



**“ELOY ALFARO” UNIVERSITY OF MANABÍ
BAHÍA DE CARÁQUEZ
FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES**

**THESIS PRIOR TO OBTAINNING A DEGREE IN LANGUAGES MENTION
ENGLISH**

TITTLE

**SET OF DYNAMIC GAMES TO IMPROVE THE WRITING IN ENGLISH IN
STUDENTS OF 7TH GRADE OF BASIC EDUCATION, OF THE BASIC
EDUCATION SCHOOL "BERACA" IN THE ACADEMIC YEAR 2016-2017**

AUTHOR

MAYERLIN ARLEE BUSTAMANTE FRANCO

ADVISOR

RAISA MACÍAS SERA, MG

BAHÍA DE CARÁQUEZ – MANABÍ – ECUADOR

2017

CERTIFICATION

RAISA MACÍA

**S SERA Mg. PROFESSOR OF THE UNIVERSITY ELOY ALFARO OF
MANABÍ, BAHÍA DE CARÁQUEZ.**

CERTIFIES:

That the research entitled **Set of dynamic games to improve writing in English in students of basic education**, developed by the graduate Mayerlin Arlee Bustamante Franco has been developed in accordance with the guidelines of the methodology of scientific research and standards established by the Faculty of Education Sciences.

I hereby authorize her presentation and support.

Bahía de Caráquez, march 30, 2017.

**Lic. Raisa Macías Sera, Mg.
ADVISOR**

STATEMENT OF AUTHORITY

The responsibility for the research, results, and conclusions issued in this thesis belong exclusively to the author.

The intellectual right of this thesis corresponds to "Eloy Alfaro" University in Manabí, Bahía de Caráquez.

MAYERLIN ARLEE BUSTAMANTE FRANCO
C.I: 1315805109

DEDICATORY

The present work of thesis I dedicate mainly to God for giving me the necessary strength for the accomplishment of this work.

To my parents and family for guiding me to where I have arrived and I will arrive in the future, mainly to the promoter and the person who I fight for this day will arrive, my father, Mr. CARLOS BUSTAMANTE and MAGALY FRANCO, the main promoter of this triumph.

To my husband for being the daily sustenance and the strength that I lacked in those days in which I felt that I could not continue, to think that this day arrived it fills me with much emotion.

To my son, strength, and motivation that inspires me to be better and fight for this longed dream.

MAYERLIN ARLEE BUSTAMANTE F.

ACKNOWLEDGMENT

I thank God Almighty who has illuminated each of my actions so that I can finish my university studies today after five years of effort and dedication.

I had the honor of being guided by many ULEAM professors, including: RAISA MACIAS SERA Mg, my tutor of degree who has contributed mine great knowledge and help to make this possible, the help and because not the friendship of the professors VICTOR ALCIVAR and JAVIER ZAMBRANO, who have been part of my learning since the first semesters of my career, my gratitude will be eternal during my training as students, who contributed their knowledge and experiences to be able to graduate and serve society, so I deeply thank them for their Patience and dedication provided in each of the subjects.

To my dear parents, family and husband for their support, moral and economic, for the collaboration they gave me at each stage of this process, during those days when they took care of my baby to attend class; Without you this would not be possible, my purest and loyal feelings of love and thanks to you.

To my classmates, forever share their knowledge and friendship with me in these five years of study.

I want to express a deep appreciation to those who contributed in one way or another to the realization of this project. Thank you all.

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABI
ABSTRACT OF THE RESEARCH.

“Set of dynamic games to improve writing of the students of 7th grade in the basics education school Beraca in the 2016-2017 lesson years”.

ABSTRACT

The process of learning English is not an easy task for teachers, especially when it comes to teenage students. One of the tasks of Language Teaching is to look for strategies that contribute to the development of language skills in English as a foreign language in basic students.

This research focuses on dynamic play to improve writing skills in 7th grade students. The games are a motivating tool that facilitates cooperation among students and maintains a favorable psychological atmosphere in the classroom. The shortcomings in the teaching - learning process of writing are today a problem that affects the students of 7th grade in the School of Basic Education "Beraca".

The diagnosis to students, the interview to the teachers and the observation to classes verified the existing shortcomings in the writing ability.

This research proposes a set of dynamic games to improve writing, the selection of games was made taking into consideration the stage of psychological development of students, the skill intended to improve and the objectives of the signature.

INDICE GENERAL

CERTIFICATION	II
STATEMENT OF AUTHORITY	III
APPROVAL OF THE THESIS PANEL	IV
DEDICATORY	V
ACKNOWLEDGMENT	VI
ABSTRACT.....	VII
INTRODUCTION	1
1. Evolution of different approaches in the teaching of foreign languages.....	8
1.2. The teaching of English in Ecuador.....	9
1.3. Language skills.....	10
1.4. Writing in English.....	11
1.5. Motivation in the teaching of languages.....	13
1.6. Games in the training of children and adolescents	13
1.7 Games in language teaching	14
1.8 Games in the classroom of English as a foreign language.....	16
1.8.1 Dynamic games as strategy for language teaching.....	18
1.9 The selection of games	18
1.10 The games according to the ages of the students	19
1.11 Suggestions for improving writing through games and other tools.	22
1.12. Key Advantages of Dynamic Gaming	24
2.1 Population	25
2.2. Sample.	25
2.3 Analysis of the results according to the instruments applied.....	25
2.3.1. Diagnosis applied to students with the purpose to know the level of competence in the writing of English. (Appendix 1).....	25
2.3.2 Analysis of the results of the observation sheet to classes.....	27
2.3.3 Interpretation of the results of the interview applied to the teachers.	29
3.1. Topic of the methodological proposal.	32
3.1 Justification	32
3.2 Selection criteria for developing a set of dynamic games.	33
3.3. Objectives.....	33

3.3.1. General Objective	33
3.3.2. Specific Objectives	33
3.3.3. Methodology to develop the proposal	34
3.3.4. Characteristics of the proposal	35
3.3.5 Phases in which the methodological strategy is developed	36
3.4. Set of dynamic games	37
3.5 General rules for implementing the games	45
3.6 Benefits of the proposal	45
3.7. Conclusions	47
3.8. Recommendations	48
Bibliography	49
ANEX 1	51
ANEX 2	56
ANEX 3	57

INTRODUCTION

Currently English is the international language used in business exchanges, spoken on all continents and appears in the curricula of many countries. In addition, it becomes necessary for tourists traveling to English-speaking regions. Migrations, as well as academic exchanges, foster the need to learn English as a universal language.

One of the tools that are used in the teaching of languages are the dynamic games. They are used mainly in the school environment and their purpose is for learning and not only benefit the development of cognitive aspects, but they favor all aspects of children's development.

Authors such as Larranz, R (2009) and Rubio, J (2013) address the influence of games in the learning process of students at an early age and is assumed for the theoretical foundation of this thesis.

Jean Piaget (1981), quoted by Caneo (1987), emphasizes how the various forms of games that arise during child development have a direct consequence with the transformations that suffer in parallel the cognitive structures of the child.

Wright, A and Buckby, M (2006) argue that most language games facilitate the learning process by encouraging students to use language instead of thinking about learning the right forms.

Another author, Vygotsky, L, S (1982), proposes the game as a social activity, in which thanks to the cooperation with other children, they acquire the role or roles that are complementary to their own, which fundamentally characterize the

game, so in it, the beginning of conceptual behavior or guided by ideas is given. He emphasizes that the fundamental in the game is the social nature of the roles represented by the child, which contribute to the development of higher psychological functions.

Games are entertaining and schoolchildren like to play them, through which students experiment, discover, and interact with their environment. "(Lewis, 1999: 56) quoted by García, R (2015).

González, T. (1995) states that in the game, the attitude towards language is fundamentally non-finalist, gratuitous, with no desire to create permanent works but to unleash creativity and manipulate linguistic resources for creation and comedy, resources such as repetitions or hyperbole.

Language learning requires an extra effort to maintain attention during learning, which is in line with what was raised by the authors mentioned above. Playing games can encourage students to keep their interest in the assignments or projects proposed in class. The teacher facilitates, leads and negotiates with the students the way to develop the games, the tasks and the evaluation.

For this thesis are important the antecedents related to the games, specifically the dynamics given the ages of the students that are part of the sample of this research.

In Ecuador the teaching of English has been very similar to what has been addressed in the rest of the world. From structural approaches to communication. It is possible to say that the teaching of the language in the country has been improved and that the final purpose is that the graduates of the universities and other centers of education obtain a level of competence that

allows them to communicate fluently and to write a text of medium to advanced complexity.

Basic education promotes interest in the language and incorporates strategies and methodologies for students to acquire the skills of the language. However, difficulties persist in the teaching-learning process, which implies the need to seek solutions from the teaching of languages.

The skills or abilities to develop in language learning can be classified as receptive: listening to reading; Productive: speaking and writing. However, Brown (2010) quoted by Murado, J, L. (2010) warns about the need to integrate the teachings of these four skills "into a learning methodology that allows them to be developed in a group rather than individual way."

This research addresses the ability to write, which is difficult to learn by those who study English as a foreign language.

As for writing Halliday (1985) defines the text as a coherent and meaningful unit that has a social objective.

According to Harris, P (2003) states that the social model of written expression in English is based on the following postulates: - The written expression is a part of the language. - The written expression is a social practice. - Writers write in social situations and cultural contexts that shape their writing. - The written expression is evaluated in different ways depending on the situation and the context. - The written expression is a process. –

It coincides with what was stated by the author mentioned above because writing does not only concern grammatical structures, it includes consistency, a unity of texts, syntax, vocabulary, punctuation, among others.

The diagnosis applied to the students verified the inadequacies that persist in the students of 7th year of the School of Basic Education Beraca at the time of writing a text. The errors of syntax, spelling, inappropriate use of the punctuation marks that were observed corresponding to the shortcomings that characterize the writing in this stage of learning.

The above explains the problem of this research. The shortcomings in writing and the use of strategies to motivate the English class in the basic one demonstrated the existence of a problem, a reason why it is decided to formulate it like a scientific question: How to improve the writing in English of the students of 7mo Basic year of the School of Basic Education Beraca?

The research object is the process that frames the problem that is investigated and in this study is declared as: The process of teaching English language learning.

To solve the problem is defined as a field of research: The English language. This skill turns out to be difficult and tedious for beginners in the study of English.

Given the problem exists in the basic education and writing in English of the Beraca school, it was necessary to define the objective pursued by this research so that it was declared: To elaborate a set of dynamic games oriented to improve the writing in English in basic students.

The use of dynamic games in writing classes will help to improve student writing gradually. The motivation of the games, the variety of them in regard to the treatment of different aspects such as consistency, vocabulary, and punctuation will improve the performance of students when writing in English.

For a more specific investigation, the conceptual variables of this thesis were determined and discussed below.

As an independent variable: Dynamic games as a tool to promote writing in English and dependent: Improvement of the learning process of writing. The work schedule counted on the planning and execution of scientific tasks that were developed in different stages and constitute the specific objectives of the investigation. For this thesis the following tasks were declared:

- Perform an analysis of the state of the art regarding writing and games, specifically to the dynamic ones, aimed at improving the writing in English of students of the basic level.
- Diagnose the current state of the process of teaching English writing to the 7th grade students of Beraca Elementary School.
- Develop a set of dynamic games taking into consideration criteria for their selection.

In research methods and techniques are essential and vary depending on the type of research proposed. In this thesis the review of the literature was necessary. The sources of information are documentaries, previous studies that relate to writing and didactic tools for teaching English.

In the field study, the diagnosis was applied to the students, the interview to the teachers and the observation to classes, all in the context of the School of Basic Education Beraca. Information was obtained on the shortcomings both in the writing of the students and the way in which the teachers approach the dynamic games and the teaching of the writing. A descriptive answer is given to the research questions.

In order to carry out this research, we used theoretical methods such as: synthesis analysis: present in all the work with emphasis in the study of the scientific literature about the different theoretical conceptions about the teaching of writing in English in basic education, as well as the use of dynamic games to favor writing and it is assumed for the proposal, the object, field of research and conclusions. Another method used is Induction Deduction: In order to particularize and generalize the facts, phenomena, and processes associated with the writing of the students and to specify the theoretical presuppositions of the proposal. Logical history was necessary to assess trends that have governed the evolutionary process of English writing and dynamic play.

The observation to class allowed to determine in what moment of the school context deficiencies affect the development of writing as well as the didactic resources that the teacher uses in the class.

The interview with the teachers offered information on the current state of the problem, allowing the level of information of teachers regarding the use of dynamic games as a motivation for the writing lesson.

The population and sample of the investigation are constituted in the following way:

Population: The total of the students of Basic Education of the school Beraca (100)

Sample: 7th grade students from Beraca school.

Chapter I addresses the state-of-the-art of dynamic games and its influence on children's development and language learning, as well as writing in English in Basic Education.

In Chapter II an analysis of the results provided by research instruments such as the interview, observation to classes and the diagnosis to the students is made.

Chapter III presents the set of dynamic games to improve writing in English in basic students.

CHAPTER I

This chapter addresses current trends in the teaching of foreign languages specifically English, writing skills, as well as the importance of dynamic games in language teaching.

1. Evolution of different approaches in the teaching of foreign languages.

The teaching of English, in its beginning, was characterized by the influence of structural approaches where attention was focused on grammar and lexicon. It was not until the proposal of a communicative approach given by Hymes, D. (1972) quoted by Oxford, R, L (1997) that a whole long way begins, that has not concluded yet with the purpose of achieving a process of Teaching-learning in foreign languages. The goal is that the students can communicate in spoken and written English.

The theories of Krashen, S. (1985) quoted by Crespillo, A, E (2010) on the natural method have served to settle this method as indicated in terms of acquisition-learning of language in the context of early childhood education. The author attaches greater importance to language learning at an early age.

At present, trends in language teaching revolve around the incorporation of information technologies into the process of teaching language learning and teaching by tasks. However, it is worth noting that teachers decide which resource to use, which is the most effective, and when to put it into practice depending on the school context.

The author of this thesis shares the view point that one of the most successful methods is that of eclecticism (Brown 1994, Spolsky 1988) quoted by Oxford, R, L (1997). This method argues that, given the differences between students and foreign language learning situations, no teaching method can prevail over others. There is no single methodology for the teaching of foreign languages that suits all possible students.

It is assumed by the authors mentioned above that teachers of foreign languages must take risks, experiment and use the strategies that best fit their class group, as well as the context of their students, their characteristics, interests and motivations.

In order to promote the development of English language skills (listening, speaking, reading comprehension, and writing) of basic students, it is suggestive to use strategies that motivate them and that are related to their performance in everyday life. Dynamic games, videos, exercises and projects, among others, form a set of options that motivate students to learn the language.

The author assumes the dynamic games as a strategy to favor the learning of writing in English in students of basic education. Students in these ages focus their attention on exchanges with their colleagues and games, which are one of the fundamental activities at this stage of life. Games are often motivating and encourage to learn the language.

1.2. The teaching of English in Ecuador

In Ecuador the English language is taught in different types of teaching. It is important to train the children and young people of today who will be the future

university graduates, who will participate in the economic and social projects of the country in a globalized world.

The project "Teaching English" is one of the alternatives for teaching the language in the country. Many schools, local and artisan groups require volunteers who speak English and collaborate for the purpose of facilitating communication and exchange with those who visit or work in the country.

"Teaching English" is located in several communities in Ecuador. Volunteers from English-speaking countries explore villages, local life and different cultures. The majority work on the English project as teachers of children in public schools and with craftsmen from different villages. This experience favors communities, especially children and adolescents.

In basic education the English course is part of the curriculum of the students. The goal for students is to communicate at this stage in an oral and written way. The above justifies the fact of the importance of facilitating the learning to the students when focusing on the basis of the new tendencies and the closest thing to what the students do in their daily life.

Students find motivation in activities close to real life. It is a good option for the class to take place in a favorable climate for learning the language through games.

