



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EN EL CARMEN
CAREER IN LANGUAGES-ENGLISH MAJOR

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



RESEARCH WORK

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

THEME:

METHODOLOGICAL STRATEGIES BASED ON THE PLAYFUL APPROACH TO
THE TEACHING ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE IN THE STUDENTS OF
THE 8th YEAR GENERALIZED BASIC EDUCATION AT “PRÓCER MANUEL
QUIROGA” EDUCATIONAL UNIT, 2016-2017 ACADEMIC YEAR.

AUTHOR:

AMPARO DEL ROCIO PILATASIG MEDINA

TUTOR:

LCDA. ALEJANDRA PARRALES

EL CARMEN- ECUADOR

OCTOBER 2016

TUTOR'S CERTIFICATION.

The undersigned, Lic. Alejandra Parrales, Degree of Work Tutor from the University Laica "Eloy Alfaro" Manabí, Extension El Carmen.

CERTIFY:

That has been monitored and reviewed with length the present research work on: Methodological strategies base on the playful approach to the teaching of English as a second language in the students of the 8th year Generalized Basic Education at "**Prócer Manuel Quiroga**" Educational Unit, 2016-2017 academic year which is now ready for submission and suitable for her defense.

The views and concepts discharges in this work of qualifications are the fruit of the efforts, perseverance and originality of her author: **AMPARO DEL ROCIO PILATASIG MEDINA**, being only her responsibility.

El Carmen, Octubre 2016

Lic. Alejandra Parrales

TUTOR

DECLARATION OF THE AUTHOR.

I, **AMPARO DEL ROCIO PILATASIG MEDINA**, I declare under my responsibility for the opinions, research, results, conclusions and recommendations presented in this Work of Qualifications, are exclusivity of her author, the same that was obtained through a literature review and the implementation of the field investigation.

El Carmen, October 2016.

Amparo del Rocio Pilatasig Medina

AUTHOR



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ
EXTENSIÓN EN EL CARMEN
CAREER IN LANGUAGES-ENGLISH MAJOR

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



ENGLISH MENTION

APPROVAL OF RESEARCH WORK

The members of the Board approved the report of investigation, on the theme: Methodological strategies based on the playful approach to the teaching of English as a second language in the students of the 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" Educational Unit, 2016-2017 academic year, its author under the ROCIO PILATASIG MEDINA, who graduated from the career of Educational Sciences, English mention.

El Carmen, October 2016

Lcda. Blanca Meza
PRESIDENT OF THE COURT

Lic. Alejandra Parrales
TUTOR

Ms. Lider Lanche
MEMBER OF THE COURT

Lcdo. Cristhopher Okaphor
MEMBER OF THE COURT

DEDICATION

"Commit your way to Jehovah; rely on him, and he will act in your behalf".

Psalms 37-5

I dedicate this work to the owner of my life, to my great God and Savior Jesus Christ, who has given me strength to culminate with my university studies, which at first seemed a dream, but today it has become a reality.

I dedicate this work to my best friends, my daughters Liceth, Catherine and Genesis, whom had a lot of patience and shared their time with my career and always trusted in me and encouraged me when presented obstacles.

ACKNOWLEDGEMENTS

I would like to express all my gratitude to all the ones who directly or indirectly helped me achieve this goal.

First, I would like to thank God for giving all the strength just when I need them.

Thank you dear Ms. Alejandra Parrales for your suggestions, advice and support, which helped me, enrich my research.

To all the professors and administrative staff “Laica Eloy Alfaro Manabí” University for helping, guiding and supporting all the students to be good professionals.

To my dear classmates Elinora, Lorena, Walter, Luis, Eduardo, who were friendly, helpful and whom I had many enjoyable moments.

Finally, I would like to thank my family, my parents, my brothers, especially to my daughters who has been my support in all time and who has always made me recognize the importance education has in our lives.

INDEX

Contenido

TUTOR'S CERTIFICATION.....	II
DECLARATION OF THE AUTHOR.....	III
APPROVAL OF RESEARCH WORK.....	IV
DEDICATION.....	V
ACKNOWLEDGEMENTS.....	VI
INDEX.....	VII
SUMMARY.....	IX
INTRODUCTION.....	X
CHAPTER I.....	- 1 -
1. FRAMEWORK.....	- 1 -
1.1 METHODOLOGICAL STRATEGIES.....	- 1 -
1.1.1. Methodological strategies for the student.....	- 2 -
1.1.2. Classification of methodological strategies.....	- 4 -
1.2. METHODOLOGICAL STRATEGIES FOR TEACHING ENGLISH LANGUAGE.....	- 7 -
1.2.1. Active participatory techniques.....	- 7 -
1.2.2. Methodological strategies to enhance learning English.....	- 9 -
1.2.3. Strategies to facilitate the process of teaching and learning of English.....	- 10 -
1.2.4. Didactic learning tools.....	- 12 -
1.3. PLAYFUL APPROACH.....	- 13 -
1.3.1. COMMON EUROPEAN FRAMEWORK.....	- 14 -
1.3.2 GAME.....	- 17 -
1.3.2.1. Psychological theories about the game.....	- 18 -
1.3.2.2. Present theories.....	- 18 -
1.3.2.3. Past theories.....	- 19 -
1.3.2.4. Theories of the Future.....	- 19 -
1.3.3. GAME AND EDUCATION.....	- 19 -
1.3.4. GAME IN SCHOOL STAGE.....	- 20 -
1.3.5. GAME AND MOTIVATION.....	- 21 -
1.3.6. GAME AND LEARNING ENGLISH LANGUAGE.....	- 21 -
1.3.6.1. Features that distinguish the game from any other activity in the classroom. .	- 22 -
1.3.6.2. Justification to use games at English classes.....	- 23 -
CHAPTER II.....	- 24 -

2. DIAGNOSTIC	- 24 -
2.1. Population and sample.....	- 24 -
2.2. METHODS.....	- 24 -
2.3. Techniques.....	- 26 -
2.3.1. Analysis of the survey of English Teachers' Education Unit "Prócer Manuel Quiroga".	- 26 -
2.3.2. Analysis of the survey students of 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" School.....	- 28 -
CHAPTER III.....	- 38 -
3. PROPOSAL	- 38 -
3.1. Issue.....	- 38 -
3.2. Hypothesis.....	- 38 -
3.3. TITLE OF THE PROPOSAL.....	- 38 -
3.4. INTRODUCTION.....	- 39 -
3.5. JUSTIFICATION.....	- 40 -
3.6. OBJECTIVES.....	- 41 -
3.6.1. General objective.....	- 41 -
3.6.2. Specific objectives.....	- 41 -
3.7. DEVELOPMENT OF THE PROPOSAL.....	- 42 -
3.8. Results.....	- 43 -
3.8.1. Discussion of results and verification of the hypothesis.....	- 43 -
DIDACTIC GAMES	- 44 -
SCHEDULE OF ACTIVITIES.....	XI
CONCLUSIONS.....	XII
RECOMENDATIONS	XIII
BIBLIOGRAPHY.....	XIV
Bibliografía.....	XIV
ANEXOS.....	XVII

SUMMARY

The present titling work wants to develop a series of educational elements, which are posed to provide a teaching fruitful, meaningful and real, on the basis of different approaches and methodologies. Seeks, also, acknowledges the students' needs in an effective manner, noting methodological strategies on the professor's part to manage with greater skill in the teaching-learning process. Besides, provides a didactic and methodological proposal applying it in the students of the eighth year of Basic General Education in the English area which presents several activities of playful nature that contribute the acquisition of the general objectives and the specific that the own teacher arises. These actions are created to guide the natural inclinations of any student in this educational stage, which are play and enjoy, thus taking advantage of these instincts to develop an effective learning. At present time, English has become an essential tool for social interaction, cultural and cognitive. We are immersed in a globalized world and social conditions require subject who know a second language that can be learned from the initial age and in school contexts that give you the opportunity of its acquisition and learning through special pedagogic conditions. This proposal was directed to modify teaching practices for learning English with playful strategies that require students to put in evidence their capabilities, therefore the importance of creating significant spaces that will enable their development and learning. To identify the problems that are presented in this context were applied several instruments, throwing data that indicated the need to create a project with significant experiences to strengthen the teaching and learning of a second language (English).

Author: Amparo Pilatasig

INTRODUCTION.

The playful learning is an essential element within the teaching-learning effective process, allows you to make it fun and natural, combines the participation, community, communication, entertainment, creativity, competition, cooperative work, the analysis, reflection, the positive use of time, obtaining results in real problem situations.

The game in the learner is something innate, form part of his life and contribute to the development of the participants on the intellectual aspect-cognitive, emotional for this reason there is a need to avoid that educational activities are tedious.

However, it is important not mix the playful learning with game. The game is entertaining, but not everything is playful game; it is also imagination, motivation and above all, didactic strategies.

The importance that currently have the playful component and the strategic component is due to the fact that both favor the effective learning, helping their process and improving the abilities and skills of the participants according to the integral formation in the human being (Sabel Iglesias Casal, 2007).

English learning as a second language is being challenged recently, since many times are not used appropriate methodologies which encourages the student not to give it its due importance losing his interest of this knowledge. It is an issue that worries to all education officials; parents, professors and students. For this reason, it increases the respective investigations about this topic. The usual process of teaching shows momentous empty. However, there are different methodologies that benefit a satisfactory result where you analyze strategies that help learning and didactic, without leaving behind the legal framework of teaching as foreign language. (Silberman, 1998)

To achieve that the students focus their appropriate attention in the content needed to understand, learn or approve a subject, we must implement meaningful content. If this premise has been properly selected and adapted, will provide the student with the necessary tools to achieve successfully the objectives proposed in the subject. This requires, obviously, a previous organization on the professor's part and an advance practice in the use of language.

CHAPTER I

1. FRAMEWORK.

1.1 METHODOLOGICAL STRATEGIES.

The methodological strategies come to constitute the joint approach of the guidelines to be followed in each of the phases of the formative process, all-methodological strategy involves the conscious selection in a way to reach the goal to teach effectively and enable the student to learn with better provision the body of knowledge of this discipline.

A good strategy does not delete or reduces the effort which the teaching and learning required, but of course, you can sustain that cooperate in the line which pledges the teacher and the student. A good strategy ensures an equal or lesser effort, to reach higher and better results (C, 2009) (C S. , 2012) (Jack C. Richards, 2003).

The strategic education of teachers in the educational act has a clear sense of relational both in respect of the student as of curriculum content, the action chosen by the teacher has an impact on the other elements of the triad didactics, likewise, impacts on the content that is selected and organized differently, so that the students can find its meaning and value, and this will have to learn them, the university teachers committed to the student learning, choose the methodological strategies more timely and appropriate in relation to the students, with the content type discipline of its specialty and with the physical and social context in which it operates the class..

The methodological strategies that select the teacher affect cognitive processes which students engaged. In addition the whole seque

nce of actions designed to achieve a specific objective requires encouraging processes of thought which implies that no strategy could be put into effect without prior planning, without control during the process and without the evaluation of the results, the teacher should be trained to use methodological strategies leading to the best assimilation of the superior culture, and to greater interaction in the classroom context.

The teacher should reflect and discern which actions are most appropriate for each particular academic circumstances in relation to the objectives to be achieved, since the actions and the consequent activities involve the adoption of a method associated procedures and techniques which do not constitute a professional secrecy. On the contrary, strategic teaching students participates achieve the objective and selection procedures to implement their justifications value so that these are being gradually forming conscious thought operations performed when students have to learn. (FERREIRO JUANA, 2007) (Soler, Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa, 2002).

The domain teachers take teaching strategies to:

- Promote meaningful and relevant learning.

Integrate disciplinary content and methodological procedures

- Create a classroom climate that favors continually questioning and processing, that is to say, learning situations enriched by timely educational intervention.

1.1.1. Methodological strategies for the student.

The dynamism of student calls the teacher to work interactively and cooperatively, interacting successive and / or simultaneous actions between two or more people take place, highlighting the value of interpersonal communication, the participation of each member in a particular group a communicative occasion in view of achieving a common goal. Direct interaction student - teacher and students together, required by the teacher monitoring processes are performing students, and a differentiated intervention in relation to what each one needed.

So there will be groups that require more individual interactions and allow the teacher to provide specific support, and others who need more space for interactions based on the joint activity of students together, cooperation creates a form of interaction focused on achieving of, beneficial for all and for each common goals. The positive interaction results in a personal empowerment while a better development and group integration, increasing self-esteem and the ability of solidarity and committed relationships.

The reciprocal encouragement cooperates for maximum academic effort by students in cooperative learning is necessary to prevent the risks of all group work, meaning that only some group members do most of the work, or students sections remain less skilled or ignored by others. It is also important to contribute to the group aware of its dynamism, monitor the quality of their cooperation and reflect on possible ways to improve, if It is necessary.

Inquiry strategies are usually centered on a thematic nucleus proposed by the teacher or suggested by the student group, has the value of personal research, the rise of questions that are shaping a cycle or spiral learning. They can implement with questions and problems arising naturally or simulated. The cycle of inquiry begins his interrogator inquiry process from the known by the student and is opening up to examine questions that allow a reality from different perspectives.

The dialogue that accompanies the inquiry allows distinguishing new ideas, avoid or clarify confusion, sharing lessons learned, planning new searches, etc. The key inquiry is not found in the search or data collection around questions but on reflection that students made about the investigation, and in the multiple relationships that can be established between the subjects, as well as in further investigation they originate.

The development of education today calls often also the case study, ie the selection of a portion of reality that can be analyzed and questioned, enabling reflections, insights, questions, application of knowledge, formation of value judgments, understanding of views, etc. The proposed real or simulated case favors the correlation with life and gives a sense of reality to the discipline studied by promoting the experience of events or situations that can be found in professional practice. Therefore, the cases are a means highly stimulating for the interaction of those methodological participate in class and to develop communication skills.

Teaching skill in this strategy is evident in the formulation of the critical questions and conducting discussions through the cross-examination that encourages students to make more acute the problem analysis, a very suitable methodological strategy for the student today it focuses on problem solving.

The problem involves a stimulus for finding a genuine solution appealing to a qualitative, logical and causal reasoning, any resolution of problems puts the student in the need to understand the question, devise an operative plan, run plan and verify the

results, no doubt that the value of this strategy is the intentional deliberation in the reasoned choice of procedures are monitored and evaluated in view of the goal to achieve.

1.1.2. Classification of methodological strategies.

- Socializing strategies.
- Individualized strategies.
- Personalizing strategies.
- Creative Strategies.
- Strategies of information processing.
- Discovery strategies.
- Testing strategy.
- Development Strategies.
- Strategies Organization.

1.1.2.1.Socializing strategies.

Socializing strategies are those that get their energy from the group, capitalizing on the potential that comes from different viewpoints and is to help, enable, work experience, study together to formulate and solve problems of academic and social nature. (Montenegro, 2005) (Valdivieso, 2002) (Salazar, 2013)

1.1.2.2.Individualized strategies.

Individualized strategies are only a working tool, not a principle of individualized education. It is a means to guide the development of autonomy, uniqueness, openness, and transcendence in a way that creates a critical judgment, creativity, in order to develop potential and values.

There are numerous types of strategies individualized to guide the personal work of students, among the most important we could mention directives, work, control, Notional, corrective recovery complementation, circumstantial, consultation, experimental, synthesis, verification of information, development and correlation and

integration. (Velasquez, 2009) (Marcel Postic, 2000) (María Luisa Villanueva, Los estilos de aprendizaje de lenguas, 1997)

1.1.2.3. Personalizing strategies.

Among the objectives sought in personalizing strategies we can list:

- The development of personality in terms of self-awareness, understanding, autonomy and evaluation.
- The increased capacity of self-exploration, creativity and problem solving, and personal responsibility.

1.1.2.4. Creative strategies.

- They are ways you can take part of the communication. To break the emotional barrier of receptors, or the public. It has a persuasive action in the target audience. And they are classified as mood, emotions, scandal, show, celebrity presenters and comparison.

1.1.2.5. Strategies of information processing.

- This competence consists of skills to seek, obtain, process and communicate information and transform it into knowledge. the use of TIC as essential to learn, learn and communicate element is included.
- This competence implies an autonomous, efficient, responsible, critical and reflective when selecting, evaluating and using information and sources and various technological tools person. It also means respecting social regulation on the use of information and its sources. (C M., 2010) (Ornelas, 2001) (Puente, 2002)

1.1.2.6. Discovery strategies.

It is a methodology of learning in which the subject rather than receive passively content, discover the concepts and relationships and rearranged to suit their cognitive schema. Discovery teaching foregrounds the skill development, learning and research is mainly based on the inductive method and the herbatiana inductive lesson and in solving problems.

- **Testing strategy.**

They are those in which the pupils use repetition or denomination to learn. For example: learning a set of regular verbs, learn the order in which the planets revolve solar system, etc.

- **Development Strategies.**

It is those who use mental images or sentences generation able to link two or more items. For example, list the parts of the digestive system or learning a foreign language vocabulary.

- **Strategies Organization.**

The learner are those used to facilitate understanding of certain information taking it from one to another mode. For example, underline the main ideas of a text read, in order to distinguish them from secondary ideas or making schemes that promote understanding. (C M., 2009) (Soler, 2002) (Tamayo, 2007)

Among the strategies and methodological procedures taken from the different contributions of the different constructivist tendencies, you can point to several already experienced, all of which are conducive to the development of thought processes, which is integral to a constructivist conception. Among them they can be mentioned:

- Concept maps.
- Semantic networks.
- The brainstorming.
- The formulation of hypotheses.
- The development of problem-solving strategies.
- Joint planning of learning.
- The construction of graphs, charts.
- Games roles.
- Simulation games.
- Situations troubleshooting.

- Metacognitive strategies for learning to learn.
- The project method.

As can be evidenced, methodological strategies aim to: develop the personality (self-awareness, understanding, autonomy, self-assessment), increase creativity, problem solving, personal responsibility; Likewise, some creative group activities, allow conceptual fluency verb complementation graphics, formulation of anti proverbs, etc.

The most common techniques are didactic presentations, demonstrations, lectures, discussions, case studies, creative, graphics, skits, games, observation, etc. In deciding methodological strategies and planning it is very important to consider: To what (content); who will implement; Where are implemented; what means It's counted; relationship between action and objectives; Ease of implementation; The adequacy teachers, etc.

1.2. METHODOLOGICAL STRATEGIES FOR TEACHING ENGLISH LANGUAGE.

The English language is the second most widely taught around the world, international domain language, because it is required in all fields and professions such as science, medicine, business, commerce, education, internet among others. Knowing those in the teaching of English for different reasons such as failures, lack of planning, inadequate methodology, lack of professionals in the area of English, causing a low level of knowledge and student learning, these weaknesses are daily observed in educational institutions, they have set the pace for the methodological strategies are taken into account in the educational process of teaching English Language.

1.2.1. Active participatory techniques.

Someone can say that the structuralist approaches lost force and, instead, the communicative gained ground, humanistic and learner-centered approaches. These latter approaches suggest teaching methods and techniques that reduce the anxiety of children to learn a foreign language (Maria Luisa Sevillano García, 2003) (Zaldivar, 2009) (Ocaña, 2010)

The active methodology is one of the main teaching the teaching-learning process contributions, not only because it allows teachers to assume their task more effectively, but also allows students achieving trainers learning, and help you become partakers throughout the teaching-learning process. The use of participatory techniques makes more attractive educational process, but the most important thing is to be inserted into a methodology to develop students as active, democratic, able to search and build new knowledge subjects and that it do so, with the aim to positively influence the changing environment and strengthen their conduct and ethics.

In participatory development of oral English communication techniques, reflect different communicative activities such as games, role plays, simulations, conversations in a personal capacity and troubleshooting. The games are excellent activities to develop oral communication, with this activity the active participation of journalists is guaranteed. Accuracy in games and practice setting the linguistic code in order to perfect the use of the elements is done, apply in activities such as riddle, communication of ideas plays its role, which is to convey meaning. Both children and adults find it tasteful guess. Therefore the guessing games are distinguished; in which you must discover something, communicative situations are real and very useful for learning language, are tasteful because practice with humor, entertainment and enjoyment combined. Its effectiveness depends on the structure and vocabulary necessary for the game is known. Roleplaying, useful for the formation of participatory techniques characterize language teaching long ago, are activities in which students must act as if they were in a real situation, simulating a real-life activity. Then consist of small scenes, which can be real, as dramatize the sale in a store or pure fantasy, as representing an interview to a television personality, etc. Care should be taken that a participatory technique developed from the use of role play does not become a theatrical performance. It is not to become a little helpful for the development of oral communication rote memorization. Where participatory techniques are used role plays of situations require that students have to correctly use the foreign language in form and style depending on the role they represent. The simulations are closer to reality activities are simplified patterns of human interactions and social processes. a situation in real life in which some aspect of reality where students are inserted and interact in simulated roles created. Example: take the hallways of the school or classroom tables to simulate the streets of the city and thus taught to ask and give directions..

Participatory techniques can also be made from the talks in a personal capacity activities in which students freely express their tastes and preferences experiences, etc. Foster the exchange of information enabling the content of the topic enrich example, discuss the family's vacation plans what they did at a party, what they will do at night, the next day, the next weekend, etc. Participatory techniques also can be constructed using the problem solving activity where participants solve problems depending on their language development, such as deciding how to care for animals, water, nature, to be in the future, this activity contributes fairly to the development learning competition. Participatory techniques can be developed using the variant stories, this aims to bring students to develop their imagination increasing information logically

1.2.2. Methodological strategies to enhance learning English.

The methodological strategies presented then demand interaction while allowing learning, using dialogues, games, songs, plays, rhymes, demonstrating the importance of them in communication, through fun and active participation of the students

Strategy 1: The Guessing Ability to develop: skills of speaking, listening, vocabulary, plus fun are developed. Linguistic content: Nouns denoting objects of the class.

Strategy 2: Discover the difference Ability to develop: Students are able to develop their imagination, in addition to listening and speaking.

Strategy 3: Who am I? Ability to develop listening, speaking, reading, writing linguistic content

Strategy 4: Ability to develop Mimicry: It is a very important work values formation activity.

Strategy 5: Reason enough skill to develop: Development of speech, vocabulary, grammar.

Strategy 6: Important Personalities Ability to develop: This activity is important to reinforce feelings of love, respect for our homeland, actors, heroes and martyrs.

