



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CAREER IN LANGUAGE-ENGLISH MAJOR

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



RESEARCH WORK

Prior to obtaining the Bachelor Degree in Language- English Major.

LUDIC ACTIVITIES AND THEIR INCIDENCE IN THE LEARNING ENGLISH SUBJECT IN THE 8TH YEAR "A" OF THE EDUCATIONAL UNIT TACIO CASTILLO DIAZ, EL CARMEN - MANABI, PERIODO 2016-2017

PÁRRAGA RISCO GLADYS AUXILIADORA

AUTHOR

BLANCA MEZA

TUTORA

EL CARMEN, 2016-2017

TUTOR'S CERTIFICATION

The signed teacher Lic. Blanca Meza Gaibor MSc, in quality of tutor appointed by the academic coordinator in the English Major career of Eloy Alfaro University in El Carmen city.

CERTIFY:

That the present research work with the theme: "LUDIC ACTIVITIES AND THEIR INCIDENCE IN THE LEARNING ENGLISH SUBJECT IN THE 8TH YEAR "A" OF THE TACIO CASTILLO DIAZ EDUCATIONAL UNIT, EL CARMEN - MANABI, PERIOD 2016-2017", it has been prepared by the graduate: PARRAGA RISCO GLADYS AUXILIADORA, with the relevant advice of who subscribes to this document, the same is enable for its preparation and defense.

I certify the above statements to be true to the best of my knowledge

El Carmen city, November 2016

Lic. Blanca Meza Gaibor MSc.

TUTOR

DECLARATION OF THE AUTHOR

Gladys Auxiliadora Párraga Risco, graduated from Laica University Eloy Alfaro de Manabí, Extension El Carmen, Career in Language-English Major, mention that the opinions, research, results obtained in the surveys, interviews, conclusions, Recommendations and other printed elements presented in this research work, are of my absolute responsibility and authorship, supported by the criterion of scientists, different recognized authors that are presented in the bibliography of the work that has been done.

Research that registers the name in the bottom of the thesis of degree previous to the obtaining of the title of license in Sciences of the Education English mention with the subject: Ludic activities and their incidence in the learning English subject in the 8th year "A" of the Tacio Castillo Diaz Educational Unit, El Carmen - Manabí, period 2016-2017

Presented by:

Gladys Auxiliadora Párraga Risco

AUTHOR

El Carmen city, November 2016



LAICA ELOY ALFARO UNIVERSITY OF MANABÍ

EXTENSION IN THE CARMEN CITY

APPROVAL OF RESEARCH WORK

The members of the examining board approve the research report on the theme:
" Ludic activities and their incidence in the learning English subject in the 8th year
"A" of the Educational Unit Tacio Castillo Diaz, El Carmen - Manabí, period 2016-
2017, **Gladys Auxiliadora Párraga Risco**: Thesis of degree previous to the
obtaining the Bachelor Degree in Language – English Major.

El Carmen, November 2016

Lic. Lider Lanche MSc.

TRIBUNAL PRESIDENT

Lic. Cristopher Okafor
TRIBUNAL MEMBER

Lic. Dolores Vivas MSc.
TRIBUNAL MEMBER

DEDICATION

The present works is dedicated to God primarily for guiding me in the course of my academic preparation giving me strength to continue advancing and not fainting to achieve the proposed objectives.

To my husband who with his unconditional help was able to support me with his love, patience, fostering courage and understanding to overcome every obstacle present in daily life.

To my children to support me in this long process of study, they are the main reason for my achievement.

To my mother who was always giving me strength and unconditional support to become a professional and especially my father, I do not have him now because he is in heaven and from there he is guiding and blessing me to achieve all my objectives.

Gladys Párraga

ACKNOWLEDGMENT

To my family that with their perseverance helped me to achieve an important goal in my life.

To my English teachers who with their knowledge helped me to prepare myself to be a professional in the field and to go out to society to demonstrate what I learned with a lot of responsibility.

To Laica Eloy Alfaro University of Manabí for giving me the opportunity to study and be a professional.

My thesis director, Lic. Blanca Meza, for her effort and dedication, who with her knowledge, patience and motivation she has successfully that I completed my studies.

Gladys Párraga

SUMMARY

The ludic activities immersed in learning of subject English, they are very beneficial and help to better socialize the subjects when it comes to learning a foreign language. The games are fundamental in the educational contents and that help to develop the skills and abilities, stimulating the creativity in the students exchanging ideas that favor the cooperation and the communication in the classroom of class. The main objective of the present research is to create a guide of ludic activities that help improve the learning of the English subject in the students of 8 years parallel "A" of the Tacio Castillo Diaz Educational Unit, focusing on the problem of lack of teaching resources to teach this important language. In addition. In this investigation important information was found on the influence of the learning activities on the teaching - learning process. In the same one that the types of ludic activities are detailed, reasons why to use the game in the learning, types of learning and among other important subjects of agreements to the variables within the Theoretical Framework. The present work is located within descriptive research. This type of research is used to collect, organize, summarize, present, analyze and generate the results of observation in this way involves systematic collection and representation of data. It was based on scientific research using the methods Inductive and deductive, analytic - synthetic, abstraction and concretion, these methods helped the diagnosis tuning to achieve the objectives. The methodological design will be conducted the interview to the director and the teachers of the area of English, the survey aimed at the students of 8 year "A" to determine the valuable contribution that guides Of ludic activities can influence them and as a result I had a good acceptance by teachers and students of designing a guide of ludic activities to English language learning.

TABLE OF CONTENTS

TUTOR'S CERTIFICATION	II
DECLARATION OF THE AUTHOR.....	III
APPROVAL OF RESEARCH WORK	IV
DEDICATION.....	V
ACKNOWLEDGMENT	VI
SUMMARY.....	VII
INTRODUCTION.....	1
CHAPTER I.....	4
1 THEORETICAL FRAMEWORK	4
1.1 What are ludic activities?.....	4
1.1.1 Historical background	5
1.1.2 Importance of ludic activities in learning a new language.....	5
1.1.3 Types of ludic activities.....	6
1.1.4 The game	7
1.2 Learning definition.....	11
1.2.1 Types of learning	12
1.2.2 Learning as knowledge builder	13
1.2.3 English Language Learning	13
1.3 RELATIONSHIP BETWEEN LUDIC ACTIVITIES AND LEARNING ENGLISH SUBJECT.....	15

CHAPTER II	17
2 DATA PRESENTATION ANALYSIS AND INTERPRETATION.....	17
2.1.1 RESULT OF THE SURVEY APPLIED TO THE TEACHERS	17
2.1.2 RESULT OF THE QUESTIONNAIRES APPLIED TO THE STUDENTS.....	23
2.1.3 RESULTS OF THE INTERVIEW WITH THE PRINCIPAL OF THE TACIO CASTILLO DIAZ EDUCATIONAL UNIT	28
CHAPTER III	
3 PROPOSAL	29
3.1 TITHLE OF PROPOSAL	29
3.2 INFORMATIVE DATA	29
3.3 JUSTIFICATION.....	30
3.5. GENERAL OBJECTIVE	31
3.6 SPECIFIC OBJECTIVES	31
3.7 IMPORTANCE	32
3.8 ACTIVITIES.....	33
.....	33
CONCLUCTIONS.....	80
RECOMMENDATIONS	81
BIBLIOGRAPHY.....	82
ANNEXES	85

INTRODUCTION

The research carried out presents the information obtained on the ludic activities and their incidence in the learning in the English subject in the students of 8th parallel "A" of the Tacio Castillo Diaz Educational Unit.

Through this research, intended to demonstrate the importance of the game within the teaching process of English, which is focused on the teacher who today seeks to implement a variety of activities when teaching English in a creative way. In addition to developing the students' ability to listen, speak, read and write, facilitating their learning. Learning is the world that allows to expand the potential, knowledge, and resources of fun for children, adolescents, adults and in general it is used at all ages and they are fundamental pedagogical tools.

At present, the English language has a great crucial educational impact, as a teacher observe the need to discover the problems that prevent the acquisition of learning seeking solutions and know more the environment in which students develop. One of the main problems was the lack of support material for the teaching of the English subject in the 8th year students, in which the teachers do not have a didactic support material that helps to reinforce the teaching this important language. There are several factors that influence this problem given the lack of time, space, or personal and economic resources. They say that it is necessary to promote several didactic resources to help this failure and that it does not impact on learning, only the use of the traditional that in some cases become tedious and monotonous in learners.

The overall objective is to develop a guide of ludic activities for learning the English subject. With the details focused on the specific objectives and the scientific tasks, which helped to find information and to develop this research, worked with a sample of 39 students, two teachers of the English subject and the director of the institution.

The first chapter refers to the theoretical framework in which the variables are described as ludic activities as Independent Variable, their incidence in the

learning of the English subject as Dependent Variable, each one with their respective categories and indicators.

The second chapter refers to the sample of results of the field research, with their respective tables of confrontation of the survey, also evidence the scope of the specific objectives supported in the theoretical frame of reference.

Finally, in the third chapter, the proposal is presented, hoping that it will meet expectations and will be of great help to teachers and students of the educational unit. Further, the conclusions and recommendations obtained with the research are suggested to improve the teaching.

CHAPTER I

1 THEORETICAL FRAMEWORK

1.1 What are ludic activities?

The ludic activities are exercises that provides joy, pleasure, satisfaction. The ludic is instructive, the student through the games, they begin to think and act in the middle of a situation determinate that it (Martinez, 2008), was built with a resemblance the reality and a pedagogical purpose" with the ludic enriches learning by the dynamic environment that creates, In addition it Is an indispensable tool for the teacher when imparting or complementing a new or existing theme.

The ludic activity is attractive and motivating, this captures the attention of the students towards the subject in any area that one wishes to work. (Chacón, 2008), Its contribution is fundamental because the ludic uses different types of activities applied in all the subjects of the education. It also connects fantasy with reality and this creates an environment of trust and entertainment.

Ludic activities stimulate memory and ability to retain vocabulary in any language especially in the English language, if we exercise this ability more we will be able to learn a new language. In this process of learning the English language, integration and interaction applications encompassed in the ludic activities allow the composition of knowledge with practical actions, the use of teaching resources encourages the motivation to learn more effectively as Lev Vygotsky shows, motivation is one of the main elements not only for the success of learning also for a second language.

These ludic or spontaneous activities are effective tools for English teaching, encourage the student to practice and stimulate their techniques of adaptation and preparation of learning.

1.1.1 Historical background

The term Ludic comes from the Latin "ludus" that means game. According to its etymology is an adjective that is relative to the game, leisure, pastime, entertainment or fun.

“The games, many before the adult society, they educate children in the interior of an archaic-often symbolic residue transmitted also by the grandparents and grandmothers and, always by the very static pseudo-childhood-that more than the initiation imposed by society, This Allows the imagination and the symbolic sensitivity of the child to "play" freely” (Díaz, 2008, pág. 24) For the author to fantasize about the object, create an image in the mind, report it to reality and apply it in recreational work where the child develops in a better way in learning.

He also cites (Huizinga, 1972) one of the anthropologists specializing in children's games emphasizes in his work Homo Ludens "The ludic dimension is developed in all aspects of school and social activity." Reaching children with a learning system where they are taught through games, recreating the minds of the little ones where they assimilate and learn in a better way. He does reference to the importance of ludic activities in the teaching - learning process.

1.1.2 Importance of ludic activities in learning a new language.

"The ludic activity is a very attractive and dynamic component, the use of this as a strategy that apprehend the attention of the students in the subject, so, can be to applied for teach a foreign language for professional purposes or any other, when thinking about a communicative perspective, we judge by ludic activities they pose the real context and work with everyday situations, in addition, it motivates the interaction between the students” (Gomes Dias, 2011, pág. 298). In this process of learning to new language in this case the English language requires integration within the working group and interrelating the contents of the subject through the exchange of ideas and that this allows the composition of knowledge through practice and students learn in a more effective Way.

Teachers can use them for a more interactive class, with innovative ludic activities for dynamic classroom learning.

It is important to recognize the great impact of using play activities to enhance learning in students as they are enthusiastic about learning a new language.

1.1.3 Types of ludic activities.

We understand by ludic activities all those activities in which you can observe the dynamic and fun attitude. As mentioned, the game involves all the activities that generate recreation and fun. The game, the music, the drawing, and the dramatizations. These are ludic activities in which students find great satisfaction, and at the same time, they develop skills and acquire new learning strategies.

1.1.3.1 The music

The music represents a language of sounds, rhythms, feelings and emotions, which easily integrates with other curricular areas, making it an important resource for acquiring knowledge. As a ludic activity this improves learning in a dynamic and fun way, because the students or children can sing songs in all kinds of genre, fundamentally with daily practice to listen songs they develop skills such as: listening, talking, and you also they get vocabulary. With music you can be achieve satisfactory results and this helps students become familiar with the language facilitating learning.

1.1.3.2 The drawing

It is considered as a universal language, it is used by people to convey ideas, thoughts, customs and culture. Drawing is a creative way that through graphic techniques or outlines of figures that without the need to speak a language, through a drawing we can communicate or express feelings and relate with different people.

1.1.3.3 The dramatization

It is a dramatic art activity that involves a wide range of activities that eminently awaken and guide creativity and can be developed within the classroom. The use of dramatizations when teaching English students play roles in different facets. In which they can create and innovate learning topics in an easier and more dynamic way, using different ways of expressing themselves through theater with

dialogues, improvisations (Stories, comedies or movies), role play, puppets, etc. This encourages spontaneous participation in students.

The ludic activities are indispensable tools in the teaching-learning of a new language, they are used in all the basic years from the Initial, Basic, and Baccalaureate degree and therefore in the University.

I am going to emphasize and analyze of all the activities mentioned to the game as a playful activity to teach English in the students of 8th year of basic general education of the Tacio Castillo Educational Unit parallel "A".

1.1.4 The game

The game is a natural creative activity, without learning anticipated, that comes from the same life for the human being as for the animal. The Play is a necessary and vital function in all stages of life from childhood to old age.

Through the game, cultures transmit values, conduct norms, solve problems, and educate their members (children, youth, and adults). Through the game, cultures transmit values, conduct norms, solve problems, educate their members (children, youth, adults), with the game they develop multiple facets of their personality and generate learning.

The game is emotion, sensitivity, social relation, coexistence, integration. It is a pleasant activity for the enjoyment that produces at any age, the most recognized poet of the times Pablo Neruda, he says that "The child who does not play is not a child, but the man who does not play has lost the child who lives in it, and who will miss him". For him it is important the game in the life of the people, he believes that it has incidence in the personality of each individual, since this reflects his emotional state and active or in different ages.

The game is a way of acquiring knowledge as the child grows up he keeps information in his mind, he develops his skills in specifying and relating the game to learning.

(Meneses & Morge, 2001, pág. 113) In their analysis of the game they mention that "The evolution of the child and the game is related to the environment in which they develop. Which will mediate the development of skills and abilities" Lacayo y Coello (1992) They also define game as a valuable stimulus by which the individual becomes more skilful, insightful, light, dexterous, strong and above all cheerful.

In children the game stimulates the different areas such as psychomotor, cognitive, affective and social:

- Psychomotor, making all kinds of moves, abilities and skills.
- Cognitive through solving the problems.
- Affective, since it establishes personal links between the participants.
- Social, through all kinds of collective games in which cooperation is encouraged.

In the educational process it contributes to the increase of creative capacities, stimulates and motivates the child to learn something new, connects fantasy with reality, propitiates teamwork and good communication.

Veneranda Blanco in his article on game theories, he mentions some psych pedagogues like Piaget, Vygotsky and Gross, who make their contribution of the importance of the game in the children. In the following I reflect some of his successes:

According Jean Piaget, the game starts from the intelligence of the child, because it represents the functional or reproductive assimilation of reality according to each evolutionary stage of the individual. The sensory motive, symbolic or reasoning capacities, as essential aspects of the development of the individual, are those that condition the origin and evolution of the game. In children the knowledge is promoted through its four stages, the first the sensomotor (from birth to two years), pre-operative stages (from two to six years), Operational or concrete stages (from six or seven until eleven), formal operational thinking stage (from the following twelve years). In addition he defines that the stages are very important in the cognitive development where the child can represent and

understand the world. Learning things from the environment through the activities and any activity turned into play is attractive for the child in learning.

On the other hand for Karl Gross, emphasizes "the game like phenomenon of development of the thought and the activity, considering it like a preparation for the adult life and the survival". For him it is a pre-exercise of functions necessary for adult life, Play contributes in the development of functions and capacities that prepare the child to be able to carry out the activities that will play when he/she is big. One of his precepts is "the cat playing with the ball it will learn to hunt mice and the child playing with his hands will learn to control his body". He undoubtedly states, that in the early years of child acquisition he would reflect his knowledge in the future.

Lev Vygotsky says that "game is a social activity, in which, thanks to cooperation with other children, one can acquire rules or roles that they are complementary to one's own. He is mainly concerned with symbolic play and points out how the child transforms some objects and converts it with his imagination into another object which has for him a different meaning", in all ages the game needs the cooperation of all to achieve a pleasant atmosphere and mainly children establish interpretive roles and play with imagination and reality. For the three psych pedagogues agree on the importance of play in the psycho-pedagogical, pedagogical and social aspects of the human being.

1.1.4.1 The game as English language learning

Using games or ludic activity in learning the English language is very enriching because it allows the student to socialize with their classmate in a recreational way. Where they can practice this language expressively and spontaneously overcoming the obstacles of errors, either these are grammatical, orthographic or pronunciation, etc. The game becomes the ideal situation to learn. The game is the key piece of intellectual development in each child, teachers should include within their curricular activities all kinds of games related or in accordance with what is to be taught, the game benefits students in their mental abilities it explores in memory and creates ingenuity to socialize it with subject, while the child or

student plays they concentrates more, they memorizes and easily remembers what has been taught.

To learn with games is a more positive way to assimilate information and practice spontaneously in a subject as fundamental as English.

1.1.4.2 Reasons to use the game in English subject learning

To (Moreno Mosquera, 2013, pág. 06) "Exists in pedagogy an old rule of gold, born of the experience that advises to teach having fun. Man since antiquity has used the game in education, he is aware of its great importance as a motivating factor in the formative process of the individual" He also emphasizes that incorporating play into learning serves as a motivating element that fosters the student's creativity and spontaneity, The game creates communicative competence because the student asks questions, creates dialogues, participates in simulations, or performs instructions given by his / her classmates.

The game is an ideal resource for practicing in an integrated way the language skills (listening, speaking, reading, and writing) as well as the different aspects of the language (structure, vocabulary, phonetics). It does not matter indoor or outdoor, we cannot deny the importance of games. If students learn with games, have fun, feel happy and free, it means that you have reached your goals. Games strengthen language skills, besides, learners develop social skills and good relationships while they interact with each other's.

The teaching of English to be more productive learning in students should not be considered as a subject in which the student should only learn grammatical rules. but rather, add a series of games in each topic with in order for the student to increase his potential when they assimilate the grammar, vocabulary or others, that it's not becomes monotonous with the use of the traditional and cause them desire not to learn. 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. Being this language the most used in the world it is very strategic to use activities that strengthen this learning since with the daily practice the objectives

of developing the abilities of expressing and communicating be achieved in English.

1.1.4.3 Advantages of using games in the classroom

There are many advantages of using games in the classroom:

1. Games are a welcome break from the usual routine of the language class.
2. They are motivating and challenging
3. Learning a language requires a great deal of effort, games help students to make and sustain the effort of learning.
4. Games provide language practice in the various skills-speaking, writing, listening and reading.
5. They encourage students to interact and communicate.
6. They create a meaningful context for language use.

Students may wish to play games purely for fun. Teachers, however, need more convincing reasons. Teachers need to consider which games to use, when to use them, how to link them up with the syllabus, text book or programmed, and how, more specifically, different games will benefit students in different ways.

1.2 Learning definition

It is defined as learning to the process of acquiring knowledge through everyday experiences, in which the individual is acquiring skills, attitudes and values, which allows changes in the way of thinking, feeling, perceiving things, Socialize and express criteria based on what has been captured and that will help to form them as a person.

(Picado Godinez, 2001, pág. 33) She mentions that "the essential tools for learning (reading, writing, speaking, mathematical calculus, problem solving) as the basic contents of learning (knowledge, values and attitudes), Which are necessary so that human beings can fructify their capacities, they live and work with dignity, they participate fully in development, improve the quality of life and make fundamental decisions to continue learning.

By Flor Maria it is important to learn to learn, she says that we never stop getting new knowledge, because in life we learn from birth to the last days of our lives, so the learning process is infinitive. The learning reflects a change in the possibility of the appearance of a behavior but does not imply that we are going to carry it out. We must be motivated enough to transform learning into behavior. Skinner also mentions that to improve learning we must work in a motivating environment, reinforcement and feedback are fundamental bases in the development of learning.

1.2.1 Types of learning

Among the types of learning for (Conde, 2007) we have the following:

Receptive learning: The student receives the content to be internalized, especially by the teacher's explanation, printed material, audiovisual information, and computers.

Learning by discovery: The student must discover the material by himself, before incorporating it into his cognitive structure. This learning by discovery can be guided or tutored by the teacher.

Memory learning: It arises when the learning task consists of purely arbitrary associations or when the subject does it arbitrarily. It involves a memorization of data, facts or concepts with little or no interrelation between them.

Significant Learning: It occurs when the tasks are interrelated in a congruent way and the person decides to learn like this. In this case the student is the driver of his knowledge related to the concepts to be learned.

For AUBUBEL there are two types of learning and to distinguish them could be done according to two dimensions: By reception or by discovery.

- **Reception**, the student receives the contents in its final finished form. It does not need to make any discovery beyond the understanding and assimilation of the contents. Internalize the content so that it is able to recover it. It is the most frequent in the school situation.

- **Discovery**, the student does not receive material in finished form but must be discovered by the student before incorporating it into his / her cognitive structure. It involves a different task on the part of the student.

1.2.2 Learning as knowledge builder

Research shows that the student is active and creative, they seek information beyond what is given them, they are autonomous and controls their learning, and they know their own cognitive processes so that instead of acquiring knowledge they build using the previous experiences.

The role of the student is not limited to those who have more or less previous knowledge, but it is also necessary that they have a complacency to learn, this learning establishes relationships between the new material that is presented to him, and that they already know about it.

The role of the teacher is to shape the cognition, to help the student to build the knowledge. The teacher should instruct the student to use learning strategies based on the material he / she is teaching.

Using games can help pupils tap into the different learning styles (or intelligences) such as visual/spatial, bodily/kinesthetic, musical, interpersonal, naturalistic and intrapersonal. When pupils have opportunities to learn using their preferred styles, they often become more successful at learning any subject.

1.2.3 English Language Learning

Learning the English language entails effort, concentration, time and much practice for this reason it is suggested to establish a study of this language in a disciplinary way, to achieve meaningful learning and to achieve learning.

One of the ways to help in English language learning are:

- ✓ Memorizing words and phrases is important in learning, searching unknown or new words with the help of the dictionary and repeating them in sentences consecutively, forming dialogues corroborate in the acquisition of vocabulary.

- ✓ Fun and games, they are very useful to learn English for example listening to songs, puzzles, currently have developed several App to download on smartphones, tablets, or computers, which facilitate this learning in which you can practice the skills to talk like for example: Record and play audio or dialogue with other people from different countries. to write; By means of dictation of words, prayers or essays, etc., to listen; Songs, dialogues, complete sentences, to read; Commented readings are presented which, after reading them, they must fill in the empty spaces, be they articles of magazines, books, stories, stories, etc. In addition you can check the learning with a test that determines if it has been learned.

(Dudenev & Hockly, 2010, pág. 10) He mention that "No matter how old you

are or where you come from, it is a very good chance to learn English" For them to increase the knowledge of this world language one must employ several strategies like listening to songs or watching films one obtains vocabulary, also look at magazines or newspapers, articles online in English improve it. This is an immediate form of linguistic evaluation because you evaluate yourself by recognizing how many words you know or how much you understand by reading or listening to this language. Practice helps to have clear language and fast fluency.

Learn a new language (EFL) is very easy today as it tells us (Sim, 2016) "He learned English mainly by speaking the language as much as possible, but there are many different methods for learning English. He is sure that if he had used technology more, he would have given him a bigger advantage. But it's always important that, for learners to gain this advantage, they have to be comfortable with using technology first – if not, they may lose motivation and interest. Above all, he thinks English learners must have a clear motive for learning the language – this will help to keep you motivated and give you a clear purpose" For Jackson Sim, there are many applications that can help English learners, so it's important to think about your goals and match them to an application with help of the web, smart cellphone, computer, etc. that will help you progress language. He would

encourage anyone thinking of learning English to definitely do it, it's an important language in today's world and it definitely opens up opportunities.

It is advisable for each subject to teach the teacher to use different games so that the students immerse themselves in the learning process with great confidence without fear of doing wrong or of making mistakes. Here the teacher plays an important role in which he must maintain the balance and harmony in his class so that no student feels discouraged to interact.

Within the learning of English among students in 8th grade general education basic we as future teachers have to do them develop some of the fundamental aspects to strengthen learning and acquiring new vocabulary, grammar rules, spelling, phonics (correct pronunciation of words).

