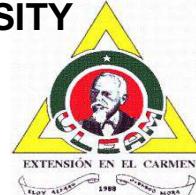




LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ UNIVERSITY CAMPUS EL CARMEN SCIENCE EDUCATION CAREER

Created Law No. 10 – Official register 313 of November 13th in 1985



RESEARCH WORK

PRIOR TO OBTAINING THE BACHELOR DEGREE IN LANGUAGES – ENGLISH MAJOR.

“I learn by playing” ludic activity for the development of English writing skill in students of Eighth Level of Basic Education in “Lic. Carlos Vélez Verduga” High School, from El Carmen city, period 2016 – 2017.

AUTHOR:

Alicia Carmen Murillo Patiño

TUTOR:

Lic. Dolores Vivas Ortega MSc.

EL CARMEN, JULY 2016

TUTOR'S CERTIFICATION

The suscriber, Lic. Dolores Vivas Ortega MSc. Adviser of Investigation Works from Laica "Eloy Alfaro" of Manabí University, Campus El Carmen.

CERTIFIES:

It has been monitor and reviewed with prolixity the present Research work on:
"I learn by playing" ludic activity for the development of English writing skill in students of Eighth Level of Basic Education in "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School, from El Carmen city, period 2016 – 2017, the same that is ready for its presentation and suitable for defense.

The opinions and concepts presented in this thesis are the work, perseverance and originality of its Author: **ALICIA CARMEN MURILLO PATIÑO**, being from her exclusive responsibility.

El Carmen, November 2016

Lic. Dolores Vivas Ortega MSc.

THESIS ADVISER

DECLARATION OF THE AUTHOR.

I am, **ALICIA CARMEN MURILLO PATIÑO**, I declare that the responsibilities of opinions, investigations, results, conclusions and recommendations presented in this work, are exclusivity of its author, the same that was obtained through a thorough literature review and the application of the field researching.

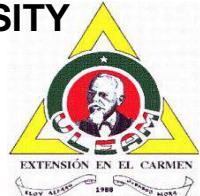
El Carmen, November 2016

Alicia Carmen Murillo Patiño
AUTHOR



**LAICA "ELOY ALFARO" OF MANABÍ UNIVERSITY
CAMPUS EL CARMEN
SCIENCE EDUCATION CAREER**

Created Law No. 10 – Official register 313 of November 13th in 1985



APPROVAL OF RESEARCH WORK

Members of the examining court approve the investigation report, about the topic: "**I LEARN BY PLAYING” LUDIC ACTIVITY FOR THE DEVELOPMENT OF ENGLISH writing skill IN STUDENTS OF EIGHTH LEVEL OF BASIC EDUCATION IN “LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA” HIGH SCHOOL, FROM EL CARMEN CITY, PERIOD 2016 – 2017**", pre graduate student of Science Education career, Specialized English.

El Carmen, November 2016

PRESIDENT OF THE COURT

Lic. Dolores Vivas Ortega Msc.
THESES ADVISOR

Lic. Blanca Meza.
MEMBER OF THE COURT

Lic. Alejandra Parrales.
MEMBER OF THE COURT

Lic. Cristopher Okafor.
MEMBER OF THE COURT

DEDICATION

I make an effort every day to be a better person in life, I make an effort because I want to succeed and dedicate you this triumph.

This work is dedicated to very special people who have always been at my side supporting me and giving their best for me to continue progressing personally and professionally.

To Richard Murillo, my dear father, thank you for educating me like this, I am proud to be as I am, and I owe this to you, I love you, Dad.

To Yasmin Patiño, my mother because thanks to you I recognized that the greatest treasure is not the one we accumulate on earth, but the one we keep in the heart.

To my beloved brothers, Ignacio and Kahell, who, with their cares, stumbles, laughter, have been close to me to inspire and continue my career, thanks to you for showing me how good it is to have brothers, and to share and learn things with you. God could not have given me two better brothers. I love them.

To my grandmothers Celinda and Filida, who with their wise advice have always been close to me.

To my grandparents who from heaven are my guide and my guardian angels.

To my uncles and aunts who with their scolding, affection, love and advice were able to give me some advice.

Finally, to each and every one of the people who have participated in my training in all these years.

With love ALICIA.

ACKNOWLEDGEMENT

I want to thank God for allowing me to live and enjoy every day of my life.

My imperishable thanks to my parents for being the main promoters of my dreams, thanks to them for every day that they trusted and believed in me and my expectations, thanks to my father the man I admire and will love my whole life, because he has always wanted and longed for the best for me, thank you for your advice and for each of your words that have guided me during my life. Thanks to my mother for being willing to accompany me every long and exhausted night of study, exhausting nights in which her company and the arrival of their coffees were for me like water in the desert, a thousand thanks to my paternal grandmother, who with her wise advice inspired me day by day, my brothers who with a smile filled my mind and my heart with love and inspired me to continue in this arduous task.

Thanks to Laica Eloy Alfaro of Manabí University campus El Carmen because here I got such good experiences inside its classrooms and for allowing me to become a professional.

Thanks to each professor who was part of this training integral process.

I am also grateful to my theses adviser, Lic. Dolores, for giving me the opportunity to use her scientific knowledge and capacity to develop it.

To conclude I thank all my classmates, because thanks to the partnership, friendship and moral support contributed a high percentage to my desire to continue in my professional career. Thanks to each and every one of the people who made this dream come possible.

With love ALICIA.

TABLE OF CONTENTS

TUTOR'S CERTIFICATION	ii
DECLARATION OF THE AUTHOR	iii
APPROVAL OF RESEARCH WORK.....	iv
DEDICATION.....	v
ACKNOWLEDGEMENT	vi
TABLE OF CONTENTS.....	vii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCTION.....	1

CHAPTER I

1. THEORETICAL FRAMEWORK

1.1. Ludic activities	5
1.1.1. Ludic activities as teaching strategies	6
1.1.2. Types of ludic activities.....	8
1.1.3. The ludic activity i learn by playing	9
1.1.4. The ludic component	10
1.1.5. Importance of ludic activities in education	13
1.1.6. The ludic activity “i learn by playing” as a didactic resource	15
1.2. Writing skill in english	16
1.2.1. The use of the game in the development of the writing skill in english.....	19
1.2.2. Importance of developing the writing skill in english.....	21
1.2.3. Benefit of developing the writing skill in english.....	22
1.3. The ludic activity “i learn by playing” and the writing skill in english.....	22

CHAPTER II

2. DIAGNOSIS OR FIELD STUDY

2.1. Results of the questionnaire work directed to students of eighth basic level	24
2.2. Results of the observation sheet applied to english teachers	32
2.3. Results of the interview applied to the principal	34

CHAPTER III**3. PROPOSAL**

3.1. Title of the proposal	36
3.2. Introduction	36
3.3. Justification	37
3.4. Objectives	38
3.4.1. General objective	38
3.4.2. Specific objectives	38
3.5. Development of the proposal	39
CONCLUSIONS	56
RECOMENDATIONS.....	57
BIBLIOGRAPHY	58
ANNEXES.....	60

ABSTRACT

TOPIC: "I LEARN BY PLAYING" LUDIC ACTIVITY FOR THE DEVELOPMENT OF ENGLISH WRITING SKILL IN STUDENTS OF EIGHTH LEVEL OF BASIC EDUCATION IN "LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA HIGH SCHOOL, FROM EL CARMEN CITY, PERIOD 2016 – 2017".

AUTHOR

ALICIA CARMEN MURILLO PATIÑO

This research was carried out in "Carlos Vélez Verduga" High School to know how the ludic activity "I learn by playing" incises in the development of writing skill in English in the students of eighth level; The interview, survey and observation techniques were used for this purpose, with the application of the data collection instruments that were the questionnaire, the interview script and the observation sheet, 40 students, two English teachers and the principal; The used methods are inductive, deductive, analytical, synthetic and prepositives. The used research was field and bibliographical with a quantitative and qualitative modality. We compiled bibliographical information to elaborate the theoretical framework with the content of the two variables. The results of field research were tabulated and represented in the frequency tables with their respective interpretation and analysis; Likewise, a proposal is made that consists of a manual of ludic activities for the teaching of writing skill in English. It is important to emphasize that the teaching of writing skill in English can be developed with a thorough and dedicated work with ludic activities that streamline the educational process.

INTRODUCTION

The teaching of writing skill in English has been a very complicated part, as several studies have shown which is the best alternative for learners to learn how to write the foreign language, which is within the national curriculum as a basic subject, making front to that, it is necessary to point out that in Ecuador there is a great difficulty in learning English writing in educational institutions, because there is an absence of both resources, material and human talent to provide a correct teaching - learning process in this area.

In Manabí province the teaching of writing skill in English has been a problem that overwhelms all educational institutions, coupled with the low interest of students in learning this language and also teachers who have not been trained to provide a good teaching of this language, and they do it in a traditional way which does not help the learners have more interest in learning how to write in English, likewise the situation of the strategies they use are not the most appropriate, nor are updated in new ways of teaching English as it is the case of ludic activities such as I learn by playing, which facilitates a dynamic and participatory educational process.

This reality of teaching the ability to write in English in an inappropriate way and without the use of playful activities such as I learn by playing is repeated in the educational institutions of El Carmen city, where there is a shortage of specialized staff in this area and in turn the resources required to improve the students learning are scarce, making it difficult to carry out a quality educational process so that learners learn for life this language that is very important nowadays, because in several jobs it is required to domain at least a basic English.

The "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School is not the exception referring to the use of ludic activities like I learn by playing for the teaching of writing skill in English, so teachers of this area do not use them due to ignorance or scarce training about the topic, and because of this students are not having a correct learning of the language, in spite of the effort of teachers in this area of working with the few resources which they count on.

The ludic activities are of great importance to be able to teach, due to they make of the educational process a more pleasant and compromising experience towards the students, making it more interesting because they are learning, especially when it is about English which is a subject that nobody likes, and is what makes it difficult for them to have a good learning.

People who have an interest and who want to learn will always look for ways to reach that goal, which tend to create their own strategies to learn and if they receive the necessary stimulus will be greater their performance in the educational process they are developing; So the ludic activity I learn by playing allows students to motivate themselves to enjoy English and learn significantly, because the more motivated students are, the more they will take advantage of the resources they have to learn, they will use strategies to achieve their goal and the more they use, they will learn faster and better.

Similarly, this research topic is topical because teaching activities are something that is spoken on a daily basis, since they allow the students with greater or lesser intellectual ability to achieve the same goal. The task of the teacher is, as much as possible, to have them develop their own strategies and obtain a greater and better performance during the process, which also facilitates them to learn meaningfully, that is, they are knowledge that will last the whole life.

The ludic activity I learn by playing can be used to develop in students a motivation to learn and in the same way to get new experiences that allow them to have the necessary interest for a significant English learning, and in this case specifically the writing skill.

The social relevance of the research consists in the fact that students who learn English and practice it as a second language will have greater opportunities in life to be able to get a favorable job proposal and that fits the requirements of today, who speaks English reaches other opportunities than those who only speak the mother tongue.

It should also be noted that the investigation was feasible and viable because it had all the necessary resources for its execution, in addition to having the

support of the authorities of the institution and the interest of the teachers for it to be executed.

This research directly benefits the students, teachers, authorities and parents of "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School, and indirectly benefits the other educational actors, because they have a tool to learn how to use ludic activities and especially "I learn by playing" in teaching the writing skill in English, and thereby improve the quality Educational in this area, as it requires an urgent alternative to achieve better learning in students because they are developing resistance to it.

It should be noted that the ludic activity "I learn by playing" is a valuable tool to teach writing in a fun and dynamic way, it also helps strengthen other language skills and especially in such a tedious area for students as English is.

The investigation problem was: The scarce application of the ludic activity "I learn by playing" in the development of writing skill in English in students of 8th. Level of General Basic Education in "Carlos Vélez Verduga" High School, from El Carmen city, period 2016 - 2017. The types of research that were used are bibliographical, field and descriptive, because the information was collected for the theoretical framework, the instruments of information collection were applied and the description of the problem was presented.

The used methods were: analytical, for the analysis of the results of field research; Synthetic, was used in the elaboration of some parts of the titling work that is proposed such as the introduction, summary, recommendations and conclusions; Statistical, used in the elaboration of the frequency tables with the tabulation of the data; And, proposal to elaborate the proposal.

The elaborated general objective was: To establish the incidence of the ludic activity "I learn by playing" in the development of the writing skill in English in students of basic eighth in "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School, from El Carmen city.

Also the scientific tasks were elaborated that are: To identify the ludic activities that the teachers of the "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School know for the

development of writing skill in English. To determine the training on ludic activities that teachers from "Lic. Carlos Vélez Verduga" have attended. To investigate the preparation that teachers from "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School have for the development for the development of writing skill in English. To know the management carried out by the authorities to train English teachers from "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School for the development for the development of writing skill in English. To elaborate a guidebook with ludic activities to develop the writing skill in English.

In summary this research work contains the following chapters:

Chapter I, here is the theoretical framework with the two variables that are the ludic activity "I learn by playing" and the writing skill in English, detailing important aspects of the same.

Chapter II, here are the results of the field research with the tabulated data of the survey, interview and observation sheet, the same that are interpreted and analyzed; Having as a result that the ludic activity I learn by playing affects the development of the writing skill in English.

Chapter III, It is the one of the proposal, which consists of a guidebook with ludic activities to develop the writing skill in English.

At the end are the conclusions, in which it is determined that the ludic activity "I learn by playing" affects the development of the writing skill in English, because the ludic stimulates learning in students.

Faced with this it is recommended that teachers use the ludic activity in English teaching and therefore to develop the writing skill in English in students.

Here is also the bibliography and the annexes.

CHAPTER I

1. THEORETICAL FRAMEWORK

1.1. LUDIC ACTIVITIES

Ludic activities are an active way of being able to participate in the learning of any subject, activity or any situation in life, because it includes the participation of all and with that a team work is achieved, so that in English and about All of the writing skill is required for students to feel motivated to achieve their learning and this interest will facilitate the educational process in this subject, which is often apathetic.

Referring to the history of the game or ludic activities, it must be said that if other species manifest ludic behavior, presumably from the beginning of prehistory man was already playing. Graphic testimonies relating to games appear painted on the walls of Egyptian temples and tombs. In their eschatological representations the Egyptians showed themselves spending time enjoying music and dancing, and playing.

Dr. Birch, a famous Egyptologist founder of the Biblical Archaeological Society, refers in 1864, as Falkener (2012: 10-33), to the first games appeared in a tomb of Rheshepses, a scribe of the king of Tat-Ka- Of the fifth Egyptian dynasty. One of the graphics represented a low table with two players sitting on the floor, facing each other, and with one hand on one of the pieces placed on the table.

Those pieces were twelve in total, in different ways: those of the player on the left were conical while those on the right had a kind of small top hat. These pieces were placed alternately. (ANDREU, 2011, p 27).

Another of the games described by the Egyptologist referred to a round board, painted frontally so that it looked better, like a labyrinth. Shortly after, in 1866 Dr. Birch recognized a word found in one of the Egyptian games with the meaning of game of chess, and inquired about the similarity between said game and the present chess from the pieces ready to begin to play. He also

refers to Rameses III playing the ladies with Isis. The relationship between play and learning is natural; the verbs "play" and "learn" converge. (ANDREU, 2011, p 30).

Both words consist of overcoming obstacles, finding the way, training, deducing, inventing, guessing and winning ... to have fun, to move forward and to improve. From 1970, with the communicative approach, we began to talk about importance that it has in the learning that students or apprentice have fun. Since then many books have been devoted to these activities as well as complementary materials that have appeared on the market.

The future of the game in its various aspects (traditional, computerized, role or video game), is a natural projection of its past. The nexus between the two is not found in the rules, nor in the pieces, nor in the rewards, but in the heart and brain of the players, in the sensations that reside in the human nature.

The importance of the game lies in the individual who feels, not in the object that by itself is foreign to the game. It is not possible to see an excited chess piece. (Daniel, Juan, & Garcia Conesa, 2013, p 45).

Game has always been considered as an intrinsic element of the human personality, which enhances learning. The attraction of the game is an important motivating element.

According to Del Moral (1996: 64), when referring to video games, 87% of girls are attracted to a type of game that requires space skills, key discovery and form discrimination, while 75% of boys prefer those games in which you have to defend something or someone and require a strategy. In sum, with visual and sound effects of greater or lesser appeal (flat or three-dimensional, for example), with a simpler or complicated graphic design and whether they move us to the XXIX century or the XV, games will continue to be substantially which our Greek, Roman and Egyptian ancestors left us.

1.1.1. LUDIC ACTIVITIES AS TEACHING STRATEGIES

The ludic activities brought to the classroom become a strategic tool introducing the student within reach of meaningful learning in pleasant

environments in an attractive and natural way developing skills and abilities. For the above, happy students are generated, resulting in strengthened skills and abilities, affectionate learners, willing to work in the classroom, curious, creative in environments that foster and expand their vocabulary and coexistence, captivating their family environment and with it interest of parents towards school events.

Therefore it is necessary to take advantage of the ludic activities as a practical and creative tool to improve the learning of the students. These activities considerably help to relax, disinhibit and increase student participation, especially creative participation, in addition to being used as reinforcement of previous classes.

It has been proven that with an appropriate approach made at the right time of the course and class, rigorously considering the time to invest in the game, even the seemingly most insignificant ludic activity works and makes sense even with the most difficult group, either whether university students or secondary school students, avoiding to mention elementary and infants.

Cognitive psychology insists on the role of play in personal development. Neither is the only strategy nor it is demonstrable that it is the best, but it is a very interesting instrument that is lived with intensity in the classroom. In the game there is an active and dynamic attitude inherent in the role of player, so it is not surprising the repairs that, at first, can show students accustomed to a teaching based on reception. (CASSANY, 2009, p.55).

Such resistances can be overcome through negotiation, without impositions. In favor of active attitudes we find the results that O'Connor and Seymour (2012) offer us about the stimulation of memory, since we remember 90% of what we do, 10% of what we read, 20% of what we hear and 30% of what we see.

LSP (language for specific purposes) can be considered as a subset of the global field of language; therefore it shares properties, structures and functions. This parallelism leads us to the evidence that play mechanisms must

influence the teaching-learning processes in a way similar to how they act in the global language. Experience shows this. (ANDREU, 2011, p 27).

1.1.2. TYPES OF LUDIC ACTIVITIES

Most authors, when categorizing ludic activities in a basic way, speak of two types of activities, which must be complementary to the advantages they possess and to counteract their drawback:

Free ludic activities. - It favors spontaneity, creative activity, develops imagination, releases depressions; Allows to act with complete freedom and independence.

Directed ludic activities. - It increases the possibilities of the use of toys, helps to vary the formative situations, it increases the learning, it favors the intellectual, social, affective and motor development, and it offers positive models to imitate and to satisfy the individual needs of each child. (COELHO, 2006, p 43).

An example of activity is that the issue is not so much in the structure as in whether children are allowed to play free or directed. As mentioned in investigating materials and situations by oneself, it can be a prelude to a more challenging ludic activity. (COELHO, 2006, p 56).

Then the teacher would build a square cube of "Polydron" one of which had a hinged lid. I asked the children if they could make a similar "box" and by doing so this time made them participate in a directed game. They easily assembled their own cubes, discussing the color, shape, and number of pieces that were precise for the hinged lid. Etc.

Their efforts were discussed with the teacher who praised them and the material was then saved for another occasion in which the children were once again given an opportunity for free game and they went back to make cubes with hinged lids, now with small plastic figurines inside, this induced the student to change its cover, adding another square at the top and supporting a square against another to make a roof and this way was developed in the student free game and new learning at the same time. (COOK Jacqueline, 2012, 67).

1.1.3. THE LUDIC ACTIVITY I LEARN BY PLAYING

The ludic learning by playing is a means that enables scenarios of communicative interaction where each participant has a role in which he/she must follow rules and norms that has accepted with freedom, autonomy and responsibility, actions that allow him/her to discover his/her abilities and enhance his/her creativity and ability of astonishment; These are basic skills in scientific work.

"The game implies" to be "and" to do ", for which it requires the active and integral participation of the one who approaches it by allowing it to explore and to experiment from sensations, movements and interaction with others and with external reality to structure progressively their learning about the world. "Scientific competence is not only learning knowledge and procedures, but also building an attitude and a way of understanding the world and acting responsibly from social interaction through dialogue and cooperation. (COOK Jacqueline, 2012, p 77).

The human being, by its very nature builds knowledge from its everyday world and through communication with its peers, overcoming individual opinion and reaching consensus on a "I learn by playing" in which the human is committed to an approach to truth being the "rules of the game", the good reasons and the best arguments.

Science gives the possibility of confronting one's own world perspective with that of others, generating possible worlds, thanks to the confrontation of ideas and at the same time to their consolidation; Just as the game "mobilizes, transforms, confronts and therefore brings together: it inspires community, thus becoming an authentic social infrastructure." (DE LA CABA Collado, 2010, p 45).

The ludic activity "I learn by playing" has some very special characteristics: "it is a game that never ends, in which the most important rule says that" whoever believes that someday is finished, leaves the game "and as never ending, its aim is to approach indefinitely to the truth eliminating errors thanks to the critical spirit of its players who submit their judgments to the conceptual

criticism and contrast it with reality being the refutation the adventure that impresses vertigo and emotion to the game.

Who takes part in the game of science should be aware that self-criticism and criticism of other players are the only strategies that guarantee the prize: the approach to truth".

The programming of content appropriation, feedback, evaluation and transfer activities guarantees the probabilities of success in the teaching-learning process and must contemplate at least the characteristics of the contents object of teaching and the corresponding objectives, the evolutionary level And prior knowledge and attractive presentation of the learning situation in order to facilitate the attribution of sense and meaning to learning tasks and contents. (DE LA CABA Collado, 2010, p 50).

The ludic offers various alternatives that contribute to the development of individual learning as well as collaborative through moments of group interactivity. It should not be forgotten that the interaction between peers in addition to favor the learning of social skills such as autonomy and independence from the adult; also offers a context rich in information that will serve as a reference to maintain or modify their conceptual schemes.

Playing is learning, it is a compendium of activities for the development of skills in students, whose purpose is to support the action of the educational promoter in the direct attention to children, and continue to guide families where there is a child to educate. Playing is learning, it is also a tool so that the father and mother or who has a child to manage, create the right learning environments and what better way to do it than through games, the most appropriate way to ensure learning meaningful of a student. (DUARTE, 2013, page 67).

1.1.4. THE LUDIC COMPONENT

The game is a constant activity in the life of the human being. From birth and during all stages of development, they are attracted to ludic activities as a way of acting. Hence the importance of its application in learning, because it helps

students to be motivated to acquire knowledge for success in their educational process.

The game is the main activity in the children's life; through the game they learn the skills that allow them to survive and discover some models in the confused world in which they were born. The game component is an important means of expression of the deepest thoughts and emotions of the human being that at times cannot be directly exposed. By playing, internal conflicts are externalized and the effects of negative experiences are minimized. (ESTEVE, 2014, page 34).

According to Willi Vogt (2008, p. 16), "The children can express in the game their eagerness for activity, their curiosity, their desire to create, their need to be accepted and protected, community unity and coexistence".

According to Raimundo Dinello (2010, 24), a ludic space is an environment of creative freedom, which favors the expression of who participates in such space, where through multiple activities, both children and adults who accompany them have fun Spontaneously, at the same time as they are discovered and structured as persons.

In such a way that a space where it is possible to play is a place of creative socialization, that propitiates the integral development of the individual evenly, in the physical, emotional, social and intellectual aspects, favoring the observation, the reflection and the critical spirit, enriching Vocabulary, strengthening self-esteem and developing their personality and creativity. (ESTEVE, 2014, p 54).

The ludic learning environments have an impact on the teaching-learning processes and are conceived as spaces for ludic interaction and learning "motivated by imagination and fantasy where the participants find conditions for identity with school and knowledge".

As "intellectual motivation" is determined by the characteristics of the task, its content and the methodological strategy designed by the teacher, Velasquez suggests the methodological steps that are detailed below.

1.1.4.1. AFFECTIVE ACTIVATION

Along with the cognitive variables, the affective dimension conditions the assimilation of knowledge in the process of teaching-learning. A warm and affective climate where the student is free of tensions, generates within the classroom assertive situations of interpersonal relationships favoring the development of social skills and creating more favorable and motivating contexts for learning.

The ludic as a class experience can be used to create mechanisms to stimulate values and foster emotional situations. Games of presentation, affirmation, knowledge, communication can be found, cooperation that according to the criterion of the teacher contribute to activate the process of learning, and this causes the students to motivate themselves to their own knowledge. (FULLAN, 2012, p 55).

1.1.4.2. Inquire about previous knowledge

Numerous research in didactics of the sciences considers that one of the main difficulties for its learning are the previous ideas that the students possess on a specific knowledge; Since it is these theoretical frameworks from which they read and explain the reality for which they are useful and coherent.

For a student to be motivated to learn meaningfully requires that the new content be meaningful; it means, that it can give meaning to it. If the content is in a language that is not understandable, it will be discouraged by the belief that they have no possibility of assimilating it, which will generate anxiety. On the other hand, if they already know the material, they will be bored.