Strategy 7: Wheel Ability to develop: Allows develop speech, grammar and listening skills.

Strategy 8: Offbeat Ability to develop: The four skills.

Strategy 9: Skill argument to develop: Talking and listening.

Strategy 10: My Friends Ability to develop: Development of productive skills.

Through various investigations have been detected that one of the factors that adversely affect the teaching-learning process of English students and the lack of motivation for learning this subject, limiting the development of this process, why which it is necessary to find appropriate means to facilitate learning towards this impacting favorably on the academic formation of learners, so the aim of this book is intended to encourage the use of a methodological strategy based on the use of methods interactive to achieve motivation of college students in English teaching and learning process. The scientific result of this work lies in the theoretical order, systematization made on the motivating logic of educational character that enables significantly make the development of teaching-learning process of English language in the university context and will be evaluated for their impact on teaching practice in the instruction and training of future professionals process. (C S. , 2012) (María José Coperías, 2000) (Bou, 2010)

1.2.3. Strategies to facilitate the process of teaching and learning of English.

Teaching English at an early age is a process that requires constant creativity in what the teacher's work is concerned. Besides entering play goals and activities of the various methods of teaching and learning, it is advisable to know and use a number of strategies that will be used for more fruitful results. Some of these strategies are:

- A relaxed atmosphere encourages learning.
- The movement must be part of the activities at these ages. Physical activities stimulated response messages compression.
- Experimentation and use of all senses allows children to learn better. They also learn best when they do participate in the preparation and organization of classes.
- Imitation is surprising capacity, so always try to provide a good model.
- The use and participation in the games is essential. We must ensure that the instructions are clear, simple, direct, and not play with them.
- Show the materials previously used to arouse their curiosity and interest.

- The stories stimulate their imagination and creativity, besides presenting the language in context.
- The personal attention is very important this stage, so learn their names to a good start.
- It is essential to speak everything you can in English even if they do not understand everything.
- Oral messages should always be supported with images, objects gestures, intonations and mimicry.
- It is important to use positive reinforcement, so their motivation and self-confidence will increase.
- Imagination and enthusiasm are innate in this age, so that should be utilized in achieving the objectives.
- Have to plan and carry out tasks that include mental and manual work such as cutting, pasting place.
- Daily routines facilitate learning.
- Use memory resources accompanied with music and images will always give excellent results.
- Organize and participate in dramatizations, in addition to disguise themselves, help them learn the language in a more natural way.
- His ability to understand is just equal to how quickly they forget things. Repetitions and reviews should be part of the daily work in the classroom.
- Must monitor their progress and make known.
- Indirect correction, repeat naturally the right way, is a very useful mechanism in this age group.
- Young children love to hear songs, sing them and repeat them over and over again, so you should always be present in the life of the classroom.
- There create an excluded for English space decorated with motifs relevant for students.
- Pets make your imagination run wild, uninhibited them and helps them communicate more spontaneously.
- One of the main objectives for this age group is to foster an open and positive attitude towards learning English or other languages attitude.
- Every day should be surprised with something new or different lake.

- The teacher has to use a slow, clear and especially natural language in which intonation and gestures are part of the message (María José Coperías, 2000) (C S. , 2012) (Lomelí, 2006).

1.2.4. Didactic learning tools.

The great influence exercised by learning foreign languages, especially English, on teaching has led to the creation and evolution of a wealth of tools and materials to facilitate educational work inside and outside the classroom.

Making it clear from the beginning that no tool should never replace the role of the teacher in front of students, all the teachers know materials that can get to make their work more effective and operational. The changing nature of many of these tools makes it very difficult that the teacher is updated, however, it is necessary to establish a categorization of those materials that can be used in the classroom in context.

For teaching English at an early age is essential to have materials and tools that chop the interest of students, they serve to improve teaching and learning and are useful to create communication situations possible as real to thereby, activate expression and oral compression.

In the preschool classroom tools, materials and resources can be divided into: Tools, materials that can be found in all kindergarten classrooms, specific tools and materials in the area of English, audiovisual tools, tools and technological resources, authentic materials and materials produced by students.

Leaving aside the context of language teaching in the classroom child a large number of tools and materials that can be found in all classrooms capable of being used by the English teacher. In addition to serve this purpose create links with other curricular contexts that have link at this stage.

The market specific tools and materials English is very wide area due to wing enormous influence of language learning in recent decades, which has led to a growing and continuous supply of materials by publishers and specific companies.

Audiovisual tools within those electronic materials of great influence both inside and outside the classroom will be included.

Tools and technological resources are those materials have emerged in recent years are characterized by their great technological burden. Also it included in this group the World Wide Web, Internet tools has evolved teaching and learning not only language, but also of all other areas of learning.

Under authentic material materials found in everyday life and are likely to be used didactically in the classroom are included.

The materials produced by the students are of great importance in this age group. They are part of this group all objects created and performed by students with teacher supervision. In addition to promoting creativity and growth of the child maturative serve to include classroom life a set of original and away from consumption materials created by the influence of the editorial and business market.

Each of the types of tools and exposed materials have their own specificity and usefulness in English classes. The rational and controlled use of the many tools and materials will serve to facilitate the achievement of the objectives to be achieved at this level (Bouso, 2010) (María Luisa Villanueva, 2010) (Corral, 2006)

1.3. PLAYFUL APPROACH.

The word comes from the Latin LUDUS, LUDICA / O and refers or relates to the game. The game is fun but not everything is fun game. It is understood as recreational activities to a dimension of the development of individuals, being a constituent part of being human.

The concept of leisure is as broad as complex as it relates to the human need to communicate, to feel, express and produce in humans a range of emotions oriented entertainment, recreation leads us to enjoy, laugh , scream and even mourn in a real generator of emotions. The playful promotes psychosocial development, the formation of personality, values evidence, can be oriented to the acquisition of knowledge, enclosing a wide range of activities where they interact, pleasure, joy, creativity and knowledge. (Free, 2015) (Alonso, 2000) (Martín, 2000)

It's amazing how broad the concept LUDIC, their uses and spectrum. We have always related to games, to the playful and its surroundings as well as the emotions they produce, with children and we have put certain barriers that have stigmatized games in

an application resulting in serious and professional appearance, and truth is that this is far from reality because the game transcends the stage of infancy and without realizing it, is expressed in the daily lives of such simple activities as nice to share at the table, in cultural aspects, sports competitions, in video games, in games, in entertainment, in the form of rituals, folk manifestations of the villages, artistic expressions, in the works written and verbal communication in teaching, teaching materials, in therapies, etc. Playfulness creates magical environments, creates a pleasant environment, generates emotions, joy and pleasure. (Tagle, 2008) (Esteve, 2010) (Aizencang, 2002)

Besides the playful capacity it develops articulating global psychological structures such as cognitive, affective and emotional, mental opening padlocks that have limited learning until recently at different age levels.

The playful approach is a set of strategies designed to create a harmonious environment in which students are immersed in the learning process. This method seeks students take ownership of the subjects taught by teachers using the game.

The playful approach means not only playing for recreation, but on the other hand, develops very deep apprehension worthy of their activities by the student, however disguised through the game. Games in the early years must be sensory (3 years). In more advanced stages should promote imagination and later competitive games.

1.3.1. COMMON EUROPEAN FRAMEWORK

The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, evaluation¹ (CEFR, or CEFR English) ² is a European standard, also used in other countries, used to measure the level of comprehension and oral expression and written in a particular language.

Among the key theoretical concepts used in the CEFR, they are declarative knowledge, knowledge and competence, understood as the minimum sufficient knowledge that we assume is required to run a type of specific tasks. These concepts are complemented by the existential competence (social skills), ability to learn and linguistic competence comunicativa.

The CEFR divides the linguistic and communication skills in three types: linguistic competence, sociolinguistic competence and pragmatic competence. This division does

not coincide exactly with previous models of communicative competence, but capture the essential features that these models put time back on the discussion table (Vélez, 2005) (Aldana, 2005) (Jenny Seas Tencio, 2000).

Common reference levels.

The Common European Framework establishes a scale of six common reference levels for the organization of language learning and recognition of the various securities issued by certified entities. The division is grouped into three blocks respond to a more traditional division of basic, intermediate and advanced level, but do not correspond exactly with the classic levels be located above or below them (Fernández, 2003) (Lidia Lozano, 2005) (profesional, 2004).

Level Sublevel Description

TO

(Basic user) A1

(Access)It is able to understand and use familiar expressions everyday, use basic phrases designed to meet immediate needs. You can introduce yourself and others, ask for and give basic personal information about your home, belongings and people you know. You can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is willing to cooperate.

A2 (Platform).

Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (basic information about yourself and your family, shopping, places of interest, occupations, etc.). Can communicate when carrying out simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on issues that are familiar and routine. Can describe in simple terms aspects of their past and their environment as well as issues related to their immediate needs.

B

(Independent user) B1

(Intermediate) Can understand the main points of clear standard input on familiar matters regularly encountered, either in work situations, study or leisure. He can deal

with most situations that may arise while traveling in an area where the language is spoken. It is able to produce simple texts on topics which are familiar or who has a personal interest. You can describe experiences, events, desires and aspirations, and briefly give reasons and explanations for opinions and plans.

B2

(High Intermediate) Can understand the main ideas of complex texts on both concrete and abstract topics, even if they are of a technical nature provided they are within their field of expertise. You can interact with native speakers with a degree of fluency and spontaneity that communication is done without effort by any of the partners. You can produce clear, detailed texts on various subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the pros and cons of various options.

C

(Proficient user) C1

(Effective Operational Proficiency) Can understand a wide range of extensive texts with a certain level of demand, and recognize implicit meaning. Can express fluently and spontaneously without much obvious effort to find the right expression. You can make a flexible and effective use of language for social, academic and professional purposes. Can produce clear, well-structured, detailed text on complex subjects, showing controlled use of organizational patterns, connectors and cohesive text.

C2

(Mastery) Can understand with ease virtually everything heard or read. You know reconstruct the information and arguments from various sources, whether in spoken or written language, and present a coherent summary. You can express yourself spontaneously, very fluently and with a degree of precision, differentiating finer shades of meaning even in more complex situations.

1.3.2 GAME.

Throughout the biological evolution of species, it shows that the game is associated with the brainpower of the creatures behavior, giving a direct ratio between the amount of play and the amount of brain mass thereof. Creatures of elemental structure this type of behavior is observed; on the contrary, it has its apogee in mammals, and within these, the man becomes a cultural institution. If we start from the premise that culture is the peculiar way that the human being has chosen to adapt, progress and dominate the environment in which it operates, the game would be an initial step.

With the word play any free manifestation of physical or mental energy made without utilitarian purposes is so designated, the game is also characterized as a pleasurable activity since it involves free movement without any fixed address or hindrance.

The game is definitely an activity;

Free. Should not force a player to participate without the game immediately cease to be what it is.

Bounded. Within limits of space and accurate and time set in advance.

Regimented. Under conventions that suspend the rules ordinarily and temporarily establish a new law, which is the only one that counts.

It is customary to link the play activity with the early years of life. We do not believe that this is so. It seems that only children are granted the right to play. The adult, however, has to be a serious person in order to be able to successfully face the responsibilities he has taken in his life. Believing this to deny the seriousness that involves the game; this may represent a balancer for adult through his life and foster their relationship with others. In fact, in one way or another, the game is present in the human life from birth to death. In different ways, in keeping with the evolutionary characteristics but accompanying man in his evolution.

The game develops the human being from every point of view, motor, psychologically and socially as through them topics are introduced, they integrate knowledge or exercise skills, facilitate understanding of complex situations, as well as training or changing attitudes (Waserman, 2008) (Sarle, 2003) (Iris M. Motta, 2007).

1.3.2.1. Psychological theories about the game.

Game theories say every game has repercussions and It's a situation in which born and which depends on the possibility of its existence. These effects and preconditions are not the game itself and do not affect its essence, show however, as the game is framed in the whole of cultural life of the senses. The explanations do not capture the essence of the game, but the significance of this for working life.

Theories concerning the game are divided into: Theories of present, past and future

1.3.2.2. Present theories.

A child plays more and for a long time, since many of their vital tasks are dealt with by the educator. As man has to somehow undo the energies struggling to get out, grabs the closest, imitates the activities you see in the other.

According to this theory the living beings have a limited amount of energy to be consumed daily, but not all species spend at the same rate. Lower species need to consume most of their energy to meet basic needs, but as species move up in complexity need less energy than they have to meet these needs, so the excess energy is available to be used in other activities. In other words, the game is a way to release excess energy by moving child.

Recovery will not only be achieved through rest, but also setting in motion the other forces that are passive during work. This theory is more thought in adults than in children; for the first game is like work under other conditions and in special circumstances, without being oriented activity to an end

This is the theory of the break, and believes that gambling is an activity that serves to recover and rest, after having consumed much of our energy in daily activities (Spencer, 2002) (Nebrija, 2011) (Sonsoles Fernández, 2001)

1.3.2.3. Past theories.

Among the theories of the past we have the fundamental law of biogenesis, According to this law in the games children relives the primitive forms of human beings.

Since man has the potential to set in motion the original aspirations acquired by inheritance but not adapted to the culture and the present and thereby make them react in a safe and harmless way. Recreational activities provide a stimulus for development, ie have a preparatory function for adult life. Children play to eliminate play rudimentary functions (feeding, toilet training, etc.) that have become useless in the present life and promotes development. In other words, this is the theory of recapitulation and notes that in the game early forms of the species occur and that its contents correspond to ancestral activities. (Hall, 2002) (Jack C. Richards, 2003)

1.3.2.4. Theories of the Future.

Future theories emphasize the fact that the game can prepare what is coming. This theory is called functional anticipation, and states that the game has a functional and essential substrate and is not a simple relief, argues that gambling is a pre-training of future activities child, which is true, if we looked at the game as a global activity.

1.3.3. GAME AND EDUCATION.

The essential form of student activity is in the game, this largely develops his powers as are: psychomotor, cognitive and affective-social. Playing children become aware of the real, are involved in the action, develop reasoning and judgments. It defined the game as a substitute suggestive and adaptation and mastery process, and hence its value as a learning tool.

Games can be present at different stages of the learning process of human beings. Clearly the educational value that the game is in pre-school stages and school in general, but many observers have been slow to recognize the game as learning detonator. For many equals losing playing time and they are not wrong if there is no structure, meaning and content (Yturralde, 2008) (Palopoli, 2006) (Zapata, 1989)

1.3.4. GAME IN SCHOOL STAGE.

At each stage of development man has needs and primary interests, on the school stage games represent the central interest to cover their physical, intellectual and emotional needs, it represents child language par excellence. At this age a new social development situation arises also, the child to start having new types of links with adults and other children.

The place among the people around them will be different there is a growing awareness of his own self and the meaning of their actions. There is enormous interest by the child to the world of the elderly, their activities and relationships. The desire to join the adult world, makes the child is taking over the world in the way that is accessible to the game. At this stage the game is essentially symbolic and starts from an early age and that is where conflicts where the child prepared recreate and gives a different meaning to what causes suffering or fear and again enjoy what you It causes pleasure.

The game also promotes the development of attention and memory, while playing children concentrate and remember better than in other situations. Language development is also influenced very significantly by the action of the game, as this requires each child particular communication skills. If the child is not able to understand the verbal instructions of his peers, if not able to express their wishes clearly have problems and disgust in these cases it stimulates language development.

For me and for many the game is a way to discover the world and the most effective means of learning in this important stage of life is the school stage. In addition the game is the main occupation of the children and a very important role, because through this can be stimulated and gain greater development in different areas: psychomotor, cognitive and affective social.

The game also has educational purposes and also helps in increasing the creative abilities of the students by what is considered an effective means for understanding reality. Through play small learning experience, they reflect and actively transform reality. Children grow through play so no student should be limited to this activity (Murcia, 2002) (Braga, 1999) (Nayarit, 2003).

1.3.5. GAME AND MOTIVATION.

Motivation is absolutely necessary to achieve a purpose so we must bring back in our students as motivation. It's a set of reasons that drive a person to learn new knowledge. It is also an internal process and depends on the curiosity and interest that the person has the object of their attention. To motivate a child to have to use things that interest you and you believe expectations, hence the game is a very valuable tool for motivation in the teaching-learning process. If we motivate students, we can make them work harder without realizing and may evolve positively acquiring the levels laid very faster.

The issue of motivation in a class is very delicate since it is not only motivate students to invite a predisposition to learning, but is showing a taste for the subject taught.

Regarding the use of the game as a teaching resource for motivation there is a lot of literature, but we must remember that game does not mean doing something entertaining, without direction or basis, much less raise any game on any topic. Prepare the game towards the goal is learning should be paramount in a learning session.

It's work of teachers create, propose and run games where students see how interesting the subject you are learning.

1.3.6. GAME AND LEARNING ENGLISH LANGUAGE.

The games are an aid in education and more specifically in an English class. They are a mental or physical competition that occurs according to pre-established rules and in which students take part either in groups or individually.

It is important for teachers specialized in the area of English know that one of their most important tasks is to promote in students the desire to explore through play, the aim should not only convey the rich culture but also develop skills.

The teaching-learning process as a foreign language English is a serious business and games are something we do for fun. This is the reason why games should be used with children, they make classes more fun, participatory; if a child in class is having fun, learning English will become more interesting and if the child to find that what you are learning is interesting assimilate and retain more students who study only because they have to do obligation.

Children are full of a lot of energy for this reason like to be active. So why not use this energy in a constructive purpose, the purpose of learning English. Therefore no doubt the games are the best way to teach and learn this language.

There are also other reasons that are explained below:

- Games allow children build and strengthen their knowledge better.
- Develop in children the four macro language skills: listening, speaking, reading and writing.

Activate motivation meaning that through humor, entertainment, fun and other factors students are more motivated and ready to learn vocabulary, pronunciation, grammar rules, understanding of short readings, etc.

- Maintain attention since it allows the group of students in the same period of attention and focus on the same purpose. This is achieved by motivating activities and games.
- Encourage students to achieve this the teacher after making a game should make use of certain rewards such as verbal praise, a prize or comprehensive actions.
- They encourage competition group with which each group tries to work as a team but at the same time are competitive with the other groups.

Physical games are very motivating in the classroom as through body language and mimicry children express their feelings and explore their inner qualities to internalize the language.

1.3.6.1. Features that distinguish the game from any other activity in the classroom.

A game must:

- Being funny
- Having a visible target
- Promote cooperation between players.
- Use the language as an integrating tool.
- Create in students the desire to continue playing.
- To satisfy the need for communication.

- Have a clear beginning and end.
- It be led by pre-established rules.
- Developed in a competitive but healthy and relaxed atmosphere.

1.3.6.2. Justification to use games at English classes.

Games increase range to different learning situations.

It renews energy students, which is important before starting a formal learning.

Motivate student participation and eliminate the inhibitions in students who are intimidated by formal situations in the classroom.

Games can change the role of the teacher: a formal instructor instead of a student who enjoys his participation. This can be useful to reduce the distance or conflict between teacher and student.

Increase communication between students and reduce the teacher's power in the classroom.

Act as an evaluation mechanism because determines areas of weakness in the learning and work of reinforcement or feedback.

Allow the students to be able to experiment freely and to participate in the informal atmosphere of the game.

help express yourself spontaneously and creatively focus specific attention on grammatical rules, vocabulary if you are adequately prepared.

It can be adapted to different levels of age and language learners they are useful to develop all language skills.

CHAPTER II.

2. DIAGNOSTIC.

2.1. Population and sample.

The population make students Eighth Year Basic Education at “Prócer Manuel Quiroga” School.

2.2. METHODS.

For the application of the methodology in this manual Educational Games it has been taken into account in the educational unit "Prócer Manuel Quiroga" students come with little knowledge of English, for that reason has designed a manual of educational games, with which seeks to improve the learning of English students Eighth Year of Basic Education.

Activities and games that make up this training manual are easily methodological application, and do not require mostly expensive or difficult to get materials. On the contrary, it is intended that these games are simple to perform for teachers of the Education Unit "Prócer Manuel Quiroga" implement them efficiently and successfully. For these recreational activities can be carried out in the best way possible, here are some important points that the educator must take into account are as follows:

- Having prepared the necessary materials for each game before starting.
- To pose a goal, that is, what you want to achieve with the game.
- Carry out a daily planning to prevent possible mishaps, and take alternative action plans that do not alter the objective of the recreational activities to be carried out.
- The educator shall give instructions for each game loud and clear, and ensure that all participants understand.

- After the explanation, the teacher must perform or show the game as an example to students.
- In each class the teacher will actively participate not only as an instructor, but also as part of the games to incite and encourage participants.
- The teacher will provide students enough freedom to perform various recreational activities but always remaining attentive to help, if required.
- During the course of the game the educator must be aware of the students' actions to make relevant comments on their performance.

2.3. Techniques.

2.3.1. Analysis of the survey of English Teachers' Education Unit "Prócer Manuel Quiroga".

SURVEY ADDRESSED TO THE AREA OF FOREIGN LANGUAGE

RESULTS OF THE INTERVIEW APPLIED TO THE DIRECTOR OF THE ENGLISH AREA

Lcdo. Marcos Cuesta, very cordially responds to the following:

1. How does the pedagogical practice of teachers affect the teaching of foreign languages?

The incidence of pedagogical practice in teaching English is a lot, since teachers do not apply a good pedagogy students do not learn how to be and feel apathetic towards this subject, fulfilling only to spend the year and other times neither they do.

2. What activities do teachers apply in the English Language Teaching Area?

Generally, English Teachers do a traditional classroom teaching because they do not have adequate resources to teach this language and this affects the learning of students who require interactive spaces that facilitate the acquisition of knowledge of English.

3. Are the English teachers prepared pedagogically to teach this subject? why?

Of course. English Teachers are pedagogically prepared to teach this language, what happens is that they do not have the resources to facilitate their pedagogical action, mainly because the students are apathetic to this subject and without the resources that are required they do not pay attention

4. What pedagogical practices do teachers use to teach foreign language?

The pedagogical practices carried out by students are framed in traditional pedagogy where the teacher is the one who teaches and the student learns, which makes him a mere receiver, because there are not the right conditions to teach English, not having With laboratories that help in the learning of this subject and that would be of great assistance to the work done by the teachers.

