educando pueda practicar la segunda lengua de manera correcta y en hechos reales.

Es necesario distinguir y dar a los educandos el input necesario, es decir conocimiento necesario y aplicable.

#### **2.4.2.4.- Actividades basadas en algunas estrategias de aprendizaje para alumnos**

##### **a. Set your goals and objectives**

Es importante que el profesor ayude a los alumnos a dirigirse hacia aquello que desean lograr, los adolescentes son capaces de tomar conciencia de su aprendizaje y de lo que quieren alcanzar, una de las mejores maneras de ayudar a los alumnos como lo menciona García (2008:9), es plantear objetivos y actividades que les gustaría realizar durante la clase.

##### **b. Calm down through meditation and music**

Cada adolescente es distinto, cada uno experimenta la transición de la infancia a la adolescencia de diferente manera, Conde (2007:82) coincide con Muss (1997:71) al

mencionar que la manera en que cada adolescente atraviesa esta etapa depende de factores individuales y que será la forma en que los jóvenes hagan frente a los cambios y retos que caracterizan a la adolescencia lo que definirá si su transición es exitosa o no, estos cambios pueden generar tensión y estrés en los alumnos por lo que se sugiere que se realice una actividad de relajación con la finalidad de disminuir los niveles de estrés y ansiedad en los jóvenes.

### **c. Debate**

El debate es una de las actividades sugeridas por Littlewood (en Richards y Rodger, 1998:79), el debate permite a los alumnos compartir ideas y experiencia a través de la participación activa. García (2008:231) lo define como una técnica de discusión formal que se caracteriza por enfrentar dos posiciones opuestas respecto de un tema polémico. Es una estrategia sugerida porque ofrece la posibilidad de participación de la mayoría de los alumnos dentro de un grupo.

### **d. Interview**

Considerando que una de las principales funciones de la enseñanza comunicativa de la lengua es la interacción y la comunicación se propone la realización de una entrevista con la finalidad de que los alumnos puedan poner en práctica los conocimientos adquiridos. Hernández *et al.* (2001:187) mencionan que al realizar una entrevista es importante tener una clara intención sobre lo que se quiere saber, por lo que se recomienda que el alumno aplique un cuestionario conversación, manteniendo así una interacción permanente entre el entrevistador y el entrevistado.

Estas actividades o estrategias lúdicas son un buen complemento y de gran importancia en el aprendizaje del idioma inglés puesto que permite al estudiante

continuar la comunicación cuando se le presente alguna dificultad. Esta es una experiencia de tipo concreto donde el estudiante ejercita todos sus sentidos, y cuando más sentido ponga en el juego, más sólidos y fructíferos serán los aprendizajes que realicen.

El docente debe crear situaciones con aprendizajes significativos que motiven a los estudiantes a ser constructores de sus propios conocimientos, utilizando estrategias y juegos que sean de ayuda para una comprensión total y permanente de los aprendizajes recibidos.

#### **2.4.2.5.- Niveles comunes de referencia**

Parece que en la práctica existe un amplio consenso, aunque de ningún modo universal, respecto al número y la naturaleza de los niveles apropiados para la organización del aprendizaje de lenguas, así como respecto al reconocimiento público de los niveles de logro que pueden alcanzarse. No obstante, parece que un marco general de seis niveles amplios cubre adecuadamente el espacio de aprendizaje que resulta pertinente para los estudiantes de lenguas europeas respecto a estos fines.

- Acceso (Breakthrough), que corresponde con lo que Wilkins denominó en su propuesta de 1978 «Dominio formulario», y Trim, en la misma publicación<sup>1</sup>, «Introductorio».
- Plataforma (Waystage), que refleja la especificación de contenidos del Consejo de Europa.

- Umbral (Threshold), que refleja la especificación de contenidos del Consejo de Europa.
- Avanzado (Vantage), que refleja la tercera especificación de contenidos del Consejo de Europa, nivel que Wilkins ha descrito como «Dominio operativo limitado», y Trim, como «la respuesta adecuada a las situaciones normales».
- Dominio operativo eficaz (Effective Operational Proficiency), que Trim denominó «Dominio eficaz», y Wilkins, «Dominio operativo adecuado», y que representa un nivel avanzado de competencia apropiado para tareas más complejas de trabajo y de estudio.
- Maestría (Mastery) (Trim: «dominio extenso»; Wilkins: «Dominio extenso operativo»), que se corresponde con el objetivo más alto de los exámenes en el esquema adoptado por ALTE (Association of Language Testers in Europe). Se podría ampliar para que incluyera la competencia intercultural más desarrollada que se encuentra por encima de ese nivel y que consiguen muchos profesionales de la lengua.

Cuando observamos estos seis niveles, sin embargo, vemos que son interpretaciones respectivamente superiores e inferiores de la división clásica de Básico, Intermedio y Avanzado.

## **2.5.- Hipótesis**

Si los docentes utilizan las actividades lúdicas como estrategia; se logra fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés en los niños y niñas del sexto y séptimo año de educación básica del Centro Educativo “Puertas del Cielo”, periodo 2013- 2014

## **2.6.- Conceptualización de variables**

**Variable Independiente:** Las actividades lúdicas

**Variable Dependiente:** Aprendizaje del idioma inglés

## CAPÍTULO III

### DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1.- Diseño de la investigación

##### 3.1.1.- Modalidad de investigación.

**Modalidad Cualitativa:** Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tiene para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales-entrevistas, experiencia personal, historia de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en las vidas de las personas. (Rodríguez Gómez, Gil Flores, & García Jiménez, 1996)

##### 3.1.2.- Tipos de investigación.

**Bibliográfica:** Se denomina referencia bibliográfica la descripción de las obras o fuentes citadas o consultadas utilizadas para la realización de un trabajo, las cuales anotamos en una lista en orden numérico ascendente y alfabético. Esta lista se coloca al final del trabajo, constituyendo siempre la última parte del mismo. (Gutiérrez M.1990)

**De campo:** Señala que se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos. En otras palabras, el investigador efectúa una medición de los datos. Sin embargo, estos datos se pueden obtener considerando las restricciones de cada estudio como por la carencia de recursos materiales, humanos, monetarios, y físicos. (Sabino, 1992).

**De Investigación – Acción:** Considera la situación desde el punto de vista de los participantes, describirá y explicará “lo que sucede” con el mismo lenguaje utilizado por ellos; o sea, con el lenguaje del sentido común que la gente usa para describir y explicar las acciones humanas y las situaciones sociales en su vida cotidiana”. (Rodríguez Gómez, Gil Flores, & García Jiménez, 1996)

### 3.1.3.- Métodos y técnicas

#### a) Métodos:

**Método Analítico:** Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo, las relaciones entre éstas. Dichas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis. (Mc Millan & Schumacher, 2005)

**Método estadístico:** Es la utilización del método científico por la estadística como un método científico de investigación teórica. El fundamento de este método lo constituye la aplicación y el desarrollo de las ideas de la teoría de las probabilidades como una de las disciplinas matemáticas más importantes. (Kerlinger, 1997)

#### b) Técnicas

- **Técnica de la observación:** Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.



La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido logrado mediante la observación. La observación constituye un proceso activo que tiene un sentido, un fin propio. (Huaman, 2005)

- **Técnica de la encuesta:** Es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario.(Huaman, 2005)
- **Técnica de la prueba estandarizada:** Las pruebas estandarizadas son exámenes en los que todos los estudiantes responden a las mismas preguntas. La mayoría de las pruebas estandarizadas son creadas en un formato de opción múltiple y la mayoría de las preguntas tienen una única respuesta correcta. Existe un debate sobre si las pruebas estándar son herramientas de evaluación eficaces. El debate está en marcha ya que la investigación y la práctica educativas cambian para cumplir con la legislación federal. (Eisner, 2009)
- **Técnica de revisión documental:** Es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas”. Para llevar a cabo de manera satisfactoria la investigación se requiere la definición de los requerimientos por medio de una documentación documental, que permiten darle soporte y mayor

veracidad al estudio realizado y obtener nuevos conocimientos para el análisis del mismo. (Arias, 2004)

- **Técnica de lista de cotejo:** Es una herramienta que se puede utilizar para observar sistemáticamente un proceso a través de una lista de preguntas cerradas. (Balestrini, 1998). De esta manera se permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de capacidades como de actitudes. Consta de dos partes esenciales la primera especifica conductas o aspectos que se va a registrar mediante la observación, y lo otra parte consta de diferentes categorías que se toman como referentes para evaluar cada uno de los aspectos o conductas. (Tenbrick, 2006)
- **Análisis documental:** Es una técnica que consiste en analizar los documentos que se utilizan como instrumentos de gestión. En el análisis de documentos se recoge, selecciona, diversos medios: Papel, vídeo, describe y analiza los archivos de audio, digitales y documentos relacionados con determinada búsqueda. Está sse basa en definir los temas que se analizarán los investigadores, estos documentos que se propone analizar deben tener cclaridad y sencillez en la investigación.
- **Entrevista:** La entrevista es una técnica de recopilación de información mediante una conversación profesional, con la que además de adquirirse información acerca de lo que se investiga, tiene importancia desde el punto de vista educativo; los resultados a lograr en la misión dependen en gran medida del nivel de comunicación entre el investigador y los participantes en la misma.

### 3.1.4.- Nivel de investigación

La investigación que emplea una modalidad de investigación descriptiva refiere simplemente un fenómeno existente utilizando números para caracterizar individuos o un grupo. Evalúa la naturaleza de las condiciones existentes. El propósito de la mayoría de investigaciones descriptivas se limita a caracterizar algo como es. Las siguientes cuestiones podrán ser contestadas a través de diseños descriptivos: (Mc Millan& Schumacher, 2010).

### 3.2.- Población y muestra

#### 3.2.1.- Determinación de la población.

La presente investigación se realizó con los estudiantes y docentes del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”, así como también con la autoridad del plantel.

Se considera como población al Universo de docentes y estudiantes que tiene la institución en la matrícula para el periodo 2013 – 2014. La población definida sería la siguiente:

GRADOS	Sexto A	Sexto B	Séptimo A	Séptimo B
Estudiantes	25	27	22	23
Docentes	1	1	1	1
Autoridades	3	3	3	3
Total	29	31	26	28

#### 3.2.2.- Determinación de la muestra.

De acuerdo a la delimitación del estudio, la muestra estaría conformada de la siguiente manera:

<b>MUESTRA</b>	
Estudiantes Sexto Año Básico "A"	26
Estudiantes Sexto Año Básico "B"	27
Estudiantes Séptimo Año Básico "A"	23
Estudiantes Séptimo Año Básico "B"	24
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

### 3.3.- Operacionalización de variables.

#### 3.3.1.- Variable Independiente: Actividades Lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ESTRATÉGIAS	INVOLUCRADOS
<b>ACTIVIDADES LÚDICAS</b>  “Es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada”  <i>Jerome S. Bruner (1915)</i>	Actividades Lúdicas	Definición Importancia	Entrevistas Encuestas Ficha de Observación	Autoridades Docentes Estudiantes
	Clasificación	Competencia, azar, simulacro y vértigo. Juegos por edades		
	Actividades Lúdicas y sus etapas	Ritmo corporal Balance corporal Movimiento Signos elementales El espacio y tiempo	Análisis documental	Docentes Estudiantes
	Estrategias de comunicación	Listening Speaking	Entrevistas Encuestas	Docentes Estudiantes
Las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje del idioma inglés	Reading and Writing		Ficha de Observaciones	

### 3.3.2.- Variable Dependiente: Aprendizaje del Idioma Inglés

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ESTRATÉGIAS	INVOLUCRADOS
<p><b>APRENDIZAJE</b></p> <p>Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante las cuales se asimila e interiorizan nuevas representaciones mentales significativas y funcionales, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.</p>	Aprendizaje del idioma inglés	Definición Importancia	Entrevistas Encuestas Análisis documental	Docentes Estudiantes
	Estrategias de Aprendizaje	Estrategias cognitivas Estrategias metacognitivas Estrategias comunicativas Estrategias socio afectivas		
	Actividades basadas en algunas estrategias de aprendizaje para alumnos	Set your goals Calm down through music Debate Interview	Entrevistas Encuestas Ficha de observación	Docentes Estudiantes
	Interacción Docente – Estudiante	Análisis de interacción Lenguaje utilizado por el profesor Análisis del discurso	Entrevistas Encuestas	Estudiantes
	Niveles comunes de referencia	Acceso (Breakthrough), A1 Plataforma (Waystage), A2 Umbral (Threshold), B1 Avanzado (Vantage), B2 Dominio operativo eficaz (Effective Operational Proficiency), C1 Maestría (Mastery) C2	Entrevistas Encuestas	Docentes Estudiantes

### **3.4.- Procedimiento de investigación.**

Para el desarrollo de esta investigación, se inició delimitando el problema, por medio del análisis del contexto, componentes y lugar en que realizó la investigación; se establecieron metas para las actividades que se ejecutarán en la investigación. Seguidamente, se revisó el diseño metodológico, operacionalizando las variables determinando el nivel, modalidades y estrategias que se utilizarán para la investigación.

Para la elaboración del marco teórico, se procedió a revisar bibliografía moderna y actualizada, la cual cuenta con su respectiva fundamentación conforme lo determinan las normas APA de referencia.

Se requirió el permiso a la institución para realizar la investigación en ella, de esta manera se documentó la respuesta de las autoridades para poder verificar los resultados.

Se aplicó una escala descriptiva y lista de control en algunas horas de clase de lengua y literatura a través de la observación directa para verificar la metodología que aplica la docente en función del desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes.