The fact that the students present their previous ideas will allow them to be aware of their own ideas and their explanatory power and to the teacher to offer them experiences that allow them to comment, compare and decide the usefulness, plausibility and consistency of the new ideas with those already established; it means, to confront what they know and what they need to know to solve a school or daily problem.

As knowing the expectations, the needs, possibilities and limitations of the students allows generating motivating strategies in the classroom, it is better than performing with ludic activities, where students can express their ideas in a stress-free environment and without fear of being censored.

1.1.4.3. To organize the class activities

The activities that the teacher proposes should be aimed at favoring learning to learn; must offer challenges and reasonable challenges for their novelty, variety and diversity, and contribute to foster attitudes of responsibility, autonomy and self-control.

The organization is fundamental in the teaching work, because this allows the development of appropriate classes, oriented towards obtaining a meaningful learning. (FULLAN, 2012, p 56).

1.1.5. IMPORTANCE OF LUDIC ACTIVITIES IN EDUCATION

The ludic activities applied by the teachers must be carried out on the basis of a methodology that is generally structured from the preparation, execution and conclusion. It is necessary to provoke surprise, motivation and entertainment in order to guarantee the emotional stability and level of participation in its development in order to promote the improvement of abilities and skills within a ludic approach.

The ludic activity should be considered as basic general methodology to develop the skills to understand concepts, know processes and solve problems. In presenting the didactic games as resources to the students, it is advisable to also communicate to them the educational intention that they have.

It means, to make them participate in what they are going to do and why they do this, what is expected of this activity: to have fun, to learn certain things, to collaborate with peers, and thus to stimulate physical and socio-affective development to favor its process of sociability. (GARCÍA, 2009, p 66).

The healthy development of the personality is given in large part by the game. This activity is developed at home and in the school and the toy manufacturers have shown a great interest in endowing educational materials with educational materials, as it has:

- Toys must be adapted to the different stages of development of the children and stimulate the infant creativity.
- In order to play the children must have time, space and materials for all types of games.
- They should help them foster persistence, patience, and dexterity through an attainable goal.
- Sport in the form of a game is one of the best activities to stimulate children's confidence in their own abilities.
- The game in education is an essential activity of children that consists of the game, this develops in a great part their faculties. Through playing children become aware of the real, involved in action, elaborate reasoning and judgments.

Game has been defined as a "suggestive and substitutive process of adaptation and domination", and hence its value as an instrument of learning.

To marginalize the game of education would be to deprive it of one of its most effective instruments, therefore the educator must ensure that the students' activity is one of the main sources of their learning and development, because through action and experimentation, they express their interests and motivations and discover the properties of objects, relationships, etc. (GARCÍA, 2009, p 78).

The role of the infant educator is to facilitate the realization of activities and experiences that, connecting to the maximum with the needs, interests and motivations of the children, help them to learn and to develop. Let's see some features of the game:

- It is a creative resource, both in the physical sense (sensory development, motor, muscular, psychomotor coordination), and mental, because the children during their development put all the ingenuity and inventiveness that they possess, originality, intellectual capacity and imagination.
- It has a clear social value, since it contributes to the formation of habits of cooperation and help, of confrontation with vital situations and therefore to a more realistic knowledge of the world.
- It is a means of affective-evolutionary expression, which makes of it a projective technique of great utility to the psychologist and educator, especially when it is about knowing the problems that affect children.
- The game also has a "substitutive" value, because during the first and second childhood is the transit of adult situations for example when playing the dolls.
- The game provides the appropriate context in which the basic educational needs of children learning can be met. It can and should be considered as a mediating instrument given a series of conditions that facilitate learning.
- Its motivating character stimulates the children and facilitates their participation in activities that may be unattractive, becoming the alternative for those activities that are not stimulating or routine.
- Through games, children discover the value of the "other me" as opposed to oneself, and internalizes attitudes, values and norms that contribute to their social-affective development and to the attainment of the socializing process that begins. Likewise, playfulness favors self-esteem as part of a process of revaluation. (GARCÍA, 2009, p 79).

1.1.6. THE LUDIC ACTIVITY "I LEARN BY PLAYING" AS A DIDACTIC RESOURCE

The ludic activity "I learn by playing" should be taken into account mainly in school spaces because it is rich in environments that facilitate positive experiences towards learning through games, it is necessary to explain the more positive experiences and the more realities the students know, will be much more Broad and varied the arguments of their activities.

With respect to the ludic "I learn by playing", it is necessary to emphasize that it is a dimension of human development that fosters psychosocial development, the acquisition of knowledge, the conformation of the personality, that means, it encloses a range of activities where the pleasure, enjoyment, the creative activity and the knowledge to have more clarity before the ludic.

The ludic "I learn by playing" well applied and understood as didactic will have a concrete and positive meaning for the improvement of learning in terms of qualification, critical training, values, relationship and connection with others achieving the permanence of students in education. Since it allows them to be motivated and interested in continuing their studies, because they learn to value and have an interest in their learning, considering that they like to stay in their educational process, because the classes when applying the ludic activity as didactic will not be traditional and will be contextualized. (ANDREU, 2011, p.8).

1.2. WRITING SKILL IN ENGLISH

The foreign language (in this case the English language) is defined as a tool for communication and social and cultural interaction, socioeconomic changes in the world and national environment have made English an increasingly important international language.

To this, it can be added that the mastery of a language goes beyond the correct use of structure and adequate pronunciation, because the English teaching is built from the same dynamics of work that supports it, considering that it is necessary to have more opportunities, since those who have mastery of another language such as English will have greater job possibilities in the future.

In Ecuador the English teaching is directed towards the basic upper and bachelor, reason why the students do not have bases of the learning of this language from an early age, which makes difficult when they arrive at these higher years.

This is why, from the scholar year 2017 - 2018 for the coast region, English will be part of the curriculum from second basic, which will allow the teaching of this language to be more productive because it takes advantage of the first school years to form the students with solid bases for the learning of this language. (MEC, 2016).

English teaching has to be developed in appropriate environments, and facilitates the students' motivation to acquire basic knowledge of this language, with dynamic, participatory and practical strategies, where learners learn by doing and in this case with their ludic activities. Their learning would be learning by playing.

It is necessary that English teachers receive permanent and dynamic training on English language instruction, and the necessary resources must be provided to make the learning process appropriate.

Currently the study of the contents around the production of texts provides important didactic elements regarding the oral expression and the writing, as well as the strategies to work the comprehension. In order to analyze the conditions of the processes of comprehension, information processing and communication within the framework of the discourse and the writer process.

One can mention, as an example, all the work around the textual pragmatics that tries to explain what is spoken or written, what is the purpose of the produced text, a situation that also has to be considered when writing in English, Because it is necessary that the students identify so that they develop the writing skill, and how they will apply it in their knowledge of this language. (VARÓ, 2010, p 22).

If a constructivist approach to foreign language teaching is attempted, it must be considered that the writing skill is based on some appreciations or processes that direct the writing of this language, such as the following:

The processes of discourse

In this aspect we have to consider what we are going to write and what we want to make known to others, so students when writing in English, must be

clear for what they do and how this will contribute to their learning of the writing in English. (GIROUX, 2012, p 19).

If the study of the contents around the production of texts develops it around four fundamental aspects: listening, speaking, reading and writing, it must reflect on the interactive paradigm on the reading, model that conceives it as the process through which the text is understood.

It is also necessary to consider that the English language is formed by a set of basic composition strategies that are used to produce a written text and that direct the development of this skill in the students. Different authors point to structures of works written in English, which use basic vocabularies to reach most people, and that is where students have to start to develop the writing skill in English, because the basics always lead to the most complex.

Daniel Cassany (2008, p.33) points out that the writing process in English is not characterized by self-inspiration or inspiration: it consists of a set of basic composition strategies used to process texts, and produce a written. Therefore, one must consider how the sentences are written in English, according to the grammar of this language.

A good writing process is based on the following aspects:

- To become aware of what is meant by the readers.
- To plan the text (make a plan or structure).
- To reread the written fragments (as the writer writes to check that they conform to what he means and to link them to what he will write later).
- To check the text (the changes made affect mainly the content of the text, the meaning).
- To recursive, cyclic and flexible writing process.
- To use of support strategies to solve the problems that are presented.

Among the models of the composition process, Flower and Hayes (2011, p.27) model stands out: "This model describes in detail the various intellectual

operations that a person performs to write a text, it consists of several processes and sub processes. These processes are not unitary and rigid stages of the composition process nor are followed linearly following a given order: it is the author of the text who orders and organizes them according to their objectives, in a way that each one can act more than once at any time of the composition".

Researchers José A. León and Juan A. García (2009, p 28) analyze the comprehension of texts and their relationship with instruction, and indicate that the comprehension of the text post part of the reader is the result of the interaction of various readers: The knowledge and skills provided by the subject and the characteristics of the text, especially its structure.

The "organizational process," they point out, occurs when the reader brings an organization to the information that needs to be acquired so that learning is more faithful: learning consists of inserting new information into the gaps of an appropriate schema. An essential factor for obtaining an effective learning on a system written in English is the development of the necessary skills so that the reader can elaborate an organizational scheme that allows him to relate the new information with the one already possessed.

However, it is necessary to keep in mind that not all the texts that are written in English have the same structure of content nor are directed to the same end. Among the strategies or activities that can facilitate the student's writing in English, the various approaches to intervention in the composition process stand out: making changes to the text itself and making changes in the strategies used by the subjects. (CASANY, 2008, p.145).

1.2.1. THE USE OF THE GAME IN THE DEVELOPMENT OF THE WRITING SKILL IN ENGLISH

The game allows to develop the writing skill, because with them it is possible to work writing the words in English, in a way that using a crossword in which with several clues and images they write the word they consider go in the locker, thus they are exercising the memory and the writing of the word.

There is always a need to think deeply about what would be the best way to help students develop the desire to learn how to write in English and at the same time to help parents monitor their children's progress. This is why the learning activity is presented as a strategy for students to learn how to write in English and in a fun way.

The learning of the writing requires a great muscular effort for that, the student requires to coordinate a certain amount of muscles and for that it is necessary that it has the previous development of certain capacities. This coordination requires it during the game, when painting, drawing, singing, playing sports. (Wassermann, 2009, p.65).

All writing-related activity should be done by giving the students a margin of confidence and security in the work they perform, stimulating them when they do the job well and when they make mistakes, because if they are also oriented from the error of learning. It is necessary to emphasize that in the writing learning the teachers have the opportunity to instill other values such as responsibility, the cleanliness of the work they perform, the cooperation, the tolerance to accept the suggestions, the love for their learning of words in English and any other that is present at the time of carrying out the process. All planned activity must respond to the achievement of basic competencies that give security when faced with major difficulties.

Hence, approaches to text production have displaced the traditional strategies of mechanical copying, for example: as a way of covering only the school timetable to other conceptions where writing becomes a process of knowledge construction where the being and the knowledge are transformed, through personal inquiry, to the social projection, closely linked with the reading act.

These approaches include sociolinguistics, pragmatics and textual linguistics, since language is a social practice that results from an interaction and is framed in contexts of communication and meaning so that their learning cannot be reduced to the simple student relationship with textbooks and dictionaries "(ROBLEDO and RODRÍGUEZ, 2008, p 19).

1.2.2. IMPORTANCE OF DEVELOPING THE WRITING SKILL IN ENGLISH

When people learn English, most people really want to learn how to speak it. Students always want to sound like native speakers and be understood by native speakers. However, reading and writing are as essential for language learning as it is to know how to speak it.

There are many ways to practice writing in English. If we ever need to make a note or list, such as a shopping list, it is written in English. If you do not know a word in English, write it on a notebook and search in the dictionary for its meaning. This allows students to learn how to write in English, and motivates them to create habits of writing words in English for the activities they do.

Writing can help visualize words and their meaning. Many times when we cannot remember a word that is needed, it is written, and imagine the word on the notebook. It is a great way to practice writing and also a useful way to remember new words.

The writing of English is important because it is the starting point to be able to read text in this language and with that also it is oriented the work of the students so that they contribute to their own learning. (COELHO, 2006, p 34).

Written activities can facilitate oral expression indirectly and can be used as warm-up activities or as an individual study. If the purpose is to improve oral expression, written activity as such should not be complex. If students already know the basic elements of written expression such as grammar, vocabulary and punctuation, the activity becomes easier.

Writing is closely linked to other skills. When we read a text, we then answer questions about what we read is summed up. Likewise, ideas are usually discussed before writing them and is heard before writing. If students are writing an exam, a letter to a friend, a journal article or simply filling out a form, it is important for them to communicate effectively and this depends on their ability to structure and organize words and sentences into a meaningful whole.

1.2.3. BENEFIT OF DEVELOPING THE WRITING SKILL IN ENGLISH

Writing is a complex skill for native and non-native speakers because writing requires balancing various factors such as content, organization, purpose, audience, vocabulary, punctuation, and spelling.

Writing is especially difficult for non-native speakers because speakers are expected to create written products that demonstrate mastery of the above elements in a new language. In addition, writing has been taught for years as a product and not as a process. Therefore, teachers emphasize grammar and punctuation rather than decisions about the content and organization of ideas. (DE LA CABA Collado, 2010, p 45).

At times, students are exposed to the rules of writing from the beginning without developing the ability to express their ideas. Reading comprehension and writing are long lasting technologies.

Both have been supported by a wide range of technologies such as the development and mass production of paper, pencil and typewriter. More recently, computer technology has added the benefits of word processors, high-end computer graphics and laser printers to "traditional" writing and reading. (DE LA CABA Collado, 2010, p 50).

The purpose of the teachers are, therefore, to help their students produce their own compositions. But for students to do it, they have to establish links and develop information, ideas or arguments in logical sequence. Without writing practice students have difficulty achieving clarity that is the goal in any writing exercise in English.

1.3. THE LUDIC ACTIVITY “I LEARN BY PLAYING” AND THE WRITING SKILL IN ENGLISH

The concept of "I learn by playing" is also related to the communicative approach. Such an approach entails a methodological implication that fosters independence, accountability and the ability to control the learning process. In this sense, the role of the teacher will be to help students to develop their own

autonomy. The game diminishes the anxiety giving greater security to the students and guaranteeing the motivation. It also provides a varied and enjoyable form of learning, which is an indispensable requirement in the communicative methodology of teaching foreign languages.

The new role of the student as an active and creative being, as a social being, is decisive when choosing activities that allow a real use of the language, where the students can express themselves with their own personality. The game allows them to create real situations where they must interact to achieve a goal, an end. (JENSEN, 2010, p 56).

Thus, the methodological principles that have been taken into consideration for this study are based on the theoretical assumptions of the communicative approach in general; As well as on the role of student autonomy and cognitive and affective factors that influence learning in particular. (JENSEN, 2010, p 53).

And the more learning strategies are used, the more autonomous it will become. The implementation of the communicative approach took with it the valuation of the playful aspects in the methodology of teaching of the languages.

With the game or ludic activity in the development of communicative competence in foreign language, there is an internal factor and an external factor. The internal factor constituted by the knowledge and appropriation that the speakers have of their language and culture and by their expectations against other cultures and other languages.

The external factor constituted by interactions between activities and language learning. The two factors affect the affective and the cognitive, proving that I learn by playing is valuable so that the learners achieve adequate knowledge.

Demonstrating the relationship that the ludic activity I learn by playing has with the development of writing skill in English, as this activity allows students to motivate themselves and learn in a fun way to write words in English, and with that they increase their vocabulary.

CHAPTER II

2. DIAGNOSIS OR FIELD STUDY

2.1. RESULTS OF THE QUESTIONNAIRE WORK DIRECTED TO STUDENTS OF EIGHTH BASIC LEVEL.

- 1. Do you consider that the ludic activity "I learn by playing" affects the development of writing skill in English?**

TABLE N° 1

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	Yes	20	50
b	No	5	13
c	Sometimes	15	37
TOTAL		40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Students are consulted about whether the ludic activity "I learn by playing" affects the development of writing skill in English, to which 50% say yes; 37% report that sometimes; And 13% expressed that the "I learn by playing" ludic activity does not affect the development of English writing skills.

According to these results, the majority of students consider that the ludic activity of I learn by playing affects the development of writing skill in English, because when the teachers use these activities, it facilitates their learning and the classes are more dynamic.

Learning by playing is a ludic activity that helps motivate your students towards learning, because through the game you want to impart the knowledge to the students so that the classes are not so apathetic.

For Giménez (2013, p.23), "ludic activities benefit students' growth in knowledge and this helps their learning to be meaningful".

2. From the following activities, which does your teacher use to develop the writing skill in English?

TABLE N° 2

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	Watching videos	0	0
b	Playing with words	5	13
c	Resolution of book activities	20	50
d	None	15	37
TOTAL		40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

To the consultation of what activities teachers use to develop the ability to write in English students respond in 50% that is by solving the activities of the book; 37% stated that the activities used by teachers in teaching English writing skill are none of the proposed options; 13% say that teachers use the activity by playing with words; And none of the respondents reports that they are watching video activities that they use to develop the writing skill in English.

With the percentages that are observed in the table, we have that the students mostly consider that the activities that the teachers use to develop the writing skill in English is the resolution of the proposals in the book and this makes the classes are apathetic and of little interest.

The classes to be dynamic and attractive to students require motivation and the use of strategies that allow students to have an interest in learning and the traditional is based on learning for the moment and not significant.

Gimenez (2013, p.26) considers that "developing the writing skill helps students to make a more fluid and dynamic learning process, favoring the acquisition of a suitable lexicon in any language".

3. Have you used any of these activities to develop your writing skill in English?

TABLE N° 3

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	I learn by playing	0	0
b	I play and create sentences in English	5	13
c	Numbers numbers numbers	0	0
d	None	20	50
e	Other	15	37
TOTAL		40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

To the question about what ludic activities teachers have used to develop the ability to write in English, 50% say that none of the given options; 37% say that the recreational activities used are others; 13% express that the ludic activity they have used is I play and I create sentences in English; None of the students make it known that it is numbers, numbers, numbers or I learn by playing the activities that teachers have used to develop the ability to write in English.

From the results it is obtained that the students for the most part state that they have not used any of these ludic activities in the development of the ability to write in English.

Playing is learning and is a tool for teachers or who is in charge of a person's education, can create appropriate learning environments and what better way to do it through play, the most appropriate way to ensure learning of the students and also does it in a motivating way.

In her theory Giménez (2013, p.33) considers that, "The ludic activities benefit the learning to write in English, since these allow the classes to be dynamic and the students manifest a desire to learn in this language, because it is something that normally do not like the educating ones".

4. Would you like how to write in English through the game?

TABLE N° 4

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	Always	20	50
b	Sometimes	5	13
c	Rarely	15	37
d	Never	0	0
	TOTAL	40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

When consulting students if they would like to learn how to write in English using the game, 50% express that they would always like to learn how to write in English using the game; 37% express that they would rarely like to learn how to write in English with the game; 15% say that sometimes they would like to learn how to write in English through game; None of the respondents expressed that they would never like to learn how to write in English through the game.

According to these results, students say that they would always like to learn how to write in English through the game, as this is the response of most, because in this way the teaching of English is more dynamic and fun, which favors the predisposition of the students to be able to acquire the knowledge of the writing in English.

In Ecuador, as a response to the limited application of ludic activities in English teaching, there has been a modification to the content of foreign language, where it is proposed from their activities that facilitate the learning of the students in an active and dynamic, the same that will be applied from the scholar year 2017 - 2018 for the coast region, and also includes the learning of this area from the second of basic.

Giménez (2013, p.35) considers that, "Game is a great tool especially for teaching and learning English, as this makes participatory and dynamic classes".

5. Do teachers teach you how to write in English?

TABLE N° 5

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	Much	15	37
b	A little	20	50
c	Nothing	5	13
TOTAL		40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Students questioned whether teachers taught them to write in English, 50% stated that a little work is done with English writing in classes; 37% feel that teachers are very much taught to write in English; and 13% say that teachers do not work at all in writing instruction in English.

From the results it can be seen that most students consider that teachers teach little to write in English, and this is because classes are framed in pronunciation and reading, a little is worked with the writing skill.

All the changes and modifications that the languages have undergone and that have manifested themselves throughout history have been impregnated of the social or historical variability of the towns. In this sense, learning a language is not only learning to read and writing mechanically because that process is complex, it is social in nature and it is expressed through a conventional system that transforms the cognitive configuration of the individual framed in a specific cultural environment.

Giménez (2013, p.37) states that, "Learning how to write English is paramount and must be done properly, knowing its grammar so that at the time of doing so you can truly understand or convey what it is wanted, and that better doing it with participatory and dynamic activities that motivate the students towards their learning".

6. How would you qualify your writing level in English?

TABLE N° 6

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	Very adequate	5	13
b	Adequate	15	37
c	A little adequate	20	50
d	Inadequate	0	0
	TOTAL	40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

To know the level of writing in English that the students have, they are consulted with what they would qualify, to which they answer the 50% that is not adequate if level of writing in English; 37% say their level of English writing is adequate; 13% express that their level of writing in English is very adequate; and, none of the students surveyed reports that their level of English writing is inadequate.

For mostly students according to the results state that their level of writing in English is inappropriate, as they are engaged in more general things like learning vocabulary, pronunciation and reading, very little is considered writing in daily work in the classroom in English teaching.

To work teaching English, and especially writing in this language, the classroom should function as an authentic laboratory and as a source of encouragement to develop and strengthen the creative language of students in English, in order to slowly eradicate difficulties which are still in the oral and written performance of students at all levels of education where the foreign language is taught.

According to Giménez (2013, p 45), "The level of writing of students in English can be improved with the use of the game, because in this way everyone participates in their own learning and begin to appreciate the importance of developing the skill of writing in this language".

7. How do you consider the development of writing skill in English?

TABLE N° 7

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	Very necessary	20	50
b	Necessary	15	37
c	A little necessary	5	13
d	Unnecessary	0	0
	TOTAL	40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Students to the question about how they consider the development of writing skill in English, 50% consider that developing the ability to write in English is very necessary; 37% expresses that it is necessary; 13% of students say that developing proficiency in writing in English is unnecessary; and for none of the respondents to develop the ability to write in English is unnecessary.

According to these results, the majority of students consider that developing the ability to write in English is very necessary, and this is good because the notes that learners are aware of the importance of writing in English and it is only necessary to motivate them to write in English and it is required only motivate them for them to be more interested and involved in their own learning.

Writing as a complex skill requires a series of activities that with initiative and commitment can be carried to the classroom according to the level or degree where the teacher is performing; among these activities are tales, fables and riddles, among others, as a first approach; then, other lesser known works are proposed as are the growing tales, the jitanjaphora, the trovas.

For Giménez (2013, p. 47), "The ability to write in English is very important, because to develop it, it is necessary for teachers to learn grammar so that they can understand the texts in this language when they read".

8. Would you like that your teacher apply ludic activities in English teaching?

TABLE N° 8

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
a	Much	40	100
b	A little	0	0
c	Nothing	0	0
TOTAL		40	100

SOURCE: Survey to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Students questioned whether they would like their teacher to apply ludic activities in English teaching, 100% respond that much; none of the students stated that they would like their teacher to use ludic activities in English teaching little or nothing.

As the results show, most students say that they would like very much that their teacher uses ludic activities in English teaching, as this would make the classes more dynamic and participative and could help them in their learning.

Ludic activities facilitate motivation in students, so it is important that English teachers use the mimes in teaching, as this would stimulate the active participation of learners and thereby contribute to meaningful learning of English. Students should also be aware that learning English helps them to have greater chances of success, because at the present time, basic knowledge of this foreign language is demanded in the labor field.

Giménez (2013, p.55) states that, "It is very important that teachers apply ludic activities in classes, as this allows students to have a greater interest in learning English, and especially considering that sometimes nor in their native language they like to write, so it creates the need to look for activities that motivate the educated ones to learn how to write in English".

2.2. RESULTS OF THE OBSERVATION SHEET APPLIED TO ENGLISH TEACHERS

TABLE N° 9

INDICATORS	ASSESSMENT		
	1: NOTHING	2: A LITTLE	3: MUCH
They apply ludic activities		X	
They keep the attention of students		X	
They elicit the participation of students in classes	X		
English teaching is active and dynamic	X		
They present their planning	X		
They make the topic known clearly	X		
They present the objective of the class		X	
They work in the development of writing skill		X	

SOURCE: Observation to students of eighth basic level.

AUTHOR: Alicia Carmen Murillo Patiño.

The observation was carried out to English teachers, having as results the following:

In relation to the use of ludic activities they do very little, since the classes are carried out in a traditional way using the resources they possess such as the book and the blackboard, it is a clearly work in the classroom and very little other spaces are used for English teaching, or ludic activities.

Teachers do not always keep the attention of the students, since they are not interested in what is explained, they are apathetic to the subject and are only some students who truly want to learn and the teachers cannot keep the attention of all.

The teachers do not motivate the participation in class of the students, since they are quite routine and it is an active participation of the teacher and the students are passive beings in the class, only listening to what the educator indicates and solving the formulated activities.

As far as teaching English is concerned, it is not very active and dynamic, it is quite routine and traditional, where the teacher arrives and performs the previous activities such as taking care of, attending to the tasks and starting with the new class, there is no change of environment in the learning of the different subjects of English.

Teachers do not present their planning to the students, nor is observed they have it on hand, they do the realization of the class based on what is indicated in the book and in the same way it is transmitted to the students.