5. How are the teaching practices of the teacher and the teaching of foreign language related?

The pedagogical practices of teachers are closely related to the teaching of foreign languages because the way of giving the class influences the learning that students reach, and if teachers do not innovate in their pedagogy classes become routine and students do not go to actively participate in their learning.

6. What do you suggest for foreign language teachers to improve their teaching practice?

In order for foreign language teachers to improve their pedagogical practice, the implementation of didactic resources and the use of appropriate methodological strategies are required to facilitate the work of the teacher and thus the learning of the students improve.

7. How is English language teaching facilitated?

I believe that as trained teachers we should look for didactic resources that are easy to execute and that keep our students active, such as using dynamics, songs, etc.

8. What is your opinion about the play activities that can be developed in the English class?

The play activities are very creative and interesting especially when learning a new language that we don't practice continuously.

2.3.2. Analysis of the survey students of 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" School.

1. Does your English Teacher makes games during class?

Table N° 1

ORDER	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
A	Always	2	6,66%
B	Suddenly	8	26,66%
C	Never	20	66,66%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 1 refers to a lower number of teachers use playful exercises during English class as a methodological strategy to teaching-learning process.

6,66% indicate that their English teacher always used games in his class and they consider this class very fun.

26,66% indicate that their English Teacher makes games during the class very suddenly and

66,66% indicate that their English Teacher never uses playful excersises in his classes.

In conclusion, most English teachers don't apply games as part of playful exercises in this school. There is a high frequency of students learning English without motivation from the English teacher.

2. Do you have fun in your English classes?

Table N°2

ORDER	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
A	Always	2	6,66%
B	Suddenly	20	66,66%
C	Never	8	26,66%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 2 refers to the environment in which the English class is developed.

6.66% of students answer they always have fun in their English class. This amount reflects a very low percentage where students enjoy their English class.

66.66% of students answer Suddenly, their English classes have fun.

26.66% say they never have fun in their English classes.

In conclusión It's necessary English classes have an active students' participation with fun activities.

3. Do you think your skills develop, when You play?

Table N° 3

ORDER	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
A	Always	15	50%
B	Suddenly	8	26,66%
C	Never	7	23,33%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 3 refers to the benefits of the game.

50% answers consider that their skills are always developed.

26.66% very suddenly they develop their skills with the game.

23.33% believe that they never develop their skills in English class.

It is concluded that the highest percentage of answers consider that they develop their skills playing.

It is recommended to use games that are attractive and interesting for students.

4. When do you participate in a game or an educational activity make up his teacher?

Table N° 4

ORDEN	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
A	Always	3	10%
B	Suddenly	8	26,66%
C	Never	19	63,33%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 4 refers to play and motivation and focuses on the ways teachers use to motivate their students.

10% consider English teachers always reward their participation in the games or an activity.

26.66% answer that very suddenly the teacher motivates his students.

63.33% expressed that their teacher would compensate him in the English class.

It is concluded that the highest percentage of answers consider that the English teacher never rewards her participation in the games, for that reason it is recommended to reward or congratulate all kinds of achievement achieved by students at least.

5. Does His teacher recognize his achievements?

Table N° 5

ORDEN	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
A	Always	1	3,33%
B	Suddenly	3	10%
C	Never	26	86,66%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 5 refers to play and motivation, and focuses on the ways teachers use to motivate their students.

3.33% of students feel that their teacher is always attentive to their achievements. And congratulates their participation in the games.

10% of respondents comment that very sudden 3

ly their teacher is aware of their progress in English class.

86.66% of students consider that their teacher never gives them attention in their learning.

It is concluded that the highest percentage of respondents consider that the teacher only sometimes motivates the children to congratulate their participation in the games.

It is recommended to reward or congratulate all kinds of achievement achieved by the children, however small.

6. Does the vocabulary you learn in English classes is related to the objects that you see in your school, home and other environments?

Table N°6

ORDEN	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
A	Always	18	60%
B	Suddenly	5	16,66%
C	Never	7	23,33%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 6 refers to repetitive learning, which consists of repeatedly repeating knowledge.

60% of students consider that they always learn English only by listening and repeating.

The 16.66% stated that very suddenly the new words in English relate to their environment, and

23,33% answers indicate that the vocabulary they learn is never related to their environment.

It is concluded that the highest percentage of respondents learn the English language with the vocabulary used by their teacher according to their environment.

It is recommended to increase the vocabulary with objects that are around him.

7. Do you understand the instructions and explanations that gives your teacher?

Table N°7

ORDEN	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
A	Always	17	56,66%
B	Suddenly	5	16,66%
C	Never	8	26,66%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 7 refers to the style of verbal learning that has to do with orientation and attraction of ideas.

56.66% of students understand the instructions given by the English teachers.

16.66% answers reflect very suddenly understand the instructions of their teacher, in them there is no security of the activities they have to do in their English class.

26.66% of students never understand what their teacher explains to them.

It is concluded that the highest percentage of respondents do not have difficulty understanding the indications and explanations given by the English teacher.

It is recommended that the teacher apply new strategies with which to communicate efficiently with the entire group of students.

8. Would you like your teacher use new strategies in your English classes?

Table N° 8

ORDEN	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
A	Always	17	56,66%
B	Suddenly	9	30%
C	Never	4	13,33%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 8 refers to learning using strategies.

56.66% say that their teacher always presents an innovative class.

30% answers said that their teacher uses new strategies suddenly, and

13.33% of students say that their teacher never presents new learning strategies.

In conclusion most students recognize that their teacher is prepared with new strategies in their English class.

We conclude that the highest percentage of respondents prefer to always learn English using new strategies.

It is recommended that you work with the entire group of students.

9. Would you like to learn English with songs and games?

Table N° 9

ORDEN	ALTERNATIVES	FREQUENCY	%
A	Always	29	96,66%
B	Suddenly	1	3,33%
C	Never	0	
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 9 refers to the development of listening skills consisting in learning through sounds, narratives, melodies.

96.66% answers consider they would like to learn English just by listening.

33.33% expressed they would like to learn English with songs and games very suddenly.

It is concluded that most respondents consider they learn the English language by listening to songs, words, rhymes, stories.

It's recommended the application of songs be done dynamically to motivate students.

10.- Would you like to learn English watching images of drawings and videos?

Table N° 10

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
A	Always	27	90%
B	Suddenly	2	6,66%
C	Never	1	3,33%
TOTAL		30	100%

Survey: Students of 8th year Generalized Basic Education

Author: Pilatasig Medina Amparo del Rocío

Item # 10 refers to the visual learning that consists of learning through the visualization of images, objects, scenes, etc.

90% answers they always like to learn English through drawings, videos.

6.66% say they sometimes like to watch English videos or drawings.

3.33% answers they never like to see drawings, images or videos to learn English.

It is concluded that the highest percentage of students feel motivated to learn the English language if they look at or observe drawings, images, videos.

It's recommended use some visual materials in English clases (flashcards, posters, videos).

CHAPTER III.

3. PROPOSAL.

3.1. Issue.

How to improve teaching and learning English as a second language through methodological strategies based playful approach in the students of 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" Unit School ?.

3.2. Hypothesis.

With the methodological strategies based on the playful approach the teaching-learning English Language will be improved.

3.3. TITLE OF THE PROPOSAL.

Training manual for learning English.

3.4. INTRODUCTION.

This manual was designed for specialized teachers in English Area who working with students of 8th year Generalized Basic Education. The purpose of this manual is to help both teachers and students with creative games and effective and also for teachers to make informed choices about the role of play activities in the classroom to achieve effectiveness in the teaching-learning process using the same .

This manual provides teachers and students of the 8th year generalized Basic Education a variety of games that they have been collected, carefully selected and adapted in its structural and functional part of different resources such as magazines, books and the Internet to satisfy curiosity and interest of teachers.

Each game has its respective instruction to facilitate understanding of teachers. These games can be used in class time both inside and outside the classroom. Research indicates that students could improve their English language learning if they are properly motivated and this motivation could be achieved by the use of organized and creative class time games.

This manual contains games you need to apply memory, physical movement, group work, pair work, socialization, oral expression, gestures and mimicry. These games are a great help for both teachers and students as they make the acquisition of new knowledge will make it a more motivating and fun. Consequently, improve the learning of English and develop critical thinking

3.5. JUSTIFICATION.

Teaching strategies for learning English in students the 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" School suggests English teaching should be directed through a manual which aims to motivate students learning English language by participating in games that have been selected according to their needs.

This manual games is done due to lack of use of recreational activities by teachers specialized in the area of English, which has meant that students from 8th Year Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" School they show no interest or motivation to learn the English language classes have become repetitive and monotonous. For this reason, this research seeks to improve and optimize learning the English language through the use of recreational activities. This manual is focused on encouraging teachers to use play activities in their classroom hours this way to help students learn efficiently, participatory and fun English.

The game has tremendous educational value and must be present at different stages of the learning process of Human Beings. For this reason handbook seeks to improve increase the quality games in English language learning in the classroom creating an atmosphere of motivation and interest.

Related to the importance of play activities state that the game is a real detonator of learning research. This manual aims to facilitate the work of teachers, it is a support tool endowing them with a variety of games that will help make their classes more dynamic and effective and also facilitate student learning because through games learn effectively and actively contents that are taught according to their age and which enable them to understand and speak English correctly.

3.6. OBJECTIVES.

3.6.1. General objective.

- Design a training manual to facilitate teaching and learning English as a second language.

3.6.2. Specific objectives.

- Analyze the current state of the problem in the students of 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" School.
- Ask a methodological alternative to facilitate the teaching and learning using a playful approach.

3.7. DEVELOPMENT OF THE PROPOSAL.

STRUCTURE OF TEACHING MANUAL (DIDACTIC GUIDE)

What is it an educational guide?

A training manual is an educational material that constitutes a valuable motivational tool for students and support for teachers; It is also a key element for the development of teaching-learning process as through various educational resources promotes student learning.

The structure of the tutorial is as follows:

Index: It must be entered all titles, whether of 1st, 2nd or 3rd level, and its corresponding page so that, as in any text, the recipient can locate them quickly.

Presentation: Precedes the body text and allows the author to expose the whole purpose of his work, reading guide and make preliminary remarks it deems useful for understanding the contents of the guide.

Resource: a brief description of teaching resources that will be used during the course is offered.

General objectives: must be drawn in such a way that reflect the objectives: They allow to identify the knowledge, skills, attitudes and skills or skills that the student must develop in order to guide learning.

Specific objectives: The selection of content and presentation that can take an author must always be guided by the previous definition of explicit objectives. The objectives set out clearly and accurately "behaviors out" of learners, what is expected that students are able to do at the end of the study of the topic, subtopic, class, evaluation or any other learning activity, not they could have done before studying. The objectives are formulated such that they can be evaluable. Therefore the wording should describe, as accurately as possible, an activity that the student can make explicitly and that the teacher can observe and objectively qualify

Content Development: Overview of the theme of the program, placing it in their field of study, in the context of the general course and highlighting the value and utility that will have for the future of the professional work of the user.

Student Activities: Once presented the new content, it is essential to include activities that teachers apply to students to develop the skills or abilities raised in the general and specific objectives. In this section the participant activities and exercises such individual or group to help them relate the information to their reality or to deepen the knowledge of some aspect is provided. This encourages the transfer of learning by performing practices in which students apply knowledge to new situations.

Avoid activities that are merely a repetition or memorization of the study and present new and creative activities and games that promote meaningful learning.

3.8. Results.

3.8.1. Discussion of results and verification of the hypothesis.

Learning English language in the students of 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" School improved significantly for the reason that the English language is so especially practiced especially within Education and through recreational activities students have experienced is more fun to learn something new, playing or singing.

Students expanded their vocabulary and already use in their daily lives, because for this playful strategies as they are images, sounds, games and relate to their environment are used. For this reason we announce that the objectives were met in this research proposal.

DIDACTIC GAMES

GAME N° 1

BINGO

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To identify and name animals

Instructions:

Attach flashcards about any vocabulary onto the board.

Ask students to fold a sheet of paper into six and draw lines along the folds.

Have them choose six pictures and draw one in each space.

Shuffle the flashcards and display them one by one.

Students should name the pictures and cross them out on their bingo cards

The first student to cross out his or her entire card shouts “bingo”.

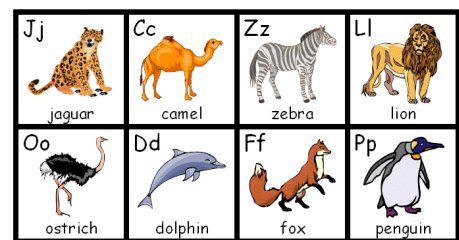
Example:

Teacher show a flashcard and says: Look,

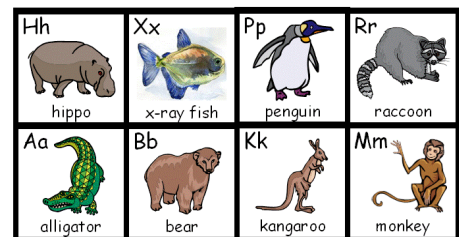
I have a (Students name the picture)

Cross it out. BINGO!!!!

Zoo BINGO



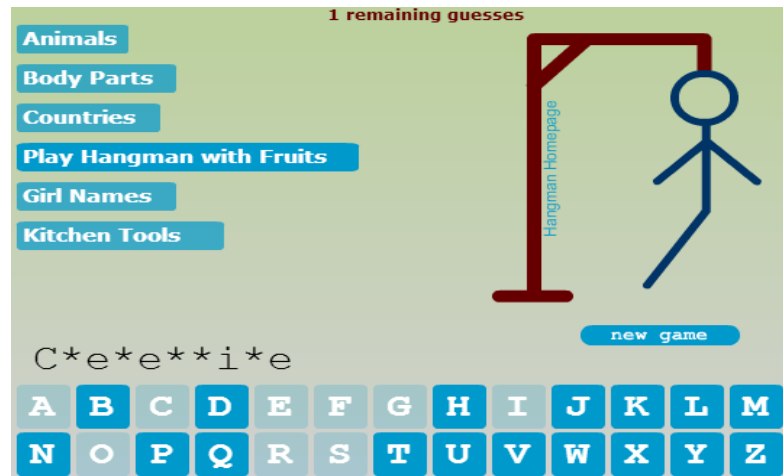
Zoo BINGO



Source: google images

GAME N° 2

HANGMAN



Source: google images

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To pronounce the alphabet correctly

Instructions:

Choose a word, write as many blanks as it has letters and fill in the first letter.

Draw the hangman scaffold.

Ask students to discover the Word by guessing one letter at a time.

If a child guesses correctly, fill in the blank.

If not, draw a part of the body and write the letter beside the hangman.

The game is over when the students guess the word or the entire hangman has been drawn.

Repeat the procedure with the remaining words.

GAME N° 3

SPELLING BEE



Source: google images

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To spell words correctly

Instructions:

Determine who will go first by drawing numbers (this is the fairest method)

Ask the first student to spell a word.

Write down the Word on the board as he or she spells it.

Each student says the Word, spell it, and says it again.

If the student has spelled the Word right, the next student gets a new Word.

Each student says the word he or she has gotten, spells it, and says it again.

If not, he or she is out of the game and the next student has to spell that word

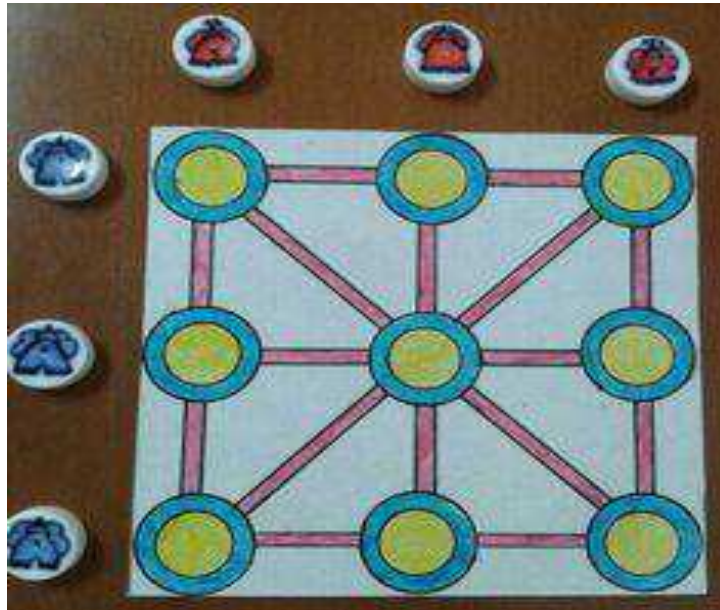
Example:

Students say: mouse m-o-u-s-e

Pear p-e-a-r

Sister s-i-s-t-e-r

GAME N° 4
TIC-TAC-TOE



Source: google images

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To recognize and name fruits

Instructions:

Draw two sets of parallel lines to make a tic-tac-toe grid.

Divide the class into two teams.

Place a flash card on each square of the grid.

Have a student choose a flashcard and name it.

If the student is correct, have him or her draw an O or an X on the grid.

The first team to get three in a row wins the game.

Repeat the procedure several times

Example:

Teacher says: What is it?

Student: It is an Apple

GAME N° 5

BODY WRITING



Source: google images

Level: BEGINNERS

Assessments: 10 points

Objective: To identify the letters of the alphabet.

Instructions:

Divide the class into two teams.

Put the flashcards in a bag.

Ask a student from one team to leave the classroom.

Give his or her team a flashcard and have them form the word with their bodies, using one letter per student.

The student who left the room returns and tries to read the word.

If he or she does it correctly, the team wins a point.

Continue with the other team.

Repeat the procedure until all the flashcards have been used.

Example:

Teacher says: With you friend make a M

With your friend make an A

GAME N° 6

MIME IT



Source: google images

Level: Beginners
Assessments: 10 points
Objective: To recognize actions

Instructions:

Divide the class into two teams.

Ask a volunteer from each group to go to the front.

Give them a flashcard and ask them to mime the words on it for their teams.

Award a point to the team that guesses first.

Repeat the procedure with different words

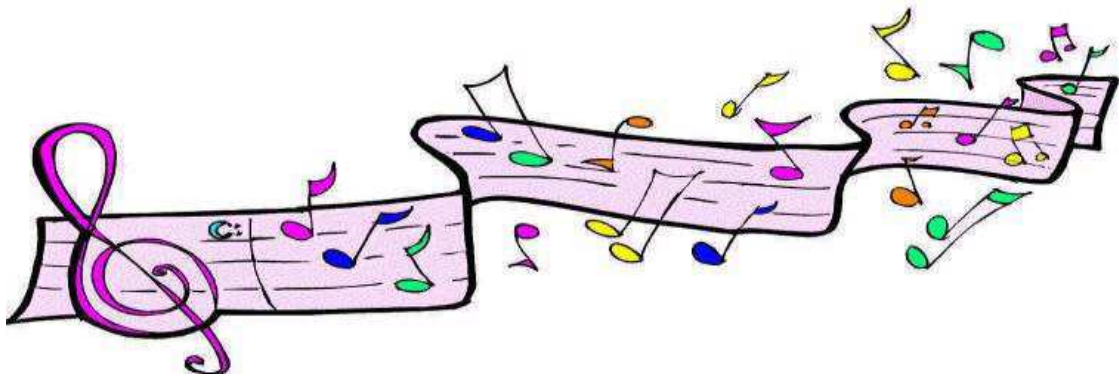
Example:

Teacher says: Look at the flashcard and mime it (JUMP)

Look at the flashcard and mime it (RUN)

GAME N° 7

MUSICAL DICTATION



Source: google images

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To identify and write clothes

Instructions:

Choose a piece of music that students will enjoy.

Divide the class into teams of three or four.

Take a pencil and quickly pass it from one child to the next within the group as the music plays.

When the music stops, the student who has just received the pencil writes down on a piece of paper what you dictate to him or her.

Students get a point for each correct word or sentence.

The team with the most points at the end of the dictation wins the game.

*Some ways in which you can build up the difficulty of the dictation are:

-Start with single words.

-Build to short phrases.

-Expand to full sentences

Example. (Music plays)

Teacher says: Stop, write NOTEBOOKS

(Student writes the word NOTEBOOKS on a piece of paper).

GAME N° 8

DRAW IT



Source: google images

Level: Beginners
Assessments: 10 points
Objective: To identify and name food

Instructions:

Divide the class into four teams and invite a volunteer from one team to the board.

Show the volunteer a flashcard in secret.

Blindfold the volunteer.

He or she has one minute to draw the item on the board for his or her team to guess.

If the team guesses correctly, they win a point.

If not, the first other team to guess correctly wins a point.

Play one or two rounds.

Example.

Teacher says: Look at the picture

Draw it on the board

Guess. What is it?

Student: It is a carrot

GAME N° 9

AIR WRITING



Source: google images

Level: Beginners
Assessment: 10 points
Objective: To say toys.

Instructions:

Divide the class into pairs.

A student writes a word or draw a picture in the air.

His or her group guesses the word.

Variation:

This can also be played as Back Writing, that is, writing the word on the back of a student and he or she has to guess the Word.

Example:

Teacher says. Draw a picture in the air

Guess. What's the picture?

Student: A car

Teacher says: Look at these flashcards

Now draw the same pictures of the flashcards in the same order.

GAME N° 10

THE BELL GAME



Source: google images

Level: Beginners

Assessment: 10 points

Objective: To name the family members

Instructions:

Place two bells on a desk, one for each player.

Divide students into two groups.

Have the first player from each team go to the desk.

Explain to students that you are going to show them a flashcard.

The first student to ring the bell and say the word correctly gets one point for his or her group.

If the student rings the bell, but cannot say the word immediately, his or her team loses a point.

If the student says the word incorrectly the other player gets a chance to say the word, but this time for two points instead of one.

If both players miss the word, call on someone else in the class to help the players. In this case, no points are awarded.