Se realizó la revisión documental de las planificaciones con la finalidad de conocer las estrategias didácticas que el docente emplea para el proceso de aprendizaje en el área de Inglés y que favorecen en el aprendizaje de dicho idioma.

Para finalizar el trabajo de campo, se aplicó una encuesta de satisfacción que evaluó el rol de los docentes, estudiantes y autoridades en relación con el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés.

Se organizó la información recogida para ordenarlas en gráficos estadísticos y tablas que nos permitan entender lo que la realidad señala en relación al tema investigado.

Una vez levantada la información, se pudo redactar las conclusiones del informe y finalmente, se desarrolló la propuesta que se genera en base a los resultados propios de la investigación.



## CAPITULO IV

### ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### **4.1.- De las implicaciones de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés.**

Para la medición de las implicaciones de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés, se recurrió a la técnica de observación directa instrumentada, la misma que permitió el alcance de información directa del campo de trabajo docente, asegurando así la veracidad de la misma.

Se visitaron los espacios de aprendizaje del Centro de Educación Básica seleccionado para observar las clases de los docentes de la institución con fines investigativos, generando con los docentes una realimentación de su accionar didáctico, generando un total de 10 observaciones.

## De las acciones didácticas por parte del docente

**TABLA N°1**

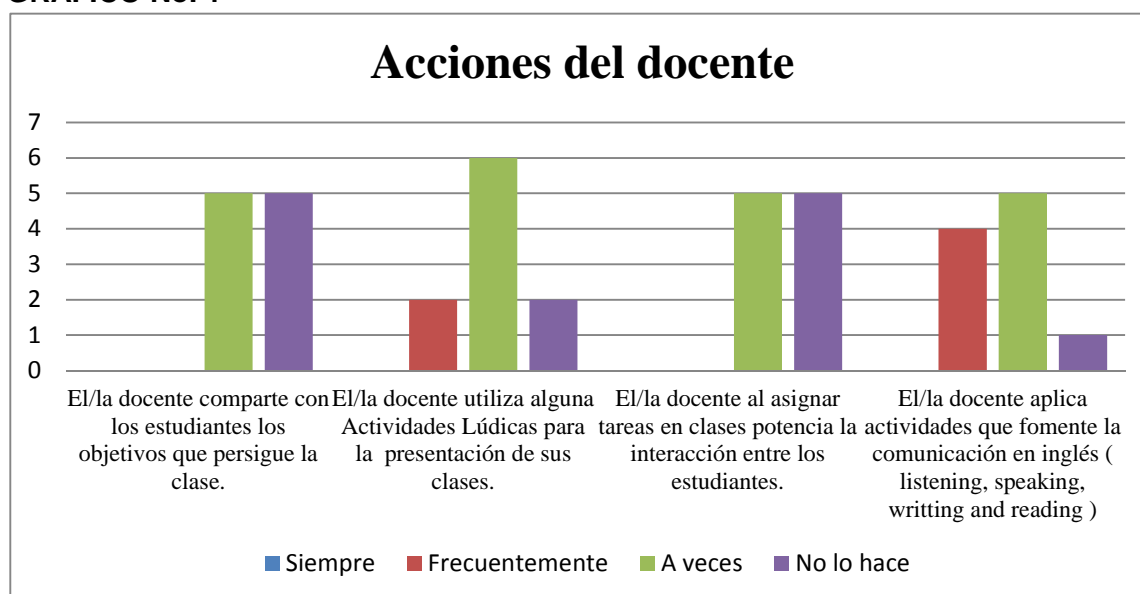
### ACCIONES DEL DOCENTE

CRITERIOS DE REALIZACIÓN		Siempre	Frecuente	A veces	No lo hace
a.	El/la docente comparte con los estudiantes los objetivos que persigue la clase.	0	0	5	5
b.	El/la docente utiliza alguna Actividades Lúdicas para la presentación de sus clases.	0	2	6	2
c.	El/la docente al asignar tareas en clases potencia la interacción entre los estudiantes.	0	0	5	5
d.	El/la docente aplica actividades que fomenta la comunicación en inglés ( listening, speaking, writing and reading )	0	4	5	1
		0	6	21	13

**Elaborado por:** Marjorie Tumbaco Acosta y Cecilia Palma Zambrano.

**Fuente:** Ficha de observación de la acción docente.

**GRÁFICO No. 1**



**Elaborado por:** Marjorie Tumbaco Acosta y Cecilia Palma Zambrano.

**Fuente:** Tabla No. 1

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se puede observar que el comportamiento de los resultados de la observación se enfocan principalmente en los criterios de frecuentemente, a veces y no lo hace, con un porcentaje igual.

En cuanto al ámbito didáctico de esta observación, se evidencia que existe un equilibrio entre las opciones propuestas de a veces y no lo hace lo cual denota que falta compartir los objetivos que persigue la clase.

En cuanto al uso de actividades lúdicas, se evidencia que se cumplen de manera parcial, dado que la mayoría de las observaciones así lo demuestran

Se denota que al asignar tareas, los docentes a veces realizan ejercicios que fomenten la interacción en clases, de manera tal que los estudiantes no se motivan al realizarlas.

Finalmente, en cuanto las observaciones realizadas se evidenciaron que los docentes aplican actividades que fomentan la comunicación en inglés de manera frecuente.

## De la respuesta de los estudiantes al proceso de aprendizaje.

**TABLA N° 2**

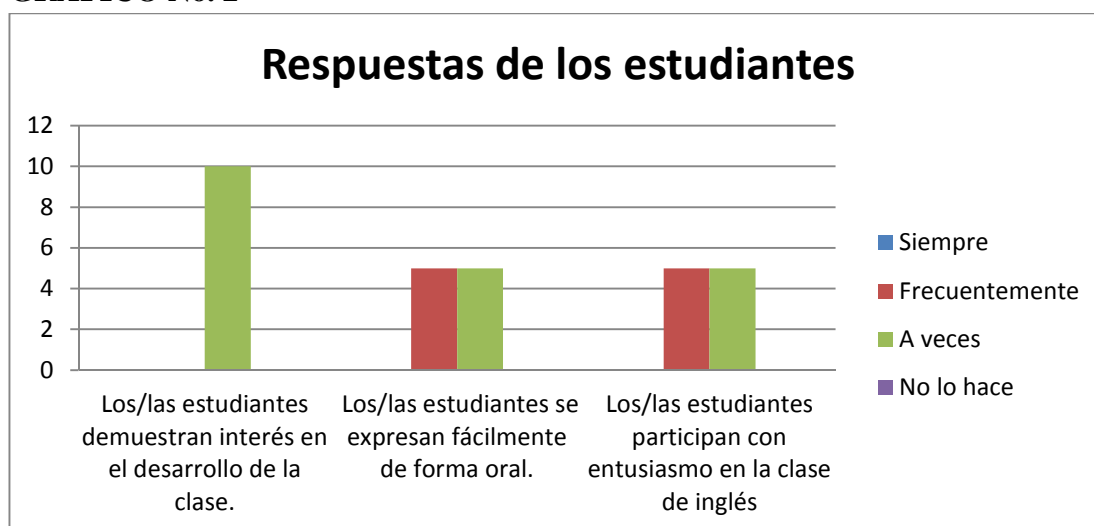
### RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES

CRITERIOS DE REALIZACIÓN		Siempre	Frecuentemente	A veces	No lo hace
a.	Los/las estudiantes demuestran interés en el desarrollo de la clase.	0	0	10	0
b.	Los/las estudiantes se expresan fácilmente de forma oral.	0	5	5	0
c.	Los/las estudiantes participan con entusiasmo en la clase de inglés	0	5	5	0
		0	10	20	0

**Elaborado por:** Marjorie Tumbaco Acosta y Cecilia Palma Zambrano.

**Fuente:** Ficha de observación de la acción docente.

**GRÁFICO No. 2**



**Elaborado por:** Marjorie Tumbaco Acosta y Cecilia Palma Zambrano.

**Fuente:** Tabla No. 2

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo con lo observado en las clases, los estudiantes expresaron que a veces demuestran interés en el desarrollo de la clase, lo que evidencia que se necesita actividades que hagan de la actividad educativa más motivadora e interesante.

En cuanto a las destrezas de expresión oral se puede notar que existe un equilibrio en frecuentemente y a veces, lo que indica que se necesita trabajar la parte comunicativa con actividades lúdicas que permitan desarrollar la destreza SPEAKING.

En relación al tercer indicador, el comportamiento de los datos se enfocó nuevamente en el a veces y frecuentemente, puesto que la falta de empleo de actividades lúdicas por parte de los docentes no conecta a los estudiantes a participar con entusiasmo que fortalezcan sus aprendizajes.

## De la adecuación de los espacios de aprendizaje.

**TABLA N° 3**

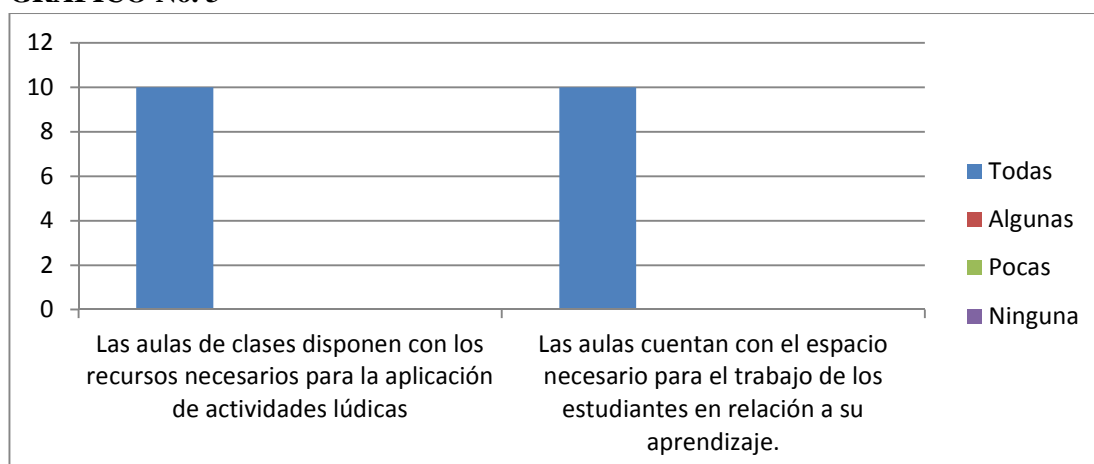
### EQUIPAMIENTO DEL AULA

CRITERIOS DE REALIZACIÓN		Todas	Algunas	Pocas	Ninguna
a.	Las aulas de clases disponen con los recursos necesarios para la aplicación de actividades lúdicas	10	0	0	0
b.	Las aulas cuentan con el espacio necesario para el trabajo de los estudiantes en relación a su aprendizaje.	10	0	0	0
		20	0	0	0

**Elaborado por:** Marjorie Tumbaco Acosta y Cecilia Palma Zambrano.

**Fuente:** Ficha de observación de la acción docente.

**GRÁFICO No. 3**



**Elaborado por:** Marjorie Tumbaco Acosta y Cecilia Palma Zambrano.

**Fuente:** Tabla No. 3

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El comportamiento de los datos obtenidos mediante la observación, se denota un patrón común en la información, al consolidarse en los indicadores que TODAS. Esto se debe a la estructura del Centro de Educación Básica, ya que si tiene espacio y recursos para aplicar las actividades lúdicas.

De manera muy técnica, se pudo valorar que las aulas de clases cuentan con los recursos y espacios necesarios para la aplicación de actividades lúdicas, ya que cuentan con equipos de computación y proyector que facilitarían el empleo de las actividades lúdicas.

#### **4.2.- Aprendizaje del Idioma Inglés**

Una vez observada la acción docente y de los estudiantes del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”, se procedió a realizar una encuesta estructurada a los estudiantes para verificar información requerida para analizar la situación educativa. Se tomó como referencia a 100 estudiantes entre sexto, séptimo año del centro educativo en referencia, auscultando los siguientes indicadores:

- a) Actividades lúdicas
- b) Interacción docente - estudiantes
- c) Nivel del idioma inglés
- d) Proceso de aprendizaje del idioma inglés

Para poder valorar estos indicadores, se recurrió al método estadístico y para su interpretación al método inductivo – deductivo, que permitió generar información válida y útil para la comprobación de los objetivos y de la hipótesis de esta investigación.

Se generaron ocho tablas para evaluar los indicadores antes señalados, que su vez forman parte de las variables de esta investigación.

La investigación fue levantada por medio de una encuesta estructurada que consta en el anexo uno de este informe, que fueron elaboradas por las autoras de la tesis y revisadas por la Directora del presente proyecto.

Los resultados son consistentes y describen el comportamiento de los involucrados en este fenómeno social y, a su vez, informan sobre la variable independiente de este estudio.