Teachers do not make the subject clear to the students of what is going to be treated, this makes them even more difficult to assimilate what is going to be studied, because it is not clear the subject, from there it is required that the teachers propose with much precision about what the class contains.

The objective of the class is rarely presented to the students, which is subtracting the knowledge they must have about what is wanted to achieve to aim a true meaningful learning in learners with the knowledge to be treated, In addition to know the objective is essential so that they know as far as the content of the class and how it will be developed.

The work in the development of the skill of writing by the teachers is very little, since their work is framed mainly in pronouncing and reading, diminishing in this way the importance that it has that the students also write and have knowledge on the grammar of the foreign language, as part of their integral training in the same.

2.3. RESULTS OF THE INTERVIEW APPLIED TO THE PRINCIPAL

Lic. Leonor Vera is interviewed as the Principal of the institution to know her opinion on the English teaching and the development of writing skills in students, as well as the use of ludic activities by teachers especially of Foreign Language, to which she responds the following:

1. How does the ludic activity “I learn by playing” incise in the development of writing skill in English?

Ludic activities in general are very important for students' learning, and when it is about English they are apathetic towards them, there are few who like it and the activity I learn by playing helps them to motivate themselves to learn English in a dynamic and fun way.

The ludic is a very beautiful activity for the learning of the students, it also facilitates that they have an active participation in the educational process, they should be applied in all the areas and by all the teachers.

2. What are the ludic activities that English teachers apply to teach the subject?

In the observations I have made there have been no ludic activities on the part of English teachers, so I have recommended that they apply some dynamics or activities that allows them to motivate students to be more interested in classes, thus they could have better results in academic performance.

3. What trainings do the English teachers have attended to?

The English teachers have only attended to the training given by the Ministry of Education, but unfortunately in this area there has not been many and this causes certain problems with the application of the curriculum of Foreign Language, as they require training to be able to handle the curriculum in this area more effectively.

4. Are the teachers prepared to teach English, how do you identify it?

The teachers are prepared to teach English, they are professionals in the area and they dominate it, the inconvenience that exists is the didactic resources to teach it, since they do not exist and this makes their work difficult, so it is required that in educational institutions implement English labs and other resources for better teaching in this area.

5. What managements have you realized to train English teachers?

The management that as an authority is carried out so that teachers are trained is to inform them of the courses being promoted by the Ministry of Education and at the same time motivate them to particularly prepare themselves and look for training alternatives, which are carried out within the institution are for leadership and pedagogy in general.

6. What would be your recommendation to improve writing skill in English?

Firstly, that educational resources for teaching this language should be implemented in educational institutions, a very deep training should also be given to teachers in this area, since they are required to be well prepared not only in the field of the language, but also in the pedagogy that they must apply to achieve a meaningful learning in the students, and finally it is necessary to work a lot in motivation for the learners that allows them to realize the importance of learning a second language and the benefits that it has, for them to have more interest in their learning.

CHAPTER III

3. PROPOSAL

3.1. TITLE OF THE PROPOSAL

Guidebook of ludic activities for the teaching of writing skill in English.

3.2. INTRODUCTION

There exists in pedagogy an old rule of gold, born of experience, which advises to teach having fun. Man, since antiquity, has used the game in education, aware of its great importance as a motivating factor in the formative process of the individual.

The different theories of learning, from behaviorism, through cognitivism to constructivism, and - more recently - Siemens Connectivism (an emerging theory of learning for the digital age), recognize the role played by acquisition of knowledge. Cognitive school psychologists, for example, highlight the role of play in psychomotor, affective, social, cognitive and linguistic development of the student.

From the linguistic point of view, the game activates mechanisms of language learning while generating conditions for the effective development of communicative competence, since the student engages in activities that demand the use of the language in authentic communication scenarios.

This is evident when, for example, in the development of a game the children ask questions in English and gives information to fill out a form, or when participating in simulations (or role plays), or when they follow the instructions given by their partners to find an object that has previously been hidden inside the classroom. The reasons that support the use of the game as a strategy of teaching English are multiple and varied. To make a brief review of them, we will group them into three broad categories highlighting those reasons that have the greatest impact on the development of the foreign language.

The foreign language should not be seen as a subject of study, but as a system of verbal and written communication that serves to relate to other people and, today, to know the world and access to knowledge and information. Therefore, learning English is not storing a set of rules but developing verbal and written skills, comparable to learn how to walk, to swim, to operate a machine, to operate a vehicle, in other words, to acquire skills whose development requires practical activities.

3.3. JUSTIFICATION

A new language is acquired through cognitive, affective and sociocultural processes. By this we mean that it is very important that students learn content (cognitive processes), yes, but that the way to do so will facilitate a positive or negative relationship with the student and their speakers (affective and sociocultural process); If the learning of this new language encourages the valuation of the self-image (affective process), a high degree of motivation will be reached.

It is important to take into account the physical and mental age of students to know what they can and should not demand; but it is also very important to keep in mind that learning by doing is the safest way to internalize content, which makes this proposal very necessary, because it is facilitating the learning of the foreign language in a dynamic and motivating way.

It is not spoken without listening, nor is it written without reading. That is why in the proposed activities the integration of skills within the possibilities of age and linguistic knowledge of the students is sought. Although each one of them has specific marks, these activities are intended, on the one hand, to give alternatives to the usual proposals that are collected in the manuals and to leave thus of what is always done; and on the other, to facilitate a sequence of work, elaborated with its steps, for those who do not have much experience in this field.

The proposal is also of social relevance, since it is intended that all communicative skills are worked: oral and written expression (although in a

very elementary way); Listening and reading comprehension (very simple images and texts).

Similarly, we want to encourage cooperative learning and interaction between peers and in the mother tongue, so it is constantly asked that students work in pairs or small teams, always supervised by the teacher.

The proposal being feasible and viable because it has all the favorable resources and of great utility for the accomplishment of the same, considering the means and the economic resources so that it is of great productivity the application of this guidebook in the learning of the students' English.

The proposal benefits students and English teachers, because they have in their hands a useful tool to promote a significant learning of English and especially the ability to write in this language, which is very complex, since it is not written as it is pronounced.

3.4. OBJECTIVES

3.4.1. GENERAL OBJECTIVE

To elaborate a guidebook with ludic activities compiled from several bibliographical sources and some unpublished to teach the writing skill in English to students in a practical, dynamic and participative way that facilitates a significant English learning in them.

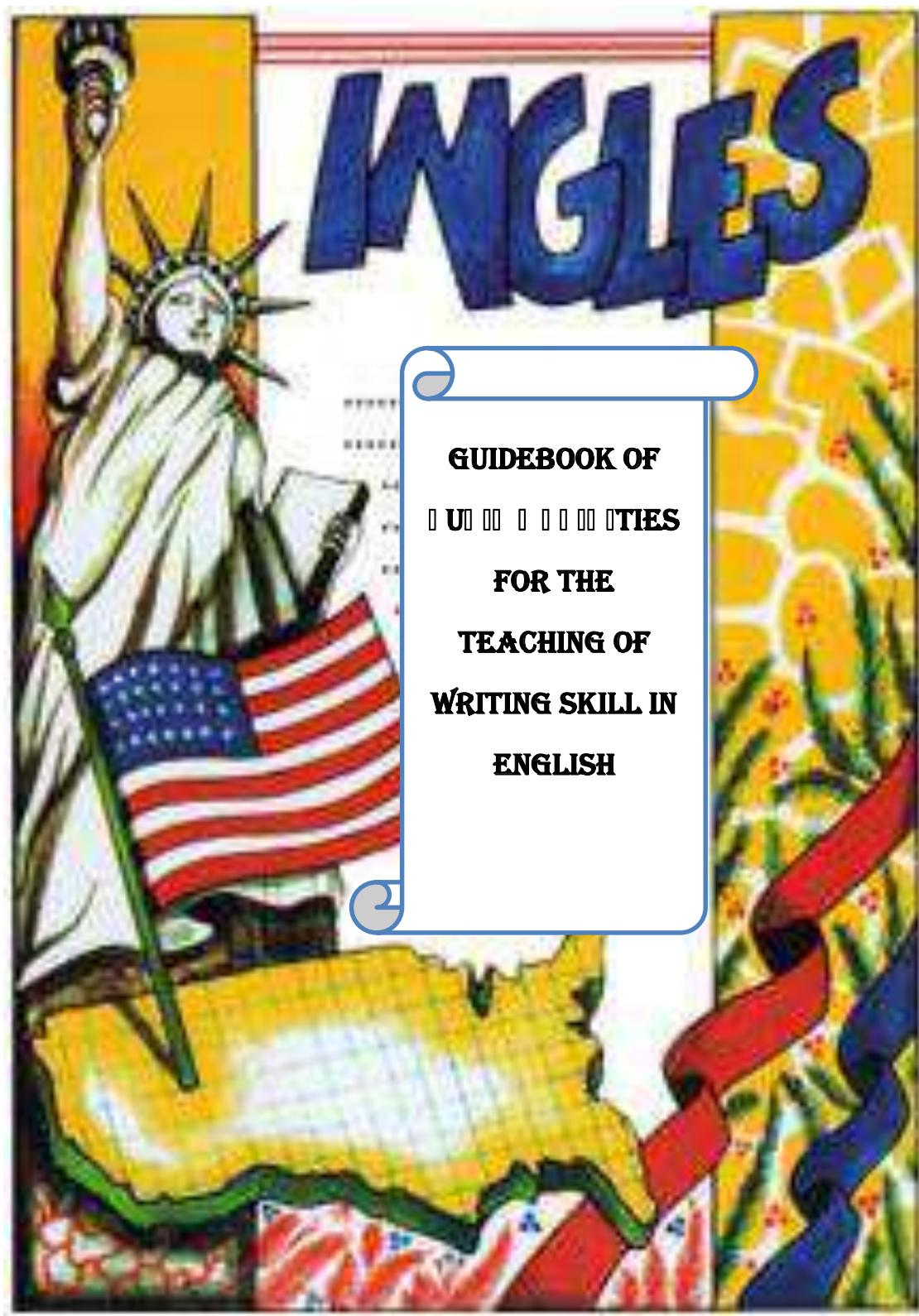
3.4.2. SPECIFIC OBJECTIVES

To potentialize the writing skill in English with students using the ludic I learn by playing.

To energize English classes through the use of ludic activities.

To give teachers a valuable tool for them to develop dynamic and funny classes for the English learning.

3.5. DEVELOPMENT OF THE PROPOSAL



PRESENTATION

The first contact with the foreign language should be rewarding, because on this depends the motivation that the students have to continue with interest in learning English. Strengthen students' self-esteem as they feel more confident in their learning. Ignorance of the language is a temporary situation, very short in the first years of studies where everything can use the ludic environment to teach more effectively and dynamically.

The following activities can be used both in general classes (with all students) and in support classes with students who have the most difficulty in learning English.

These activities are based on the following key factors in the teaching and learning processes of foreign languages and second languages:

- a. A new language is acquired through cognitive, affective and sociocultural processes. It is very important that students learn contents (cognitive processes), yes, but that the way to do it, so will facilitate a positive or negative relationship with the same and with their speakers (affective and sociocultural process); If the learning of this new language encourages the evaluation of the self-image (affective process), a high degree of motivation will be achieved. That is why activities are part of the reality closest to the student body; using the game and based on the images.
- b. It is important to take into account the physical and mental age of the students, to know what they can and cannot demand; but it is also very important to keep in mind that learning by doing is the safest way to internalize content. That's why in the activities you have to do things with the lexical and grammatical contents.
- c. It is not spoken without listening, nor is written without reading. In view of this, the activities aim at integrating skills within the possibilities of age and linguistic knowledge of the learner, contributing to the development of the skills required in the English learning.

d. The importance of inclusive strategies and methodologies, cooperative learning, and intercultural interrelations is believed. That is why in the activities we propose this way of working in which the help of the expert can be represented by the teachers, but also by that of a partner who knows or has learned more.

Each activity has its specific objective, it is worth mentioning that with these it is intended, on the one hand, to give alternatives to the usual proposals that are collected in the manuals and to leave thus of what is always done; and on the other hand, to facilitate a sequence of work, elaborated with its steps, for those who do not have much experience in this field.

We also work on all communicative skills indirectly and specifically on writing, which is what we want to instill in students who are learning a foreign language.

We want to encourage cooperative learning and interaction between peers and in the target language, so it is constantly asked that students work in pairs or small teams, always supervised by the teacher.

In order not to neglect the work of reviewing and strengthening of the practiced contents, they include reinforcement cards, focused mainly on the reading comprehension and the written expression that is the one that is wanted to develop in the students.

The proposed activities are a great opportunity for students and teachers to learn and teach writing skills in a dynamic, active and participative way, which arouses their interest in learning this language.

LUDIC ACTIVITIES TO DEVELOP THE WRITING SKILL IN ENGLISH

ACTIVITY N° 1

CROSSING OUT THE LIST

OBJECTIVE:

To practice and learn how to write verbs, writing sentences and identifying vowels and consonants, through classroom interaction.

MATERIALS:

Cards written with sentences

Notebook

Pens

Markers

Pencil

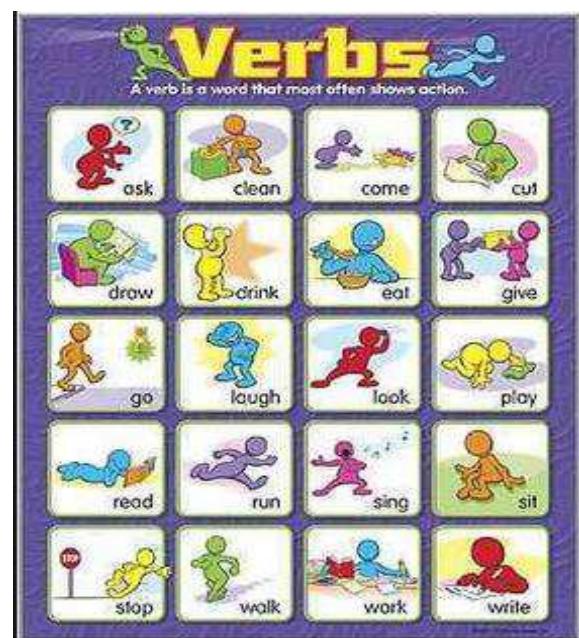
Board, some others

PROCESS:

1. Ask the students to make a list of 10 verbs at a given time and give each other the one of other partner.
2. Each student writes 10 items on his/her list that is a secret.
3. Separating the students in pairs and asking one of them to announce their time and person, the other will have 1 or 2 minutes (agreed in advance) to try to guess the items on the list of the partner.
4. As your partner is saying verbs in that time and person, if the student who made the list has it, he/she must cross it out.
5. The student with the highest number of verbs without a mark wins. It is also possible to create a deck by cutting out images with the words.

Variants:

1. Teachers can ask that the verbs be just irregular.
2. Teachers can give each student a different verb tense.
3. Teachers can make one group against another or the whole class against each of the students.
4. Teachers can extend the activity until all the verbs have been crossed out and the one that managed to do it in less time wins.
5. There should be a limit time of 3 or 5 minutes, for example.



ACTIVITY N° 2

GRAMMAR BINGO

OBJECTIVE:

To recognize grammar in English to develop writing skill and proficiency in writing sentences.

MATERIALS:

Bingo Cards (Optional) Audio, video, text or comic strips.

Prepare cards with boxes in the style of a Bingo card. (It is advisable that the cards have no more than 15 pictures).

PROCESS:

1. Give each student a blank bingo card and tell them the subject of the audio they are going to hear, or the text they are going to read.
2. Ask them to write in each box a verb in infinitive that they think will appear in the audio.
3. Then the audio or video is passed and if the students hear the verbs that they wrote (they are going to be in the time to work) they crosses them out.
4. The first to get a vertical or horizontal line screams Bingo! And wins.



When you get 4 in a row in any direction, type BINGO!
in the chat window or say it on your microphone.

look	yellow	where	make
one	down	two	find
help	away	play	three
come	here	blue	see

B I N G O				
bid	shut	felt	misled	did
meant	rid / ridded	spilt / spilled	slung	wet / wetted
began	knelt / kneeled	Free Space	shore / sheared	stole
clung	came	threw	clad / clothed	made
gave	lit	flung	ground	led

ACTIVITY N° 3

CONTINUE THE TEXT

OBJECTIVE:

To identify the continuation of a text to develop in students habits of good use of grammar when writing in English.

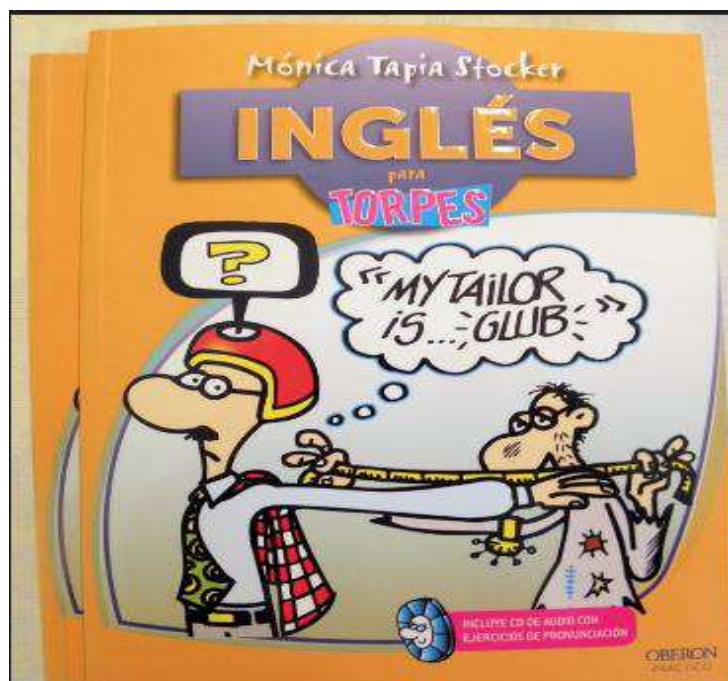
MATERIALS:

One text.

Notebooks, Pens, Pencils, Markers.

PROCESS:

1. The teacher is going to read a text and will suddenly stop, students should guess the word that follows.
2. This must be correct (verbal time, gender and number concordance, etc.), and write it in the notebook.
3. Each student who guesses the word is given a point.
4. The one who won the most points wins.



ACTIVITY N° 4

CHAINED AND ACCUMULATED SENTENCE

OBJECTIVE:

Strengthen writing in English, using chained and accumulated sentences forming paragraphs.

MATERIALS:

Supplies of stationery, notebook, posters, some others.

PROCESS:

1. The teacher starts by saying something about himself herself, for example "I like to play tennis"
2. Select a student to repeat what the teacher said and add something about himself/herself, for example "Hernan likes to play tennis and I like to sunbathe", each student should write what the partner mentions and this way the wording will be forming.
3. The next student should repeat all of the above and add something: "Hernan likes to play tennis, Martín likes to sunbathe and I like horror movies".
4. Keep it that way, in the order in which the students are sitting (if you go randomly it becomes too difficult to remember what was said "), the super sentence is accumulating and the student who makes a grammatical mistake or forgets something, gets a point.
5. The student that at the end of the game has less points wins.



ACTIVITY N° 5

COMPARED WITH ME

OBJECTIVE:

To make comparisons so that they are later written logically.

MATERIALS:

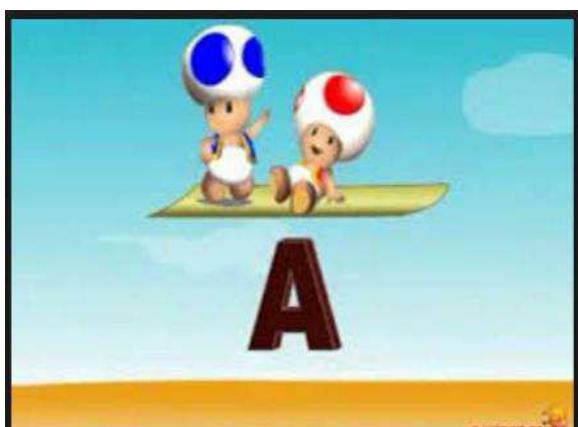
File.

Cardboard cards.

Notebook, Pens, Markers, Pencil.

PROCESS:

1. Students should think about an object and compare it to themselves, for example: "I am thinking of something that is taller than me, much heavier than me, faster than me, bigger than me, longer and wider than me, harder than me and older than me, but less intelligent and cheaper than me, makes more noise than I do and pollutes the environment as much as I do. He works more than me and is more punctual than me, too".
2. The other students try to guess what it is: "An airplane? - NOT. A bus? - YES"
3. Students who correctly guess win points.
4. Finally they have to do the writing of the performed activity, where each one will write in English the description that made when comparing with the object.



ACTIVITY N° 6**SENTENCES STAIRS****OBJECTIVE:**

To express and write a sentence stair by combining them appropriately allowing students to apply English grammar.

MATERIALS:

Notebook, pencils, markers, pens, some others.

PROCESS:

1. Give the students a sentence and tell them they can change, add or take one, two or three words, only one operation at a time to get a new sentence, then give them another sentence to which they must arrive, in compliance with the previous rules In the fewest possible steps, at each step the resulting sentence must be correct and meaningful. For example: they must go from "In summer it is very hot in the north" to "My sister sings when she cooks pizza for us":

"In the summer it is very hot in the north"

My sister is very hot in the north (3 changes)

My sister is very hot in the kitchen (2 changes)

My sister sings a lot working in the kitchen (2 changes)

My sister sings when she's in the kitchen (2 changes)

My sister sings when she cooks "(3 deletions)

"My sister sings when she cooks pizza for us" (2 added)

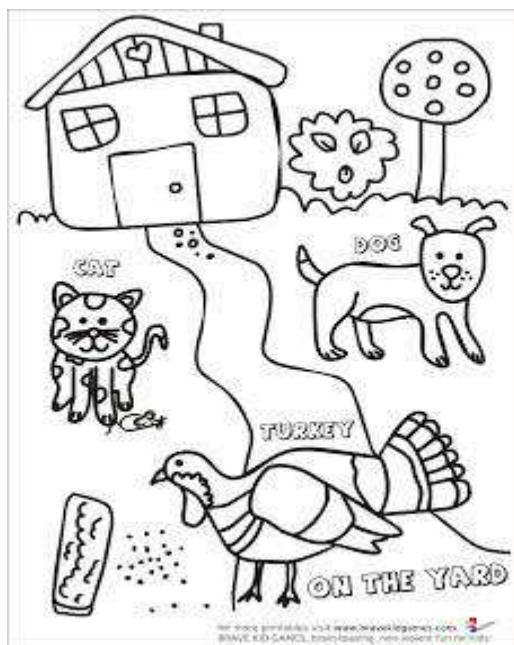
6 steps!

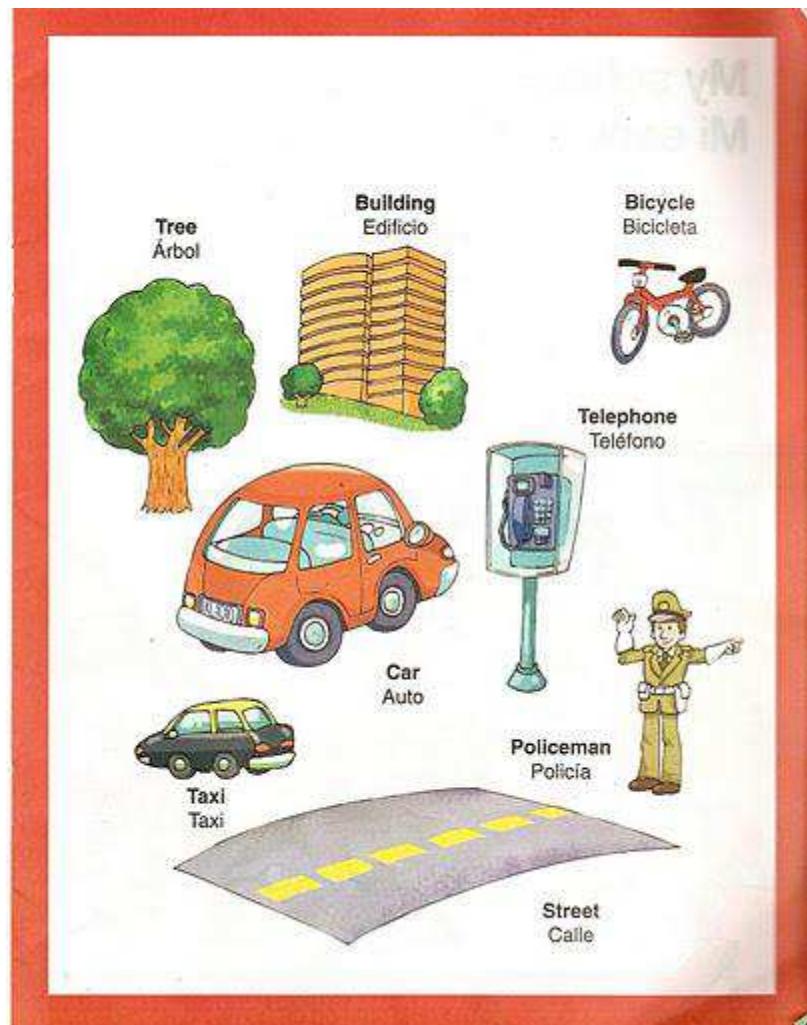
The student or team that achieves it in fewer steps wins.