1.3. Language skills.

The skills or abilities to develop in language learning can be classified as receptive: listening to reading; productive: speaking and writing. However, Brown (2010) quoted by Murado, J, L. (2010) warns about the need to integrate

the teachings of these four skills into a learning methodology that allows them to develop in a group rather than the individual.

It coincides with what the author expressed in the previous paragraph. It is necessary to think about the development of the four basic skills of the language when it comes to planning a task. In addition, the communicative approach or teaching by tasks, among others, promote the interaction in the language classroom.

Group and partner techniques correspond to pedagogical or communicative tasks such as role-plays or simulations based on situations as close as possible to the lives of learners and where skills are integrated.

Writing is one of the four skills of English and when addressing the issue many concepts arise in this regard. According to Halliday (2010), language is a resource for making-constructing meanings. Language is functional, that is, it allows us to interact with others, express our opinion to the world, think about something and make sense; and provides us with tools to create spoken and written texts.

In this thesis writing is approached as a complex skill for the students because they integrate spelling and syntax, to be able to express a written text in a coherent way and in accordance with the level of the student.

1.4. Writing in English.

The purpose of the English curriculum is to ensure that students are able to use the language in various tasks involving the comprehension of oral and written texts and to solve simple communicative situations in oral and written variants.

The texts can be as long or as short as a single word or statement (as long as they have specific meaning, intention and context). In turn, the texts can be: oral (debate, speech, interview ...), written (daily, resume, novel ...) or visual (a box, a sign ...). Halliday (2010) defines the text as a coherent and meaningful unit that has a social objective.

According to Acosta, P (1996), writing is a graphic representation of speech, that is, the sounds produced when speaking. The words have to be organized to form the sentences and these in turn are united in such a way that they form a text about a theme.

Writing includes the decoding of a message for someone who is not generally physically present. The writer has to make sure that what he writes is going to be understood successfully. That is, to be explicit when writing a text.

Acosta, P (1996). He believes that the teaching of writing should be as communicative as possible. Although it should really support and integrate grammar and vocabulary, writing instruction should be recognized as a special part of language teaching with its own goals and techniques in special schools where writing becomes a goal of teaching.

Writing in 7th grade students is based on the writing of simple texts according to the level of the adolescents. The recognition of words, spelling and vocabulary are fed through exercises in the textbook and with the help of teaching materials. The sentences are simple although they include more complex aspects like the simple past and the vocabulary according to the planned contents.

1.5. Motivation in the teaching of languages.

In order to carry out any activity there must be a motivation, in the case of teaching foreign languages, it could be the desire to master the new language to achieve multiple purposes, whether of professional type (studies, business) or otherwise. In basic education is something new for students.

In the process of acquiring a language, the student must actively participate, not only because the process requires it, but because it is really what he wants to do. Motivation must exploit the needs of learners and thus encourage them in the study of language as such, according to Antich, R (1986).

This is undoubtedly an important topic for the thesis. The teaching of foreign languages requires a lot of motivation so that students feel interested in learning English and their performance is the best.

In this case, the 7th grade students are attracted by the games, which are an important activity for them. Dynamic games motivate adolescents to use activities in the classroom that are simulations of their performance in real life.

The use of dynamic games is an important resource to stimulate interest in the language and are assumed for this thesis with the aim of motivating the learning of English in basic students, specifically the ability to write.

1.6. Games in the training of children and adolescents

The Game in Vygotsky's Theory (1982) claims that the child builds his learning through games as well as his own social and cultural reality and drives the mental development, he also states that children also need the help of their

classmates to carry out different tasks this leads Vygotsky to consider the game as A "zone of proximal development".

It is assumed by Vygotsky about the influence of games on later life of the students, for the growing generation, to play is a natural way of knowing the world and, at the same time, a social and behavioral training. The students learn in collaboration with other members of the class hence their allusion to the zone of proximal development.

Children's play is an essential mental and physical activity that favors the development of the child in an integral and harmonious way. Through games, children get in touch with the world and have a series of experiences in a pleasant environment. To play is to investigate, to create, to know, to have fun and to discover the world around them.

There are various types of games that educators use to motivate their classes. For this thesis dynamic games were selected, those used by the teacher in the classroom as a strategy to favor the process of teaching learning a particular subject and also used by students outside the classroom.

1.7 Games in language teaching

The need to learn the English language is of great importance for children and adolescents, many times their destiny labor in the future depends on this.

Studying in a bilingual college, watching movies or going on a vacation to the United States are some options for learning English, however a very fun and economical way to learn the new language is precisely through games which vary depending on the age of the students.

For many students, the process of learning a foreign language at school is a boring and demotivating process. If you add to it that when in class the students know each other from previous courses and also belong to the same language community, the usefulness of learning that foreign language is not much.

Facing this type of situation, the language teacher in basic education is practically incapable of endowing with meaning all that he teaches in class. One of the main ways to achieve motivation is through the use of games.

Many authors, such as the psychologist Paul Moor (1981), the psychoanalyst Erikson (1982) or the psychoanalyst Winnicott (1986), cited by Rubio (2013) share the view that children are more motivated and stimulated in the foreign language class when using authentic materials, games, images, real objects or others instead of traditional materials such as textbooks or exercises.

Traditionally, the game has been used for leisure time fun, but more and more scholars advocate games as the ideal medium for acquiring knowledge. According to the opinion of Professor Shelagh Rixon (1999: 84) quoted by Rubio (2013). "We, as teachers, have to be aware of the variety of language and work elements of the different skills that can promote different games." According to the author the games help recruit children, maintaining a great enthusiasm for the retention of the activity they perform.

The approaches of the authors previously mentioned are assumed for the elaboration of this thesis where the use of dynamic games is evocated to improve the learning of the English language.

The motivation and the interrelation between the students during the realization of the games facilitate a collaborative, significant and developer learning

1.8 Games in the classroom of English as a foreign language

Play and culture are closely linked and their role has been noted on many occasions. According to psychology professor McGill, Fred Genesee: (1994) quoted by Rubio (2013) to use games in the classroom of a foreign language is an essential element in the teaching-learning process of a language; especially in its early stages, it introduces us to certain skills necessary for today's society from a didactic perspective.

The social value of the game for the child, in general, is assumed by almost all psychopedagogues, such as Argentine philosopher and psychologist Gregorio Fingermann (1970: 38), cited by Rubio (2013) who pointed out that games is a factor of social development in the individual.

Through the game not only the social tasks are executed but the cohesion and solidarity of the group is maintained. Psychopedagogues draw attention to play at school age by highlighting their affective, social, cognitive and linguistic values.

The game sets in the classroom an emotional climate based on trust, security, and acceptance. Professor Marina Yagüello quoted by Larranz, R (2009) emphasizes the importance of the game by stating that every speaker has an unconscious metalinguistic activity and where this activity is revealed is particularly in the game.

In the last decades, researchers have observed a huge increase in the amount of scientific production regarding games as learning tools. For example, two results of the researchers Kurt Squire (2004) and Simon Egenfeldt-Nielsen (2005) cited by Larranz, R (2009) has examined the use of games in the formal curricular areas. Both studies highlight the many advantages of games as well

as their ability to promote classroom collaboration, to encourage student engagement and motivation, and to develop students' cognitive thinking skills.

The author of this thesis considers the idea that it is advisable to provide practical examples for language teachers of the need to be familiar with the games that are normally used in class, as well as to assure themselves of the difficulties with which they usually face and to try to link play activities with the broader curriculum objectives.

Teachers often use games such as simulations and texts to respond through writing or dramatization as challenging activities in order to promote knowledge and collaboration among the students.

Children enjoy in the language classroom with dynamic games, which work to promote language skills, they can provide excellent practice for improving pronunciation, grammar, oral communication, listening and writing.

The games help students feel safe and confident and are ideal for vocabulary or verbal forms, reviewing tests, or relaxing when they have finished a project and have some free time.

From the above it is clear that language classrooms are an appropriate framework for the use of dynamics that will result in greater motivation for students. The students of Beraca Elementary School will benefit from the dynamics to improve the writing in English.

1.8.1 Dynamic games as strategy for language teaching

Dynamic games is a very moving animation in which you exercise your body in the physical and emotional state, according to Larranz, R (2009)

The goal of dynamic games is:

Awaken a greater creativity in the participants. Break the greeting form. To promote the authenticity of the participants by means of the "realizing". Make express what you really feel at the moment "Here and now". Possibility of living the ridiculous part of learning.

Physical and mental training during the games contributes to a balanced emotional development in children and adolescents.

1.9 The selection of games

The relationship between playing and learning is quite natural. The verbs "play" and "learn" converge. Both verbs are to overcome obstacles, to train, to deduce, to invent, to guess and to win to have a good time, to advance and to improve. Algiers and Gooding (2011).

Games need to have simple language and should be easy to explain, configure, and finally play. It is likely that in the language classroom the mother tongue will have to be used more often, in order to explain the game, although phrases should be introduced gradually. The best way to make sure the students understand it is to play with one or two children in front of the class as a demonstration.

In the opinion of the author, the ideal class is not the one that uses a greater number of playful-educational activities despite its didactic utility, but one that has very specific teaching objectives and uses dynamic play in order to improve and encourage students at the right time.

As for dynamic games, it is important to know which one is suitable to use in tasks, depending on the content and objectives of the class as well as the age of the students.

With 7th grade students it is important to use animated games to keep them physically busy and play and interact example: the game "Pin on backs". Mime games such as "The number game" or "Pelmanism" among others.

Teachers will surely be able to find a game to practice any aspect of the language in the English classroom in the opinion of the psychology professor at the University of Córdoba, Rosario Ortega (1992) quoted by Algiers and Gooding (2011).

Assuming the above mentioned author, it is undeniable that games are applicable to the four basic skills of the language as well as the different aspects they contain.

1.10 The games according to the ages of the students

The analysis of the psychomotor development attending the ages of the students is of great importance for the teachers regardless of the level of education in which they are involved. Each stage of life is characterized by psychological changes that correspond to what children and adolescents must acquire at that stage of development.

At the age of nine, students enjoy talking to their classmates. They show a greater organizational capacity and are good at being part of a team. They like codes, secret languages. They also enjoy puzzles, crafts, art and sculpture. The goals now are spelling, and guessing using linguistic cues.

Between the ages of ten and twelve, students experience many physical and mental changes that make them appear different from the earliest stages. There is a need to be accepted by the group. Activities that can be done with this age group include language programs on the computer, card and table games, word games and riddles, as well as dynamic games Rubio (2013)

The period that includes this stage is of affective stability, with few complications and good general health, showing a great intellectual performance.

According to Gesell (2000: 35): cited by Linares, 2009) "this age marks a significant change: the individual is no longer a child but not a teenager." Sometimes it retains very childish behavior, but others manifests itself as a teenager; is bored, self-indulgent or identifies with people of cinema, spectacle or sport.

It shows a remarkable autonomy and, nevertheless, the position of the group cares a lot to him. He still has more interest in people and things than in himself. This, together with his interest in the game, ratifies that he is still a child, although mature. Thus, this period is denominated infantile maturity.

An intense curiosity arises, capable of retaining what interests him. At age twelve the student begins to adopt a more original air in his thinking, formulating hypotheses that solve the problems. Also towards the end of this stage there is certain acceleration in the growth of immediate memory, facing the study of longer texts.

It acquires the mastery of the will over attention, thanks to indirect means of motivation (to be the first in something or in everything that interests or is within its reach), arising from there the habit of attending.

The imagination stops in its development, having to pass all knowledge by verification. Even so, he is interested in the fantastic, utopian and distant. Its motor development, both general and specific, continues to improve, in the speed of execution of movements and dynamic coordination. All this is related to the improvement of their intellectual capacity increasing the fluidity and continuity in their movements.

There is a great link to the group, appearing the phenomenon of gang in the life of the individual. However, he wishes to be himself and to possess an originality of his own. In the background, its most notable feature is socialization. As in every group, the presence of popular members and leaders is denoted.

Children aged 11 to 12 begin to depend on their group of friends: When the child reaches this age becomes more self-conscious. He worries about what his friends think about him. They are very influenced by their group. They adopt the language and dress of their group. They want to fit in with friends of their own age, to be accepted by those of their own sex. A child who is good at sports will gain status in the eyes of other children, a girl who will be admired by the others.

The emotions of the children of this age group rise and fall. They are often in a bad mood, they can change suddenly from happy to depress for no obvious reason. Sometimes they act as adults, at other times they change into children's behaviors.

The psychological characterization of the adolescents is assumed for the elaboration of this thesis because they allow the teacher to reflect on what the

student is able to do both physically and emotionally, therefore will be the selected tasks and games suitable for this stage of the development.

1.11 Suggestions for improving writing through games and other tools.

The authors Harris, McKenzie, Fitzsimmons & Turbill (2003) suggest some aspects to be taken into consideration to reinforce the writing that are assumed for students in the early years of basic education, games and other tools are included.

1. If the child is hyperactive in the writing class: when this happens dynamic games are proposed where the student is spending energy, it is important to keep them entertained and the game motivates them.

2. Reading together with parents: parents reading with their sons is one of the tools to help them improve their concentration and with it improving the literacy that is so difficult for the students.

3. Encourage reading. Reading does not simply mean acquiring knowledge, with reading you can learn the way words are written, that is, you can learn spelling and punctuation. In other words, this is a great way to improve the way you write from an early age.

4. Instruction on how to write. In order to improve their writing, it is necessary for an adult (parents or teachers) to take the children's hands and begin to indicate the correct way to take the pencil or pencil; in this way they can advance in the early stages. Writing activities are then systematized and writing practice is carried out at other stages of writing learning.

5. Organization of ideas. Since the child is beginning elementary school, he can be trained to write small texts and do so by organizing ideas well; for this you are guided to first think what you will write and then begin to write. In adolescence students write various texts as a writing practice.

6. Let him act for himself. Children's writing can be improved by giving them ideas and by asking them questions that force them to think and organize their ideas and then translate them into paper, they should not be told how to do it, but only some guidance is given to help them.

7. Make a combination of writing with the game: In order that the children advance in the art of writing better, the activities should be level, that is, he is instructed to practice half an hour of writing, then he is invited to recreate A bit, like the rest time and then yes you can restart your practice.

8. Be understanding. In order to improve, children cannot be required to advance to the pace that the counselor or instructor wants, it is essential to keep up with them.

9. Praise what has been done. It is essential to assess the progress that the child can achieve and congratulate him for it, so that he will be motivated to continue with his progress.

Depending on how these stages of learning develop before adolescence, that will be the result obtained in the writing of texts in later stages.

1.12. Key Advantages of Dynamic Gaming

According to Chacón, P (2007) among the advantages that have dynamic games are:

- They guarantee in the student habits of collective elaboration of decisions.
- They increase the interest of the students and their motivation for the subjects.
- They allow to solve the problems of correlation of the activities of direction and control of the teachers, as well as the collective self-control of the students.
- They develop generalized skills and capabilities in the practical order.
- They allow the acquisition, expansion, deepening and exchange of knowledge, combining theory with practice in a lively, active and dynamic way.
- They improve interpersonal relationships, the formation of habits of coexistence and make classes more enjoyable.
- The group of advantages proposed by the author is assumed. What is proposed is useful for this thesis because depending on the advantages that a game has for the learning of the students, so the lessons are planned planned, taking always into consideration the objectives of the class. In addition, the advantages that are posed are viable for basic students.

CHAPTER II

Chapter II addresses the analysis of the results of the diagnosis of the current state of the problem.

The methods and techniques of research described in the introduction of the thesis were applied in the field study and the results and analysis of them are described in detail in this chapter.

2.1 Population

The population is composed by all the students of the institution (150).

2.2. Sample.

The sample is parallel of 7th grade of basic education (20).

2.3 Analysis of the results according to the instruments applied

2.3.1. Diagnosis applied to students with the purpose to know the level of competence in the writing of English. (Appendix 1)

Question 1

Complete these sentences with the correct verb.