1.3 RELATIONSHIP BETWEEN LUDIC ACTIVITIES AND LEARNING ENGLISH SUBJECT

A learning without the use of ludic activities or teaching resources is much more difficult to relate to the environment that is communicating. Because there is no interactive relationship that is needed to develop new knowledge.

Learning the English language without the use of recreational activities does not give this the interest that the children need to learn a language that it is more widely spoken worldwide.

In our country Ecuador the domain of the English language is very low as it tells us (El Comercio, 2016) "In Ecuador, the public system introduced for the first time a specific timetable for the foreign language, from second to seventh grades of Basic General Education, in the elementary and middle sub-levels. It is established by an agreement of the Ministry of Education, which supports the curricular reform of February 17 of this year. According to this Portfolio, students previously did not receive English in a compulsory way in the tax system."

One of the causes for children not to learn the language, even though they had it as a subject, is the lack of preparation of teachers. Teachers should be projected to the scale of education or model of other countries that use the English language in all their subjects and create in student's proficiency in oral expression where they are able to discuss or discuss different social, political, etc.

Teaching a foreign language depends a lot on the creativity of those who go to teach, since it is important to know the use of some tics, technology, designing didactic resources, since these are indispensable tools to enhance the learning of a foreign language.

Using ludic activities to teach English is an alternative that involves play, creativity, dynamism and will always be related to each other for good learning.

CHAPTER II

2 DATA PRESENTATION ANALYSIS AND INTERPRETATION

2.1.1 RESULT OF THE SURVEY APPLIED TO THE TEACHERS

1. DO YOU THINK, THE LUDIC ACTIVITIES HELP THE STUDENTS ENGLISH LANGUAGE LEARNING?

Table #1

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Source: Teachers Tacio Castillo Díaz Educational Unit

Author: Gladys Párraga Risco

Teachers surveyed on whether ludic activities help in English language learning, two teachers in the English area with a percentage of 100% mentioned that Yes, it helps in learning the English language through ludic activities because it is the way Take the stress out on students after a tense day.

(Gomes Dias, 2011, pág. 298) "This process of language learning, the application of integration and interaction encompassed in the ludic activities allow the composition of knowledge with practical actions, the use of ludic resources drive the motivation of students to learn more effectively" For him it is important to teach with the ludic a second language, so it is productive to integrate them into teaching.

The need for meaningfulness in language learning has been accepted for some years. A useful interpretation of ludic activities is that the learners respond to the content in a definite way. They are amused, angered, intrigued or surprised the content is clearly meaningful to them. Thus the meaning of the language they listen to, read, speak and write will be more vividly experienced and, therefore, better remembered.

2. DO YOU THINK THAT STUDENTS DEVELOP THEIR SPEAKING, LISTENING, READING AND WRITING SKILLS, APPLYING LUDIC ACTIVITIES IN THE CLASSROOM?

Table #2

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Source: Teachers Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

The teachers surveyed mentioned with a percentage of 100% that yes, the students develop the skills of speaking, listening, reading and writing, applying playful activities in the classroom and they infer that developing each ability to learn English is a difficult task because not all Students learn the same way.

Some students understand the reading, others know some words but when they listen they are confused, for that they work with the help of recreative activities such as music, songs, stories, dialogues, dramatizations, drawings, etc. There are many tools that the teacher can apply at the time of teaching. Teachers can use them to make more interactive class, with innovative ludic activities for dynamic learning in the classroom.

To develop the learning skills in this case in the English subject, the teacher should focus his attention on the students observing in them the main problems they have when showing their abilities to listen, speak, read and write since there are the main sources of achievement in this important language. It is important to capture the attention of them, teachers could use the technological resources that the institution has for students to practice each skill.

3. USE YOU LUDIC ACTIVITIES TO TEACH ENGLISH?

Table #3

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
Always	1	50%
Sometimes	1	50%
Never	0	0%
TOTAL	2	100%

Source: Teachers Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

The teachers surveyed if they use ludic activities to teach English, with the option always a teacher answered, he represents 50% and with the option sometimes a teacher that represent the 50% and with the option nothing 0% there was no answer.

The teacher must plan class, using different methodologies, techniques, to teach the subject of English, he / she must be creative and facilitator of his / her knowledge so that when his / her teaching does not become monotonous, now they can use technology. Using the imagination to teach in an open way where the student feels the need to learn through motivation.

With the ludic it is productive learning by the dynamic and virtual space that implies. The main element of learning is game, this educational resource that has been used very well at all levels of education and it enriches the process of teaching and learning (Martinez, 2008) Be it in any language, because it generates better understanding and capture in a participatory and motivating way.

4. DO YOU USE ANY METHODOLOGICAL OR TECHNOLOGICAL RESOURCES TO TEACH ENGLISH?

Table #4

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
Always	1	50%
Sometimes	1	50%
Nothing	0	0%
TOTAL	2	100%

Source: Teachers Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

On whether they use methodological or technological resources, the teachers agreed the following, a teacher with the option ALWAYS with a percentage of 50% and he emphasizes that if he uses some methods to teach English and with the help of a recorder to do listen the dialogues and conversations to them of topics that include audio.

With the option SOMETIMES a teacher who represented 50% she uses the laboratory to teach by slide the topics that are following the information of the book, projects images, listen to dialogues through movies, songs so that the student better relationships their learning and get more vocabulary.

(Meneses Montero & Morge Alvarado, 2001) "The evolution of the child and the game is related to the environment in which they develop. Further ludic activities will mediate the development of skills and abilities" For them it is fundamental the environment in which they are going to realize the teaching and of course the materials that help to better socialize the capture in the students and with the aid of the technology will facilitate the learning.

5. DO YOU THINK IS IMPORTANT TO USE LUDIC ACTIVITIES TO TEACH ENGLISH?

Table #5

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Source: Teachers Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

According to the results obtained in Table 5, the teachers surveyed stated in a 100% that Yes it is important to use ludic activities to teach English because each activity develops in them some skills, where students practice using their imagination and activate their knowledge and put them into practice through play.

(Huizinga, 1972) According to Huizinga, the above mentioned concepts of games are enormously important. By modeling the world in some fashion, we create a mental version of the world that can be manipulated. There are far too many ways to model the world, we are always creating new models. A ludic person is particularly good at making models.

This approach by John Huizinga about creating activities through game enables the student or child to model his or her imagination by observing the models presented to them. He is correct that it is important to teach through games because for the boys the capture is better and they can demonstrate what they have learned remembering through the games.

6. DO YOU NEED TO HAVE A GUIDE OF LUDIC ACTIVITIES TO HELP STUDENTS LEARN ENGLISH?

Table #6

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Source: Teachers Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

The teachers questioned 100% that it is necessary to have a guide to play activities to reinforce the learning of English, because it would help them in complementing the most complex subjects such as grammar (vocabulary, grammatical rules), phonetics (Pronunciation) etc. And students have more deficiency.

(Rios Pèrez, 2009) She stated that “A didactic guide is an instrument for the teacher and student, this includes all the necessary information for the correct and profitable performance of these within the academic activities of independent learning” If a guide with ludic activities links the connection between teacher and students, it is very convenient to do one that favors learning through games that encourage the interaction of the subject that is being taught in this English case.

A guide to ludic activities according to the teachers surveyed will give them time to save because they will have a physical guide where they can reading and following the steps according to the selected game it will create an entertaining class and they will have more time to fulfill other functions within the schedule they are following.

2.1.2 RESULT OF THE QUESTIONNAIRES APPLIED TO THE STUDENTS

1. USES TEACHER LUDIC ACTIVITIES TO TEACH ENGLISH SUBJECT?

Table #7

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
Always	9	23%
Sometimes	23	59%
Nothing	7	18%
TOTAL	39	100%

Source: Students Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

Once the students of the 8th parallel year "A" have been surveyed about if the teacher uses ludic activities to teach English, They stated the following: by the option Always 9 students representing 23%, while the option Sometimes 23 students representing 59%, finally by the option never 7 students with 18%.

There is a considerable percentage of students who say that sometimes the teacher uses ludic activities to teach classes in English. "Ludic activity is an exercise that provides joy, pleasure, satisfaction. The ludic is instructive, the student through the ludic, begins to think and act in the midst of a given situation that was built in the same way in reality with a pedagogical purpose" (Martinez, 2008) The teacher should consider these activities as a link in the teaching - learning process as it arouses interest in learning and the class becomes more motivating.

We just said that ludic activities or games make students competitive, so how can they also help with cooperation? They facilitate bonding between students and between the students and teacher. Students need to assist their classmates and cheer them on when competing in teams or pairs. It is important work in team encourage always to development in group.

1. DO YOU BELIEVE IS IMPORTANT LUDIC ACTIVITIES TO IMPROVE ENGLISH LEARNING?

Table #8

OPTIONS	FRECUECE	PORCENTAGE
YES	32	82%
NO	7	18%
TOTAL	39	100%

Source: Students Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

The students surveyed stated that it is important to have fun activities to improve their learning. They stated the following option yes with an average of 32 students, which represent 82% and the option NO 7 students with 18%.

"In the educational process it is individualized, in the sense of allowing each student to work independently and at his own pace, promoting collaboration and teamwork, establishing better relationships with his/her classroom learning more and with motivation, increasing his self-esteem and Also contributes to the achievement of more effective cognitive and social skills" (Martinez, 2008).

For the student it is important nowadays to learn a new language, in this case English one of the most spoken languages in the world and which to learn it is very beneficial since it helps you to meet people from other countries, to talk and to know their customs and cultures.

2. DO YOU BELIEVE THAT THE GAMES HELP TO UNDERSTAND A TOPIC IN ENGLISH?

Table # 9

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
YES	32	82%
NO	7	18%
TOTAL	39	100%

Source: Students Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

The students surveyed stated that it is important to have fun activities to improve their learning. They stated the following option yes with an average of 32 students, which represent 82% and the option NO 7 students with 18%.

The action to play is self-motivated according to personal interests or expressive impulses. The natural game tolerates the whole range of movement skills, norms or rules are self-defined, the activity is spontaneous and individual" (Meneses Montero & Morge Alvarado, 2001, pág. 214). The game favors the socializing system of the student and it helps to remember quickly what was learned, in addition it is a necessary activity as it contributes to the integral development of the child.

Using games of this type can open opportunities for students to work on skills in all areas of traditional education while at the same time including research skills, problem-solving and leadership. Educational games can help a child focus because they are being patient while waiting to achieve getting to the next level. Playing these games help their self-esteem because sometimes they get a quicker reaction from the game system and they can really see how they have accomplished something. In the games there are barriers that the children will have to reach and at the end of each stage they receive something that they will have to have in the next stage.

3. USE THE TEACHER THE TECHNOLOGY OR OTHER METHOD TO STIMULATE THEIR KNOWLEDGE IN ENGLISH?

Table #9

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
YES USE	21	75%
NO USE	18	25%
TOTAL	39	100%

Source: Students Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

Once students were surveyed if teacher stimulates their knowledge with the help of technology or other methods to teach English, twenty one students with a percentage of 75% stated that teacher yes use technology to teach and eighteen students with a percentage of 25% stated that the teacher don't used resource.

The use of technology in the classroom creates an interesting class and facilitates learning, in different way, can be practiced by watching a movie or listening to video of songs or dialogues and with this we develop the ability of Listening and Speaking. It is important that the teacher be a knowledge balancer in students, using traditional methods to teach English these are good but can be tedious throughout and makes boring each class it.

So it must interleave the way of teaching, currently have developed different applications with the use of technology that mentioned (Sim, 2016) He is a Korean. He works developing social media content for Wall Street English (WSE). He says that learning English with the help of applications available on the net is important and dynamic because it helps learning become attractive and fun, for it is an important language in the world today and definitely opens up opportunities.

4. WHAT LUDIC ACTIVITIES USE TEACHER IN CLASS?

Table #10

OPTIONS	FRECUENCE	PORCENTAGE
SONGS	6	13%
GAMES	13	28%
DRAMATIZATION	13	28%
DRAW	4	8%
NOTHING	11	23%
TOTAL	47	100%

Source: Students Tacio Castillo Díaz Educational Unit
Author: Gladys Párraga Risco

Students surveyed on what ludic activities English teachers use in class: six students with a percentage of 13% stated that they use songs, thirteen students with a percentage of 28% say they use games, thirteen students with a percentage of 28% The teacher uses drama, four students with 8% mention that they use the drawing and finally eleven students with a percentage of 23% mention that the teacher does not use any play activities to teach English.

It should be noted that of the 39 students several of them chose some options from there the results.

As I mentioned in our theoretical framework the ludic wraps all the activities that generate recreation and fun. It is for this reason that learning through play, music, drawing, and dramatization, are ludic activities in which students find great satisfaction and at the same time develop skills and they acquire new learning strategies.

2.1.3 RESULTS OF THE INTERVIEW WITH THE PRINCIPAL OF THE TACIO CASTILLO DIAZ EDUCATIONAL UNIT

1. Do you believe that is important to learn the English language today?

For him it is important because nowadays it is a universal language that we must all learn to have a better personal and professional overcoming.

2. Do you know, what are the ludic activities?

His answer was that if he knows, for him are recreational games that go with inter-learning where the teacher imparts his creativity for the interest of the language.

3. Do you, as Director, know if teachers use ludic activities in the teaching - learning process in their subjects?

Yes, they use the ludic activities for the teaching-learning process.

4. Is convenient for teachers to attend seminars or workshops to learn about different methods, techniques and activities to teach English and apply to their students?

He does believe that it is necessary for teachers to attend seminars especially if it is to improve teaching-learning in the English language.

5. Why is necessary that in the teaching - learning of the English language, the teacher should use his creativity and motivation when imparting his class?

Of course, it is necessary for the teacher to create a creative environment so that the student is motivated to learn another language.

6. Does the institution have the necessary resources to teach English?

Of course, the institution has a computer lab, internet and I think it can help to teach English classes

CHAPTER III

3 PROPOSAL

3.1 TITLE OF PROPOSAL

LUDIC ACTIVITIES GUIDE FOR THE LEARNING ENGLISH SUBJECT IN THE 8TH YEAR "A" OF THE EDUCATIONAL UNIT TACIO CASTILLO DIAZ, EL CARMEN - MANABI, PERIODO 2016-2017

3.2 INFORMATIVE DATA

- a. **Name of Institution:** "Tacio Castillo Diaz" school
- b. **Province:** Manabí
- c. **Town:** El Carmen
- d. **Location:** 3 de Julio Avenue, between Francisco Pacheco, S / N and Garcia Moreno streets "Barrio La Barreto"
- e. **Educational levels:** General Basic Superior
- f. **Section:** Morning - Afternoon
- g. **Number of Students:** 783
- h. **Number of Teachers:** 18
- i. **Name of the director:** Jim Vera

3.3 JUSTIFICATION

The present proposal was implemented to help teachers to implement ludic activities within their English subject teaching by better reinforcing the learning of eighth grade students of higher education. There are several research works that refer to the use of ludic activities but use it as a resource for teaching lower grades for kindergarten children. Unlike this project that seeks to work with 8th grade children and with relevant topics in the learning of a foreign language.

This proposal is for one way or another to provide the teacher with the feasibility of presenting his class with a new perspective, such as implementing ludic activities through games with the most complex issues and difficult to socialize in their minds, since them in basic education Inferior never they saw the English subject in its curricular plan.

Several ludic activities are written to be used, considered suitable within the context of the comprehensive education system or curriculum of the teacher. It was possible to observe the lack of motivation and little stimulation in the teaching of this fundamental language, it is primordial base in students so that they learn and they able to assimilate new knowledge practicing in continuity. Since the learning of a foreign language is based mainly on the daily practice emphasizing each skill (listening, speaking, reading, writing) and therefore feedback each taught phase.

The Ministry of Education provides students with a book that will help them in acquiring this language, but it is not a whole, hence the need to create a guide of ludic activities that it corroborates with meaningful learning in students. In addition, a CD will be provided stating some songs and dramatizations dialogues so the student can listen and learn the pronunciation and complement the activities of the guide.

3.5. GENERAL OBJECTIVE

To design ludic activities guide for the learning of the English subject in the students of 8 "A" of the Tacio Castillo Diaz Educational Unit

3.6 SPECIFIC OBJECTIVES

- To recognize the importance of ludic activities in the learning of the English subject.
- To use ludic activities in the learning of the English subject in the classroom.
- To contribute with an effective ludic orientation so that the teacher guides the learning of the students.

3.7 IMPORTANCE

This guide of ludic activities has great value because when applied in teaching helps students to develop their skills. Skills to understand, to reason and solve problems, can be these for fear of expressing their ideas or not understanding the teacher's explanation, confusion and deconcentration are generated. The present research will benefit the ability to concentrate applying it in practice will promote in them the interest of interacting with their peers, to play roles and leadership in each situation designated by the teacher. According (Muñoz Oyola, 2016) It is important the English language because further to being a tool that opens doors to the world creates opportunities and expands their knowledge of new ideas when interacting with other people from different cultures, it is important to achieve good communication between teacher and student and to be enthusiastic to sharing teaching - learning in the classroom.

The innovative about these activities is that games are held in the classroom, with certain types of games that are focused on each one of necessity. Traditionally we found that the most fun they could offer us in an English class was a letter soup or a crossword puzzle. However, with these games try to get a little closer to those activities that are more typical of the academic field than those practiced during their leisure time, thus allowing the acquisition of the basic elements of the language, such as phonetics, lexicon, structures or functions In an enjoyable way; At the same time that they are promoted the competitiveness in levels, to carry out the majority of times activities that suppose a small confrontation between groups within the same class. On the other hand, these activities are not only focused on encouraging the use of vocabulary, but each has a specific learning objective, thus encompassing all elements of the curriculum. In addition, with all these activities not only the basic skills can be achieved, but also content of other subjects can be included, as for example, in the activity of script of countries described above it is necessary that the student has a previous knowledge of history or geography as we want to focus it. Finally, activities like these are accessible to all types of centers, as they do not need any special material, or if they need something is usually affordable and easy to find.

3.8 ACTIVITIES

LUDIC ACTIVITIES GUIDE FOR THE LEARNING OF ENGLISH SUBJECT IN THE STUDENTS OF 8TH "A" OF THE TACIO CASTILLO DIAZ EDUCATIONAL UNIT

G

A

M

E

S



ACTIVITY # 1

THE HOT SEAT



Objective: Communicate new words and students can say them without difficulty

Materials: Chair, blackboard, bookmarks, eraser, words or picture cards (optional)

Duration: 25 minutes

English Skills: Listening, Speaking and Vocabulary

Description of the game:

The class is divided into 3 or 4 groups, a chair is placed in the center of the classroom where the representative of each group will sit, the teacher will write the words according to the class that is being presented in this case will designate countries and nationalities, famous people, professions and each member of the group will have to mimic a word for the leader to guess.



The leader who guesses the correct word will earn a point for the group, if he loses his turn and the next leader begins, the group that has some right words will be the winner.

This activity helps develop listening, speaking, and vocabulary skills.

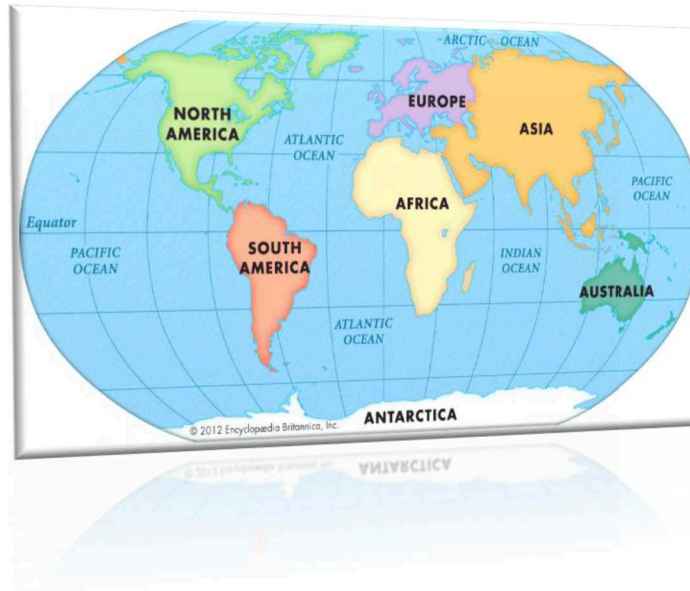
Instructions:

- ✚ Break class into 4 or less teams
- ✚ Place a hot seat in front of the class and facing away from the board
- ✚ Each team selects a leader
- ✚ One team is up a time and their leader sits in the hot seat
- ✚ Write ten words on the board so the leader can't see them
- ✚ Number the words 1-10
- ✚ Each team member is assigned a words on the board
- ✚ Some team members may have more than one word
- ✚ Team members take turns communicating their word to the leader without saying the word with no spelling, writing, or drawing allowed
- ✚ Team members can say pass if their word is too difficult



ACTIVITY # 2

Country Dash



Objective: To learn the names of countries by moving the right continent

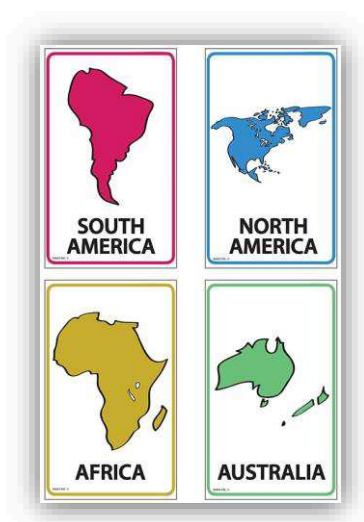
Materials: Cards with names of the five continents, map of the world.

Duration: 10 to 15 minutes

English Skills: Listening and Vocabulary

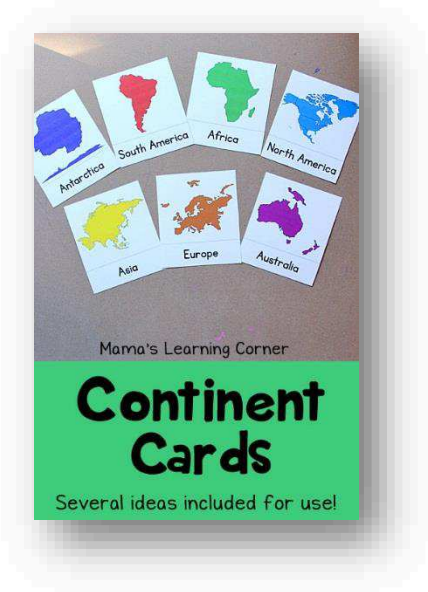
Description of the game:

Country dash consists in writing the names of the continents in five cards, the teacher chooses five students and gives them a card with the name of a continent he is naming the country that is inside the continent in such a way that the students have That approach to the cardboard that they believe that the mentioned country has, the student who is wrong lost his turn and he has to sit.



Instructions:

- ✚ Prepare 5 flashcard – Africa, Asia, North America, South America and Europe.
- ✚ Clear desk to side of room or go outside if possible
- ✚ Select 5 students to hold up flashcards
- ✚ Teacher calls out a country and students move to the continent where they think the country is.
- ✚ Students who go to the wrong continent sit down
- ✚ Last student left wins



- ✚ Rotate flashcard-holders and play again.

ACTIVITY # 3

Bowling



Objective: To achieve the student answer the questions according to the topics taught and try to knock down the bottles of bowls.

Materials: Bottles of plastic (to the taste of the teacher), ball or other object that serves to throw and demolish the bottles.

Duration: 20-25 minutes

English Skills: Grammar and vocabulary

Description of game:

The bowling game is designed for teenage students and consists of forming work groups, the teacher places the bottles of bowls on the floor in front of the group, to access a shot is necessary that the team answers well the question that the teacher formulates by example:

It can be started with easy questions like pronouns, spelling names, expressions, body parts, colors etc.



Instructions:

- ✚ Divide de class into teams
- ✚ Set up bottles 10 inches (25,4 cm) apart for form a triangle.
- ✚ Ask a question to one team
- ✚ If they answer incorrectly, ask a question to the next team.
- ✚ If they answer correctly, ask a question to the next team.
- ✚ If they answer correctly, one member will get 2 chances to knock over the bottle with the ball.
- ✚ When the student finishes bowling ask a question to the other team.
- ✚ The team with the most points wins.



ACTIVITY # 4

ALPHABETH



Objective: Identify the correct posture of the alphabet by using playing cards and students to learn their pronunciation.

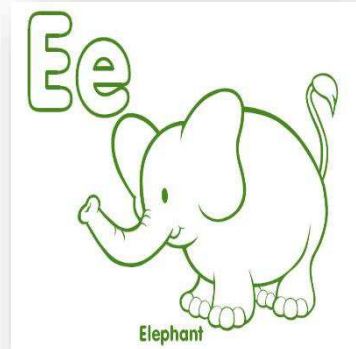
Materials: Card with each letter (it is preferable that it is only the pronunciation of the alphabet), markers, table or floor, blackboard.

Duration: 15 minutes

English Skills: Listening, phonetic and vocabulary

Description of game:

The letters of the English alphabet are presented using only the pronunciation, the teacher (or) teaches each letter with its sound then for practice divides the students into 3 groups and gives each one the alphabet cards, they will place the cards in the floor or on the table face down which each member has to flip a card and if it is the correct use it and if they do not put it back in the same position, they will have to correctly form the alphabet in order and the group that will finish it first the winner.