### a) Proceso Aprendizaje

**Tabla No. 4**

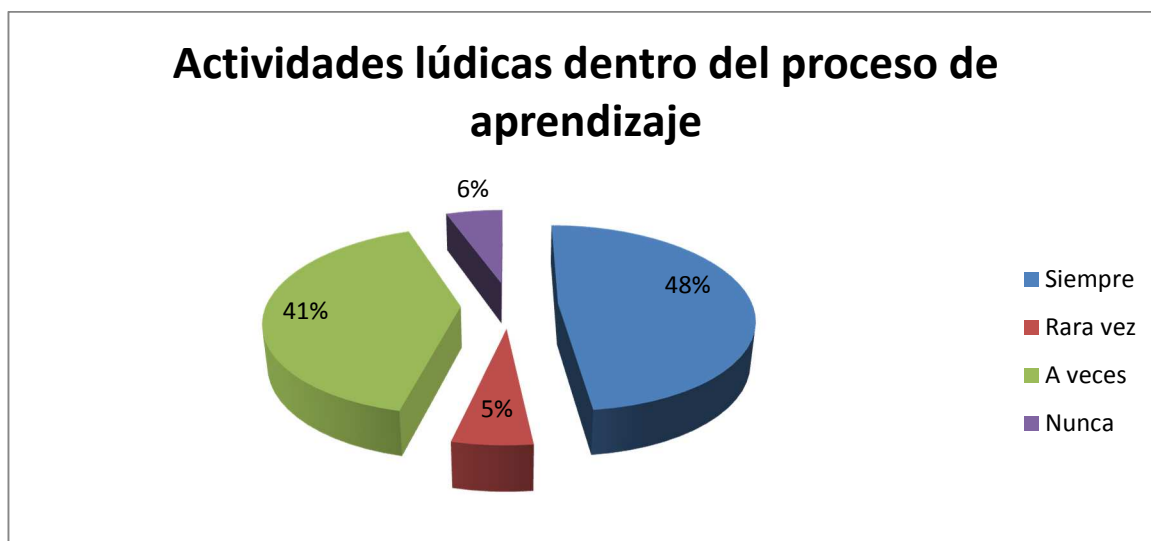
#### Proceso aprendizaje

Actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje		f	%
a.	Siempre	52	48.15
b.	Rara vez	6	5.55
c.	A veces	44	40.75
d.	Nunca	6	5.55
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

**GRÁFICO No. 4**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 4

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De las respuestas dadas por los estudiantes, se aprecia que el 48.15% dice que los profesores siempre utilizan actividades lúdicas dentro del proceso aprendizaje, más sin embargo un 40.75% dice que a veces, situación que permite deducir que se requiere aplicar más actividades lúdicas durante la clase y que evidencia el O.E # 1.



## b) Motivación en el aprendizaje

**Tabla No. 5**

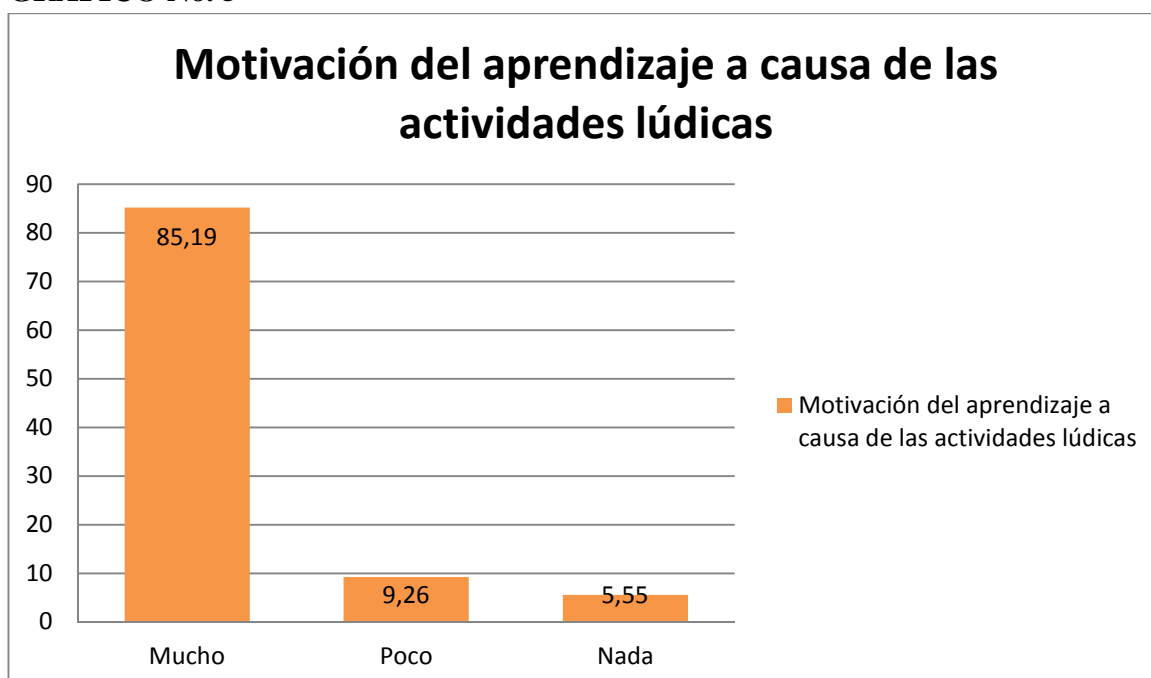
### Motivación en el aprendizaje

Motivación del aprendizaje a causa de las actividades lúdicas		f	%
a.	Mucho	92	85.19
b.	Poco	10	9.26
c.	Nada	6	5.55
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

**GRÁFICO No. 5**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 5

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de los estudiantes 85.19% responde que sí se motivan mucho para aprender cuando el docente utiliza actividades lúdicas en la clase, dato que permite verificar el O.E. #1

**c) Proceso Aprendizaje**

**Tabla No. 6**  
**Proceso aprendizaje**

<b>Actividades lúdicas aplicadas en la clase de Inglés</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
a.	Interviews	40	37,04
b.	Competitions	80	74.08
c.	Memory games	58	53.70
d.	Dialogues	62	57.40
e.	Role Plays	58	53.70
f.	Otros	6	5.55
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En esta pregunta de opciones múltiples los estudiantes se inclinan por las siguientes actividades lúdicas Competition 74.08%, seguido de Dialogues 57.40%, y también hay un equilibrio entre Memory games y Role plays 53.70%.

Dato importante que se fundamenta con lo establecido en el Marco Teórico de este trabajo investigativo y que permite verificar el O.E.#2.

#### d) Participación en clase

**Tabla No. 7**

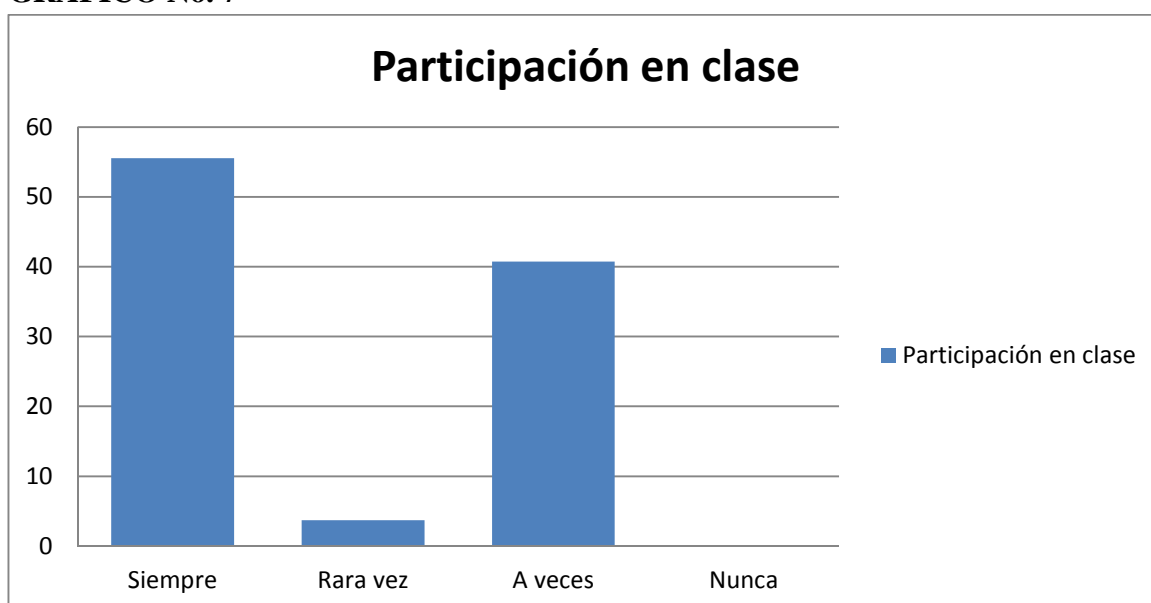
#### Participación en clase

Participación en clase		f	%
a.	Siempre	60	55,55
b.	Rara vez	4	3,70
c.	A veces	44	40,75
d.	Nunca	0	0
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

**GRÁFICO No. 7**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 7

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En esta pregunta se puede apreciar que los estudiantes 55.55% dice que le gusta participar en las clases de inglés, más sin embargo un grupo representativo del 40.75% dice que a veces, lo que permite deducir que se requiere más actividades lúdicas y que se evidencia en el O.E.#3

e) **Interacción en clase**

**Tabla No. 8**

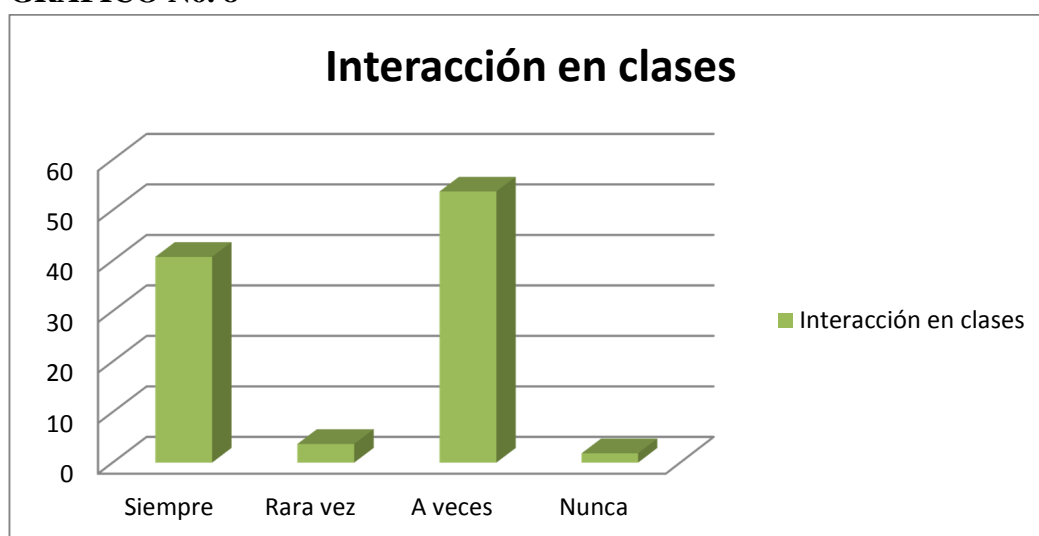
**Interacción en clase**

Interacción en clase		f	%
a.	Siempre	44	40,75
b.	Rara vez	4	3,70
c.	A veces	58	53,70
d.	Nunca	2	1,85
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

**GRÁFICO No. 8**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 8

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En esta pregunta apreciamos que los estudiantes 53.70% dice que las actividades que aplica el docente a veces permiten la interacción entre estudiantes – docentes – compañeros, más sin embargo un número representativo 40.75% dice que siempre, situación que permite deducir que el docente sí necesita de las actividades lúdicas que motiven más la enseñanza aprendizaje del idioma inglés y su interacción, dato que verifica el O.E.#3

### f) Nivel del idioma inglés

**Tabla No. 9**

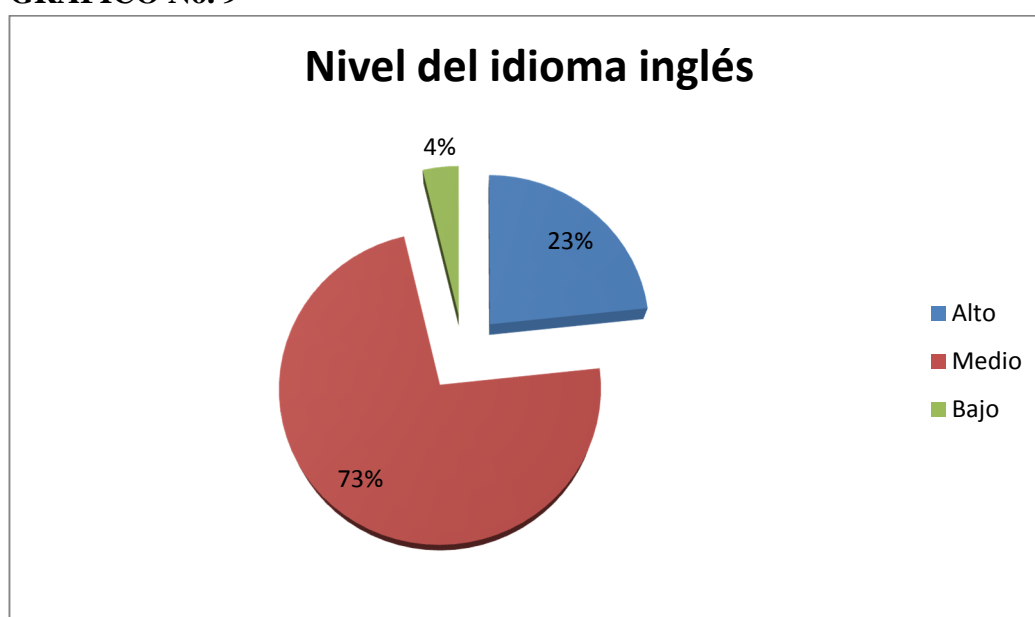
#### Nivel del idioma inglés

Nivel del idioma inglés		f	%
a.	Alto	26	23,08
b.	Medio	78	72,22
c.	Bajo	4	3,70
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

**GRÁFICO No. 9**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 9

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de los estudiantes 72.22% responden que su nivel de inglés es medio, dato que lo podemos verificar en el O.E.#4