The analysis of the answer to the first question shows that there are difficulties in the use of grammar. More than 50% of the students gave an incorrect answer. Grammar is an element of writing. The inadequate use of structures causes misunderstandings and errors in writing that are manifested also in oral communication.

Question 2

Arrange the words within the sentence

A 66, 67% of the students demonstrated to have deficiencies in the proper order of the words within the sentence.

In this question we can conclude that the students do not have the knowledge that allows them to order the words in a proper sentence, which is a syntactic error that undermines the coherence and unity of the text.

Question 3

As for question 3 on spelling, more than 70% of the students made an inappropriate selection of the word in all three exercises. It can be evidenced that the great majority of the students have deficiencies in the spelling. In English spelling mistakes can lead to errors in written communication.

2.3.2 Analysis of the results of the observation sheet to classes.

Observation sheet to classes

DEGREE OF COMPLIANCE				
Parameters	Very suitable	suitable	inappropriate	No possible to observe
Motivation to the students before starting the class.		25%	75%	
Previous knowlegde		50%	25%	25%
Presentation of the dynamic game		75%	25%	
Orientation towards the goal of the game		25%	75%	
The dynamic game is of interest to students	75%	25%		
Organization of the group to carry out the game	25%	50%	25%	
Participation of students during the performance of the game		50%	25%	25%
Achieving Class Objective		25%	75%	

Analysis

A 7th grade elementary school class of Basic Education was observed at the "Beraca" School and the following results were obtained according to the proposed indicators (Annex 3)

The motivation to the students before starting the class was 75% inadequate, which implies that there is no previous preparation that involves the student in the subject to be treated and that motivates them to perform the exercises. The previous knowledge survey is 50%, adequate, allusions were made to the content received but were not inserted with the class. In the presentation of the dynamic game 75% is adequate and guarantees that even though it is a good percentage, the presentation should be worked on and examples of what is intended to be done in the class can be given.

As for the orientation towards the objective of the game 75% not very adequate, implies that the student is not always clear about the objective pursued in the class and in this case with the game. The organization of the group to perform the game is 50% adequate, the group was organized in pairs; however there are less traditional forms such as working in groups or small groups that are feasible when playing. The participation of the students during the performance of the game 75%, even when there is a visit in the classroom the participation was good. The achievement of the objective of the class was 50% adequate; there were deficiencies in the implementation of the game and the accomplishment of the written task that is the central objective of the class. The students failed to complete the written task.

According to the results obtained it can be said that difficulties persist in the moment of using dynamic games in the classroom, which talks about the

methodological work and the self-preparation of the teachers. Proper selection of games, prior motivation or pre-task tasks before playing are necessary.

2.3.3 Interpretation of the results of the interview applied to the teachers.

Survey (Annex 2)

Question 1

Of the teachers interviewed, two stated that students are not interested in learning the English language, because during the exercise they are distracted and talk about other subjects, a teacher expresses the opposite when considering the active participation of their students in the class.

Annex 2 question # 1

Question # 2

Teachers agree that they use book exercises more often. The writing class is usually developed as a complement to other skills and sentences are usually written or word-typing exercises are done.

Annex 2 question # 2

Question # 3

One of the teachers says that the activities that motivate their students during writing are ordering of words, another considers the use of cards. While the rest argue that when playing dynamic games where oral expression skills are combined with writing students are more motivated. There is no unification of

criteria, which responds to the absence of activities or motivating tasks and self-preparation of teachers to encourage interest in writing skills.

Annex 2 question # 3

Question # 4

Teachers agree that the use of cards and exercises after performing oral expression activities is the way they generally motivate writing. The answers corroborate the absence of other strategies to achieve greater interest in the students.

Annex 2 question # 4

Question # 5

The deficiencies in writing according to the teachers and in unanimous criterion are indicated in the exercises that appear in the notebook of the student. The responses are highlighted and reviewed on the board. The above is the traditional way of approaching the revision and identification of errors in exercises or tasks where collaborative work, self-assessment and co-evaluation can be put into practice.

Annex # 2 Question 5

Question # 6

The most common errors of the students, according to the teachers, are given in the spelling, the order of the words within the sentences and the inappropriate use of the vocabulary. These errors are recurrent in those who learn the language most in stages such as basic education.

Annex 2 question # 6

Question # 7

Two of the teachers express that as a motivating tool in their writing class are the use of cards, the use of reading a text for writing as well as completing spaces in a small dialogue. The third teacher agrees and adds to completing riddles, word-order exercises, and dynamic games that include going to the board and answering. It is valued that the absence of techniques and strategies to improve the motivation of the students persists.

Annex 2 question # 7

The triangulation of the results provided by the instruments applied allowed the author to conclude that there are deficiencies in writing in the students of 7th grade of Basic Education at Beraca School. The fundamental shortcomings are given in the spelling and syntax, which affects the writing of texts of medium complexity.

Teachers generally use text cards or exercises to improve writing and observation to classes showed that students need to be encouraged during writing. The proposal of the games lacks a clear orientation towards the objective and there are no communicative tasks to develop the exercises.

CHAPTER III

3.1. Topic of the methodological proposal.

Dynamic game guide to improve writing in Basic Education.

3.1 Justification

This proposal is justified from the need to master English as a foreign language in a globalized world. The importance of learning the language at an early age, as well as the use of strategies to favor language teaching and in an appropriate way.

The guide of dynamic games proposed in this thesis to improve writing is based on the existing shortcomings in writing in English of students of Basic Education at Beraca School.

The results of the field study verified the need to improve the writing lesson in English in the basic one and opted for the dynamic games because of the motivation that awakens the students, the appropriate atmosphere, it favors the understanding of English and the written performance of the students.

The selection criteria to suggest the games contribute to the optimal use of the games. Part of the success of the class will be given in the games to use attending the class group.

3.2 Selection criteria for developing a set of dynamic games.

The selection criteria that were taken into account in forming this set of dynamic games are as follows.

- Stage of psychological development of students.
- The ability to improve writing with games.
- The characteristics of the group class attending to interpersonal relationships and discipline.

3.3. Objectives

3.3.1. General Objective

To develop a didactic strategy where the flashcards are used to improve the pronunciation in the English language.

3.3.2. Specific Objectives

- The 7th grade students of the Beraca Educational Unit are within 11 or 12 years old. It is necessary to point out that this stage of the psychological development is characterized by the entrance to the adolescence where the students manifest a remarkable autonomy and, nevertheless, the position of the group they care a lot. Still the adolescent has more interest for people and things than for himself. This, together with his interest in the game, ratifies that he is still a child, although mature.
- Writing skills are often difficult for language learners. In 7th grade the objectives of writing are: proper spelling of new vocabulary, writing simple

sentences and identify words in a text. The shortcomings found in writing are proportional to the objectives that are pursued in the course, which is verified through observation to classes, the interview with the teachers and the diagnostic question to 7th grade students. Attachments (1)

- The class group is distinguished by having good discipline and cooperative relationships, which facilitates the implementation of games. All class groups do not have the same characteristics. The discipline, interpersonal relationships, and academic performance of the group are important. A proper psychological atmosphere allows the game to be enjoyed and the teaching results are better.

3.3.3. Methodology to develop the proposal

The methodology with which the dynamic games guide to promote writing is presented consists of three closely related phases where the level of knowledge about games is diagnosed, selection criteria are established according to certain indicators and then the set of Games to implement. The methodology will make it easier for students and teachers to choose which of them will be used in the writing class, so that the selection criteria were: the stage of psychological development of the students, the ability to improve and the objectives of the subject.

This proposal must be executed by the teachers of the same educational unit in the next semester and consists of requirements for its implementation, which are presented below.

-Organize the classroom or the space where the game will be developed.

- Teachers and students participate in the process of socializing the rules of the game to be implemented.
- To give an example of the purpose of the writing tasks to be developed.
- To promote a relaxed psychological climate during the accomplishment of the tasks so that the participation of the students is fluid.
- Encouraging the use of English language most of the time without resorting to translations
- Use the co-evaluation and self-evaluation as different ways to obtain an evaluation of what was written.

3.3.4. Characteristics of the proposal

Motivation characterizes this proposal where other skills such as oral communication or listening are integrated and it is also pursued to develop collaboration among students. The level of motivation increases when playing while learning. The set of dynamic games is adapted to the stage of psychological development of the students and the content to be taught.

It is characteristic of this proposal to promote a significant learning and developer where the teaching tasks play a decisive role in posing situations close to the daily life of students.

Problematic teaching through tasks promotes the development of students' logical thinking and benefits the learning atmosphere.

The proposal of tasks is distinguished by the close relationship between the stages of the methodology where each stage benefits from the other.

3.3.5 Phases in which the methodological strategy is developed

Phase I: Diagnosis of the level of knowledge about the use of dynamic games as a motivational strategy in the writing lesson in the 7th grade students of the Beraca Educational Unit.

Objective: To determine the level of knowledge of teachers and students about the use of dynamic games in English classes.

Actions to be developed.

Action 1: Develop diagnostic tools to assess knowledge about the use of dynamic games in the English class.

Action 2: Apply the diagnostic tools.

Action 3: Analyze the results obtained from the diagnosis.

Phase II: Determine game selection criteria

Objective: To determine the selection criteria of the dynamic games to implement in the writing class.

Actions to be developed

Action 1: Determine the indicators for selecting dynamic games

Phase III: Develop the set of dynamic games according to criteria for their selection.

Objective: To elaborate the set of dynamic games

Actions to be developed

Action 1: Develop the set of dynamic games according to the selection criteria.

Action 2: Write the requirements to implement the set of dynamic games.

3.4. Set of dynamic games.

1. English game.

Game consisting of forming words on a board with the possibility of exchanging letters with the opponent. You can choose between three groups of letters and an equal number of groups of students. You can compete against a person from a different group. As a rule it is necessary to use at least some th, st, pl, d.uring each game.

2. Guess Who?

The game is characterized by using characters from the English-speaking culture and phrases spoken by them. Students hunt the character with the sentence and write sentences where they express whether they like it or not and what is the most interesting. (If it is complex for the student, the teacher can ask questions)

3. Walk and write

The group is divided into two or more teams and a leader is selected for each group, that student will pass a sheet for each member to write a sentence. The team that has the least errors wins.

4. Mimics

Each pupil is given an English verb of those used in the classroom and is encouraged to act in front of the class. The students guess what the verb is. Then write the verb on the board and spell it out. This is an interactive game that

allows all students to participate, as well as make them think about what they are doing.

5. Run and write

Divide the students into two teams and form a row on each side of the classroom. They are asked to think on words of a certain category, such as body parts or articles found in a house. When the signal is given, a member of each team should run to the blackboard and write a word of the category before returning to their place and delivering the chalk or marker. Then the next person runs and does the same. The round ends when everyone has had one or two turns. The team with the most unique words wins.

6. How to cook

Students write down the products they need to make a dish. All the team members fill in the blanks to get the recipe.

7. Write the song

The students listen to a song or a fragment of it and complete the lyrics of the piece heard. One student per team may try to sing it.

8. Which is your sentence?

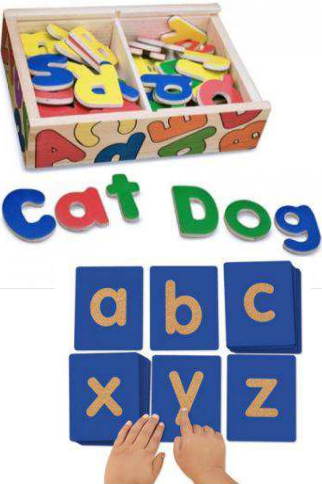

The classroom is divided into small groups. Each group is given a group of prayers. Students should organize sentences so that the paragraph is consistent. The first to finish runs to the blackboard to write the text. The other groups point out the mistakes.



9. Giving information about someone


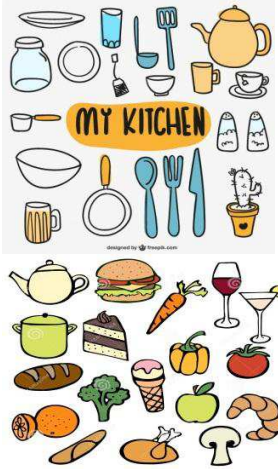
We propose aspects such as: personality, appearance, hobbies, age, address, hair color, and friends. They work in small groups and the students offer written information about a personality of the television or singer that is described. The members of another team try to guess who he is.



10. Writing a letter to your friend


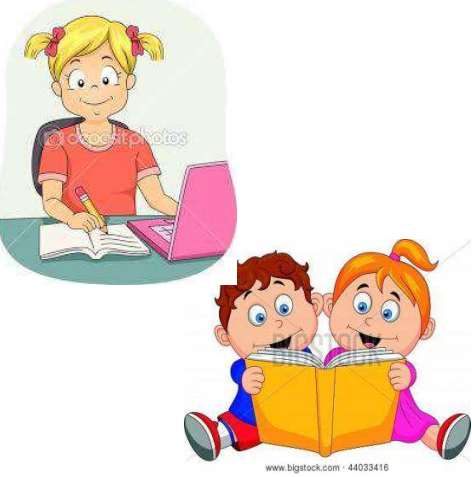
Each student writes a small letter to a classmate. They exchange the letters and select the one that they liked the most. (If it becomes complex for students you can complete a letter instead of writing).

Strategies	Routine	Materials	Human Resources	Observations
English Game	Form words on a board with the possibility of exchanging letters with the opponent.		Students Teacher	Basic Level 10-12 years old
Guess who?	Hunt characters with the famous phrase and write sentences.		Students Teacher	Basic Level 10-12 years old

Walk and write	Each student in the group incorporates a sentence into a group composition.	 <table border="1" data-bbox="1088 596 1352 794"><tr><td>I see a brown bear.</td></tr><tr><td>I see a blue bird.</td></tr><tr><td>I see the red crab.</td></tr></table>	I see a brown bear.	I see a blue bird.	I see the red crab.	Students Teacher	Basic Level 10-12 years old
I see a brown bear.							
I see a blue bird.							
I see the red crab.							
Mimics	The student performs mimics and his or her colleagues guess which verb or word is being used.		Students Teacher	Basic Level 10-12 years old			

<p>Run and write</p>	<p>The student runs to the blackboard to write the word that corresponds with the given description. (body parts).</p>		<p>Students Teacher</p>	<p>Basic Level 10-12 years old</p>
<p>How to cook</p>	<p>Describe the products needed to make a dish, fill in the blanks and get the recipe.</p>		<p>Students Teacher</p>	<p>Basic Level 10-12 years old</p>

<p>Write the song</p>	<p>Students listen to a song and complete the lyrics in the blanks.</p>		<p>Students Teacher</p>	<p>Basic Level 10-12 years old</p>
<p>Which is your sentence?</p>	<p>Organize sentences to form a coherent paragraph.</p>		<p>Students Teacher</p>	<p>Basic Level 10-12 years old</p>

<p>Giving information about someone</p>	<p>Working in small groups to provide information about the personality or physical appearance of another</p>		<p>Students Teacher</p>	<p>Basic Level 10-12 years old</p>
<p>Writing a letter to you friend</p>	<p>Each student writes a small letter then they are exchanged and they select the one they like most.</p>		<p>Students Teacher</p>	<p>Basic Level 10-12 years old</p>

3.5 General rules for implementing the games.

- 1- The game begins once the teacher gives the order.
- 2- When each team finishes giving its answer, the teacher must verify if it is correct.
- 3- If the team that finishes first has the wrong answer, the one that finishes later will win if they all have them well.
- 4-The winner should be congratulated.

3.6 Benefits of the proposal

The present study was carried out in the Beraca Educational Unit, where it was possible to verify the need to use new tools in the process of teaching English language learning with the aim of encouraging students' interest in the language. The incorporation of dynamic games is a strategy that, depending on the teaching of English, will increase motivation and level of written competence in students of Basic Education.