2. Each team must present its report and establish in a written report what they learned from the application of this activity.

Variants:

1. More than one operation can be allowed per step.
2. You can increase or limit the number of changes.





ACTIVITY N° 7

THE MILLION OF PESOS

OBJECTIVE:

To express and write in an argument the reasons why they deserve to earn one million pesos, considering the grammar.

MATERIALS:

Notebook, pencils, markers, pens, some others.

PROCESS:

1. Tell students that they will be given a million pesos to have the most convincing argument about why they should receive it.
2. Ask them to create sentences of the style: "If you gave me the million pesos to me, I would share it with my colleagues".

Variants:

1. It can be done with something more real and concrete like a chocolate or a pen and really give it to the one with the best argument.
2. Each one must write their argument, these are displayed to the rest of the group and then all vote for the best.



ACTIVITY N° 8**I SHUT UP, LISTEN AND WRITE****OBJECTIVE:**

To express in an oral and written form the different phrases using the present progressive structure, emphasizing the importance of good communication and adequate writing.

MATERIALS:

Board

Book

Posters

Phrases

Teacher Registration

Pictures

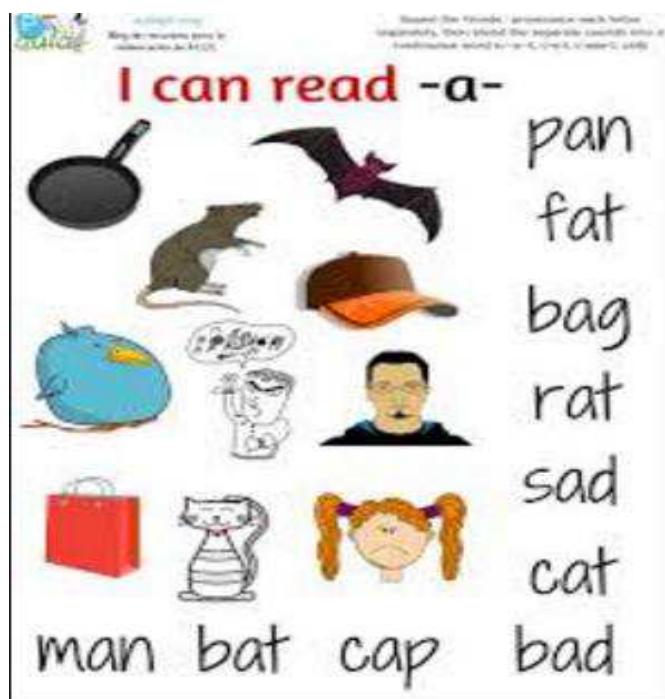
Notebook, pencils, markers, pens, some others

PROCESS:

1. Students should be silent, close their eyes and write what they can hear using the structure of the present progressive, for example: "A bird singing", "A passing car", "A child crying", "My own joke writing".
2. The first person who can write 10 sentences wins.
3. If there are not many "background" noises, the teacher can help by moving around the classroom and creating sound situations for them to be inspired.

Variants:

1. Students write fictitious sentences imagining that they are in a certain place and in a given situation.
2. They write 10 sentences and then exchange their sheets with a partner.
3. This one must guesses the place and the situation that generated those sentences.
4. The one who guesses, wins.



ACTIVITY N° 9

¿WHO LIES?

OBJECTIVE:

Learn how to write using the rules of English, so they can improve their writing.

MATERIALS:

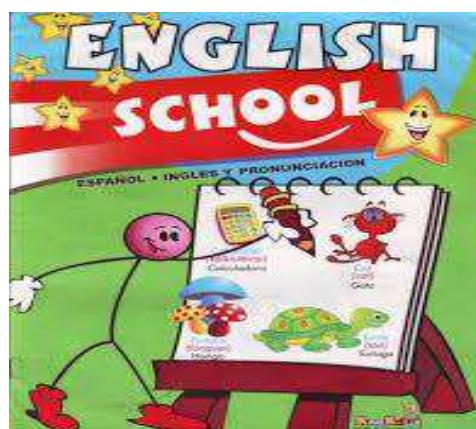
A photo or picture.

Papers and colored pencils.

Notebooks, markers, pencils, pens, some others.

PROCESS:

1. Separate the students in pairs and give them a photo or picture each pair.
2. Ask them to write a description of it.
3. One of them will write a faithful description and the other a totally liar.
4. Then, showing a part of their photo to the rest of the class will read their descriptions, others can ask questions and ask for more details and at the end of both exhibitions must decide which is the true and which the false, they can vote individually or by couple.
5. The ones who most guess, win.



ACTIVITY N° 10

TALE DOMINO

OBJECTIVES:

To learn resources to write sentences, respecting the rules of grammar in English.

To practice writing with words of what exists in the English class classroom.

MATERIALS:

Sheets of bond paper.

Notebooks, markers, pencils, pens, some others.

PROCESS:

1. The students divide several sheets with a line in half and write, in one half the beginning of a sentence and in the other half, the second part of another.
2. The structure of the phrase should be agreed in advance, for example "If I were a millionaire - I would buy a mansion in Bariloche" everyone should keep the same format and write clearly.
3. These sheets will be our dominoes.
4. Mix the chips and deal 6 to each player or team and play as the classic domino.
5. The person or team that manages to lower their chips first wins.



CONCLUSIONS

- a. Ludic activity "I learn by playing" affects the development of English writing skill in eighth basic level students in "Lic. Carlos Vélez Verduga " High School, because when ludic activities are used the students catch and are interested in their learning, making it more meaningful.
- b. The ludic activities that the teachers of "Lic. Carlos Vélez Verduga " High School know for the development of writing skill in English are a few, because they have not attended seminars of this type, and the ones they use are for the development of dynamics as an introduction to the class.
- c. Teachers have not attended to training on ludic activities and the seminars they have received are those given by the Ministry of Education for the introduction to the Foreign Language curriculum and the handling of the new book that has been delivered.
- d. Teachers are poorly prepared for the development of writing skill in English, as it is in the frame of speaking, leaving aside the practice of writing.
- e. The authorities of the institution have not managed trainings for English teachers on the development of writing skills, since they have been framed in integration and personal development seminars.
- f. The level of writing in English of the students is not adequate, since they do not practice it and they do not have an interest to learn this area, not only in writing but in all their skills, therefore they are tired.

RECOMENDATIONS

- a. English teachers are encouraged to use ludic activities in the teaching of this subject and especially the "I learn by playing" activity to develop the writing skill in English in students.
- b. Teachers should prepare themselves in the use of ludic activities for the teaching of English, as it is a way to make the classes more dynamic and attractive to the students and that they have a greater interest in learning a foreign language.
- c. It is advised that teachers attend training on ludic activities so that they can strengthen the process of teaching and learning English and their classes are participative and active.
- d. More emphasis must be placed on teachers' ability to write in English and complement it with the other skills required for the development of effective learning of the foreign language.
- e. The authorities of the institution must manage trainings for English teachers on the development of writing skills, to complement the seminars that are received from the Ministry of Education.
- f. Students need to improve students' level of English writing and can do so using the proposed guidebook to develop this skill.

BIBLIOGRAPHY

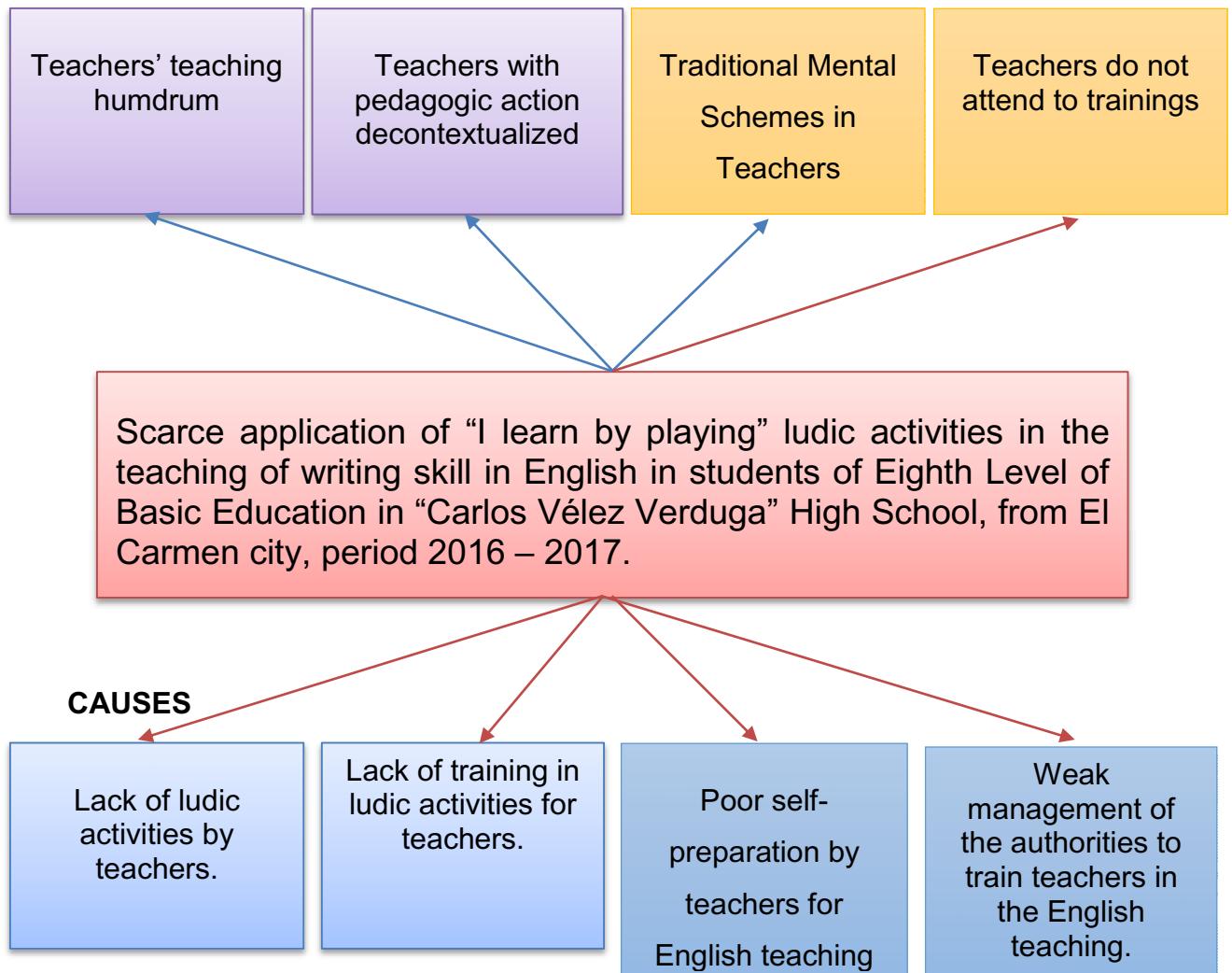
1. ANDREU, M. D., & GARCÍA, M. (2011). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia (España)-IES La Moreria, Mislata, Valencia, España.
2. ANTONIO Daniel; RUBIO Juan; GARCÍA Conesa, Isabel María 82013), El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria, Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, Nº 3, 169-185, Colombia.
3. CASSANY, D. (2009). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. Comunicación, lenguaje y educación, Argentina.
4. COELHO, E. (2006), Enseñar y aprender en escuelas multiculturales: una aproximación integrada, Horsori Editorial, SI, Argentina.
5. Cook Jacqueline (2012), Aprenda Inglés con imágenes, Santillana USA Publishing Company, Inc., Estados Unidos.
6. DE LA CABA Collado, M. Á., & ATXURRA, J. R. L. (2010). Actividades de participación y desarrollo de competencias de ciudadanía en los libros de texto de educación primaria de la Comunidad Autónoma Vasca (Conocimiento del Medio). Revista de educación, México.
7. DUARTE, D. (2013), Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. Estudios pedagógicos, Valdivia.
8. ESTEVE, P. P., & ESTRUCH, V. R. (2014), Enseñar y aprender inglés en educación infantil y primaria (Vol. 42). HORSORI EDITORIAL, SL., México.
9. FULLAN, M. (2012). Los nuevos significados del cambio en la educación, México.
10. GARCÍA, A., & LLULL, J. (2009), El juego infantil y su metodología, Editex, Madrid.
11. GIMÉNEZ, A. M. (2013), Nuevas propuestas lúdicas, Editorial Paidotribo. España.
12. JENSEN, E. (2010), Cerebro y aprendizaje: competencias e implicaciones educativas, Narcea, México.

13. JIMÉNEZ, C. A. (2010), *Cerebro creativo y lúdico, Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI*, Cooperativa Editorial Magisterio: Magisterio.
14. PAVÍA, V. (2006), *Jugar de un modo lúdico*, Noveduc Libros, España.
15. SÁNCHEZ, Benítez Gema (2008), *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*, Alcalá de Henares, España
16. VARÓ, E. A. (2010), *El inglés profesional y académico* (Vol. 38). Alianza Editorial, México.
17. WASSERMANN, S. (2009), *El estudio de casos como método de enseñanza*, Amorrortu, Buenos Aires.

ANNEXES

ANNEX N° 1: Problem tree

EFFECTS



ANNEX N° 2: Field Information Collection Instruments.



**LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ UNIVERSITY
CAMPUS EL CARMEN
SCIENCE EDUCATION SCHOOL
SPECIALIZATION ENGLISH**

**SURVEY DIRECTED TO STUDENTS OF EIGHTH BASIC LEVEL IN "LIC.
CARLOS VÉLEZ VERDUGA" HIGH SCHOOL**

Topic: Ludic activity "I learn by playing" for the development of English writing skill in students of Eighth Basic Level in "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School, from El Carmen, period 2016 – 2017.

Objective: To establish the incidence of the ludic activity "I learn by playing" in the development of writing skill in English in students of eighth basic level in "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School, from El Carmen city.

1. Do you consider that the ludic activity "I learn by playing" affects the development of writing skill in English? (G.O.).

- a. Yes ()
- b. No ()
- c. Sometimes ()

2. From the following activities, which does your teacher use to develop the writing skill in English? (S.O.1).

- a. Watching videos ()
- b. Playing with words ()
- c. Resolution of book activities ()
- d. None ()

3. Have you used any of these activities to develop your writing skill in English? (S.O.1).

- a. I learn by playing English ()
- b. I play and create sentences in English ()
- c. Numbers numbers numbers ()
- d. None ()
- e. Other ()

¿Which? _____

4. Would you like how to write in English through the game? (S.O.2).

- a. Always ()
- b. Sometimes ()
- c. Rarely ()
- d. Never ()

5. Do teachers teach you how to write in English? (S.O.3).

- a. Much ()
- b. A little ()
- c. Nothing ()

6. How would you qualify your writing level in English? (S.O.4).

- b. Very adequate ()
- c. Adequate ()
- d. A Little adequate ()
- e. Inadequate ()

7. How do you consider the development of writing skill in English? (S.O.5).

- a. Very necessary ()
- b. Necessary ()
- c. A Little necessary ()
- d. Unnecessary ()

8. Would you like that your teacher apply ludic activities in English teaching? (S.O.5).

- a. Much ()
- b. A little ()
- c. Nothing ()

THANKS



**LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ UNIVERSITY
CAMPUS EL CARMEN
SCIENCE EDUCATION SCHOOL
SPECIALIZATION ENGLISH**

**INTERVIEW DIRECTED TO THE PRINCIPAL OF “LIC. CARLOS VÉLEZ
VERDUGA” HIGH SCHOOL**

Topic: Ludic activity “I learn by playing” for the development of English writing skill in students of Eighth Basic Level in “Lic. Carlos Vélez Verduga” High School, from El Carmen, period 2016 – 2017.

Objective: To establish the incidence of the ludic activity “I learn by playing” in the development of writing skill in English in students of eighth basic level in “Lic. Carlos Vélez Verduga” High School, from El Carmen city.

- 1. How does the ludic activity “I learn by playing” incise in the development of writing skill in English? (G.O.).**

- 2. What are the ludic activities that English teachers apply to teach the subject? (S.O.1).**

- 3. What trainings do the English teachers have attended to? (S.O.2).**

- 4. Are the teachers prepared to teach English, how do you identify it? (S.O.3).**

- 5. What managements have you realized to train English teachers? (S.O.4).**

- 6. What would be your recommendation to improve writing skill in English? (S.O.5).**

Thanks



**LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ UNIVERSITY
CAMPUS EL CARMEN
SCIENCE EDUCATION SCHOOL
SPECIALIZATION ENGLISH**

**OBSERVATION SHEET DIRECTED TO ENGLISH TEACHERS IN "LIC.
CARLOS VÉLEZ VERDUGA" HIGH SCHOOL**

Topic: Ludic activity "I learn by playing" for the development of English writing skill in students of Eighth Basic Level in "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School, from El Carmen, period 2016 – 2017.

Objective: To establish the incidence of the ludic activity "I learn by playing" in the development of writing skill in English in students of eighth basic level in "Lic. Carlos Vélez Verduga" High School, from El Carmen city.

3: Much

2: A Little

1: Nothing

INDICATORS	ASSESSMENT		
	1: NOTHING	2: A LITTLE	3: MUCH
They apply ludic activities			
Mantiene la atención de los estudiantes They keep the attention of students			
They elicit the participation of students in classes			

English teaching is active and dynamic			
They present their planning			
They make the topic known clearly			
They present the objective of the class			
They work in the development of writing skill			

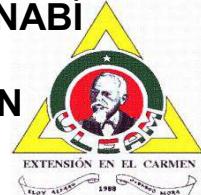
ANNEX N° 3: Photographic record**STUDENTS DOING THE SURVEY**

STUDENTS IN THEIR ENGLISH CLASSES



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
IDIOMAS MENCIÓN: INGLÉS.**

TEMA:

La actividad lúdica “aprendo jugando” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, de El Carmen, año 2016 – 2017.

AUTORA:

Alicia Carmen Murillo Patiño

TUTORA:

Lic. Dolores Vivas Ortega MSc.

EL CARMEN - MANABÍ

2016

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

La suscrita, Lic. Dolores Vivas Ortega MSc., Tutora de Trabajo de Titulación de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión en El Carmen.

CERTIFICA:

Que se ha supervisado y revisado con prolidad el presente trabajo de investigación sobre: **“LA ACTIVIDAD LÚDICA “APRENDO JUGANDO” PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA”, DE EL CARMEN, AÑO 2016 – 2017”**, mismo que se encuentra listo para su presentación y apto para su defensa.

Las opiniones y conceptos vertidos en este Trabajo de Titulación son fruto del esfuerzo, perseverancia y originalidad de su autora: **ALICIA CARMEN MURILLO PATIÑO**, siendo de su exclusiva responsabilidad.

El Carmen, Noviembre del 2016

Lic. Dolores Vivas Ortega MSc.

TUTORA

AUTORÍA

Yo, **ALICIA CARMEN MURILLO PATIÑO**, declaro que la responsabilidad de las opiniones, investigaciones, resultados, conclusiones y recomendaciones presentados en este Trabajo de Titulación, es exclusividad de su autora, la misma que fue obtenida mediante una revisión bibliográfica minuciosa y la aplicación de la investigación de campo.

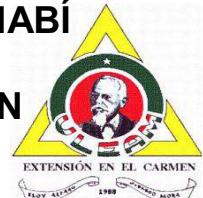
El Carmen, Noviembre del 2016

Alicia Carmen Murillo Patiño
AUTORA



**UNIVERSIDAD LAICA “ELO ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

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



APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación, sobre el tema: **“LA ACTIVIDAD LÚDICA “APRENDO JUGANDO” PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA”, DE EL CARMEN, AÑO 2016 – 2017”**, egresada de la carrera de Ciencias de la Educación, Mención Inglés.

El Carmen, Noviembre del 2016

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Lic. Dolores Vivas Ortega Msc.
TUTORA DE TESIS

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Me esfuerzo cada día para ser mejor en la vida, me esfuerzo porque yo quiero triunfar y dedicarles a ustedes este triunfo.

Este trabajo va dedicado a personas muy especiales que siempre han estado a mi lado apoyándome y dando lo mejor de sí para que siga progresando personal y profesionalmente.

A Richard Murillo mi querido padre, gracias por haberme educado así, estoy orgullosa de ser como soy, y esto te lo debo a ti, te amo papá.

A Yasmin Patiño, mi madre porque gracias a ti reconocí que el mayor tesoro no es el que acumulamos en la tierra, sino aquel que guardamos en el corazón.

A mis adorados hermanos Ignacio y Kahell, que con reniegos, cariños, tropiezos, risas, han estado cerca de mí para inspirarme y continuar con mi carrera, a ustedes por mostrarme lo bueno que es tener hermanos, y compartir y aprender cosas con ustedes. Dios no podía haberme dado dos mejores hermanos. Los amo.

A mis Abuelitas Celinda y Filida, quienes con sus sabios consejos siempre han estado a mi lado.

A mis abuelos que desde el cielo son mi guía y mis ángeles guardianes.

A mis tíos y tías quienes con sus regaños, afectos, amor y consejos supieron darme un consejo.

Finalmente a todos y cada una de las personas que han sido partícipes de mi formación en todos estos años.

Con amor ALICIA.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por permitirme vivir y disfrutar de cada día de mi vida.

Mi agradecimiento imperecedero a mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, gracias a ellos por cada día que confiaron y creyeron en mí y en mis expectativas, gracias a mi padre el hombre que admiro y querré toda mi vida, porque siempre ha deseado y anhelado lo mejor para mí, gracias por sus consejos y por cada una de sus palabras que me han guiado durante mi vida. Gracias a mi madre por estar dispuesta a acompañarme cada larga y agotada noche de estudio, agotadoras noches en las que su compañía y la llegada de sus cafés eran para mí como agua en el desierto, mil gracias a mi abuela paterna, quien con sus sabios consejos me inspiraban día a día, a mis hermanos quienes con una sonrisa llenaban mi mente y mi corazón de amor y me inspiraba a continuar en esta ardua tarea.

Gracias a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión en El Carmen porque aquí obtuve tan buenas experiencias dentro de sus aulas y por permitirme convertirme en un ser profesional.

Gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso integral de formación.

Agradezco también a mi asesora de tesis Lic. Dolores por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico para el desarrollo de la misma.

Para finalizar agradezco a todos mis compañeros de clases, ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral aportaron un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional. Gracias y a todas y cada una de las personas que hicieron posible este sueño.

Con cariño ALICIA.

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA.....	iii
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE.....	vii
SÍNTESIS	ix
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Actividades lúdicas	6
1.1.1. Actividades lúdicas como estrategias de enseñanza	8
1.1.2. Clases de actividades lúdicas	9
1.1.3. La actividad lúdica aprendo jugando	10
1.1.4. El componente lúdico	12
1.1.5. Importancia de las actividades lúdicas en la educación	15
1.1.6. La actividad lúdica “aprendo jugando” como recurso didáctico	17
1.2. La destreza de escribir en inglés	18
1.2.1. El uso del juego en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés	21
1.2.2. Importancia de desarrollar la destreza de escribir en inglés.....	23
1.2.3. Beneficio de desarrollar la destreza de escribir en inglés.....	24
1.3. La actividad lúdica “aprendo jugando” y la habilidad de escribir en inglés.....	25

CAPÍTULO II

2. DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO

2.1. Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de Octavo de Básica.....	27
2.2. Resultados de la ficha de observación aplicada a los docentes de inglés.....	35
2.3. Resultados de la entrevista aplicada a la Rectora.....	37

CAPÍTULO III**3. PROPUESTA**

3.1. Título de la propuesta	39
3.2. Introducción	39
3.3. Justificación	40
3.4. Objetivos.....	41
3.4.1. Objetivo general	41
3.4.2. Objetivos específicos	41
3.5. Desarrollo de la propuesta.....	42
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES	59
BIBLIOGRAFÍA.....	60
ANEXOS.....	62

SÍNTESIS

TEMA: LA ACTIVIDAD LÚDICA “APRENDO JUGANDO” PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA”, DE EL CARMEN, AÑO 2016 – 2017.

AUTORA ALICIA CARMEN MURILLO PATIÑO

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga” para conocer como la actividad lúdica “aprendo jugando” incide en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de octavo de básica; para ello se utilizaron las técnicas de la entrevista, encuesta y observación, con la aplicación de los instrumentos de recolección de la información que fueron el cuestionario, el guión de entrevista y la ficha de observación, siendo la muestra 40 estudiantes, dos docentes de inglés y la Rectora; los métodos empleados son el inductivo, deductivo, analítico, sintético y propositivo. La investigación que se usó fue la de campo y bibliográfica con una modalidad cuantitativa y cualitativa. Se recopiló información bibliográfica para elaborar el marco teórico con el contenido de las dos variables. Los resultados de la investigación de campo se tabularon y representaron en las tablas de frecuencia con su respectiva interpretación y análisis; De igual forma se realiza la propuesta que consiste en un manual de actividades lúdicas para la enseñanza de la habilidad de escribir en inglés. Es importante destacar que la enseñanza de la habilidad de escribir en inglés se la puede desarrollar con un trabajo minucioso y dedicado con actividades lúdicas que dinamizan el proceso educativo.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la destreza de escribir en inglés ha sido una parte muy complicada, ya que varios estudios han demostrado cual es la mejor alternativa para que los educandos puedan aprender a escribir la lengua extranjera, que está dentro del currículo nacional como asignatura básica, ante ello es necesario exponer que en el Ecuador existe mucha dificultad para el aprendizaje de la escritura del inglés en las instituciones educativas, porque existe la ausencia de recursos tanto materiales como talento humano para que se dé un correcto proceso de enseñanza – aprendizaje de esta área.