## g) Gusto por el idioma inglés

Tabla No. 10

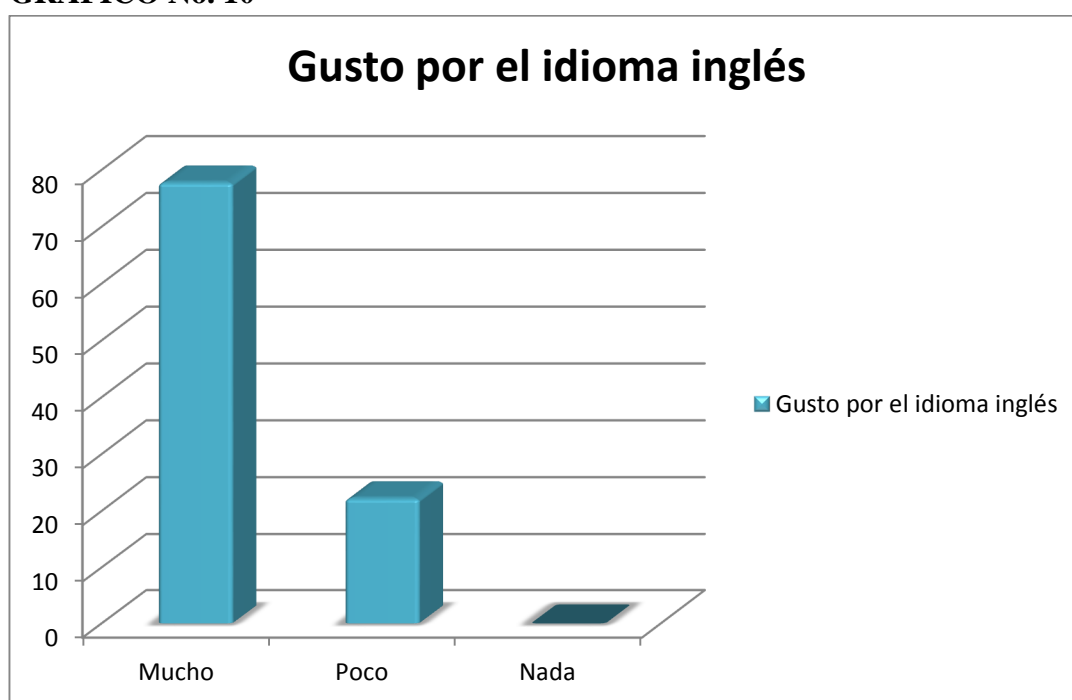
## Gusto por el idioma inglés

Gusto por el idioma inglés		f	%
a.	Mucho	84	77,78
b.	Poco	24	22,22
c.	Nada	0	0,00
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

GRÁFICO No. 10



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 10

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de los estudiantes 77.78% respondió que sí le gusta el idioma inglés, dato que verificar el O.E.#4

## h) Actividades lúdicas como complemento en el aprendizaje

**Tabla No. 11**

### Actividades lúdicas como complemento en el aprendizaje

Actividades lúdicas como complemento en el aprendizaje		f	%
a.	Vocabulary	88	81,49
b.	Reading	46	42,60
c.	Listening	48	44,44
d.	Speaking	46	42,60
e.	Writing	78	72,22
		<b>108</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes del CEB Puertas del Cielo

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Esta pregunta de opciones múltiples los estudiantes se inclinan por Vocabulary 81.49%, seguido de Writing 72.22%, situación que nos indica que sí se necesitan de las actividades lúdicas como complemento en el aprendizaje del idioma inglés, dato que podemos verificar en el O.E.#4.

### Encuesta a Docentes

El propósito de este cuestionario fue para verificar la importancia que tienen las actividades lúdicas en los docentes, una vez observada la acción docente y de los estudiantes en el Centro de educación básica Puertas del Cielo, se procedió a realizar una encuesta estructurada a los docentes para verificar información requerida y analizar la situación educativa.

Se tomó como referencia a 2 docentes del área de inglés del centro educativo en referencia, auscultando los siguientes indicadores:

- a) Actividades lúdicas
- b) Interacción docente - estudiantes
- c) Nivel del idioma inglés en los estudiantes
- d) Proceso de aprendizaje del idioma inglés

Para poder valorar estos indicadores, se recurrió al método estadístico y para su interpretación al método inductivo – deductivo, que permitió generar información

válida y útil para la comprobación de los objetivos y de la hipótesis de esta investigación.

Se generaron ocho tablas para evaluar los indicadores antes señalados, que su vez forman parte de las variables de esta investigación.

La investigación fue levantada por medio de una encuesta estructurada que consta en el anexo uno de este informe, que fueron elaboradas por las autoras de la tesis y revisadas por la Directora del presente proyecto.

Los resultados son consistentes y describen el comportamiento de los involucrados en este fenómeno social y, a su vez, informan sobre la variable independiente de este estudio.



**i) Actividades lúdicas como aporte significativo en el aprendizaje**

**Tabla No. 12**

**Actividades lúdicas como aporte significativo en el aprendizaje**

Actividades lúdicas como aporte significativo en el aprendizaje		f	%
a.	Siempre		
b.	A veces	2	100
c.	Rara vez		
d.	Nunca		
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 12**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 12

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En esta pregunta los docentes respondieron en su mayoría 100% dice que a veces las actividades lúdicas son un aporte significativo en el aprendizaje del idioma inglés.

## j) Aplicación de las Actividades Lúdicas

**Tabla No. 13**

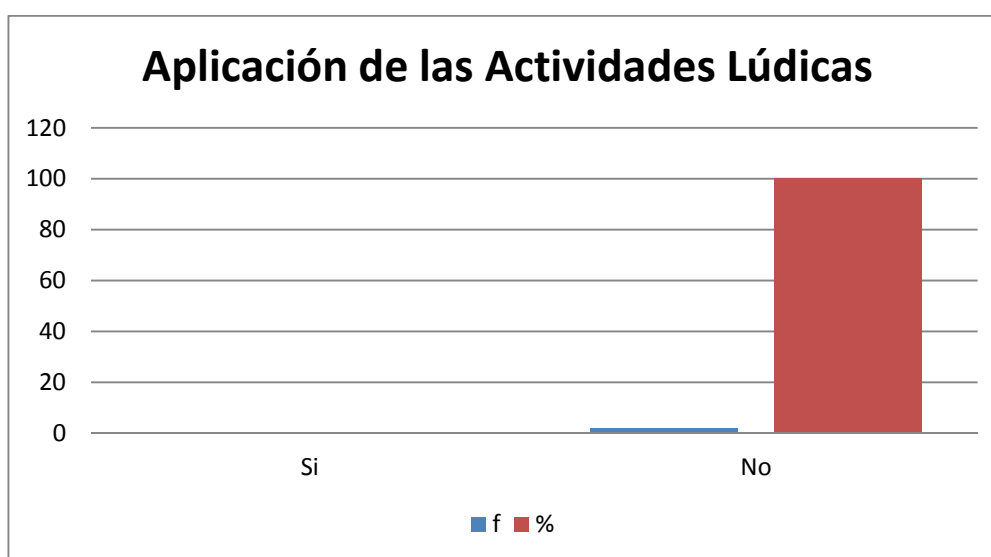
### Aplicación de las Actividades Lúdicas

Aplicación de las Actividades Lúdicas		f	%
a.	Si		
b.	No	2	100
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

### GRAFICO 13



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 13

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En esta pregunta el 100% de los docentes dicen que NO aplican las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés.

**k) Facilidad de espacios para aplicar las actividades lúdicas**

**Tabla No. 14**

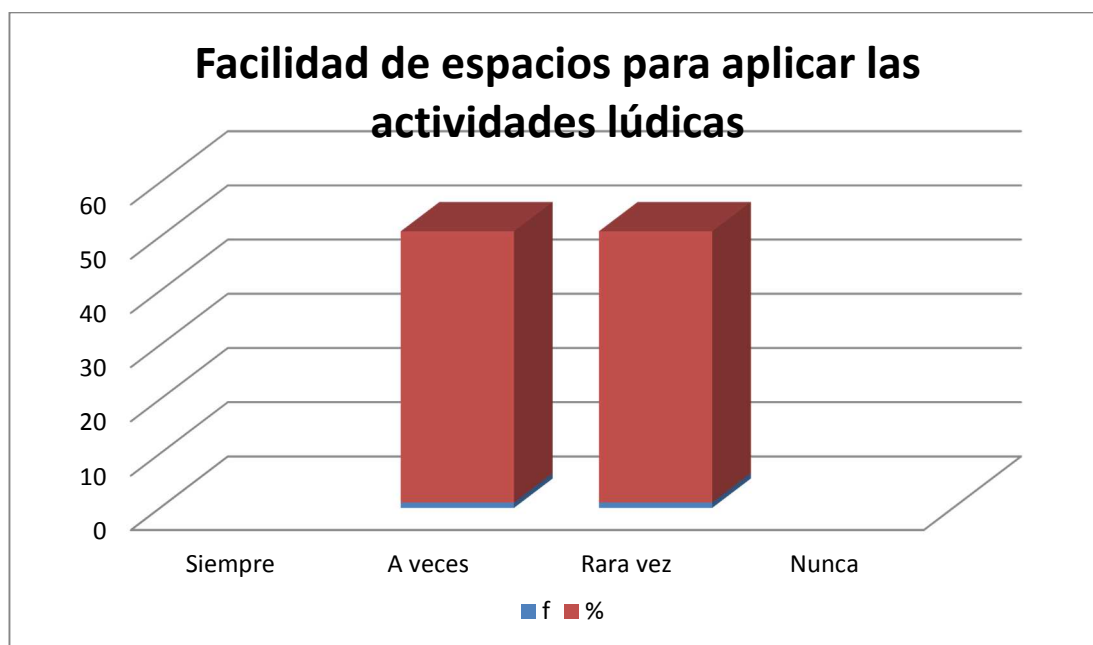
**Facilidad de espacios para aplicar las actividades lúdicas**

Facilidad de espacios para aplicar las actividades lúdicas		f	%
a.	Siempre		
b.	A veces	1	50
c.	Rara vez	1	50
d.	Nunca		
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 14**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 14

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En esta pregunta se puede apreciar que los docentes 50% dice que A VECES las autoridades facilitan los espacios para aplicar las estrategias de las actividades lúdicas, más sin embargo el otro 50% dice que RARA VEZ.

### I) Consideración del tema para la aplicación de las actividades

**Tabla No. 15**

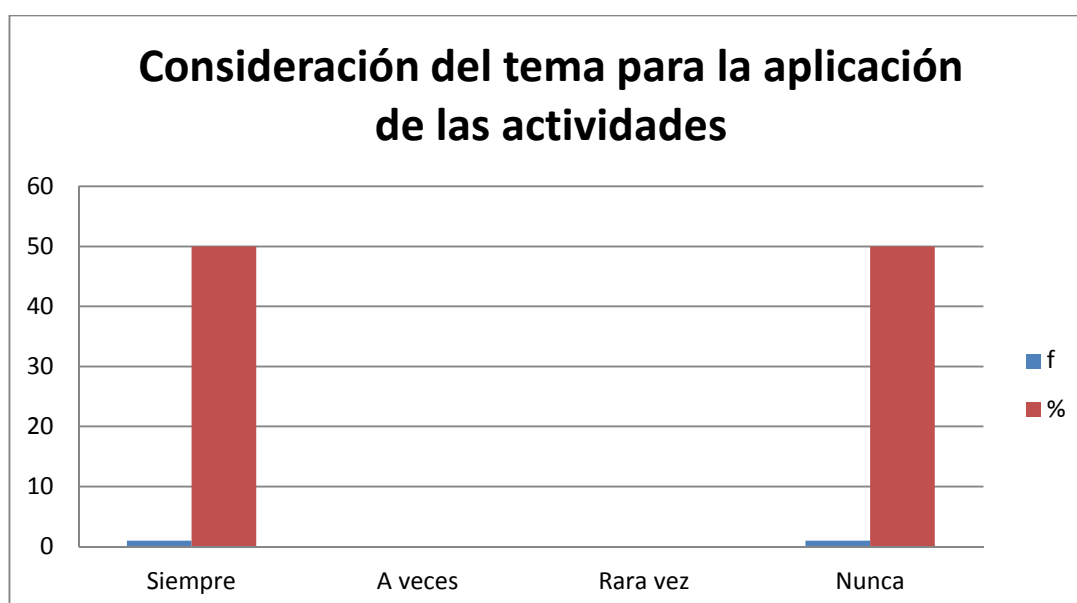
#### Consideración del tema para la aplicación de las actividades

Consideración del tema para la aplicación de las actividades		f	%
a.	Siempre	1	50
b.	A veces		
c.	Rara vez		
d.	Nunca	1	50
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 15**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 15

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En esta pregunta se puede apreciar que los docentes 50% dice que SIEMPRE considera el tema de cada clases para la mejor aplicación de las actividades lúdicas, más sin embargo el otro 50% dice que NUNCA, al existir un equilibrio se hizo necesario evidenciarlo con las fichas de observación donde se afirma que falta aplicar más actividades lúdicas para el desarrollo de las destrezas comunicativas.

**m) Edad de los estudiantes**

**Tabla No. 16**

**Edad de los estudiantes**

Edad de los estudiantes		f	%
a.	Siempre	1	50
b.	A veces		
c.	Rara vez		
d.	Nunca	1	50
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 16**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 16

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

La respuesta a esta pregunta de los docentes 50% dice que SIEMPRE considera la edad de sus estudiantes a la hora de aplicar actividades lúdicas, más sin embargo el otro 50% dice que NUNCA, lo que nos permite deducir que se requiere para aplicar las actividades lúdicas si es muy necesario tomar en cuenta la edad de los estudiantes para poder tener un mejor resultado en el aprendizaje del idioma inglés.