The marked interest of students in games and teachers for improving class and language level contributes to the success of the proposal.

The set of dynamic games as well as the criteria for their selection and orientations for their use are interesting and constitutes the novelty of this research.

The proposal to use dynamic games to improve English writing for 7th grade students is a step forward in strengthening language teaching. Through the games they feed back the grammar, the syntax, the vocabulary, the spelling and

the adequate and coherent way of writing a text, which contributes to improve the writing, and to favor a collaborative learning, significant and developer.

3.7. Conclusions

- The theoretical study allowed to corroborate the importance of dynamic games in the teaching-learning of English in basic education.
- The linguistic and didactic characterization of the teaching-learning process of the written communication of English and its repercussion in the basic students facilitated the identification of theoretical and methodological foundations for the elaboration of a proposal with the purpose of favoring the development of writing in English for 7th grade students.
- The students' diagnosis, the interviews and the observation to classes corroborated the shortcomings in the writing of the basic students.
- Basic education is an appropriate framework for research in language learning given the important stage of the students' psychological development.
- The set of dynamic games is considered as a useful proposal to the teaching-learning process of English writing in basic education when taking into consideration criteria for its selection and requirements for its implementation which optimizes the use of dynamic games during their application.

3.8. Recommendations

- The application of the dynamic games in the Beraca Educational Unit to improve the teaching of the English language.
- Continue to use dynamic games based on other language skills such as speaking, listening and reading comprehension.
- It is suggested to include teaching tasks that support the set of dynamic games to improve writing in the 7th grade students of Beraca.
- Socialize the proposal through its implementation in other institutions and levels both higher and lower, measure the efficiency of the method among students and teachers of the Institution.

Bibliography

- Acosta, P. Rodolfo. (1996. (s.f.). Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd189/idioma-ingles-escritura-y-desarrollo.htm>
- Aleson, C. María A. (2006. (s.f.). Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-EIJuegoComoRecursoDidactico-2255791.pdf>
- Argel, J P y Gooding, O, A.(2011. (s.f.). Obtenido de <https://ocw.ua.es/es/artes-y-humanidades/compreension-y-expresion-escrita-ingles-le-2006.html>
- Caneo, M. (1987. (s.f.). Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/6016/PROYECTO%202011.pdf?sequence=1>
- Caneo, M. (1987). *Desarrollo intelectual cognitivo. El juego y la enseñanza de las matemáticas. Memorias para obtener el título de profesor. .* Universidad Católica de Temuco.
- Cook, V. (2004. (s.f.). Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/151352/5600/15135220140630122508.pdf>
- Chacón, P. (2012. (s.f.). Obtenido de https://research.ncl.ac.uk/ARECLS/volume_4/cheng.pdf
- Chacón, P. (2012). *El juego didáctico como estrategia de aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula? . .* Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Didáctica Lúdica(en líneas) (fecha de acceso) . (s.f.).
- García, M, R. (s.f.). Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Halliday, M (2010. (s.f.). Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-elevar-motivacion-clases-ingles/juegos-didacticos-elevar-motivacion-clases-ingles2.shtml>
- Harris, McKenzie, Fitzsimmons & Turbill (2003. (s.f.). Obtenido de [https://www.google.com.ec/search?q=%EF%80%AD+Halliday%2C+M+\(2010\).+Las+funciones+comunicativas+en+el+lenguaje+infantil.\(+en+I%C3](https://www.google.com.ec/search?q=%EF%80%AD+Halliday%2C+M+(2010).+Las+funciones+comunicativas+en+el+lenguaje+infantil.(+en+I%C3)

%ADnea+2013)+(fecha+de+acceso+septiembre+2016)URL+http%2F%2F%3A+www.edunoi.com&oq=%EF%80%AD+Halliday%2C+M+(2010).+Las+funciones

- <http://www.mundoprimeria.com/juegos-de-ingles/juegos-para-aprender-ingles-5o-y-6o-primaria/> Rev sept 2016. (s.f.). Obtenido de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- Juan, Rubio (2013. (s.f.). Obtenido de <http://www.iier.org.au/iier23/mackenzie.pdf>
- Larranz, R.(2009. (s.f.). Obtenido de <http://www.mundoprimeria.com/juegos-de-ingles/juegos-para-aprender-ingles-5o-y-6o-primaria/>
- Linares, A. R. (2009). www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf. Obtenido de Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. .
- Linares,A.R.(2009. (s.f.). Obtenido de <http://www.cuadernointercultural.com/dinamicas-y-juegos/dinamicas-y-juegos-para-el-aprendizaje-de-idomas/>
- Moreta, Gladys (2015. (s.f.). Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf
- Murado, José Luis.(2010. (s.f.). Obtenido de <https://www.palmbeachschools.org/multicultural/>
- Nieto, M. (1990. (s.f.). Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8720>
- Pellejero, Gema. (2014. (s.f.). Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8414/1/TFG-O%20409.pdf>
- Suárez. (s.f.). Obtenido de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/esuasan/material-para-trabajar-la-escritura-creativa/>
- Vygotsky, L. (1982. (s.f.). Obtenido de <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/vygotskys.PDF>
- Vygotsky, L. (1982). *Pensamiento y lenguaje. La Habana: Pueblo y Educación* .
- Wright, A. B. (2006. (s.f.). Obtenido de http://ped.fas.harvard.edu/files/ped/files/jtb07a_0.pdf
- Wright, A. B. (2006). *Games for language Learning. Third edition. Cambridge. University Press.*

ANEX 1



*"ELOY ALFARO" UNIVERSITY OF MANABÍ
BAHÍA DE CARÁQUEZ
FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES*



DIAGNOSIS TO STUDENTS

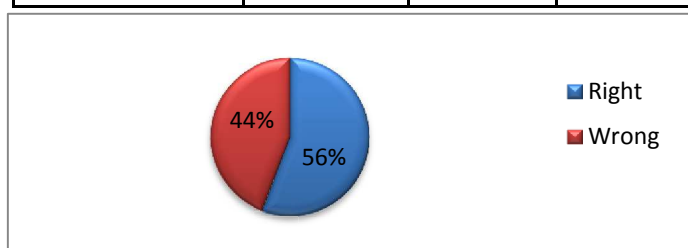
Question 1

Rearrange the words to make a sentence.

Parameter 1

Practice/ Mary and her sister/ sports/ on weekends.

Valids	Fa	Fr	%
Right	10	55,6	55,6
Wrong	8	44,4	44,4
Total	18	100	100



GraphicN° 1

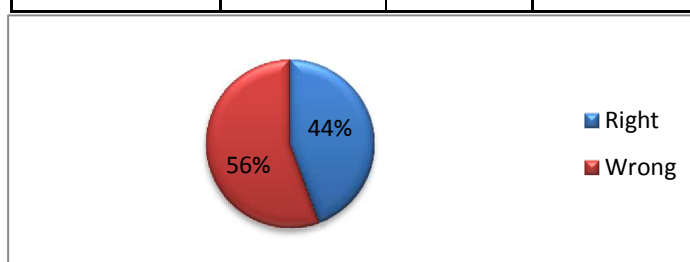
Source: . Diagnosis to students

Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

Parameter 2

I / every day/ study/my friends/with

Valids	Fa	Fr	%
Right	8	44,4	44,4
Wrong	10	55,6	55,6
Total	18	100	100

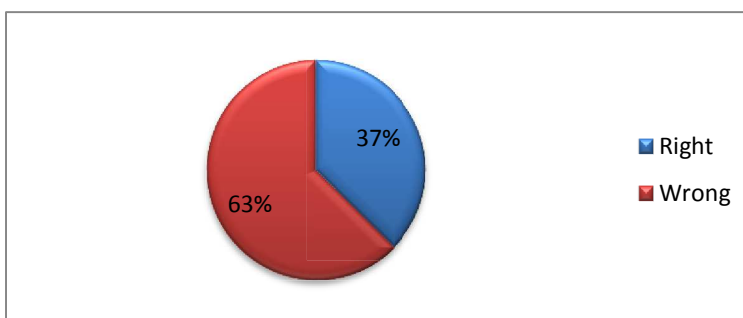


Graphic N° 2
Source: Diagnosis to students
Made By: Mayerlin Bustamante Franco

Parameter 3.

Father / My / in /a / school/ works.

Valids	Fr	Fa	%
Right	6	33,3	33,3
Wrong	12	66,7	66,7
Total	18	100	100



Graphic N° 3
Source: Diagnosis to students
Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

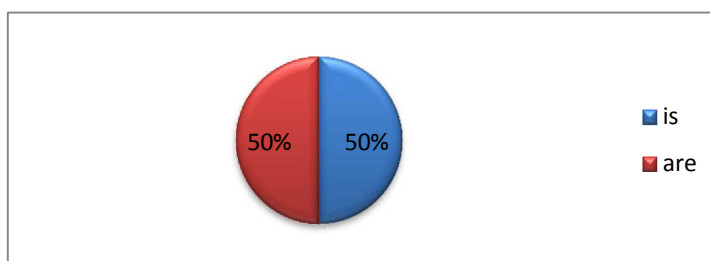
Question 2

Complete this sentence with the correct verb.

Parameter 1

Maggie_____ (are/is) reading an interesting book

Valids	Fa	Fr	%
Are	9	50	50
Is	9	50	50
Total	18	18	100



Graphic N° 1

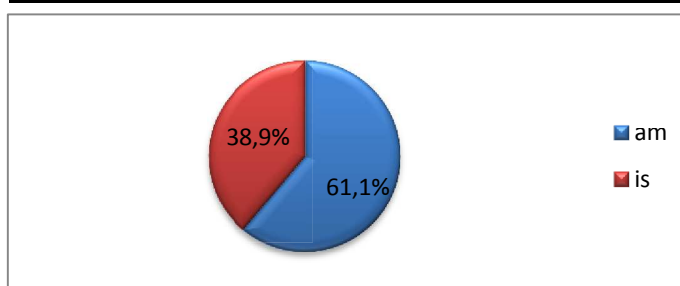
Source.: Diagnosis to students

Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

Parameter 2.

She_____ (am/is) very smart

Valids	Fa	Fr	%
am	11	61,1	61,1
Is	7	38,9	38,9
Total	18	100	100



Graphic N° 2

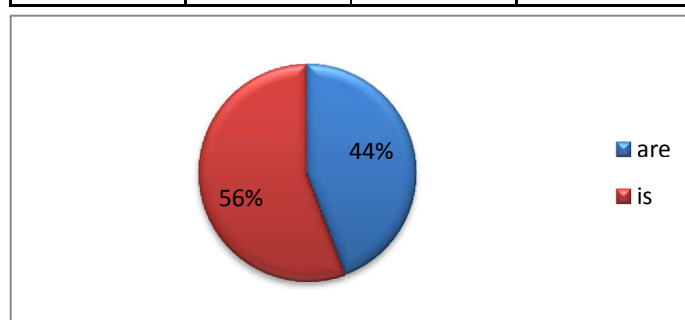
Source.: Diagnosis to students

Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

Parameter 3.

They_____are/is doctors.

Valids	Fa	Fr	%
Are	8	44,4	44,4
Is	10	55,6	55,6
Total	18	100	100



Graphic N° 3
Source: Diagnosis to students
Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

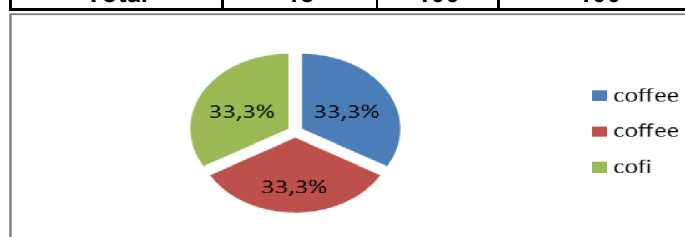
Question 3

Select the appropriate word

Parameter 1

Peter likes_____ coffee/cofee/cofi.

Valids	Fa	fr	%
Coffee	6	33,3	33,3
Cofee	6	33,3	33,3
Cofi	6	33,3	33,3
Total	18	100	100

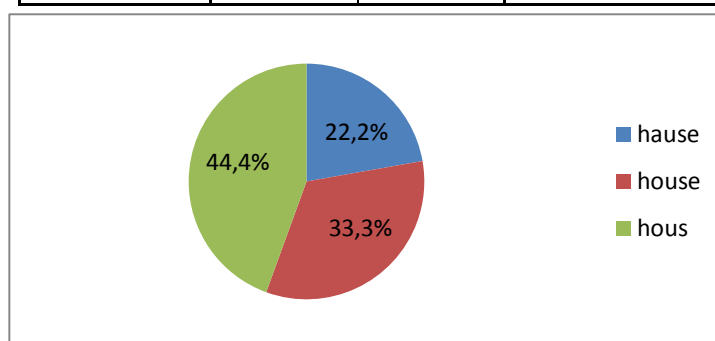


Graphic N° 1
Source: Diagnosis to students
Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

Parameter 2

That is her _____ house/house/hous

Valids	Fa	Fr	%
Hause	4	22,2	22,2
House	6	33,3	33,3
Hous	8	44,4	44,4
Total	18	100	100

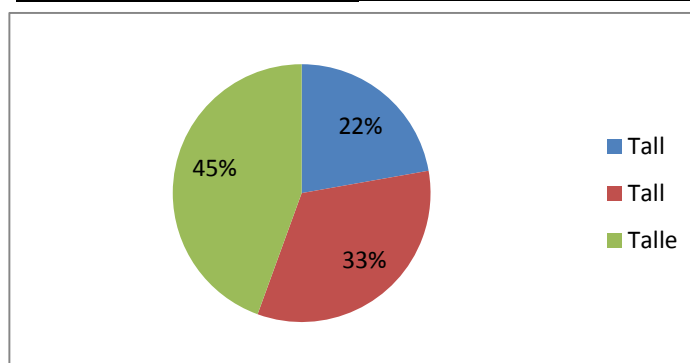


Graphic N° 3
Source: Diagnosis to students
Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

Parameter 3

My father is _____ tall/tal/talle.

Valids	Fa.	Fr	%
Tall	4	22,2	22,2
Tal	6	33,3	33,3
Talle	8	44,4	44,4
Total	18	100	100



Graphic N° 3
Source: Diagnosis to students
Made By: Mayerlin Bustamante Franco.

ANEX 2



*“ELOY ALFARO” UNIVERSITY OF MANABÍ
BAHÍA DE CARÁQUEZ
FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES*



INTERVIEW WITH TEACHERS

Objective: To know the level of knowledge of the teachers about the didactic games and their use in the writing class.

Dear Teacher:

As part of my thesis research on teaching games and writing skills, I am interested in learning about your criteria for the tools you use to improve the English writing of 7th grade students of basic education.

Thank you very much.

1. Do you consider your students are motivated by the English class?
2. How do you motivate your students during the writing classes?
3. What activities motivate your students during the writing class?
4. What experiences do you have about the use of dynamic games in the English class?
5. How do you identify gaps in writing?
6. What are the most common mistakes of your students in writing texts?
7. What tools do you use to improve writing skills?

ANEX 3



*"ELOY ALFARO" UNIVERSITY OF MANABÍ
BAHÍA DE CARÁQUEZ
FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES*



OBSERVATION SHEET TO CLASS.

Date: November / 2016

Institution: "Beraca" Educational Unit

Course: 7th grade.

Number of students present: 18 students

Content: class of writing (of simple sentences)

Educational game: Use of cards to work in pairs (vocabulary and writing)

DEGREE OF COMPLIANCE				
Parameters	very suitable	suitable	Inappropriate	It is not possible to observe
Motivation for the students before starting the class				
Previous knowledge				
Presentation of the didactic material (dynamic game)				
Orientation towards the goal of the game				
Dynamic game is of interest to students				
Organization of the group to carry out the tasks of the game.				
Participation of the students during the accomplishment of the tasks				
Achieving class objective				



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
CAMPUS BAHIA DE CARÁQUEZ
“DR.HÉCTOR USCOCOVICH BALDA”
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

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

TEMA

**CONJUNTO DE JUEGOS DINÁMICOS PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN
INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA “BERACA” EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017.**

AUTORA

MAYERLIN ARLEE BUSTAMANTE FRANCO.