Example:

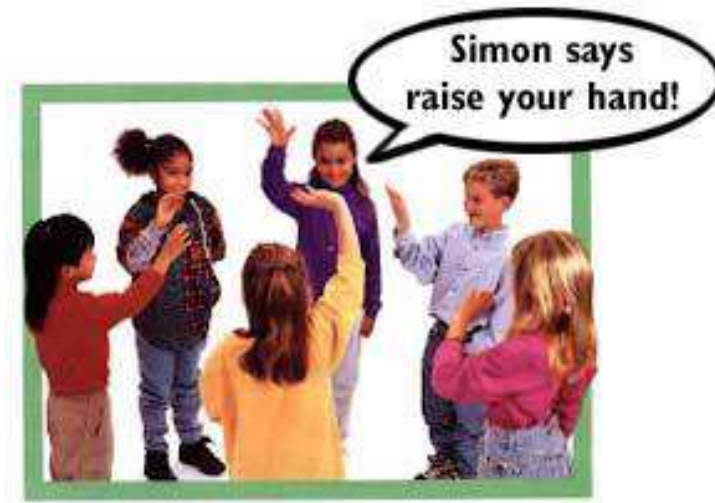
Teacher says: Who is he?

(student rings the bell and answer)

Student: He is a dad

GAME N° 11

SIMON SAYS



Source: google images

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To name follow instructions

Instructions:

Give commands to the class.

Explain to students that if the command begins with Simon says, they should follow it.

If not, they should stand still:

T: Simon says touch your eyes (students touch their eyes)

T: Simon says touch your toes (students touch their toes)

T: Touch your head (children stand still)

Example:

Teacher says: Simon says STAND UP

Simon says HANDS UP

Sit down

GAME N° 12
CHINESE WHISPERS



Source: google images

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To pronounce words, phrases or sentences correctly

Instructions:

Divide the class into two teams.

Whisper a sentence, phrase or question into the ear of the first student.

This student then turns and whispers what he or she heard into the ear of the child next to him or her.

The whisper is passed on until it reaches the last student at the end of the line.

Then that student has to say out loud what he or she heard.

Example:

Teacher says: I like English (Teacher whispers this sentence into the ear of the first student)

Student: (Student then, turn and whispers what he or she heard into the ear of the student next to him or her)

GAME N° 13

DICTION RACE



Source: google images

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To write words correctly

Instructions:

Stick the flashcards or texts in four places around the room, where students cannot easily read and look them.

Divide the class into four teams.

Teams choose a volunteer to go to their assigned, text, memorize a sentence, return and dictate the sentence to the team.

Another student on the team writes the sentence and the team checks that it is correct.

A new volunteer goes to the text to memorize the next sentence and dictate it to the team.

Teams continue until they have the complete text.

The first team with a complete and correct text is the winner.

Example:

Teacher says: Go to your assigned texts

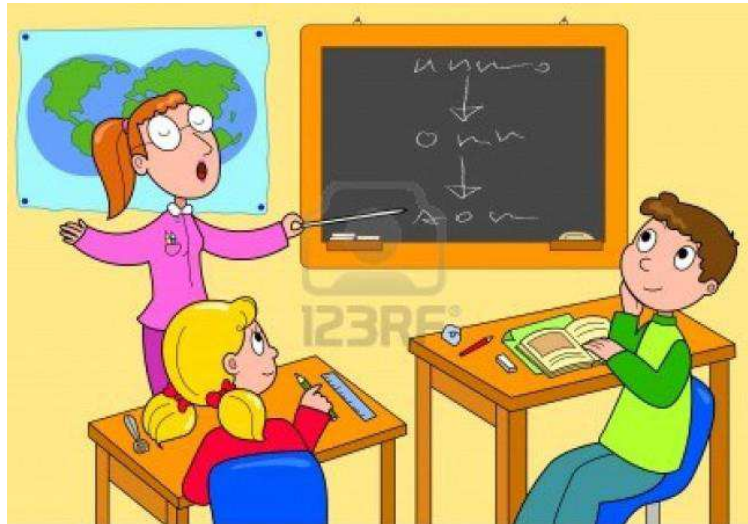
Memorize the words

Now return to your team. Dictate the words another student on the team

(Then teacher checks that the words are correct)

GAME N° 14

I SPY



Source: google images.

Level: Beginners

Assessments: 10 points

Objective: To identify and name adjectives and colors

Instructions:

Look around the classroom and silently select an object that can be seen by everybody.

Say: I spy and then give some description of the object, such as something red / big/ small/, round., something beginning with the letter and so on.

Students take turns trying to guess what the object is

Let the students who correctly guesses the selected item pick the next object.

Example:

Teacher says: I spy something red and round

Where is it?

(Children look for the object and show it)

Student: It is a circle.

SCHEDULE OF ACTIVITIES.

Starting date:	May, 2016
Finishing date:	October 26 th , 2016
Hours:	16.00-18:00 pm
Length of time:	64 Hours
Members:	Students 8th year Generalized Basic Education at "Prócer Manuel Quiroga" School
Place:	Km 21- Recinto Nuevo Israel.

CONCLUSIONS.

- ✍ It was obtained a good acceptance on the part of all that make up at “Prócer Manuel Quiroga” Unit Education and contentment to receive the favorable evaluation results noting that the students are able to live in society and reach its fullness and develop real situations.
- ✍ The ludic approach is considered as didactic strategy because the students develop the cognitive intellectual aspect and the affective emotional.
- ✍ The field of adaptation of English as a second language affects the behavior of the learner, so much fun is used to achieve better learning.

RECOMENDATIONS

- ✍ After the development of this project, teachers of English are suggested to use play activities in the development of their classes, which allow the participation of all students avoiding the expression of a monotonous class.
- ✍ It is recommended to create meaningful spaces with playful strategies that allow students to build their own knowledge and develop the language skills of the English language using play activities.
- ✍ Teachers are encouraged to use the ludic training manual that will enhance teaching and learning of English as a second language, with playful activities to achieve successful development in their English classes.

BIBLIOGRAPHY

Bibliografía.

- Aizencang, N. (2002). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manatíal .
- Aldana, I. A. (2005). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*. Bogota Colombia: Magisterio.
- Alonso, C. R. (2000). *Corona spicea: in memoriam* . Oviedo.
- Bou, J. L. (2010). *Didáctica de Inglés en Educación Infantil*. España: ideas propias.
- Bouso, J. L. (2010). *Didáctica de inglés en educación infantil*. España: Ideas propias.
- Braga, U. d. (1999). *El juego en el aprendizaje constructivo: la revalorización en la escuela*. Braga : Didáctica operativa.
- C, M. (2009). *Estrategias metodológicas* . España .
- C, M. (2010). Competencias basicas. *WEBNODE*.
- C, S. (2012). *Inglés como segunda lengua: estrategias de aprendizaje*. Madrid: Hablame.
- Cervantes. (2002). *Ministerio de Educacion, cultura y deporte*. Obtenido de Ministerio de Educacion, cultura y deporte:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Corral, M. J. (2006). *Cuerpo de Maestros. Educacion Infantil. Volumen Práctico.e-book*. eSPA: MAD.
- Esteve, P. P. (2010). *Enseñar y aprender inglés en educación infantil y primaria*. barcelona.
- Fernández, S. (2003). *Propuesta curricular y marco común europeo de referencia: desarrollo por tareas*. Madrid: Edinumen.
- FERREIRO JUANA, C. L. (2007). *Estrategias metodológicas para la accion docente Universitaria*. quit.
- Gutiérrez, C. A. (2000). *Estructura socioeconómica de México, 1940-2000*. Mexico: LIMUSA S.A.
- Hall, S. (2002). *la biogenesis*.
- Iris M. Motta, A. E. (2007). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura/ The Game In the Learning of...* Buenos Aires: Bonum.
- Jack C. Richards, T. S. (2003). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Edinumen S.L.
- Jenny Seas Tencio, J. C. (2000). *Informática Educativa: Ampliando Escenarios Para El Aprendizaje*. Venezuela.
- libre, E. (15 de 05 de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_L%C3%BAdico

- Lidia Lozano, N. V. (2005). *Actividades para el Marco común europeo de referencia para las lenguas*. Colección El Marco.
- Lomelí, D. G. (2006). *Estrategias: Referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación*. Mexico: Unison.
- Magdalena Toala Alarcón, P. L. (2012). *Mediante varias investigaciones se ha podido detectar que uno de los factores que inciden negativamente en el proceso enseñanza aprendizaje del Inglés en los estudiantes universitarios es la falta de motivación por el aprendizaje de esta asignatura, lo que*. España: Academica Española.
- Marcel Postic, J.-M. d. (2000). *Observar las situaciones educativas*. Madrid: Narcea S.A.
- María José Coperías, M. J. (2000). *Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua*. Valencia: facultad de Medicina.
- María Luisa Sevillano García, F. M.-M. (2003). *Estrategias metodológicas en la formación del profesorado*.
- María Luisa Villanueva, I. N. (1997). *Los estilos de aprendizaje de lenguas*. Madrid: Summa.
- María Luisa Villanueva, I. N. (2010). *Los estilos de aprendizaje de lenguas: un estudio sobre las representaciones*. Summa filologia.
- Martín, J. M. (2000). *La lengua materna en el aprendizaje de una segunda lengua*. Universidad de Sevilla.
- Ministerio de Educación, C. y. (2002). *marco comun europeo*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Montenegro, I. A. (2005). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*. BOGOTÁ COLOMBIA: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Murcia, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Colección Biblioteca de educación.
- Namakforoosh, M. N. (2005). *Metodología de la investigación*. Mexico: Limusa S.A.
- Nayarit, U. A. (2003). *La importancia del juego en el aprendizaje del niño preescolar*.
- Nebrija, A. d. (2011). *Gramática de la lengua castellana*. Barcelona: Red.
- Ocaña, J. A. (2010). *Mapas mentales y estilos de aprendizaje. (Estrategias de aprendizaje)*. España: ECU.
- Ornelas, V. G. (2001). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, Volume 10*. Mexico: Pax.
- Palopoli, M. D. (2006). *Jugarte / Playing Art: La Importancia Del Juego En El Aprendizaje De Las artes visuales*. Buenos Aires: Bonum.
- profesional, S. G. (2004). *Aprendizaje de las lenguas extranjeras en el marco europeo*. Europa: Ministerio de Educación y ciencia.
- Puente, J. C. (2002). *Aprender a pensar y pensar para aprender: Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Narcea S.A.
- sabel Iglesias Casal, M. P. (2007). *¡Hagan juego!: actividades y recursos lúdicos*. España: Edinumen.

- Salazar, C. P. (2013). *Estrategias didácticas para alcanzar aprendizajes signi*. España: Académica Española.
- Sarle, P. M. (2003). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. México: Novedades Educativas.
- Silberman, M. (1998). *Aprendizaje activo*. Argentina: Editorial Troquel S.A.
- Soler, E. A. (2002). Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa. En E. A. Soler, *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*.
- Soler, E. A. (2002). *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*. Universidad Jaume.
- Sonsoles Fernández, M. C. (2001). *Tareas y proyectos en clase: español lengua extranjera*. Madrid: Edinumen.
- Spencer, H. (2002). *teorías de juegos*. Madrid.
- Tagle, E. Y. (2008). enfoque ludico. En E. Y. Tagle, *enfoque ludico*.
- Tamayo, A. A. (2007). *Estrategias de aprendizaje y comunicación*. Colombia: Eduec.
- UBERMAN, A. (1998). USING GAMES. En A. UBERMAN, *USING GAMES* (pág. 36). Madrid.
- Valdivieso, L. B. (2002). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar*. Santiago de Chile: El Sembrador.
- Velasquez, L. (2009). Estrategias individualizadas.
- Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogota Colombia: Aula abierta.
- Waserman, M. (2008). *Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje*. Buenos Aires: Noveduc.
- Yturralde, E. (2008). *Juego y Educacion*.
- ZALDIVAR, R. (2009). Técnicas Activas Participativas como alternativa.
- Zapata, O. A. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: PAX.

ANEXOS.

SURVEY ADDRESSED TO THE AREA OF FOREIGN LANGUAGE

RESULTS OF THE INTERVIEW APPLIED TO THE DIRECTOR OF THE ENGLISH AREA

Lcdo. Marcos Cuesta, very cordially responds to the following:

- 1. How does the pedagogical practice of teachers affect the teaching of foreign languages?**

- 2.- What activities do teachers apply in the English Language Teaching Area ?**

- 3.- Are the English teachers prepared pedagogically to teach this subject? why?**

- 4.- What pedagogical practices do teachers use to teach foreign language?**

- 5.- How are the teaching practices of the teacher and the teaching of foreign language related?**

- 6.- What do you suggest for foreign language teachers to improve their teaching practice?**

- 7.- How is English language teaching facilitated?**

- 8.- What is your opinion about the play activities that can be developed in the English class?**

QUESTIONS.

- 1. Does your English Teacher makes games during class?**
- 2. Do you have fun in your English classes?**
- 3. Do you think your skills develop, when You play?**
- 4. When do you participate in a game or an educational activity make up his teacher?**
- 5. Does His teacher recognize his achievements?**
- 6. Does the vocabulary you learn in English classes is related to the objects that you see in your school, home and other environments?**
- 7. Do you understand the instructions and explanations that gives your teacher?**
- 8. Would you like your teacher use new strategies in your English classes?**
- 9. Would you like to learn English with songs and games?**
- 10. Would you like to learn English watching images of drawings and videos?**



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRERA DE IDIOMAS MENCION INGLES

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

TEMA:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL ENFOQUE LÚDICO
PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA EN
LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRÓCER MANUEL QUIROGA” AÑO LECTIVO
2016-2017

AUTOR:

AMPARO DEL ROCIO PILATASIG MEDINA

TUTOR:

Lcda. Alejandra Parrales

0EL CARMEN- ECUADOR

OCTUBRE 2016

CERTIFICACIÓN DE TUTOR.

La suscrita, Lic. Alejandra Parrales, Tutora de Trabajo de Titulación de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión en El Carmen.

CERTIFICA:

Que se ha supervisado y revisado con prolijidad el presente trabajo de investigación sobre: **Estrategias Metodológicas basadas en el enfoque lúdico para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga” en el año lectivo 2016-2017**, mismo que se encuentra listo para su presentación y apto para su defensa.

Las opiniones y conceptos vertidos en este Trabajo de Titulación son fruto del esfuerzo, perseverancia y originalidad de su autor: **AMPARO DEL ROCIO PILATASIG MEDINA**, siendo de su exclusiva responsabilidad.

El Carmen, Octubre del 2016

Lic. Alejandra Parrales

TUTOR

DECLARACIÓN DE AUDITORIA.

Yo, **AMPARO DEL ROCIO PILATASIG MEDINA**, declaro que la responsabilidad de las opiniones, investigaciones, resultados, conclusiones y recomendaciones presentados en este Trabajo de Titulación, es exclusividad de su autor, el mismo que fue obtenido mediante una revisión bibliográfica minuciosa y la aplicación de la investigación de campo.

El Carmen, Octubre del 2016

Amparo Del Rocío Pilatasig Medina
AUTOR



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRERA DE IDIOMAS MENCION INGLES

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



APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN.

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación, sobre el tema: **Estrategias Metodológicas basadas en el enfoque lúdico para la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga” en el año lectivo 2016-2017**, de su autora **AMPARO DEL ROCIO PILATASIG MEDINA**, egresada de la carrera de Ciencias de la Educación, Mención Inglés.

El Carmen, Octubre del 2016

Lcda. Blanca Meza
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Lic. Alejandra Parrales
TUTORA

Ms. Líder Lanche
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcdo. Cristopher Okaphor
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA.

“Encomienda a Jehová tus obras, y tus pensamientos serán afirmados”

Proverbios 16-3

Dedico este trabajo, al dueño de mi vida, a mi gran Dios y Salvador Jesucristo, quién me ha dado fuerzas para culminar con mis estudios universitarios, que al principio parecía un sueño, pero que hoy se ha hecho realidad.

Dedico este trabajo a mis mejores amigas, mis hijas Liceth, Catherine y Génesis, quienes me tuvieron mucha paciencia y compartieron su tiempo con mi carrera y siempre confiaron en mí y me alentaron cuando se presentaron los obstáculos.

AGRADECIMIENTOS.

Quisiera expresar mis agradecimientos a todos quienes directa o indirectamente me ayudaron a lograr este objetivo.

Primero, me gustaría dar gracias a Dios por darme fuerzas cuando más las necesitaba.

Gracias a la Ms. Alejandra Parrales P. por sus sugerencias, consejos y apoyo que me ayudaron a enriquecer mi trabajo de investigación.

A todos los docentes y personal administrativo de la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí” Extensión El Carmen por la ayuda, guía y apoyo brindado a todos los estudiantes para ser buenos profesionales.

A mis queridos compañeros Elinora, Lorena, Walther Luis y Eduardo quienes fueron muy amigables y colaboradores con quienes hemos tenido momentos agradables.

Finalmente, me gustaría agradecer a mi familia, a mis padres, a mis hermanos, y especialmente a mis hijas quienes siempre me han apoyado en los momentos difíciles y me han hecho reconocer lo importante que es la educación en nuestras vidas.

INDICE

Contenido

CERTIFICACIÓN DE TUTOR.	II
DECLARACIÓN DE AUDITORIA.....	III
APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....	IV
DEDICATORIA.	V
AGRADECIMIENTOS.....	VI
INDICE.....	VII
RESUMEN	IX
INTRODUCCION.....	X
CAPITULO I	- 1 -
1. MARCO TEORICO.....	- 1 -
1.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.	- 1 -
1.2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.	- 7 -
1.3. ENFOQUE LÚDICO.	- 14 -
CAPITULO II.	- 27 -
2. DIAGNOSTICO.....	- 27 -
2.2. MÉTODOS.....	- 27 -
2.3. Técnicas.....	- 29 -
2.3.1. Análisis de la encuesta realizada al Director del Área de Inglés de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga”.....	- 29 -
RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DIRECTOR DEL ÁREA DE INGLÉS.....	- 29 -
2.3.2. Análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes del Octavo año de Educación básica de la Unidad educativa “Prócer Manuel Quiroga”.....	- 31 -
CAPITULO III.	- 41 -
3. PROPUESTA.	- 41 -
3.3. TITULO DE LA PROPUESTA.	- 41 -
3.4. INTRODUCCION.....	- 41 -
3.5. JUSTIFICACION.....	- 42 -
3.6. OBJETIVOS.....	- 44 -
3.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	- 45 -
3.8. Resultados.....	- 46 -
3.8.1. Discusión de los resultados y verificación de Hipótesis.....	- 46 -
Cronograma de actividades.....	XI
CONCLUSIONES.....	XII

RECOMENDACIONES XIII

Bibliografía XIV

Anexos XVII

 Encuesta aplicada a los estudiantes del Octavo año de Educación básica de la Unidad
 educativa “Prócer Manuel Quiroga” XVIII

RESUMEN

El presente trabajo de titulación se planteó desarrollar una serie de elementos educativos para brindar una enseñanza fructífera, significativa y real, partiendo de diferentes enfoques y metodologías. Se procura también atender a las necesidades de los estudiantes de manera eficaz, observando estrategias metodológicas por parte del catedrático para gestionar con mayor habilidad el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se brinda una propuesta didáctica y metodológica aplicándola en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en el área de Inglés en la que se presentan varias actividades de carácter lúdico que contribuyen a la adquisición de los objetivos generales y los específicos que el propio profesor plantee. El inglés en la actualidad se ha convertido en una herramienta esencial para la interacción social, cultural y cognitivo. Estamos inmersos dentro de un mundo globalizado y las condiciones sociales requieren sujetos que conozcan una segunda lengua que se puede aprender desde la edad inicial y en contextos escolares que le brindan la oportunidad de su adquisición y aprendizaje a través de condiciones pedagógicas especiales. Esta propuesta se orientó a modificar las prácticas de enseñanza para el aprendizaje del inglés con estrategias lúdicas que exijan a los estudiantes a poner en evidencia sus capacidades, por ello la importancia de crear espacios significativos que posibiliten su desarrollo y aprendizaje. Los resultados de aplicar un enfoque lúdico como estrategia metodológica en el aprendizaje del inglés fueron de gran relevancia porque los estudiantes del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Prócer Manuel Quiroga demostraron sus capacidades significativas que potenciaron la enseñanza y el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Autor: Amparo Pilatasig

INTRODUCCION.

El aprendizaje lúdico es un elemento indispensable dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, le permite que sea divertido y natural, combina la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

El juego en el educando es algo innato, forma parte de su vida y contribuyen al desarrollo de los participantes en el aspecto intelectual-cognitivo, en el afectivo-emocional por tal razón hay que evitar que las actividades educativas sean tediosas.

Sin embargo, es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica.

La importancia que en la actualidad tienen el componente lúdico y el componente estratégico se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los participantes acorde a la formación integral del ser humano (Sabel Iglesias Casal, 2007).

El aprendizaje del inglés como segunda lengua está siendo cuestionada recientemente, ya que muchas veces no se usan metodologías adecuadas lo cual incita a el alumno a no darle su debida importancia perdiendo su interés de este conocimiento. Es una cuestión que intranquiliza a todos los funcionarios educativos; padres, catedráticos y alumnos. Por tal razón se incrementan las investigaciones respectivas con este tema. El proceso usual de enseñanza muestra transcendentales vacíos, sin embargo, existen diferentes metodologías que benefician un resultado satisfactorio donde se analizaran estrategias que facilitaran el aprendizaje y la didáctica, sin dejar atrás el marco legal de la enseñanza de la Lengua Extranjera. (Silberman, 1998)

Para lograr que los estudiantes centren la debida atención en los contenidos necesarios para entender, aprender o aprobar una asignatura, se deben implantar contenidos significativos. Si esta premisa ha sido correctamente seleccionada y adaptada, estaremos proporcionando al estudiante las herramientas necesarias para que alcance exitosamente los objetivos propuestos en la asignatura. Esto requiere, obviamente, una previa organización por parte del catedrático y una anticipación práctica en el uso de la lengua.

CAPITULO I

1. MARCO TEORICO.

1.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

Las estrategias metodológicas vienen a constituir el planteamiento conjunto de las directrices a seguir en cada una de las fases del proceso formativo, toda estrategia metodológica implica la selección consciente de un camino para alcanzar un objetivo como es enseñar con eficacia y posibilitan que el estudiante aprenda con mejor disposición el saber disciplinar.

Una buena estrategia no suprime ni aminora el esfuerzo que la docencia y el aprendizaje requieren, pero sí se puede sostener que coopera en la línea en la cual se empeña el profesor y el estudiante. Una buena estrategia asegura que a igual o menor esfuerzo, se alcancen mayores y mejores resultados (C M. , 2009) (C S. , 2012) (Jack C. Richards, 2003).