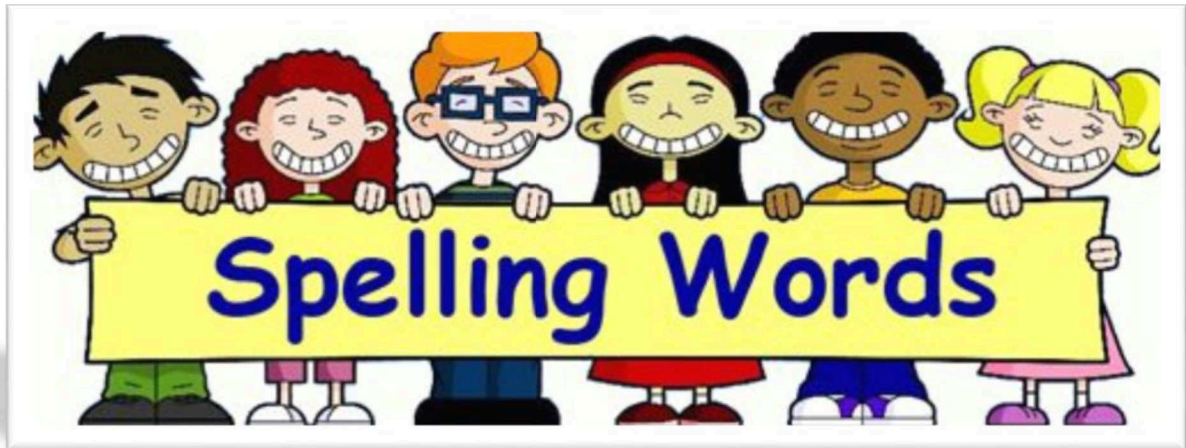


Instruction:

- ✚ Learn the alphabet by ordering the cards
- ✚ Optional you can use card games in lowercase or uppercase
- ✚ Give each team a time limit
- ✚ Instead of playing against other teams they may try to overcome their own time
- ✚ Have them rearrange the alphabet
- ✚ Divide the class into groups of 2 or 3 (equal ability is desirable)
- ✚ Give each group 3 sets of cards (depending on the number of students divided into groups)
- ✚ Have groups spread their cards face down on the floor or tables together
- ✚ Students pass one card at a time to find consecutive letters beginning with 'A'
- ✚ Ask them to arrange the cards the way they want, such as spirals or other patterns
- ✚ If they return the wrong card, they put it face down and select another
- ✚ The first team that can fix all the cards wins first.



ACTIVITY # 5



Objective: To identify the words, writing it and then spelling correctly.

Materials: Cards with alphabet letters, blackboard, bookmark, eraser

Duration: 10-20 minutes

English Skills: Listening, writing, pronunciation, grammar and vocabulary

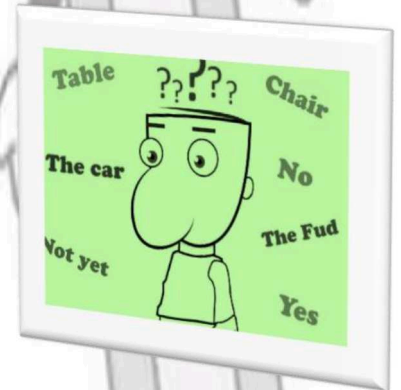
Description of game:

The game of spelling words is very funny and can be applied in different subjects for example (name, city, things, verbs, adjectives, etc.). It consists of putting some cards on the table with different letters of the alphabet, On the board or you can say the name aloud so that the person in the group who knows how to write first forms the word with the cards, then writes it on the board and finally spells it out who does it correctly has his prize.



Instructions:

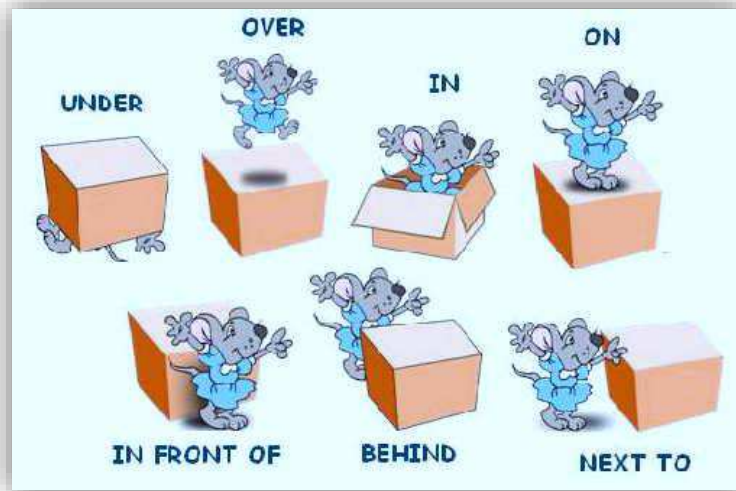
- ✚ lower case cards
- ✚ Use upper case cards
- ✚ Include punctuation marks and have more advanced students make sentences
- ✚ Prepare sets of alphabet cards with one letter on each card
- ✚ Prepare a list of vocabulary words from class
- ✚ Divide the class into groups of 2 or 3 of roughly equal ability if possible
- ✚ Give each group 2 sets of cards (10 groups = 20 sets of cards)
- ✚ Have students scatter the cards face down in front of them
- ✚ Tell the students a word to spell and write it on the board if necessary
- ✚ Students look for letters to spell the word in order
- ✚ After spelling it correctly, students raise their hand
- ✚ Check their spelling and if its correct, give them the next one



Spelling

ACTIVITY # 6

EXPLORING THE CLASSROOM



Objective: Learn the prepositions of place using different objects in which the student can identify each preposition.

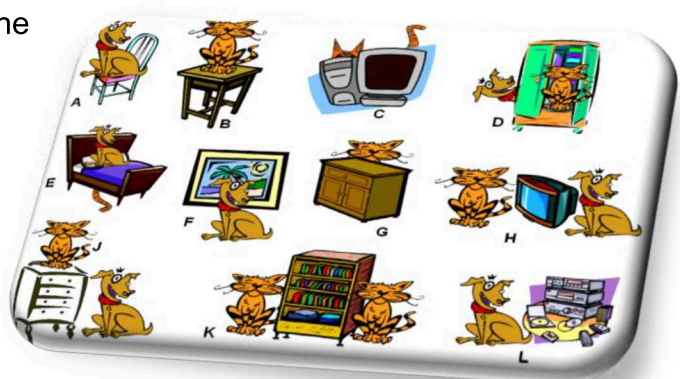
Materials: Small objects (eraser, book, pencil, ball, wrap, etc.) boxes, table, chairs.

Duration: 10-15 minutes

English Skills: Listening, speaking, grammar and vocabulary

Description of game: First the teacher has to reinforce the class by remembering the prepositions of place he or she can write them on the blackboard if it is possible for the students to remember of its position.

The teacher should take the students out of the classroom for a few minutes while placing the objects in different places for the students to find and indicate where each item



was. The students are divided into groups, they must choose about 5 participants from each group, each of whom finds the object and stays where he / she found it, the teacher goes to where the student is and asks him where he / she found it, if Student responds well point for his group and if he does badly misses point.

Instructions:

- ✚ Form work teams (according to the student's number in class)
- ✚ Have each group choose 5 students to participate
- ✚ Take the students out of the classroom for a few minutes



- ✚ Placing objects in various places within the classroom
- ✚ Pass the groups and the chosen ones go to look for the objects
- ✚ The student who finds the object must stay where he finds it
- ✚ The teacher asks the student where he found the object

- ✚ If the student answers well he has a point in his favor
- ✚ If he does not respond well, the team loses point
- ✚ The teacher can give a chance if there is a student in the group who knows the correct answer.



It is optional material used for this activity as you can do with a box and a ball, a map, sketch of a favorite place, etc.

ACTIVITY # 7

BLOW THAT FISH



Objective: Practice spelling vocabulary words and blow a paper fish around the classroom

Materials: Sheet of notebook, pencil or pen, scissors, colored pencil (optional)

Duration: 15-20 minutes

English Skills: Listening, speaking and vocabulary

Description of game:

The teacher instructs the students in each column to draw a fish on a leaf can be large or small and the way that they want, cut out the silhouette of the fish and put a name to that fish in the reverse. Each column should stand and put their fish in front of them on the floor, the teacher starts by a column and asks a question to the student who is first, for example: (if it is to remember subject



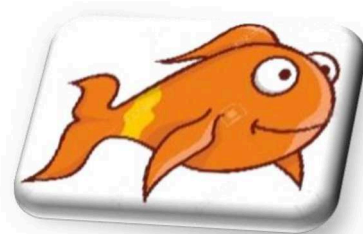
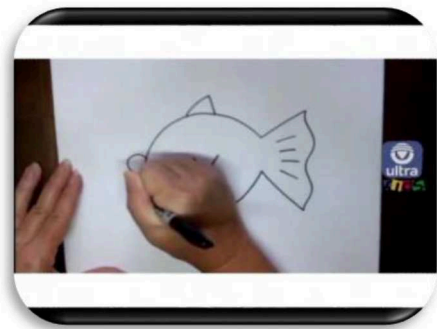
may be using WH: Names, age, places, prepositions, colors, objects of class etc.)

If the student responds correctly he has the option to blow the fish! Only one breath, if the fish succeeds in being pushed by the blow, it stays where the blow leaves it and another student of the same group is still participating. If he does not respond correctly loses the turn and follows the next column, so on until the column that his fish is well away from the others is the winner and therefore his group each the prize designated by the master.



Instructions:

- ✚ Draw a fish on a sheet each student column (1 fish per column)
- ✚ Cut and put the name fish
- ✚ Place the fish in front of the column
- ✚ The teacher asks a question to each member of the team if he can answer the question can blow the fish only once
- ✚ If you do not answer the question you lose the turn and move on to the next column
- ✚ Successively ask questions until there is a column that has the fish well away from the others
- ✚ The fish that is ahead of the rest will be the winner and the group as well.



ACTIVITY # 8

Adjective Word Scramble



Objective: Develop the ability to think and decipher words of adjectives used in the daily Vocabulary.

Materials: Worksheet

Duration: 10-15 minutes

English Skills: Writing, listening and vocabulary

Description of game:

Worksheets are an aid to the teacher because they complement the teaching of a particular subject. Describing adjectives is a bit complicated and needs total concentration because the students have to observe the words and write them Correctly then spelling it.

Instructions:

- ✚ Hand out a sheet of adjective words most used in the book.
- ✚ Observe the words.
- ✚ Write the words correctly.
- ✚ Spell the words
- ✚ Correct the wrong words.



Adjective Word Scramble

Name: _____ Date _____

QUESTIONS	ANSWERS
1. IBG	1.
2. HTO	2.
3. TFSA	3.
4. EWN	4.
5. AHCPE	5.
6. LAET	6.
7. LDO	7.
8. MLLAS	8.
9. IHHG	9.
10. WLSO	10.
11. DKAR	11.
12. WLO	12.
13. RSEOSUI	13.
14. SAEF	14.
15. RYTEPT	15.
16. DLCO	16.
17. PENXSVEI	17.
18. RFEFEITDN	18.
19. RLAEY	19.
20. GLITH	20.

Answers

QUESTIONS	ANSWERS
1. IBG	1. BIG
2. HTO	2. HOT
3. TFSA	3. FAST
4. EWN	4. NEW
5. AHCPE	5. CHEAP
6. LAET	6. LATE
7. LDO	7. OLD
8. MLLAS	8. SMALL
9. IHHG	9. HIGH
10. WLSO	10. SLOW
11. DKAR	11. DARK
12. WLO	12. LOW
13. RSEOSUI	13. SERIOUS
14. SAEF	14. SAFE
15. RYTEPT	15. PRETTY
16. DLCO	16. COLD
17. PENXSVEI	17. EXPENSIVE
18. RFEFEITDN	18. DIFFERENT
19. RLAEY	19. EARLY
20. GLITH	20. LIGHT

ACTIVITY # 9

Emotions Word Scramble

Name _____

Date _____



QUESTIONS	ANSWERS
1. PHAYP	1.
2. EUFCNSOD	2.
3. GANYR	3.
4. DRPEI	4.
5. ENYLLO	5.
6. ASD	6.
7. ISUSRPDER	7.
8. EYVN	8.
9. SAEMH	9.
10. TEEICDX	10.

Answers

QUESTIONS	ANSWERS
1. PHAYP	1. HAPPY
2. EUFCNSOD	2. CONFUSED
3. GANYR	3. ANGRY
4. DRPEI	4. PRIDE
5. ENYLLO	5. LONELY
6. ASD	6. SAD
7. ISUSRPDER	7. SURPRISED
8. EYVN	8. ENVY
9. SAEMH	9. SHAME
10. TEEICDX	10. EXCITED

ACTIVITY # 10

SONGS

Objective: Learn words and expressions through songs

Materials: Recorder, computer, projector, speakers, telephone.

Duration: 20-25 minutes

English Skills: Listening, speaking, reading and vocabulary

Description of song:

Learn English with songs, English lyrics are very useful for learning new words and expressions.

First the lyrics of the song in English are included. Then you can read the translation of the lyrics of the song to Spanish. Then you will find explanations of the vocabulary used.

Finally you will find an exercise to develop the vocabulary learned with the song.



Listening exercise



SOMEONE LIKE YOU

by Adele

I heard that you're settled down,
That you found a girl and you're married now.
I heard that your dreams come true.
Guess she gave you things I didn't give to you.

Old friend, why are you so shy?



Am not like you to hold back or hide from the light.

I hate to turn up out of the blue uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.
I had hoped you'd see my face
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I wish nothing but the best for you too.
Don't forget me, I beg.
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

You know how the time flies.
Only yesterday was the time of our lives.
We were born and raised
In a summer haze,
Bound by the surprise of our glory days.

I hate to turn up out of the blue uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.
I'd hoped you'd see my face
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I wish nothing but the best for you too.
Don't forget me, I beg.
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Nothing compares.
No worries or cares,
Regrets and mistakes.
They are memories made.
Who would have known
How bittersweet this would taste?

Never mind, I'll find someone like you.
I wish nothing but the best for you.
Don't forget me, I beg.
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Never mind, I'll find someone like you.
I wish nothing but the best for you too.
Don't forget me, I beg.
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.



SPANISH

ALGUIEN COMO TU

por Adele

Escuché que ya sentaste cabeza,
Que encontraste una chica y ahora estás casado.
Escuché que tus sueños se hicieron realidad.
Supongo que ella te dio cosas que yo no te di.

Viejo amigo, ¿por qué estás tan tímido?
No eres de contenerte o esconderte de la luz.

Odio aparecer de repente sin que me inviten,
Pero no podía mantenerme alejada, no podía enfrentarlo.
Esperaba que vieras mi cara
Y te hiciera acordar
Que para mí no se terminó.

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti también.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que

Qué dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

Sabes cómo vuela el tiempo.
Pareciera que ayer era lo mejor de nuestras vidas.
Nacimos y crecimos
En una bruma veraniega,
Unidos por la sorpresa de nuestros días gloriosos.

Odio aparecer de repente sin que me inviten,
Pero no podía mantenerme alejada, no podía enfrentarlo.
Esperaba que vieras mi cara
Y te hiciera acordar
Que para mí no se terminó.

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti también.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

Nada se compara.
Ninguna preocupación o cuidado,
Arrepentimiento y error.
Son recuerdos pasados.
¿Quién iba a saber
Lo amargo que sería?

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti también.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

VOCABULARY	
to settle down	sentar cabeza, establecerse en un lugar
to be married	estar casado. Casarse se dice to get married .
to come true	hacerse realidad
ain't	Contracción coloquial que equivale a isn't, aren't, hasn't o haven't
to hold back	Contenerse
to turn up	aparecer, presentarse en un lugar
out of the blue	de repente, cuando menos se lo espera
Uninvited	sin estar invitado
to stay away	mantenerse alejado
never mind	no importa
to raise somebody	criar a alguien
haze	bruma, niebla
to be bound	estar unidos o atados. El verbo to bind significa unir, amarrar, atar.
bittersweet	amargo, agridulce
to taste	saber, tener sabor

EXCERCISE

SOMEONE LIKE YOU

by Adele

I heard that you're settled ,
That you found a girl and you're married now.
I heard that your dreams came .
Guess she gave you things I didn't give to you.

Old friend, why are you so ?
Ain't like you to hold back or hide from the light.

I hate to turn up out of the uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.
I had hoped you'd see my
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you too.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

You know how the time .
Only yesterday was the time of our lives.
We were born and
In a summer haze,
 by the surprise of our glory days.

I hate to turn up out of the uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.

I'd hoped you'd see my
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you too.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Nothing compares.
No worries or cares,
 and mistakes.
They are memories made.
Who would have known
How this would taste?

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you too.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.



BABY

by Justin Bieber



Listening exercise

You know you love me, I know you care.
Just shout whenever, and I'll be there.
You want my love, you want my heart.
And we will never, ever, ever be apart.
Are we an item? Girl, quit playing.
We're just friends, what are you saying?
Say there's another and look right in my eyes.
My first love broke my heart
For the first time.
And I was like...

[Chorus:]

Baby, baby, baby, oh.
Like baby, baby, baby, no.
Like baby, baby, baby, oh.
I thought you'd always be mine.

[Repeat]

For you I would have done whatever.
And I just can't believe we ain't together.
And I wanna play it cool, but I'm losing you.
I'll buy you anything,
I'll buy you any ring.
And I'm in pieces, baby, fix me.
And just shake me,
Till you wake me from this bad dream.

Going down, down, down, down.
And I just can't believe
My first love won't be around.

[Chorus]

Luda! When I was 13, I had my first love.
There was nobody that compared to my baby.
And nobody came between us,
Or could ever come above.
She had me going crazy, oh, I was star-struck.
She woke me up daily,
Don't need no Starbucks.
She made my heart pound,
I skip a beat
When I see her in the street,
And at school, on the playground.
But I really wanna see her on the weekend.
She knows she got me dazing
'Cause she was so amazing.
And now my heart is breaking
But I just keep on saying...

[Chorus]

I'm gone.
Yeah, yeah, yeah.
I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Gone, gone, gone.
I'm gone.

SPANISH

CANCIÓN: BEBE

por Justin Bieber

Sabes que me amas, sé que te importa.
Sólo grita cuándo, y yo estaré allí.
Quieres mi amor, quieres mi corazón.
Y nunca, jamás estaremos separados.
¿Somos una pieza? Nena, deja de jugar.
Sólo somos amigos, ¿qué dices?
Di que hay otro y mírame a los ojos.
Mi primer amor me rompió el corazón
Por primera vez.
Y yo estaba como...

[Estribillo:]

Bebé, bebé, bebé, oh.
Como bebé, bebé, bebé, no.
Como bebé, bebé, bebé, no.
Creí que siempre serías mía.

[Repite]

Por ti hubiera hecho lo que sea.
Y no puedo creer que no estemos juntos.
Y quiero estar calmo, pero te estoy perdiendo.
Te compraré cualquier cosa,
Te compraré cualquier anillo.
Y estoy destrozado, bebé, arréglame.
Y sólo sacúdeme,
Hasta que me despiertes de esta pesadilla.
Me pongo mal, mal, mal, mal.

Y no puedo creer que
Mi primer amor no estará cerca.

[Estribillo]

Luda! Cuando tenía 13, tuve mi primer amor.
No había nadie comparable a mi amor.
Y nadie se puso entre nosotros,
Ni pudo jamás ponerse sobre nosotros.
Me tenía loco, oh, estaba impresionado.
Me despertaba todos los días,
No necesitaba Starbucks.
Hacía palpar mi corazón,
Me da un vuelco el corazón
Cuando la veo en la calle,
Y en la escuela, en el patio.
Pero realmente quiero verla el fin de semana.
Ella sabe que me tiene aturdido
Porque ella es tan increíble.
Y ahora mi corazón se rompe
Pero yo sólo sigo diciendo...

[Estribillo]

Me fui.
Sí, sí, sí.
He desaparecido.
Sí, sí, sí.
Ahora he desaparecido.
Sí, sí, sí.
Ahora he desaparecido.
Me fui, me fui, me fui.
Me fui.

VOCABULARY	
Baby	Literalmente significa bebé. En este caso, se utiliza como término afectivo para dirigirse al ser amado y equivale a "cariño, mi amor, bebé".
to be apart	estar alejados, estar separados
Ítem	artículo, pieza
to quit doing something	dejar de hacer algo. Por ejemplo, to quit smoking significa dejar de fumar.
ain't	Contracción coloquial que equivale a isn't, aren't, hasn't o haven't
Wanna	Forma coloquial de want to (querer)
bad dream	Pesadilla
star-struck	impresionado por la celebridad de la otra persona
to pound	Referido al corazón, significa palpar. Referido a un sonido, significa retumbar. La expresión My head is pounding significa "Tengo la cabeza a punto de estallar".
one's heart skips a beat	darle un vuelco el corazón, estar sorprendido o asustado de repente
Playground	patio de recreo en una escuela
Dazed	aturdido, atontado
to be gone	irse, desaparecer

EXERCISE:

BABY

by Justin Bieber

You know you love me, I know you .

Just shout whenever, and I'll be there.

You want my love, you want my .

And we will never, ever, ever be apart.

Are we can ? Girl, quit playing.

We're just friends, what are you saying?

Say there's another and look right in my .

My first love broke my heart

For the first time.

And I was like...

[Chorus:]

Baby, baby, baby, oh.

Like baby, baby, baby, no.

Like baby, baby, baby, oh.

I thought you'd always be mine.

[Repeat]

For you I would have done .

And I just can't believe we ain't together.

And I wanna play it cool, but I'm you.

I'll buy you anything,

I'll buy you any .

And I'm in pieces, baby, fix me.

And just shake me,

Till you me from this bad dream.

Going down, down, down, down.

And I just can't believe

My first love won't be .

[Chorus]

Luda! When I was 13, I had my first love.
There was nobody that to my baby.
And nobody came between us,
Or could ever come above.
She had me going crazy, oh, I was star-struck.
She me up daily,
Don't need no Starbucks.
She made my heart .
I skip a beat
When I see her in the street,
And at school, on the .
But I really wanna see her on the weekend.
She knows she got me dazing
'Cause she was so .
And now my heart is breaking
But I just keep on saying...

[Chorus]

I'm gone.
Yeah, yeah, yeah.
I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Gone, gone, gone.
I'm gone.

ACTIVITY #11

TALE



THE THREE LITTLE PIGS TALE

OBJECTIVES:

- Facilitate reading comprehension and attention.
- Participate actively in the reading and representation of stories in a foreign language.
- Increase vocabulary in this language.
- Develop and expand knowledge through various activities based on a story.
- Know the main members of the family.
- Distinguish and respond to messages and questions.
- Understand and act on simple orders.
- Learn verb in simple past.

MATERIALS: Flashcard with principal actors and objects, CD, computer o TV, recorder, speakers.

DURATION: 25-40 minutes

DEVELOP SKILLS: Listening, reading, speaking, vocabulary.

DESCRIPTION OF TALE:

To draw the attention of the students we will show flashcards with the

Different characters in the story, the materials they will use and the

Most important elements of the story:

- The Three Little Pigs.
- The Pig Family.
- The Pig Mummy.
- The Big Bad Wolf.



- Straw.
- Wood.
- Brick.
- Chimney
- House

We will pay special attention to the verbs and vocabulary that

history:

- Huff
- Build:
- Run:
- Jump
- Blow

Students will have to repeat the words we are presenting, accompanying them with a gesture that represents the concept.

DURING OF TALE



Teacher will show the video of the story of the three little pigs, then he can tell the story, students will listen and stage the story as they have been shown in the activity prior to reading.

They must repeat key phrases, like those of the wolf "Little pig, little pig, let me



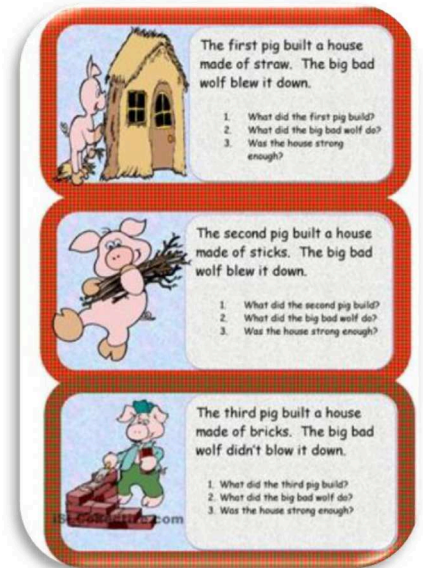
In. "And" Then I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in! "

We divide the students into 4 groups according to the number of students the groups are formed, each group represents the most important scenes in the story shown by the teacher, using the flashcards they must order the scenes in sequences.

They should remember the vocabulary studying at the beginning of the activity, and then express it in the drama.

FINALLY:

The teacher may choose 1 student by group to remember the phrases and expressions that were performed in the story and other students should say if the phrases or expressions carried out by their classmate are correct.