TUTORA

LIC. RAISA MACÍAS SERA, MG.

BAHÍA DE CARÁQUEZ – MANABÍ – ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

LIC. RAISA MACÍAS SERA. CATEDRÁTICA DE LA UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ, EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÁQUEZ.

CERTIFICA:

Que el trabajo de investigación titulado **Conjunto de juegos dinámicos para mejorar la escritura en inglés en estudiantes de básica**, elaborado por la egresada **Mayerlin Arlee Bustamante**, ha sido revisado y desarrollado conforme con los lineamientos de la metodología de la investigación científica y las normas establecidas por la Facultad de Ciencias de la Educación.

En consecuencia autorizo su presentación y sustentación.

Bahía de Caráquez, marzo 14 del 2017

Lic. Raisa Macías Sera, Mg.
DOCENTE ULEAM-EXT.BAHIA DE CARÁQUEZ
DIRECTORA DE TESIS

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

La responsabilidad de la investigación, resultados y conclusiones emitidas en esta Tesis pertenecen exclusivamente a la autora.

El derecho intelectual de esta Tesis corresponde a la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión Bahía de Caráquez.

La autora

Mayerlin Arlee Bustamante Franco

C.I: 1315805109

DEDICATORIA

El presente trabajo de tesis lo dedico principalmente a Dios por brindarme la fortaleza necesaria para la realización de este trabajo.

A mis padres, Abg. Carlos Bustamante y Magaly Franco por ser los promotores y las personas que lucharon para que este día llegará, mi familia por guiarme hasta donde he llegado y llegaré en el futuro, mis hermanos por el apoyo brindado en cada etapa de este proceso.

A mi esposo por ser el sustento diario y la fuerza que me faltaba en aquellos días en los que sentía que no podía seguir, pensar que este día llegó me llena de mucha emoción.

A mi hijo, fuerza y motivación que me inspira a ser mejor y luchar por este sueño anhelado.

MAYERLIN ARLEE BUSTAMANTE

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios todo poderoso quien ha iluminado cada una de mis acciones para que yo hoy pueda terminar mis estudios universitarios después de cinco años de esfuerzo y dedicación.

Tuve el honor de contar con la orientación de muchos catedráticos de la ULEAM, entre ellos: Lcda. RAISA MACIAS SERA, mi tutora de grado quien ha aportado su gran conocimiento y ayuda para que esto sea posible, la ayuda y porque no la amistad de los catedráticos Ing. VICTOR ALCIVAR y el Lcd. JAVIER ZAMBRANO, quienes han sido parte de mi aprendizaje desde los primeros semestres de mi carrera, mi gratitud será eterna durante mi formación como estudiantes, quienes aportaron sus conocimientos y experiencias para poder graduarme y servir a la sociedad, por lo que les agradezco profundamente su paciencia y dedicación brindada en cada una de las asignaturas.

A mis queridos padres, familia y esposo por su apoyo, moral y económico, por esa colaboración que me brindaron en cada etapa de este proceso, por esos días en los que cuidaban a mi bebe para que yo asista a clase; sin ustedes esto no sería posible, mis más puros y leales sentimientos de amor y agradecimientos hacia ustedes.

A mis compañeras de aula, por siempre compartir sus conocimientos y amistad conmigo en estos cinco años de estudio.

Quiero expresar un profundo agradecimiento a quienes contribuyeron de una forma u otra a la realización de este proyecto. A todos Gracias.

**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABI
RESUMEN DE LA TESIS DE LICENCIATURA EN IDIOMAS
MENCION INGLÉS.**

CONJUNTO DE JUEGOS DINÁMICOS PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “BERACA” EN EL AÑO LECTIVO 2016-2017.

RESUMEN

El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés no es tarea fácil para los docentes, máxime cuando se trata de estudiantes adolescentes. Una de las tareas de la Didáctica de las lenguas es buscar estrategias que contribuyan a favorecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés como lengua extranjera en los estudiantes de básica.

Esta investigación se centra en los juegos dinámicos para mejorar la habilidad de redacción en los alumnos de 7mo grado de básica. Los juegos constituyen una herramienta motivadora que facilita la cooperación entre los estudiantes y mantienen una atmósfera psicológica favorable en el aula.

Las insuficiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura es hoy día un problema que afecta a los alumnos de 7mo grado de la enseñanza básica de la Escuela de Educación Básica “Beraca”.

El diagnóstico a estudiantes, la entrevista a los docentes y la observación a clases constataron las falencias existentes en la habilidad de redacción.

Esta investigación propone un conjunto de juegos dinámicos para mejorar la escritura, la selección de los juegos se realizó tomando en consideración la etapa de desarrollo psicológico de los estudiantes, la habilidad que se pretende mejorar y los objetivos de la signatura.

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN	II
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN	VII
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	7
1. Evolución de diferentes enfoques en la enseñanza de lenguas extranjeras. . .	7
1.2. La impartición del inglés en Ecuador	9
1.3. Las habilidades lingüísticas.	10
1.4. La redacción en inglés.....	11
1.5. La motivación en la enseñanza de lenguas.	12
1.6. Los juegos en la formación de los niños y adolescentes	13
1.7 Los juegos en la enseñanza de idiomas.....	14
1.8 Los juegos en el aula de inglés como lengua extranjera.....	15
1.8.1 Los juegos dinámicos como estrategia para la enseñanza de idiomas.....	17
1.9 La selección de los juegos	18
1.10 Los juegos según las edades	19
1.11 Sugerencias para mejorar la redacción través de juegos y otras herramientas.	22
1.13 Ventajas fundamentales de los juegos dinámicos.	23
CAPITULO II	25
2.1 Población o universo	25
2.3. Análisis de los resultados a los instrumentos aplicados.....	25
2.3.1 Diagnóstico aplicado a los estudiantes con el propósito de conocer el nivel de competencia en la redacción del inglés. (Anexo 1).....	25
2.3.2 Análisis de los resultados de la ficha de observación a clases.	27
2.3.3 Interpretación de los resultados de la entrevista aplicada a las profesoras.	29
CAPITULO III	32
3. Propuesta.	32
3.1 Justificación de la propuesta	32
3.2 Criterios de selección para elaborar un conjunto de juegos dinámicos.....	33
3.3. Objetivos de la asignatura	33
3.3.1. Metodología para desarrollar la propuesta.	34
3.3.2. Características de la propuesta	35

3.3.3 Fases en que se desarrolla la estrategia metodológica.	35
3.4. Conjunto de juegos dinámicos.....	36
3.5. Reglas generales para aplicar los juegos.	45
3.6. Beneficios de la de la propuesta.....	45
3.7. CONCLUSIONES	46
3.8. RECOMENDACIONES	47
BIBLIOGRAFIA.....	48
ANEXO 1.....	50
ANEXO 2.....	55
ANEXO 3.....	56

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el inglés es la lengua internacional que se utiliza en intercambios de negocios, se habla en todos los continentes y aparece en los programas de estudios de muchos países. Además, se hace necesario para los turistas que viajan a regiones angloparlantes. Las migraciones al igual que los intercambios académicos propician la necesidad de aprender el inglés como idioma universal.

Una de las herramientas que se utilizan en la enseñanza de idiomas son los juegos dinámicos. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje y no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños.

Autores como Larranz, R (2009) y Juan, Rubio (2013) abordan la influencia de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en edades tempranas y se asume para la fundamentación teórica de esta tesis.

Jean Piaget (1981), citado por Caneo (1987) destaca como las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil tienen consecuencia directa con las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Wright, A y Buckby, M (2006) sostiene que la mayoría de los juegos de lenguaje facilitan el proceso de aprendizaje, alentando a los estudiantes a utilizar la lengua en lugar de pensar en el aprendizaje de las formas correctas.

Otro autor, Vygotsky, L, S (1982), propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza

fundamentalmente al juego, es que en él, se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

González, T. (1995). "En el juego, la actitud ante el lenguaje es fundamentalmente no finalista, gratuita, sin afán de crear obras permanentes, sino de dar rienda suelta a la creatividad y manipular los recursos lingüísticos para la creación y la comicidad, recursos como las repeticiones, hipérboles,..."

En el aprendizaje de idiomas se requiere de un esfuerzo extra para mantener la atención durante el aprendizaje, por lo que se coincide con lo planteado por los autores anteriormente citados. Las actividades lúdicas, pueden animar a los estudiantes a mantener su interés en las tareas o proyectos propuestos en clase. El profesor facilita, conduce y negocia con los alumnos la manera de desarrollar los juegos, las tareas y la evaluación.

Para esta tesis son importantes los antecedentes relacionados con los juegos, específicamente los dinámicos dados las edades de los alumnos que forman parte de la muestra de esta investigación.

En Ecuador la enseñanza del inglés ha sido muy parecida a como se ha abordado en el resto del mundo. Desde enfoques estructurales hasta llegar al comunicativo. Se puede decir que se ha mejorado la enseñanza del idioma en el país y que el propósito final es que los egresados de las universidades y otros centros de educación obtengan un nivel de competencia que les permita comunicarse con fluidez y redactar un texto de mediana a avanzada complejidad.

En la enseñanza básica se promueve el interés por el idioma y se incorporan estrategias y metodologías para que los alumnos adquieran las habilidades

de la lengua. No obstante persisten dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje lo que implica la necesidad de buscar soluciones desde la didáctica de las lenguas.

Las destrezas o habilidades a desarrollar en el aprendizaje de idiomas se pueden clasificar en receptoras: escuchar leer; productivas: hablar y escribir. No obstante, Brown, (2010) citado por Murado, J, L.(2010) advierte sobre las necesidades de integrar la enseñanzas de estas cuatro habilidades “en una metodología de aprendizaje que permita desarrollarlas de manera grupal y no individual.”

En esta investigación se aborda la habilidad de escritura, la cual se torna difícil aprender por aquellos que estudian el inglés como lengua extranjera. En cuanto a la escritura Halliday (1985) define el texto como una unidad coherente y con significado que tiene un objetivo social.

Según Harris, P (2003) manifiesta que el modelo social de la expresión escrita en inglés se fundamenta en los siguientes postulados: - La expresión escrita es una parte del lenguaje. - La expresión escrita es una práctica social. - Los escritores escriben en situaciones sociales y contextos culturales que dan forma a su escritura. - La expresión escrita es evaluada de diferentes maneras según la situación y el contexto. - La expresión escrita es un proceso.

Se coincide con lo planteado por el autor anteriormente citado pues la escritura no solo concierne a estructuras gramaticales, incluye la coherencia, unidad de los textos, la sintaxis, vocabulario, puntuación entre otros.

El diagnóstico aplicado a los estudiantes constató las insuficiencias que persisten en los estudiantes de 7mo año de la Escuela de Educación Básica Beraca a la hora de redactar un texto. Los errores de sintaxis, ortografía, uso no adecuado de los signos de puntuación que se observaron se

corresponden con las falencias que caracterizan la redacción en esta etapa del aprendizaje.

Lo anteriormente expuesto plasma la problemática de esta investigación. Las falencias en torno a la redacción y el uso de estrategias para motivar la clase de inglés en la básica demostró la existencia de un problema, por lo que se decide formularlo como pregunta científica: ¿Cómo mejorar la escritura en inglés de los estudiantes de 7mo año de básica de la Escuela de Educación Básica Beraca?

El objeto de investigación es el proceso donde se enmarca el problema que se investiga y en este estudio se declara como: El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

Para resolver el problema se define como campo de investigación: La redacción en inglés. Esta habilidad resulta ser difícil y tediosa para los principiantes en el estudio del inglés.

Atendiendo al problema existe en la enseñanza básica y la redacción en inglés de la escuela Beraca, fue necesario definir el objetivo que persigue esta investigación de manera que se declaró: Elaborar un conjunto de juegos dinámicos orientados a mejorar la redacción en inglés en estudiantes de básica.

El uso de juegos dinámicos en las clases de escritura contribuirá a mejorar la escritura de los estudiantes de manera paulatina. La motivación de los juegos, la variedad de los mismos en lo que respecta al tratamiento de diferentes aspectos como la coherencia, el vocabulario y la puntuación favorecerá el desempeño de los alumnos a la hora de redactar en inglés.

Para una mayor concreción de la investigación se determinaron las variables conceptuales de esta tesis y se plantean a continuación.

Como variable independiente: Los juegos dinámicos como herramienta para favorecer la escritura en inglés y la dependiente: La mejora del proceso de aprendizaje de la escritura. El cronograma de trabajo contó con la planificación y ejecución de tareas científicas las cuales se desarrollaron en diferentes etapas y constituyen los objetivos específicos de la investigación. Para esta tesis se declararon las siguientes tareas:

- Realizar un análisis del estado del arte referente a la escritura y los juegos, específicamente a los dinámicos, orientados a mejorar la redacción en inglés de estudiantes del nivel básico.
- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura en inglés de los estudiantes de 7mo año de la Escuela de Educación Básica Beraca.
- Elaborar un conjunto de juegos dinámicos tomando en consideración criterios para su selección.

En las investigaciones los métodos y técnicas son imprescindibles y varían en dependencia del tipo de investigación que se proponga. En esta tesis la revisión de la literatura fue necesaria. Las fuentes de información son las documentales, estudios realizados anteriormente que contienen relación con la escritura y herramientas didácticas para la enseñanza de inglés.

En el estudio de campo se aplicó el diagnóstico a los alumnos, la entrevista a los docentes y la observación a clases, todo ello en el contexto de la Escuela de Educación Básica Beraca. Se obtuvo información de las falencias existentes tanto en la redacción por parte de los alumnos como de la manera en que los docentes abordan los juegos dinámicos y la enseñanza de la escritura. De manera descriptiva se da respuesta a las interrogantes de la investigación.

Para realizar esta investigación se utilizaron métodos teóricos como: análisis síntesis: Presente en todo el trabajo con énfasis en el estudio de la literatura

científica acerca de las diferentes concepciones teóricas sobre la enseñanza de la escritura en inglés en enseñanza básica, así como el uso de juegos dinámicos para favorecer la expresión escrita y se asume para la propuesta, el objeto, campo de la investigación y las conclusiones. Otro método utilizado: Inducción deducción: En función de particularizar y generalizar los hechos, fenómenos y procesos asociados a la expresión escrita de los estudiantes y para concretar los presupuestos teóricos de la propuesta. El histórico lógico fue necesario para valorar las tendencias que han regido del proceso evolutivo de la escritura en inglés y los juegos dinámicos.

La observación a clase permitió determinar en qué momento del contexto escolar se aprecian deficiencias que inciden en el desarrollo de la expresión escrita así como los recursos didácticos que utiliza el maestro.

La entrevista a los docentes ofreció información del estado actual del problema, permitió conocer el nivel de información de los docentes respecto al uso de juegos dinámicos como motivación para la clase de escritura.

La población y muestra de la investigación está constituida de la siguiente manera:

Población: La totalidad de estudiantes de la Escuela de Educación Básica (100). Muestra: Los estudiantes de 7mo año de básica de la Unidad Educativa Beraca.

En el Capítulo I se aborda el estado del arte referente a los juegos dinámicos y su influencia en el desarrollo de los niños y el aprendizaje de idiomas, así como la escritura en inglés en enseñanza básica.

En el Capítulo II se hace un análisis de los resultados que aportan los instrumentos de investigación como la entrevista, la observación a clases y el diagnóstico a los estudiantes.

El Capítulo III presenta el conjunto de juegos dinámicos para mejorar la escritura en inglés en estudiantes de básica.

CAPITULO I

En este capítulo se abordan las tendencias actuales en la enseñanza de lenguas extranjeras específicamente el inglés, la habilidad de redacción, así como la importancia de los juegos dinámicos en la enseñanza de idiomas.