La enseñanza estratégica del docente en el acto didáctico tiene un claro sentido relacional tanto respecto del alumno cuanto del contenido curricular, la actuación elegida por el docente repercute en los otros elementos de la tríada didáctica, es decir, repercute en el contenido que se selecciona y organiza de modo distinto, para que los alumnos encuentren su sentido y valor, y de este modo se dispongan para aprenderlos, el docente universitario comprometido con el aprendizaje del estudiante, elige las estrategias metodológicas más oportunas y adecuadas en relación con los estudiantes, con el tipo de contenido disciplinar de su especialidad y con el contexto físico y social en el cual se desenvuelve la clase.

Las estrategias metodológicas que seleccione el docente inciden en los procesos cognitivos que los estudiantes realizan, Además toda secuencia de acciones orientadas a conseguir un determinado objetivo requiere dinamizar procesos de pensamiento lo que implica que ninguna estrategia puede ser puesta en marcha sin previa planificación, sin control durante el proceso y sin evaluación de los resultados, el docente debe

capacitarse para utilizar estrategias metodológicas conducentes a la mejor asimilación de la cultura superior, y a la mayor interacción en el contexto del aula.

El docente debe reflexionar y discernir qué acciones son las más oportunas para cada circunstancia académica concreta, en relación con los objetivos a lograr, ya que las acciones y las actividades consecuentes implican la adopción de un método con sus correspondientes procedimientos y técnicas que no constituyen un secreto profesional. Al contrario, el docente estratégico participa al estudiante el objetivo a alcanzar y también la selección de procedimientos a implementar con sus justificaciones de valor a fin de que progresivamente se vayan formando estudiantes conscientes de las operaciones de pensamiento que realizan cuando se disponen a aprender. (FERREIRO JUANA, 2007) (Soler, Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa, 2002).

El dominio de estrategias didácticas llevará al docente a:

- ✍ Impulsar aprendizajes significativos y relevantes.
- ✍ Integrar contenidos disciplinares y procedimientos metodológicos
- ✍ Crear un clima en el aula que favorezca continuamente la interrogación y la elaboración, es decir, situaciones de aprendizaje enriquecidas por una oportuna intervención docente.

1.1.1. Estrategias metodológicas para el estudiante.

El dinamismo de los estudiantes convoca al docente a trabajar interactivamente y en forma cooperativa, en la interacción tienen lugar acciones sucesivas y/o simultáneas entre dos o más personas, destacándose el valor de la comunicación interpersonal, la participación de cada miembro en un grupo concreta una ocasión comunicativa en vistas de lograr un objetivo común. La interacción directa de estudiantes - docente y estudiantes entre sí, requiere por parte del docente el seguimiento de los procesos que van realizando los estudiantes, y una intervención diferenciada, en relación con lo que cada uno necesite. Por lo que habrá grupos que requieran más interacciones individuales y que permitan al profesor brindar ayudas específicas, y otros que necesiten más espacios para las interacciones basadas en la actividad conjunta de los alumnos entre sí, la cooperación genera una forma de interacción centrada en el logro de objetivos comunes, beneficiosos para todos y para cada uno. La interacción positiva redundará en

un fortalecimiento personal a la vez que en un mejor desarrollo e integración grupal, aumentando la autoestima y la capacidad de relaciones solidarias y comprometidas.

El estímulo recíproco coopera para realizar el máximo esfuerzo académico por parte de los estudiantes, en el aprendizaje cooperativo es necesario prevenir los riesgos propios de todo trabajo grupal, es decir que sólo algunos miembros del grupo hagan la mayor parte del trabajo, o que los estudiantes menos hábiles queden apartados o ignorados por los demás. También es importante contribuir a que el grupo tome conciencia de su dinamismo, monitoree la calidad de su cooperación y reflexione sobre los posibles modos de mejorar, si es necesario.

Las estrategias de indagación suelen versar sobre un núcleo temático propuesto por el profesor o sugerido por el grupo estudiantil, tiene el valor de la investigación personal, del surgimiento de cuestionamientos que van conformando un ciclo o espiral de aprendizaje. Se pueden instrumentar con preguntas y problemas surgidos naturalmente o simulados. El ciclo de la indagación inicia su proceso interrogador desde lo conocido por el estudiante y se va abriendo hacia preguntas que permiten examinar una realidad desde diversas perspectivas.

El diálogo que acompaña a la indagación posibilita distinguir las ideas nuevas, evitar o esclarecer confusiones, compartir lo aprendido, planificar nuevas búsquedas, etc. La clave de la indagación no se halla tanto en la búsqueda o recogida de datos en torno a las preguntas sino en la reflexión que los estudiantes realicen acerca de lo investigado, y en las múltiples relaciones que puedan establecer entre los temas, como así también en las indagaciones complementarias que se originen

El desarrollo de la enseñanza hoy apela con frecuencia también al estudio de casos, es decir, a la selección de una porción de la realidad que permite ser analizada y cuestionada, posibilitando reflexiones, discernimientos, consultas, aplicación de conocimientos, formación de juicios valorativos, comprensión de puntos de vista, etc. El caso propuesto, real o simulado, favorece la correlación con la vida y da sentido de realidad a la disciplina que se estudia al promover la vivencia de hechos o situaciones que se pueden encontrar en el ejercicio profesional, Por ello, los casos constituyen un medio metodológico sumamente estimulante para la interacción de cuantos participan en la clase y para el desarrollo de las habilidades comunicativas.

La habilidad docente en esta estrategia se evidencia en la formulación de las preguntas críticas y en la conducción de la discusión a través de la repregunta que estimula a los estudiantes para hacer un análisis más agudo de la problemática, una estrategia metodológica muy apta para el alumno de hoy se centra en la resolución de problemas.

El problema encierra un estímulo para la búsqueda de una solución original apelando a un razonamiento cualitativo, lógico y causal, toda resolución de problemas coloca al alumno en la necesidad de comprender la cuestión, idear un plan resolutivo, ejecutar en plan y verificar los resultados, sin duda que el valor de esta estrategia se halla en la deliberación intencionada, en la elección razonada de procedimientos que resultan controlados y evaluados en vistas del objetivo a lograr.

1.1.2. Clasificación de las estrategias metodológicas.

- ✍ Estrategias socializadoras.
- ✍ Estrategias individualizadas.
- ✍ Estrategias personalizadoras.
- ✍ Estrategias creativas.
- ✍ Estrategias de tratamiento de la información.
- ✍ Estrategias por descubrimiento.
- ✍ Estrategia de Ensayo.
- ✍ Estrategias de Elaboración.
- ✍ Estrategias de Organización.

1.1.2.1. Estrategias socializadoras.

Son aquellas que obtienen su energía del grupo, capitalizando el potencial que procede de puntos de vista diferentes y consiste en ayudar, posibilitar, experimentar el trabajo, el estudio conjuntamente para plantear y resolver problemas de naturaleza académica y social. (Montenegro, 2005) (Valdivieso, 2002) (Salazar, 2013).

1.1.2.2. Estrategias individualizadas.

Las estrategias individualizadas son tan solo un instrumento de trabajo, no constituye un principio de educación individualizada. Es un medio para orientar el desarrollo de la

autonomía, la singularidad, la apertura, y la trascendencia en la manera que genere un juicio crítico, creatividad, que permitan desarrollar potencialidades y valores.

Existen numerosos tipos de estrategias individualizadas para orientar el trabajo personal de los estudiantes, entre los más importantes podíamos mencionar directivas, de trabajo, de control, nocionales, correctivas, de recuperación, de complementación, circunstanciales, de consulta, experimentales, de síntesis, de comprobación, de información, de desarrollo y de correlación e integración. (Velasquez, 2009) (Marcel Postic, 2000) (María Luisa Villanueva, Los estilos de aprendizaje de lenguas, 1997) (María Luisa Villanueva, 1997)

1.1.2.3. Estrategias personalizadoras.

Entre los objetivos que se pretenden en las estrategias personalizadoras podemos enumerar:

- ✍ El desarrollo de la personalidad en términos de autoconciencia, comprensión, autonomía y evaluación.
- ✍ El incremento de la capacidad de autoexploración, la creatividad y la solución de problemas, así como la responsabilidad personal.

1.1.2.4. Estrategias creativas.

Son formas que puede tomar parte de la comunicación. Para romper la barrera emocional del receptores, o público. Tiene una acción persuasiva en la audiencia meta. Y se clasifican en: humor, emociones, escándalo, demostración, presentadores famosos, y Comparación.

1.1.2.5. Estrategias de tratamiento de la información.

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Se incluye el uso de las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Esta competencia implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, valorar y usar la información y sus fuentes y las diversas herramientas tecnológicas. Supone también respetar la regulación social sobre el uso de la información y sus fuentes. (C M. , 2010) (Ornelas, 2001) (Puente, 2002)

1.1.2.6. Estrategias por descubrimiento.

Es una metodología de aprendizaje en la que el sujeto en vez de recibir los contenidos de forma pasiva, descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo. La enseñanza por descubrimiento coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación del discente y se basa principalmente en el método inductivo, y en la lección inductiva herbatiana y en la solución de los problemas.

✍ Estrategia de Ensayo.

Son aquellas en que los educandos usan la repetición o denominación para aprender. Por ejemplo: aprender un conjunto de verbos regulares, aprender el orden en que giran los planetas del Sistema Solar, etc.

✍ Estrategias de Elaboración.

Se trata de aquéllas que hacen uso de imágenes mentales o de la generación de oraciones capaces de relacionar dos o más ítems. Por ejemplo, enumerar las partes del aparato digestivo o el aprendizaje de un vocabulario en lengua extranjera.

✍ Estrategias de Organización.

Son aquéllas que el aprendiz utiliza para facilitar la comprensión de una determinada información llevándola de una a otra modalidad. Por ejemplo, subrayar las ideas principales de un texto leído, a fin de distinguir las ideas secundarias o hacer esquemas que favorecen la comprensión (C M. , 2009) (Soler, Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa, 2002) (Tamayo, 2007) .

Entre las estrategias y procedimientos metodológicos tomados de los diferentes aportes de las distintas tendencias constructivistas, se pueden señalar varias ya experimentadas, todas las cuales son conducentes al desarrollo de procesos de pensamiento, el que es consustancial a una concepción constructivista. Entre ellas se pueden mencionar:

✍ Los mapas conceptuales.

✍ Las redes semánticas.

- ✍ La lluvia de ideas.
- ✍ La formulación de hipótesis.
- ✍ La elaboración de estrategias de resolución de problemas.
- ✍ La planificación conjunta del aprendizaje.
- ✍ La construcción de gráficos, cuadros.
- ✍ Los juegos de roles.
- ✍ Los juegos de simulación.
- ✍ Las situaciones de resolución de problemas.
- ✍ Las estrategias meta cognitivas, para aprender a aprender.
- ✍ El método de proyectos.

Como se puede evidenciar, las estrategias metodológicas, pretenden: desarrollar la personalidad (autoconsciencia, comprensión, autonomía, autoevaluación), incrementar la creatividad, la solución de problemas, la responsabilidad personal; así mismo, algunas actividades creativas en grupo, permiten: fluidez verbal conceptual, complementación de gráficos, formulación de anti proverbios, etc. (Soler, 2002)

Las técnicas didácticas más habituales son las presentaciones, demostraciones, lecturas, discusiones, estudios de casos, creativos, gráficos, dramatizaciones, juegos, observación, etc. Al decidir y planificar estrategias metodológicas es muy importante considerar: Para qué (contenidos); Quienes van a poner en práctica; Dónde se implementan; Con qué medios se cuentan; relación entre la acción y las finalidades; Facilidad en su aplicación; La adecuación a los docentes, etc. (C M. , 2009)

1.2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.

El idioma Inglés es la segunda lengua más enseñada alrededor del mundo, es de dominio internacional, porque se lo requiere en todos los campos y profesiones como: ciencia, medicina, negocios, comercio, educación, internet entre otros. Conociendo las falencias existentes en la enseñanza del idioma inglés por diferentes motivos como son, la falta de planificación, una inadecuada metodología, falta de profesionales en el área de Inglés, causando un bajo nivel de conocimientos y aprendizaje en el estudiante, estas debilidades que se observan a diario en las instituciones educativas, han dado la pauta

para que las estrategias metodológicas sean tomadas muy en cuenta en el proceso educativo docente de la enseñanza del idioma Inglés.

1.2.1. Técnicas activas participativas.

Se puede decir que los enfoques estructuralistas perdieron vigencia y, en su lugar, ganaron terreno los enfoques comunicativo, humanísticos y los centrados en el aprendizaje. Estos últimos enfoques sugieren métodos y técnicas de enseñanza que reducen la ansiedad de los niños al aprender la lengua extranjera. (María Luisa Sevillano García, 2003) (Ocaña, 2010)

La metodología activa constituye una de las principales aportaciones didácticas al proceso de enseñanza aprendizaje, no solo porque permite al docente el asumir su tarea de manera más efectiva, sino que también permite a los estudiantes el logro de aprendizajes formadores, y le ayude a ser partícipes en todo el proceso de enseñanza aprendizaje. La utilización de técnicas participativas hace del proceso educativo más atractivo, pero lo más importante es que se inserten en una metodología que desarrolle a los estudiantes como sujetos activos, democráticos, capaces de buscar y construir nuevos conocimientos y, que ello lo hagan, con el objetivo de influir positivamente en la transformación del entorno y fortalecer su conducta y ética. (ZALDIVAR, 2009)

En las técnicas participativas para el desarrollo de la comunicación oral en inglés, se reflejan diferentes actividades comunicativas como: los juegos, los juegos de roles, las simulaciones, las conversaciones a título personal y las soluciones de problemas. Los juegos son excelentes actividades para desarrollar la comunicación oral, con esta actividad se garantiza la participación activa de los comunicadores. En los juegos de exactitud se realiza una práctica y fijación del código lingüístico con el objetivo de perfeccionar el uso de los elementos, se aplican en actividades como la adivinanza, la comunicación de ideas desempeña su papel, que es transmitir significado. Tanto a los niños como a los adultos les resulta de buen gusto adivinar. Por esto se distinguen los guessing games; en los que se debe descubrir algo, son situaciones comunicativas verdaderas y muy útiles para el aprendizaje de idioma, son de buen gusto porque se combina la práctica con el humor, el entretenimiento y el disfrute. Su efectividad depende de que se conozca la estructura y el vocabulario necesario para el juego. Los juegos de roles, útiles para la conformación de las técnicas participativas, caracterizan la enseñanza de idiomas hace mucho tiempo, son actividades en las que los alumnos deben

actuar como si estuvieran en una situación verdadera, simulando una actividad de la vida real. Con frecuencia consisten en escenas pequeñas, que pueden ser reales, como escenificar la compra-venta en una tienda o pura fantasía, como representar una entrevista a una personalidad por la televisión, etc. Se debe cuidar que una técnica participativa elaborada a partir del uso de juegos de roles no se convierta en una representación teatral, Es decir que no se convierta en una memorización mecánica poco provechosa para el desarrollo de la comunicación oral. Las técnicas participativas donde se empleen los juegos de roles exigen de situaciones en las que los alumnos tengan que utilizar correctamente el idioma extranjero en cuanto a forma y a estilo en dependencia del papel que representen. Las simulaciones son actividades más cercanas a la realidad son patrones simplificados de interacciones humanas o procesos sociales. Se crea una situación en la vida real en la que se simula algún aspecto de la realidad donde se insertan los alumnos e interactúan en roles. Ejemplo: tomar los pasillos de la escuela o las mesas del aula para simular las calles de la ciudad y así enseñar a pedir y a dar direcciones.

Las técnicas participativas pueden también elaborarse a partir de las conversaciones a título personal actividades en las que los alumnos expresan libremente sus experiencias gustos y preferencias, etc. Propician el intercambio de información haciendo posible que se enriquezca el contenido del tema ejemplo, conversar sobre la familia los planes vacacionales lo que hicieron en una fiesta, lo que harán por la noche, al día siguiente, el próximo fin de semana, etc. Las técnicas participativas también pueden construirse utilizando la solución de problemas, actividad donde los participantes resuelven problemas en dependencia de su desarrollo lingüístico, ejemplo, decidir cómo cuidar animales, el agua, la naturaleza, que ser en el futuro, esta actividad aporta bastante al desarrollo de la competencia de aprendizaje. Las técnicas participativas pueden elaborarse utilizando la variante de cuentos, esta tiene como objetivo lograr que los alumnos desarrollen su imaginación aumentando la información de forma lógica

1.2.2. Estrategias Metodológicas que permiten potenciar el aprendizaje del Inglés.

Las estrategias metodológicas que se presentan a continuación, demandan interacción a la vez que permiten el aprendizaje, utilizando diálogos, juegos, canciones, obras de teatro, rimas, demostrando la importancia de las mismas en la comunicación, a través de la participación activa y divertida de los estudiantes .

Estrategia 1: La Adivinanza **Habilidad a desarrollar:** Se desarrollan habilidades de hablar, escuchar, ampliar el vocabulario, además de diversión. Contenido Lingüístico: Sustantivos que denotan objetos de la clase.

Estrategia 2: Descubra la diferencia **Habilidad a desarrollar:** Los estudiantes están en la capacidad de desarrollar su imaginación, además de escuchar y hablar.

Estrategia 3: ¿Quién soy? **Habilidad a desarrollar:** Escuchar, hablar, leer, escribir
Contenido Lingüístico

Estrategia 4: Mímica **Habilidad a desarrollar:** Es una actividad muy importante para trabajar la formación en valores.

Estrategia 5: Razón suficiente **Habilidad a desarrollar:** Desarrollo del habla, vocabulario, gramática. **Estrategia 6: Personalidades importantes** **Habilidad a desarrollar:** Esta actividad es importante para reforzar los sentimientos de amor, respeto hacia nuestra patria, actores, héroes y mártires. **Estrategia 7: La rueda** **Habilidad a desarrollar:** Permite desarrollar el habla, gramática y habilidades de escuchar.

Estrategia 8: Fuera de serie **Habilidad a desarrollar:** Las cuatro habilidades.

Estrategia 9: El argumento **Habilidad a desarrollar: Hablar y escuchar.**

Estrategia 10: Mis Amigos **Habilidad a desarrollar:** Desarrollo de habilidades productivas.

Mediante varias investigaciones se ha podido detectar que uno de los factores que inciden negativamente en el proceso enseñanza aprendizaje del Inglés en los estudiantes y es la falta de motivación por el aprendizaje de esta asignatura, lo que limita el desarrollo de dicho proceso, razón por la cual es necesario encontrar los medios apropiados para facilitar el aprendizaje en pro de que este repercuta favorablemente en la formación académica de los educandos, por lo que el objetivo de este libro va dirigido a exhortar el uso de una estrategia metodológica fundamentada en la utilización de métodos interactivos para lograr la motivación de los estudiantes universitarios en el proceso enseñanza aprendizaje del Inglés. El resultado científico de esta obra reside en el orden teórico, en la sistematización efectuada sobre la lógica motivadora de carácter educativo que posibilita viabilizar significativamente el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje del idioma Inglés en el contexto universitario y será evaluado por

su impacto en la práctica docente, en el proceso instructivo y formativo de los futuros profesionales."

(Magdalena Toala Alarcón, 2012) (C., 2012) (María José Coperías, 2000) (Bou, 2010)

1.2.3. Estrategias para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lengua inglesa.

La enseñanza del inglés en edades tempranas es un proceso que requiere creatividad constante en lo que al trabajo del profesor se refiere. Además de entrar en juego los objetivos y las actividades de los distintos métodos de enseñanza-aprendizaje, es recomendable conocer y utilizar una serie de estrategias que servirán para obtener resultados más fructíferos. Algunas de estas estrategias son las siguientes:

- ✍ Un ambiente relajado fomenta el aprendizaje.
- ✍ El movimiento debe formar parte de las actividades en estas edades. Las actividades de respuesta física estimularan la comprensión de los mensajes.
- ✍ La experimentación y la utilización de todos los sentidos permite que los niños aprendan mejor. También aprenden mejor cuando se les hace partícipes de la preparación y la organización de las clases.
- ✍ Su capacidad de imitación es sorprendente, por lo que siempre se intentara proporcionar un buen modelo.
- ✍ La utilización y participación en los juegos es fundamental. Hay que procurar que las instrucciones sean claras, sencillos, directas y como no jugar con ellos.
- ✍ Mostrar los materiales previamente sirve para despertar su curiosidad e interés
- ✍ Los cuentos estimulan su imaginación y creatividad, además de presentar la lengua en su contexto.
- ✍ La atención personalizada es muy importante es esta etapa, por lo que aprende sus nombres en un buen comienzo.
- ✍ Es fundamental hablar todo lo que se pueda en inglés aunque parezca que no lo comprenda todo.
- ✍ Los mensajes orales deberían ir siempre apoyados con imágenes, gestos objetos, entonaciones y mímicas.
- ✍ Es importante hacer uso del refuerzo positivo, con lo que se incrementará su motivación y confianza personal.

- ✍ La imaginación y el entusiasmo son innatos en estas edades, por lo que tienen que aprovecharse en la consecución de los objetivos.
- ✍ Hay que planificar y llevar a cabo tareas que incluyan trabajos mentales y manuales como recortar, colocar pegar.
- ✍ Las rutinas diarias facilitan el aprendizaje.
- ✍ Utilizar recursos memorísticos acompañados con música e imágenes darán siempre excelentes resultados.
- ✍ Organizar y participar en dramatizaciones, además de poder disfrazarse, les ayudara a aprender la lengua de una forma más natural.
- ✍ Su capacidad de comprensión es solo igualable a la rapidez con la que olvidan las cosas. Las repeticiones y revisiones deben formar parte del trabajo diario en el aula.
- ✍ Es preciso controlar sus progresos y hacer que los conozcan.
- ✍ La corrección indirecta, repetir de manera natural la forma correcta, es un mecanismo muy útil en estas edades.
- ✍ A los niños pequeños les encanta oír canciones, cantarlas y repetir las una y otra vez, por lo que deben estar siempre presentes en la vida del aula.
- ✍ Hay que crear un espacio exclusivo para la lengua inglesa, decorado con motivos relevantes para alumnos.
- ✍ Las mascotas hacen volar su imaginación, les desinhiben y les ayuda a comunicarse de una manera más espontánea.
- ✍ Uno de los objetivos principales para esas edades es fomentar una actitud abierta y positiva hacia el aprendizaje del inglés o de otras lenguas.
- ✍ Cada día debe sorprenderse con algo nuevo o algo distinto.
- ✍ El profesor tiene que emplear un lenguaje pausado, claro y, sobre todo natural en el que la entonación y los gestos formen parte del mensaje (María José Coperías, Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua, 2000) (C. S., 2012) (Lomelí, 2006).