STORY CHARACTERS:

THE PIG FAMILY



THE BIG BAD WOLF



CHIMNEY



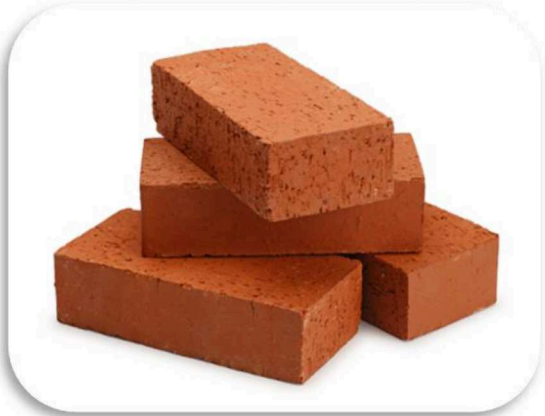
© Can Stock Photo - csp8527872

BRICKS

STRAW



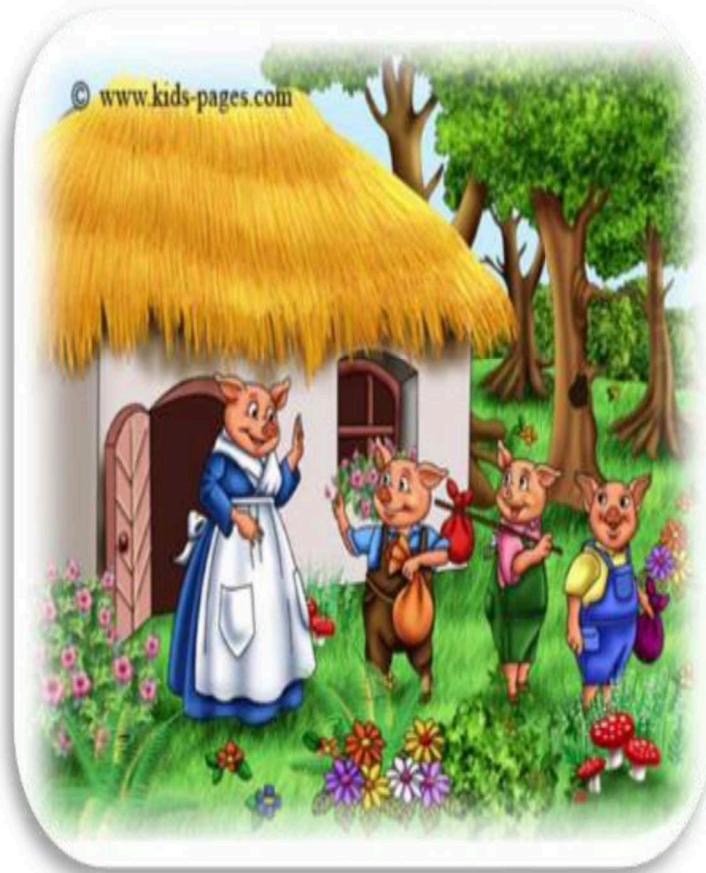
WOODS



THE THREE LITTLE PIGS



Once upon a time there was a family of pigs.



They were pig mummy and three little pigs.

One day, the mummy said to them:

“My children, it is time for you go out in the

World and seek your fortunes”.

The three little pigs said good-bye to their

Mummy, and they went to live their lives out

home.

Each one decided to build his own house:

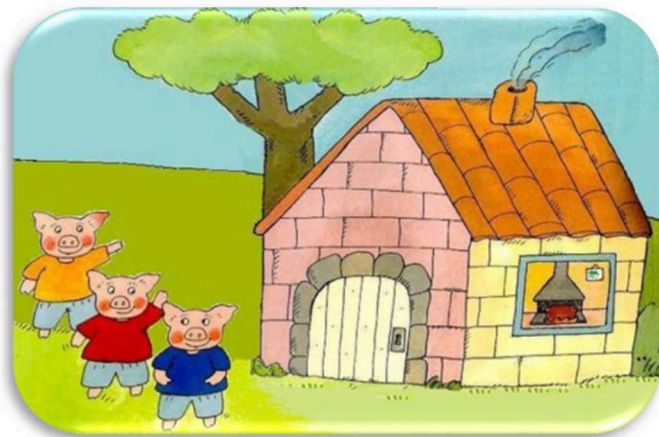
The first little pig was the most lazy brother and built a house of straw.



The second little pig was very lazy too and built a house of wood.



and the third little pig was hard worker and built a house of bricks.





One day, the big wolf was hungry.

He saw the most lazy little pig house, knocked the door and said:

“Little pig, little pig, let me come in”.

The laziest little pig refused to open, and the wolf said.

“Then I’ll puff and I’ll huff, and I’ll blow your house in”.

He blew down the first pig’s house and the little pig ran to his brother’s house.

The big bad wolf was still hungry.

He saw the very lazy little pig house, knocked the door and said:

“Little pig, little pig, let me come in”.

The very lazy little pig, refused to open, and the wolf said.

“Then I’ll puff and I’ll huff, and I’ll blow your house in”.

He blew down the second pig’s house and the little pig ran to his brother’s house.





The big bad wolf was still hungry.
He went to the hard worker little pig house and he blew and blew, but the house didn't fall down.

The big bad wolf climbed on to the roof and jumped down the chimney he felt into the fire OOOooooowwwww!



The big bad wolf climbed up the chimney very fast and ran away.

The three little pigs lived happily ever after.



END

CONCLUCTIONS

- Learning a language involves time, perseverance and a lot of practice. In the process of learning, the subject can create techniques, strategies and study activities that help to foster a learning routine that allows them to think, reason and express themselves in another language in a clear and fluid way.
- Starting from a non-traditional approach, it was visualized how ludic activities influence and their impact on student learning, they emphasize that they are important in the classroom for their dynamism, when changing the teaching routine the teacher should give the opportunity to students who participate by integrating and exchanging ideas.
- The role of the teacher as facilitator and mediator of knowledge enriched in teaching is not only to be a simple transmitter of content of the subject, but also to be a friend, to provide confidence and that students without fear can express their concerns without fear, It is necessary for teachers to apply and use play activities using creativity to encourage students in their learning.
- This educational project was created with the idea of guiding the teaching-learning of teacher-student and that serves as reinforcement of class in addition each activity is focused on some themes according to those raised in the book of 8th Year of Higher Basic Education and with the To achieve a better learning of the subject of English.

RECOMMENDATIONS

- The Educational Authorities in which I carried out my project, it makes the teachers aware of solutions to learning problems in students, take greater importance to this problem, and become more interested in updating appropriate educational activities to teach English.
- The educational establishment has a laboratory that can serve as aid to reinforce topics that are difficult for the student to relate and practice, since it has internet, computer, amplifications, where you can watch and listen to videos, present slides, songs, etc. And that beneficial in listening, reading and speaking skills.
- I suggest it is important for teachers to include in their planning different play activities that help to better socialize the subjects taught.
- Teachers should listen to students' opinions by suggesting a way to change teaching so that they work better and with much more attention.
- That the present proposal be put into practice since they are in accordance with the guidelines of the curriculum updating and strengthening.
- That there be other investigations to determine if the proposal put into action gave the expected results.

BIBLIOGRAPHY

- (17 de 10 de 2016). *El Comercio*. Recuperado el 19 de 11 de 2016, de <http://www.elcomercio.com/tendencias/necesidad-aprendizaje-ingles-ecuador-aumento.html>
- Aguilar , I. (28 de 07 de 2011). *What is CLT?* Recuperado el 08 de 11 de 2016, de Concept in Communicative Language Teaching: <http://es.slideshare.net/ivanslides/what-is-clt>
- Blanco, V. (12 de 11 de 2012). *Teorias de los juegos: Piaget, Vigotsky, Gross*. Obtenido de [http// actividades ludicas2012.wordpress.com](http://actividades ludicas2012.wordpress.com)
- Chacón, P. (2008). El juego didactico como estrategia de enseñanza aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? . *Nueva aula abierta*.
- Conde, C. (24 de Abril de 2007). *Pedagogia: Todo sobre pedagogia y educación*. Recuperado el 27 de Octubre de 2016, de Tipos de Aprendizaje: <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>
- Díaz, H. Á. (2008). *Hermonéutica de la lúdica y pedagogia de la modificabilidad simbólica*. Bogota, D.C. Colombia : Magisterio.
- Dudeney, G., & Hockly, N. (2010). *Learning English as a Foreign Languages for DUMMIES*. Chichester, West Sussex, England: John Wiley & Sons. Itda. Recuperado el 10 de 11 de 2016
- Gomes Dias, L. (17 de 02 de 2011). *Estrategias lúdicas para una clase de ELE más interactiva*. Recuperado el 08 de 09 de 2016, de Escola de Idiomas Fisk/Curso Preparatorio Sem Dúvidas.: cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones.../30_gomes.pdf
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

- Martínez, L. (17 de 09 de 2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Escholarum*, 11. Recuperado el 10 de 07 de 2016, de <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Martinez, L. d. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Escholarum UAG.*, 11. Recuperado el 16 de 09 de 2016, de <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Mendoza, J. (06 de 01 de 2010). *Blended learning como un nuevo modelo educativo para los cursos de educacion continua*. (Educacion, Empresariales) Recuperado el 08 de 11 de 2016, de http://es.slideshare.net/jlmendoza15/blended-learning-como-un-nuevo-modelo-educativo-para-los-cursos-de-educacin-continua?qid=8f99e38c-8cd3-4816-b004-307fd57cc7b0&v=&b=&from_search=2
- Meneses Montero, M., & Morge Alvarado, M. d. (Septiembre de 2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. (U. d. Rica, Ed.) *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Meneses, M., & Morge, M. (Septiembre de 2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Revista Educación*, pp. 113-124. Recuperado el 22 de 08 de 2016
- Moreno Mosquera, F. (2013). *100 juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés* (01 ed., Vol. 01). Edición del autor. Recuperado el 17 de 11 de 2016, de https://www.amazon.es/juegos-actividades-l%C3%BAdicas-ense%C3%B1ar-ingl%C3%A9s-ebook/dp/B00H0KDW62/ref=sr_1_2?s=digital-text&ie=UTF8&qid=1487772278&sr=1-2
- Muñoz Oyola, J. E. (2016). *English Book* (Primera ed.). Quito, Pinchincha, Ecuador: Ministerio de Educación. Recuperado el 18 de 11 de 2106, de www.educacion.gob.ec
- Picado Godinez, F. M. (2001). DIDACTICA GENERAL: UNA PERSPECTIVA INTEGRADORA. San Jose, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.

Rios Pèrez, D. L. (25 de 07 de 2009). *Guia Didàctica*. Recuperado el 16 de 12 de 2016, de <https://es.slideshare.net/dianapaisita/guia-didactica-1769311>

Sim, J. (5 de 11 de 2016). *Person*. Recuperado el 08 de 11 de 2016, de Exploring the diferent methods for Learning English: <https://www.english.com/blog/methods-for-learning-english>

Somo . (s.f.).

Teorias del Aprendizaje. (16 de 12 de 2011). Recuperado el 27 de Octubre de 2016, de Somo Pedagogía: <http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html>

ANNEXES



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CARRER IN LANGUAGE-ENGLISH MAJOR

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



SURVEY APPLIED TO TEACHERS

THEME: LUDIC ACTIVITIES AND THEIR INCIDENCE IN THE LEARNING ENGLISH SUBJECT IN THE 8TH YEAR "A" OF THE EDUCATIONAL UNIT TACIO CASTILLO DIAZ, EL CARMEN - MANABI, PERIODO 2016-2017

General Objective: Develop a guide to ludic activities for the learning of the English subject in students of 8th year "A" basic education of the Tacio Castillo Diaz Educational Unit period 2016-2017

INTERVIEWER (A): _____ FUNCTION: _____

DATE: _____ RESEARCHER: _____

INSTRUCTIONS:

- Answer the following questions.

1. **DO YOU THINK THAT LUDIC ACTIVITIES HELP TO THE STUDENTS IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING?**

YES _____ NO _____

WHY _____

2. **DO YOU THINK THAT STUDENTS DEVELOP THEIR SKILLS SPEAKING, LISTENING, READING AND WRITING, APPLYING LUDIC ACTIVITIES IN THE CLASSROOM?**

YES _____ NO _____

WHY _____

3. USE LUDIC ACTIVITIES TO TEACH ENGLISH?

Always _____ Sometimes _____ Never _____

Specify: _____

4. DO YOU USE ANY METHODOLOGICAL OR TECHNOLOGICAL RESOURCES TO TEACH ENGLISH?

Always _____ Sometimes _____ Never _____

5. DO YOU THINK IS IMPORTANT TO USE LUDIC ACTIVITIES TO TEACH ENGLISH?

YES _____ NO _____

WHY _____

6. DO YOU NEED TO HAVE A GUIDE OF LUDIC ACTIVITIES TO HELP STUDENTS LEARN ENGLISH?

YES _____ NO _____

WHY _____



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CARRER IN LANGUAGE-ENGLISH MAJOR

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



SURVEY APPLIED TO STUDENTS

THEME: LUDIC ACTIVITIES AND THEIR INCIDENCE IN THE LEARNING ENGLISH SUBJECT IN THE 8TH YEAR "A" OF THE EDUCATIONAL UNIT TACIO CASTILLO DIAZ, EL CARMEN - MANABI, PERIODO 2016-2017

General Objective: Develop a guide to ludic activities for the learning of the English subject in students of 8th year "A" basic education of the Tacio Castillo Diaz Educational Unit period 2016-2017

INTERVIEWER (A): _____ FUNCTION: _____

DATE: _____ RESEARCHER: _____

INSTRUCTIONS:

- Answer the following questions.

1. USE THE TEACHER LUDIC ACTIVITIES TO TEACH ENGLISH?

Always _____ Sometimes _____ Never _____

2. DO YOU BELIEVE IS IMPORTANT LUDIC ACTIVITIES TO IMPROVE ENGLISH LEARNING?

YES _____ NO _____

3. DO YOU BELIEVE THAT THE GAMES HELP TO UNDERSTAND A TOPIC IN ENGLISH?

YES _____ NO _____

4. USE THE TEACHER THE TECHNOLOGY OR OTHER METHOD TO STIMULATE THEIR KNOWLEDGE IN ENGLISH?

YES USE _____

NO USE _____

5. WHAT LUDIC ACTIVITIES USE TEACHER IN CLASS?

a) Songs _____

b) Games _____

c) Dramatization _____

d) Draw _____

e) Nothing _____



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRER IN LANGUAGE-ENGLISH MAJOR

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



INTERVIEW THE DIRECTOR OF THE TACIO CASTILLO DIAZ

THEME: LUDIC ACTIVITIES AND THEIR INCIDENCE IN THE LEARNING ENGLISH SUBJECT IN THE 8TH YEAR "A" OF THE EDUCATIONAL UNIT TACIO CASTILLO DIAZ, EL CARMEN - MANABI, PERIODO 2016-2017

General Objective: Develop a guide to ludic activities for the learning of the English subject in students of 8th year "A" basic education of the Tacio Castillo Diaz Educational Unit period 2016-2017

INTERVIEWER (A): _____ **FUNCTION:** _____

DATE: _____ **RESEARCHER:** _____

1. Do you believe that is important to learn the English language today?

2. Do you know, what are the ludic activities?

3. Do you as Principal know if teachers use ludic activities in the teaching - learning process in their subjects?

4. Is convenient for teachers to attend seminars or workshops to learn about different methods, techniques and activities to teach English and apply to their students?

5. Why is necessary that in the teaching - learning of the English language, the teacher should use his creativity and motivation when imparting his class?

Does the institution have the necessary resources to teach English?







UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CARRERA DE IDIOMAS MENCIÓN INGLÉS

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.**

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA
ASIGNATURADE INGLÉS EN EL 8VO AÑO PARALELO “A” DE LA UNIDAD
EDUCATIVA TACIO CASTILLO DÍAZ, EL CARMEN - MANABÍ PERIODO 2016-
2017**

PÁRRAGA RISCO GLADYS AUXILIADORA

AUTOR

BLANCA MEZA

TUTORA

EL CARMEN, 2016-2017

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El maestro quien suscribe Lic. Blanca Meza Gaibor MSc, en calidad de tutor nombrado por el coordinador académico en la carrera de Inglés de la Universidad Laica Eloy Alfaro en la ciudad de El Carmen.

CERTIFICO:

Que el presente trabajo de investigación con tema: "LAS ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DIAZ, EL CARMEN- MANABI PERIODO 2016-2017", ha sido elaborado por el graduado: PARRAGA RISCO GLADYS AUXILIADORA, con el asesoramiento pertinente de quien se suscribe a este documento, lo mismo se permite para su preparación y defensa.

Certifico que las declaraciones anteriores son verdaderas para el mejor de mi conocimiento

,

El Carmen, Noviembre 2016

Lic. Blanca Meza Gaibor MSc.

TUTOR

DECLARACION DEL AUTOR

Gladys Auxiliadora Párraga Risco, graduada de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Extensión El Carmen, Carrera en Idiomas mención Inglés, menciona que las opiniones, investigaciones, resultados obtenidos en las encuestas, entrevistas, conclusiones, recomendaciones y otros elementos impresos presentados en este Trabajo de investigación, son de mi absoluta responsabilidad y autoría, apoyados por el criterio de los científicos, diferentes autores reconocidos que se presentan en la bibliografía del trabajo que se ha realizado.

Investigación que registra el nombre en el fondo de la tesis de grado anterior a la obtención del título de licenciatura en Idiomas mención Inglés con el tema: Actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje del inglés en el octavo año "A" De la Unidad Educativa Tacio Castillo Díaz, El Carmen - Manabí, período 2016-2017

Presentado por:

Gladys Auxiliadora Párraga Risco

AUTOR

El Carmen, Noviembre 2016



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

EXTENSIÓN EN EL CARMEN

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los miembros de la mesa examinadora aprueban el informe de investigación sobre el tema "Las actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje del inglés en el octavo año" A "de la Unidad Educativa Tacío Castillo Díaz, El Carmen - Manabí, período 2016-2017, Gladys Auxiliadora Párraga Risco: Tesis de grado previo a la obtención de la Licenciatura en Idiomas mención Inglés.

El Carmen, Noviembre 2016

Lic. Lider Lanche MSc.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Lic. Cristopher Okafor
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lic. Dolores Vivas MSc.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICACIÓN

El presente trabajo está dedicado a Dios principalmente por guiarme en el transcurso de mi preparación académica dándome fuerzas para seguir avanzando y no desmayar para alcanzar los objetivos propuestos.

A mi esposo que con su ayuda incondicional, su amor, paciencia, estimulando el coraje y la comprensión para vencer cada obstáculo presente en la vida cotidiana.

A mis hijos que me apoyaron en este largo proceso de estudio, son la razón principal de mi logro.

A mi madre que siempre me dio fuerzas y apoyo incondicional para convertirme en una profesional y sobre todo a mi padre, no lo tengo ahora porque está en el cielo y desde allí me guía y me bendice para lograr todos mis objetivos.

Gladys Párraga

AGRADECIMIENTO

A mi familia que con su perseverancia me ayudó a lograr una meta importante en mi vida.

A mis profesores de inglés que con su conocimiento me ayudaron a prepararme para ser una profesional en el campo y salir a la sociedad para demostrar lo que aprendí con mucha responsabilidad.

A la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión en El Carmen, por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

Blanca Meza, por su esfuerzo y dedicación, que con su conocimiento, paciencia y motivación puedo conseguir con éxito mi trabajo de investigación.

Gladys Párraga

RESUMEN

Las actividades lúdicas inmersas en el aprendizaje de la asignatura inglés, son beneficiosas y ayudan a socializar los temas mejor cuando aprender una lengua extranjera. Los juegos son fundamentales en los contenidos educativos y que ayudan a desarrollar las destrezas y habilidades, estimulando la creatividad en los estudiantes intercambiando ideas que favorecen la cooperación y la comunicación en el aula. El objetivo principal de la presente investigación es crear una guía de actividades lúdicas que ayuden a mejorar el aprendizaje de la asignatura de inglés en los alumnos de 8 año paralelo "A" de la Unidad Educativa Tacio Castillo Díaz, centrándose en el problema sobre la falta de recursos didácticos para enseñar este importante idioma. En esta investigación se encontró información importante sobre la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje. En el mismo se detallan los tipos de actividades lúdicas, razones por qué utilizar el juego en el aprendizaje, tipos de aprendizaje y entre otros temas importantes de acuerdo a las variables dentro del marco teórico. El presente trabajo se encuentra dentro de la investigación descriptiva. Este tipo de investigación se utiliza para recopilar, organizar, resumir, presentar, analizar y generar los resultados de la observación de esta manera implica la recogida sistemática y la representación de los datos. Se basó en la investigación científica utilizando los métodos inductivo y deductivo, analítico - sintético, abstracción y concreción, estos métodos ayudaron afinar el diagnóstico para lograr los objetivos. El diseño metodológico se llevará a cabo la entrevista al director y los profesores de inglés, la encuesta dirigida a los estudiantes de 8 años "A" para determinar la valiosa contribución que tiene la guía de actividades lúdicas y como pueden influir en ellos y como resultado he tenido una buena aceptación por maestros y estudiantes en diseñar una guía de actividades lúdicas para aprender inglés.

TABLA DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	II
DECLARACION DEL AUTOR.....	III
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	IV
DEDICACIÓN.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
RESUMEN	VII
INTRODUCCIÓN	1

CAPITULO I

1. MARCO TEORICO	3
1.1 ¿Qué son las actividades lúdicas?	3
1.1.1 ANTECEDENTES HISTORICOS	4
1.1.2 Importancia de las actividades lúdica en el aprendizaje de un nuevo idioma. 5	
1.1.3 TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS.....	5
1.1.4 EL JUEGO	7
1.2 Definición de aprendizaje	11
1.2.1 TIPOS DE APRENDIZAJE	12
1.2.2 EL APRENDIZAJE COMO CONSTRUCTOR DEL CONOCIMIENTO	13
1.2.3 APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	13

1.3 RELACIÓN ENTRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS	14
--	----

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	16
2.1 RESULTADO DE ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES.....	16
2.1.1 RESULTADO DEL QUESTIONARIO REALIZADO A LOS ESTUDIANTES DE 8VO "A" LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO.....	22
2.1.2 RESULTADO DE LA ENTREVISTA REALIZADA A EL DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DIAZ.....	27

CAPITULO III

3. PROPUESTA.....	28
3.1 TITULO DE LA PROPUESTA.....	28
3.2 DATOS INFORMATIVOS.....	28
3.3 JUSTIFICATION.....	29
3.5. OBJETIVO GENERAL.....	30
3.6 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	30
3.7 IMPORTANCIA.....	31
3.8 ACTIVIDADES.....	33
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES.....	81
BIBLIOGRAPHY.....	82

INTRODUCCIÓN

La investigación realizada presenta la información obtenida sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el tema de inglés en los alumnos del octavo paralelo "A" de la Unidad Educativa Tacio Castillo Díaz. A través de esta investigación, se pretende demostrar la importancia del juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, este se centra en el profesor que hoy busca implementar una variedad de actividades al enseñar el inglés de una manera creativa. Además de desarrollar la capacidad de los estudiantes para escuchar, hablar, leer y escribir, facilitando su aprendizaje. El aprendizaje es el mundo que permite expandir el potencial, el conocimiento y los recursos de diversión para niños, adolescentes, adultos y en general se utiliza en todas las edades y son herramientas pedagógicas fundamentales.

En la actualidad, el idioma inglés tiene un gran impacto educativo crucial, ya que el profesor observa la necesidad de descubrir los problemas que impiden la adquisición de soluciones de aprendizaje y conocer más el entorno en el que se desarrollan los alumnos. Uno de los principales problemas fue la falta de material de apoyo para la enseñanza de la asignatura de inglés en los alumnos de octavo año, en la que los profesores no disponen de un material de apoyo didáctico que ayude a reforzar la enseñanza de esta importante lengua. Hay varios factores que influyen en este problema dado la falta de tiempo, espacio, o recursos personales y económicos, es necesario promover varios recursos didácticos para ayudar a este factor y que no afecte el aprendizaje, ya que lo tradicional en algunos casos se vuelven tediosos y monótonos en los alumnos.

El objetivo general es desarrollar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje del inglés. Con los detalles enfocados en las tareas científicas, que ayudaron a encontrar información y desarrollar esta investigación, se trabajó con una muestra de 39 estudiantes, dos profesores de la asignatura de inglés y el director de la institución.

El primer capítulo se refiere al marco teórico en el que las variables se describen como actividades lúdicas como Variable Independiente, su incidencia en el

aprendizaje del sujeto inglés como Variable Dependiente, cada una con sus respectivas categorías e indicadores.

El segundo capítulo se refiere a la muestra de resultados de la investigación de campo, con sus respectivos cuadros de confrontación de la encuesta, también evidencia el alcance de los objetivos específicos apoyados en el marco teórico de referencia.

Por último, en el tercer capítulo, se presenta la propuesta, con la esperanza de que cumpla con las expectativas y será de gran ayuda para los profesores y estudiantes de la unidad educativa. Además, se sugieren las conclusiones y recomendaciones obtenidas con la investigación para mejorar la enseñanza.

CAPITULO I

1 MARCO TEORICO

1.1 ¿QUÉ SON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS?

“La actividad lúdica, es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Lo lúdico es instructivo, el alumno mediante la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida a semejanza en la realidad con un propósito pedagógico” (Martínez, Lúdica como estrategia didáctica, 2008), con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el ambiente dinámico que crea, además es una herramienta indispensable para el docente al momento de impartir o complementar un tema nuevo o existente.