1. Evolución de diferentes enfoques en la enseñanza de lenguas extranjeras.

La enseñanza del inglés en sus inicios estuvo caracterizada por la influencia de enfoques estructurales donde se centró la atención en la gramática y el léxico. No fue hasta la propuesta de enfoque comunicativo dada por Hymes, D. (1972) citado por Oxford, R, L (1997) donde se inicia todo un largo camino, que no ha concluido, con el propósito de que se logre un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo en las lenguas extranjeras. El objetivo es que los alumnos puedan comunicarse de manera oral y escrita en inglés.

Las teorías de Krashen, S. (1985) citado por Crespillo, A, E (2010) acerca del método natural han servido para asentar este método como el indicado en cuanto a la adquisición-aprendizaje del lenguaje en el contexto de educación infantil. El autor concede importancia mayor al aprendizaje de idiomas en edades tempranas.

En la actualidad las tendencias en la didáctica de las lenguas giran alrededor de la incorporación de las tecnologías de la información al proceso de enseñanza aprendizaje de los idiomas y la enseñanza por tareas. No obstante, es válido señalar que los maestros deciden que recurso utilizar, cual es el más eficaz, y cuando ponerlo en práctica en dependencia del contexto escolar.

La autora de esta tesis comparte el criterio de que uno de los métodos más acertados sea el del eclecticismo, (Brown 1994, Spolsky 1988) citado por Oxford, R, L (1997). Este método plantea que, dadas las diferencias existentes entre alumnos y situaciones de aprendizaje de lenguas extranjeras, ningún método de enseñanza puede prevalecer sobre los demás. No existe una metodología única para la enseñanza de lenguas extranjeras que convenga a todos los alumnos posibles.

Se asume lo planteado por los autores anteriormente citados pues los profesores de lenguas extranjeras deben correr riesgos, experimentar y utilizar las estrategias que más se adecuen a su grupo clase, es decir al contexto de sus alumnos, sus características, intereses y motivaciones.

Para favorecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés (escuchar, hablar, comprender un texto, y redactar) de estudiantes de básica, es sugerente utilizar estrategias que los motiven y que estén relacionadas con su desempeño en la vida cotidiana. Los juegos dinámicos, videos, ejercicios y proyectos, entre otros, conforman un conjunto de opciones que motivan a los alumnos a aprender el idioma.

La autora asume para esta tesis los juegos dinámicos como estrategia para favorecer el aprendizaje de la escritura en inglés en alumnos de básica. Los escolares en estas edades centran su atención en los intercambios con sus colegas y los juegos, los cuales constituyen una de las actividades fundamentales en esta etapa de la vida. Los juegos suelen ser motivadores e incentivan el aprendizaje de la lengua.

1.2. La impartición del inglés en Ecuador

En Ecuador el idioma inglés se imparte en los diferentes tipos de enseñanza. Es importante formar a los niños y jóvenes de hoy quienes serán los futuros egresados universitarios, los que participarán en los proyectos económicos y sociales del país en un mundo globalizado.

El proyecto “Enseñanza de inglés” es una de las alternativas para la enseñanza del idioma en el país. Muchas escuelas, locales y agrupaciones artesanales requieren voluntarios que hablen inglés y colaboren con el propósito de facilitar la comunicación y el intercambio con quienes visitan el país o trabajan en él.

“Enseñanza de Inglés” está localizada en varias comunidades de Ecuador. Los voluntarios provenientes de países angloparlantes exploran los pueblos, la vida local y las diferentes culturas. La mayoría trabaja en el proyecto de inglés como profesores de niños en escuelas públicas y con los artesanos de diferentes pueblos. Esta experiencia favorece las comunidades, principalmente a los niños y adolescentes.

En la enseñanza básica la asignatura inglés es parte de la formación curricular de los educandos. El objetivo es que los alumnos lleguen a comunicarse en esta etapa de manera oral y escrita. Lo anteriormente justifica el hecho de la importancia de facilitar el aprendizaje a los alumnos al enfocarlo sobre la base de las nuevas tendencias y lo más cercano a lo que los alumnos hacen en su vida cotidiana.

En los juegos dinámicos los alumnos encuentran motivación y actividades cercanas a su vida real. Es una buena opción para que la clase transcurra en un clima favorable para el aprendizaje del idioma.

1.3. Las habilidades lingüísticas.

Las destrezas o habilidades a desarrollar en el aprendizaje de idiomas se pueden clasificar en receptivas: escuchar leer; productivas: hablar y escribir. No obstante, Brown, (2010) citado por Murado, J, L.(2010) advierte sobre las necesidades de integrar la enseñanzas de estas cuatro habilidades en una metodología de aprendizaje que permita desarrollarlas de manera grupal y no individual.

Se coincide con lo expresado por el autor en párrafo anterior. Es necesario pensar en el desarrollo de las cuatro habilidades básicas de la lengua cuando se trata de planificar una tarea. Además, el enfoque comunicativo, la enseñanza por tareas, entre otros, promueven la interacción en el aula de idiomas.

Las técnicas grupales y de parejas se corresponden con tareas pedagógicas o comunicativas como los juegos de roles o simulaciones en función de situaciones lo más cercanas posibles a la vida de los aprendices y donde las habilidades se integran.

Redacción o expresión escrita es una de las cuatro destrezas del inglés y al abordar el tema surgen infinidad de conceptos al respecto. Según Halliday (2010), el lenguaje es un recurso para hacer/construir significados. El lenguaje es funcional, es decir, nos permite interactuar con los demás, expresar nuestra opinión al mundo, pensar en algo y darle sentido; y nos proporciona herramientas para crear textos hablados y escritos.

En esta tesis se aborda la redacción como una habilidad un tanto compleja para los alumnos pues se integran la ortografía y sintaxis, para poder expresar un texto escrito de manera coherente y acorde con el nivel del alumno.

1.4. La redacción en inglés.

El currículum de inglés tiene como propósito lograr que los alumnos sean capaces de usar el idioma en diversas tareas que implican la comprensión de textos orales y escritos, y resolver situaciones comunicativas simples en forma oral y escrita.

Los textos pueden ser tan largos o tan cortos como una única palabra o enunciado (siempre y cuando tengan sentido, intención y contexto específicos). A su vez, los textos pueden ser: orales (debate, discurso, entrevista...), escritos (diario, currículum, novela...) o visuales (un cuadro, una señal...). Halliday (2010) define el texto como una unidad coherente y con significado que tiene un objetivo social.

Según Acosta Padrón (1996), la escritura es una representación gráfica del habla, o sea, los sonidos que uno produce al hablar. Las palabras tienen que ser organizadas para formar así las oraciones y estas a su vez se unen de tal manera que forman un texto acerca de un tema.

La escritura incluye la decodificación de un mensaje para alguien que generalmente no está físicamente presente. El escritor tiene que asegurarse de que lo que escribe se va a entender con éxito. Es decir ser explícito al redactar un texto.

Acosta, P (1996). Considera que la enseñanza de la escritura debe ser tan comunicativa como sea posible. Aunque debe realmente apoyar e integrarse a la gramática y el vocabulario, la enseñanza de la escritura debe reconocerse como una parte especial de la enseñanza del idioma con sus propios objetivos y técnicas en escuelas especiales donde la escritura se convierta en un objetivo de la enseñanza.

La escritura en alumnos de 7mo año está basada en la redacción de textos sencillos acorde al nivel de los adolescentes. El reconocimiento de palabras, la ortografía y el vocabulario se retroalimentan a través de ejercicios en el libro de texto y con la ayuda de materiales didácticos. Las oraciones son simples aunque se incluyen aspectos un tanto más complejos como el pasado simple y el vocabulario acorde a los contenidos planificados.

1.5. La motivación en la enseñanza de lenguas.

Para realizar cualquier actividad debe existir una motivación, en el caso de la enseñanza de lenguas extranjeras, podría ser el deseo de dominar la nueva lengua para lograr múltiples propósitos ya sean de tipo profesional (estudios, negocios) o de otra índole. En la enseñanza básica es algo novedoso para los alumnos.

En el proceso de adquirir una lengua el alumno debe participar activamente, no sólo porque el proceso lo exija, sino porque sea realmente lo que desee hacer. La motivación debe explotar las necesidades de los aprendices y de este modo incentivarlos en el estudio de la lengua como tal, según Antich, R (1986).

Este es sin dudas un tema importante para la tesis. La enseñanza de lenguas extranjeras requiere de mucha motivación para que los alumnos se sientan interesados en el aprendizaje del inglés y su desempeño sea el mejor.

En este caso, los estudiantes de 7mo año se sienten atraídos por los juegos, los cuales constituyen una actividad importante para ellos. Los juegos dinámicos motivan a los adolescentes al utilizar en el

aula actividades que son simulaciones de su desempeño en la vida real.

El uso de los juegos dinámicos constituye un recurso importante para incentivar el interés por el idioma y se asumen para esta tesis con el objetivo de motivar el aprendizaje del inglés en estudiantes de básica, específicamente la habilidad de escritura.

1.6. Los juegos en la formación de los niños y adolescentes

El Juego en la Teoría de Vygotsky (1982) en su teoría constructiva del juego el autor afirma que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural e impulsa al desarrollo mental esto lleva a Vygotsky a considerar el juego como una “zona de desarrollo próximo”.

Se asume lo planteado por Vygotsky acerca de la influencia del juego en la vida posterior de los alumnos, para la generación que crece, el juego es una forma natural de conocer el mundo y, al mismo tiempo, un entrenamiento social y de conducta.

Los alumnos aprenden en colaboración con otros miembros del colectivo de ahí su alusión a la zona de desarrollo próximo. El juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse y descubrir el mundo que les rodea.

Existen diversos tipos de juegos que los educadores utilizan para motivar sus clases. Para esta tesis se seleccionaron los juegos dinámicos, aquellos que usa el maestro en el aula como estrategia para favorecer el proceso de

enseñanza aprendizaje de una materia determinada y que también usan los alumnos fuera del aula.

1.7 Los juegos en la enseñanza de idiomas

El dominio del idioma inglés es de gran importancia para los niños y adolescentes, muchas veces de ahí depende su destino laboral en el futuro. Estudiar en un colegio bilingüe, ver películas o ir de vacaciones a Estados Unidos son algunas opciones para aprender inglés, sin embargo una forma muy divertida y económica de aprender el nuevo idioma es precisamente a través de los juegos los cuales varían en dependencia de la edad de los alumnos.

Para muchos estudiantes, el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en la escuela es un proceso aburrido y desmotivador. Si a ello se le suma que cuando en clase los alumnos se conocen de cursos anteriores y además pertenecen a la misma comunidad lingüística, la utilidad de aprender esa lengua extranjera no es mucha.

Frente a este tipo de situaciones, el profesor de idiomas en la enseñanza básica prácticamente se ve incapaz de dotar de un significado relevante todo lo que enseña en clase. Una de las principales formas de lograr la motivación es mediante el uso de juegos.

Muchos autores, como el psicólogo Paul Moor (1981), al psicoanalista Erik Erikson (1982) o al también psicoanalista Donald W. Winnicott (1986), citados por Juan Rubio (2013) comparten la opinión de que los niños están más motivados y estimulados en la clase de lengua extranjera cuando se utilizan materiales auténticos, juegos, imágenes, objetos reales u otros en lugar de los tradicionales materiales como los libros de texto o de ejercicios.

Tradicionalmente, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio pero cada día son más los estudiosos que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento. Según la opinión de la profesora Shelagh Rixon (1999: 84) citada por Juan Rubio (2013). “Nosotros, como profesores, tenemos que ser conscientes de la variedad de elementos del lenguaje y del trabajo de las diferentes habilidades que puedan promover los diferentes juegos”. Según la autora los juegos ayudan a reclutar a los niños, manteniendo un gran entusiasmo por la retención de la actividad que realizan.

Se asumen los planteamientos de los autores anteriormente aludidos para la elaboración de esta tesis donde se aboga por el uso de juegos dinámicos para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

La motivación y la interrelación entre los alumnos durante la realización de los juegos facilitan el aprendizaje colaborativo, significativo y desarrollador.

1.8 Los juegos en el aula de inglés como lengua extranjera

El juego y la cultura van estrechamente ligados y su papel se ha señalado en multitud de ocasiones. Según el profesor de psicología McGill, Fred Genesee: (1994) citado por Juan Rubio (2013) usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico.

El valor social del juego para el niño, en general, es asumido por casi todos los psicopedagogos, como el filósofo y psicólogo argentino Gregorio Fingermann (1970: 38).citado por Juan Rubio (2013) quien puntualizó que el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo.

Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo. Los psicopedagogos llaman la atención sobre el juego en la edad escolar destacando sus valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos.

El juego establece en el aula un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad, y la aceptación. La profesora Marina Yagüello citada por Larranz, R (2009) destaca la importancia del juego al afirmar lo siguiente: Todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente y donde esta actividad se revela del todo es particularmente en el juego.

En las últimas décadas, los investigadores han observado un aumento enorme en la cantidad de producción científica referente a los juegos como herramientas de aprendizaje. Por ejemplo, dos resultados de los investigadores Kurt Squire (2004) y Simon Egenfeldt-Nielsen (2005) citados por Larranz, R (2009) han examinado el uso de los juegos en los ámbitos curriculares formales. Ambos estudios destacan las numerosas ventajas de los juegos así como su capacidad de promover la colaboración en el aula, de fomentar el compromiso y la motivación de los alumnos, y de desarrollar las habilidades cognitivas del pensamiento en los alumnos.

La autora de esta tesis considera la idea de que es aconsejable proporcionar ejemplos prácticos de la necesidad de que los profesores de idiomas estén familiarizados con los juegos que se utilizan normalmente en clase, y además de asegurarse de las dificultades con las que se suelen enfrentar al tratar de vincular las actividades de juego con los objetivos curriculares más amplios.

Los profesores suelen utilizar juegos como simulaciones y textos para responder a través de la escritura o dramatización, como actividades que

plantean desafíos con el fin de promover el conocimiento y la colaboración entre los alumnos.

Los niños disfrutan en el aula de idiomas con los juegos dinámicos, los cuales funcionan para favorecer las habilidades lingüísticas, los mismos pueden proporcionar una excelente práctica para mejorar la pronunciación, la gramática, la comunicación oral, la audición y la escritura.

Los juegos ayudan a hacer que los alumnos se sientan seguros y confiados y son ideales para practicar el vocabulario o las formas verbales, la revisión de exámenes o pruebas, o para relajarse cuando hayan terminado un proyecto y tengan algo de tiempo libre.

De lo anteriormente se desprende que las aulas de idiomas constituyen marco apropiado para el uso de dinámicas que traerán como resultado mayor motivación a los estudiantes. Los alumnos de la Escuela de Educación Básica Beraca se beneficiarán de las dinámicas para mejorar la redacción en inglés.

1.8.1 Los juegos dinámicos como estrategia para la enseñanza de idiomas

Los juegos dinámicos es una animación con mucho movimiento en la cual ejercita tu cuerpo en el estado físico y emocional, según Larranz, R (2009)

El objetivo de los juegos dinámicos es:

Despertar una mayor creatividad en los participantes. Romper el formulismo de saludo. Propiciar la autenticidad de los participantes por medio del “Darse cuenta”. Hacer expresar lo que realmente se siente en el momento “Aquí y ahora”. Posibilidad de vivir el ridículo lo que constituye parte del aprendizaje. El entrenamiento físico y mental durante la realización de los juegos contribuye a un desarrollo emocional equilibrado en los niños y adolescentes.

1.9 La selección de los juegos

La relación entre juego y aprendizaje es bastante natural. Los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos verbos consisten en superar obstáculos, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar para pasarlo bien, para avanzar y para mejorar. Argel y Gooding (2011)

Los juegos necesitan tener un lenguaje sencillo y deben ser fáciles de explicar, configurar, y, finalmente, poder jugar. Es probable que en el aula de idiomas se tenga que utilizar más la lengua materna, en ocasiones, con el fin de explicar el juego, aunque se deban tratar de introducir gradualmente frases sencillas. La mejor manera de asegurarse de que los alumnos lo comprenden es jugar con uno o dos niños delante de la clase como forma de demostración.