En la provincia de Manabí la enseñanza de la destreza de escribir en inglés ha sido una problemática que agobia a todas las instituciones educativas, que se une a el escaso interés que tienen los estudiantes por aprender esta lengua y también los docentes que no se han capacitado para brindar una buena enseñanza de este idioma, y lo hacen de forma tradicional lo que no ayuda a que los educandos tengan mayor interés por aprender a escribir en inglés, de igual forma la situación de las estrategias que emplean no son las más adecuadas, ni tampoco se actualizan en nuevas formas de enseñar inglés como es el caso de las actividades lúdicas como la de aprendo jugando, que facilitan un proceso educativo dinámico y participativo.

Esta realidad de la enseñanza de la destreza de escribir en inglés de forma poco adecuada y sin el uso de actividades lúdicas como la de aprendo jugando se repite en las instituciones educativas del cantón El Carmen, donde existe una escasez de personal docente especializado en esta área y a su vez los recursos que se requiere para mejorar el aprendizaje en los estudiantes son escasos, lo que dificulta realizar un proceso educativo de calidad para que los educandos aprendan para la vida este idioma que es muy importante en los actuales momentos, porque se exige en varios trabajos dominar por lo menos un inglés básico.

La Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga” no es la excepción en lo que se refiere a la utilización de las actividades lúdicas como la de aprendo jugando para la enseñanza de la destreza de escribir en inglés, pues los

docentes de esta área no las emplean ya sea por situación de desconocimiento o de escasas capacitaciones sobre el tema, por lo que los estudiantes no están teniendo un correcto aprendizaje del idioma, a pesar del esfuerzo de los docentes en esta área de trabajar con los pocos recursos con los que se cuenta.

Las actividades lúdicas son de gran importancia para poder enseñar, ya que hacen del proceso educativo una experiencia más agradable y comprometedora hacia el estudiante, logrando que este tenga mayor interés por lo que está aprendiendo, sobre todo cuando se trata del inglés que es una asignatura que no les gusta a la mayor parte de ellos, y es lo que dificulta para que tengan un buen aprendizaje.

Las personas que tienen interés y que desean aprender siempre buscarán la forma de alcanzar ese objetivo, con lo cual tienden a crear sus propias estrategias para aprender y si reciben el estímulo necesario será mayor su rendimiento en el proceso educativo que están desarrollando; así la actividad lúdica aprendo jugando permite motivar a los estudiantes para que les guste el inglés y lo aprendan significativamente, pues cuanto más motivado esté un estudiante más aprovechará los recursos de los que dispone para aprender, utilizará estrategias para conseguir su objetivo y cuantas más utilice, más rápido y mejor aprenderá.

De igual forma este tema de investigación es de actualidad porque las actividades de enseñanza es algo de lo cual se habla a diario, ya que permiten al estudiante con mayor o menor capacidad intelectual lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso, lo que les facilita también aprender significativamente, es decir que son conocimientos que les van a durar toda la vida.

La actividad lúdica aprendo jugando se la puede aprovechar para desarrollar en los estudiantes una motivación para aprender y de la misma forma conseguir nuevas experiencias que les permita tener el interés necesario para

un aprendizaje significativo del inglés, y en este caso específicamente la destreza de escribir.

La relevancia social de la investigación consiste en el hecho de que los estudiantes que aprenden inglés y lo practican como una segunda lengua tendrán mayores oportunidades en la vida para poder conseguir una propuesta laboral favorable y que se ajusta a los requerimiento del día de hoy, pues quien habla inglés alcanza otras oportunidades que no las tienen las personas que solo hablan la lengua materna.

También hay que destacar que la investigación fue factible y viable porque se contó con todos los recursos necesarios para su ejecución, además de que se tiene el apoyo de las autoridades de la institución y el interés de los docentes porque se ejecute.

Con esta investigación se beneficia directamente a los estudiantes, docentes, autoridades y padres de familia de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, e indirectamente se benefician los demás actores educativos, porque cuentan con una herramienta para conocer como emplear las actividades lúdicas y en especial “aprendo jugando” en la enseñanza de la destreza de escribir en inglés, y con ello mejorar la calidad educativa en esta área, pues se requiere de una alternativa urgente para alcanzar mejores aprendizajes en los estudiantes porque están desarrollando resistencia hacia ella.

Hay que destacar que la actividad lúdica “aprendo jugando” es una herramienta valiosa para enseñar a escribir en forma divertida y dinámica, además ayuda a fortalecer las otras habilidades lingüísticas y sobre todo en un área tan tediosa para los estudiantes como inglés.

El problema de investigación fue: Escasa aplicación de la actividad lúdica “aprendo jugando” en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de 8vo. Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Carlos Vélez Verduga”, de El Carmen, año 2016 - 2017. Los tipos de investigación que se emplearon son bibliográfica, de campo y descriptiva, porque se recopiló la información para el marco teórico, se aplicaron los

instrumentos de recolección de la información y se realizó la descripción del problema presentado.

Los métodos empleados fueron: analítico, para el análisis de los resultados de la investigación de campo; sintético, se usó en la elaboración de algunas partes del trabajo de titulación que se propone como son la introducción, resumen, recomendaciones y conclusiones; estadístico, empleado en la elaboración de los cuadros de frecuencia con la tabulación de los datos; y, propositivo para elaborar la propuesta.

Se elaboró el objetivo general que fue: Establecer la incidencia de la actividad lúdica “aprendo jugando” en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de octavo de básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, del cantón El Carmen.

También se elaboraron las tareas científicas que son: Identificar las actividades lúdicas que conocen los docentes de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés. Determinar las capacitaciones sobre actividades lúdicas a las que han asistido los docentes de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”. Investigar la preparación que tienen los docentes de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés. Conocer la gestión que realizan las autoridades para capacitar a los docentes de inglés de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés. Elaborar un manual con actividades lúdicas para desarrollar la destreza de escribir en inglés.

En resumen este trabajo de investigación contiene los siguientes capítulos:

Capítulo I, se encuentra el marco teórico con las dos variables que son la actividad lúdica “aprendo jugando” y la destreza de escribir en inglés, detallando aspectos importantes de las mismas.

Capítulo II, están los resultados de la investigación de campo con los datos tabulados de la encuesta, entrevista y ficha de observación, los mismos que son interpretados y analizados; teniendo como resultado que la actividad

lúdica aprendo jugando incide en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés.

Capítulo III, es el de la propuesta, que consiste en un manual con actividades lúdicas para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés.

Al final se encuentran las conclusiones, en la cuales se determina que la actividad lúdica “aprendo jugando” incide en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés, ya que la lúdica estimula el aprendizaje en los estudiantes.

Ante esto se recomienda que los docentes utilicen la actividad lúdica en la enseñanza del inglés y por ende para desarrollar la destreza de escribir en inglés en los estudiantes.

También se encuentra la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. ACTIVIDADES LÚDICAS

Las actividades lúdicas son una forma activa de poder participar en el aprendizaje de alguna asignatura, actividad o cualquier situación de la vida, ya que incluye la participación de todos y con ello se consigue un trabajo en equipo, por lo cual dentro del inglés y sobre todo de la destreza de escribir se requiere para que los estudiantes se sientan motivados para alcanzar su aprendizaje y este interés les facilite el proceso educativo en esta asignatura, que muchas veces les resulta apático.

Haciendo referencia a la historia del juego o las actividades lúdicas, hay que decir que si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música y el baile, y jugando.

El doctor Birch, un famoso egiptólogo fundador de la Biblical Archaeological Society, se refiere en 1864, como recoge Falkener (2012: 10-33), a los primeros juegos aparecidos en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa.

Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente. (ANDREU, 2011, pág. 27).

Otro de los juegos descritos por dicho egiptólogo se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto.

Poco después, en 1866 el doctor Birch reconocía una palabra encontrada en uno de los juegos egipcios con el significado de juego del ajedrez, e indagaba sobre la similitud entre dicho juego y el actual ajedrez a partir de las piezas listas para empezar a jugar. Asimismo se refiere a Rameses III jugando a las damas con Isis. La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. (ANDREU, 2011, pág. 30).

Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. A partir de 1970, con el enfoque comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia. Que tiene en el aprendizaje que el estudiante o aprendiz se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades además de materiales complementarios que han aparecido en el mercado.

El futuro del juego en sus diversas vertientes (tradicional, informatizado, de rol o videojuego), es una proyección natural de su pasado. El nexo entre ambos no se encuentra en las reglas, ni en las piezas, ni en las recompensas, sino en el corazón y el cerebro de los jugadores, en las sensaciones que residen en la naturaleza humana.

La importancia del juego reside en el individuo que siente, no en el objeto que por sí mismo es ajeno al juego. No es posible ver a una pieza de ajedrez emocionada. (Daniel, Juan, & GARCÍA Conesa, 2013, pág. 45).

Desde siempre se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana, potenciador del aprendizaje. La atracción del juego es un elemento motivador importante.

Según Del Moral (1996: 64) al referirse a los videojuegos señala que al 87% de las chicas les atrae más un tipo de juego que requiera habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas, mientras que un 75% de los chicos prefiere aquellos juegos en los que se tenga que defender algo o a alguien y requieran de un estrategia. En suma, con efectos sonoros y visuales de mayor o menor atractivo (planos o en tres dimensiones, por ejemplo), con un diseño gráfico más sencillo o complicado y tanto si nos

trasladan al siglo XXIX como al XV, los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron.

1.1.1. ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al estudiante al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades y destrezas. Por lo anterior se generan estudiantes felices dando como resultado habilidades y destrezas fortalecidas, educandos afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Por ello hay que aprovechar las actividades lúdicas como una herramienta práctica y creativa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Se ha comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria y párvulos.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. (CASSANY, 2009, pág. 55).

Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones. A favor de las actitudes activas encontramos los resultados que O'Connor y Seymour (2012) nos ofrecen acerca de la estimulación de la memoria, pues recordamos un 90% de aquello que hacemos, un 10% de lo que leemos, un 20% de lo que oímos y un 30% de lo que vemos.

Se puede considerar la LFE (lengua para fines específicos) como un subconjunto del campo global de la lengua; por ello comparte propiedades, estructuras y funciones. Este paralelismo nos conduce a la evidencia de que los mecanismos lúdicos deben influir sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje de modo similar a como actúan en la lengua global. La experiencia así lo muestra. (ANDREU, 2011, pág. 27).

1.1.2. CLASES DE ACTIVIDADES LÚDICAS

La mayoría de los autores, cuando clasifican las actividades lúdicas de manera básica, hablan de dos tipos de actividades, que han de ser complementarios por las ventajas que poseen y para contrarrestar su inconveniente:

Actividades lúdicas libres.- Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

Actividades lúdicas dirigidas.- Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño. (COELHO, 2006, pág. 43).

Un ejemplo de actividad es que la cuestión no radica tanto en la estructura como en si se permitiera a los niños juego libre o dirigido. Como se menciona al investigar materiales y situaciones por uno mismo, puede ser preludio en una actividad lúdica más retadora. (COELHO, 2006, pág. 56).

Luego la profesora construía un cubo cuadrado de "Polydron" uno de los cuales tenía una tapa con bisagras. Preguntaba a los niños si podían hacer

una “caja” similar y al proceder así en esta ocasión les hacía participar en un juego dirigido. Ellos montaban con facilidad sus propios cubos, discutiendo sobre el color, la forma, el número de piezas que eran precisas para la tapa con bisagras. Etc.

Sus esfuerzos eran comentados con la profesora quien los alababa y el material se guardaba luego para otra ocasión, en la cual se daba de nuevo a los niños una oportunidad para el juego libre y ellos volvían a hacer cubos con tapas de bisagras, ahora con pequeñas figuritas de plástico dentro, esto indujo al estudiante a cambiar su tapa, añadiendo otro cuadrado en la parte superior y apoyando un cuadrado contra otro para hacer un tejado y de esta manera se desarrolló en el estudiante juego libre y nuevo aprendizaje al mismo tiempo. (COOK Jacqueline , 2012, pág. 67).

1.1.3. LA ACTIVIDAD LÚDICA APRENDO JUGANDO

La lúdica aprendiendo jugando es un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa donde cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro; estas son habilidades básicas en el trabajo científico.

“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”. La competencia científica no solo es el aprendizaje de conocimientos y procedimientos, sino también la construcción de una actitud y de un modo de comprender el mundo y actuar responsablemente a partir de la interacción social a través del diálogo y la cooperación. (COOK Jacqueline , 2012, pág. 77).

El ser humano, por su misma naturaleza construye conocimientos partiendo de su mundo cotidiano y a través de la comunicación con sus pares, superando la opinión individual y llegando a consensos en un “juego

aprendiendo” en el que se le apuesta a un acercamiento a la verdad siendo las “reglas de juego”, las buenas razones y los mejores argumentos.

La ciencia da la posibilidad de confrontar la propia perspectiva de mundo con la de los otros, generando mundos posibles, gracias a la confrontación de ideas y a la vez a su consolidación; tal como lo hace el juego “moviliza, transforma, enfrenta y por ello reúne: inspira comunidad, convirtiéndose así, en una auténtica infraestructura social”. (DE LA CABA Collado, 2010, pág. 45).

La actividad lúdica “aprendo jugando” tiene unas características muy especiales: “es un juego que nunca termina, en el que la regla más importante dice que: “quién crea que algún día se acaba, sale del juego” y como nunca se acaba, su fin es acercarse indefinidamente a la verdad eliminando errores gracias al espíritu crítico de sus jugadores que someten sus juicios a la crítica conceptual y la contrastan con la realidad siendo la refutación la aventura que le imprime vértigo y emoción al juego.

Quién toma parte en el juego de la ciencia debe ser consciente de que la autocritica y la crítica de los demás jugadores son las únicas estrategias de juego que garantizan el premio: la aproximación a la verdad”.

El programar las actividades de apropiación de contenidos, de retroalimentación, evaluación y de transferencia garantiza las probabilidades de éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje y deben contemplar por lo menos las características de los contenidos objeto de enseñanza y los objetivos correspondientes, el nivel evolutivo y los conocimientos previos y la presentación de forma atractiva de la situación de aprendizaje con el fin de facilitar la atribución de sentido y significado a las tareas y contenidos de aprendizaje. (DE LA CABA Collado, 2010, pág. 50).

La lúdica ofrece diversas alternativas que contribuyen tanto al desarrollo del aprendizaje individual como colaborativo a través de momentos de interactividad grupal. No se debe olvidar que la interacción entre pares además de favorecer el aprendizaje de destrezas sociales como la autonomía e independencia respecto al adulto; también ofrece un contexto rico en

información que le servirá de referencia para mantener o modificar sus esquemas conceptuales.

Jugar es aprender, es un compendio de actividades para el desarrollo de destrezas en los estudiantes, cuyo propósito es apoyar la acción del promotor educativo en la atención directa a niños y niñas, y continuar orientando a familias donde exista un niño o niña que educar. Jugar es aprender, también es una herramienta para que el padre y la madre o quien tiene a su cargo un hijo, logre crear ambientes de aprendizaje adecuados y qué mejor manera de hacerlo que a través del juego, la vía más adecuada para garantizar el aprendizaje significativo de un estudiante. (DUARTE, 2013, pág. 67).

1.1.4. EL COMPONENTE LÚDICO

El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, sienten atracción hacia las actividades lúdicas como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje, porque ayuda a que los estudiantes se motiven por adquirir los conocimientos para el éxito en su proceso educativo.

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido. El componente lúdico o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser aflorados directamente. Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas. (ESTEVE, 2014, pág. 34).

De acuerdo con Willi Vogt (2008, pág. 16), “El niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión de comunidad la convivencia”.

Según Raimundo Dinello (2010, pág. 24), un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, tanto niñas/os como adultos

que les acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas.

De tal manera que un espacio donde se pueda jugar es un lugar de socialización creativa, que propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su personalidad y creatividad. (ESTEVE, 2014, pág. 54).

Los ambientes lúdicos de aprendizaje tienen incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje y se conciben como espacios de interacción lúdicos y de aprendizaje “motivados por la imaginación y la fantasía en donde los sujetos participantes encuentran condiciones para la identidad con la escuela y los saberes”.

Como la “motivación intelectual” está determinada por las características propias de la tarea, el contenido de la misma y la estrategia metodológica diseñada por el profesor, Velásquez sugiere los pasos metodológicos que se detallan a continuación.

1.1.4.1. Activación afectiva

A la par con las variables cognitivas, la dimensión afectiva condiciona la asimilación del conocimiento en el proceso de enseñanza –aprendizaje. Un clima afectivo y cálido donde el estudiante se libere de tensiones, genera al interior del aula situaciones asertivas de relaciones interpersonales favoreciendo el desarrollo de competencias sociales y creando contextos más favorables y motivadores para el aprendizaje.

La lúdica como experiencia de clase puede ser aprovechada para crear mecanismos para estimular valores y fomentar situaciones emotivas. Se puede encontrar juegos de presentación, afirmación, conocimiento, comunicación, cooperación que según el criterio del docente contribuyen a activar el proceso de aprendizaje, y esto hace que los estudiantes se motiven hacia su propio conocimiento. (FULLAN, 2012, pág. 55).

1.1.4.2. Indagar conocimientos previos

Numerosas investigaciones en didáctica de las ciencias considera que una de las principales dificultades para su aprendizaje son las ideas previas que los alumnos poseen sobre un saber específico; pues son estos marcos teóricos desde los cuales lean y expliquen la realidad por lo cual le son útiles y coherentes.

Para que un estudiante esté motivado a aprender significativamente requiere que el nuevo contenido sea significativo; es decir, que le pueda atribuir sentido. Si el contenido está en un lenguaje poco comprensible se desmotivará al creer que no tiene posibilidad de asimilarlo, lo cual generará ansiedad. Por otro lado, si ya conoce el material, se aburrirá.

El hecho de que los alumnos expongan sus ideas previas les permitirá ser conscientes de sus propias ideas y de su poder explicativo y al docente ofrecerle experiencias que le permitan comentar, comparar y decidir la utilidad, plausibilidad y consistencia de las nuevas ideas con las ya establecidas; es decir, confrontar lo que sabe y lo que necesita saber para solucionar un problema escolar o cotidiano.

Como el conocer las expectativas, las necesidades, posibilidades y limitaciones de los estudiantes permite generar estrategias motivadoras en el aula, que mejor que realizarla con actividades lúdicas, donde los estudiantes puedan expresar sus ideas en un ambiente libre de tensiones y sin temor a ser censurado.

1.1.4.3. Organizar las actividades de clase

Las actividades que el docente propone deben ir encaminadas a favorecer el aprender a aprender; deben ofrecer retos y desafíos razonables por su novedad, variedad y diversidad, además contribuir a fomentar actitudes de responsabilidad, autonomía y autocontrol.

La organización es fundamental en la labor docente, porque esto le permite el desarrollo de clases adecuadas, orientadas hacia la obtención de un aprendizaje significativo. (FULLAN, 2012, pág. 56).

1.1.5. IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN

Las actividades lúdicas aplicadas por el docente deben realizarse sobre las bases de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusión. Es necesario que provoque sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y de nivel de participación en su desarrollo para impulsar así el perfeccionamiento de las capacidades y destrezas dentro de un enfoque lúdico.

La actividad lúdica debe ser considerada como metodología general básica para desarrollar las capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas. Al presentar los juegos didácticos como recursos a los estudiantes, es recomendable comunicarles también la intención educativa que estos tienen.

Es decir hacerlos partícipes de qué van a hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, y así se estimule al desarrollo físico y socio-afectivo para favorecer su proceso de sociabilidad. (GARCÍA, 2009, pág. 66).

El sano desarrollo de la personalidad viene dado en gran parte por el juego. Esta actividad se desarrolla en casa y en el colegio y los fabricantes de juguetes han mostrado un gran interés en dotar de valor educativo sus materiales, con características didácticas, así se tiene:

- Los juguetes deben adecuarse a las diferentes etapas de desarrollo del niño y estimular la creatividad infantil.
- Para jugar el niño tiene que disponer de tiempo, espacio y materiales para todo tipo de juego.
- Deben ayudarle a fomentar la persistencia, la paciencia y la destreza, a través de una meta alcanzable.
- El deporte en forma de juego es una de las actividades más idóneas para estimular la confianza de los niños en sus propias habilidades.

- El juego en la educación es una actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del estudiante 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. (GARCÍA, 2009, pág. 78).

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse. Veamos algunas características del juego:

- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectiva e imaginación.
- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y por lo tanto a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas por ejemplo al jugar a las muñecas.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe

considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño descubre el valor del "otro yo" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia. De igual forma la lúdica favorece la autoestima como parte de un proceso de revalorización. (GARCÍA, 2009, pág. 79).

1.1.6. LA ACTIVIDAD LÚDICA “APRENDO JUGANDO” COMO RECURSO DIDÁCTICO

La actividad lúdica “aprendo jugando” debe ser tomada en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias positivas hacia el aprendizaje mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los estudiantes conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades.

Con respecto a la lúdica “aprendo jugando”, hay que destacar que es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

La lúdica “aprendo jugando” bien aplicada y comprendida como didáctica tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación. Ya que les permite motivarse e interesarse para continuar con sus estudios, porque aprende a valorar y tener interés por su aprendizaje, considerando que les gusta permanecer en su proceso educativo, pues las clases al aplicar la

actividad lúdica como didáctica no serán tradicionales y serán contextualizadas. (ANDREU, 2011, pág. 8).

1.2. LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS

Se define a la lengua extranjera (en este caso el idioma inglés) como una herramienta de comunicación e interacción social y cultural, los cambios socioeconómicos en el entorno mundial y nacional han hecho del inglés un idioma internacional cada vez más importante.

A ello, puede añadirse que el dominio de una lengua va más allá del uso correcto de estructura y de la pronunciación adecuada, ya que la Enseñanza del Inglés se construye desde la misma dinámica de trabajo que la sustenta, considerando que es necesario para tener más oportunidades, pues quien tiene el dominio de otro idioma como es el inglés tendrá mayores posibilidades laborales a futuro.

En el Ecuador la enseñanza del inglés está direccionada hacia la básica superior y bachillerato, por lo que los estudiantes no tienen bases del aprendizaje de este idioma desde temprana edad, lo que dificulta cuando llegan a estos años superiores.

Es por esto que a partir del año lectivo 2017 – 2018 para la costa el inglés será parte del currículum desde segundo de básica, lo que va a permitir que la enseñanza de este idioma sea más productiva porque se aprovecha los primeros años escolares para formar a los educandos con bases sólidas para el aprendizaje de este idioma. (MEC, 2016).

La enseñanza en inglés tiene que desarrollarse en ambientes adecuados, y que faciliten la motivación de los estudiantes para adquirir los conocimientos básicos de este idioma, con estrategias dinámicas, participativas y prácticas, donde los educandos aprendan haciendo y en este caso con las actividades lúdicas su aprendizaje sería aprendo jugando.

Es necesario que los docentes de inglés reciban capacitaciones permanentes y dinámicas sobre la enseñanza del inglés, y se debe proveer los recursos necesarios para que el proceso de aprendizaje sea el adecuado.

Actualmente el estudio de los contenidos en torno a la producción de textos proporciona importantes elementos didácticos respecto a la expresión oral y la escritura, así como de las estrategias para trabajar la comprensión. Para poder analizar las condiciones de los procesos de comprensión, de procesamiento de la información y de comunicación en el marco del discurso y en el proceso escritor.

Se puede mencionar, como ejemplo, todo el trabajo en torno a la pragmática textual que intenta explicar para qué se habla o se escribe, cual es la finalidad del texto producido, situación que también se tiene que considerar cuando se trata de escribir en inglés, pues es necesario que el educando identifica para que desarrolla la destreza de escribir, y como la va a aplicar en sus conocimientos de este idioma. (VARÓ, 2010, pág. 22).

Si se intenta realizar una aproximación constructivista a la didáctica de lengua extranjera, se tiene que considerar que la destreza de escribir se basa en algunas apreciaciones o procesos que dirigen la escritura de este idioma, como son los siguientes:

Los procesos de discurso

En este aspecto hay que considerar lo que se va a escribir y lo que se quiere hacer conocer a los demás, por ello los estudiantes al escribir en inglés, deben tener claro para que lo hacen y como esto va a contribuir a su aprendizaje de la escritura en inglés. (GIROUX, 2012, pág. 19).

Si el estudio de los contenidos en torno a la producción de textos lo desarrolla alrededor de cuatro aspectos fundamentales: escuchar, hablar, leer y escribir, Debe reflexionar sobre el paradigma interactivo sobre la lectura, modelo que la concibe como el proceso a través del cual se comprende el texto.