## n) Estrategias con mayor resultado

**Tabla No. 17**

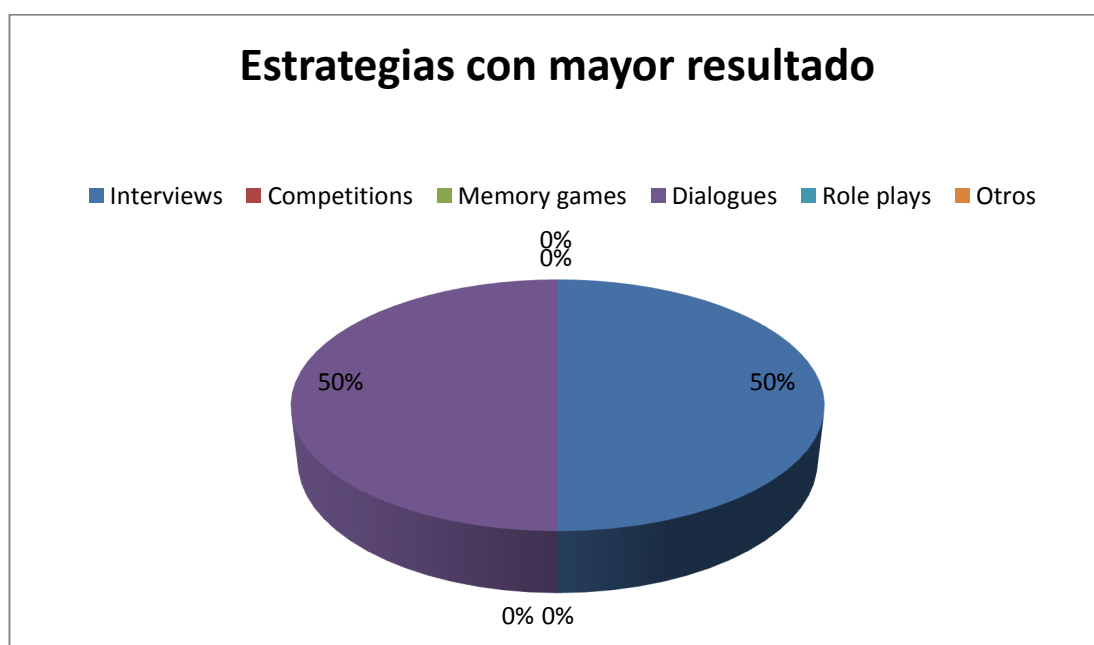
### Estrategias con mayor resultado

Estrategias con mayor resultado		f	%
a.	Interviews	1	50
b.	Competitions		
c.	Memory games		
d.	Dialogues	1	50
e.	Role plays		
f.	Otros		
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

### GRAFICO 17



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 17

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En esta pregunta los docentes responden en un 50% que INTERVIEWS es la estrategia que más resultado le ha dado en el aprendizaje del idioma inglés, más sin embargo otra parte 50% señala que su mejor estrategia es el DIALOGUE.

**o) Planificación de actividades lúdicas**

**Tabla No. 18**

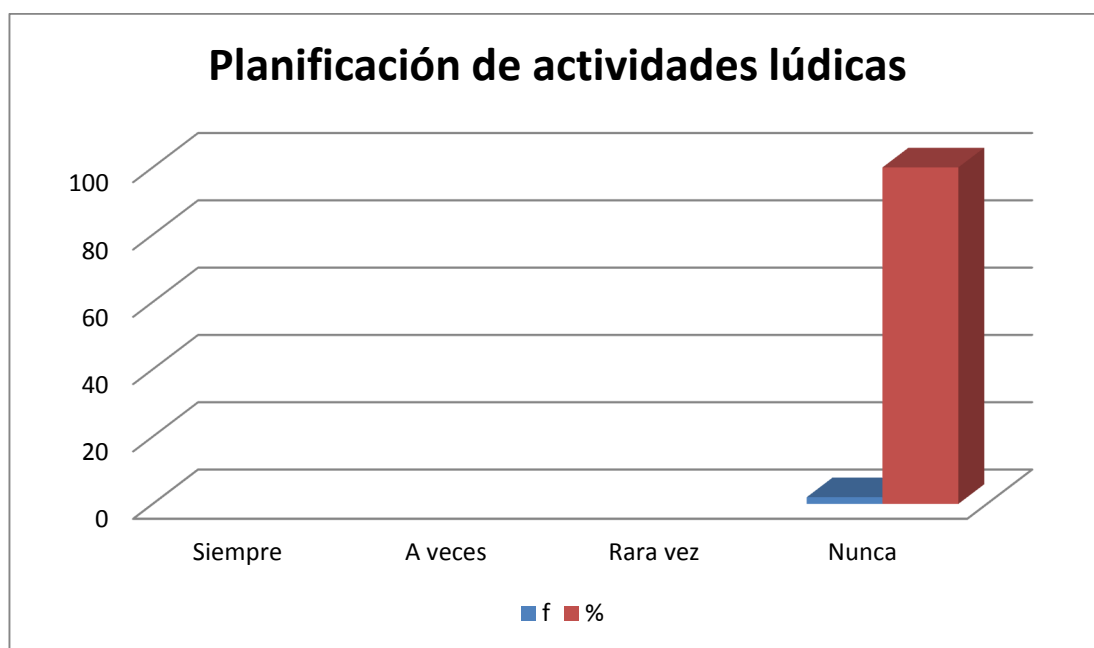
**Planificación de actividades lúdicas**

Planificación de actividades lúdicas		f	%
a.	Siempre		
b.	A veces		
c.	Rara vez		
d.	Nunca	2	100
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 18**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 18

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En esta pregunta se comprobó que los docentes 100% dice que NUNCA se reúnen para planificar actividades lúdicas, dato importante para sugerir reuniones de docentes para planificar de manera coordinada.

p) Nivel de conocimiento

**Tabla No. 19**

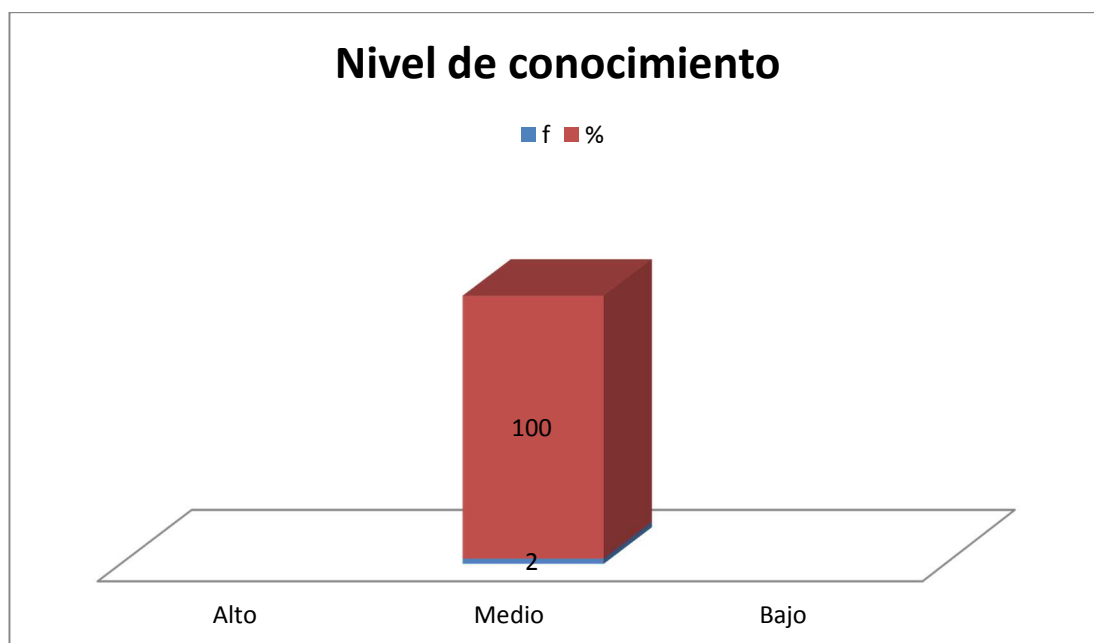
**Nivel de conocimiento**

Nivel de conocimiento		f	%
a.	Alto		
b.	Medio	2	100
c.	Bajo		
		<b>2</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 19**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 19

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En esta pregunta podemos comprobar que los docentes 100% dice que es MEDIO el nivel de inglés que los estudiantes han adquirido.



### **Encuestas a las autoridades**

El propósito de estas encuestas verificaron la importancia que tienen las actividades lúdicas en los docentes, una vez observada la acción docente y de los estudiantes en el Centro de educación básica Puertas del Cielo, se procedió a realizar una encuesta estructurada a las autoridades para verificar información requerida y analizar la situación educativa.

Se tomó como referencia a 3 autoridades centro educativo en referencia, auscultando los siguientes indicadores:

- a) Actividades lúdicas
- b) Apoyo a los docentes
- c) Nivel del idioma inglés en los docentes
- d) Estrategias de aprendizaje

Para poder valorar estos indicadores, se recurrió al método estadístico y para su interpretación al método inductivo – deductivo, que permitió generar información válida y útil para la comprobación de los objetivos y de la hipótesis de esta investigación.

Se generaron siete tablas para evaluar los indicadores antes señalados, que su vez forman parte de las variables de esta investigación.

La investigación fue levantada por medio de una encuesta estructurada que consta en el anexo uno de este informe, que fueron elaboradas por las autoras de la tesis y revisadas por la Directora del presente proyecto.

Los resultados son consistentes y describen el comportamiento de los involucrados en este fenómeno social y, a su vez, informan sobre la variable independiente de este estudio.

### q) Aporte significativo

**Tabla No. 20**

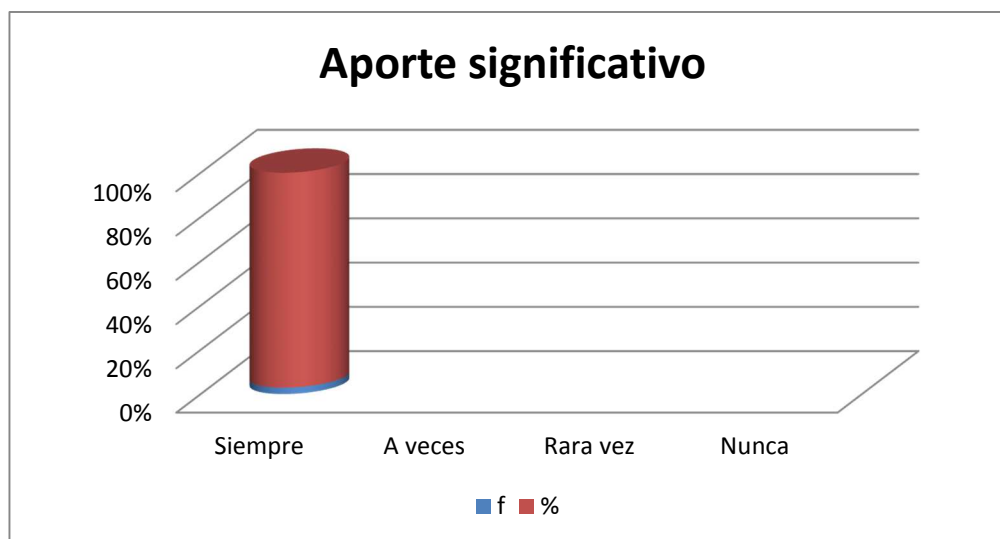
#### Aporte significativo

Aporte significativo		f	%
a.	Siempre	3	100
b.	A veces		
c.	Rara vez		
d.	Nunca		
		<b>3</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a las autoridades del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 20**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 20

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En esta pregunta el 100% de las autoridades, dice que si creen que las actividades lúdicas aportan de manera significativa al aprendizaje del idioma inglés, este dato permite comprobar que las actividades lúdicas si son necesarias dentro del aprendizaje del idioma inglés.

r) **Facilidad para aplicar actividades lúdicas**

**Tabla No. 21**

**Facilidad para aplicar actividades lúdicas**

<b>Facilidad para aplicar actividades lúdicas</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
a.	Mucho	3	100
b.	Poco		
c.	Nada		
		<b>3</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a las autoridades del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 21**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 21

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

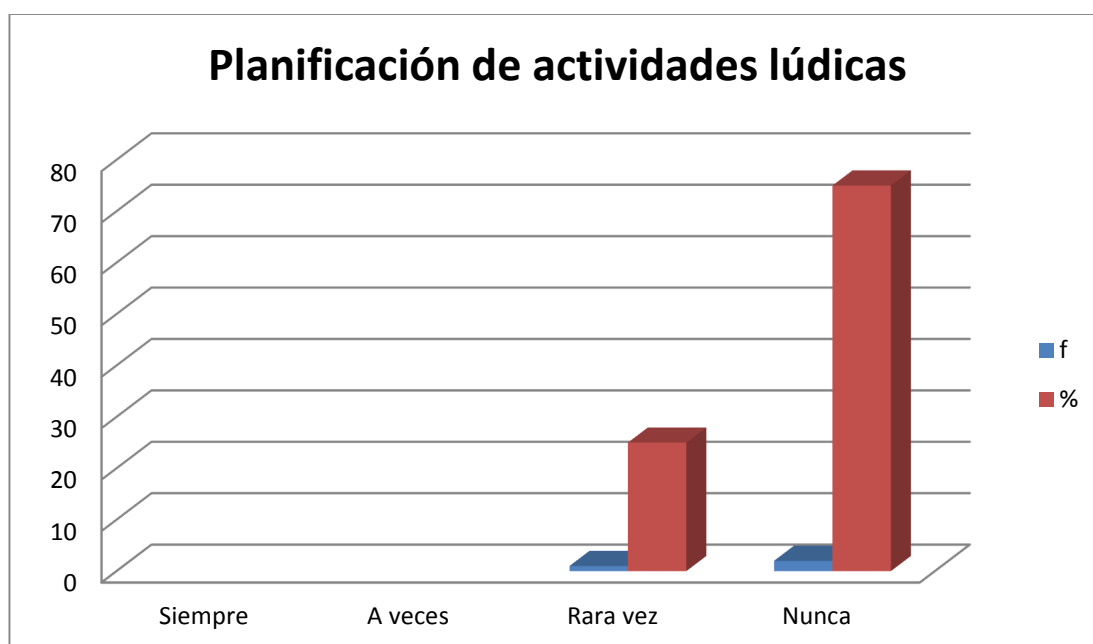
En esta pregunta las autoridades responde el 100%, que brindan MUCHO apoyo y facilidad para aplicar las actividades lúdicas en la institución, dato que permite comprobar que las actividades lúdicas si son necesarias dentro del aprendizaje del idioma inglés.

s) **Planificación de actividades lúdicas****Tabla No. 22****Planificación de actividades lúdicas**

<b>Planificación de actividades lúdicas</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
a.	Siempre		
b.	A veces		
c.	Rara vez	1	25
d.	Nunca	2	75
		<b>3</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a las autoridades del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 22**

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 22

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Las autoridades responden en su mayoría 75%, que los docentes NUNCA se reúnen para planificar actividades lúdicas, más sin embargo un 25% dice que RARA VEZ se reúnen, así lo evidencia las observaciones realizadas que permitió comprobar que si es necesario tener reuniones para poder establecer o concesionar tipos de actividades lúdicas para poder tener un mejor resultado en el aprendizaje del idioma inglés.