En opinión de la autora, la clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdico-educativas, a pesar de su utilidad didáctica en básica, sino aquella que tiene unos objetivos docentes muy concretos y utiliza el juego dinámico con el fin de mejorar e incentivar a los alumnos en el momento adecuado.

En cuanto a los juegos dinámicos es importante conocer cuál es el adecuado para ser utilizado en las tareas, dependiendo del contenido y objetivos de la clase así como de la edad de los alumnos.

Con los escolares de 7mo año es importante usar juegos animados para mantenerlos ocupados físicamente y que puedan jugar e interactuar ejemplo: el juego “Pin on backs”. Los juegos de mímica, como “The number game” o “Pelmanism” entre otros.

Los profesores seguramente serán capaces de encontrar un juego para practicar cualquier aspecto de la lengua en el aula de inglés en opinión de la

catedrática de psicología de la universidad de Córdoba, Rosario Ortega (1992) citado por Argel y Gooding, (2011).

Se asume lo planteado por el autor anteriormente citado, es innegable que los juegos son aplicables a las cuatro habilidades básicas de la lengua al igual que los diferentes aspectos que contienen.

1.10 Los juegos según las edades

El análisis del desarrollo psicomotor atendiendo a las edades de los alumnos es de gran importancia para los docentes independientemente del nivel de enseñanza en que estén involucrados. Cada etapa de la vida está caracterizada por cambios psicológicos que se corresponden con lo que niños y adolescentes deben adquirir en ese estadio de desarrollo.

A la edad de nueve años, los alumnos disfrutan hablando con sus compañeros de clase. Muestran una mayor capacidad de organización y son buenos en ser parte de un equipo. Les gustan los códigos, los lenguajes secretos. También siguen disfrutando de los rompecabezas, las manualidades, el arte y la escultura. Los objetivos ahora son la ortografía, y la adivinanza mediante el uso de claves lingüísticas.

Entre las edades de diez a doce años, los alumnos experimentan muchos cambios físicos y mentales que les hacen parecer diferentes de las primeras etapas. Hay una necesidad de ser aceptado por el grupo. Las actividades que se pueden hacer con este grupo de edad son los programas de idiomas en el ordenador, los juegos de cartas y de mesa, los juegos de palabras y acertijos, así como los juegos dinámicos. Juan rubio (2013).

El periodo que comprende en esta etapa es de estabilidad afectiva, con pocas complicaciones y de buena salud en general, mostrando un gran rendimiento intelectual.

Según Gesell (2000: 35): citado por (Linares, 2009) “esta edad señala un cambio importante: el individuo ya no es un niño pero tampoco un adolescente”. A veces conserva comportamientos muy infantiles, pero otras se manifiestan como un adolescente; se aburre, se apiada de sí mismo o se identifica con personas de cine, espectáculo o deporte.

Manifiesta una autonomía notable y, sin embargo, la posición del grupo le importa mucho. Todavía tiene más interés por las personas y las cosas que por él mismo. Esto, unido a su interés por el juego, ratifica que aún es un niño, aunque maduro. Así, se denomina a este periodo: madurez infantil.

Surge una intensa curiosidad, capaz de retener aquello que le interesa. Hacia los doce años el alumno empieza a adoptar un aire más original en su forma de pensar, formulando hipótesis que solucionen los problemas.

También hacia el final de esa etapa hay una cierta aceleración en el crecimiento de la memoria inmediata, afrontando el estudio de textos más largos.

Se adquiere el dominio de la voluntad sobre la atención, gracias a medios indirectos de motivación (ser el primero en algo o en todo lo que le interese o esté a su alcance), surgiendo a partir de ahí el hábito de atender.

La imaginación se detiene en su desarrollo, debiendo de pasar todo conocimiento por una comprobación. Aun así, le interesa lo fantástico, utópico y lejano.

Su desarrollo motor, tanto general como específico, continúa mejorando, en la rapidez de ejecución de movimientos y coordinación dinámica. Todo ello se relaciona con la mejora de su capacidad intelectual aumentando la fluidez y continuidad en sus movimientos.

Se produce una gran vinculación al grupo, apareciendo el fenómeno de la pandilla en la vida del individuo. Sin embargo, desea ser él mismo y poseer una originalidad propia. En el fondo, su rasgo más notable es la socialización. Como en todo grupo, se denota la presencia de miembros populares y líderes.

Los niños de 11 a 12 años empiezan a depender de su grupo de amigos: Cuando el niño alcanza esta edad se vuelve más auto consciente. Se preocupa sobre lo que sus amigos piensan de él. Son muy influenciados por su grupo. Adoptan el lenguaje y vestimentas de su grupo. Quieren encajar con amigos de su propia edad, ser aceptados por aquellos de su propio sexo. Un niño que es bueno en deportes ganará status ante los ojos de los otros niños, una niña que bonita será admirada por las otras.

Las emociones de los niños del grupo de esta edad suben y bajan. Están a menudo de mal humor, pueden cambiar súbitamente de alegres a depresivos sin razón obvias. Algunas veces actúan como adultos, en otras ocasiones cambian a comportamientos infantiles.

Se asume la caracterización psicológica de los adolescentes para la elaboración de esta tesis pues le permiten al maestro reflexionar acerca de lo que el estudiante es capaz de hacer tanto físico como emocionalmente, por lo tanto así serán las tareas seleccionadas y los juegos adecuados para esta etapa del desarrollo.

1.11 Sugerencias para mejorar la redacción través de juegos y otras herramientas.

Los autores Harris, McKenzie, Fitzsimmons & Turbill (2003) sugieren algunos aspectos a tomarse en consideración para reforzar la redacción los que se asumen para alumnos de años iniciales de básica, se incluyen juegos y otras herramientas.

1. Si el niño es hiperactivo en la clase de redacción: cuando esto sucede se proponen juegos dinámicos donde el alumno hace gasto de energía, es importante mantenerlos entretenidos y el juego les motiva.
2. La lectura en unión de los padres: los padres pueden ayudar y ofrecerse como una de las herramientas para sus hijos en cuestión de ayuda para que ellos mejoren su concentración y con ella se pueda mejorar la lectoescritura que tanto es difícil para ellos.
3. Fomentar la lectura. Leer no significa simplemente adquirir conocimientos, con la lectura se puede aprender la forma cómo se escriben las palabras, es decir, se puede aprender ortografía y puntuación. En otras palabras, esta es una excelente forma de mejorar la forma de escribir desde temprana edad.
4. Instrucción acerca de cómo escribir. Para que los niños puedan mejorar la escritura, se hace necesario que un adulto (pueden ser los padres o profesores) tome la mano de los niños y comiencen a indicarle la forma correcta de tomar el lápiz o lapicero; de esta manera podrán avanzar en etapas tempranas. Luego se sistematizan las actividades de escritura y se realizan prácticas de redacción en otros estadios del aprendizaje de la escritura.
5. Organización de ideas. Desde que el niño está comenzando la primaria, se le puede ir entrenando para que redacte pequeños textos y lo haga

organizando bien las ideas; para ello se le orienta que primero piense lo que escribirá y luego comience a escribir. En la adolescencia los alumnos redactan textos variados a manera de práctica de escritura.

6. Dejarle actuar por él mismo. Se puede mejorar la escritura infantil dándole ideas y haciéndole preguntas que le obliguen a pensar e ir organizando las ideas para luego plasmarlas en el papel, no se le debe decir cómo hacerlo, sólo se le concede cierta orientación que le ayude.

7. Realizar combinación de escritura con el juego: Para que el niño pueda avanzar en el arte de escribir mejor, se debe nivelar las actividades, es decir, se le orienta para que practique una media hora la escritura, luego se le invita a recrearse un poco, como el tiempo de descanso y después sí puede reiniciar su práctica.

8. Se debe tener comprensión. Con el fin de mejorar, no se puede exigirle a los niños que avancen al ritmo que el orientador o instructor desee, es indispensable ir al ritmo de ellos.

9. Se debe alabar lo realizado. Es indispensable valorar el avance que el niño pueda ir logrando y felicitarle por ello, para que se motive a seguir con su progreso.

En dependencia de cómo se desarrollen estas etapas de aprendizaje anteriores a la adolescencia así será el resultado que se obtenga en la redacción o escritura de textos en estadios posteriores.

1.13 Ventajas fundamentales de los juegos dinámicos.

Según Chacón, P (2007) entre las ventajas que tienen los juegos dinámicos se encuentran:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases se asume el grupo de ventajas que propone la autora. Lo planteado es de utilidad para esta tesis debido a que en dependencia de las ventajas que un juego tenga para el aprendizaje de los alumnos, así se selecciona y planifica, siempre se toma en consideración los objetivos de la clase. Además, las ventajas que se plantean son viables para alumnos de básica.

CAPITULO II

2. El capítulo II aborda el análisis de los resultados del diagnóstico del estado actual del problema.

Los métodos y técnicas de investigación descritos en la introducción de la tesis se aplicaron en el estudio de campo y los resultados y análisis de los mismos se describen de manera detallada en este capítulo.

2.1 Población o universo

La población está constituida por los docentes y los estudiantes (150 alumnos), correspondientes a la Escuela de Educación Básica “Beraca”

2.2. Muestra

La muestra tomada para el estudio respectivo en esta investigación es equivalente a 20 estudiantes del séptimo año de educación Básica y tres docentes del área de inglés.

2.3. Análisis de los resultados a los instrumentos aplicados

2.3.1 Diagnóstico aplicado a los estudiantes con el propósito de conocer el nivel de competencia en la redacción del inglés. (Anexo 1)

A continuación se establece el resultado de la pregunta n°1 realizada a los estudiantes. La pregunta formula lo siguiente.

Pregunta 1

Completar estas oraciones con el verbo correcto.

Análisis e interpretación: El análisis de la respuesta a la primera pregunta constata que existen dificultades en el uso de la gramática. Más del 50% de los estudiantes dieron una respuesta incorrecta. La gramática constituye un elemento de la redacción. El uso inadecuado de las estructuras provoca malentendidos y errores en la redacción que se manifiestan también en la comunicación oral.

Pregunta 2

Organizar las palabras dentro de la oración

Análisis e interpretación: Un 66, 67 % de los estudiantes demostraron tener deficiencias en cuanto al orden adecuado de las palabras dentro de la oración.

En esta pregunta se puede concluir que los estudiantes no tienen los conocimientos que le permitan ordenar las palabras de manera adecuada en una oración, es decir errores sintácticos que atentan contra la coherencia y la unidad del texto.

Pregunta 3

Seleccionar la palabra correcta

Análisis e interpretación: En cuanto a la pregunta 3 sobre ortografía, más de un 70% de los alumnos hicieron una selección no adecuada de la palabra en

los tres ejercicios. Se puede evidenciar que la gran mayoría de los estudiantes tienen deficiencias en la ortografía. En inglés los errores ortográficos pueden traer como consecuencia errores en la comunicación escrita.

2.3.2 Análisis de los resultados de la ficha de observación a clases.

Ficha de observación a clases

Parámetros	GRADO DE CUMPLIMIENTO			
	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No es posible observar
Motivación a los alumnos antes de comenzar la clase.		25%	75%	
Sondeo de conocimientos previos		50%	25%	25%
Presentación del juego dinámico		75%	25%	
Orientación hacia el objetivo del juego.		25%	75%	
El juego dinámico es de interés para los alumnos	75%	25%		
Organización del grupo para realizar el juego	25%	50%	25%	
Participación de los alumnos durante la realización del juego		50%	25%	25%
Logro del objetivo de la clase		25%	75%	

Análisis

Se observó una clase de 7mo año de básica en la Escuela de Educación Básica "Beraca" y se obtuvieron los siguientes resultados atendiendo a los indicadores propuestos (**Anexo 3**)

La motivación a los alumnos antes de comenzar la clase fue de un 75% poco adecuado, lo que implica que no existe preparación previa que involucre al alumno en el tema a tratar y que los motive a realizar los ejercicios. El sondeo de conocimientos previos es del 50%, adecuado, se hizo alusión a los contenidos recibidos pero no se insertaron con la clase. En la presentación del juego dinámico el 75% es adecuado y avala que aun siendo buen porcentaje, se debe trabajar la presentación y se pueden poner ejemplos de lo que se pretende hacer en la clase.

En cuanto a la orientación hacia el objetivo del juego el 75% poco adecuado, implica que no siempre se esclarece al alumno cual es el objetivo que se persigue en la clase y en este caso con el juego. La organización del grupo para realizar el juego es de 50% adecuado, se organizó el grupo en parejas, no obstante existen formas menos tradicionales como el trabajo en grupos o pequeños grupos que son factibles a la hora de jugar. La participación de los alumnos durante la realización del juego 75%, aun cuando hay visita en el aula la participación fue buena. El logro del objetivo de la clase fue de un 50% adecuado, hubo deficiencias en cuanto a la implementación del juego y la realización de la tarea escrita que es el objetivo central de la clase. Los estudiantes no lograron culminar la tarea escrita.

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede decir que persisten dificultades en el momento de utilizar juegos dinámicos en el aula, lo que habla acerca del trabajo metodológico y la autopreparación de los docentes. La adecuada selección de los juegos, la motivación previa o las tareas (preteaching tasks) antes del juego son necesarias.

2.3.3 Interpretación de los resultados de la entrevista aplicada a las profesoras.

Encuesta (Anexo 2)

Pregunta #1

De las profesoras entrevistadas dos manifiestan que los alumnos no se muestran interesados en el aprendizaje del idioma inglés, pues durante la realización de los ejercicios se distraen y conversan de otros temas, una profesora expresa lo contrario al considerar la participación activa de sus estudiantes en la clase.

Anexo 2 pregunta #1

Pregunta #2

Las profesoras coinciden en que utilizan con más frecuencia los ejercicios del libro. Que la clase de redacción generalmente se desarrolla como complemento de otras habilidades y por lo general se redactan oraciones o realizan ejercicios de ordenar palabras.

Anexo 2 pregunta # 2

Pregunta # 3

Una de las docentes manifiesta que de las actividades que más motivan a sus estudiantes durante la redacción se encuentra el ordenamiento de palabras, otra considera que el uso de tarjetas. Mientras que la restante plantea que cuando se realizan juegos dinámicos donde se combinan las habilidades de expresión oral con escritura los alumnos están más

motivados. No hay unificación de criterios, lo que responde a la ausencia de actividades o tareas motivadoras y autopreparación de los docentes para incentivar el interés por la habilidad de redacción.

Pregunta #4

Las docentes coinciden en que el uso de tarjetas y ejercicios después de realizar actividades de expresión oral es la manera con que motivan generalmente la redacción. Las respuestas corroboran la ausencia de otras estrategias para lograr despertar mayor interés en los alumnos.

Anexo 2 pregunta #4

Pregunta # 5

Las deficiencias en la redacción según las docentes y en criterio unánime, se señalan en los ejercicios que aparecen en el cuaderno del alumno. Se subrayan las respuestas y se revisan en la pizarra. Lo anteriormente constata la manera tradicional de abordar la revisión e identificación de errores de ejercicios o tareas donde se puede poner en práctica el trabajo colaborativo, la autoevaluación y coevaluación.

Anexo # 2 pregunta 5

Pregunta # 6

Los errores más comunes de los alumnos, según las maestras, están dados en la ortografía, el orden de las palabras dentro de las oraciones y el uso no adecuado del vocabulario. Estos errores son recurrentes en quienes aprenden el idioma máxime en etapas como la educación básica.