También hay que considerar que el idioma inglés está formado por un conjunto de estrategias de composición básicas que se utilizan para producir un texto escrito y que direccionan el desarrollo de esta destreza en los estudiantes. Diferentes autores señalan estructuras de trabajos escritos en inglés, que usan vocabularios básicos para poder llegar a la mayoría de personas, y es

de ahí donde los estudiantes tienen que partir para empezar a desarrollar la destreza de escribir en inglés, pues lo básico siempre lleva hacia lo más complejo.

Daniel Cassany (2008, pág. 33) señala que el proceso de composición escrita en inglés, no se caracteriza por el autoinatismo ni por la inspiración: está formado por un conjunto de estrategias de composición básicas que se utilizan para procesar textos, y producir un escrito. Por ello se debe considerar la forma como se escriben las frases en inglés, de acuerdo a la gramática de este idioma.

Un buen proceso escritor se basa en los siguientes aspectos:

- Tomar conciencia de lo que se quiere decir a los lectores.
- Planificar el texto (hacer un plan o estructura).
- Releer los fragmentos escritos (a medida que el escritor redacta para comprobar que se ajusten a lo que quiere decir y para enlazarlos con lo que escribirá después).
- Revisar el texto (los cambios introducidos afectan sobre todo al contenido del texto. el significado).
- Proceso de escritura recursivo, cíclico y flexible.
- Utilización de unas estrategias de soporte para solucionar los problemas que se presentan.

Entre los modelos del proceso de composición se destaca el modelo de Flower y Hayes (2011, pág. 27), señalando: "Este modelo describe detalladamente las diversas operaciones intelectuales que realiza una persona para escribir un texto. Está formado por diversos procesos y subprocesos mentales básicos, organizados jerárquicamente, y tiene unas determinadas reglas de funcionamiento. Estos procesos no son etapas unitarias y rígidas del proceso de composición ni se suceden linealmente siguiendo un orden determinado: es mismo autor del texto quien los ordena y organiza según sus objetivos, de forma que cada uno puede actuar más de una vez en cualquier momento de la composición".

Los investigadores José A. León y Juan A. García (2009, pág. 28) analizan la comprensión de textos y su relación con la instrucción, y señalan que la comprensión del texto pos parte del lector es el resultado de la interacción de diversos flectores: los conocimientos y habilidades que aporta el sujeto y las características propias del texto, especialmente su estructura.

El "proceso organizacional", señalan, se produce cuando el lector aporta una organización a la información que es necesario adquirir de manera que resulta más fiel el aprendizaje: el aprendizaje consiste en insertar la nueva información en los huecos de un esquema apropiado. Un factor esencial para la obtención de un aprendizaje eficaz sobre un sistema escrito en inglés es el desarrollo de las habilidades necesarias para que el lector pueda elaborar un esquema organizativo que le permita relacionar la nueva información con la que ya posee.

Sin embargo, es necesario tener presente que no todos los textos que se escriben en inglés poseen la misma estructura de contenido ni se dirigen al mismo fin. Entre las estrategias o actividades que pueden facilitar al estudiante la escritura en inglés, se destacan las diversas aproximaciones sobre la intervención en el proceso de composición: la realización de modificaciones sobre el propio texto y la realización de modificaciones en las estrategias utilizadas por los sujetos. (CASANY, 2008, pág. 145).

1.2.1. EL USO DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS

El juego permite desarrollar la destreza de escribir, porque con ellos se puede ir trabajando la escritura de las palabras en inglés, de la forma tal que se utilice un crucigrama en el cual con varias pistas e imágenes ellos escriben la palabra que consideran va en el casillero, así están ejercitando la memoria y la escritura de la palabra.

Siempre se requiere reflexionar profundamente sobre cuál sería la mejor forma de ayudar a los estudiantes a desarrollar las ganas de aprender a escribir en inglés y facilitar al mismo tiempo a los padres y madres un seguimiento de los avances que realicen sus hijos. Por ello se presenta la

actividad de aprendo jugando como una estrategia para que los estudiantes aprendan a escribir en inglés y de forma divertida.

El aprendizaje de la escritura requiere un gran esfuerzo muscular por eso, el estudiante requiere coordinar cierta cantidad de músculos y para ello es necesario que tenga el desarrollo previo de ciertas capacidades. Esta coordinación la requiere durante el juego, al pintar, dibujar, cantar, hacer deporte. (WASSERMANN, 2009, pág. 65).

Toda actividad relacionada con la escritura debe hacerse dándole al alumno un margen de confianza y de seguridad en el trabajo que realiza, estimulándolo cuando haga bien el trabajo y cuando cometa errores, porque si se orienta oportunamente también del error obtiene aprendizaje. Es necesario resaltar que en el aprendizaje de la escritura el docente tiene oportunidad de inculcar otros valores como son la responsabilidad, el aseo del trabajo que realiza, la cooperación, la tolerancia para aceptar las sugerencias, el amor por su aprendizaje de las palabras en inglés y cualquier otro que esté presente en el momento de llevar a cabo el proceso. Toda actividad planificada debe responder al logro de competencias básicas que le den seguridad cuando tenga que enfrentar dificultades mayores.

De allí que los enfoques acerca de la producción de textos hayan desplazado a las estrategias tradicionales de la copia mecánica, por ejemplo: como una forma de cubrir solamente el horario escolar hacia otras concepciones donde la escritura se convierte en un proceso de construcción de conocimiento donde se transforma el ser y el saber, por medio de la indagación personal, hacia la proyección social, estrechamente vinculados con el acto lector.

Entre esos enfoques se mencionan la sociolingüística, la pragmática y la lingüística textual, por considerar que el lenguaje es una práctica social que resulta de una interacción y que está enmarcado en contextos de comunicación y sentido por lo que su aprendizaje no puede reducirse a la simple relación del estudiante con libros de texto y diccionarios” (ROBLEDO y RODRÍGUEZ, 2008, pág. 19).

1.2.2. IMPORTANCIA DE DESARROLLAR LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS

Cuando las personas aprenden inglés, la mayoría realmente quiere aprender a hablarlo. Los estudiantes siempre quieren sonar como hablantes nativos y ser entendidos por hablantes nativos. Sin embargo, la lectura y la escritura son tan esenciales para el aprendizaje del idioma como lo es el saber hablarlo.

Hay muchas maneras en las que se puede practicar la escritura en inglés. Si alguna vez necesita hacer una nota o lista, como por ejemplo una lista para las compras, se escribe en inglés. Si no conoce alguna palabra en inglés, escríbala en un cuaderno y se busca en el diccionario su significado. Esto hace que los estudiantes puedan aprender a escribir en inglés, y se motiva a los mismos para que creen hábitos de escribir las palabras en inglés para las actividades que realizan.

La escritura puede ayudar a visualizar las palabras y su significado. Muchas veces cuando no se puede recordar una palabra que se necesita, se escribe, e imagina la palabra en el cuaderno. Es una gran manera de practicar la escritura y también una forma útil de recordar nuevas palabras.

La escritura del inglés es importante porque es el punto de partida para poder leer texto en este idioma y con ello también se orienta la labor de los estudiantes para que contribuyan a su propio aprendizaje. (COELHO, 2006, pág. 34).

Las actividades escritas pueden facilitar la expresión oral de forma indirecta y pueden utilizarse como actividades de calentamiento ó como estudio individual. Si el fin es mejorar la expresión oral, la actividad escrita como tal no debe ser compleja. Si los estudiantes ya conocen los elementos básicos de la expresión escrita tales como la gramática, el vocabulario y los signos de puntuación, la actividad se hace más sencilla.

La escritura está estrechamente vinculada a otras habilidades. Cuando se lee un texto, luego se responden preguntas sobre lo que se leyó se resume. De igual forma, generalmente se discuten las ideas antes de escribirlas y se

escucha antes de escribir. Si los estudiantes están escribiendo un examen, una carta a un amigo, un artículo periodístico ó simplemente llenando una planilla, es importante para ellos comunicarse efectivamente y esto depende de su habilidad para estructurar y organizar las palabras y oraciones en un todo significativo.

1.2.3. BENEFICIO DE DESARROLLAR LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS

La escritura es una habilidad compleja para hablantes nativos y no nativos porque al escribir es necesario balancear diversos factores tales como: contenido, organización, propósito, audiencia, vocabulario, puntuación y ortografía.

La escritura es especialmente difícil para hablantes no nativos porque se espera que dichos hablantes creen productos escritos que demuestren dominio de los elementos antes mencionados en un nuevo idioma. Además, la escritura se ha enseñado durante años como un producto y no como un proceso. Por tanto, los profesores hacen énfasis en la gramática y la puntuación más que en las decisiones acerca del contenido y la organización de las ideas. (DE LA CABA Collado, 2010, pág. 45).

En ocasiones, los estudiantes son expuestos a las reglas de la escritura desde el principio sin desarrollar la habilidad para expresar sus ideas. La comprensión de lectura y la escritura son tecnologías de larga duración.

Ambas han sido apoyadas por un amplio rango de tecnologías tales como el desarrollo y la producción masiva del papel, el lápiz y la máquina de escribir. Más recientemente, la tecnología computacional ha añadido los beneficios de los procesadores de texto, los gráficos computarizados de alta calidad y las impresoras láser a la escritura y lectura "tradicionales". (DE LA CABA Collado, 2010, pág. 50).

El propósito del maestro es, por lo tanto, ayudar a sus estudiantes a producir sus propias composiciones. Pero para que los estudiantes hagan tienen que establecer vínculos y desarrollar información, ideas ó argumentos en

secuencia lógica. Sin prácticas de escritura los estudiantes tienen dificultad en lograr la claridad que es la meta en cualquier ejercicio de escritura en inglés.

1.3. LA ACTIVIDAD LÚDICA “APRENDO JUGANDO” Y LA HABILIDAD DE ESCRIBIR EN INGLÉS

El concepto de “aprendo jugando” también se relaciona con el enfoque comunicativo. Dicho enfoque lleva consigo una implicación metodológica que ha de fomentar la independencia, la responsabilidad y la capacidad de controlar el proceso de aprendizaje. En este sentido, la función del profesor será ayudar a que sus alumnos consigan desarrollar su propia autonomía.

El juego disminuye la ansiedad dando mayor seguridad a los alumnos y garantizando la motivación. Además proporciona una forma de aprendizaje variado y ameno, que es un requisito indispensable en la metodología comunicativa de la enseñanza de lenguas extranjeras.

El nuevo papel del alumno como un ser activo y creativo, como un ser social, es decisivo a la hora de elegir actividades que permitan un uso real de la lengua, donde el alumno pueda expresarse con su propia personalidad. El juego permite crear situaciones reales donde se debe interactuar para conseguir una meta, un fin. (JENSEN, 2010, pág. 56).

Así pues, los principios metodológicos que se han tenido en consideración para este estudio están basados en los presupuestos teóricos del enfoque comunicativo en general; así como en el papel de la autonomía del alumno y de los factores cognitivos y afectivos que influyen en el aprendizaje, en particular. (JENSEN, 2010, pág. 53).

Y cuantas más estrategias de aprendizaje se utilicen, más autónomo se llegará a ser. La implantación del enfoque comunicativo llevó consigo la valoración de los aspectos lúdicos en la metodología de enseñanza de las lenguas.

Con el juego o la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera entran un factor interno y un factor externo.

El factor interno constituido por el conocimiento y la apropiación que el hablante tiene de su lengua y su cultura y por sus expectativas frente a otras culturas y otras lenguas.

El factor externo constituido por las interacciones entre las actividades y el aprendizaje del idioma. Los dos factores inciden en lo afectivo y en lo cognoscitivo, demostrando que aprender jugando es valioso para que los educandos alcancen conocimientos adecuados.

Demostrando con ello la relación que tiene la actividad lúdica aprender jugando con el desarrollo de la destreza de escribir en inglés, ya que esta actividad permite que los estudiantes se motiven y aprendan de forma divertida a escribir palabras en inglés, y con ello vayan incrementando su vocabulario.

CAPÍTULO II

2. DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO

2.1. RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO DE BÁSICA

1. ¿Considera que la actividad lúdica “aprendo jugando” afecta el desarrollo de la destreza de escribir en inglés?

TABLA N° 1

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Sí	20	50
b	No	5	13
c	A veces	15	37
	TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

AUTORA: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Se consulta a los estudiantes sobre si la actividad lúdica “aprendo jugando” afecta el desarrollo de la destreza de escribir en inglés, a lo que el 50% responde que sí; el 37% da a conocer que a veces; y, el 13% expresa que la habilidad lúdica “aprendo jugando” no afecta el desarrollo de la destreza de escribir en inglés.

Según estos resultados los estudiantes consideran en su mayoría que la actividad lúdica aprendo jugando sí afecta el desarrollo de la destreza de escribir en inglés, ya que cuando el docente utiliza estas actividades les facilita su aprendizaje y las clases son más dinámicas.

Aprender jugando es una actividad lúdica que ayuda a motivar a sus estudiantes hacia el aprendizaje, ya que mediante el juego se quiere impartir los conocimientos en los estudiantes para que las clases no sean tan apáticas.

Para Giménez (2013, pág. 23), “las actividades lúdicas benefician el crecimiento en conocimiento de los estudiantes y que esto ayuda a que su aprendizaje sea significativo”.

2. De las siguientes actividades ¿cuál utiliza su docente para desarrollar la destreza de escribir en inglés?

TABLA N° 2

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Observando videos	0	0
b	Jugando con las palabras	5	13
c	Resolución de las actividades del libro	20	50
d	Ninguna	15	37
	TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

AUTORA: Alicia Carmen Murillo Patiño.

A la consulta de qué actividades utilizan los docentes para desarrollar la destreza de escribir en inglés los estudiantes responden en un 50% que es mediante la resolución de las actividades del libro; el 37% manifiesta que las actividades utilizadas por los docentes en la enseñanza de la destreza de escribir en inglés es ninguna de las opciones propuestas; el 13% dice que los docentes utilizan la actividad jugando con las palabras; y, ninguno de los encuestados da a conocer que sean actividades de observación de videos las que utiliza para desarrollar la destreza de escribir en inglés.

Con los porcentajes que se observan en la tabla, se tiene que los estudiantes en su mayoría consideran que las actividades que los docentes emplean para desarrollar la destreza de escribir en inglés es la resolución de las propuestas en el libro y esto hace que las clases sean apáticas y de poco interés.

Las clases para que sean dinámicas y atractivas hacia los estudiantes requieren de motivación y de la utilización de estrategias que permitan que los educandos tengan interés por aprender y lo tradicional solo se basa en un aprendizaje para el momento y no significativo.

Giménez (2013, pág. 26) considera que, “desarrollar la destreza de escribir ayuda a que los estudiantes realicen un proceso de aprendizaje más fluido y dinámico, favoreciendo la adquisición de un léxico adecuado en cualquier idioma”

3. ¿Ha utilizado alguna de estas actividades para desarrollar su destreza de escribir en inglés?

TABLA N° 3

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Aprendo jugando	0	0
b	Juego y creo oraciones en inglés	5	13
c	Numbers numbers numbers	0	0
d	Ninguna	20	50
e	Otra	15	37
TOTAL		40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

AUTORA: Alicia Carmen Murillo Patiño.

A la pregunta sobre qué actividades lúdicas han utilizado los docentes para desarrollar la destreza de escribir en inglés, el 50% manifiestan que ninguno de las opciones dadas; el 37% dicen que las actividades lúdicas empleadas son otras; el 13% expresan que las actividad lúdica que han utilizado para es juego y creo oraciones en inglés; ninguno de los estudiantes dan a conocer que sea numbers, numbers, numbers o aprendo jugando las actividades que los docentes han utilizado para desarrollar la destreza de escribir en inglés.

De los resultados se obtiene que los estudiantes en su mayor parte manifiestan que no han utilizado ninguna de estas actividades lúdicas en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés.

Jugar es aprender y es una herramienta para que los docentes o quien tiene a su cargo la educación de una persona, logre crear ambientes de aprendizaje adecuados y qué mejor manera de hacerlo que sea a través del juego, la vía más adecuada para garantizar el aprendizaje significativo de los estudiantes y además se lo hace de forma motivadora.

En su teoría Giménez (2013, pág. 33) considera que, “Las actividades lúdicas benefician el aprendizaje de escribir en inglés, ya que estas permiten que las clases sean dinámicas y los estudiantes manifiesten un deseo de aprender en este idioma, pues es algo que normalmente no les gusta a los educando”.

4. ¿Le gustaría aprender a escribir en inglés mediante el juego?

TABLA N° 4

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Siempre	20	50
b	A veces	5	13
c	Rara vez	15	37
d	Nunca	0	0
	TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

AUTORA: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Al consultarles a los estudiantes si les gustaría aprender a escribir en inglés mediante el juego, el 50% expresa que siempre le gustaría aprender a escribir en inglés con la utilización del juego; el 37% expresa que rara vez le gustaría con el juego aprender a escribir en inglés; el 15% dice que a veces le gustaría aprender a escribir en inglés mediante el juego; ninguno de los encuestados expresa que nunca que les guste aprender a escribir en inglés mediante el juego.

De acuerdo a estos resultados los estudiantes dan a conocer que siempre les gustaría aprender a escribir en inglés mediante el juego, ya que esta es la respuesta de la mayoría, porque de esta forma la enseñanza del inglés es más dinámica y divertida, lo que favorece la predisposición de los estudiantes para poder adquirir los conocimientos de la escritura en inglés.

En el Ecuador como respuesta a la escasa aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés, se ha hecho una modificación al contenido de Lengua Extranjera, donde se plantea desde ahí actividades que faciliten el aprendizaje de los estudiantes de forma activa y dinámica, los mismos que serán aplicados desde el año lectivo 2017 – 2018 para la costa, y también se incluye el aprendizaje de esta área desde el segundo de básica.

Giménez (2013, pág. 35) considera que, “El juego es una gran herramienta sobre todo para enseñar y aprender el inglés, ya que esto hace clases participativas y dinámicas”.

5. ¿Los docentes le enseñan a escribir en inglés?

TABLA N° 5

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Mucho	15	37
b	Poco	20	50
c	Nada	5	13
TOTAL		40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

AUTORA: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Los estudiantes a la pregunta de si los docentes le enseñan a escribir en inglés, el 50% manifiesta que poco se trabaja con escritura en inglés en las clases; el 37% considera que los docentes mucho les enseñan a escribir en inglés; y, el 13% dice que los docentes no trabajan nada en la enseñanza de la escritura en inglés.

De los resultados se aprecia que los estudiantes en su mayoría consideran que los docentes enseñan poco a escribir en inglés, y esto se da porque las clases se enmarcan en la pronunciación y la lectura, poco se trabaja con la destreza de escribir.

Todos los cambios y modificaciones que han sufrido las lenguas y que se han manifestado a lo largo de la historia han sido impregnados de la variabilidad social o histórica de los pueblos. En ese sentido, aprender una lengua no es sólo aprender a leer y escribir mecánicamente porque ese proceso es complejo, es de carácter social y se expresa mediante un sistema convencional que trasluce la configuración cognitiva del individuo enmarcado en un entorno cultural específico.

Giménez (2013, pág. 37) da a conocer que, “El aprendizaje de la escritura del inglés es primordial y se lo debe realizar de forma adecuada, conociendo su gramática para que al momento de hacerlo se pueda entender o transmitir verdaderamente lo que se quiere, y que mejor haciéndolo con actividades participativas y dinámicas que motiven a los estudiantes hacia su aprendizaje”.

6. ¿Cómo calificaría su nivel de escritura en inglés?

TABLA N° 6

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Muy adecuado	5	13
b	Adecuado	15	37
c	Poco adecuado	20	50
d	Inadecuado	0	0
	TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

AUTORA: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Para conocer el nivel de escritura en inglés que poseen los estudiantes, se les consulta con lo calificarían, a lo que responden el 50% que es poco adecuado si nivel de escritura en inglés; el 37% dice que su nivel de escritura en inglés es adecuado; el 13% expresa que su nivel de escritura en inglés es muy adecuada; y, ninguno de los educandos encuestados da a conocer que su nivel de escritura en inglés sea inadecuada.

Para los estudiantes en su mayoría de acuerdo a los resultados manifiestan que su nivel de escritura en inglés es poco adecuado, ya que se dedican a cosas más generales como aprender el vocabulario, pronunciación y lectura, muy poco se considera la escritura dentro del trabajo diario en el aula en la enseñanza del inglés.

Para trabajar la enseñanza del inglés, y sobre todo la escritura en este idioma, el aula debe funcionar como un auténtico laboratorio y como fuente de estímulo para desarrollar y fortalecer el lenguaje creativo de los estudiantes en inglés, con el fin de erradicar lentamente las dificultades que se encuentran todavía en el desempeño oral y escrito de los estudiantes de todos los niveles de la educación donde se enseña la lengua extranjera.

Según Giménez (2013, pág. 45), “El nivel de escritura de los estudiantes en inglés se puede mejorar con la utilización del juego, pues de esta forma todos participan de su propio aprendizaje y empiezan a valorar la importancia que tiene desarrollar la destreza de escribir en este idioma”.

7. ¿Cómo considera el desarrollo de la destreza de escribir en inglés?

TABLA N° 7

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Muy necesaria	20	50
b	Necesaria	15	37
c	Poco necesaria	5	13
d	Innecesaria	0	0
	TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

AUTORA: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Los estudiantes a la pregunta sobre cómo considera el desarrollo de la destreza de escribir en inglés, el 50% considera que desarrollar la destreza de escribir de inglés es muy necesaria; el 37% expresa que es necesaria; el 13% de los estudiantes dicen que el desarrollo de la destreza de escribir en inglés es poco necesaria; y, para ninguno de los encuestados desarrollar la destreza de escribir en inglés es innecesaria.

De acuerdo a estos resultados los estudiantes en su mayoría consideran que desarrollar la destreza de escribir en inglés es muy necesaria, y esto es bueno porque hace notar que los educandos están conscientes de la importancia que tiene el escribir en inglés y se requiere solo motivarlos para que presten mayor interés y participen de su propio aprendizaje.

La escritura como una destreza compleja exige una serie de actividades que con iniciativa y compromiso se pueden llevar al aula de acuerdo con el nivel o grado donde se desempeña el docente; Entre esas actividades se mencionan los cuentos, las fábulas y las adivinanzas, entre otras, como un primer acercamiento; luego, se proponen en trabajos otras menos conocidas como son los cuentos crecientes, las jitanjáforas, las trovas.

Para Giménez (2013, pág. 47), “La destreza de escribir en inglés es muy importante, porque para desarrollarla se necesita que los docentes aprendan la gramática y de esta forma podrá entender los textos en este idioma cuando los lea”.

8. ¿Le gustaría que su docente emplee actividades lúdicas en la enseñanza del inglés?

TABLA N° 8

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Mucho	40	100
b	Poco	0	0
c	Nada	0	0
	TOTAL	40	100

FUENTE: Encuesta a los estudiantes de Octavo de Básica.

ELABORACIÓN: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Los estudiantes encuestados a la pregunta si les gustaría que su docente emplee actividades lúdicas en la enseñanza del inglés, el 100% responden que mucho; ninguno de los estudiantes manifiesta que les gustaría que su docente emplee actividades lúdicas en la enseñanza del inglés poco o nada.

Como los resultados lo demuestran los estudiantes en su mayoría manifiestan que les gustaría mucho que su docente utilice actividades lúdicas en la enseñanza del inglés, pues esto haría las clases más dinámicas y participativas y les podría ayudar en su aprendizaje.

Las actividades lúdicas facilitan la motivación en los estudiantes, por lo que es importante que los docentes de inglés utilicen las mismas en la enseñanza, pues de esta forma estimularían la participación activa de los educandos y con ello contribuir al aprendizaje significativo del inglés. También hay que hacerles conocer a los estudiantes que el aprendizaje del inglés les ayuda a tener mayores posibilidades de éxitos, pues en los actuales momentos se pide en el campo laboral conocimientos básicos de esta lengua extranjera.

Giménez (2013, pág. 55) da a conocer que, “Es muy importante que los docentes apliquen actividades lúdicas en clases, ya que esto les permite que los estudiantes tengan un mayor interés por aprender el inglés, y sobre todo considerando que a veces ni en su idioma nativo les gusta escribir, por lo que se crea la necesidad de buscar actividades que motiven a los educados para que aprendan a escribir en inglés”.

2.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS DOCENTES DE INGLÉS

TABLA N° 9

INDICADORES	VALORACIÓN		
	1: NADA	2: POCO	3: MUCHO
Emplea actividades lúdicas		X	
Mantiene la atención de los estudiantes		X	
Motiva la participación de los estudiantes en clases	X		
La enseñanza del inglés es activa y dinámica	X		
Presenta su planificación	X		
Hace conocer el tema con claridad	X		
Presenta el objetivo de la clase		X	
Trabaja en el desarrollo de la destreza de escribir		X	

FUENTE: Observación a los docentes de inglés.

ELABORACIÓN: Alicia Carmen Murillo Patiño.

Se realizó la observación a los docentes de inglés, teniendo como resultado lo siguiente:

En lo relacionado al empleo de actividades lúdicas lo realizan muy poco, ya que las clases se realizan de forma tradicional utilizando los recursos que poseen como son el libro y la pizarra, es un trabajo netamente en el aula y muy poco se utilizan otros espacios para la enseñanza del inglés, ni actividades lúdicas.