### t) Aplicación de actividades lúdicas

**Tabla No. 23**

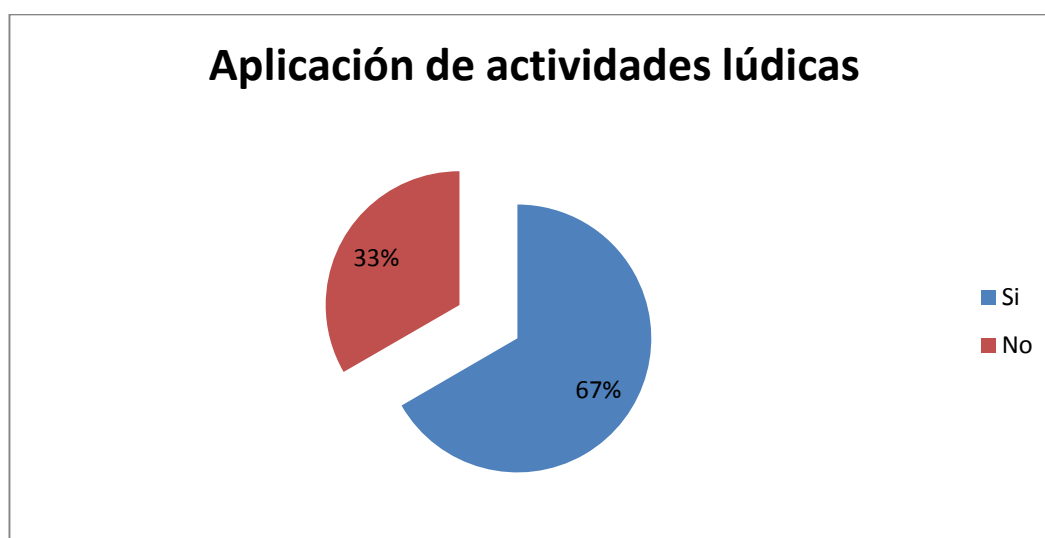
#### **Aplicación de actividades lúdicas**

<b>Aplicación de actividades lúdicas</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
a.	Si	2	75
b.	No	1	25
		<b>3</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a las autoridades del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 23**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 23

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En esta pregunta se comprueba que las autoridades el 75%, dice que los docentes NO aplican actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés, más sin embargo un 25% dice que SI lo hace, dato que nos permite comprobar que si se quiere tener buenos resultados es necesario la aplicación de actividades lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés.

## u) Conocimiento de estrategias de aprendizaje

**Tabla No. 24**

### Conocimiento de estrategias de aprendizaje

Estrategias con mayor resultado		f	%
a.	Interviews		
b.	Competitions		
c.	Memory games		
d.	Dialogues	1	25
e.	Role plays	2	75
f.	Otros		
		<b>3</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a las autoridades del CEB Puertas del Cielo

**GRAFICO 24**



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 24

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En esta pregunta el 75% de las autoridades dicen que los ROLE PLAYS han dado mayor resultado a los docentes para el aprendizaje del idioma inglés, más sin embargo un 25% dice que son los DIALOGUES, dato que nos permite comprobar que estas estrategias son necesarias y de apoyo para el aprendizaje del idioma inglés.

## v) Nivel del docente

Tabla No. 25

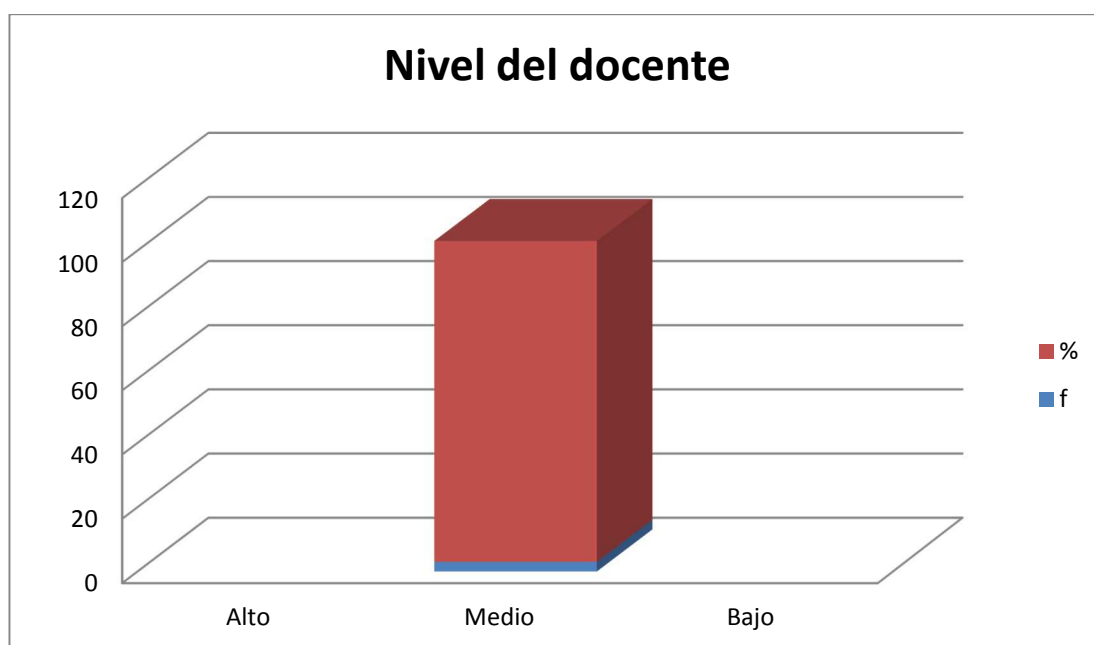
## Nivel del docente

Nivel del docente		f	%
a.	Alto		
b.	Medio	3	100
c.	Bajo		
		<b>3</b>	<b>100</b>

**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Encuesta aplicada a las autoridades del CEB Puertas del Cielo

GRAFICO 25



**Elaborada por:** Marjorie Tumbaco y Cecilia Palma

**Fuente:** Tabla No. 25

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Las autoridades expresan que el 100% de sus docentes tienen un nivel MEDIO del idioma inglés, dato que nos permite analizar que los docentes necesitan estar en constante actualización y preparación para poder tener un nivel alto y así poder tener excelentes resultados en el aprendizaje del idioma inglés.

### **4.3.- Comprobación de supuestos.**

#### **4.3.1.- Cumplimiento de los objetivos de investigación**

En relación a los objetivos de la investigación se detalla lo siguiente:

##### **Objetivo Específico Uno:**

**Describir si la institución en sus objetivos educativos incluyen las actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés.**

En el marco teórico, se detallan los objetivos educativos institucionales, donde no se establecen las Actividades Lúdicas como un objetivo para llevar un aprendizaje dinámico y motivador.

Los docentes lo confirman en las preguntas 3 y 7 en las encuestas a ellos aplicadas, y en las tablas 14 y 18, así también los estudiantes en las preguntas 1 y 2, y en las tablas 4 y 5. Las autoridades en las preguntas 1, 2 y 3 y en las tablas 20, 21 y 22.

Se procedió a observar el nivel de utilidad que los docentes le dan a las Actividades Lúdicas como estrategia reconociendo que su uso es limitado y muy poco, En consecuencia que el nivel de conocimiento sobre estas es bajo.

##### **Objetivo Específico No. 2**

**Determinar si los docentes están capacitados para aplicar actividades lúdicas de acuerdo a la edad de los estudiantes.**

En el marco teórico, entre las páginas 14 y 20 se describen la importancia y que tipos de actividades lúdicas se deben aplicar de acuerdo a la edad de los estudiantes y a la destreza que queremos desarrollar.



Este objetivo se comprueba en las preguntas aplicadas a los docentes 2 y 5 y en las tablas 13 y 16. Los estudiantes en la pregunta 3, tabla 6, así mismos las autoridades en la pregunta 4, tabla 24.

Para el cumplimiento de este objetivo de investigación, se realizaron diez fichas de observación sobre el acto didáctico, la respuesta de los estudiantes y la adecuación del espacio, deduciendo que los docentes no aplican de manera correcta las actividades lúdicas como estrategia en la enseñanza del idioma inglés, dado que no se encuentran capacitados en este ámbito.

### **Objetivo Específico No. 3**

**Averiguar si las estrategias de aprendizaje del idioma inglés son adecuadas para el logro de la interacción docente-estudiante.**

Entre las páginas 22 y 23 del marco teórico se describe los principales métodos a seguir y la interacción entre el estudiante y el profesor.

Para poder reconocer la interacción docente – estudiantes, estudiante - estudiante y la los motivación que estas causan en el aprendizaje del idioma inglés de aprendizaje se observan las tablas 5, 8, 10 y 24 en las que se describe el comportamiento de los estudiantes en relación con las actividades de aprendizaje.

Este objetivo los docentes lo confirman en las preguntas 4 y 6. Los estudiantes en las preguntas 4 y 5, las autoridades en la pregunta 5.

### **Objetivo Específico No. 4**

**Analizar si el nivel del conocimiento del idioma inglés está en relación con las actividades lúdicas que aplica el docente.**

En el marco teórico, entre las páginas 26 y 30 se describen los niveles de inglés establecidos en el CEFR (Common European Framework of Reference)

Para el cumplimiento de este objetivo de investigación, se realizaron encuestas a los docentes y estudiantes, deduciendo que el nivel de los alumnos es medio, este dato también se observa en las tablas 9 y 19.

Este objetivo los docentes lo confirman en las preguntas 1 y 8. Los estudiantes en las preguntas 6 y 8, las autoridades en la pregunta 6.

#### **4.3.2.- Comprobación de la hipótesis.**

Para el presente estudio, se estableció como hipótesis: Si los docentes utilizan las actividades lúdicas como estrategia; se logra fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés en los niños y niñas del sexto y séptimo año de educación básica del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”, periodo 2013- 2014.

Con los datos señalados, se procede al análisis estadístico de los resultados para comprobar la hipótesis, la misma que ha sido rechazada.

Así lo demuestran los datos de las respuestas de estudiantes en la pregunta #1 donde se indica en un (48.15%) que los docentes sí utilizan las actividades lúdicas dentro del proceso aprendizaje y a su vez un (40.75%) indica que a veces los docentes lo hacen, dato que se puede verificar en la tabla# 4; la respuesta de los docentes ante la comprobación de la hipótesis se contrasta en las preguntas #2 y 5 alegando que no utilizan las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje dentro de sus clases, dato que se puede confirmar en la tabla# 13 y 16. Ante tal situación se llega a la deducción que las actividades lúdicas sí son necesarias y que realmente aportan un aprendizaje significativo en el aprendizaje del idioma inglés, así lo alegan las autoridades del Centro de Educación Básica en la pregunta #1 tabla 20.

Hay un total desbalance en las respuestas entre estudiantes, docentes y autoridades, ya que en la ficha de observación, se evidencia que los docentes realizan sus clases de manera tradicional. Por lo cual no las aplican de manera continua, existe un número no significativo que lo hace de manera empírica, dato importante para plantear la propuesta a este trabajo investigativo.

A pesar de no aplicar actividades lúdicas que desarrollen las destrezas comunicativas en inglés se evidencia un gran número de estudiantes con el interés de adquirir dicho idioma.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1.- Conclusiones.**

1. Las actividades lúdicas dinamizan la clase impartida y permiten que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, motivan al estudiante y permiten una interacción entre docente y estudiantes.
2. Los docentes no utilizan de manera apropiada las actividades lúdicas en las clases de inglés.
3. Los docentes del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo” desconocen de los beneficios y resultados que se presentan al utilizar ara actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés.

#### **5.2.- Recomendaciones**

##### **A las Autoridades**

1. Capacitar al personal docente sobre la importancia de conocer y aplicar las actividades lúdicas como estrategias que motivan y despiertan el interés de los estudiantes.
2. Proveer a los docentes de un aula lúdica para que el docente pueda obtener a la mano todos los recursos necesarios y pueda desarrollar con mayor facilidad sus estrategias y actividades sin tener que movilizarse de un lugar a otro cargando su material de apoyo.