“La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar”(Chacón, 2008) su aporte es fundamental porque la lúdica emplea diferentes tipos de actividades aplicados en todas las materias de la educación. Además conecta la fantasía con la realidad logrando un ambiente de confianza y entretenimiento.

Las actividades lúdicas estimulan la memoria y la capacidad de retener vocabulario en cualquier idioma en especial en el idioma inglés, cuanto más ejercitamos esta habilidad, más capaces somos y mayor es nuestra confianza en aprender nuevos idiomas. En este proceso de aprendizaje del idioma inglés, las aplicaciones de integración e interacción abarcadas en las actividades lúdicas permiten la composición del conocimiento con acciones prácticas, el uso de recursos lúdicos impulsan la motivación de uno aprender de forma más eficaz, como demuestra Lev Vygotsky, la motivación es una de los elementos principales no solo para el éxito del aprendizaje sino también para una segunda lengua.

Estas actividades lúdicas o espontáneas son herramientas efectivas a la hora de enseñar inglés, animan al estudiante a practicar y estimulan sus técnicas de adaptación y preparación del aprendizaje.

1.1.1 ANTECEDENTES HISTORICOS

El término Lúdico proviene del latín “ludus” que significa juego, de acuerdo a su etimología es un adjetivo que es relativo al juego, ocio, pasatiempo, entretenimiento o diversión.

“En primer instancia para comprender lo lúdico, cuando un objeto o una situación cualquiera se le revelan al sujeto (niño o adulto) en sentido lúdico para recrearse o divertirse en una primera instancia. La piedra adquiere la connotación de un carro para fantasear y convertirse en conductor (Alteridad)” (Díaz, 2008), Para el autor fantasear con el objeto, crear en la mente una imagen, relacionarla con la realidad y aplicarla mediante el trabajo recreativo en donde el niño se desenvuelva de una mejor manera en el aprendizaje.

A su vez cita a (Huizinga, 1972) uno de los antropólogos especialista en juegos infantiles enfatiza en su obra Homo Ludens “La dimensión lúdica, se desarrolla en todos los aspectos de la actividad escolar y social.” Llegando a los niños con un sistema de aprendizaje en donde se enseñe mediante juego, recreando la mente de los más pequeños en donde ellos asimilan y aprenden de una mejor manera. Refiriéndose de allí la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo.

Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

Es importante reconocer el gran impacto de usar actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, ya que están entusiasmados con el aprendizaje de un nuevo idioma.

1.1.2 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE UN NUEVO IDIOMA.

“La actividad lúdica es un componente muy atractivo y dinámico, son estrategias que aprehenden la atención de los alumnos hacía la asignatura, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. Al pensarse en una perspectiva comunicativa, juzgamos por actividades lúdicas aquellas que plantean contexto reales y trabajan con situaciones cotidianas, además, motivan la interacción entre los alumnos.”(Gomes Dias, 2011), en este proceso de aprendizaje de un nuevo idioma en este caso como lo es el idioma inglés se necesita la integración dentro del grupo de trabajo e interrelacionar los contenidos de la materia mediante el intercambio de ideas y que esta permita la composición del conocimiento a través de la práctica y los estudiantes aprendan de una manera más eficaz.

Los maestros pueden utilizarlas para lograr que una clase sea más interactiva, con actividades lúdicas innovadoras para obtener un aprendizaje dinámico dentro del salón de clase.

Es importante reconocer el gran impacto que causa usar actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje en los estudiantes ya que les entusiasma a aprender un nuevo idioma.

1.1.3 TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Se entiende por actividades lúdicas todas aquellas actividades en las cuales se puede observar una actitud lúdica. Como ya se ha mencionado, la lúdica envuelve todas las actividades que generan recreación y diversión. Es por esto que el aprendizaje el juego, la música, el dibujo, y las dramatizaciones, son actividades lúdicas en las cuales los estudiantes encuentran gran satisfacción y a la vez desarrollan destrezas y adquieren nuevas estrategias de aprendizaje.

1.1.3.1 LA MÚSICA

La música representa un lenguaje de sonidos, ritmos, sentimientos y emociones, que fácilmente se integra con otras áreas curriculares convirtiéndose en un recurso importante para adquirir conocimientos, como actividad lúdica mejora el aprendizaje de una manera dinámica y divertida al cantar canciones en todo tipo de género, fundamentalmente con la práctica diaria se puede conseguir resultados satisfactorios y ayuda a que los estudiantes se familiaricen con el idioma facilitando la enseñanza-aprendizaje.

1.1.3.2 EL DIBUJO

Considerado como un lenguaje universal, es utilizado por las personas para transmitir ideas, pensamientos, costumbres y cultura, es una forma creativa mediante técnicas gráficas o trazos de figuras que sin necesidad de hablar un idioma, expresándose por medio de un dibujo podemos comunicarnos o expresar sentimientos y correlacionarnos con diferentes personas.

1.1.3.3 LA DRAMATIZACIÓN

Es una actividad de arte dramático y que involucra un conjunto amplio de actividades que eminentemente son despertadoras y orientadoras de la creatividad y pueden desarrollarse dentro del aula. El uso de las dramatizaciones en la hora de enseñar inglés los estudiantes desempeñan roles en diferentes facetas en las que ellos pueden crear e innovar los temas de aprendizaje de una manera más fácil y dinámica usando diferentes formas de expresarse por medio del drama, los diálogos, improvisaciones, juego de roles, ejercicios, títeres, etc. Esto incentiva la participación espontánea de los estudiantes.

Las actividades lúdicas son unas herramientas indispensables en la enseñanza-aprendizaje de un nuevo idioma, son usadas en todos los años básicos desde la educación Inicial, la Básica, el Bachillerato y por ende en la Universidad.

De entre ella la que vamos a destacar y analizar es el juego como actividad lúdica para enseñar inglés en los estudiantes de 8vo año de educación general básica de la Unidad Educativa Tacío Castillo paralelo "A".

1.1.4 EL JUEGO

El juego es una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital en todas las etapas de la vida desde la niñez como en la ancianidad, a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conductas, resuelven problemas, educan a sus miembros (niños, jóvenes, adultos), en donde se desarrollan múltiples facetas de su personalidad y genera aprendizaje.

El juego es emoción, sensibilidad, relación social, convivencia, integración, es una actividad placentera por el goce que produce a cualquier edad, el poeta más reconocidos de los tiempos PABLO NERUDA manifiesta que: "el niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido el niño que habita en él y que hará mucha falta", para él es importante el juego en la vida de las personas y cree que su incidencia en la personalidad de cada individuo refleja su estado emocional y activo ya sea en diferentes edades.

El juego es una forma de adquirir conocimiento a medida que el niño va creciendo va guardando información en su mente, va desarrollando sus habilidades al precisar y relacionar el juego con el aprendizaje.

(Meneses & Morge, El juego en los niños: Enfoque Teórico, 2001) En su análisis sobre el juego mencionan "La evolución del niño y el juego está relacionado con el medio en que se desenvuelve, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas", el juego es una función necesaria y vital para el ser humano en la que necesita una actividad recreadora. Lacayo y Coello (1992) también define el juego como un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre". Donde también consideran que los niños aprenden a crecer de una forma recreativa.

En los niños estimula las diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva, afectiva y social:

- Psicomotriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- Cognitiva, a través de la resolución de los problemas planteados.
- Afectiva, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.
- Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

En el proceso educativo contribuye en el incremento de las capacidades creadoras estimula y motiva al niño a aprender algo nuevo, conecta la fantasía con la realidad, propicia al trabajo en equipo y a la buena comunicación.

Veneranda Blanco en su artículo sobre las teorías de los juegos(Blanco, 2012), menciona a algunos psicopedagogos como Piaget, Vygotsky y Groos, en la cual hacen su aporte de la importancia del juego en los niños en lo siguiente detallaremos algunos de sus aciertos:

Para Jean Piaget, “el juego parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”, para Jean Piaget en los niños se impulsa el conocimiento a través de sus cuatro etapas la primera la sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), pre operativa (de los dos a los seis años), operativa o concreta (de los seis o siete hasta los once), etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años sucesivo). Además él define que las etapas son muy importantes en el desarrollo cognitivos en donde el niño puede representar y entender el mundo, aprender cosas del entorno a través de las actividades y cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño en el aprendizaje.

Por otro lado para Karl Groos, destaca “el juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, considerándola como una preparación para la

vida adulta y la supervivencia”. Para él es un pre ejercicio de funciones necesaria para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Uno de sus preceptos es “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”, sin duda él manifiesta que en los primeros años de captación del niño reflejara sus conocimientos en el futuro.

Lev Vygotsky establece que “el juego es una actividad social, en el cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Él se preocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otro que tienen para él un distinto significado”, en todas las edades el juego necesita la cooperación de todos para lograr un ambiente ameno en el principalmente los niños establecen papeles interpretativos y juegan con la imaginación y la realidad.

Para los tres psicopedagogos concuerdan en la importancia del juego en el aspectos psicopedagógico, pedagógico y social del ser humano.

1.1.4.1 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Usar el juego o actividad lúdica en el aprendizaje del idioma inglés es muy enriquecedora porque permite que el estudiante socialice con sus compañeros de manera recreativa, en donde pueden practicar este lenguaje expresivamente y espontáneamente superando los obstáculos de los errores ya sean estos gramaticales, ortográficos o de pronunciación, etc. El juego se convierte en la situación ideal para aprender, es la pieza clave del desarrollo intelectual en cada niño, los docentes deberían incluir dentro de sus actividades curriculares todo tipo de juegos relacionados o concordados con lo que se va a enseñar, el juego beneficia en los estudiantes sus capacidades mentales, explora en la memoria y crea ingenio para socializarlo con la materia, mientras el niño o estudiante juega se concentra mayor, memoriza y recuerda fácilmente lo enseñado.

Aprender jugando es una manera más positiva para asimilar la información y practicar en forma espontánea en una asignatura tan fundamental como el inglés.

1.1.4.2 RASONES POR QUÉ USAR EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

Para (Moreno Mosquera, 100 juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés, 2013, pág. 06) existe en pedagogía una vieja regla de oro, nacida de la experiencia que aconseja enseñar divirtiéndose. 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”. Además él enfatiza que incorporar juego en el aprendizaje sirve como elemento motivador que fomenta la creatividad y espontaneidad del alumno, crea competencia comunicativa porque el estudiante formula preguntas, crea diálogos, participa en simulaciones o realiza instrucciones dadas por sus compañeros.

El juego es un recurso ideal para practicar de manera integrada las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir) así como los diferentes aspectos del lenguaje (estructura, vocabulario, fonética). No importa dentro o al aire libre, no podemos negar la importancia de los juegos. Si los estudiantes aprenden con juegos, se divierten, se sienten felices y libres, significa que han alcanzado sus metas. Los juegos fortalecen las habilidades del lenguaje, además, los estudiantes desarrollan habilidades sociales y buenas relaciones mientras interactúan entre sí.

La enseñanza del inglés para que sea más productivo el aprendizaje en los estudiantes no debe considerarse como una asignatura en la que el alumno no solo debe aprender reglas gramaticales sino más bien se debería incluir una serie de juegos para que el estudiante aumente su potencialidad de hacer que esa gramática, vocabulario entre otros, no sea monótono ni tradicionalmente cause en ellos el deseo de aprender. El idioma extranjero no debe ser visto como materia de estudio, sino como un sistema de comunicación verbal y escrito que sirve para relacionarse con otras personas. Siendo este idioma el más usado en todo el mundo es muy estratégico usar actividades que fortalezcan este aprendizaje ya

que con la práctica diaria se logra los objetivos de desarrollar las habilidades de expresar y comunicarse en inglés.

1.1.4.3 ADVANTAGES OF USING GAMES IN THE CLASSROOM

Aquí hay muchas ventajas por qué usar juegos en el aula:

- Los juegos son un descanso bienvenido de la rutina habitual de la clase de lenguaje.
- Son motivadores y desafiantes
- Aprender un idioma requiere un gran esfuerzo, los juegos ayudan a los estudiantes a hacer y sostener el esfuerzo de aprendizaje.
- Los juegos proporcionan la práctica del lenguaje en las varias habilidades-hablando, escribiendo, escuchando y leyendo.
- Animam a los estudiantes a interactuar y comunicarse.
- Ellos crean un contexto significativo para el uso del lenguaje.

Los estudiantes tal vez deseen jugar por pura diversión. Los profesores, sin embargo, necesitan razones más convincentes. Los maestros deben considerar qué juegos utilizar, cuándo usarlos, cómo vincularlos con el programa, el libro de texto o programado, y cómo, más específicamente, los diferentes juegos beneficiarán a los estudiantes de diferentes maneras.

1.2 DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE

Se define como aprendizaje al proceso de adquisición de conocimiento a través de las experiencias vividas cotidianamente, en el cual el individuo va adquiriendo habilidades, destrezas, actitudes y valores, los que permite tener cambios en la forma de pensar, sentir, percibir las cosas, socializar y expresar criterios con fundamento de acuerdo a lo captado y que ayudara a formarse como persona.

(Picado Godinez, 2001) Ella menciona que “las herramientas esenciales para el aprendizaje (lectura, escritura, expresión oral, cálculo matemático, solución de problemas) como los contenidos básicos del aprendizaje (conocimientos, valores

y actitudes), los cuales son necesarios para que los seres humanos puedan fructificar sus capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar plenamente en el desarrollo, mejora la calidad de vida y tomar decisiones fundamentales para continuar aprendiendo.” (Pág.33)

Para Flor María es importante el aprender a aprender, el cual dice que nunca dejamos de obtener nuevos conocimientos, porque en la vida se aprende desde que se nace hasta los últimos días de nuestras vidas, así que el proceso de aprendizaje es infinito.

El aprendizaje refleja un cambio en la posibilidad de aparición de una conducta pero no implica que necesariamente la vayamos a realizar. Debemos estar lo suficientemente motivado para transformar el aprendizaje en conducta. Skinner también menciona que para mejorar el aprendizaje se debe trabajar en un ambiente motivador, el reforzamiento y retroalimentación son base fundamentales en el desarrollo del aprendizaje.

1.2.1 TIPOS DE APRENDIZAJE

Entre los tipos de aprendizaje para (Conde, 2007) tenemos los siguientes:

- **Aprendizaje receptivo:** El alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** El alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutora por el profesor.
- **Aprendizaje memorístico:** Surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa a nula interrelación entre ellos.
- **Aprendizaje significativo:** Se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

Para AUSBEL hay dos tipos de aprendizaje y para distinguirlos se ha de hacer en función de dos dimensiones: Por recepción o por descubrimiento.

- Por **recepción**, el alumno recibe los contenidos en su forma final acabada. No necesita realizar ningún descubrimiento más allá de la comprensión y asimilación de los contenidos. A de internalizarlos de forma que sea capaz de recuperarlo. Es el más frecuente en la situación escolar.
- Por **descubrimiento**, el/la alumno/a no recibe material en su forma acabada sino que debe ser descubierto por el antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Implica una tarea distinta por parte del alumno.

1.2.2 EL APRENDIZAJE COMO CONSTRUCTOR DEL CONOCIMIENTO

Las investigaciones hacen ver que el/la alumno/a es activo y creativo, que busca información más allá de la que se le da, es autónomo/a y controla su aprendizaje conoce sus propios procesos cognitivo por lo que en vez de adquirir conocimiento la construye utilizando las experiencias previas.

El papel del alumno/a no se limita a que tenga más o menos conocimiento previos sino que también es necesario que tenga una disposición a aprender, establecer relaciones entre el nuevo material que se le presenta y lo que ya sabe sobre él.

El papel del profesor es moldear la cognición, ayuda a que el estudiante construya el conocimiento. El maestro debe instruir al alumno/a para que utilice estrategias de aprendizaje en función del material con el que se enfrente, además debe despertar el interés por aprender y esclarecer sus propósitos, la motivación es fundamental para alcanzar sus metas.

1.2.3 APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Aprender el idioma inglés conlleva de esfuerzo, concentración, tiempo y mucha práctica, por tal razón se sugiere establecer un estudio de este lenguaje en forma disciplinaria para lograr un aprendizaje significativo y lograr el objetivo de aprender, unas de las maneras de ayudar en el aprendizaje del idioma inglés son:

- ✓ Memorizar palabras y frases es importante en el aprendizaje, buscando palabras desconocidas o nuevas con la ayuda del diccionario y repetir las en oraciones consecutivamente, formar diálogos corrobora en la adquisición de vocabulario.
- ✓ Diversión y juegos, son muy útiles para aprender inglés por ejemplo escuchando canciones, usando crucigramas, bingo, etc. En la actualidad se han desarrollado varios apps (aplicaciones) para descargar en los teléfonos inteligentes, tabletas, o computadoras, que facilitan este aprendizaje en las que se pueden practicar las habilidades de **hablar** como por ejemplo; grabar y reproducir audio o dialogar con otras personas de diferentes países, **escribir**; por medio de dictado de palabras, oraciones o ensayos, etc., **escuchar**; canciones, diálogos, completar oraciones o frases, y **leer**; se presentan lecturas comentadas las cuales después de leer debe completar los espacios vacíos, ya sean artículos de revistas, libros, cuentos, historias, etc. Además se puede comprobar el aprendizaje con un test que determine si se ha aprendido.

(Dudney & Hockly, 2010) Manifiestan que “No importa qué edad usted tenga o de donde viene, hay una ocasión muy buena para aprender inglés” para ellos aumentar el conocimiento de este idioma mundial se debe emplear varias estrategias como escuchar canciones o ver películas se obtiene vocabulario también mirar revistas o periódicos, artículos online en inglés. Es una forma inmediata de evaluación lingüística porque se evalúa uno mismo al reconocer cuantas palabras conocen o cuanto entiendes al leer o escuchar este lenguaje. La práctica ayuda a tener un lenguaje claro y con una fluidez rápida

1.3 RELACIÓN ENTRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS

Un aprendizaje sin el uso de actividades lúdicas o recursos didácticos es mucho más difícil de relacionar con el ambiente que se está comunicando. Porque no hay una relación interactiva que se necesita para desarrollar nuevos conocimientos.

Aprender el idioma inglés sin el uso de actividades recreativas no le da a este el interés que los niños necesitan para aprender un idioma que es más ampliamente hablado en todo el mundo.

En nuestro país, Ecuador el dominio de la lengua inglesa es muy bajo como nos dice (El Comercio, 2016) "En Ecuador, el sistema público introdujo por primera vez un horario específico para la lengua extranjera, de segundo a séptimo grados de Educación General Básica, en los niveles elemental y medio. Está establecido por un acuerdo del Ministerio de Educación, que apoya la reforma curricular del 17 de febrero de este año. De acuerdo con este Portafolio, los estudiantes anteriormente no recibieron el inglés de manera obligatoria en el sistema tributario".

Una de las causas de que los niños no aprendan el idioma, aunque lo tuvieran como tema, es la falta de preparación de los maestros. Los maestros deben ser proyectados a la escala de educación o modelo de otros países que usan el idioma inglés en todas sus materias y crean en la habilidad del estudiante en la expresión oral donde pueden discutir diferentes aspectos sociales, políticos, etc.

La enseñanza de una lengua extranjera depende de mucha de la creatividad de quienes van a enseñar ya que es importante conocer el uso de algunas herramientas como la tecnología, diseñando recursos didácticos, ya que son herramientas indispensables para potenciar el aprendizaje de una lengua extranjera.

El uso de actividades lúdicas para enseñar inglés es una alternativa que involucra juegos, creatividad y dinamismo y estará siempre relacionada entre sí para un buen aprendizaje.

CAPITULO II

2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

2.1 RESULTADO DE ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES

1. Cree usted ¿Qué las actividades lúdicas ayudan al aprendizaje del idioma inglés?

Tabla #1

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Docente U.E. Tacio Castillo Díaz

Autor: Gladys Párraga Risco

Los docentes encuestados sobre si las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del inglés los dos maestros del área de inglés con un porcentaje del 100% mencionaron que si mejora el aprendizaje del idioma inglés mediante las actividades lúdicas porque es la manera de sacar el stress en los estudiantes después de una jornada tensa, además promueve mejor el rendimiento y estimula la creatividad para este idioma.

(Gomes Dias, 2011, pág. 298) “Este proceso de aprendizaje del idioma, la aplicación de integración e interacción abarcadas en las estrategias lúdicas permiten la composición de conocimiento con acciones prácticas, el uso de recursos lúdicos impulsan la motivación de uno para aprender de forma más eficaz” para él es importante lo lúdico para enseñar una segunda lengua por lo que es productivo integrarlas en la enseñanza. La necesidad de tener sentido en el aprendizaje de idiomas ha sido aceptada por algunos años. Una interpretación útil de las actividades lúdicas es que los alumnos responden al contenido de una manera definida. Si están entretenidos, enojados, intrigados o sorprendidos, el contenido es claramente significativo para ellos. Así, el significado del lenguaje de escucha, leer, hablar y escribir será más vívidamente experimentado y, por lo tanto, mejor recordado.

2. Cree usted ¿que los estudiantes desarrollan sus habilidades hablar, escuchar, leer y escribir aplicando actividades lúdicas en el aula de clases?

Tabla #2

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
Si	2	100%
No	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes de la U.E. Tacio Castillo Díaz
Autor: Gladys Párraga Risco

Los docentes encuestados mencionan con un porcentaje del 100% que si se desarrollan las habilidades de hablar, escuchar, escribir y leer aplicando actividades lúdicas en el aula de clase e infieren que al desarrollar cada habilidad para aprender inglés, ellas enfatizan que es una tarea difícil porque no todos los estudiantes aprenden de la misma manera algunos comprenden la lectura, otros conocen algunas palabras pero al escuchar se confunden por eso se trabaja las actividades como pueden ser música, canciones, cuentos, diálogos, dramatizaciones, dibujos, etc. Hay infinidad de herramientas que el docente puede aplicar al momento de enseñar.

Los maestros pueden utilizarlas para lograr que una clase sea más interactiva, con actividades lúdicas innovadoras para obtener un aprendizaje dinámico dentro del salón de clase

Para desarrollar las habilidades de aprendizaje en este caso en el inglés, el profesor debe centrar su atención en los estudiantes observando en ellos los principales problemas que tienen cuando muestran sus habilidades para escuchar, hablar, leer y escribir ya que son las principales fuentes de logro en este importante idioma. Es importante capturar la atención de ellos, los maestros podrían usar los recursos tecnológicos que la institución tiene para que los estudiantes practiquen cada habilidad.

3. ¿Utiliza actividades lúdicas para enseñar inglés?

Tabla #3

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes de la U.E. Tacio Castillo Díaz

Autor: Gladys Párraga Risco

Los docentes encuestados sobre si utilizan actividades lúdicas con la opción siempre un docente que representa el 50% y con la opción a veces un docente con el 50% y con la opción nada el 0% no hubo respuesta.

El docente además de planificar su clase usando diferentes metodologías, técnicas, para la enseñanza de la asignatura de inglés debe ser creativo e facilitador de sus conocimientos para que al momento de su cátedra no se vuelva monótona ahora se puede hacer el uso de la tecnología o usando su imaginación para enseñar de una manera abierta donde el estudiante sienta la necesidad de aprender mediante la motivación.

“Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica. El elemento principal del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Martinez, 2008) ya sea este en cualquier idioma, porque genera mejor comprensión y captación en una forma participativa y motivadora.

4. Emplea algún recurso metodológico o tecnológico para enseñar inglés a los estudiantes.

Tabla # 4

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
Siempre	1	50%
Aveces	1	50%
Nada	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes de la U.E. Tacio Castillo Diaz

Autor: Gladys Párraga Risco

Sobre si utilizan recursos metodológicos o tecnológicos los docentes acertaron lo siguiente un docente con la opción SIEMPRE con un porcentaje del 50% y enfatiza que utiliza algunos métodos para enseñar inglés y con la ayuda de una grabadora para hacer escuchar los diálogos y conversaciones de los temas que incluyen audio.

Con la opción A VECES un docente que representa el 50% ella utiliza el laboratorio para enseñar mediante diapositiva los temas a tratar siguiendo la información del libro, proyecta imágenes, escuchan diálogos por medio de películas, canciones para que el estudiante relaciones mejor su aprendizaje y obtenga más vocabulario.

(Meneses Montero & Morge Alvarado, 2001) “La evolución del niño y el juego está relacionado con el medio en que se desenvuelve, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas”, para ellos es fundamental el entorno en que se vaya a realizar la catedra y los materiales indispensable que ayuden a socializar mejor la captado en los estudiantes para esto la ayuda de la tecnología facilitara el aprendizaje.

5. Cree usted ¿que es importante utilizar las actividades lúdicas para enseñar inglés?

Tabla #5

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes de la U.E. Tacio Castillo Díaz

Autor: Gladys Párraga Risco

Los docentes aciertan con un 100% que SI es importante utilizar las actividades lúdicas para enseñar inglés porque cada actividad desarrolla una habilidad en donde el estudiante practica usando su imaginación y activa su conocimiento y los pone en práctica mediante el juego.

(Huizinga, 1972) Según Huizinga, los conceptos de juego mencionados anteriormente son enormemente importantes. Al modelar el mundo de alguna manera, creamos una versión mental del mundo que puede ser manipulada. Hay demasiadas maneras de modelar el mundo, siempre estamos creando nuevos modelos. Una persona juguetona es particularmente buena en hacer modelos.