Los docentes poco logran mantener la atención de los estudiantes, ya que ellos no tienen interés hacia lo que se explica, les causa apatía la asignatura y son solo algunos estudiantes que verdaderamente quieren aprender y los docentes no pueden mantener la atención de todos.

Los docentes no motivan nada la participación en clase de los estudiantes, ya que son bastante rutinarias y es una participación activa del docente y los educandos son entes pasivos en la clase, solo escuchando lo que indica el educador y resolviendo las actividades que formula.

En lo relacionado a la enseñanza del inglés no es nada activa y dinámica, sino que es bastante rutinaria y tradicional, donde el docente llega realiza las actividades previa como tomar la asistencia, revisar tareas y empezar con la nueva clase, no se da un cambio de ambiente en el aprendizaje de los diferentes temas de inglés.

Los docentes no presentan su planificación a los estudiantes, ni se observa que la tengan a la mano, la realización de la clase lo hacen en base a lo que se va indicado en el libro y de la misma forma se lo trasmite a los educandos.

Los docentes no dan a conocer el tema con claridad a los estudiantes de lo que se va a tratar, esto hace que los mismos se les dificulte aún más la asimilación de lo que se va a estudiar, porque no tiene claro el tema, desde ahí se requiere que los docentes proponga con mucha precisión de lo que la clase contiene.

El objetivo de la clase pocas veces es presentado a los estudiantes, con lo cual se está restando el conocimiento que deben tener los mismos sobre lo que se quiere lograr para alcanzar un verdadero aprendizaje significativo en los educandos con los conocimientos que se va a tratar, además el conocer el objetivo es primordial para que ellos sepan hasta donde llega el contenido de la clase y como se lo va a desarrollar.

El trabajo en el desarrollo de la destreza de escribir por los docentes es muy poco, ya que su labor se enmarca principalmente en lo de pronunciar y leer, disminuyendo de esta forma la importancia que tiene que los estudiantes también escriban y tengan conocimientos sobre la gramática de la lengua extranjera, como parte de su formación integral en la misma.

2.3. RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA RECTORA

A la Lic. Leonor Vera se le realiza la entrevista como Rectora de la institución para conocer su opinión sobre la enseñanza del inglés y el desarrollo de la destreza de escribir en los estudiantes, así como el empleo de las actividades lúdicas por parte de los docentes sobre todo de Lengua Extranjera, a lo que responde lo siguiente:

1. ¿Cómo inciden la actividad lúdica “aprendo jugando” en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés?

Las actividades lúdicas en general son muy importantes para el aprendizaje de los estudiantes, y más cuando se trata del inglés que ellos tienen apatía hacia el mismo, son pocos los que les gusta y la actividad aprendo jugando, les ayudaría a motivarse para que aprendan inglés de forma dinámica y divertida. La lúdica es una actividad muy hermosa para el aprendizaje de los estudiantes, además facilita que tengan una participación activa en el proceso educativo, deberían aplicarse en todas las áreas y por todos los docentes.

2. ¿Cuáles son las actividades lúdicas que emplean los docentes de inglés para enseñar la asignatura?

En las observaciones que yo he realizado no se han presentado actividades lúdicas por parte de los docentes de inglés, por lo que les he recomendado que apliquen alguna dinámica o actividad que les permita motivar a los estudiantes para que estén más interesados en las clases, pues así podrían tener mejores resultados en el rendimiento académico.

3. ¿A qué capacitaciones han asistido los docentes de inglés?

Los docentes de inglés solo han asistido a las capacitaciones que se dan por parte del Ministerio de Educación, pero lamentablemente en esta área no han sido muchas y esto hace que existan ciertos inconvenientes con la aplicación del currículo de Lengua Extranjera, pues requieren de una formación mayor para que puedan manejar el currículum de esta área de una forma más eficaz.

4. ¿Los docentes están preparados para enseñar inglés, cómo lo identifica?

Los docentes sí están preparados para enseñar inglés, ellos son profesionales en el área y la dominan, el inconveniente que existe son los recursos didácticos para enseñarlo, ya que no existen y esto dificulta su trabajo, así que se requiere que en las instituciones educativas se implementen laboratorios de inglés y demás recursos para una mejor enseñanza de esta área.

5. ¿Qué gestiones ha realizado para capacitar a los docentes de inglés?

La gestión que como autoridad se realiza para que los docentes se capaciten es informarles de los cursos que está promoviendo el Ministerio de Educación y a la vez motivarlos a que particularmente se preparen y busquen alternativas de capacitación, las que se realizan dentro de la institución son para liderazgo y pedagogía en forma general.

6. ¿Cuál sería su recomendación para mejorar la destreza de escribir en inglés?

Lo primero, que se implementen en las instituciones educativas recursos didácticos para la enseñanza de este idioma, también se debe realizar una capacitación muy profunda a los docentes de esta área, ya que se requiere que ellos estén bien preparados no solo en el dominio de la lengua, sino también en la pedagogía que deben aplicar para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, y finalmente hay que trabajar mucho en motivación para los educandos que les permita darse cuenta de la importancia de aprender una segunda lengua y los beneficios que tiene, para que tengan más interés en su aprendizaje.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Manual de actividades lúdicas para la enseñanza de la habilidad de escribir en inglés.

3.2. INTRODUCCIÓN

Existe en pedagogía una vieja regla de oro, nacida de la experiencia, que aconseja enseñar divirtiendo. El hombre, desde la Antigüedad, ha utilizado el juego en la educación, consciente de su gran importancia como factor de motivación en el proceso formativo del individuo.

Las diferentes teorías de aprendizaje, desde el Conductismo, pasando por el Cognitivismo, hasta el Constructivismo, y -más recientemente- el Conectivismo de Siemens (una teoría emergente de aprendizaje para la era digital), reconocen el rol que juega la actividad lúdica en la adquisición del conocimiento. Los psicólogos de la escuela cognitiva, por ejemplo, destacan el papel del juego en el desarrollo psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico del estudiante.

Desde el punto de vista lingüístico, el juego activa mecanismos de aprendizaje de la lengua al tiempo que genera condiciones para el desarrollo eficaz de la competencia comunicativa, pues el estudiante se involucra en actividades que demandan el uso del idioma en escenarios de comunicación auténtica.

Esto se hace evidente cuando, por ejemplo, en el desarrollo de un juego el niño formula preguntas en inglés y da información para llenar un formulario, o cuando participa en simulaciones (o desempeños de rol), o cuando sigue las instrucciones que le dan sus compañeros para encontrar un objeto que previamente ha sido escondido dentro del salón de clases. Las razones que respaldan la utilización del juego como estrategia de enseñanza del inglés son múltiples y variadas. Para hacer un breve repaso de ellas, las agruparemos

en tres grandes categorías destacando aquellas razones que tienen mayor incidencia en el desarrollo de la lengua extranjera.

El idioma extranjero no debe ser visto como una materia de estudio, sino como un sistema de comunicación verbal y escrito que sirve para relacionarse con otras personas y, hoy en día, para conocer el mundo y acceder al conocimiento y la información. Por tanto, aprender inglés no es almacenar un cúmulo de reglas sino desarrollar habilidades verbales y escritas, comparable al aprender a caminar, a nadar, a operar una máquina, a manejar un vehículo, en otras palabras, es adquirir destrezas, cuyo desarrollo exige actividades prácticas.

3.3. JUSTIFICACIÓN

Una lengua nueva se adquiere a través de procesos cognitivos, afectivos y socioculturales. Con ello queremos decir que resulta de gran importancia que el alumnado aprenda contenidos (procesos cognitivos), sí, pero que la forma de hacerlo facilitará una relación positiva o negativa con la misma y con sus hablantes (proceso afectivo y sociocultural); si el aprendizaje de esta lengua nueva fomenta la valoración de la autoimagen (proceso afectivo), se alcanzará un alto grado de motivación.

Es importante tener en cuenta la edad física y mental del alumnado para saber qué se le puede o no exigir; pero también es muy importante tener en cuenta que aprender haciendo es la forma más segura de interiorizar los contenidos, lo que hace que esta propuesta sea de gran necesidad, porque se está facilitando el aprendizaje de la lengua extranjera de forma dinámica y motivadora.

No se habla sin escuchar, ni se escribe sin leer. Por eso en las actividades propuestas se persigue la integración de destrezas dentro de las posibilidades de edad y conocimientos lingüísticos del estudiantado. Aunque cada una de ellas los tiene señalados específicamente, con estas actividades se pretende, por un lado, dar alternativas a las propuestas habituales que se recogen en los manuales y salir así de lo que se hace siempre; y por otro, facilitar una

secuencia de trabajo, elaborada con sus pasos, para quienes no tengan mucha experiencia en este terreno.

Asimismo la propuesta es de relevancia social, ya que se pretende que se trabajen todas las destrezas comunicativas: expresión oral y escrita (aunque de manera muy elemental); comprensión auditiva y lectora (imágenes y textos muy sencillos).

De igual forma se quiere fomentar el aprendizaje cooperativo y la interacción entre iguales y en la lengua materna, por ello se pide constantemente que el alumnado trabaje en parejas o en pequeños equipos, siempre supervisados por el / la docente.

Siendo factible y viable la propuesta porque se cuenta con todos los recursos favorables y de gran utilidad para la realización de la misma, considerando el medio y los recursos económicos para que sea de gran productividad la aplicación de este manual en el aprendizaje del inglés de los estudiantes.

La propuesta beneficia a los estudiantes y docentes de inglés, pues tienen en sus manos una herramienta útil para favorecer un aprendizaje significativo del inglés y sobre todo la destreza de escribir en este idioma, que es de mucha complejidad, ya que no se escribe como se pronuncia.

3.4. OBJETIVOS

3.4.1. OBJETIVO GENERAL

Elaborar un manual con actividades lúdicas recopiladas de varias fuentes bibliográficas y algunas inéditas para enseñar la destreza de escribir en inglés a los estudiantes de una forma práctica, dinámica y participativa que facilite un aprendizaje significativo del inglés en los mismos.

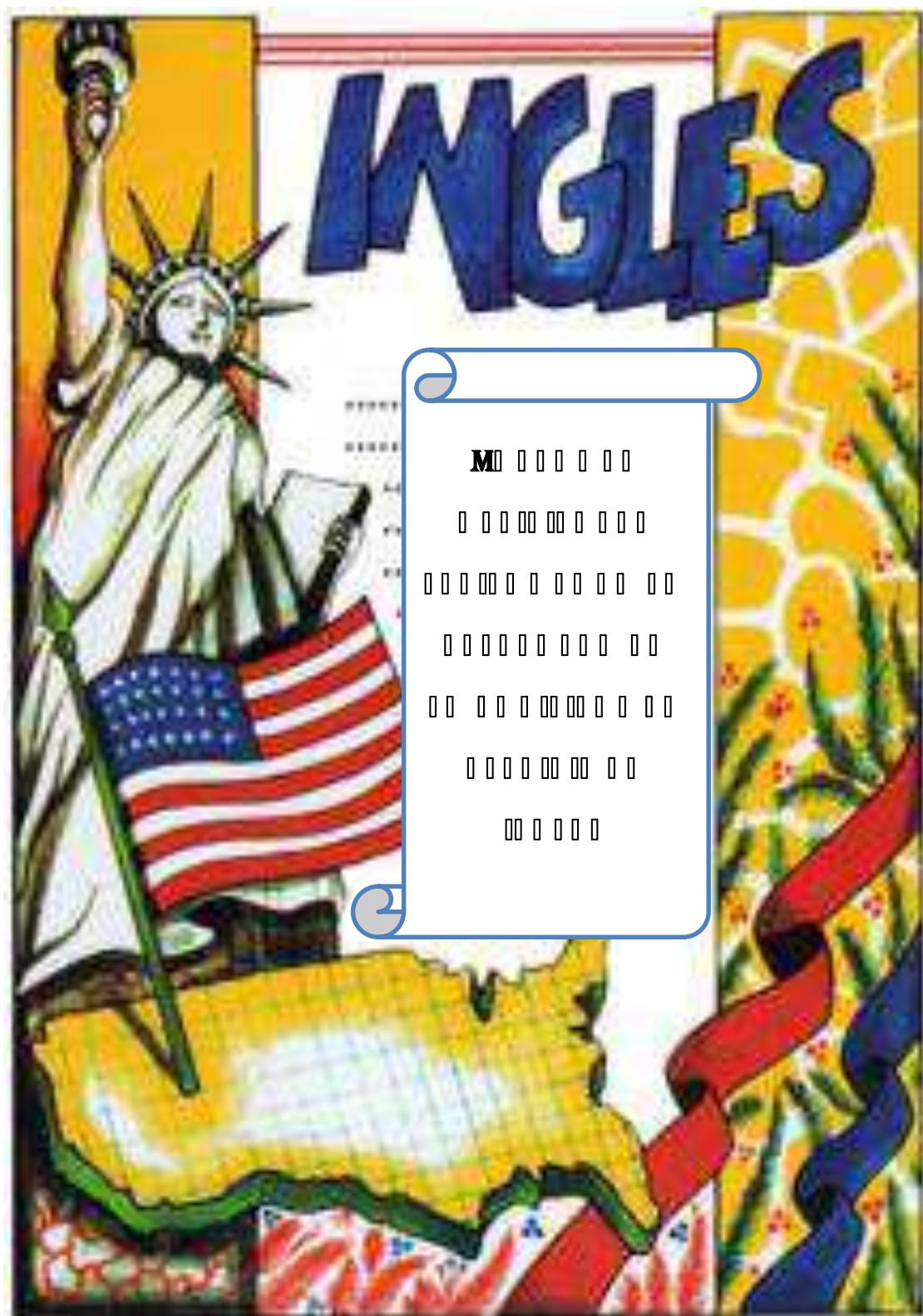
3.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Potencializar la destreza de escribir en inglés en los estudiantes con el uso de la lúdica aprendo jugando.

Dinamizar las clases de inglés mediante el empleo de actividades lúdicas.

Brindar a los docentes una herramienta valiosa para que puedan desarrollar clases dinámicas y divertidas para el aprendizaje del inglés.

3.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA



PRESENTACIÓN

El primer contacto con la lengua extranjera debe ser gratificante, ya que de aquí depende la motivación que los estudiantes tengan para continuar con interés en el aprendizaje del inglés. Hay que reforzar la autoestima del alumnado a medida que se sienta más seguro en su aprendizaje. El desconocimiento de la lengua es una situación temporal, muy corta en los primeros años de estudios de la misma donde todo puede utilizar el ambiente lúdico para enseñar de forma más eficaz y dinámica.

Las actividades que se proponen a continuación, podrán ser utilizadas tanto en las clases generales (con todos los estudiantes) como en las clases de apoyo con los estudiantes que tienen mayor dificultad en el aprendizaje del inglés.

Estas actividades se basan en los siguientes factores fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y segundas lenguas:

- a. Una lengua nueva se adquiere a través de procesos cognitivos, afectivos y socioculturales. Resulta de gran importancia que el alumnado aprenda contenidos (procesos cognitivos), sí, pero que la forma de hacerlo facilitará una relación positiva o negativa con la misma y con sus hablantes (proceso afectivo y sociocultural); si el aprendizaje de esta lengua nueva fomenta la valoración de la autoimagen (proceso afectivo), se alcanzará un alto grado de motivación. Por eso en las actividades se parte de la realidad más próxima del estudiantado; valiéndose del juego y se apoya en las imágenes.
- b. Es importante tener en cuenta la edad física y mental del estudiante, para saber qué se le puede o no exigir; pero también es muy importante tener en cuenta que aprender haciendo es la forma más segura de interiorizar los contenidos. Por eso en las actividades hay que hacer cosas con los contenidos léxicos y gramaticales.
- c. No se habla sin escuchar, ni se escribe sin leer. Ante esto las actividades persiguen la integración de destrezas dentro de las posibilidades de edad y

conocimientos lingüísticos del educando, contribuyendo al desarrollo de las destrezas que se requieren en el aprendizaje del inglés.

d. Se cree en la importancia de las estrategias y metodologías inclusivas, el aprendizaje cooperativo, y en las interrelaciones interculturales. Por eso en las actividades se propone esta forma de trabajar en la que la ayuda del experto puede estar representada por la profesora o el profesor, pero también por la de un compañero o compañera que sabe o ha aprendido más.

Cada actividad tiene señalado su objetivo específicamente, cabe destacar que con ellas se pretende, por una lado, dar alternativas a las propuestas habituales que se recogen en los manuales y salir así de lo que se hace siempre; y por otro, facilitar una secuencia de trabajo, elaborada con sus pasos, para quienes no tengan mucha experiencia en este terreno.

También se trabaja todas las destrezas comunicativas indirectamente y específicamente la de escribir, pues es lo que se quiere inculcar en los estudiantes que están aprendiendo lengua extranjera.

Se quiere fomentar el aprendizaje cooperativo y la interacción entre iguales y en la lengua meta, por ello se pide constantemente que el alumnado trabaje en parejas o en pequeños equipos, siempre supervisados por el / la docente.

Para no descuidar el trabajo de repaso y de afianzamiento de los contenidos practicados, se incluyen fichas de refuerzo, centradas fundamentalmente en la comprensión lectora y en la expresión escrita, que es la que se quiere desarrollar en los estudiantes.

Las actividades propuestas son una gran oportunidad para los estudiantes y docentes de aprender y enseñar la destreza de escribir de forma dinámica, activa y participativa, que despierte el interés de los mismos en aprender este idioma.

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE ESCRIBIR EN INGLÉS

ACTIVIDAD N° 1

TACHANDO LA LISTA

OBJETIVO:

Practicar y aprender a escribir verbos, redactando frases e identificando vocales y consonantes, mediante una interacción en clases.

MATERIALES:

Tarjetas escritas con frases

Cuaderno

Lapiceros

Marcadores

Lápiz

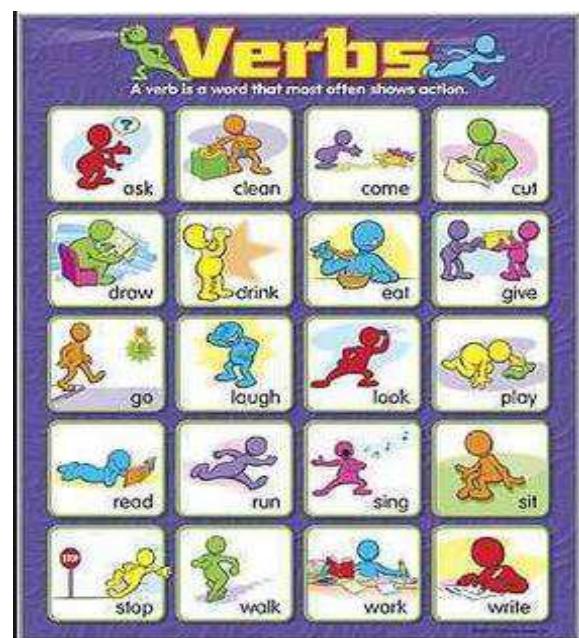
Pizarra, entre otros

PROCESO:

1. Pedir a los estudiantes que hagan una lista de 10 verbos en un tiempo dado y darle a cada uno el de otro compañero.
2. Cada estudiante escribe 10 ítems en su lista que es secreta.
3. Separar a los estudiantes en pares y pedirle a uno de ellos que anuncie su tiempo y persona, el otro tendrá 1 ó 2 minutos (pactado de antemano) para intentar adivinar los ítems de la lista del compañero.
4. A medida que su compañero va diciendo verbos en ese tiempo y persona, si el estudiante que hizo la lista lo tiene, debe tacharlo.
5. Gana el estudiante que quedó con mayor cantidad de verbos sin tachar. También se puede elaborar una baraja recortando imágenes con las palabras.

Variantes:

1. Se puede pedir que los verbos sean solo irregulares.
2. Se puede dar a cada estudiante un tiempo de verbo diferente.
3. Se puede hacer un grupo contra otro o toda la clase contra cada uno de los estudiantes.
4. Se puede extender la actividad hasta que todos los verbos hayan sido tachados y gana el que logró hacerlo en menos tiempo.
5. Debe haber un tiempo límite de 3 ó 5 minutos, por ejemplo.



ACTIVIDAD N° 2

BINGO GRAMÁTICA

OBJETIVO:

Reconocer la gramática en inglés para desarrollar destreza de escribir y la habilidad de cómo utilizar en la redacción de frases.

MATERIALES:

Tarjetas de bingo (Opcional) Audio, video, texto o tiras cómicas.

Preparar tarjetas con cuadros al estilo de una tarjeta de Bingo. (Es aconsejable que las tarjetas no tengan más de 15 cuadros).

PROCESO:

1. Entregar a cada estudiante una tarjeta de bingo en blanco y adelantarles el tema del audio que van a oír, o el texto que van a leer.
2. Pedirles que escriban en cada cuadro un verbo en infinitivo que ellos piensan aparecerá en el audio.
3. Luego se pasa el audio o el video y si el estudiante escucha los verbos que escribió (van a estar en el tiempo a trabajar) los va tachando.
4. El primero en conseguir una línea vertical u horizontal grita ¡Bingo! y gana.

look	yellow	where	make
one	down	two	find
help	away	play	three
come	here	blue	see

B I N G O				
bid	shut	felt	misled	did
meant	rid / ridded	spilt / spilled	slung	wet / wetted
began	knelt / kneeled	Free Space	shore / sheared	stole
clung	came	threw	clad / clothed	made
gave	lit	flung	ground	led

ACTIVIDAD N° 3

CONTINUAR EL TEXTO

OBJETIVO:

Identificar la continuación de un texto para desarrollar en los estudiantes hábitos del buen uso de la gramática al escribir en inglés.

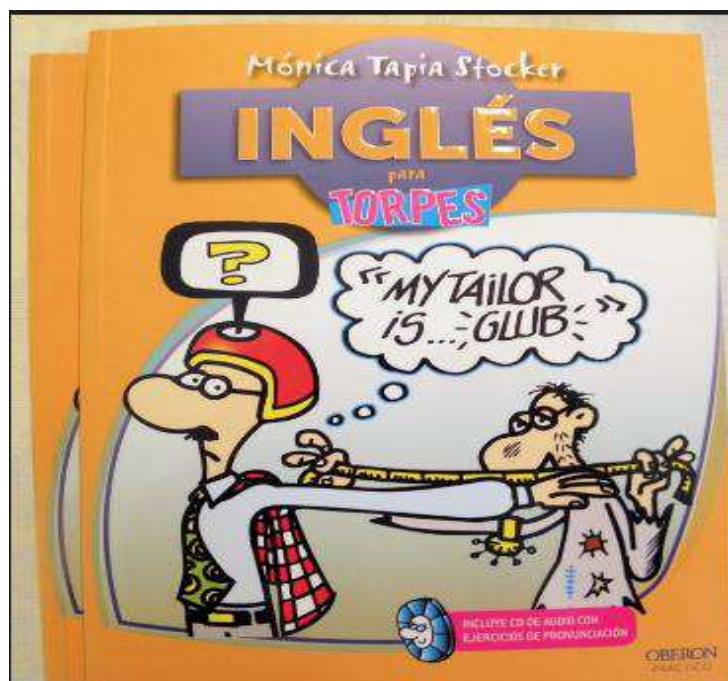
MATERIALES:

Un texto.

Cuadernos, esferos, lápices, marcadores.

PROCESO:

1. El profesor va a leer un texto y va a parar de golpe, los estudiantes deben adivinar la palabra que sigue.
2. Ésta debe estar correcta (Tiempo verbal, concordancia de género y número, etc.), e irla escribiendo en su cuaderno.
3. Se le da un punto a cada estudiante que adivina la palabra.
4. Gana el que más puntos obtuvo.



ACTIVIDAD N° 4

ORACIÓN ENCADENADA Y ACUMULADA

OBJETIVO:

Fortalecer la redacción en inglés, mediante el uso de oraciones encadenadas y acumuladas formando párrafos.

MATERIALES:

Suministros de papelería, cuaderno, carteles, entre otros.

PROCESO:

1. El profesor empieza por decir algo sobre sí mismo, por ejemplo “Me gusta jugar al tenis”
2. Selecciona a un estudiante que debe repetir lo que el profesor dijo y agregar algo sobre sí mismo, por ejemplo “A Hernán le gusta jugar al tenis y a mí me gusta tomar sol”, cada estudiante debe ir escribiendo lo que menciona el compañero y de esta forma se irá formando la redacción.
3. El siguiente estudiante deberá repetir todo lo anterior y agregar algo: “A Hernán le gusta jugar al tenis, a Martín le gusta tomar sol y a mí me gustan las películas de terror”.
4. Seguir así, en el orden en que los estudiantes están sentados (si se va en forma aleatoria se hace demasiado difícil recordar lo que se dijo”), la megaoración se va acumulando y el estudiante que comete un error gramatical o se olvida de algo, obtiene un punto.
5. Gana el estudiante que al final del juego tiene menos puntos.



ACTIVIDAD N° 5**COMPARADO CONMIGO****OBJETIVO:**

Realizar comparaciones para que luego sean redactadas de forma lógica.