1.2.4. Herramientas didácticas para el aprendizaje.

La gran influencia que ha ejercido el aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente del inglés, sobre la enseñanza ha provocado la creación y evolución de una ingente

cantidad de herramientas y materiales destinados a facilitar el trabajo educativo dentro y fuera del aula.

Dejando claro desde el principio que ninguna herramienta debe sustituirse jamás el papel del profesor frente a sus alumnos, todos los docentes han de conocer materiales que pueden llegar a conseguir que su trabajo sea más eficaz y operativo. El carácter cambiante de muchas de estas herramientas hace muy complicado que el profesor esté actualizado, no obstante, se hace necesario establecer una categorización de aquellos materiales que pueden ser utilizados en el aula dentro de su contexto.

Para la enseñanza del inglés en edades tempranas es fundamental contar con materiales y herramientas que despierten el interés de los alumnos, que sirvan para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y que sean útiles para crear situaciones de comunicación lo más reales posibles para con ello, activar la expresión y la comprensión oral.

En el aula de educación infantil las herramientas, materiales y recursos se pueden dividir en: herramientas, materiales que se pueden encontrar en todas las aulas de educación infantil., herramientas y materiales específicos del área de inglés, herramientas audiovisuales, herramientas y recursos tecnológicos, material auténtico y materiales elaborados por los alumnos.

Dejando a un lado el contexto de la enseñanza de idiomas, en el aula de infantil existe un gran número de herramientas y materiales que se pueden encontrar en todas las aulas de educación infantil susceptibles de ser utilizados por el profesor de inglés. Además de servir para este propósito crean enlaces con los restantes contextos curriculares que tiene lugar en esta etapa.

El mercado de **herramientas y materiales específicos del Área de Inglés** es amplísimo debido a la enorme influencia del aprendizaje de idiomas en las últimas décadas, lo que ha provocado una creciente y continua oferta de materiales por parte de editoriales y empresas específicas.

Dentro de las **herramientas audiovisuales** se incluirán aquellos materiales electrónicos de gran influencia tanto dentro como fuera del aula.

Las **herramientas y recursos tecnológicos** son aquellos materiales surgidos en los últimos años que se caracterizan por su gran carga tecnológica. También se incluye en

este grupo la red de redes, internet, herramientas que ha evolucionado la enseñanza y aprendizaje no solo de idiomas, sino también de todas restantes áreas de aprendizaje.

Bajo material auténtico se incluyen materiales que se encuentran en la vida diaria y que son susceptibles de ser utilizados didácticamente en el aula.

Los materiales elaborados por los alumnos tienen una gran importancia en estas edades. Forman parte de este grupo todos aquellos objetos creados y realizados por los alumnos con la supervisión del profesor. Además de fomentar la creatividad y el crecimiento madurativo del educando sirven para incluir en la vida del aula un conjunto de materiales originales y alejados del consumo creado por la influencia del mercado editorial y empresarial.

Cada uno de los tipos de herramientas y materiales expuestos poseen su propia especificidad y utilidad en las clases de inglés. El uso racional y controlado de esa gran cantidad de herramientas y materiales servirá para facilitar la consecución de los objetivos que hay que alcanzar en este nivel. (Bouso, 2010) (María Luisa Villanueva, Los estilos de aprendizaje de lenguas, 1997) (Corral, 2006)

1.3. ENFOQUE LÚDICO.

La palabra LUDICA proviene del latín LUDUS, LUDICA/O y se refiere o relaciona con el juego. El juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. Se entiende como actividades lúdicas a una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan, el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (libre, 2015) (Alonso, 2000) (Martín, 2000)

Es impresionante lo amplio del concepto LUDICO, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspecto serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, en los juegos de mesa, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias, etc. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, gozo y placer. (Tagle, 2008) (Esteve, 2010) (Aizencang, 2002)

Además la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

1.3.1. JUEGO.

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de

estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de estos el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con la palabra juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios es así que, el juego se caracteriza también como una actividad placentera ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera.

El juego es sin duda una actividad;

Libre. No se debe obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se acostumbra relacionar la actividad lúdica con los primeros años de vida. No creemos que esto sea así. Parece que solo a los niños y niñas se les reconoce el derecho a jugar. El adulto, en cambio, tiene que ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida. Creer esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del ser humano desde que nace hasta que muere. De formas distintas, en correspondencia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente ya que a través de ellos se introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes (Waserman, 2008) (Sarle, 2003) (Iris M. Motta, 2007).

1.3.2. Teorías psicológicas sobre el juego.

Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones y supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia, nos muestran sin embargo, como el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego, sino el significado que tiene éste para la vida activa.

Las teorías referentes al juego se dividen en: Teorías del presente, del pasado y del futuro.

1.3.2.1. Teorías del Presente.

Un niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros

De acuerdo a esta teoría los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción. Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades. En otras palabras el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

La recuperación no solo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto que en el niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin

Esta es la teoría del descanso, y considera que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas. (Spencer, 2002) (Nebrija, 2011) (Sonsoles Fernández, 2001).

1.3.2.2. Teorías del Pasado.

Entre las teorías del pasado tenemos la ley fundamental de la biogénesis, Según esta ley en los juegos de los niños vuelve a revivir las formas primitivas del ser humano.

Ya que el hombre tiene la posibilidad de poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva. Las actividades lúdicas sirven de estímulo para el desarrollo, es decir tienen una función preparatoria para la vida adulta. Los niños/as juegan para eliminar las funciones rudimentarias (alimentación, control de esfínteres, etc.) que se han convertido en inútiles en la vida actual y propicia el desarrollo. Dicho de otro modo esta es la teoría de la recapitulación y señala que en el juego se producen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales. (Hall, 2002) (Jack C. Richards, 2003)

1.3.2.3. Teorías del Futuro.

Las teorías del futuro ponen énfasis en el hecho de que el juego puede preparar lo que está por llegar. Esta teoría se denomina anticipación funcional, y manifiesta que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo, sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras de niño/a, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

1.3.3. JUEGO Y EDUCACIÓN.

La forma de actividad esencial de los estudiantes consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades como son: psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Jugando los niños y niñas toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Se ha definido al juego como un proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a

perder el tiempo y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido (Yturralde, 2008) (Palopoli, 2006) (Zapata, 1986)

1.3.4. EL JUEGO EN LA ETAPA ESCOLAR.

En cada etapa del desarrollo el hombre tiene necesidades e intereses primordiales, en la etapa escolar los juegos representan el interés central para cubrir sus necesidades físicas, intelectuales y afectivas, representa el lenguaje infantil por excelencia. A esta edad surge también una nueva situación social del desarrollo, el niño/a comienza a tener nuevos tipos de vínculos con el adulto y con otros niños/as.

El lugar que ocupa entre las personas que los rodean va a ser diferente hay una creciente toma de conciencia de su propio yo y del significado de sus actos. Existe un enorme interés por parte del niño hacia el mundo de los mayores, su actividad e interrelaciones. El deseo de incorporarse al mundo de los mayores, hace que el niño vaya adueñándose de ese mundo en la forma en que le resulta accesible al juego.

En esta etapa el juego es esencialmente simbólico y comienza a partir de una temprana edad ya que es donde se recrean los conflictos donde el niño/a elabora y da un sentido distinto a lo que provoca sufrimiento o miedo y vuelve a disfrutar de aquello que le provoca placer.

El juego favorece también el desarrollo de la atención y la memoria, mientras juegan los niños se concentran y recuerdan mejor que en otras situaciones. El desarrollo del lenguaje es también influido de manera muy significativa por la acción del juego ya que este exige de cada niño/a determinada capacidad de comunicación. Si el niño/a no es capaz de comprender las instrucciones verbales de sus compañeros, si no es capaz de expresar con claridad sus deseos tendrá problemas y el disgusto en estos casos estimula el desarrollo del lenguaje.

Para mí y para muchos el juego es una forma de descubrir el mundo y el medio más eficaz de aprender en esta etapa tan importante de la vida que es la etapa escolar. Además el juego constituye la ocupación principal del niño/a así como un papel muy importante, pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas: psicomotriz, cognitiva y afectivo social.

El juego también tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de las capacidades creadoras del niño/a por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego por eso no se debe limitar al estudiante esta actividad (Murcia, 2002) (Braga, 1999) (Nayarit, 2003).

1.3.5. JUEGO Y MOTIVACION.

La motivación es absolutamente necesaria para conseguir un fin por lo que debemos despertarla en nuestros estudiantes ya que la motivación consiste en un conjunto de razones que impulsan a una persona a aprender nuevos conocimientos. Además es un proceso interno y depende de la curiosidad y el interés que tenga la persona en el objeto de su atención. Para motivar a un niño/a hay que usar cosas que le interesen y le creen expectativas, de ahí que el juego es una herramienta muy valiosa para lograr una motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. Si sabemos motivar a los estudiantes podremos hacer que trabajen más duro sin que se den cuenta y podrán evolucionar positivamente adquiriendo los contenidos fijados mucho más rápido.

El tema de la motivación en una clase es muy delicado puesto que motivar no solo es invitar al estudiante a una predisposición al aprendizaje, sino es mostrarle el gusto por la materia que se enseña.

En lo que respecta al uso del juego como recurso didáctico para la motivación hay mucha literatura, pero debemos tener presente que juego no significa hacer algo entretenido, sin dirección ni fundamento, ni mucho menos plantear cualquier juego en cualquier tema. Preparar el juego hacia el objetivo que es el aprendizaje debe ser lo primordial en una sesión de aprendizaje.

Es labor del docente crear, proponer y ejecutar juegos donde el estudiante vea lo interesante del tema que está aprendiendo.

1.3.6. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS.

Los juegos constituyen una ayuda en la educación y más específicamente en una clase de Inglés. Son una competición mental o física que ocurre de acuerdo a reglas pre-establecidas y en las cuales los estudiantes toman parte ya sea en grupos o individualmente.

Es importante que los docentes especializados en el área de inglés conozcan que una de sus tareas más importantes es el promover en sus estudiantes el deseo de explorar mediante el juego, cuyo objetivo no debe ser únicamente transmitir la riqueza cultural sino también desarrollar habilidades.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés como lengua extranjera es un serio negocio y los juegos son algo que lo hacemos por diversión. Esta es la razón por la cual se debe utilizar juegos con los niños/as ya que harán que las clases sean más divertidas, participativas; si un niño/a durante la clase se está divirtiendo, el aprendizaje del Inglés se tornará más interesante y si el niño/a encuentra que lo que está aprendiendo es interesante asimilará y retendrá mucho más que los estudiantes que estudian únicamente porque lo tienen que hacer es decir por obligación.

Los niños/as están llenos de muchísima energía por esta razón les gusta estar activos. Entonces porque no usar toda esta energía en un propósito constructivo, el propósito de aprender Inglés. Por tal motivo sin duda alguna los juegos son la mejor manera de enseñar y aprender este idioma.

Además existen otras razones que a continuación se explican:

- ✍ Los juegos permiten a los niños/as construir y afianzar de mejor manera sus conocimientos.
- ✍ Desarrollan en los niños/as las cuatro macro destrezas del idioma: escuchar, hablar, leer y escribir.
- ✍ Activan la motivación lo que significa que a través del humor, entretenimiento, la diversión y otros factores los niños/as están más motivados y prestos para aprender vocabulario, pronunciación, normas gramaticales, comprensión de lecturas cortas, etc.
- ✍ Mantienen la atención ya que permite tener al grupo de estudiantes en el mismo lapso de atención y enfocados en el mismo propósito. Esto se logra mediante actividades motivadoras y juegos.
- ✍ Estimulan a los estudiantes, para lograr esto el maestro después de realizar un juego debe hacer uso de ciertas recompensas como: un elogio verbal, un premio o acciones comprensivas.
- ✍ Fomentan la competición grupal con la cual cada grupo trata de trabajar como equipo pero al mismo tiempo existe competitividad con los otros grupos.

Los juegos físicos son muy motivadores en el aula ya que mediante el lenguaje del cuerpo y la mímica los niños/as expresan sus sentimientos y exploran sus cualidades internas a fin de interiorizar el idioma.

1.3.6.1. Características que diferencian al juego de cualquier otra actividad realizada en el aula

Un juego debe:

- ✍ Ser divertido
- ✍ Tener un objetivo visible
- ✍ Promover la cooperación entre jugadores.
- ✍ Usar el idioma como un instrumento integrador.
- ✍ Crear en los estudiantes el deseo de seguir jugando.
- ✍ Satisfacer la necesidad de comunicación.
- ✍ Tener un claro comienzo y final.
- ✍ Ser dirigido por reglas pre-establecidas.
- ✍ Desarrollarse en una atmósfera competitiva pero saludable y relajada.

1.3.6.2. Justificación para usar juegos en las clases de Inglés

Los juegos:

- ✍ Aumentan variedad a las diferentes situaciones del aprendizaje
- ✍ Renuevan de energía a los niños/as lo cual es importante antes de comenzar un aprendizaje más formal.
- ✍ Motivan la participación de los niños/as y eliminan las inhibiciones de aquellos quienes se sienten intimidados por situaciones formales del aula.
- ✍ Pueden cambiar el rol del maestro: de un instructor formal a la de un niño/a que disfruta de su participación. Esto puede ser útil para reducir la distancia o conflicto entre el maestro y el niño/a.
- ✍ Pueden incrementar la comunicación entre los niños/as y reducir la dominación del maestro en el aula.
- ✍ Puede actuar como un mecanismo de evaluación en el sentido que mediante el juego se puede determinar áreas de debilidad en el aprendizaje y la necesidad de un trabajo de refuerzo (realimentación).
- ✍ Permite a los niños/as ser capaces de experimentar libremente y participar en la atmosfera informal del juego.
- ✍ Ayuda a los niños/as a expresarse espontáneamente y creativamente.
- ✍ Enfoca su atención en normas gramaticales específicas, vocabulario, si está adecuadamente preparado.
- ✍ Envuelve la participación de todos los niños/as.

- ✍ Puede ser adaptado a los diferentes niveles del idioma y edad de los niños/as.
- ✍ Puede contribuir a crear una atmósfera de sana competición, si está debidamente conducido.
- ✍ Asegura la máxima participación de los niños/as y la mínima participación del maestro.
- ✍ Son útiles para practicar todas las destrezas del idioma.
- ✍ Introduce, enriquece, refuerza y pone en práctica cualquier contenido del idioma.

El Proyecto de Fortalecimiento de la Enseñanza de Inglés como Lengua Extranjera tiene como objetivo principal que los estudiantes ecuatorianos alcancen un nivel funcional de uso de la lengua inglesa. Sus iniciativas concretas están dirigidas a la actualización de los currículos nacionales de esta asignatura, a la entrega de libros de texto alineados a dichos currículos, al desarrollo profesional de Docentes de inglés en ejercicio, y al mejoramiento de la formación en esa carrera profesional.

En otros países, especialmente en los que se consideran desarrollados, la enseñanza-aprendizaje de una Lengua Extranjera es más práctica, utilizan modernos laboratorios donde se practican los ejercicios on-line y todos los recursos tecnológicos didácticos que facilitan el aprendizaje a los estudiantes, además los maestros están constantemente capacitándose para que puedan enseñar la lengua extranjera que se imparte.

En nuestro país, los espacios donde se desarrolla actividades docentes tales como escuelas, colegios, universidades, son entidades complejas, dinámicas y dialécticas cuyo propósito es transmitir y mantener los valores culturales de una sociedad a través de un currículo, adaptándose a los diferentes cambios socio-culturales del entorno, incluyendo la enseñanza del Idioma Inglés como Segunda Lengua.

En las instituciones educativas públicas de nuestro país se ha venido impartiendo el inglés desde el Octavo año de educación general básica como materia obligatoria que se incluye en la malla curricular con cinco horas semanales. Actualmente en el régimen Sierra 2016-2017 se implementará la nueva malla curricular con la enseñanza del inglés desde el segundo año de básica y a partir del año lectivo 2017-2018 se lo aplicará en la región Costa.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación (MCER, o CEFR en inglés) es un estándar europeo, utilizado también en otros países, que sirve para medir el nivel de comprensión y expresión oral y escrita en una determinada lengua.

El proyecto es el resultado de un trabajo iniciado en 1991 por iniciativa del gobierno federal suizo que estuvo inspirado en trabajos previos realizados por particulares e instituciones desde 1971. El documento final fue elaborado por el Consejo de Europa y presentado en 2001 durante la celebración del Año Europeo de las Lenguas.

El MCERL adopta un enfoque orientado a la acción que, según Carlos César Jiménez de la Universidad Nacional Autónoma de México, se remonta a las propuestas teóricas de los filósofos del lenguaje, tales como Ludwig Wittgenstein en las décadas de 1950 y sociolingüistas como Dell Hymes. (Cervantes, 2002)

Entre los conceptos teóricos clave utilizados en el MECRL, se encuentran el conocimiento declarativo, el conocimiento y la competencia, entendida como el conocimiento mínimo suficiente que suponemos se requiere para ejecutar un tipo de tareas específicas. Estos conceptos se complementan con la competencia existencial (habilidades sociales), la habilidad para aprender y la competencia lingüístico-comunicativa.

El MECRL divide a las competencias lingüístico-comunicativas en tres tipos: la competencia lingüística, la competencia sociolingüística y la competencia pragmática. Esta división no coincide exactamente con los modelos previos de la competencia comunicativa, pero capturan los rasgos esenciales que estos modelos pusieron tiempo atrás sobre la mesa de discusión.

Niveles de referencia comunes.

El Marco común europeo de referencia establece una escala de seis niveles comunes de referencia para la organización del aprendizaje de lenguas y homologación de los distintos títulos emitidos por las entidades certificadas. La división se agrupa en tres bloques que responden a una división más clásica de nivel básico, intermedio y avanzado, aunque no se corresponden exactamente con los niveles clásicos por estar situados por encima o por debajo de ellos.

Nivel A

(Usuario básico).

Subnivel A1 (Acceso): Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.

Subnivel A2 (Plataforma): Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc). Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.

Nivel B

(Usuario Independiente).

Subnivel B1 (Intermedio): Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.

Subnivel B2 (Intermedio alto): Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad de

modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de ninguno de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos así como defender un punto de vista sobre temas generales indicando los pros y los contras de las distintas opciones.

Nivel C

(Usuario competente).

Subnivel C1 (Dominio operativo eficaz): Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales. Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.

Subnivel C2 (Maestría): Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.

CAPITULO II.

2. DIAGNOSTICO.

2.1. Población y muestra.

La población la conforman los estudiantes del Octavo año Básico de la Unidad Educativa Prócer Manuel Quiroga.

2.2. MÉTODOS.

Para la aplicación de la metodología en este manual de Juegos Didácticos se ha tomado en cuenta que en La Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga” los estudiantes vienen con escasos conocimientos del idioma inglés, por tal razón se ha diseñado un manual de juegos didácticos, con lo cual se pretende mejorar el aprendizaje del inglés de los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica.

Las actividades y juegos que integran el presente manual didáctico son de fácil aplicación metodológica, y no requieren, en su mayoría, materiales costosos o difíciles de conseguir. Por el contrario, se pretende que estos juegos sean sencillos de realizar para que los docentes de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga” los apliquen de manera eficiente y exitosa. Para que estas actividades lúdicas se puedan llevar a cabo de la mejor manera posible, a continuación se presentan algunos puntos importantes que el educador debe tomar en cuenta:

- ✍ Tener preparado el material necesario para cada juego antes de iniciar.
- ✍ Plantearse un objetivo, es decir, qué se quiere lograr con el juego.
- ✍ Realizar una planeación diaria para prevenir posibles percances, y tener planes de acción alternativos que no alteren el objetivo de las actividades lúdicas a realizarse.
- ✍ El educador deberá dar las instrucciones de cada juego de manera fuerte y clara, y asegurarse de que todos los participantes los comprendan.
- ✍ Posterior a la explicación, el educador deberá realizar o demostrar el juego a manera de ejemplo a los estudiantes.

- ✍ En cada clase el educador participará activamente no sólo como instructor, sino también como integrante de los juegos para que incite y motive a los participantes.
- ✍ El profesor brindará suficiente libertad a los estudiantes para que realicen las diferentes actividades lúdicas pero manteniéndose siempre atento para ayudarlos, si así lo requieren.
- ✍ Durante el transcurso del juego el educador deberá estar atento a las acciones de los estudiantes para realizar observaciones pertinentes sobre su desempeño.

2.3. Técnicas.

2.3.1. Análisis de la encuesta realizada al Director del Área de Inglés de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga”.

ENCUESTA DIRIGIDA A EL DIRECTOR DEL AREA DE LENGUA EXTRANJERA.

RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DIRECTOR DEL ÁREA DE INGLÉS

Lcdo. Marcos Cuesta, muy cordialmente responde a lo siguiente:

1. ¿Cómo incide la práctica pedagógica de los docentes en la enseñanza de Lengua Extranjera?

La incidencia de la práctica pedagógica en la enseñanza de inglés es mucha, ya que los docentes al no aplicar una buena pedagogía los estudiante no aprenden como se debe y sienten apatía hacia esta asignatura, cumpliendo solo como para pasar el año y en otras ocasiones ni eso lo hacen.

2. ¿Qué actividades aplican los docentes que pertenecen al Área de Inglés para enseñar Lengua Extranjera?

Los docentes de inglés, generalmente realizan una enseñanza de aula tradicional, porque no cuentan con recursos adecuados para la enseñanza de este idioma y esto afecta el aprendizaje de los estudiantes que requieren de espacios interactivos que les facilite la adquisición de conocimientos del idioma inglés.

3. ¿Los docentes de Lengua Extranjera están preparados pedagógicamente para impartir esta asignatura, por qué?

Los docentes de inglés si están preparados pedagógicamente para enseñar este idioma, lo que pasa es que no cuentan con recursos que les facilite su accionar pedagógico, sobre todo porque los estudiantes tienen apatía a esta asignatura y sin los recursos que se requiere ellos no prestan atención porque las clases son tradicionales.