Este enfoque de John Huizinga sobre la creación de actividades a través del juego permite al estudiante o al niño modelar su imaginación observando los modelos que se les presentan. Está correcto que es importante enseñar a través de juegos porque para los chicos la captura es mejor y pueden demostrar lo que han aprendido recordando a través de los juegos.

6. ¿CREE USTED NECESARIO CONTAR CON UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA REFLEJAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS A LOS ESTUDIANTES?

Tabla #6

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Docentes de la U.E. Tacio Castillo Díaz
Autor: Gladys Párraga Risco

Los docentes encuestados aciertan con un 100% que SI es necesario contar con una guía de actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje del inglés porque ayudaría en la complementación de los temas más complejos en los que se pueden dar enseñando gramática (vocabulario, reglas gramaticales), fonética (pronunciación) etc. En los que los estudiantes tienen mayor deficiencia.

(Rios Pèrez, 2009) Ella menciona que "Una guía didáctica es un instrumento para el profesor y el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y rentable desempeño de éstos dentro de las actividades académicas del aprendizaje independiente". Si una guía con actividades lúdicas vincula la conexión entre maestro y alumno, es conveniente hacer uno que favorezca el aprendizaje a través de juegos que fomenten la interacción del tema que se está enseñando en este caso en inglés.

Una guía de actividades lúdicas de acuerdo a los profesores encuestados les dará tiempo para ahorrar porque tendrán una guía física donde podrán leer y seguir los pasos según el juego seleccionado creará una clase entretenida y tendrán más tiempo para cumplir Otras funciones dentro del horario que están siguiendo.

2.1.1 RESULTADO DEL QUESTIONARIO REALIZADO A LOS ESTUDIANTES DE 8VO “A” LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO

1. ¿UTILIZA EL MAESTRO ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS?

Tabla #7

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
Siempre	9	23%
A veces	23	59%
Nada	7	18%
TOTAL	39	100%

Fuente: Estudiantes de la U.E. Tacio Castillo Díaz

Autor: Gladys Párraga Risco

Una vez encuestados los alumnos de 8vo año paralelo “A” sobre si el maestro utiliza actividades lúdicas para la enseñanza del idioma inglés, manifestaron los siguientes por la opción Siempre 9 estudiantes que representan el 23%, mientras que la opción A veces 23 estudiantes que representan el 59%, finalmente por la opción nunca 7 estudiantes con el 18%.

Existe un porcentaje considerable de estudiantes que aciertan que a veces el maestro utiliza actividades lúdicas para enseñar las clases en inglés. “La actividad lúdica, es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Lo lúdico es instructivo, el alumno mediante la lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida a semejanza en la realidad con un propósito pedagógico”(Martinez, 2008) El maestro debe considerar estas actividades como un enlace en el proceso de enseñanza – aprendizaje ya que despierta el interés por aprender y la clase se hace más motivadora. Acabamos de decir que las actividades lúdicas o juegos hacen que los estudiantes sean competitivos, así que pueden ayudar también con la cooperación entre si y facilitan la vinculación entre los estudiantes y entre los estudiantes y el maestro. Los estudiantes necesitan ayudar a sus compañeros de clase y animarlos cuando compiten en equipos o parejas. Es importante trabajar en equipo fomentar siempre el desarrollo en grupo.

2. CREE UD ¿QUÉ ES IMPORTANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS?

Tabla #8

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SI	32	82%
NO	7	18%
TOTAL	39	100%

Fuente: Estudiantes de la U.E. Tacio Castillo Diaz

Autor: Gladys Párraga Risco

Los estudiantes encuestados refieren que es importante las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje ellos manifestaron lo siguiente la opción SI con un promedio de 32 estudiantes el cual representan el 82 % y por la opción NO 7 estudiantes con el 18%.

“En el proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas”(Martinez, 2008).

Para el estudiante es importante hoy en día a prender un nuevo idioma ya que es el inglés uno de los idiomas más hablado en el mundo y la cual aprenderlo es muy beneficioso ya que te ayuda a conocer personas de otros países, entablar conversación y conocer sus costumbres y culturas.

3. CREE UD. ¿QUÉ LOS JUEGOS AYUDAN A ENTENDER MEJOR UN TEMA EN INGLÉS?

Tabla # 9

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
SI	32	82%
NO	7	18%
TOTAL	39	100%

Fuente: Estudiantes de la U.E. Tacio Castillo Diaz
Autor: Gladys Párraga Risco

Para los estudiantes encuestados sobre si los juegos ayudan a entender mejor un tema en inglés treinta y dos estudiantes afirmaron que SI ayudan representando el 82%, y con la opción NO siete estudiantes con un porcentaje de 18% que no ayudan.

“La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontanea e individual”. (Meneses Montero & Morge Alvarado, 2001, pág. 214). El juego favorece el sistema socializador del estudiante lo cual ayuda a recordar rápido lo aprendido, además es una actividad necesaria ya que contribuye al desarrollo integral del niño.

El uso de juegos de este tipo puede abrir oportunidades para que los estudiantes trabajen en habilidades en todas las áreas de la educación tradicional, mientras que al mismo tiempo incluye habilidades de investigación, resolución de problemas y liderazgo. Los juegos educativos pueden ayudar a un niño a enfocarse mejor al tema porque están siendo pacientes mientras esperan para lograr llegar al siguiente nivel. Jugar ayuda a su autoestima porque a veces obtienen una reacción más rápida a la realidad y realmente pueden ver cómo han logrado algo. En los juegos, hay barreras que los niños tendrán que alcanzar y al final de cada etapa, reciben algo que tendrán que tener en la próxima etapa.

4. ¿EL PROFESOR ESTIMULA SU CONOCIMIENTO USANDO MÉTODOS TRADICIONALES O USA LA TECNOLOGÍA PARA ENSEÑAR INGLÉS?

Tabla #9

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
Métodos Tradicionales	21	75%
Tecnología	18	25%
TOTAL	39	100%

Fuente: Estudiantes de la U.E. Tacio Castillo Diaz

Autor: Gladys Párraga Risco

Una vez encuestados los estudiantes sobre si los docentes estimulan sus conocimiento con la ayuda de la tecnología u otros métodos para enseñar inglés veinte uno estudiante con un porcentaje de 75% manifestaron que SI utilizan y dieciocho estudiantes con un porcentaje del 25% manifiestan que NO utilizan.

El uso de la tecnología en el aula crea una clase interesante y facilita el aprendizaje, se puede practicar mediante la observación de una película o escuchando video de canciones o diálogos y con esto desarrollamos la habilidad de escuchar and hablar. Es importante que el docente sea balanceador del conocimiento en los estudiantes ya que al utilizar métodos tradicionales para enseñar inglés estos son bueno pero a lo largo pueden ser tedioso y hace que se vuelva aburrida cada clase, por eso debe intercalar la manera de enseñar, en la actualidad se han desarrollado diferentes aplicaciones con el uso de la tecnología como nos menciona (Sim, 2016) un Coreano que trabaja desarrollando contenido de medios sociales para Wall Street English (WSE). El comenta que aprender inglés con ayuda de aplicaciones disponibles en la red es importante y dinámico porque ayuda al aprendizaje volverse atractivo y divertido, para él es un idioma importante en el mundo de hoy y definitivamente abre oportunidades.

1. WHAT LUDIC ACTIVITIES USE TEACHER IN CLASS?

Tabla #10

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAGE
CANCIONES	6	13%
JUEGOS	13	28%
DRAMATIZACIÓN	13	28%
DIBUJO	4	8%
NADA	11	23%
TOTAL	47	100%

Fuentes: Estudiantes de la U.E. Tacio Castillo Diaz
Autor: Gladys Párraga Risco

Los estudiantes encuestados sobre qué actividades lúdicas utilizan los maestros de inglés en las clases: seis estudiantes con un porcentaje del 13% manifestaron que utiliza canciones, trece estudiantes con un porcentaje de 28% dicen que utiliza juegos, trece estudiantes con un porcentaje del 28% el docente utiliza dramatización, cuatro estudiantes con un 8% mencionan que utiliza el dibujo y finalmente once estudiantes con un porcentaje del 23% mencionan que el docente no utiliza nada de actividades lúdicas para enseñar inglés.

Cabe recalcar que de los 39 estudiantes algunos escogieron algunas opciones de allí los resultados.

Como hemos mencionado en nuestro marco teórico la lúdica envuelve todas las actividades que generan recreación y diversión. Es por esto que el aprendizaje el juego, la música, el dibujo, y las dramatizaciones, son actividades lúdicas en las cuales los estudiantes encuentran gran satisfacción y a la vez desarrollan destrezas y adquieren nuevas estrategias de aprendizaje.

2.1.2 RESULTADO DE LA ENTREVISTA REALIZADA A EL DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DIAZ.

1) Cree Ud. ¿Que es importante aprender el idioma inglés hoy en día?

Para él es importante por qué hoy en día es un idioma universal que todos debemos aprender para tener una mejor superación personal y por supuesto profesional.

2) Conoce Ud. ¿Qué son las actividades lúdicas?

Su respuesta fue que si conoce, para él son juegos recreativos que van con el inter-aprendizaje donde el docente imparte su creatividad por el interés del idioma.

3) Usted como Director conoce si los docentes utilizan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en sus asignaturas.

Si utilizan las actividades lúdicas para el proceso enseñanza aprendizaje.

4) Cree conveniente que los docentes asistan a seminarios o talleres para conocer sobre diferentes métodos, técnicas y actividades para enseñar inglés y aplicarlos en sus estudiantes.

Él si cree que es necesario que los docentes asistamos a seminarios sobre todo si es para mejorar la enseñanza-aprendizaje en el idioma inglés.

5) ¿Por qué es necesario que en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés, el docente debe usar su creatividad y motivación al momento de impartir su cátedra?

Por supuesto que es necesario que el docente cree un ambiente creativo para que el estudiante se motive en aprender otro idioma.

6) ¿Cuenta la institución con recursos necesarios para enseñar inglés?

Claro, la institución cuenta con un laboratorio de computación, internet y creo que si puede ayudar a impartir las clases de inglés.

CAPITULO III

3 PROPUESTA

3.1 TITULO DE LA PROPUESTA

Guía de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la asignatura inglés en estudiantes de 8vo año paralelo “A” de educación general básica de la Unidad Educativa “Tacio Castillo Díaz”

3.2 DATOS INFORMATIVOS

- a. **Nombre de la Institución:** Tacio Frowen Castillo Díaz
- b. **Provincia:** Manabí
- c. **Cantón:** El Carmen
- d. **Ubicación:** Avenida 3 de julio, entre las calles Francisco Pacheco, S/N y García Moreno “Barrio La Barreto”
- e. **Nivel de educación:** General Básico Superior
- f. **Sección:** Matutina y Vespertina
- g. **Total de estudiantes:** 783
- h. **Número de estudiantes del año básico:** 39
- i. **Número de docentes:** 2
- j. **Nombre del director:** MSc. Jim Mero Oña

3.3 JUSTIFICATION

La presente propuesta se ejecutó para ayudar a los docentes a implementar actividades lúdicas dentro de su enseñanza de la asignatura inglés reforzando mejor el aprendizaje de los estudiantes de octavo año de educación básica superior. Existen varios trabajos de investigación que refieren el uso de actividades lúdicas pero lo utilizan como recurso para la enseñanza en grados inferiores para niños de pre-kínder. A diferencia de este proyecto que busca trabajar con niños de 8vo año y con temas relevantes precisos en el aprendizaje de una lengua extranjera.

La propuesta planteada es para que de una u otra forma brinde al docente la factibilidad de presentar su clase con una nueva perspectiva como es implementar actividades lúdicas mediante juegos en los temas más complejos y difíciles de socializar en sus mentes ya que ellos en la educación básica inferior nunca vieron la materia de inglés en su malla curricular.

Se redactan varias actividades lúdicas para ser utilizadas y consideradas aptas dentro del contexto del sistema integras de educación o plan curricular del docente. Se logró observar la falta de motivación poca estimulación en la enseñanza de este idioma fundamental en los estudiantes base primordial para que el educando aprenda y sea capaz de asimilar los conocimientos nuevos practicando en continuidad ya que el aprendizaje de una lengua extranjera se basa principalmente en la práctica diaria enfatizando cada destreza (escuchar, hablar, leer, escribir) y por ende retroalimentando cada fase enseñada.

El Ministerio de Educación provee a los estudiantes un libro que ayude en la adquisición de este idioma pero que no es un todo y de allí la necesidad de crear una guía de actividades que corroboren el aprendizaje significativo en los estudiantes. A demás se entregará un CD donde consten algunas canciones y diálogos de dramatizaciones para que el estudiante escuche y aprenda la pronunciación y complementa con las actividades de la guía.

3.5. OBJETIVO GENERAL

Aplicar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de 8"A" de la Unidad Educativa Tacio Castillo Díaz.

3.6 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Concienciar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la asignatura inglés.
- Utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje de la asignatura inglés en el aula de clase.
- Contribuir con una eficaz orientación lúdica para que el docente guie el aprendizaje de los estudiantes.

3.7 IMPORTANCIA

Esta guía de actividades lúdicas tiene un gran valor, porque al aplicarla en la enseñanza ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades, destrezas para comprender o razonar y resolver problemas sean estos por temor de expresar sus ideas o por no comprender la explicación del maestro, se genera confusión y desconcentración. La presente planteada beneficiará la capacidad de concentración aplicándola en la práctica promoverá el interés de interactuar con sus compañeros, a desempeñar roles y liderazgo en cada situación designada por el docente.

Según (Muñoz Oyola, 2016) es importante el lenguaje inglés porque además de ser una herramienta que abre puertas para el mundo crea oportunidades y expande sus conocimientos de nuevas ideas al relacionarse con otras personas de diferentes culturas por eso se cree importante lograr la comunicación entre docente y estudiante y sean entusiasmado a compartir enseñanza – aprendizaje dentro del aula de clase.

Lo innovador de estas actividades no es que se lleven a cabo juegos en el aula, sino los tipos de juego que se están llevando a cabo, por lo que se ha producido un cambio en la práctica docente. Tradicionalmente encontramos que lo más divertido que nos podían proponer en una clase de inglés era una sopa de letras o un crucigrama. Sin embargo, con estos nuevos juegos se intenta acercar un poco aquellas actividades más propias del ámbito académico a las que practican durante sus ratos de ocio, permitiendo así la adquisición de los elementos básicos de la lengua, como la fonética, léxico, las estructuras o funciones de una manera amena; al mismo tiempo que se les fomenta la competitividad dentro de niveles sanos, al realizar la mayoría de veces actividades que supongan un pequeño enfrentamiento entre grupos dentro de una misma clase. Por otro lado, estas actividades no se centran solo en fomentar el uso del vocabulario sino que cada una tiene un objetivo de aprendizaje en concreto, abarcando por tanto, todos los elementos del currículo.

Además, con todas estas actividades no sólo se pueden alcanzar las competencias básicas, sino que también se puede incluir contenido de otras asignaturas, como por ejemplo, en la actividad de guion de países descrita más arriba es necesario que el alumno tenga un conocimiento previo de historia o geografía según queramos enfocarlo. Por último destacar, que actividades como éstas son accesibles para todo tipo de centros, ya que no necesitan ningún tipo de material especial, o si necesitan algo suele ser asequible y fácil de encontrar.

3.8 ACTIVIDADES

Guía de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la asignatura inglés en estudiantes de 8vo año paralelo “A” de educación general básica de la Unidad Educativa “Tacio Castillo Díaz”

J
U
E
G
O
S

Play,
Learn
and
Grow...
Together!

English

ACTIVIDAD# 1

El asiento caliente



Objetivo: Materiales a utilizar: silla, pizarra, marcadores, borrador, palabras o tarjetas de imágenes (opcional)

Descripción del juego:

Se divide a la clase en 3 o 4 grupos, se coloca una silla en el centro del aula donde se sentará el representante de cada grupo, él maestro (a) escribirá las palabras de acuerdo a la clase que se esté presentando en este caso designaremos países y nacionalidades, personas famosas profesiones y cada miembro del grupo tendrá que representar mímicamente una palabra para que el líder la adivine.



El líder que adivine la palabra correcta ganara punto para el grupo, si se equivoca pierde su turno y empieza el siguiente líder, el grupo que más acertada palabra tenga será el ganador.

Esta actividad ayuda a desarrollar las habilidades de escuchar, hablar y vocabulario.

Instrucciones:

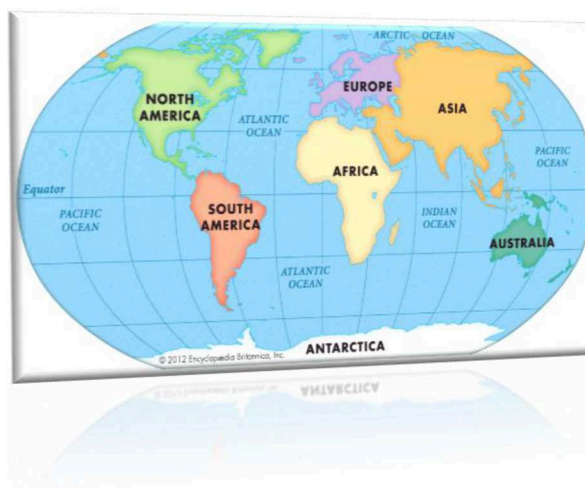
- ✚ Dividir la clase en 3 o 4 equipos
- ✚ Coloque un asiento caliente delante de la clase y de espaldas del pizarrón mirando hacia fuera de la puerta

- ✚ Cada equipo selecciona un líder
- ✚ Un equipo está levantado un rato y su líder se sienta en el asiento caliente
- ✚ Escriba diez palabras en la pizarra para que el líder no pueda verlas
- ✚ Número de las palabras 1-10
- ✚ A cada miembro del equipo se le asignan unas palabras en el tablero
- ✚ Algunos miembros del equipo pueden tener más de una palabra
- ✚ Los miembros del equipo se turnan comunicando su palabra al líder sin decir la palabra sin ortografía, escritura o dibujo permitido
- ✚ Los miembros del equipo pueden decir pasar si su palabra es demasiado difícil



ACTIVIDAD # 2

GUIÓN DE PAISES



Nombre del juego: Guion de paises

Materiales: Cartulinas con nombres de los cinco continentes , mapa del mundo.

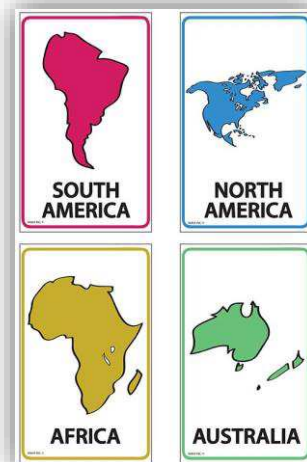
Objetivo: Aprender los nombres de los paises y continentes

Duración: 5 a 15 minutos

Habilidades a desarrollar: Escuchar y vocabulario

Descripcion del juego:

Guion de países consiste en escribir en cinco cartulinas los nombres de los continentes, el docente escoge a cinco estudiantes y les entrega una cartulina con el nombre de un continente él va nombrando el país que este dentro del continente de tal manera que los estudiantes se tienen que acercar a la cartulina que crean que tenga el país mencionado, el estudiante que se equivoque se sienta.



Instrucciones:

- ✚ Preparar 5 flashcard África, Asia, América del Norte, América del Sur y Europa
- ✚ Seleccione 5 estudiantes para mantener las tarjetas
- ✚ El maestro llama a un país y los estudiantes se trasladan al continente donde creen que el país está
- ✚ Los estudiantes que van al continente equivocado se sientan
- ✚ El grupo de 5-10 estudiantes que logran hacerlo correcto ganan lo dispuesto por el maestro.
- ✚ Gire los titulares de tarjetas flash y vuelva a jugar



ACTIVIDAD # 3

BOLOS



Nombre del juego: Bolos

Materiales: Botellas de plásticos (al gusto del docente), pelota u otro objeto que sirva para lanzar y derribar las botellas.

Duración: 20-40 minutos

Habilidad a desarrollar: Gramática y vocabulario

Objetivo: Lograr que el estudiante responda las preguntas de acuerdo a el/los temas enseñados e intentar derribar las botellas de bolos.

Descripción del juego:

El juego de bolos está diseñado para estudiantes adolescentes y consiste en formar grupos de trabajo el docente coloca las botellas de bolos en el piso frente al grupo, para acceder a un tiro es necesario que el equipo conteste bien la pregunta que formula el maestro por ejemplo:

Se puede iniciar con preguntas fáciles como pronombres, deletrear nombres, expresiones, partes del cuerpo, colores etc.



Instrucciones:

- ✚ Divida la clase en equipos
- ✚ Coloque botellas de unos 10 pulgadas (25,4 cm) de separación para formar un triángulo
- ✚ Hacer una pregunta a un equipo
- ✚ Si responden correctamente, haga una pregunta al siguiente equipo
- ✚ Si responden correctamente, un miembro tendrá 2 posibilidades de golpear la botella con la pelota
- ✚ 1 punto para 1 bola, 2 puntos para 2 bolas, 3 puntos para 3 bolas
- ✚ Cuando el estudiante termine de hacer bolos, haga una pregunta al otro equipo
- ✚ El equipo con la mayor cantidad de puntos gana



ACTIVITY # 4

ALFABETO



Nombre del juego: Cartas del Abecedario

Materiales: Cartas con cada letras (preferible que sea la pronunciación) del abecedario, marcadores, mesa o el piso, pizarra.

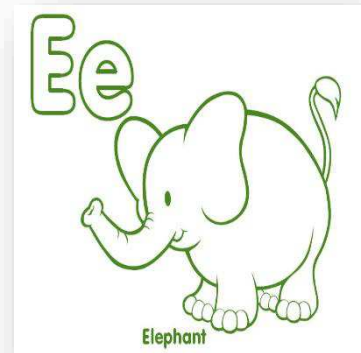
Duración: 15 minutos

Habilidad a desarrollar: Escuchar, fonética, vocabulario

Objetivo: Identificar la correcta postura del alfabeto mediante el uso de cartas de juego y los estudiantes logren aprender su pronunciación.

Descripción del juego:

Se presentan las cartas del alfabeto ingles usando solo la pronunciacion, la maestra (o) enseña cada letra con su sonido luego para la practica divide los estudiantes en 3 grupos y les entrega a cada uno las tarjetas del alfabeto, ellos colocaran las tarjetas en el piso o sobre la mesa boca abajo lo cual cada integrante vire una tarjeta y si es la correcta la utilizan y si no la vuelven a colocar en la misma posicion, tendran que formar correctamente en orden el alfabeto y grupo que primero lo termina sera el ganador.



Instrucciones:

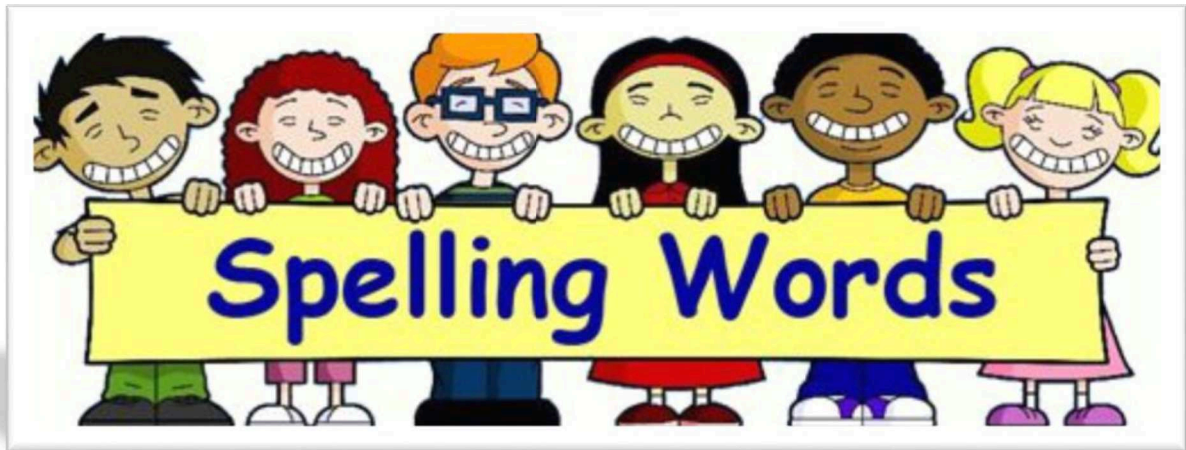
- ✚ Aprenda el alfabeto ordenando las tarjetas
- ✚ Opcional puede utilizar juegos de tarjetas en minúsculas o mayúsculas
- ✚ Dar a cada equipo un límite de tiempo
- ✚ O En lugar de jugar contra otros equipos pueden tratar de superar su propio tiempo
- ✚ Pídales que arreglen el alfabeto hacia atrás
- ✚ Divida la clase en grupos de 2 o 3 (la habilidad igual es deseable)
- ✚ Entregue a cada grupo 3 juegos de cartas (depende el número de estudiante divida en grupo)
- ✚ Haga que los grupos diseminen sus cartas boca abajo en el piso o las mesas juntas
- ✚ Los estudiantes pasan una carta a la vez para encontrar letras consecutivas comenzando con 'A'

- ✚ Pídales que arreglen las tarjetas de la forma que deseen, como espirales u otros patrones
- ✚ Si vuelven la tarjeta equivocada, la ponen boca abajo y seleccionan otra
- ✚ El primer equipo para arreglar todas las cartas gana primero



ACTIVITY # 5

DELETREO DE PALABRAS



Nombre del juego: Deletrear palabras

Materiales: Tarjetas con letras del abecedario, pizarra, marcador, borrador

Duración: 20-40 minutos

Habilidad a desarrollar: Escuchar, escribir, pronunciar, gramática y vocabulario

Objetivo: Lograr que los estudiantes identifiquen la palabra la escriban y deletreen correctamente.