MATERIALES:

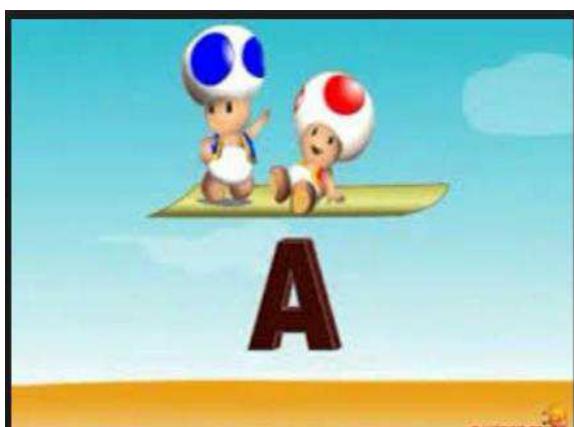
Fichero.

Tarjetas de cartulina.

Cuaderno, lapiceros, marcadores, lápiz.

PROCESO:

1. Los estudiantes deben pensar en un objeto y lo comparen consigo mismo, por ejemplo: "Estoy pensando en algo que es más alto que yo, mucho más pesado que yo, más rápido que yo, más grande que yo, más largo y ancho que yo, más duro que yo y más antiguo que yo, pero es menos inteligente y más barato que yo, hace más ruido que yo y contamina el medioambiente tanto como yo. Trabaja más que yo y es más puntual que yo, también".
2. Los otros estudiantes tratan de adivinar qué es: "¿Un avión? -NO. ¿Un colectivo? -SÍ"
3. Ganan puntos los estudiantes que adivinen correctamente.
4. Finalmente tienen que hacer la redacción de la actividad realizada, donde cada uno escribirá en inglés la descripción que hizo al compararse con el objeto.



ACTIVIDAD N° 6

ESCALERA DE ORACIONES

OBJETIVO:

Expresar y escribir una escalera de oraciones combinándolas adecuadamente permitiendo que los estudiantes apliquen la gramática del inglés.

MATERIALES:

Cuaderno, lápices, marcadores, esferos, entre otros.

PROCESO:

1. Darles a los estudiantes una oración y decirles que pueden cambiar, agregar o sacar una, dos o tres palabras, solamente una operación por vez para obtener una nueva oración, luego se les da otra oración a la que deben llegar, cumpliendo con las reglas anteriores en la menor cantidad de pasos posibles, en cada paso la oración resultante debe ser correcta y tener sentido. Por ejemplo: Deben ir de “En verano hace mucho calor en el norte” a “Mi hermana canta cuando nos cocina pizza”:

“En verano hace mucho calor en el norte”

Mi hermana tiene mucho calor en el norte (3 cambios)

Mi hermana tiene mucho calor en la cocina (2 cambios)

Mi hermana canta mucho trabajando en la cocina (2 cambios)

Mi hermana canta cuando está en la cocina (2 cambios)

Mi hermana canta cuando cocina” (3 supresiones)

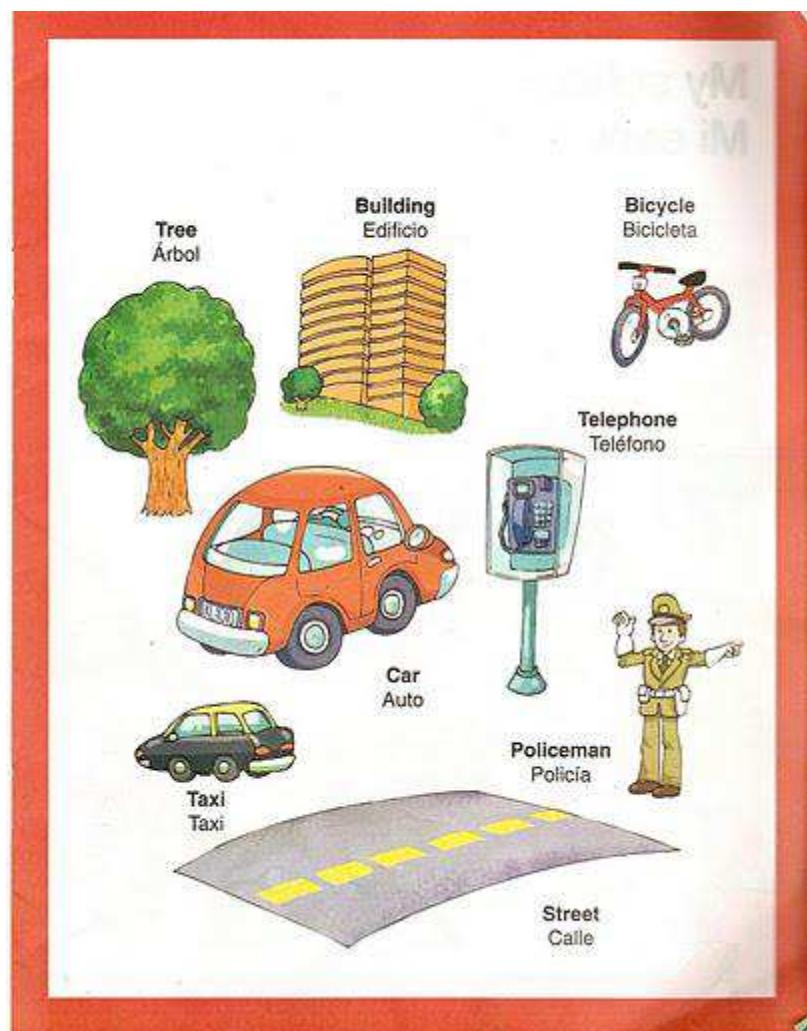
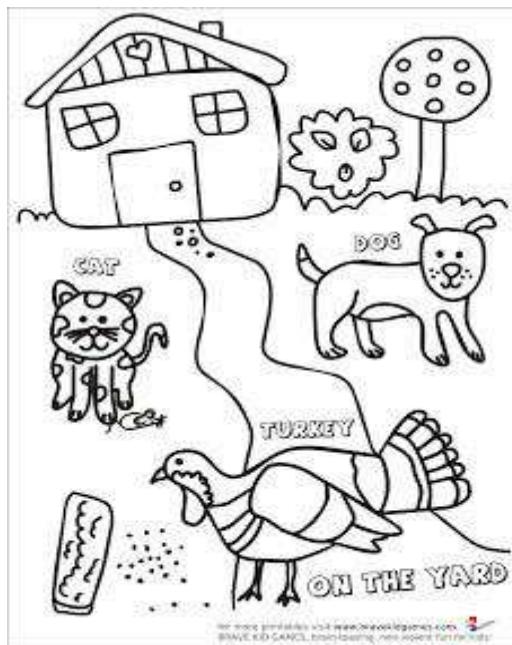
“Mi hermana canta cuando nos cocina pizza” (2 agregados)

¡6 pasos!

2. Gana el estudiante o el equipo que lo logra hacer en menor cantidad de pasos.
3. Cada equipo debe presentar su informe y establecer en un informe escrito lo que aprendió con la aplicación de esta actividad.

Variantes: 1. Se puede permitir más de una operación por paso.

2. Se puede agrandar o limitar el número de cambios.



ACTIVIDAD N° 7

EL MILLÓN DE PESOS

OBJETIVO:

Expresar y escribir en un argumento las razones por las que merecen ganar el millón de pesos, considerando la gramática.

MATERIALES:

Cuaderno, lápices, marcadores, carteles, esferos, entre otros.

PROCESO:

1. Decirles a los estudiantes que se le dará un millón de pesos al que tenga el argumento más convincente de por qué lo debe recibir él.
2. Pedirles que creen frases del estilo: “Si me dieras el millón de pesos a mí, lo compartiría con mis compañeros”.

Variantes:

1. Se puede hacer con algo más real y concreto como un chocolate o una lapisera y realmente dársela al que tenga el mejor argumento.
2. Cada uno debe escribir su argumento, éstos se exhiben al resto del grupo y luego todos votan al mejor.



ACTIVIDAD N° 8**CALLO, ESCUCHO Y ESCRIBO****OBJETIVO:**

Expresar de forma oral y escrita las diferentes frases usando la estructura del presente progresivo, resaltando la importancia de una buena comunicación y una adecuada escritura.

MATERIALES:

Pizarra

Libro

Carteles

Frases

Registro del docente

Dibujos

Cuadernos, lápices, esferos, marcadores, entre otros

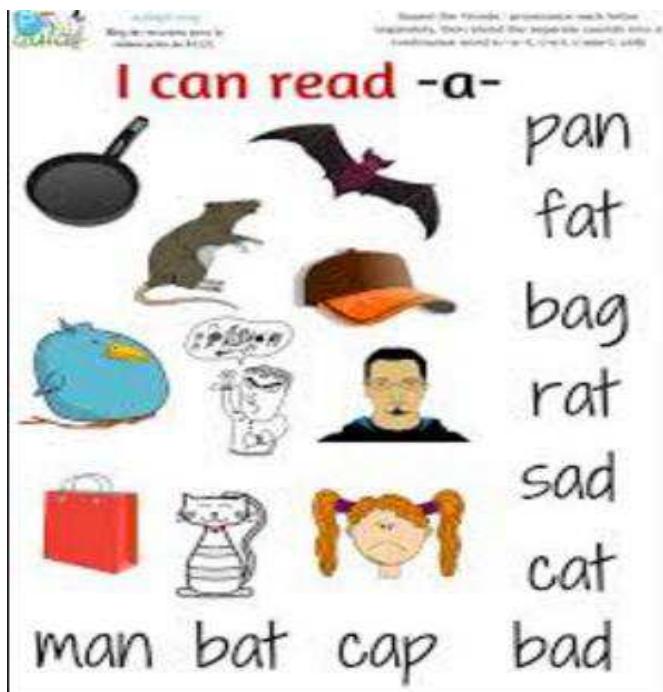
PROCESO:

1. Los estudiantes deben guardar silencio, cerrar los ojos y escribir lo que pueden oír usando la estructura del presente progresivo, por ejemplo: “Un pájaro cantando”, “Un auto pasando”, “Un niño llorando”, “Mi propia broma escribiendo”.
2. El primero que logra escribir 10 oraciones gana.
3. Si no hay muchos ruidos “de fondo”, el profesor puede ayudar moviéndose por el aula y creando situaciones sonoras para que ellos se inspiren.

Variantes:

1. Los estudiantes escriben frases ficticias imaginando que están en un cierto lugar y en una situación dada.

2. Escriben 10 oraciones y luego intercambian sus hojas con un compañero.
3. Éste debe adivinar el lugar y la situación que generó esas frases.
4. El que adivina, gana.



ACTIVIDAD N° 9

¿QUIÉN MIENTE?

OBJETIVO:

Aprender redactar aplicando las reglas gramaticales del inglés, para que puedan mejorar su escritura.

MATERIALES:

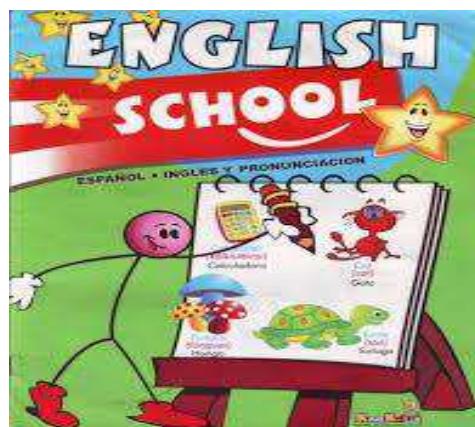
Una foto o dibujo.

Papeles y /o lápices de colores.

Cuadernos, marcadores, lápices, lapiceros, entre otros.

PROCESO:

1. Separar a los estudiantes en pares y entregarles una foto o dibujo a cada par.
2. Pedirles que escriban una descripción de la misma.
3. Uno de ellos escribirá una descripción fiel y el otro una totalmente mentirosa.
4. Luego, mostrando una parte de su foto al resto de la clase leerán sus descripciones, los otros pueden hacer preguntas y pedir más detalles y al final de ambas exposiciones deben decidir cuál es la verdadera y cuál la falsa, pueden votar individualmente o por pareja.
5. Los que más adivinan, ganan.



ACTIVIDAD N° 10

DOMINÓ DE CUENTO

OBJETIVOS:

Aprender recursos para escribir oraciones, respetando las reglas de la gramática en inglés.

Practicar la escritura con palabras de lo que existe en el aula de clase de inglés.

MATERIALES:

Hojas de papel boom.

Cuadernos, esferos, marcadores, lápices, entre otros.

PROCESO:

1. Los estudiantes dividen varias hojas con una línea por la mitad y escriben, en una mitad el comienzo de una oración y en la otra mitad, la segunda parte de otra.
2. La estructura de la frase debe ser acordada de antemano, por ejemplo “Si fuera millonario - me compraría una mansión en Bariloche” todos deben mantener el mismo formato y escribir con letra clara.
3. Estas hojas serán nuestras fichas de dominó.
4. Mezclar las fichas y repartir 6 a cada jugador o equipo y se juega como el dominó clásico.
5. Gana la persona o el equipo que consiga bajar sus fichas primero.



CONCLUSIONES

- a. La actividad lúdica “aprendo jugando” incide en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de octavo de básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, ya que cuando se utilizan actividades lúdicas los estudiantes captan y se interesan por su aprendizaje, logrando que sea más significativo.
- b. Las actividades lúdicas que conocen los docentes de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés son pocas, ya que no han asistido a seminarios de este tipo, y las que utilizan son para el desarrollo de dinámicas como introducción a la clase.
- c. Los docentes no han asistido a capacitaciones sobre actividades lúdicas y los seminarios que han recibido son los que ha dado el Ministerio de Educación para la introducción al currículo de Lengua Extranjera y el manejo del nuevo libro que se ha entregado.
- d. Los docentes están poco preparados para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés, ya que en lo que se enmarcan es en la de hablar, dejando de lado la práctica de la escritura.
- e. Las autoridades de la institución no han gestionado capacitaciones para los docentes de inglés sobre el desarrollo de la destreza de escribir, ya que se han enmarcado en seminarios de integración y de desarrollo personal.
- f. El nivel de escritura en inglés de los estudiantes es poco adecuado, ya que no lo practican y no tienen un interés por aprender esta área, no solo en escritura sino que en todas sus destrezas, pues les resulta cansado.

RECOMENDACIONES

- a. Se recomienda a los docentes de inglés emplear actividades lúdicas en la enseñanza de esta asignatura y sobre todo la actividad “aprendo jugando” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes.
- b. Los docentes deben prepararse en la utilización de actividades lúdicas para la enseñanza del inglés, pues es una forma de hacer las clases más dinámicas y llamativas hacia los estudiantes y que estos tengan un mayor interés por aprender lengua extranjera.
- c. Se aconseja que los docentes asistan a capacitaciones sobre actividades lúdicas para que puedan fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés y sus clases sean participativas y activas.
- d. Se tiene que poner más énfasis en la destreza de escribir en inglés por parte de los docentes, y complementarla con las otras destrezas que se requiere para el desarrollo de un aprendizaje eficaz del idioma extranjero.
- e. Las autoridades de la institución deben gestionar capacitaciones para los docentes de inglés sobre el desarrollo de la destreza de escribir, para se complementen con los seminarios que se recibe de parte del Ministerio de Educación.
- f. Los estudiantes necesitan mejorar el nivel de escritura en inglés de los estudiantes y lo pueden hacer con el empleo del manual propuesto para desarrollar esta destreza.

BIBLIOGRAFÍA

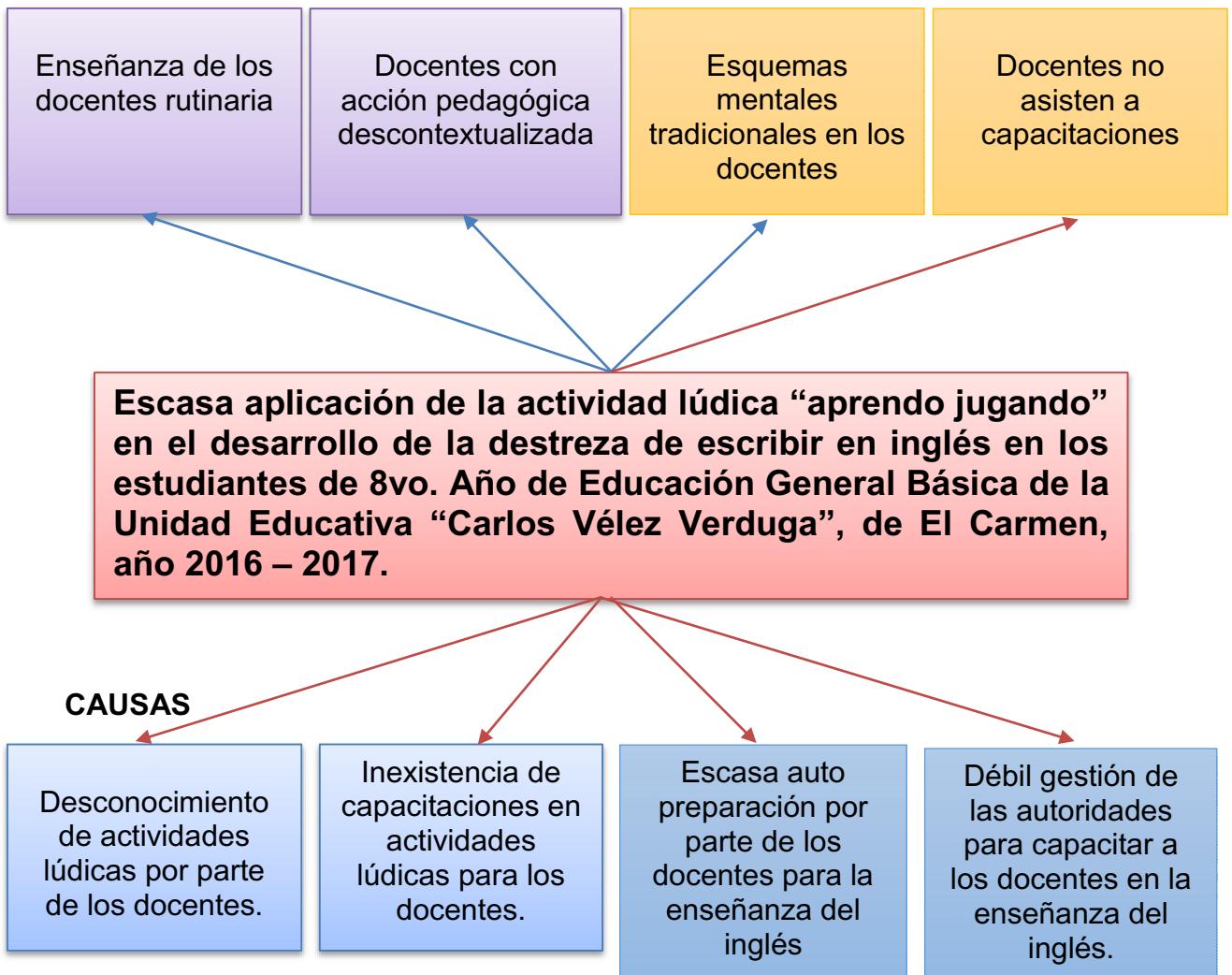
1. ANDREU, M. D., & GARCÍA, M. (2011). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Universidad Politécnica Valencia (España)-IES La Moreria, Mislata, Valencia, España.
2. ANTONIO Daniel; RUBIO Juan; GARCÍA Conesa, Isabel María 82013), El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria, Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, Nº 3, 169-185, Colombia.
3. CASSANY, D. (2009). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita. Comunicación, lenguaje y educación, Argentina.
4. COELHO, E. (2006), Enseñar y aprender en escuelas multiculturales: una aproximación integrada, Horsori Editorial, SI, Argentina.
5. Cook Jacqueline (2012), Aprenda Inglés con imágenes, Santillana USA Publishing Company, Inc., Estados Unidos.
6. DE LA CABA Collado, M. Á., & ATXURRA, J. R. L. (2010). Actividades de participación y desarrollo de competencias de ciudadanía en los libros de texto de educación primaria de la Comunidad Autónoma Vasca (Conocimiento del Medio). Revista de educación, México.
7. DUARTE, D. (2013), Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. Estudios pedagógicos, Valdivia.
8. ESTEVE, P. P., & ESTRUCH, V. R. (2014), Enseñar y aprender inglés en educación infantil y primaria (Vol. 42). HORSORI EDITORIAL, SL., México.
9. FULLAN, M. (2012). Los nuevos significados del cambio en la educación, México.
10. GARCÍA, A., & LLULL, J. (2009), El juego infantil y su metodología, Editex, Madrid.
11. GIMÉNEZ, A. M. (2013), Nuevas propuestas lúdicas, Editorial Paidotribo. España.
12. JENSEN, E. (2010), Cerebro y aprendizaje: competencias e implicaciones educativas, Narcea, México.

13. JIMÉNEZ, C. A. (2010), *Cerebro creativo y lúdico, Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI*, Cooperativa Editorial Magisterio: Magisterio.
14. PAVÍA, V. (2006), *Jugar de un modo lúdico*, Noveduc Libros, España.
15. SÁNCHEZ, Benítez Gema (2008), *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*, Alcalá de Henares, España
16. VARÓ, E. A. (2010), *El inglés profesional y académico* (Vol. 38). Alianza Editorial, México.
17. WASSERMANN, S. (2009), *El estudio de casos como método de enseñanza*, Amorrortu, Buenos Aires.

ANEXOS

ANEXO N° 1: Árbol del problema

EFFECTOS



ANEXO N° 2: Instrumentos de recolección de la información de campo.



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EN EL CARMEN
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD INGLÉS

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO DE BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA”**

Tema: La actividad lúdica “aprendo jugando” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de Octavo De Básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, de El Carmen, Año 2016 – 2017.

Objetivo: Establecer la incidencia de la actividad lúdica “aprendo jugando” en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de octavo de básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, del cantón El Carmen.

1. ¿Considera que la actividad lúdica “aprendo jugando” afecta el desarrollo de la destreza de escribir en inglés? (O.G.).

- a. Sí ()
- b. No ()
- c. A veces ()

2. De las siguientes actividades ¿cuál utiliza su docente para desarrollar la destreza de escribir en inglés? (O.E.1).

- a. Observando videos ()
- b. Jugando con las palabras ()
- c. Resolución de las actividades del libro ()
- d. Ninguna ()

3. ¿Ha utilizado alguna de estas actividades para desarrollar su destreza de escribir en inglés? (O.E.1).

- a. Aprendo jugando inglés ()
- b. Juego y creo oraciones en inglés ()
- c. Numbers numbers numbers ()
- d. Ninguna ()
- e. Otra ()

¿Cuál? _____

4. ¿Le gustaría aprender a escribir en inglés mediante el juego? (O.E.2).

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

5. ¿Los docentes le enseñan a escribir en inglés? (O.E.3).

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

6. ¿Cómo calificaría su nivel de escritura en inglés? (O.E.4).

- b. Muy adecuado ()
- c. Adecuado ()
- d. Poco adecuado ()
- e. Inadecuado ()

7. ¿Cómo considera el desarrollo de la destreza de escribir en inglés? (O.E.5).

- a. Muy necesario ()
- b. Necesario ()
- c. Poco necesario ()
- d. Innecesario ()

8. ¿Le gustaría que su docente emplee actividades lúdicas en la enseñanza del inglés? (O.E.5).

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

GRACIAS



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EN EL CARMEN
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD INGLÉS**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA”**

Tema: La actividad lúdica “aprendo jugando” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de Octavo De Básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, de El Carmen, Año 2016 – 2017.

Objetivo: Establecer la incidencia de la actividad lúdica “aprendo jugando” en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de octavo de básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, del cantón El Carmen.

- 1. ¿Cómo inciden la actividad lúdica “aprendo jugando” en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés? (O.G.).**
- 2. ¿Cuáles son las actividades lúdicas que emplean los docentes de inglés para enseñar la asignatura? (O.E.1).**
- 3. ¿A qué capacitaciones han asistido los docentes de inglés? (O.E.2).**
- 4. ¿Los docentes están preparados para enseñar inglés, cómo lo identifica? (O.E.3).**
- 5. ¿Qué gestiones ha realizado para capacitar a los docentes de inglés? (O.E.4).**
- 6. ¿Cuál sería su recomendación para mejorar la destreza de escribir en inglés? (O.E.5).**

Gracias



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EN EL CARMEN
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD INGLÉS**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LA DOCENTE DE INGLÉS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA “LIC. CARLOS VÉLEZ VERDUGA”**

Tema: La actividad lúdica “aprendo jugando” para el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de Octavo De Básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, de El Carmen, Año 2016 – 2017.

Objetivo: Establecer la incidencia de la actividad lúdica “aprendo jugando” en el desarrollo de la destreza de escribir en inglés en los estudiantes de octavo de básica de la Unidad Educativa “Lic. Carlos Vélez Verduga”, del cantón El Carmen.

3: Mucho

2: Poco

1: Nada

INDICADORES	VALORACIÓN		
	1: NADA	2: POCO	3: MUCHO
Emplea actividades lúdicas			
Mantiene la atención de los estudiantes			
Motiva la participación en clase de los estudiantes			

La enseñanza del inglés es activa y dinámica			
Presenta su planificación			
Hace conocer el tema con claridad			
Presenta el objetivo de la clase			
Trabaja en el desarrollo de la destreza de escribir			

ANEXO N° 3: Registros fotográficos

ESTUDIANTES REALIZANDO LA ENCUESTA



ESTUDIANTES EN SUS CLASES DE INGLÉS