4. ¿Qué practicas pedagógicas utilizan los docentes para enseñar Lengua Extranjera?

Las prácticas pedagógicas que realizan los estudiantes, están enmarcadas en la pedagogía tradicional donde el docente es el que enseña y el estudiante aprende, lo que lo convierte en un mero receptor, debido a que no hay las condiciones adecuadas para enseñar inglés, al no contar con laboratorios que ayudan en el aprendizaje de esta asignatura y que serían de gran ayuda a la labor que realizan los docentes.

5. ¿Cómo se relacionan las prácticas pedagógicas del docente y la enseñanza de Lengua Extranjera?

Las prácticas pedagógicas de los docentes están muy relacionadas con la enseñanza de lengua extranjera porque la forma de dar la clase influye en el aprendizaje que alcancen los estudiantes, y si los docentes no innovan en su pedagogía las clases se vuelven rutinarias y los estudiantes no van a participar activamente de su aprendizaje.

6. ¿Qué sugiere para que los docentes de Lengua Extranjera mejoren su práctica pedagógica?

Para que los docentes de lengua extranjera mejoren su práctica pedagógica, se requiere de la implementación de recursos didácticos y el uso de estrategias metodológicas adecuadas para que faciliten la labor del docente y con ello el aprendizaje de los estudiantes mejoren.

7.- ¿De qué manera se le facilita la enseñanza del Idioma Inglés?

Creo que como docentes capacitados deberíamos buscar recursos didácticos que sean de fácil ejecución y que mantenga activos a nuestros estudiantes, como por ejemplo utilizando dinámicas, **canciones, etc.**

8.- ¿Cuál es su opinión sobre las actividades lúdicas que se pueden desarrollar en la clase de inglés?

Las actividades lúdicas son muy creativas e interesantes especialmente cuando se está aprendiendo un idioma nuevo que no lo practicamos en forma continua.

2.3.2. Análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes del Octavo año de Educación básica de la Unidad educativa “Prócer Manuel Quiroga”.

1. ¿Su Docente de Inglés realiza Juegos durante la clase?

Tabla N° 1

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
A	Siempre	2	6,66%
B	Muy de repente	8	26,66%
C	Nunca	20	66,66%
TOTAL		30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocío

El ítem # 1 hace referencia a que un número inferior de maestros utilizan ejercicios lúdicos durante la clase de inglés.

El 6,66% de encuestados indican que su maestro de Inglés utiliza siempre juegos en su clase;

El 26,66% de estudiantes indican que muy de repente

El 66,66% indican que nunca.

En conclusión, la mayoría de docentes de inglés de la mencionada Unidad Educativa, no aplican juegos como parte de los ejercicios lúdicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.

2. ¿Te diviertes en tus clases de inglés?

Tabla N° 2

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
A	Siempre	2	6,66%
B	Muy de repente	20	66,66%
C	Nunca	8	26,66%
TOTAL		30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El ítem # 2 hace referencia a lo que es el juego y sus características.

El 6,66% de estudiantes responden que siempre se divierten en su clase de inglés. Esta cantidad refleja un porcentaje muy bajo donde los estudiantes disfrutan de su clase de inglés.

El 66,66% de encuestados refleja la cantidad de encuestados que se divierten muy de repente.

El 26,66% expresan que nunca se divierten en su clase de inglés

Se concluye que el mayor número de encuestados consideran que el juego es una diversión.

3. ¿Cree Ud. que cuando juega se desarrollan sus destrezas?

Tabla N° 3

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
A	Siempre	15	50%
B	Muy de repente	8	26,66%
C	Nunca	7	23,33%
TOTAL		30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El ítem #3 hace referencia a los beneficios que tiene el juego.

El 50% considera que siempre se desarrollan sus destrezas.

El 26,66% manifiesta que muy de repente desarrollan sus destrezas con el juego.

El 23,33% cree que nunca se desarrollan sus habilidades en la clase de inglés.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que si desarrollan sus destrezas jugando.

Se recomienda utilizar juegos que sean atractivos e interesantes para los estudiantes.

4. Cuando participa en un Juego o una actividad didáctica su maestra lo compensa.

Tabla N° 4

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Siempre	3	10%
b	Muy de repente	8	26,66%
c	Nunca	19	63,33%
TOTAL		30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El Ítem #4 hace referencia al juego y la motivación y enfoca las formas que el docente utiliza para motivar a sus estudiantes.

El 10% considera que muy de repente los docentes premian su participación en los juegos o una actividad.

El 26,66% manifiesta que muy de repente el maestro motiva a sus estudiantes.

El 63,33% expresan que su maestro si lo compensa en la clase de Inglés.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que la maestra de inglés nunca premia su participación en los juegos, por tal razón se recomienda premiar o felicitar todo clase de logro alcanzado por los estudiantes por mínimo que sea.

5. ¿Su maestra reconoce sus logros?

Tabla N° 5

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Siempre	1	3,33%
b	Muy de repente	3	10%
c	Nunca	26	86,66%
	TOTAL	30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El ítem N° 5 hace referencia al juego y la motivación, y enfoca las formas que el docente utiliza para motivar a sus estudiantes.

El 3,33% de estudiantes sienten que su maestra siempre está atenta a sus logros. Y si felicita su participación en los juegos.

El 10% de encuestados comentan que muy de repente su maestra está pendiente de sus avances en la clase de Inglés.

El 86,66% de estudiante consideran que nunca su maestra les pone atención en su aprendizaje.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados considera que la maestra solo algunas veces motiva a los niños y niñas felicitando su participación en los juegos.

Se recomienda premiar o felicitar todo clase de logro alcanzado por los niños y niñas por mínimo que sea.

6. ¿El vocabulario que aprendes en las clases de inglés se relaciona con los objetos que observas en tu escuela, casa y demás entornos?

Tabla N°6

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Siempre	18	60%
b	Muy de repente	5	16,66
c	Nunca	7	23,33%
	TOTAL	30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El Ítem # 6 hace referencia al aprendizaje repetitivo, que consiste en repetir reiteradamente un conocimiento.

El 60% de estudiantes considera que siempre aprende inglés solo escuchando y repitiendo.

El 16,66% manifiesta que muy de repente las palabras nuevas en Inglés se relacionan con su entorno, y

El 23% de encuestados indican que nunca el vocabulario que aprenden se relaciona con su entorno.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados aprende el idioma Inglés con el vocabulario que utiliza su maestra de acuerdo a su entorno.

Se recomienda aumentar el vocabulario con objetos que se encuentren a su alrededor.

7. ¿Entiendes las indicaciones y explicaciones que te da tu maestra de inglés?

Tabla N°7

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Siempre	17	56,66%
b	Muy de repente	5	16,66%
c	Nunca	8	26,66%
	TOTAL	30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El ítem N° 7 hace referencia al estilo de aprendizaje verbal que tiene que ver con orientación y captación de ideas.

El 56,66% de estudiantes entiende las indicaciones que da la maestra de inglés. De

El 16,66% de encuestados entienden muy de repente las indicaciones de su maestra, en ellos no hay seguridad de las actividades que tienen que hacer en su clase de Inglés.

El 26,66% de estudiantes nunca entienden lo que les explica su maestra.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados no tiene grado de dificultad para entender las indicaciones y explicaciones que da la maestra de inglés.

Se recomienda que la maestra aplique nuevas estrategias con las cuales pueda comunicarse eficientemente con todo el grupo de estudiantes.

8. ¿Te gustaría que en las clases de inglés tu maestra utilice nuevas estrategias?

Tabla N° 8

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Siempre	17	56,66%
b	Muy de repente	9	30%
c	Nunca	4	13,33%
	TOTAL	30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El ítem N° 8 hace referencia al aprendizaje utilizando estrategias.

El 56,66% manifiesta que su maestra siempre presenta una clase innovadora.

El 30% de encuestados comenta que de repente su maestra utiliza nuevas estrategias, y

El 13,33% de estudiantes expresan que nunca su maestra presenta estrategias nuevas de aprendizaje.

En conclusión la mayoría de encuestados reconocen que su maestra se prepara con nuevas estrategias en su clase de Inglés.

Se concluye que el mayor porcentaje de encuestados prefiere aprender siempre el Inglés utilizando nuevas estrategias.

Se recomienda que se trabaje con todo el grupo de estudiantes.

9. ¿Te gustaría aprender el inglés con canciones y juegos?

Tabla N° 9

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
A	Siempre	29	96,66%
B	Muy de repente	1	33,33%
C	Nunca	0	
	TOTAL	30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Básica.

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El ítem N° 9 hace referencia al desarrollo de la destreza auditiva (listening) que consiste en aprender mediante sonidos, narraciones, melodías.

El 96,66% de encuestados consideran que si les gusta aprender Inglés solo escuchando.

El 33,33% expresa que le gustaría aprender el inglés muy de repente con canciones y juegos.

Se concluye que la mayoría de los encuestados consideran que aprenden el idioma Inglés escuchando canciones, palabras, rimas, cuentos.

Se recomienda que la aplicación de canciones se la realice dinámicamente para motivar a los estudiantes.

10. ¿Te gusta aprender Inglés observando dibujos, imágenes y videos?

Tabla N° 10

ORDEN	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
a	Siempre	27	90%
b	Muy de repente	2	6,66%
c	Nunca	1	3,33%
	TOTAL	30	100%

Encuesta: Estudiantes de 8vo año de Educación General Basica

Autor: Pilatasig Medina Amparo Del Rocio

El ítem N° 10 hace referencia al aprendizaje visual que consiste en aprender mediante la visualización de imágenes, objetos, escenas, etc.

El 90% de encuestados manifiesta que siempre le gusta aprender Inglés mediante dibujos, videos.

El 6,66% señala que a veces les gusta ver videos en inglés o dibujos.

y el 3,33% manifiesta que nunca les gusta ver dibujos, imágenes o videos para aprender Inglés.

Se concluye que el mayor porcentaje de los encuestados se siente motivado para aprender el idioma Inglés si miran u observan dibujos, imágenes, videos.

Se recomienda mucho material visual (láminas, posters, videos) en las clases de inglés.

CAPITULO III.

3. PROPUESTA.

3.1. Problema.

¿Cómo mejorar la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua a través de estrategias metodológicas basadas en el enfoque lúdico en los estudiantes del Octavo año de educación Básica general de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga”?

3.2. Hipótesis.

Con las estrategias metodológicas basadas en el enfoque lúdico se mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés.

3.3. TITULO DE LA PROPUESTA.

Manual didáctico para el aprendizaje del idioma inglés.

3.4. INTRODUCCION.

Este manual fue diseñado para los docentes especializados en el área de inglés que trabajan con los estudiantes de Octavo año de Educación Básica. El propósito de este manual es ayudar tanto a profesores como a los estudiantes con juegos creativos y efectivos y además para que los docentes tomen acertadas decisiones acerca del rol de las actividades lúdicas en el aula para alcanzar efectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante las mismas.

Este manual ofrece a los docentes y a los estudiantes del octavo año de Educación Básica una gran variedad de juegos que se los ha recolectado, seleccionado cuidadosamente y adaptado en su parte estructural y funcional de diferentes recursos tales como revistas , libros e internet para satisfacer la curiosidad e interés de los docentes.

Cada juego tiene su respectiva instrucción para facilitar la comprensión de los profesores. Estos juegos pueden ser utilizados en las horas de clase tanto dentro como

fuera del aula. La investigación indica que los estudiantes podrían mejorar su aprendizaje del idioma Inglés si están debidamente motivados y esta motivación se la podría lograr mediante la utilización de juegos organizados y creativos en las horas de clase.

Esta manual contiene juegos en los que se necesita aplicar la memoria, el desplazamiento físico, el trabajo en grupo, el trabajo en parejas, la socialización, la expresión oral, gestos y mímica. Estos juegos son de gran ayuda tanto para docentes como para los estudiantes pues harán que la adquisición de los nuevos conocimientos se la haga de una forma más motivadora y divertida. Consecuentemente, mejoraran el aprendizaje del idioma inglés y desarrollaran un pensamiento crítico

3.5. JUSTIFICACION.

Las Estrategias de enseñanza para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del octavo año de Básica General de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga” plantea que la enseñanza del inglés debe orientarse a través de un manual cuyo objetivo es Motivar a niños/as al aprendizaje del idioma Inglés mediante su participación en juegos que han sido seleccionados de acuerdo a sus necesidades.

Este manual de juegos se lo realiza debido a la falta de utilización de actividades lúdicas por parte de los docentes especializados en el área de Inglés, lo cual ha generado que los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga”, no muestran interés ni motivación por aprender el idioma Inglés, las clases se han tornado repetitivas y monótonas. Por tal razón esta investigación busca mejorar y optimizar el aprendizaje del idioma inglés a través de la utilización de actividades lúdicas. Este manual está enfocado en incentivar a los docentes a usar actividades lúdicas en sus horas de clase para de ésta manera ayudar a los estudiantes a aprender de forma eficiente, participativa y divertida el idioma Inglés.

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

Investigaciones relacionadas a la importancia de las actividades lúdicas manifiestan que el juego es un verdadero detonador del aprendizaje. Este manual busca facilitar el trabajo de los docentes, pues es una herramienta de apoyo que les dotará de una variedad de juegos que ayudarán a que sus clases sean más dinámicas y eficaces y facilitará también el aprendizaje de los estudiantes pues a través de los juegos aprenderán eficazmente y activamente los contenidos que son impartidos de acuerdo a su edad y que les permitirá entender y expresarse correctamente en Inglés.

3.6. OBJETIVOS.

3.6.1. Objetivo General.

- ✍ Desarrollar una propuesta metodológicas basadas en el enfoque lúdico para facilitar la enseñanza y el aprendizaje del idioma Inglés como segunda lengua.

3.6.2. Objetivos Específicos.

- ✍ Analizar el estado actual de la problemática en los estudiantes del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga”
- ✍ Plantear una alternativa metodológica que facilite la enseñanza y el aprendizaje utilizando un enfoque lúdico.

3.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

ESTRUCTURA DE UN MANUAL DIDACTICO (GUIA DIDACTICA)

¿Qué es y para qué sirve una Guía Didáctica?

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

La estructura de la guía didáctica es la siguiente:

El Índice: En él debe consignarse todos los títulos, ya sean de 1º, 2º o 3º nivel, y su correspondiente página para que, como en cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

Presentación: Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer el propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos de la guía.

Recursos Didácticos: Se ofrece una breve descripción de los recursos didácticos que se utilizarán durante el curso.

Objetivos: Permiten identificar el conocimiento, las habilidades, las actitudes y las aptitudes, o bien las competencias que el estudiante debe desarrollar, a fin de orientar el aprendizaje.

Objetivos generales: deben redactarse de tal manera que reflejen el propósito final del curso. A partir de los objetivos generales se derivan los objetivos específicos y de éstos los de cada tema y clase, respectivamente. Los objetivos generales marcan las directrices para conformar las evaluaciones que integran los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.

Objetivos Específicos: La selección de contenidos y la forma de presentación que pueda adoptar un autor, debe estar orientada siempre por la definición previa de objetivos explícitos. Los objetivos enuncian de manera clara y precisa las “conductas de salida” de los educandos, aquello que se espera que los estudiantes sean capaces de hacer al finalizar el estudio del tema, subtema, clase, evaluación o cualquier otra

actividad de aprendizaje, que no hubieran podido hacer antes de estudiarlo. Los objetivos se formulan de tal manera que puedan ser evaluables. Por eso su redacción debe describir, de la forma más exacta posible, una actividad que el estudiante pueda realizar explícitamente y que el docente pueda observar y calificar de manera objetiva

Desarrollo de Contenidos: Presentación general de la temática del programa, ubicándola en su campo de estudio, en el contexto del curso general y destacando el valor y la utilidad que tendrá para el futuro de la labor profesional del usuario.

Actividades para el Estudiante: Una vez presentados los nuevos contenidos, es indispensable incluir actividades que el docente aplicará a los estudiantes a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales y específicos. En este apartado se proporciona al participante actividades y ejercicios de tipo individual o grupal que los ayuden a relacionar la información con su realidad o a profundizar en el conocimiento de algún aspecto. Esto fomenta la transferencia de los aprendizajes mediante la realización de prácticas en las que el estudiante aplique los conocimientos a situaciones nuevas.

Se deben evitar las actividades que sean simplemente una repetición o memorización de lo estudiado y presentar actividades y juegos novedosos y creativos que promuevan un aprendizaje significativo.

3.8. Resultados.

3.8.1. Discusión de los resultados y verificación de Hipótesis.

El aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del octavo año de Educación básica de la Unidad Educativa “Prócer Manuel Quiroga” mejoro notablemente por la razón de que el idioma inglés se lo practica especialmente dentro de la Educación Educativa y a través de las actividades lúdicas los estudiantes han experimentado que es más divertido aprender algo nuevo, jugando o cantando. Es importante resaltar la capacitación del docente con estrategias activas que les permitan a los estudiantes a desarrollar sus habilidades. Los estudiantes ampliaron su vocabulario y ya lo usan en su diario vivir, ya que para esto se usan estrategias lúdicas como son imágenes, sonidos, juegos y la relacionan con su entorno. Por tal razón damos a conocer que se cumplieron los objetivos planteados en esta propuesta investigativa.

JUEGOS DIDACTICOS

JUEGO N° 1

BINGO

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Identificar y nombrar animales

Instrucciones:

Adjuntar láminas acerca de cualquier vocabulario en el tablero.

Pida a los niños que doblen una hoja de papel en seis y dibujen líneas a lo largo de los pliegues.

Pídales que escojan seis imágenes y dibujen una en cada espacio.

Mezclar las láminas y mostrarlas una por una.

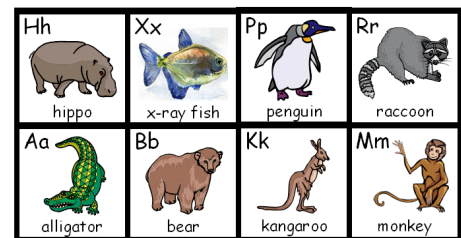
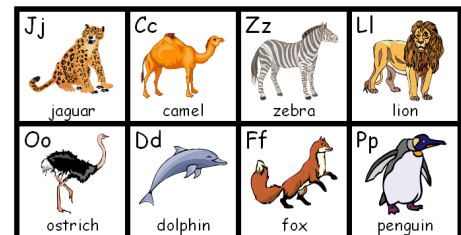
Los estudiantes deben nombrar las fotos y cruzarlas en sus tarjetas de bingo.

Fuente: Google imágenes.

El primer estudiante que cruce su tarjeta entera grita "bingo".

Ejemplo:

EL Profesor mostrar una lámina y dice: Mira, tengo un... (El nombre de la imagen) y el estudiante la raya.



JUEGO N° 2

YENGA



Fuente: Google Imágenes.

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Reconocer y nombrar objetos y colores escolares.

Instrucciones:

Dibuja una escalera subiendo una torre en la tabla.

Divida el grupo en equipos.

Haga preguntas y para cada respuesta correcta, el equipo sube un paso.

El primer equipo para llegar a la cima es el ganador

Ejemplo:

El profesor dice: ¿De qué color es tu lápiz?

¿De qué color es tu regla?

¿De qué color es tu libro?

JUEGO N° 3

EL AHORCADO



Fuente: Google imágenes

- Nivel:** Principiantes
- Evaluaciones:** 10 puntos
- Objetivo:** pronunciar correctamente el alfabeto
- Instrucciones:**

Elija una palabra, escriba tantos espacios en blanco como tiene letras y complete la primera letra.

Dibuya el andamio del verdugo.

Pida a los niños que descubran la Palabra conjeturando una letra a la vez.

Si un niño adivina correctamente, rellene el espacio en blanco.

Si no, dibuja una parte del cuerpo y escribe la carta al lado del verdugo.

El juego termina cuando los estudiantes adivinan la palabra o el verdugo entero ha sido dibujado.

Repita el procedimiento con las palabras restantes.

JUEGO N° 4
CONCURSO DE ORTOGRAFÍA



Fuente: Google Imágenes

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: deletrear palabras correctamente

Instrucciones:

Determinar quién va primero dibujando números (este es el método más justo)

Pida al primer estudiante que deletree una palabra.

Anote la Palabra en el tablero tal y como lo deletrea.

Cada estudiante dice la Palabra, lo deletrea y lo dice de nuevo.

Si el estudiante ha escrito correctamente la Palabra, el siguiente estudiante obtiene una nueva Palabra.

Cada estudiante dice la palabra que él o ella han conseguido, lo deletrea, y lo dice otra vez.

Si no, él o ella está fuera del juego y el próximo estudiante tiene que deletrear esa palabra

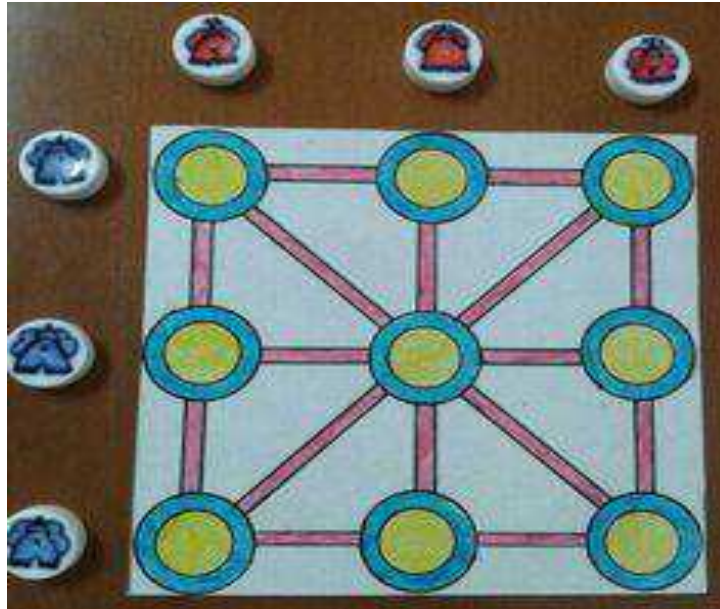
Ejemplo:

Los estudiantes dicen: ratón r-a-t-o-n

Pera p-e-r-a

Hermana h-e-r-m-a-n-a

JUEGO N° 5 TIC-TAC-TOE



Fuente: Google Imágenes

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Reconocer y nombrar los frutos

Instrucciones:

Dibujar dos conjuntos de líneas paralelas para hacer una cuadrícula tic-tac-dedo del pie.