##### **A los Docentes**

1. Entrenar en el uso de las actividades lúdicas para el acercamiento de los estudiantes al uso del idioma inglés fuera y dentro de la sala de clases.

2. Relacionar las actividades realizadas en el aula de clases con las acciones que los estudiantes practican en relación a la aplicación del idioma inglés, recurriendo a estas herramientas para el aprendizaje de los estudiantes.
3. Realizar actividades de interés, para lograr que los niños – niñas desarrollen sus destrezas, habilidades y refuercen los conocimientos adquiridos.
4. El material para trabajar con los estudiantes debe ser de acuerdo a la edad y al nivel para que puedan responder a sus necesidades e intereses.

## CAPITULO VI

### PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

#### 6.1.- Tema

“Manual de actividades lúdicas para su aplicación en las clases de inglés con los niños y niñas del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”.

#### 6.2.- Introducción

Una vez determinados los resultados de la investigación, en la que se concluyó que: “Conforme a lo descrito en el estudio realizado, la aplicación de las actividades lúdicas, no es una realidad en su totalidad en este centro educativo, puesto que se nota un cierto desconocimiento, siendo este un limitante al momento de relacionar esta herramienta didácticas con el proceso de aprendizaje de los estudiantes”

Tomando en cuenta que la sociedad del conocimiento es una realidad tangible dentro de las aulas de clases sin considerar clases sociales, o estratos de desarrollo, puesto que así sea con cinco horas a la semana de dedicación, como es el caso de la institución analizada, el acceso a la red y a las herramientas web 2.0 es una realidad.

De acuerdo con Herbert Spencer (1855), citado por Vicente Navarro (2002) “el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros”

Conforme a esto, se pretende diseñar un manual guía para los docentes que permita emplearlas de acuerdo a la edad de los estudiantes y a las destrezas que se desean desarrollar. Cabe recalcar que es importante entonces aprovechar los equipamientos

que cuenta la institución que nos permitirá también diseñar actividades de manera digital.

### **6.3.- Justificación**

Hablar de actividades lúdicas y aprendizaje del idioma inglés es un amplio mar en el se puede navegar, puesto que el aprendizaje de otro idioma ha generado cierta frustración en muchos estudiantes es por lo que se anima a la utilización de actividades lúdicas como estrategia que le permiten al docente activar la clase y desarrollar espacios de interacción que respondan a los modelos pedagógicos que en la actualidad mediatizan el aula.

Este manual está enfocado en incentivar a los docentes a usar actividades lúdicas en sus horas de clase para de ésta manera ayudar a los niños/as a aprender de forma eficiente, participativa y divertida el idioma Inglés.

Las actividades lúdicas poseen un enorme valor educativo y debe estar presente en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje de los seres humanos. Por esta razón este manual de juegos busca mejorar la calidad en el aprendizaje del idioma Inglés creando en el aula un ambiente de motivación e interés.

Es importante tener un manual con múltiples opciones para que los docentes pueda acceder a la información y, a través de esta, generar los espacios de aprendizaje que consoliden los logros cognitivos de los estudiantes en actividades cotidianas que estos practican en su quehacer diario.

Tiene impacto, debido a que la ejecución de estos procesos pedagógicos basados en actividades lúdicas generará espacios de diálogo y de actividad estudiantil que permita la consolidación de aprendizaje recurriendo a los centros de intereses demostrados en la cotidianidad del trabajo.

Finalmente, es factible por cuanto conforme al estudio realizado, los estudiantes se sienten motivados e interesados en la adquisición del idioma inglés, cuando el docente utiliza este medio como complemento en las aulas de clase.

#### **6.4.- Objetivos**

#### **6.5.- Objetivo general**

Compartir el manual que contiene diferentes actividades lúdicas para aplicarlos en el aprendizaje del idioma Inglés en el Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”

#### **Objetivos específicos**

- Capacitar a los docentes con un manual lúdico creativo para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.
- Motivar a niños/as al aprendizaje del idioma Inglés mediante su participación en actividades lúdicas que han sido seleccionados de acuerdo a la edad y necesidades.

#### **6.6.- Estructura de la propuesta.**

Hoy más que nunca resulta imprescindible aprender el idioma Inglés, prácticamente puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual. Su posesión ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente. Es más, incluso se dice, que quien no domine esta lengua estaría en una clara situación de desventaja: sería como si fuese mudo o medio analfabeto.

Las actividades lúdicas son consideradas una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es amplio



y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones.

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

### **Que es un Manual**

Un manual didáctico es un material educativo que se constituye en una herramienta valiosa de motivación para los estudiantes y de apoyo para los docentes; es además una pieza clave para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje ya que a través de diversos recursos didácticos promueve el aprendizaje en los estudiantes.

La estructura de un manual es la siguiente:

- a) **El Índice:** En él debe consignarse todos los títulos, ya sean de 1°, 2° o 3° nivel, y su correspondiente página para que, como en cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.
- b) **Presentación:** Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos de la guía.
- c) **Recursos Didácticos:** Se ofrece una breve descripción de los recursos didácticos que se utilizarán durante el curso.
- d) **Objetivo(s) General(es):** Permiten identificar el conocimiento, las habilidades, las actitudes y las aptitudes, o bien las competencias que el estudiante debe desarrollar, a fin de orientar el aprendizaje. Los objetivos generales deben redactarse de tal manera que reflejen el propósito final del

curso. A partir de los objetivos generales se derivan los objetivos específicos y de éstos los de cada tema y clase, respectivamente. Los objetivos generales marcan las directrices para conformar las evaluaciones que integran los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.

- e) **Objetivos Específicos:** La selección de contenidos y la forma de presentación que pueda adoptar un autor, debe estar orientada siempre por la definición previa de objetivos explícitos. Los objetivos enuncian de manera clara y precisa las “conductas de salida” de los educandos: aquello que se espera que los estudiantes sean capaces de hacer al finalizar el estudio del tema, subtema, clase, evaluación o cualquier otra actividad de aprendizaje, que no hubieran podido hacer antes de estudiarlo. Los objetivos se formulan de tal manera que puedan ser evaluables.
  
- f) **Desarrollo de Contenidos:** Presentación general de la temática del programa, ubicándola en su campo de estudio, en el contexto del curso general y destacando el valor y la utilidad que tendrá para el futuro de la labor profesional del usuario.
  
- g) **Actividades para el Estudiante:** Una vez presentados los nuevos contenidos, es indispensable incluir actividades que el docente aplicará a los estudiantes a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales y específicos. En este apartado se proporciona al participante actividades y ejercicios de tipo individual o grupal que los ayuden a relacionar la información con su realidad o a profundizar en el conocimiento de algún aspecto. Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el estudiante aplique los conocimientos a situaciones nuevas. Se deben evitar las actividades que sean simplemente una repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades y juegos novedosos y creativos que promuevan un aprendizaje significativo.

## 6.7.- La estructura de la estrategia aplicada

### Métodos

- *Recolección de datos*: Consistente en la recolección de información.
- *Bibliográfico*: Es el conjunto de técnicas y estrategias que se emplean para localizar, identificar y acceder a aquellos documentos que contienen la información pertinente para la investigación
- *Teórico- Práctico*: Consiste en desarrollar la teoría que va a fundamentar, delimita el problema, formula las definiciones, fundamenta las hipótesis o las afirma.
- *Inductivo – deductivo*: Que se desarrolla desde la percepción de lo particular. En este caso, las actividades lúdicas realizadas para llegar al fin que es establecer la conexión didáctica que éstas tienen en el quehacer pedagógico.

### Técnicas

- *Análisis de datos*: Consiste en el análisis de los resultados recogidos, para de aquí tomar los más convenientes para nuestra propuesta.
- *Lluvias de Ideas*: Es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

### Resultados

1. Docentes conscientes de la realidad educativa ecuatoriana mediatizada por medio del análisis de los preceptos de las teorías de la sociedad del conocimiento.
2. Análisis detallado de las actividades lúdicas y estrategias para su implementación en las clases de inglés.

### 6.8.- Diseño organizacional

Fecha	Actividad	Objetivos	Materiales	Evaluación de resultados
1° Día	Presentación del proyecto	Proponer a los docentes un material idóneo para el aprendizaje del idioma inglés	Manual de actividades lúdicas	Disposición de los docentes para aplicar dichas actividades.
2° Día	Aplicación en las clases de inglés	Desarrollar en los estudiantes sus actividades funcionales a través del juego	- Estudiantes - Aula - Manual de actividades lúdica	Responsabilidad de los docentes de cumplir con la propuesta.
3° Día	Aplicación en las clases de inglés	Interactuar con los docentes - estudiantes aplicando las actividades lúdicas de acuerdo al tema de la clase.	- Estudiantes - Aula - Manual de actividades lúdica	Disposición de los estudiantes ante la aplicación de las actividades lúdicas.
4° Día	Aplicación en las clases de inglés	Interactuar entre estudiantes - estudiantes, desarrollando su habilidades (listening, speaking, reading, writing)	- Estudiantes - Aula - Manual de actividades lúdica	
5° Día	Evaluación	Aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, identificar conceptos	- Estudiantes - Aula - Manual de actividades lúdica	Capacidad de desarrollar sus habilidades ante situaciones reales guiadas por una actividad lúdica.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barone. L. R.** (2005). *Escuela para maestros*. Buenos Aires: Circulo Latino Austral S. A.
- Borbón. S. F.** (1996). *Volvamos a jugar*.
- Burón. J.** (1995). *Motivación y Aprendizaje*. Editorial Mensajero España
- Caillois, R.** (1986). *Clasificación de juegos en los juegos y los hombres*: México:FCE.
- Camacho. R. A.** (2007).*El Proceso de Enseñanza Aprendizaje*. México: Editorial S.T.
- Carrasco. B., y Baignol. J.** (2004). *Técnicas y Recursos para motivar a los alumnos*. México: Editorial Rialp. S.A.
- Dadamia. O. M.** (2001). *Educación y Creatividad*. Brasil: Editorial Magisterio.
- Delgado. L. I.** (2011). *EL juego infantil y se metodología*. Madrid: Editorial Paraninfo.
- Dewey, J.** (1995) (1997)..*Democracia y educación, traducción de Lorenzo Luzuriaga , La naturaleza del método y El juego y el trabajo*: Madrid: Ediciones Morata.
- Díaz. M. A.** (2009). *El Aprendizaje Creativo*. España: Editorial Ideas Claves.
- Garaigordobil, M.** (2005). *Las aportaciones de Piaget a la investigación del juego infantil*
- Garvey, C.** (1985). *El juego infantil*
- Gómez. M.** (2007). *Estrategias de Aprendizaje Lúdicas*. México: Editorial Universidad de Guadalajara.
- González. O. V.** (2001). *Enseñanza Aprendizaje*, México: Editorial Pax.
- González. R.** (2000). *Estrategias Metodológicas para el mejoramiento del rendimiento académico*. Venezuela: Editorial Magisterio.
- Huizinga, J.** (1987). *Homo Ludens*. Madrid:Alianza
- Jimenez. M.** (2004). *Ayudas Pedagógicas y Materiales Curriculares*. España: Editorial Magisterio.
- Llaca. P., y Luévano. E.** (2006). *Herramientas y soluciones paradocentes*. México: Editorial Euroméxico, S. A.

- Luzuriaga, L.** (trad.), Madrid, Morata, (Pedagogía. Raíces de la memoria),
- Nevado Ch.** (2008) El componente lúdico en las clases de ELE. *Marco ELE*. 7.
- Paéz. E.** (2001). *Ayudas Educativas Creativas y Aprendizaje*. España: Editorial Magisterio.
- Piaget, J.** (1986). *La formación del símbolo en el niño* : México: Fondo de Cultura económica.
- Picado. F. M.** (2001) *Didáctica General*. San José Costa Rica: .Editorial Universidad Estatal a Distancia,
- Platón.** (1999). *Leyes, Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi*: Madrid, Gredos (Tomo VII).
- Pozo. J.** (2006). *Adquisición de Conocimiento*. México: Editorial Morato SL,
- Prieto Figueroa,L.B.** (1984). *El juego. Principios generales de Educación*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Reyes. R. M.** (1999). *Proceso de desarrollo y socialización*.
- Rousseau, J.J** (1985). Emilio, Edaf, Madrid.
- Vaello, J.** (2007). *Cómo dar clase a los que no quieren*. México: Editorial Grao.
- Vygotsky, L.S.** (1991) (1997), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, El papel del juego en el desarrollo del niño*: Barcelona.

**Anejos**

## ANEXOS

### ANEXO 1: Instrumentos de investigación utilizados

#### FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA ACCIÓN DIDÁCTICA

Área: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Paralelo: \_\_\_\_\_

Marque con una "x" el descriptor que se acerca más a la realidad del indicador de observación.

Indicadores de Desempeño de la acción docente	ESCALA DE CUMPLIMIENTO			
	Siempre	Con frecuencia	A veces	No lo hace
<b>A. ACCIONES DEL DOCENTE</b>				
1. El/la docente comparte con los estudiantes los objetivos que persigue la clase.				
2. El/la docente utiliza alguna Actividades Lúdicas para la presentación de sus clases.				
3. El/la docente al asignar tareas en clases potencia la interacción entre los estudiantes.				
4. El/la docente aplica actividades que fomente la comunicación en inglés ( listening, speaking, writting and reading )				
<b>B. RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES</b>				
3. Los/las estudiantes demuestran interés en el desarrollo de la clase.				
4. Los/las estudiantes se expresan fácilmente de forma oral.				
5. Los/las estudiantes participan con entusiasmo en la clase de inglés				
<b>C. EQUIPAMIENTO DEL AULA</b>				
	Todas	Algunas	Pocas	Ninguna
1. Las aulas de clases disponen con los recursos necesarios para la aplicación de actividades lúdicas				
2. Las aulas cuentan con el espacio necesario para el trabajo de los estudiantes en relación a su aprendizaje.				

Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_

Responsable: \_\_\_\_\_

Revisado por: (Nombre y cargo) \_\_\_\_\_





## UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Encuesta dirigida a los **docentes** de la Escuela de Educación Básica Puertas del Cielo

Con el propósito de obtener información para nuestra tesis de grado, que trata sobre:  
"Las actividades lúdicas y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Puertas del Cielo" del Cantón Manta".

Para efectos de confiabilidad de las respuestas, la presente encuesta tiene el carácter de anónima.

**INSTRUCCIONES.-** Marque con una X dentro del paréntesis la alternativa que usted considere conveniente en cada una de las pregunta

1. ¿Considera que las actividades lúdicas aportan de manera significativa en el aprendizaje de inglés? O.E.4.  

a. Siempre (    )	c. Rara Vez (    )
b. A veces (    )	d. Nunca (    )
  
2. ¿Está aplicando actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés? O.E.2.  

a.- SI (    )	b.- NO (    )
---------------	---------------
  
3. ¿Las autoridades facilitan los espacios para aplicar las estrategias de las actividades lúdicas? O.E.1.  

a. Siempre (    )	c. Rara Vez (    )
b. A veces (    )	d. Nunca (    )
  
4. ¿Considera el tema de cada clase para aplicar las estrategias de aprendizaje? O.E.3.  

a. Siempre (    )	c. Rara Vez (    )
b. A veces (    )	d. Nunca (    )

5. ¿Considera usted la edad de sus estudiantes a la hora de aplicar actividades lúdicas? O.E.2.

- |            |     |             |     |
|------------|-----|-------------|-----|
| a. Siempre | ( ) | c. Rara Vez | ( ) |
| b. A veces | ( ) | d. Nunca    | ( ) |

6. ¿Cuál es la estrategia que más resultado le ha dado en el aprendizaje del idioma inglés? O.E.3.

- |                 |       |
|-----------------|-------|
| a. Interviews   | ( )   |
| b. Competitions | ( )   |
| c. Memory games | ( )   |
| d. Dialogues    | ( )   |
| e. Role Plays   | ( )   |
| f. Otros:       | _____ |

7. ¿Se reúnen los docentes del área de inglés para planificar actividades lúdicas? O.E.1.

- |            |     |             |     |
|------------|-----|-------------|-----|
| a. Siempre | ( ) | c. Rara Vez | ( ) |
| b. A veces | ( ) | d. Nunca    | ( ) |

8. El nivel de conocimiento que han adquirido sus estudiantes es: O.E.4.

- |         |     |          |     |         |     |
|---------|-----|----------|-----|---------|-----|
| a. Alto | ( ) | b. Medio | ( ) | c. Bajo | ( ) |
|---------|-----|----------|-----|---------|-----|



## UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Encuesta dirigida a los **estudiantes** de la Escuela de Educación Básica Puertas del Cielo

Con el propósito de obtener información para nuestra tesis de grado, que trata sobre: "Las actividades lúdicas y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Puertas del Cielo" del Cantón Manta".

Para efectos de confiabilidad de las respuestas, la presente encuesta tiene el carácter de anónima.

**INSTRUCCIONES.-** Marque con una X dentro del paréntesis la alternativa que usted considere conveniente en cada una de las pregunta

1.- ¿Sus profesores utilizan actividades lúdicas dentro del proceso aprendizaje?  
O.E.1.

- |            |     |             |     |
|------------|-----|-------------|-----|
| a. Siempre | ( ) | c. Rara Vez | ( ) |
| b. A veces | ( ) | d. Nunca    | ( ) |

2.- ¿Se motiva más para aprender cuando los docentes aplican actividades lúdicas?  
O.E.1.

- |          |     |         |     |         |     |
|----------|-----|---------|-----|---------|-----|
| a. Mucho | ( ) | b. Poco | ( ) | c. Nada | ( ) |
|----------|-----|---------|-----|---------|-----|

3.- ¿Cuál de las siguientes actividades lúdicas realiza en clase su profesor de inglés?  
O.E.2.

- |                  |     |
|------------------|-----|
| a.- Interviews   | ( ) |
| b.- Competitions | ( ) |
| c.- Memorygames  | ( ) |
| d.- Dialogues    | ( ) |
| e.- Role Plays   | ( ) |

f.- Otros: \_\_\_\_\_

4.- ¿Le gusta participar en las clases de inglés?  
O.E.3.

- a. Siempre (     )                      c. Rara Vez            (     )  
b. A veces (     )                      d. Nunca                (     )

5.- ¿Las actividades que aplica el docente permite la interacción entre usted, sus compañeros y los docentes? O.E.3.

- a. Siempre (     )                      c. Rara Vez            (     )  
b. A veces (     )                      d. Nunca                (     )

6- Su nivel de inglés es: O.E.4.

- a. Alto (     )    b. Medio (     )    c. Bajo (     )

7.- ¿Te gusta el Inglés?

- a. Mucho        (     )    b. Poco        (     )    c. Nada (     )

8. Las actividades lúdicas aplicadas por su profesor le ayuda en el aprendizaje de: O.E.4.

- a. Vocabulary        (     )                      c. Reading        (     )  
b. Listening            (     )                      d. Speaking        (     )  
c. Writing            (     )



## UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Encuesta dirigida a las autoridades.

Con el propósito de obtener información para nuestra tesis de grado, que trata sobre: "Las actividades lúdicas y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Puertas del Cielo" del Cantón Manta".

Para efectos de confiabilidad de las respuestas, la presente encuesta tiene el carácter de anónima.

**INSTRUCCIONES.-** Marque con una X dentro del paréntesis la alternativa que usted considere conveniente en cada una de las pregunta

1.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas aportan de manera significativa en el aprendizaje del idioma inglés? O.E.1.

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| a. Siempre ( ) | c. Rara Vez ( ) |
| b. A veces ( ) | d. Nunca ( )    |

2.- ¿Brinda facilidad a sus docentes para que utilicen las actividades lúdicas en la institución? O.E.1.

- |              |             |             |
|--------------|-------------|-------------|
| a. Mucho ( ) | b. Poco ( ) | c. Nada ( ) |
|--------------|-------------|-------------|

3.- ¿Se reúnen los docentes del área de inglés para planificar actividades lúdicas? O.E.1.

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| a. Siempre ( ) | c. Rara Vez ( ) |
| b. A veces ( ) | d. Nunca ( )    |

4.- ¿Cree usted que los docentes de inglés aplican actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés? O.E.2.

- |            |            |
|------------|------------|
| a.- SI ( ) | b.- NO ( ) |
|------------|------------|

5.- ¿Conoce usted que estrategias le ha dado mayor resultado a los docentes en el aprendizaje del idioma inglés? O.E.3.

- |                    |
|--------------------|
| a.- Interviews ( ) |
|--------------------|

b.- Competitions ( )

c.- Memory games ( )

d.- Dialogues ( )

e.- Role Plays ( )

f.- Otros: \_\_\_\_\_

7.- El nivel de inglés de los docentes del área es: O.E.4

a. Alto ( )      b. Medio ( )      c. Bajo ( )



## UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

### ENTREVISTA REALIZADA A LA DIRECTORA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “PUERTAS DEL CIELO”

Estimada directora, su criterio como Autoridad de la Institución es de vital importancia para esta investigación, le rogamos contestar a las interrogantes planteadas.

**¿Por qué considera importante la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje?**

**¿Qué oportunidades tienen los maestros de la institución para desarrollar su labor en espacios diferentes al aula de clase?**

**¿Cómo se verifica la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de clases desde el nivel administrativo?**

**¿Cómo contribuyen las actividades en el desarrollo integral de los niños y niñas y por qué?**

**¿Qué actividades desarrolla su Institución para incentivar al docente en la capacitación y actualización de las actividades lúdicas y por qué?**

**¿Cuáles son las actividades lúdicas que más se emplean en su institución?**

**¿Cómo influye la formación de los docentes en el empleo de las actividades lúdicas como instrumento de motivación frente a la enseñanza-aprendizaje?**

**¿Cuáles son los criterios para la selección de las actividades lúdicas que se emplean en su institución?**

**¿De qué manera la institución fomenta el empleo de actividades lúdicas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?**



## ANEXO 2: Certificado de ejecución de la propuesta

Manta, enero 16 del 2014

Lcda. Talita Àlava Maldonado Mg. Sc.

Directora del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”

De nuestras consideraciones:

Por medio de la presente solicitamos a usted muy respetuosamente nos permita realizar nuestro Proyecto Educativo con el fin de obtener el Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación de Docencia en Inglés, otorgado por la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, **con el tema:** Las actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés. **Y la propuesta:** Diseño de un manual con diferentes actividades lúdicas para el docente.

Para lo cual necesitamos la autorización respectiva para llevar a efecto dicho trabajo en la institución que usted dignamente dirige.

Por la aceptación que tenga nuestro pedido le agradecemos de antemano la atención prestada.

Atentamente;

---

Cecilia Elizabeth Palma Zambrano

---

Marjorie Roxana Tumbaco Acosta

Manta, enero 20 del 2014

## CERTIFICACIÓN

Yo, Talita Álava Maldonado, Directora del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo” del Cantón Manta, Provincia de Manabí.

CERTIFICO: que las profesoras Cecilia Elizabeth Palma Zambrano y Marjorie Roxana Tumbaco Acosta han realizado el **PROYECTO EDUCATIVO** previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí **con el tema:** Las actividades lúdicas como estrategia en el aprendizaje del idioma inglés. **Y la propuesta:** Diseño de un manual con diferentes actividades lúdicas para el docente.

Ellas demostraron responsabilidad y dedicación en cada uno de los objetivos propuestos.

Esto lo certifico en honor a la verdad para que las interesadas puedan hacer uso de lo que estimen conveniente.

Atentamente;

---

Lcda. Talita Álava Maldonado Mg. Sc.

Directora del Centro de Educación Básica “Puertas del Cielo”

ANEXO 3: Manual desarrollado en la propuesta



# UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE BACHILLERATO

CARRERA – DOCENCIA EN INGLÉS

## PROPOSAL

“A GUIDE OF GAMES FOR APPLICATION IN ENGLISH CLASSES WITH CHILDREN IN “PUERTAS DEL CIELO” PRIMARY SCHOOL”

AUTORAS:

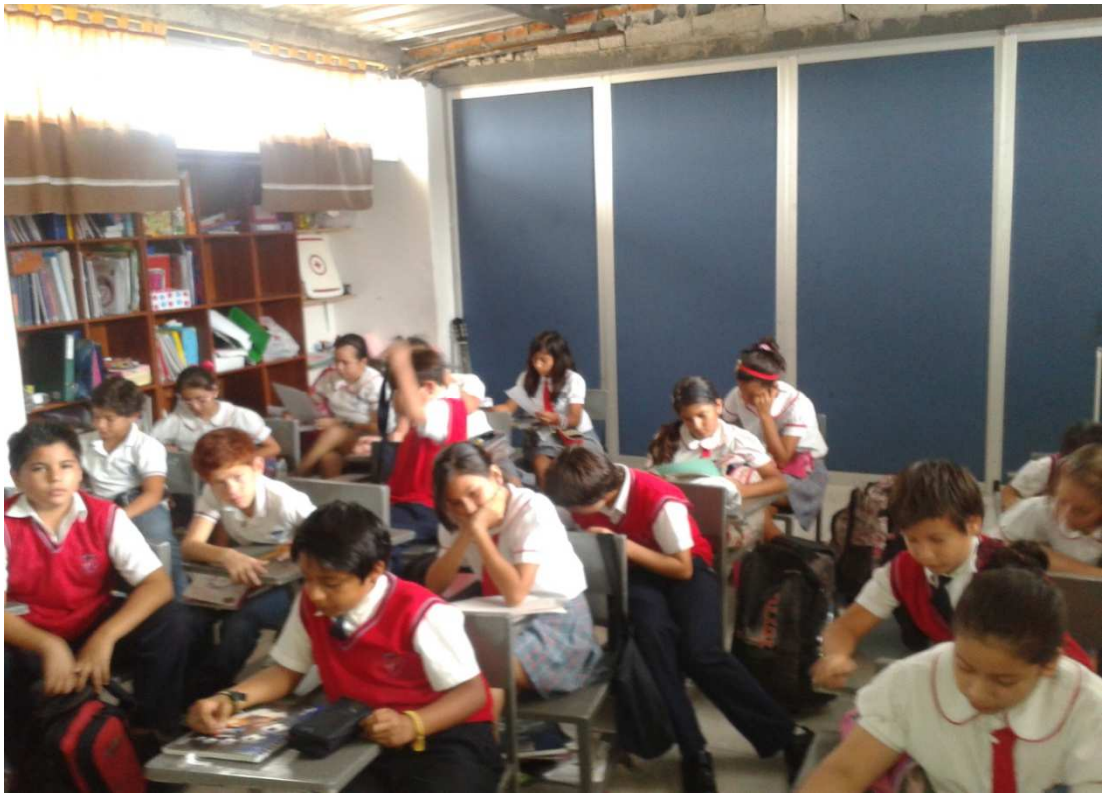
CECILIA ELIZABETH PALMA ZAMBRANO

MARJORIE ROXANA TUMBACO ACOSTA

Manta – Ecuador

2013 - 2014

**ANEXO 4: Fotos**









## Entrega de la Propuesta a las Autoridades del Plantel