Descripción del juego: El juego de deletrear palabras es muy divertido y lo puede aplicar en diferentes temas por ejemplo (nombre, ciudad, cosas, verbos, adjetivos, etc.) Consiste en poner unas tarjetas sobre la mesa con diferentes letras del alfabeto, luego se escribe una palabra en la pizarra o se puede decir el nombre en voz alta para que la persona del grupo que sepa cómo se escribe primero forme la palabra con las tarjetas,

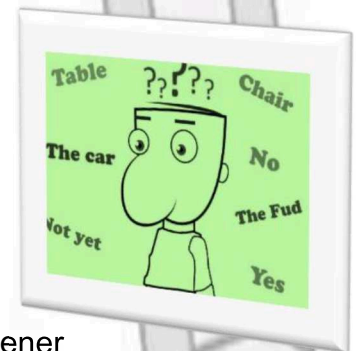


luego la escribe en la pizarra y por último la deletree quien lo hace correctamente tiene su premio.

Instrucciones:

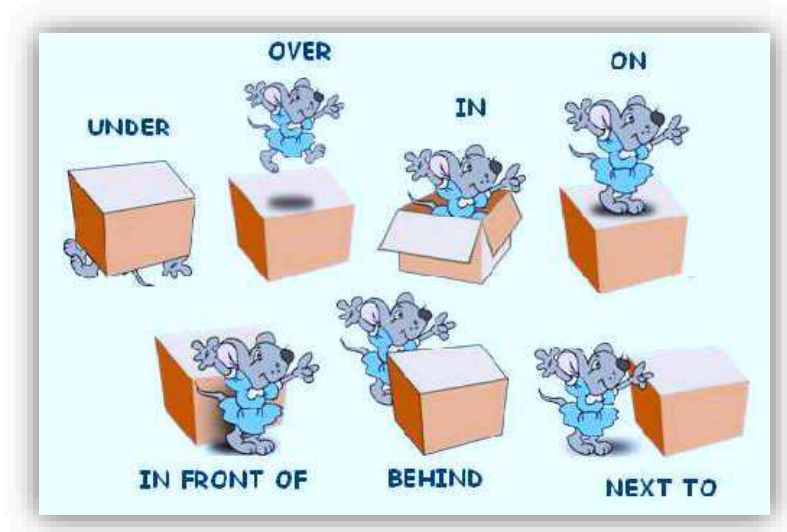
- ✚ Juego de de la carta del alfabeto
- ✚ Prepare conjuntos de tarjetas alfabéticas con una letra en cada tarjeta
- ✚ Prepare una lista de palabras de vocabulario de la clase
- ✚ Divida la clase en grupos de 2 o 3 de capacidad aproximadamente igual si es posible.
- ✚ Entregue a cada grupos de tarjetas con letras del alfabeto

- ✚ Pida a los estudiantes que dispersen las tarjetas sobre la mesa
- ✚ Los estudiantes buscan letras para deletrear la palabra en orden
- ✚ Dele a los estudiantes una palabra para que la busquen, la escriben en la pizarra y deletree.
- ✚ Después de escribirlo y deletrearlo correctamente los estudiantes levantan la mano.
- ✚ Compruebe su ortografía y pronunciación es correcto.
- ✚ Designe la siguiente palabra así sucesivamente hasta tener ganadores.



ACTIVITY # 6

EXPLORANDO EL AULA DE CLASE



Nombre del juego: Explorando el aula de clase

Materiales: objetos pequeños (borrador, libro, lápiz, pelota, abrigo, etc.) cajas, mesa, sillas.

Duración: 5-15 minutos

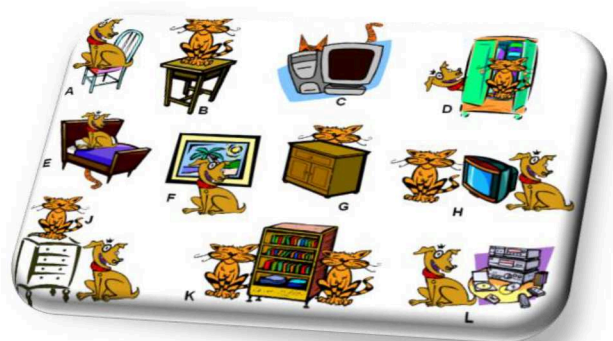
Habilidad a desarrollar: Escuchar, hablar, gramática y vocabulario

Objetivo: Aprender las preposiciones de lugar usando diferentes objetos en la que el estudiante pueda identificar cada preposición.

Descripción del juego:

Primeramente el docente tiene que reforzar la clase recordando las preposiciones de lugar puede escribirlas en la pizarra si es posible para que los estudiantes se acuerden de su posición.

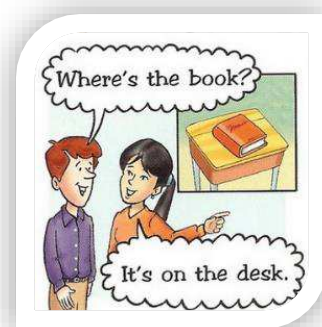
El docente debe sacar del aula de clase a los estudiantes por unos minutos, mientras



coloca los objetos en diferentes lugares para que los estudiantes los encuentre y mencionen en qué lugar estaban cada uno de los objetos. Los alumnos son divididos en grupos, deben elegir unos 5 participantes de cada grupo los cuales cada uno encuentra el objeto y se queda donde lo encontró, él/la docente va hacia donde está el estudiante y le pregunta en qué lugar lo encontró, si el estudiante responde bien punto para su grupo y si lo hace mal pierde punto.

Instrucciones:

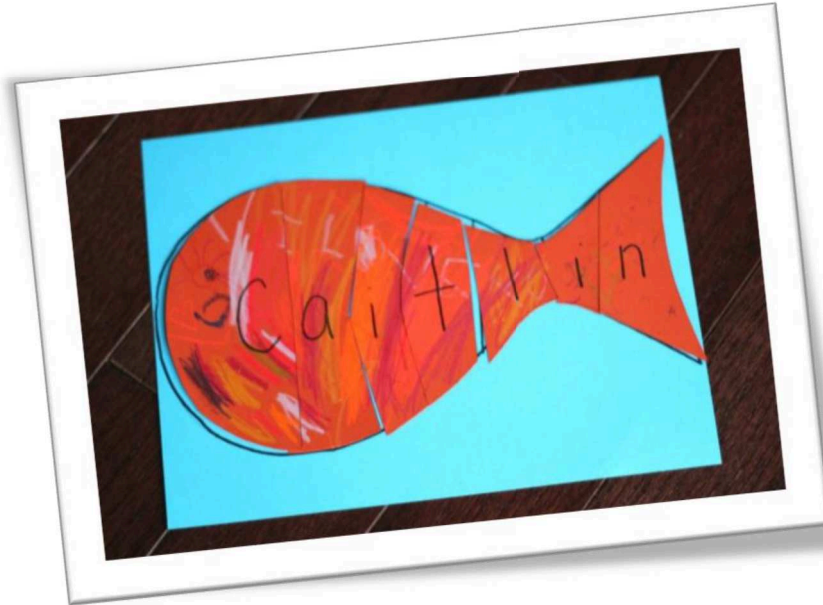
- ✚ Formar equipos de trabajo (de acuerdo al número de estudiante que tenga en clase)
- ✚ Hacer que cada grupo escoja 5 estudiante para que participen
- ✚ Sacar los estudiantes del aula de clase por unos minutos
- ✚ Colocar los objetos en varios lugares dentro del aula de clase
- ✚ Hacer pasar a los grupos y que los escogidos vallan a buscar los objetos
- ✚ El estudiante que encuentre el objeto debe quedarse donde lo encuentra
- ✚ El docente pregunta al estudiante en qué lugar encontró el objeto
- ✚ Si el estudiante contesta bien tiene punto a su favor
- ✚ Si no responde bien pierde punto el equipo
- ✚ Puede el docente dar una oportunidad si hay un estudiante del grupo que sepa la respuesta correcta.



Es opcional el material que se utilice para esta actividad como lo pueden hacer con una caja y una pelota, un mapa, croquis de algún lugar favorito etc.

ACTIVITY # 7

SOPLAR EL PEZ



Nombre del juego: Soplar el pez

Materiales: Hoja de cuaderno, lápiz o esfero, tijera, lápiz de color (opcional)

Duración: 10-25 minutos

Habilidad a desarrollar: Escuchar, hablar

Objetivo: Lograr que los estudiantes recuerden temas fáciles escuchando y hablando por medio preguntas y respuestas

Descripción del juego:

El docente da instrucciones a los estudiantes de cada columna haga un dibujo de un pez en una hoja puede ser grande o pequeño y de la forma que ellos quieran, recorten la silueta del pez y coloque un nombre a ese pez en la parte reversa. Cada columna debe



estar de pie y poner su pez en frente de ellos en el piso, el docente empieza por una columna y hace una pregunta al estudiante que este de primero, por ejemplo: (si es de recordar tema pueden ser usando las WH: nombres, edad, lugares, preposiciones, colores, objetos de la clase etc.)

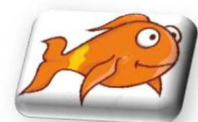
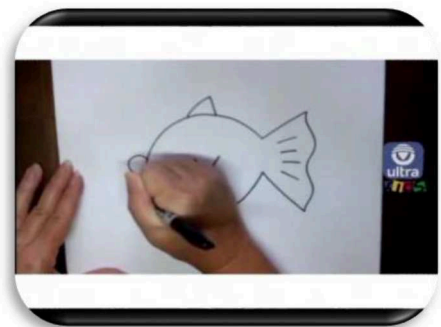
Si el estudiante responde correctamente tiene la opción de soplar el pez ¡ajo! Solo de un soplo, si el pez logra ser empujado por el soplo se queda donde lo deje el soplo y sigue participando otro estudiante del mismo grupo, si no responde correctamente pierde el turno y sigue la



siguiente columna, así sucesivamente hasta que la columna que su pez este bien lejos de los otros es el ganador y por ende su grupo cada el premio designado por el maestro.

Instrucciones:

- ✚ Hacer un pez en una hoja cada columna de estudiante (1 pez por columna)
- ✚ Recortar y poner un nombre al pez
- ✚ Colocar el pez en frente de la columna
- ✚ El docente hace una pregunta a cada integrante del equipo si logra responder la pregunta puede soplar a el pez una sola vez
- ✚ Si no responde la pregunta pierde el turno y pasa a la siguiente columna
- ✚ Sucesivamente va haciendo pregunta hasta que haya una columna que tenga el pez bien lejos de los otros
- ✚ El pez que este adelante del resto será el ganador y el grupo también.



ACTIVIDAD # 8

SOPA DE LETRAS ADJETIVOS



Objetivo: Desarrollar la capacidad de pensar y descifrar las palabras usando adjetivos del vocabulario diario.

Material: Hojas de trabajo

Duración: 10-15 minutos

Habilidad a desarrollar: Escribir, escuchar y vocabulario

Descripción de juego:

Las hojas de trabajo son una ayuda al profesor porque complementan la enseñanza de un tema en particular. Describir adjetivos es un poco complicado y necesita concentración total porque los estudiantes tienen que observar las palabras y escribirlas correctamente y luego deletrearlas.

Instrucciones:

- ✚ Distribuya una hoja de palabras adjetivas más usadas en el libro.
- ✚ Observe las palabras.
- ✚ Escribe las palabras correctamente.
- ✚ Deletrea las palabras
- ✚ Corrija las palabras incorrectas.



Adjective Word Scramble

Name: _____ Date _____

QUESTIONS	ANSWERS
1. IBG	1.
2. HTO	2.
3. TFSA	3.
4. EWN	4.
5. AHCPE	5.
6. LAET	6.
7. LDO	7.
8. MLLAS	8.
9. IHHG	9.
10. WLSO	10.
11. DKAR	11.
12. WLO	12.
13. RSEOSUI	13.
14. SAEF	14.
15. RYTEPT	15.
16. DLCO	16.
17. PENXSVEI	17.
18. RFEFEITDN	18.
19. RLAEY	19.
20. GLITH	20.

RESPUESTA

QUESTIONS	ANSWERS
1. IBG	1. BIG
2. HTO	2. HOT
3. TFSA	3. FAST
4. EWN	4. NEW
5. AHCPE	5. CHEAP
6. LAET	6. LATE
7. LDO	7. OLD
8. MLLAS	8. SMALL
9. IHHG	9. HIGH
10. WLSO	10. SLOW
11. DKAR	11. DARK
12. WLO	12. LOW
13. RSEOSUI	13. SERIOUS
14. SAEF	14. SAFE
15. RYTEPT	15. PRETTY
16. DLCO	16. COLD
17. PENXSVEI	17. EXPENSIVE
18. RFEFEITDN	18. DIFFERENT
19. RLAEY	19. EARLY
20. GLITH	20. LIGHT

ACTIVIDAD # 9

Emociones sopa de letras



Name _____

Date _____

QUESTIONS	ANSWERS
1. PHAYP	1.
2. EUFCNSOD	2.
3. GANYR	3.
4. DRPEI	4.
5. ENYLLO	5.
6. ASD	6.
7. ISUSRPDER	7.
8. EYVN	8.
9. SAEMH	9.
10. TEEICDX	10.

RESPUESTA

QUESTIONS	ANSWERS
1. PHAYP	1. HAPPY
2. EUFCNSOD	2. CONFUSED
3. GANYR	3. ANGRY
4. DRPEI	4. PRIDE
5. ENYLLO	5. LONELY
6. ASD	6. SAD
7. ISUSRPDER	7. SURPRISED
8. EYVN	8. ENVY
9. SAEMH	9. SHAME
10. TEEICDX	10. EXCITED

ACTIVIDAD # 10

CANCION

Objetivo: Aprender palabras y canciones a través de canciones

Materiales: Grabadora, computadora, proyector, parlantes, teléfono.

Duración: 20-25 minutos

Habilidades a desarrollar: Escuchar, hablar, leer y vocabulario

Descripción de la actividad:

Aprende inglés con canciones, letras en inglés son muy útiles para aprender nuevas palabras y expresiones.

Primero, se incluyen las letras de la canción en inglés. Luego puedes leer la traducción de la letra de la canción al español. A continuación, encontrará explicaciones del vocabulario utilizado.

Por último, encontrará un ejercicio para desarrollar el vocabulario aprendido con la canción.



Escuchar canción



SOMEONE LIKE YOU

by Adele

I heard that you're settled down,
That you found a girl and you're married now.
I heard that your dreams come true.
Guess she gave you things I didn't give to you.

Old friend, why are you so shy?
Am not like you to hold back or hide from the light.

I hate to turn up out of the blue uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.
I had hoped you'd see my face
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I wish nothing but the best for you too.
Don't forget me, I beg.
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

You know how the time flies.
Only yesterday was the time of our lives.
We were born and raised
In a summer haze,
Bound by the surprise of our glory days.

I hate to turn up out of the blue uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.
I'd hoped you'd see my face
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I wish nothing but the best for you too.
Don't forget me, I beg.
I remember you said:

Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Nothing compares.

No worries or cares,

Regrets and mistakes.

They are memories made.

Who would have known

How bittersweet this would taste?

Never mind, I'll find someone like you.

I wish nothing but the best for you.

Don't forget me, I beg.

I remember you said:

Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Never mind, I'll find someone like you.

I wish nothing but the best for you too.

Don't forget me, I beg.

I remember you said:

Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.



SPANISH

ALGUIEN COMO TU

por Adele

Escuché que ya sentaste cabeza,
Que encontraste una chica y ahora estás casado.
Escuché que tus sueños se hicieron realidad.
Supongo que ella te dio cosas que yo no te di.

Viejo amigo, ¿por qué estás tan tímido?
No eres de contenerte o esconderte de la luz.

Odio aparecer de repente sin que me inviten,
Pero no podía mantenerme alejada, no podía enfrentarlo.
Esperaba que vieras mi cara
Y te hiciera acordar
Que para mí no se terminó.

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti también.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que

Qué dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

Sabes cómo vuela el tiempo.
Pareciera que ayer era lo mejor de nuestras vidas.
Nacimos y crecimos
En una bruma veraniega,
Unidos por la sorpresa de nuestros días gloriosos.

Odio aparecer de repente sin que me inviten,
Pero no podía mantenerme alejada, no podía enfrentarlo.
Esperaba que vieras mi cara
Y te hiciera acordar
Que para mí no se terminó.

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti también.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

Nada se compara.
Ninguna preocupación o cuidado,
Arrepentimiento y error.
Son recuerdos pasados.
¿Quién iba a saber
Lo amargo que sería?

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

No importa, encontraré alguien como tú.
Deseo nada más que lo mejor para ti también.
No me olvides, te ruego.
Recuerdo que dijiste:
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.
A veces el amor dura pero en cambio a veces duele.

VOCABULARY	
to settle down	sentar cabeza, establecerse en un lugar
to be married	estar casado. Casarse se dice to get married .
to come true	hacerse realidad
ain't	Contracción coloquial que equivale a isn't, aren't, hasn't o haven't
to hold back	Contenerse
to turn up	aparecer, presentarse en un lugar
out of the blue	de repente, cuando menos se lo espera
Uninvited	sin estar invitado
to stay away	mantenerse alejado
never mind	no importa
to raise somebody	criar a alguien
haze	bruma, niebla
to be bound	estar unidos o atados. El verbo to bind significa unir, amarrar, atar.
bittersweet	amargo, agridulce
to taste	saber, tener sabor

EXCERCISE

SOMEONE LIKE YOU

by Adele

I heard that you're settled ,
That you found a girl and you're married now.
I heard that your dreams came .
Guess she gave you things I didn't give to you.

Old friend, why are you so ?
Ain't like you to hold back or hide from the light.

I hate to turn up out of the uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.
I had hoped you'd see my
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you too.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

You know how the time .
Only yesterday was the time of our lives.
We were born and
In a summer haze,
 by the surprise of our glory days.

I hate to turn up out of the uninvited,
But I couldn't stay away, I couldn't fight it.

I'd hoped you'd see my
And that you'd be reminded
That for me it isn't over.

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you too.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Nothing compares.
No worries or cares,
 and mistakes.
They are memories made.
Who would have known
How this would taste?

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.

Never mind, I'll find someone like you.
I nothing but the best for you too.
Don't forget me, I .
I remember you said:
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.
Sometimes it lasts in love but sometimes it hurts instead.



BABY

by Justin Bieber



Listening exercise

You know you love me, I know you care.
Just shout whenever, and I'll be there.
You want my love, you want my heart.
And we will never, ever, ever be apart.
Are we an item? Girl, quit playing.
We're just friends, what are you saying?
Say there's another and look right in my eyes.
My first love broke my heart
For the first time.
And I was like...

[Chorus:]

Baby, baby, baby, oh.
Like baby, baby, baby, no.
Like baby, baby, baby, oh.
I thought you'd always be mine.

[Repeat]

For you I would have done whatever.
And I just can't believe we ain't together.
And I wanna play it cool, but I'm losing you.
I'll buy you anything,
I'll buy you any ring.
And I'm in pieces, baby, fix me.
And just shake me,
Till you wake me from this bad dream.

Going down, down, down, down.
And I just can't believe
My first love won't be around.

[Chorus]

Luda! When I was 13, I had my first love.
There was nobody that compared to my baby.
And nobody came between us,
Or could ever come above.
She had me going crazy, oh, I was star-struck.
She woke me up daily,
Don't need no Starbucks.
She made my heart pound,
I skip a beat
When I see her in the street,
And at school, on the playground.
But I really wanna see her on the weekend.
She knows she got me dazing
'Cause she was so amazing.
And now my heart is breaking
But I just keep on saying...

[Chorus]

I'm gone.
Yeah, yeah, yeah.
I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Gone, gone, gone.
I'm gone.

SPANISH

CANCIÓN: BEBE

por Justin Bieber

Sabes que me amas, sé que te importa.
Sólo grita cuándo, y yo estaré allí.
Quieres mi amor, quieres mi corazón.
Y nunca, jamás estaremos separados.
¿Somos una pieza? Nena, deja de jugar.
Sólo somos amigos, ¿qué dices?
Di que hay otro y mírame a los ojos.
Mi primer amor me rompió el corazón
Por primera vez.
Y yo estaba como...

[Estribillo:]

Bebé, bebé, bebé, oh.
Como bebé, bebé, bebé, no.
Como bebé, bebé, bebé, no.
Creí que siempre serías mía.

[Repite]

Por ti hubiera hecho lo que sea.
Y no puedo creer que no estemos juntos.
Y quiero estar calmo, pero te estoy perdiendo.
Te compraré cualquier cosa,
Te compraré cualquier anillo.
Y estoy destrozado, bebé, arréglame.
Y sólo sacúdeme,
Hasta que me despiertes de esta pesadilla.
Me pongo mal, mal, mal, mal.

Y no puedo creer que
Mi primer amor no estará cerca.

[Estribillo]

Luda! Cuando tenía 13, tuve mi primer amor.
No había nadie comparable a mi amor.
Y nadie se puso entre nosotros,
Ni pudo jamás ponerse sobre nosotros.
Me tenía loco, oh, estaba impresionado.
Me despertaba todos los días,
No necesitaba Starbucks.
Hacía palpar mi corazón,
Me da un vuelco el corazón
Cuando la veo en la calle,
Y en la escuela, en el patio.
Pero realmente quiero verla el fin de semana.
Ella sabe que me tiene aturdido
Porque ella es tan increíble.
Y ahora mi corazón se rompe
Pero yo sólo sigo diciendo...

[Estribillo]

Me fui.
Sí, sí, sí.
He desaparecido.
Sí, sí, sí.
Ahora he desaparecido.
Sí, sí, sí.
Ahora he desaparecido.
Me fui, me fui, me fui.
Me fui.

VOCABULARY	
Baby	Literalmente significa bebé. En este caso, se utiliza como término afectivo para dirigirse al ser amado y equivale a "cariño, mi amor, bebé".
to be apart	estar alejados, estar separados
Ítem	artículo, pieza
to quit doing something	dejar de hacer algo. Por ejemplo, to quit smoking significa dejar de fumar.
ain't	Contracción coloquial que equivale a isn't, aren't, hasn't o haven't
Wanna	Forma coloquial de want to (querer)
bad dream	Pesadilla
star-struck	impresionado por la celebridad de la otra persona
to pound	Referido al corazón, significa palpar. Referido a un sonido, significa retumbar. La expresión My head is pounding significa "Tengo la cabeza a punto de estallar".
one's heart skips a beat	darle un vuelco el corazón, estar sorprendido o asustado de repente
Playground	patio de recreo en una escuela
Dazed	aturdido, atontado
to be gone	irse, desaparecer

EXERCISE:

BABY

by Justin Bieber

You know you love me, I know you .

Just shout whenever, and I'll be there.

You want my love, you want my .

And we will never, ever, ever be apart.

Are we can ? Girl, quit playing.

We're just friends, what are you saying?

Say there's another and look right in my .

My first love broke my heart

For the first time.

And I was like...

[Chorus:]

Baby, baby, baby, oh.

Like baby, baby, baby, no.

Like baby, baby, baby, oh.

I thought you'd always be mine.

[Repeat]

For you I would have done .

And I just can't believe we ain't together.

And I wanna play it cool, but I'm you.

I'll buy you anything,

I'll buy you any .

And I'm in pieces, baby, fix me.

And just shake me,

Till you me from this bad dream.

Going down, down, down, down.

And I just can't believe

My first love won't be .

[Chorus]

Luda! When I was 13, I had my first love.
There was nobody that to my baby.
And nobody came between us,
Or could ever come above.
She had me going crazy, oh, I was star-struck.
She me up daily,
Don't need no Starbucks.
She made my heart .
I skip a beat
When I see her in the street,
And at school, on the .
But I really wanna see her on the weekend.
She knows she got me dazing
'Cause she was so .
And now my heart is breaking
But I just keep on saying...

[Chorus]

I'm gone.
Yeah, yeah, yeah.
I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Yeah, yeah, yeah.
Now I'm all gone.
Gone, gone, gone.
I'm gone.

ACTIVIDAD #11

CUENTO



LOS TRES CERDITOS CUENTO

OBJECTIVOS:

- Facilitar la comprensión de la lectura y la atención.
- Participar activamente en la lectura y representación de cuentos en un idioma extranjero.
- Aumentar el vocabulario en este idioma.
- Desarrollar y ampliar conocimientos a través de diversas actividades basadas en una historia.
- Conocer a los principales miembros de la familia.
- Distinguir y responder a mensajes y preguntas.
- Comprender y actuar en órdenes simples.
- Aprender verbo en el pasado simple.