Divida la clase en dos equipos.

Coloque una tarjeta flash en cada cuadrado de la cuadrícula.

Pida a un estudiante que elija una tarjeta flash y asígnele el nombre.

Si el estudiante es correcto, pídale que dibuje una O o una X en la cuadrícula.

El primer equipo para conseguir tres en una fila gana el juego.

Repetir el procedimiento varias veces

Ejemplo:

El maestro dice: ¿Qué es?

Estudiante: Es una manzana

JUEGO N° 6
ESCRITURA EN EL CUERPO.



FUENTE: Google imágenes.

Nivel: PRINCIPIANTES

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Identificar las letras del alfabeto.

Instrucciones:

Divida la clase en dos equipos.

Ponga las láminas en una bolsa. Pida a un estudiante de un equipo que salga del aula.

Dé a su equipo una tarjeta flash y pídale que formen la palabra con sus cuerpos, usando una letra por estudiante.

El estudiante que salió de la habitación regresa y trata de leer la palabra. Si lo hace correctamente, el equipo gana un punto.

Continúe con el otro equipo. Repita el procedimiento hasta que se hayan utilizado todas las láminas.

Ejemplo:

Profesor dice: Con tu amigo hacer una M Con tu amigo haz una

JUEGO N° 7

Imítelo



FUENTE: Google Imágenes.

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Reconocer acciones

Instrucciones:

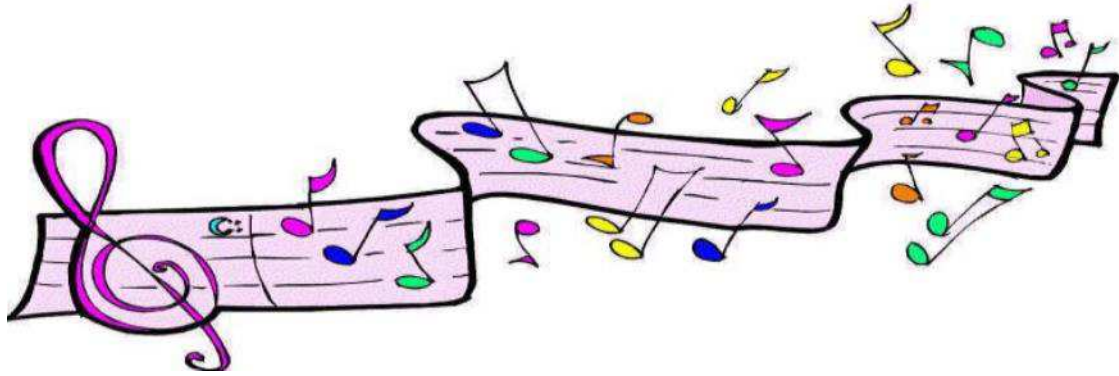
Divida la clase en dos equipos. Pida a un voluntario de cada grupo que vaya al frente.

Dales una lámina y pídeles que imite las palabras en ella para sus equipos.

Premiar un punto al equipo que adivina primero. Repita el procedimiento con diferentes palabras

Ejemplo: El maestro dice: Mira la lámina e imítalo (SALTO)

JUEGO N° 8 DICTADO MUSICAL



Fuente: Google Imágenes

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Identificar y escribir la frase

Instrucciones:

Elija una pieza de música que los estudiantes disfrutarán.

Divida la clase en equipos de tres o cuatro.

Tome un lápiz y pasar rápidamente de un niño a otro dentro del grupo como la música juega.

Cuando la música se detiene, el estudiante que acaba de recibir el lápiz escribe en un pedazo de papel lo que le dicta a él o ella.

Los estudiantes obtienen un punto por cada palabra o oración correcta.

El equipo con más puntos al final del dictado gana el juego.

* Algunas maneras en que usted puede acumular la dificultad del dictado son:

-Comenzar con palabras sencillas.

-Construir a frases cortas.

-Expandir frases completas

Ejemplo. (La música juega)

El maestro dice: Pare, escriba CUADERNOS

(El estudiante escribe la palabra CUADERNOS en un pedazo de papel).

JUEGO N° 9

DIBUJALO.



Fuente: Google Imágenes

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Identificar y nombrar alimentos

Instrucciones:

Dividir a la clase en cuatro equipos e invitar a un voluntario de un equipo a la junta.

Muestre al voluntario una tarjeta flash en secreto.

Vendar los ojos al voluntario.

Él o ella tienen un minuto para dibujar el tema en el tablero para que su equipo adivine.

Si el equipo adivina correctamente, ganan un punto.

Si no es así, el primer equipo que adivine correctamente gana un punto.

Juega una o dos rondas.

Ejemplo.

El maestro dice: Mira la foto

Dibujar en el tablero

Adivinar. ¿Qué es?

Estudiante: Es una zanahoria

JUEGO N° 10

ESCRIBIENDO EN EL AIRE



Fuente: Google Imágenes

Nivel: Principiantes

Evaluación: 10 puntos

Objetivo: Nombrar objetos.

Instrucciones: Divida la clase en pares.

Un estudiante escribe una palabra o dibuja una imagen en el aire.

Su grupo adivina la palabra.

Variación:

Esto también se puede jugar como escritura posterior, es decir, escribir la palabra en la parte posterior de un estudiante y él o ella tiene que adivinar la Palabra.

Ejemplo:

El maestro dice. Dibuja una imagen en el aire Adivinar. ¿Cuál es la imagen? Estudiante: Un coche El profesor dice: Mire estas tarjetas Ahora dibuja las mismas imágenes de las láminas en el mismo orden.

JUEGO N° 11

EL JUEGO DE LA CAMPANA



Fuente: Google Imágenes.

Nivel: Principiantes

Evaluación: 10 puntos

Objetivo: Nombrar a los miembros de la familia

Instrucciones:

Coloque dos campanas en un escritorio, una para cada jugador.

Divida a los estudiantes en dos grupos.

Haga que el primer jugador de cada equipo vaya a la mesa.

Explique a los estudiantes que van a mostrarles una tarjeta flash.

El primer estudiante que toque la campana y diga correctamente la palabra obtiene un punto para su grupo.

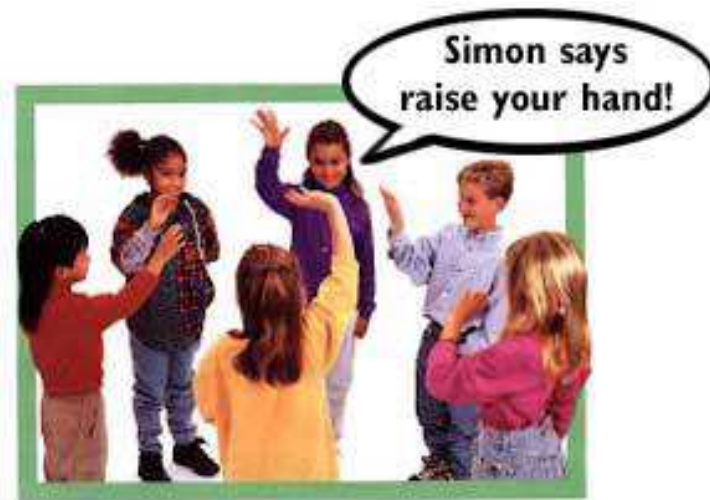
Si el estudiante suena la campana, pero no puede decir la palabra inmediatamente, su equipo pierde un punto.

Si el estudiante dice la palabra incorrectamente el otro jugador tiene la oportunidad de decir la palabra, pero esta vez por dos puntos en lugar de uno.

Si ambos jugadores pierden la palabra, llame a otra persona de la clase para ayudar a los jugadores. En este caso, no se otorgan puntos.

Ejemplo: El Maestro dice: ¿Quién es? (El estudiante suena la campana y responde)
Estudiante: Es un padre

JUEGO N° 12 SIMÓN DICE



Fuente: Google Imágenes

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: nombrar instrucciones de seguimiento

Instrucciones:

Dar órdenes a la clase.

Explique a los estudiantes que si la orden comienza con Simón dice, deben seguirla.

Si no, deben permanecer quietas:

T: Simón dice que toca tus ojos (los estudiantes tocan sus ojos)

T: Simon dice que toque los dedos de los pies (los estudiantes tocan los dedos de los pies)

T: Toque su cabeza (los niños se quedan quietos)

Ejemplo:

El maestro dice: Simón dice que se levanten.

Simon dice que se sienten.

JUEGO N° 13

SUSURRANDO AL OIDO



Fuente: Google Imágenes.

Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: pronunciar palabras, frases o frases correctamente

Instrucciones:

Divida la clase en dos equipos.

Susurra una oración, frase o pregunta en el oído del primer estudiante.

Este estudiante entonces se convierte y susurra lo que oyó en el oído del niño al lado de él o ella.

El susurro se transmite hasta que llega al último alumno al final de la línea.

Entonces ese estudiante tiene que decir en voz alta lo que oyó.

Ejemplo: El maestro dice: Me gusta el inglés (El maestro susurra esta oración al oído de la primera estudiante)

Estudiante: (El alumno, a su vez, le susurra lo que oyó al oído del estudiante a su lado)

JUEGO N° 14
CARRERA EN EQUIPO



Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Escribir palabras correctamente

Instrucciones:

Pegue las láminas o textos en cuatro lugares alrededor de la sala, donde los estudiantes no pueden leerlos y mirarlos fácilmente.

Divida la clase en cuatro equipos.

Los equipos eligen a un voluntario para ir a su asignado, texto, memorizar una oración, regresar y dictar la oración al equipo.

Otro estudiante del equipo escribe la oración y el equipo comprueba que es correcta.

Un nuevo voluntario va al texto para memorizar la siguiente oración y dictarla al equipo.

Los equipos continúan hasta que tengan el texto completo.

El primer equipo con un texto completo y correcto es el ganador.

Ejemplo:

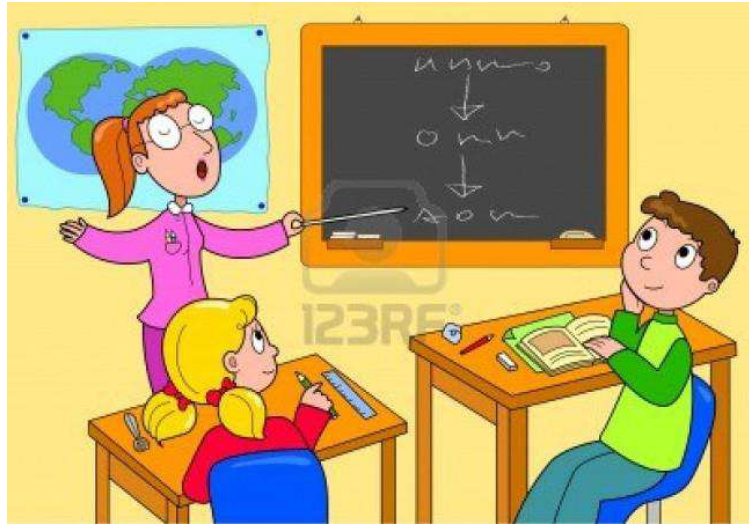
El maestro dice: Ve a los textos asignados

Memorizar las palabras

Ahora vuelve a tu equipo. Dictar las palabras de otro estudiante en el equipo

(Entonces el profesor comprueba que las palabras son correctas)

JUEGO N° 15 YO OBSERVO



Nivel: Principiantes

Evaluaciones: 10 puntos

Objetivo: Identificar y nombrar adjetivos y colores

Instrucciones: Mire alrededor del aula y seleccione silenciosamente un objeto que pueda ser visto por todo el mundo.

Diga: yo OBSERVO y luego dar una descripción del objeto, como algo rojo / grande / pequeño /, redondo.,

Algo que comienza con la letra y así sucesivamente.

Los estudiantes toman turnos tratando de adivinar cuál es el objeto Deje que los estudiantes que adivinen correctamente el elemento seleccionado escojan el siguiente objeto.

Ejemplo: El maestro dice: yo observo algo rojo y redondo ¿Dónde está? (Los niños buscan el objeto y lo muestran)

Estudiante: Es un círculo.

Cronograma de actividades.

Fecha de inicio	Mayo, 2016
Fecha de finalizacion:	October 26, 2016
Horas:	16.00-18:00 pm
Duracion en horas:	64 Horas
Miembros:	Estudiantes del 8o. año de Educación General Basica del Colegio "Prócer Manuel Quiroga".
Lugar:	Km 21- Recinto Nuevo Israel.

CONCLUSIONES.

1. A través del desarrollo de actividades lúdicas se ha comprobado el mejoramiento y progreso de los estudiantes en el uso de la destreza oral. Esto se ha evidenciado al momento de la participación en clase, donde los estudiantes se expresaban por medio del idioma Inglés.
2. Las actividades lúdicas mejoran la destreza oral, especialmente la pronunciación de palabras, o expresiones. Estas son utilizadas de manera más espontánea y con un cierto grado de precisión en lo referente a la pronunciación.
3. El uso del idioma Inglés dentro del aula no es explotado lo suficiente para poder mejorar la destreza de hablar. Puesto que, en las clases de inglés se desarrollan más trabajos de escritura que de expresión oral. Además, las clases se desarrollan más en el idioma español que en inglés.
4. La destreza oral y las actividades lúdicas muestran gran relación al momento del desarrollo del habla.
5. Por medio del desarrollo de actividades lúdicas los estudiantes tienen confianza en ellos mismos y se sienten motivados para hablar inglés dentro del aula. Dándoles seguridad al momento de hablar en actividades como las dramatizaciones. Todo esto como resultado de un buen uso del idioma.

RECOMENDACIONES.

1. Para que la participación de los estudiantes sea más activa, se debería realizar más actividades lúdicas. Evadiendo así la monotonía en las clases con actividades que son comunicacionales.
2. Se debe evitar aplicar actividades en las que el maestro es el centro de la clase, para permitir que los estudiantes construyan su propio conocimiento y desarrollen las destrezas lingüísticas del idioma Inglés.
3. Las actividades lúdicas no han sido consideradas como herramientas para la enseñanza de idiomas. Es por esto que deberían ser difundidas con fundamentos y estudios que demuestren su importancia y los beneficios que éstas dan tanto a docentes como estudiantes.
4. Al momento de realizar actividades lúdicas se deben establecer objetivos específicos para las mismas. Aprovechando al máximo su uso en las clases y evitando criterios negativos de estas actividades.
5. Se debería crear una guía que contenga actividades lúdicas que ayuden al maestro en el aula. Demostrando su buen uso y aplicación.

Bibliografía.

Bibliografía

- Aizencang, N. (2002). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Alonso, C. R. (2000). *corona Spicea: in memoriam*. Oviedo.
- Bou, J. L. (2010). *Didáctica de Inglés en Educación Infantil*. España: Ideas propias.
- Bouso, J. L. (2010). *Didáctica de inglés en educación infantil*. España: Ideas propias.
- Braga, U. d. (1999). *El juego en el aprendizaje constructivo: la revalorización en la escuela*. Braga: Didáctica operativa.
- C, M. (2009). *Estrategias metodológicas*. España .
- C, M. (2010). Competencias basicas. *WEBNODE*.
- C, S. (2012). *Inglés como segunda lengua: estrategias de aprendizaje*. Madrid: Hablame.
- C., S. (2012). *Inglés como segunda lengua: estrategias de aprendizaje*. Madrid: Hablame.
- Cervantes. (2002). *Ministerio de Educacion, cultura y deporte*. Obtenido de Ministerio de Educacion, cultura y deporte:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Corral, M. J. (2006). *Cuerpo de Maestros, Educación Infantil, Volúmen práctico, e-book*. España: MAD.
- Esteve, P. P. (2010). *Enseñar y aprender Inglés en educación infantil y primaria*. Barcelona.
- FERREIRO JUANA, C. L. (2007). *Estrategias metodológicas para la accion docente Universitaria*. quit.
- Gutiérrez, C. A. (2000). *Estructura socioeconómica de México, 1940-2000*. Mexico: LIMUSA S.A.
- Hall, S. (2002). *la biogenesis*.
- Iris M. Motta, A. E. (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura/ The game in the Learning of ...* Buenos Aires: Bonum.
- Jack C. Richards, T. S. (2003). *Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas*. Edinumen S.L.
- libre, E. (15 de 05 de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_L%C3%BAdico
- Lomelí, D. G. (2006). *Estrategias: Referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación*. México: Unison.
- Magdalena Toala Alarcón, P. L. (2012). *Mediante varias investigaciones se ha podido detectar que uno de los factores que inciden negativamente en el proceso enseñanza*

aprendizaje del Ingles en los estudiantes universitarios es la falta de motivacion por el aprendizaje de esta asignatura, lo qu. España: Academica Española.

- Marcel Postic, J.-M. d. (2000). *Observar las situaciones educativas*. Madrid: Narcea S.A.
- María José Coperías, M. J. (2000). *Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua*. Valencia: Facultad de Medicina.
- María José Coperías, M. J. (2000). *Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua*. Valencia: Facultad de Medicina.
- María Luisa Sevillano García, F. M.-M. (2003). *Estrategias metodológicas en la formación del profesorado*.
- María Luisa Villanueva, I. N. (1997). *Los estilos de aprendizaje de lenguas*. Madrid: Summa.
- María Luisa Villanueva, I. N. (1997). *Los estilos de aprendizaje de lenguas*. Madrid: Summa.
- Martín, J. M. (2000). *la lengua materna en el aprendizaje de una segunda lengua*. Universidad de Sevilla.
- Ministerio de Educacion, C. y. (2002). *marco comun europeo*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Montenegro, I. A. (2005). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*. BOGOTA COLOMBIA: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Murcia, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Colección Biblioteca de Educación.
- Namakforoosh, M. N. (2005). *Metodología de la investigación*. Mexico: Limusa S.A.
- Nayarit, U. a. (2003). *La importancia del juego en el aprendizaje del niño*.
- Nebrija, A. d. (2011). *Gramática de la lengua Castellana*. Barcelona: Red.
- Ocaña, J. A. (2010). *Mapas mentales y estilos de aprendizaje, (Estrategias de aprendizaje)*. España: ECU.
- Ornelas, V. G. (2001). *Estrategias de enseñanz y aprendizaje, Volúmen 10*. México: Pax.
- Palopoli, M. d. (2006). *Jugarte/Playing Art: la importancia del juego en el aprendizaje de las artes visuales*. Buenos Aires: Bonum.
- Puente, J. C. (2002). *Aprender a pensar y pensar para aprender: Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Narsea S.A.
- sabel Iglesias Casal, M. P. (2007). *¡Hagan juego!: actividades y recursos lúdicos* . España: Edinumen.
- Salazar, C. P. (2013). *Estrategias didácticas para alcanzar aprendizajes significativos*. España: Académica Española.
- Sarle, P. M. (2003). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. México: Novedades educativas.
- Silberman, M. (1998). *Aprendizaje activo*. Argentina: Editorial Troquel S.A.

- Soler, E. A. (2002). Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa. En E. A. Soler, *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*.
- Soler, E. A. (2002). *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*. Universidad Jaume.
- Sonsoles Fernández, M. C. (2001). *Tareas y proyectos en clase: español lengua extranjera*. Madrid: Edinumen.
- Spencer, H. (2002). *teorías de juegos*. Madrid.
- Tagle, E. Y. (2008). enfoque ludico. En E. Y. Tagle, *enfoque ludico*.
- Tamayo, A. A. (2007). *Estrategias de aprendizaje y comunicación*. Colombia: Eduec.
- UBERMAN, A. (1998). USING GAMES. En A. UBERMAN, *USING GAMES* (pág. 36). Madrid.
- Valdivieso, L. B. (2002). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar*. Santiago de Chile: El Sembrador.
- Velasquez, L. (2009). Estrategias individualizadas.
- Waserman, M. (2008). *Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje*. Buenos Aires: Noveduc.
- Yturalde, E. (2008). *Juego y Educacion*.
- ZALDIVAR, R. (2009). Técnicas Activas Participativas como alternativa.
- Zapata, O. A. (1986). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: PAX.

Anexos.**ENCUESTA DIRIGIDA A EL DIRECTOR DEL AREA DE LENGUA
EXTRANJERA.**

Lcdo. Marcos Cuesta, muy cordialmente responde a lo siguiente:

- 1. Cómo incide la práctica pedagógica de los docentes en la enseñanza de Lengua Extranjera?**
- 2. ¿Qué actividades aplican los docentes que pertenecen al Área de Inglés para enseñar Lengua Extranjera?**
- 3. ¿Los docentes de Lengua Extranjera están preparados pedagógicamente para impartir esta asignatura, por qué?**
- 4. ¿Qué practicas pedagógicas utilizan los docentes para enseñar Lengua Extranjera?**
- 5. ¿Cómo se relacionan las prácticas pedagógicas del docente y la enseñanza de Lengua Extranjera?**
- 6. ¿Qué sugiere para que los docentes de Lengua Extranjera mejoren su práctica pedagógica?**
- 7.- ¿De qué manera se le facilita la enseñanza del Idioma Inglés?**
- 8.- ¿Cuál es su opinión sobre las actividades lúdicas que se pueden desarrollar en la clase de inglés?**

Encuesta aplicada a los estudiantes del Octavo año de Educación básica de la Unidad educativa “Prócer Manuel Quiroga”.

- 1. ¿Su Docente de Inglés realiza Juegos durante la clase?**
- 2. ¿Te diviertes en tus clases de inglés?**
- 3. ¿Cree Ud. que cuando juega se desarrollan sus destrezas?**
- 4. Cuando participa en un Juego o una actividad didáctica su maestra lo compensa.**
- 5. ¿Su maestra reconoce sus logros?**
- 6. ¿El vocabulario que aprendes en las clases de inglés se relaciona con los objetos que observas en tu escuela, casa y demás entornos?**
- 7. ¿Entiendes las indicaciones y explicaciones que te da tu maestra de inglés?**
- 8. ¿Te gustaría que en las clases de inglés tu maestra utilice nuevas estrategias?**
- 9. ¿Te gustaría aprender el inglés con canciones y juegos?**
- 10. ¿Te gusta aprender Inglés observando dibujos, imágenes y videos?**