MATERIALES: Tarjetas de cartulina con actores principales y objetos, CD, ordenador o TV, grabadora, altavoces.

DURACIÓN: 25-40 minutos

HABILIDADES A DESARROLLAR: Escuchar, leer, hablar, vocabulario.

DESCRIPCIÓN DEL CUENTO:

Para llamar la atención de los estudiantes se mostrarán tarjetas con diferentes personajes de la historia, los materiales que usarán y elementos más importantes de la historia:

- Los tres cerditos.
- La Familia del Cerdo.
- La momia del cerdo.
- El gran lobo malo.
- Paja.
- Madera.



- Ladrillo.

-Tubo de lámpara

-Casa

Prestaremos especial atención a los verbos y vocabulario que la historia:

- Huff

- Construir:

- Correr:

- Saltar

- Soplar

Los estudiantes tendrán que repetir las palabras que estamos presentando, acompañándolas con un gesto que representa el concepto.

DURANTE EL CUENTO

Video

El maestro mostrará el video de la historia de los tres cerditos, entonces él podrá contar la historia, los estudiantes escucharán y pondrán en escena la historia tal como se les ha mostrado en la actividad antes de leer.

Ellos deben repetir frases clave, como las del lobo "Pequeño cerdo, pequeño cerdo, déjame entrar." Y "Entonces voy a soplar, voy a soplar y voy a soplar su casa"

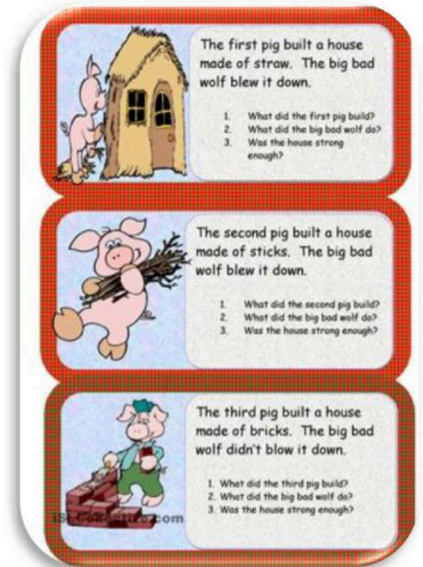


Dividimos a los alumnos en 4 grupos según el número de alumnos que forman los grupos, cada grupo representa las escenas más importantes de la historia mostrada por el profesor, utilizando las flashcards deben ordenar las escenas en secuencias.

Deben recordar el vocabulario que estudia al inicio de la actividad y luego expresarlo en el drama.

FINALMENTE:

El profesor puede escoger a 1 estudiante por el grupo para recordar las frases y expresiones que se realizaron en la historia y otros estudiantes deben decir si las frases o expresiones realizadas por su compañero de clase son correctas.



PERSONAJES DEL CUENTO:

LA FAMILIA CERDITOS



EL GRAN LOBO MALO



CHIMENEA



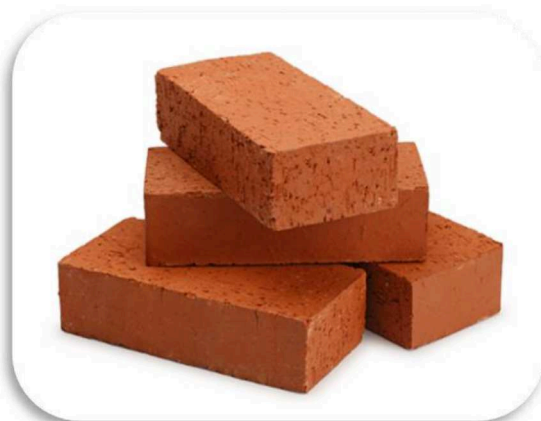
© Can Stock Photo - csp8527872

LADRILLOS

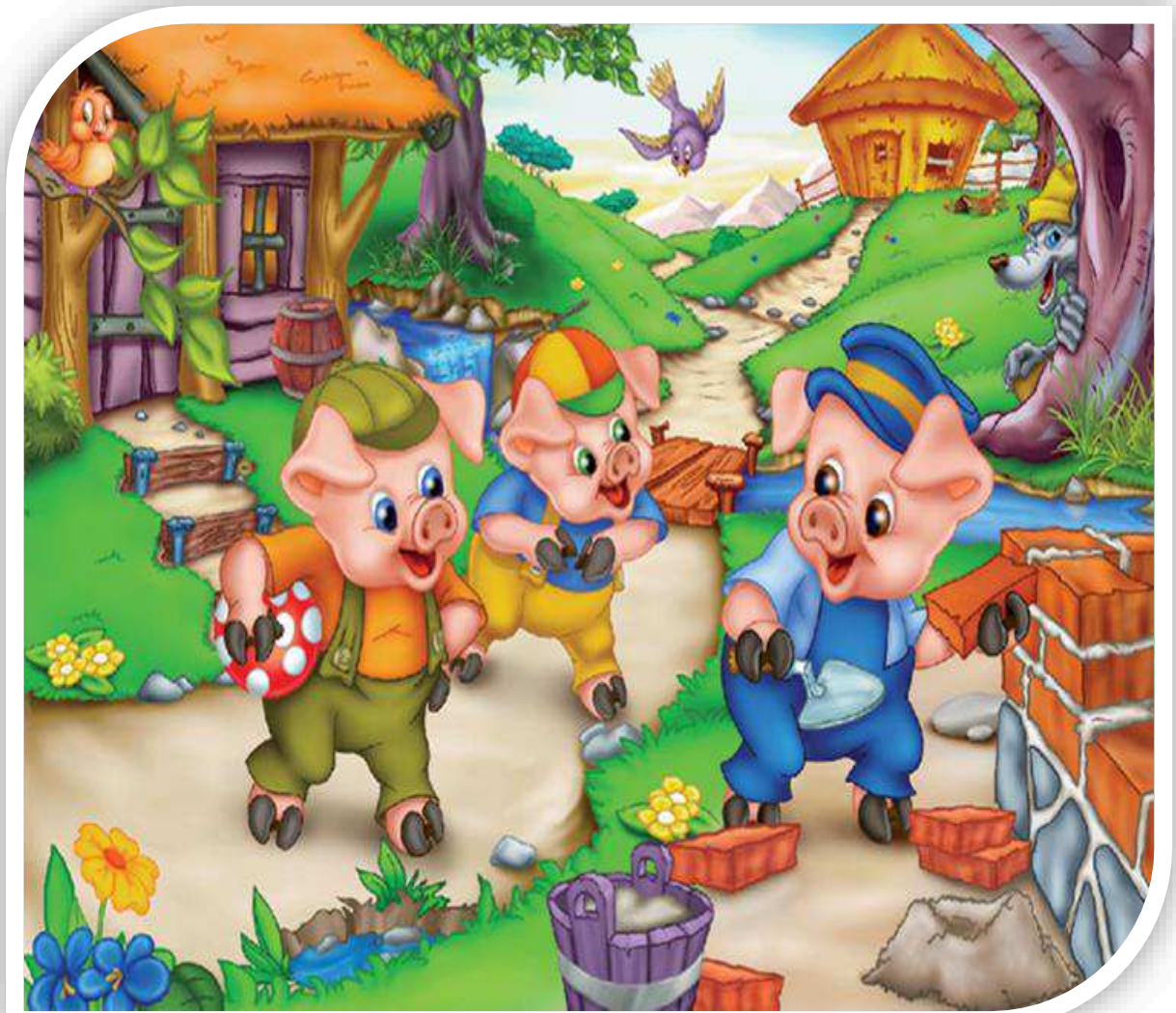
PASTO



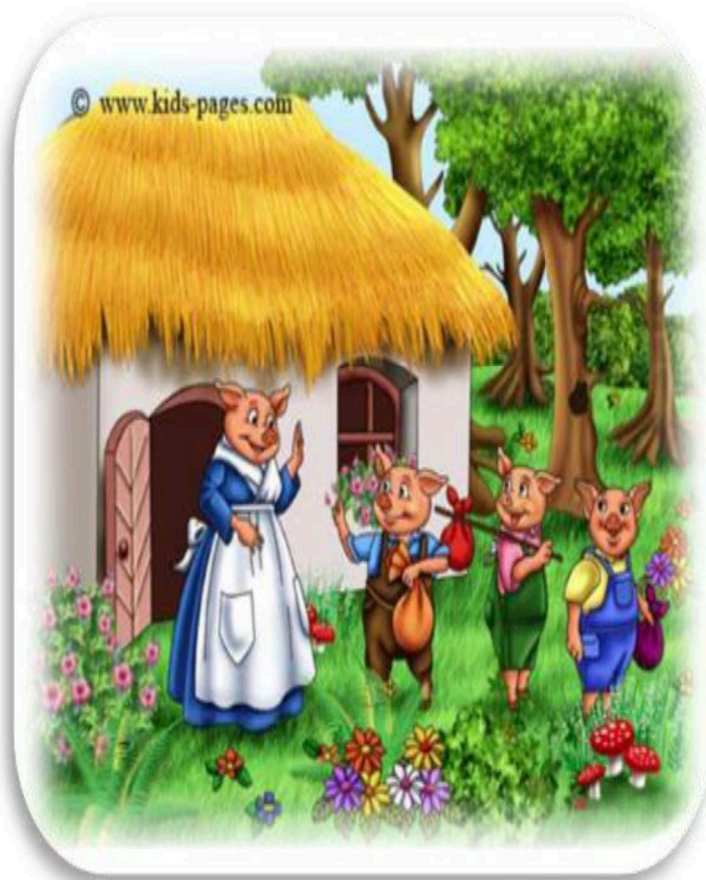
MADERA



THE THREE LITTLE PIGS



Érase una vez, había una familia de cerdos.



Eran una mamá de cerdo y tres cerditos.

Un día, la mamá les dijo:

"Hijos Míos, es hora de que salgáis en el

Palabra y busca tu fortuna".

Los tres cerditos se despidieron de su

Mamá y ellos fueron a vivir sus vidas

casa.

Cada uno decidió construir su propia casa:

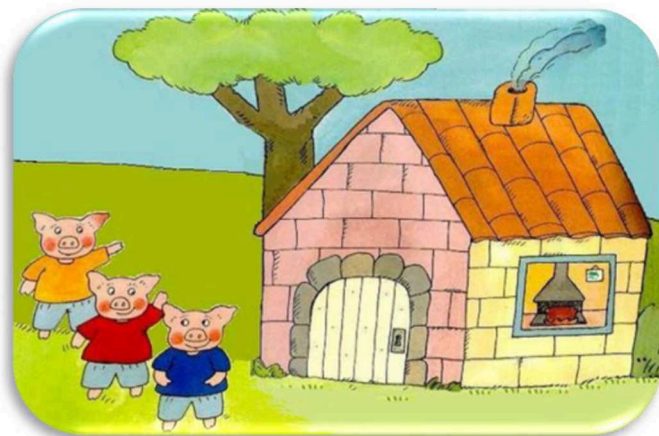
El primer cerdito era el hermano más perezoso y construyó una casa de paja.



El segundo cerdito también era muy perezoso y construyó una casa de madera.



Y el tercer cerdito era el trabajador duro y construyó una casa de ladrillos.





Un día, el lobo grande tenía hambre.

Vio la casita de cerdos más perezosa, golpeó la puerta y dijo:

"Pequeño cerdo, pequeño cerdo, déjame entrar".

El cerdito más perezoso se negó a abrirse, y el lobo dijo.

"Entonces voy a hinchar y voy a huff, y voy a soplar su casa en".

Sopló la casa del primer cerdo y el cerdito corrió a la casa de su hermano.

El lobo malo aún tenía hambre.

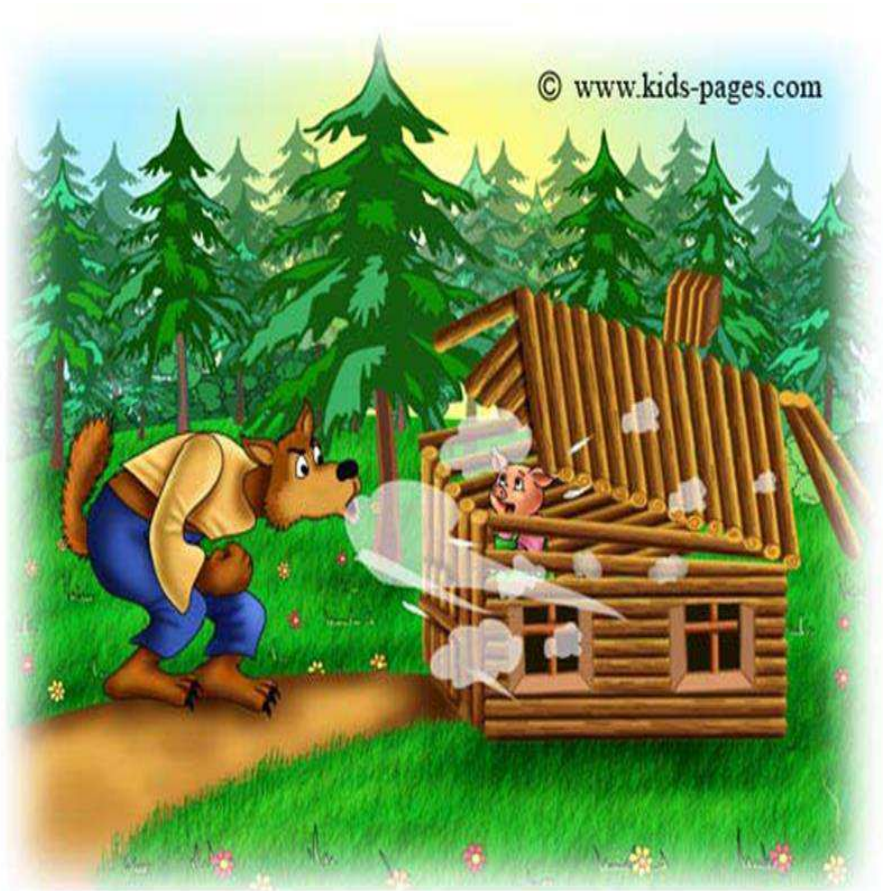
Vio la muy perezosa casita de cerdos, llamó a la puerta y dijo:

"Pequeño cerdo, pequeño cerdo, déjame entrar".

El cerdito muy perezoso se negó a abrir, y el lobo dijo.

"Entonces voy a hinchar y voy a huff, y voy a soplar su casa en".

Sopló la casa del segundo cerdo y el cerdito corrió a la casa de su hermano.





El lobo malo aún tenía hambre.

Se dirigió a la casita de cerdos y trabajó duro y sopló y sopló, pero la casa no se cayó.

El lobo malo grande subió al techo y saltó por la chimenea el filtro en el fuego 000ooooowwwww!



El gran lobo malo trepó por la chimenea muy rápido y huyó.



The three little pigs lived happily ever after.



FIN

CONCLUSIONES

- Aprender un idioma implica tiempo, perseverancia y mucha práctica. En el proceso de aprendizaje, el sujeto puede crear técnicas, estrategias y actividades de estudio que ayuden a fomentar una rutina de aprendizaje que les permita pensar, razonar y expresarse en otro idioma de manera clara y fluida.
- A partir de un enfoque no tradicional, se visualizó cómo influyen las actividades lúdicas y su impacto en el aprendizaje de los alumnos, destacan que son importantes en el aula por su dinamismo, al cambiar la rutina de enseñanza el profesor debe dar la oportunidad a los estudiantes que participan Mediante la integración y el intercambio de ideas.
- El papel del profesor como facilitador y mediador del conocimiento enriquecido en la enseñanza no es sólo ser un simple transmisor de contenido del sujeto sino también ser un amigo, proporcionar confianza y que los estudiantes sin temor puedan expresar sus preocupaciones sin temor. Es necesario que los maestros apliquen y usen actividades de juego usando la creatividad para alentar a los estudiantes en su aprendizaje.
- Este proyecto educativo se creó con la idea de guiar la enseñanza-aprendizaje de profesor-alumno y que sirve como refuerzo de clase, además, cada actividad se centra en algunos temas según los planteados en el libro de 8º Año de Educación Superior Básica Educación y mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

RECOMENDACIONES

- A las Autoridades educativa en donde realice mi proyecto conciencien en los docentes que busquen soluciones a los problemas de aprendizaje en los estudiantes, tomen mayor importancia a esta problemática, y que se interesen más por la actualización de actividades educativas apropiadas para enseñar el idioma inglés.
- El establecimiento educativo cuenta con un laboratorio el cual puede servir como ayuda para reforzar temas que para el estudiante sea complicado relacionarlo y practicarlo ya que cuenta con internet, computadora, amplificaciones, donde se puede ver y escuchar videos, presentar diapositivas, canciones, etc. y que benéfica en las habilidades de escuchar, leer y hablar.
- Se sugiere importante a los docentes incluir en sus planificaciones diferentes actividades lúdicas que ayuden a socializar mejor los temas enseñados.
- Los docentes deberían escuchar las opiniones de los estudiantes al sugerir un modo de cambiar la enseñanza así se trabajara mejor y con mucha más atención.
- That the present proposal be put into practice since they are in accordance with the guidelines of the curriculum updating and strengthening.
- That there be other investigations to determine if the proposal put into action gave the expected results.

BIBLIOGRAPHY

- (17 de 10 de 2016). *El Comercio*. Recuperado el 19 de 11 de 2016, de <http://www.elcomercio.com/tendencias/necesidad-aprendizaje-ingles-ecuador-aumento.html>
- Aguilar , I. (28 de 07 de 2011). *What is CLT?* Recuperado el 08 de 11 de 2016, de Concept in Communicative Language Teaching: <http://es.slideshare.net/ivanslides/what-is-clt>
- Blanco, V. (12 de 11 de 2012). *Teorias de los juegos: Piaget, Vigotsky, Gross*. Obtenido de [http// actividades ludicas2012.wordpress.com](http://actividades ludicas2012.wordpress.com)
- Chacón, P. (2008). El juego didactico como estrategia de enseñanza aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? . *Nueva aula abierta*.
- Conde, C. (24 de Abril de 2007). *Pedagogia: Todo sobre pedagogia y educación*. Recuperado el 27 de Octubre de 2016, de Tipos de Aprendizaje: <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>
- Díaz, H. Á. (2008). *Hermonéutica de la lúdica y pedagogia de la modificabilidad simbólica*. Bogota, D.C. Colombia : Magisterio.
- Dudeny, G., & Hockly, N. (2010). *Learning English as a Foreign Languages for DUMMIES*. Chichester, West Sussex, England: John Wiley & Sons. Itda. Recuperado el 10 de 11 de 2016
- Gomes Dias, L. (17 de 02 de 2011). *Estrategias lúdicas para una clase de ELE más interactiva*. Recuperado el 08 de 09 de 2016, de Escola de Idiomas Fisk/Curso Preparatorio Sem Dúvidas.: cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones.../30_gomes.pdf
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

- Martínez, L. (17 de 09 de 2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Escholarum*, 11. Recuperado el 10 de 07 de 2016, de <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Martinez, L. d. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Escholarum UAG.*, 11. Recuperado el 16 de 09 de 2016, de <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Mendoza, J. (06 de 01 de 2010). *Blended learning como un nuevo modelo educativo para los cursos de educacion continua*. (Educacion, Empresariales) Recuperado el 08 de 11 de 2016, de http://es.slideshare.net/jlmendoza15/blended-learning-como-un-nuevo-modelo-educativo-para-los-cursos-de-educacin-continua?qid=8f99e38c-8cd3-4816-b004-307fd57cc7b0&v=&b=&from_search=2
- Meneses Montero, M., & Morge Alvarado, M. d. (Septiembre de 2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. (U. d. Rica, Ed.) *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Meneses, M., & Morge, M. (Septiembre de 2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Revista Educación*, pp. 113-124. Recuperado el 22 de 08 de 2016
- Moreno Mosquera, F. (2013). *100 juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés* (01 ed., Vol. 01). Edisiòn del autor. Recuperado el 17 de 11 de 2016, de https://www.amazon.es/juegos-actividades-l%C3%BAdicas-ense%C3%B1ar-ingl%C3%A9s-ebook/dp/B00H0KDW62/ref=sr_1_2?s=digital-text&ie=UTF8&qid=1487772278&sr=1-2
- Muñoz Oyola, J. E. (2016). *English Book* (Primera ed.). Quito, Pinchincha, Ecuador: Ministerio de Educaciòn. Recuperado el 18 de 11 de 2106, de www.educacion.gob.ec
- Picado Godinez, F. M. (2001). DIDACTICA GENERAL: UNA PERSPECTIVA INTEGRADORA. San Jose, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.

Rios Pèrez, D. L. (25 de 07 de 2009). *Guia Didàctica*. Recuperado el 16 de 12 de 2016, de <https://es.slideshare.net/dianapaisita/guia-didactica-1769311>

Sim, J. (5 de 11 de 2016). *Person*. Recuperado el 08 de 11 de 2016, de Exploring the diferent methods for Learning English: <https://www.english.com/blog/methods-for-learning-english>

Somo . (s.f.).

Teorias del Aprendizaje. (16 de 12 de 2011). Recuperado el 27 de Octubre de 2016, de Somo Pedagogía: <http://teoriadaprendizaje.blogspot.com/p/skinner.html>

ANNEXES



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

**FICHA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A EL DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVATACIO
 CASTILLO DIAZ, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ**

TEMA: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL 8VO AÑO PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DÍAZ, EL CARMEN - MANABÍ PERIODO 2016-2017

OBJETIVO: Elaborar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la asignatura inglés para estudiantes de 8vo año "A" de educación general básica de la Unidad Educativa Tacio Castillo Díaz periodo 2016-2017.

ENTREVISTADO (A): _____

FUNCION: _____

FECHA: _____ **INVESTIGADORA:** _____

INSTRUCCIONES:

- **Conteste las siguientes preguntas.**

1) **Cree Ud. ¿Qué es importante aprender el idioma inglés hoy en día?**

.....

2) **Conoce Ud. ¿Qué son las actividades lúdicas?**

.....

3) **Usted como Director conoce si los docentes utilizan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en sus asignaturas.**

.....

- 4) Cree conveniente que los docentes asistan a seminarios o talleres para conocer sobre diferentes métodos, técnicas y actividades para enseñar inglés y aplicarlos en sus estudiantes.

.....

.....

- 5) ¿Por qué es necesario que en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés, el docente debe usar su creatividad y motivación al momento de impartir su cátedra?

.....

.....

- 6) ¿Cuenta la institución con recursos tecnológicos necesarios para enseñar inglés?

.....

.....



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



FICHA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL AREA DE INGLES DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DIAZ, CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ

TEMA: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL 8VO AÑO PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DÍAZ, EL CARMEN - MANABÍ PERIODO 2016-2017

OBJETIVO: Elaborar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la asignatura inglés para estudiantes de 8vo año "A" de educación general básica de la Unidad Educativa Tacio Castillo Díaz periodo 2016-2017

ENTREVISTADO (A): _____

FUNCION: _____

FECHA: _____ **INVESTIGADORA:** _____

INSTRUCCIONES:

- **Conteste las siguientes preguntas.**

1) Cree Ud. ¿Qué las actividades lúdicas ayudan al aprendizaje del idioma inglés?

SI _____ NO _____

Por qué:

2) Cree Ud. ¿Qué los estudiantes desarrollan sus habilidades de hablar, escuchar, escribir y leer, aplicando actividades lúdicas en el aula de clase?

SI _____ NO _____

Por qué:

3) ¿Utiliza actividades lúdicas para enseñar inglés?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

4) Emplea algún recurso metodológico o tecnológico para enseñar inglés en los estudiantes.

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

5) Cree Ud. ¿Qué es importante utilizar las actividades lúdicas para enseñar inglés?

SI _____ NO _____

Por qué _____

6) Cree Ud. Necesario contar con una guía de actividades lúdicas para reforzar el aprendizaje del inglés en los estudiante

SI _____ NO _____ Por qué _____



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



FICHA DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DÍAZ, CANTON EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABI

TEMA: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN EL 8VO AÑO PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA TACIO CASTILLO DÍAZ, EL CARMEN - MANABÍ PERIODO 2016-2017

OBJETIVO: Elaborar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la asignatura inglés para estudiantes de 8vo año "A" de educación general básica de la Unidad Educativa Tacio Castillo Díaz periodo 2016-2017.

INSTRUCCIONES:

- Lea cuidadosamente las preguntas
- Seleccione una sola respuesta

MARCAR CON UNA EQUIS (X) EN LA RESPUESTA CORRECTA

1. Utiliza el maestro actividades lúdicas para la enseñanza del idioma inglés.

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

2. Cree Ud. ¿Qué es importante las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje del inglés?

Sí ___ No_____

3. Cree Ud. ¿Qué los juegos ayudan a entender mejor un tema en inglés?

Sí ___ No _____

4. El docente estimula los conocimientos de adquisición de esta nueva lengua con ayuda de la tecnología o utiliza métodos tradicionales.

Si utiliza _____ No utiliza _____

5. ¿Qué actividades lúdicas utiliza el maestro de inglés en las clases?

- a) Canciones _____
- b) Juegos _____
- c) Dramatización _____
- d) Dibujos _____
- e) Nada _____