Anexo 2 pregunta #6

Pregunta #7

Dos de las docentes expresan que como herramienta motivadora en su clase de redacción están el uso de tarjetas, la utilización del texto de lectura para redactar así como completar espacios en un dialogo pequeño. La tercera maestra coincide y añade que completar adivinanzas, ejercicios de ordenar palabras, y juegos dinámicos que incluyen ir a la pizarra y dar respuesta. Se valora que persiste la ausencia de técnicas y estrategias para mejorar la motivación de los alumnos.

Anexo 2 pregunta #7.

La triangulación de los resultados aportados por los instrumentos aplicados permitió que la autora llegara a la conclusión de que existen deficiencias en la escritura en los estudiantes de 7mo grado de básica de la Escuela de Educación Básica Beraca. Las falencias fundamentales están dadas en la ortografía y sintaxis lo que afecta la redacción de textos de mediana complejidad.

Las maestras generalmente utilizan tarjetas o ejercicios del texto para mejorar la escritura y la observación a clases demostró que se necesita incentivar a los alumnos durante la redacción. La propuesta de los juegos carece de una orientación clara hacia el objetivo y hay ausencia de tareas comunicativas para desarrollar los ejercicios.

CAPITULO III

3. Propuesta.

Guía de juegos dinámicos para mejorar la escritura en inglés en estudiantes de 7mo año de básica de la escuela de educación básica “Beraca”.

3.1 Justificación de la propuesta

Esta propuesta se justifica desde la necesidad del dominio del inglés como lengua extranjera en un mundo globalizado. La importancia de aprender el idioma en edades tempranas, así como el uso de estrategias para favorecer la enseñanza de idiomas y de manera adecuada.

La guía de juegos dinámicos que se propone en esta tesis para mejorar la escritura se sustenta en las falencias existentes en la escritura en inglés de los alumnos de básica de la Escuela de Educación Básica Beraca.

Los resultados del trabajo de campo constataron la necesidad de mejorar la clase de redacción en inglés en la básica y se optó por los juegos dinámicos por la motivación que despiertan en los estudiantes, la atmósfera adecuada, se favorece la comprensión del inglés y el desempeño escrito de los alumnos.

Los criterios de selección para sugerir los juegos contribuyen a que los juegos se utilicen de manera óptima. Parte del éxito de la clase estará dado en los juegos a utilizar atendiendo al grupo clase.

3.2 Criterios de selección para elaborar un conjunto de juegos dinámicos.

Los criterios de selección que se tomaron en consideración para conformar este conjunto de juegos dinámicos son los siguientes.

- Edad de los alumnos.
- La habilidad que se pretende mejorar con los juegos (la escritura)
- Las características del grupo clase atendiendo a las relaciones interpersonales y disciplina.

3.3. Objetivos de la asignatura

Los alumnos de 7mo grado de la Escuela de Educación Básica Beraca tienen 11 o 12 años de edad. Es necesario señalar que esta etapa del desarrollo psicológico se caracteriza por la entrada a la adolescencia donde los estudiantes manifiestan una autonomía notable y, sin embargo, la posición del grupo les importa mucho. Todavía el adolescente tiene más interés por las personas y las cosas que por él mismo. Esto, unido a su interés por el juego, ratifica que aún es un niño, aunque maduro.

La habilidad de escritura es generalmente dificultosa para los aprendices en idiomas. La escritura en 7mo grado de básica tiene como objetivos: la adecuada ortografía del vocabulario nuevo, redacción de oraciones simples e identificar palabras en un texto. Las falencias encontradas en la escritura son proporcionales a los objetivos que se persiguen en el curso, lo que se constata a través de la observación a clases el conversatorio con los docentes y la pregunta de diagnóstico a los alumnos de 7mo grado. Anexos (1)

El grupo clase se distingue por tener buena disciplina y relaciones de cooperación, lo que facilita la implementación de juegos. Todos los grupos

clases no presentan las mismas características. La disciplina, relaciones interpersonales y rendimiento académico del grupo son importantes. Una atmósfera psicológica adecuada permite que el juego se disfrute y los resultados docentes sean mejores.

3.3.1. Metodología para desarrollar la propuesta.

La metodología con la que se presenta la guía de juegos dinámicos para favorecer la escritura consta de tres fases estrechamente relacionadas donde se diagnostica el nivel de conocimiento acerca de los juegos, se establecen criterios de selección atendiendo a determinados indicadores y luego se elabora el conjunto de juegos a implementar.

La metodología facilitará a los estudiantes y docentes escoger cuál de ellos será utilizado en la clase de escritura, por lo que se tomaron como criterios para su selección: la etapa de desarrollo psicológico de los estudiantes, la habilidad que se pretende mejorar y los objetivos de la asignatura.

Esta propuesta debe ser ejecutada por los profesores de la misma unidad educativa en próximo semestre y consta de requisitos para su implementación, los cuales se presentan a continuación.

- Organizar el aula o el espacio donde se desarrollará el juego.
- Participar docentes y alumnos en proceso de socialización de las reglas del juego que se implementará.
- Orientar con ejemplos el objetivo de la tarea de escritura a desarrollar.
- Propiciar un clima psicológico distendido durante la realización de las tareas para que la participación de los alumnos sea fluida.
- Incentivar el uso del idioma inglés la mayor parte del tiempo sin recurrir a traducciones

-Utilizar la coevaluación y autoevaluación como diferentes vías para obtener una evaluación de lo redactado.

3.3.2. Características de la propuesta

La motivación caracteriza esta propuesta donde se integran otras habilidades como la comunicación oral o la audición y se persigue además desarrollar la colaboración entre los alumnos. El nivel de motivación se incrementa al jugar mientras se aprende. El conjunto de juegos dinámicos se adecua a la etapa de desarrollo psicológico de los alumnos y al contenido a impartir.

Es característica de esta propuesta el promover un aprendizaje significativo y desarrollador donde las tareas docentes juegan un rol decisivo al plantear situaciones cercanas a la vida cotidiana de los estudiantes.

La enseñanza problémica a través de las tareas favorece el desarrollo del pensamiento lógico de los alumnos y beneficia la atmósfera de aprendizaje. La propuesta de tareas se distingue por la estrecha relación existente entre las etapas de la metodología donde cada etapa se beneficia de la otra.

3.3.3 Fases en que se desarrolla la estrategia metodológica.

Fase I: Diagnóstico del nivel de conocimiento acerca del uso de juegos dinámicos como estrategia motivadora en la clase de escritura en los alumnos de 7mo de básica de la Unidad Educativa Beraca.

Objetivo: Determinar el nivel de conocimiento de docentes y alumnos acerca del uso de juegos dinámicos en las clases de inglés.

Acciones a desarrollar

Acción 1: Elaborar instrumentos de diagnóstico para evaluar conocimientos acerca del uso de juegos dinámicos en la clase de inglés

Acción 2: Aplicar los instrumentos de diagnóstico.

Acción 3: Analizar los resultados obtenidos del diagnóstico.

Fase II: Determinar los criterios de selección de los juegos

Objetivo: Determinar los criterios de selección de los juegos dinámicos para implementar en la clase de escritura.

Acciones a desarrollar

Acción 1: Determinar los indicadores para seleccionar los juegos dinámicos.

Fase III: Elaborar el conjunto de juegos dinámicos atendiendo a criterios para su selección.

Objetivo: Elaborar el conjunto de juegos dinámicos

Acciones a desarrollar

Acción 1: Elaborar el conjunto de juegos dinámicos atendiendo a los criterios de selección.

Acción 2: Redactar los requisitos para implementar el conjunto de juegos dinámicos.

3.4. Conjunto de juegos dinámicos.**1. English game.**

Juego que consiste en formar palabras sobre un tablero con la posibilidad de intercambiar letras con las del adversario. Se puede elegir entre tres grupos

de letras e igual número de grupos de estudiantes. Se puede competir contra una persona de grupo diferente. Como regla es preciso utilizar al menos alguna th, st, pl, durante cada partida.

2. Guess Who?

El juego se caracteriza por utilizar personajes del mundo angloparlante y frases dichas por ellos. Los alumnos cazan el personaje con la frase y redactan oraciones donde expresan si les gusta o no lo dicho y cuál es la más interesante. (De ser complejo para el alumno el docente puede hacer preguntas)

3. Walk and write

Se divide el grupo en dos o más equipos y se selecciona un líder para cada grupo, ese alumno, irá pasando una hoja para que cada miembro redacte una oración. Gana el equipo que tenga menos errores.

4. Mimics

Se le da a cada alumno un verbo en inglés de los usados en el aula y se le sugiere que lo actúe frente a la clase. Los alumnos adivinan de qué verbo se trata. Luego deben escribir el verbo en la pizarra y deletrearlo. Este es un juego interactivo que permite que todos los estudiantes participen, además de hacer que piensen sobre lo que están haciendo.

5. Run and write

Divide a los alumnos en dos equipos y forman una fila a cada lado del salón de clase. Se les pide que piensen palabras de una determinada categoría, como las partes del cuerpo o artículos que se encuentran en una casa. Cuando se da la señal, un miembro de cada equipo debe correr hacia

la pizarra y escribir una palabra de la categoría antes de volver a su lugar y entregar la tiza o el rotulador. Luego, la persona siguiente corre y hace lo mismo. La ronda finaliza cuando todos hayan tenido uno o dos turnos. El equipo con la mayor cantidad de palabras únicas, gana.

6. How to cook

Los alumnos escriben los productos que necesitan para elaborar un plato. Entre todos los miembros del equipo completan los espacios en blanco para obtener la receta.

7. 'Write the song

Los alumnos escuchan una canción o fragmento de ella y completan la letra de del fragmento escuchado. Un alumno por equipo puede tratar de cantarla.

8. Which is your sentence?

Se divide el aula en pequeños grupos. A cada grupo se le entrega un grupo de oraciones. Los alumnos deben organizar las oraciones de manera que el párrafo este coherente. El primero en terminar corre a la pizarra a redactar el texto. Los otros grupos señalan los errores.



9. Giving information about someone

Se proponen aspectos tales como: personality, appearance, hobbies, age, address, hair color, friends. Se trabaja en pequeños grupos y los alumnos ofrecen información escrita acerca un personaje de la televisión o cantante que se describe. Los integrantes de otro equipo tratan de adivinar de quien se trata.


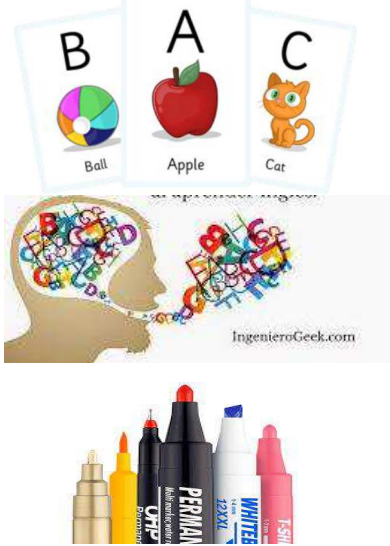
10. Writing a letter to your friend

Cada estudiante redacta una pequeña carta a un colega de aula. Se intercambian y luego se selecciona la que más gustó a todos. (Si se torna complejo para los estudiantes se puede completar una carta en vez de redactar)

Estrategia	Rutina	Material	Recursos humanos	Observaciones
English Game	Formar palabras sobre un tablero con la posibilidad de intercambiar letras con el adversario.		Estudiantes profesor	Nivel básico 10-12 años de edad
Guess who?	Cazar personajes con la frase célebre y redactar oraciones.		Estudiantes profesor	Nivel básico 10-12 años de edad

<p>Walk and write</p>	<p>Cada estudiante del grupo incorpora una oración a una composición grupal.</p>	 <div data-bbox="1137 539 1408 743" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>I see a brown bear.</p> <p>I see a blue bird.</p> <p>I see the red crab.</p> </div>	<p>Estudiantes profesor</p>	<p>Nivel básico 10-12 años de edad</p>
<p>Mimics</p>	<p>El estudiante realiza mímicas y sus colegas adivinan que verbo o palabra se está usando.</p>		<p>Estudiantes profesor</p>	<p>Nivel básico 10-12 años de edad</p>

Run and write	El estudiante corre a la pizarra a escribir la palabra que corresponde con la descripción dada. (partes del cuerpo).		Estudiantes profesor	Nivel básico 10-12 años de edad
How to cook	Describir los productos que se necesitan para elaborar un plato, se completa los espacios en blanco y se obtiene la receta.		Estudiantes profesor	Nivel básico 10-12 años de edad

<p>Write the song</p>	<p>Los estudiantes escuchan una canción y completan la letra en los espacios en blanco.</p>		<p>Estudiantes profesor</p>	<p>Nivel básico 10-12 años de edad</p>
<p>Which is your sentence?</p>	<p>Organizar oraciones para formar un párrafo coherente.</p>		<p>Estudiantes profesor</p>	<p>Nivel básico 10-12 años de edad</p>

<p>Giving information about someone</p>	<p>Trabajo en pequeños grupos para ofrecer información acerca de la personalidad o la apariencia física de otra.</p>		<p>Estudiantes profesor</p>	<p>Nivel básico 10-12 años de edad</p>
<p>Writing a letter to you friend</p>	<p>Cada estudiante redacta una pequeña carta luego se intercambian y se selecciona la que más gusto.</p>		<p>Estudiantes profesor</p>	<p>Nivel básico 10-12 años de edad</p>

3.5. Reglas generales para aplicar los juegos.

- 1- El juego comienza una vez que el maestro de la orden.
- 2- Cuando cada equipo termine de dar su respuesta el maestro debe verificar si está correcta.
- 3- Si el equipo que termina primero tiene la respuesta incorrecta, gana el que terminó después en caso de tenerlas todas bien.
- 4- Se debe felicitar al ganador.

3.6. Beneficios de la de la propuesta

El presente estudio se realizó en la Escuela de Educación Básica Beraca, donde se ha podido constatar la necesidad de utilizar nuevas herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés con el objetivo de incentivar el interés de los alumnos por el idioma. La incorporación de juegos dinámicos es una estrategia que al ponerse en función de la enseñanza del inglés elevará la motivación y el nivel de competencia escrita en los alumnos de básica.

El marcado interés de los alumnos por los juegos y de los profesores por mejorar la clase y el nivel de idiomas contribuyen al éxito de la propuesta. El conjunto de juegos dinámicos así como el criterio de selección de los mismos y orientaciones para su uso, constituyen aspectos interesantes y novedosos de esta investigación.

La propuesta de utilizar juegos dinámicos para mejorar la escritura en inglés de estudiantes de 7mo grado de básica constituye un paso de avance para fortalecer la enseñanza del idioma. A través de los juegos se retroalimentan la gramática, la sintaxis, el vocabulario, la ortografía y la manera adecuada y coherente de redactar un texto, lo que contribuye a mejorar la escritura, y a favorecer un aprendizaje colaborativo, significativo y desarrollador.

3.7. CONCLUSIONES

- El estudio teórico permitió corroborar la importancia de los juegos dinámicos en la enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de básica.
- La caracterización didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y su repercusión en los alumnos facilitó la elaboración de una propuesta con el propósito de favorecer el desarrollo de la escritura en inglés de los estudiantes de 7mo grado.
- El diagnóstico a los estudiantes, las entrevistas y la observación a clases corroboraron las falencias en la redacción de los alumnos de básica
- La enseñanza básica constituye un marco apropiado para investigaciones en el aprendizaje del idioma dada la etapa importante de desarrollo psicológico de los alumnos.
- El conjunto de juegos dinámicos es considerado como una propuesta útil al proceso de enseñanza- aprendizaje de la redacción en inglés en enseñanza básica al tomarse en consideración criterios para su selección, lo que optimiza el uso de los juegos dinámicos durante su aplicación.

3.8. RECOMENDACIONES

- La aplicación de la los juegos dinámicos en la Unidad Educativa Beraca para mejorar la enseñanza del idioma inglés.
- Continuar usando los juegos dinámicos en función de otras habilidades del idioma como la expresión oral, audición y la comprensión lectora
- Se sugiere incluir tareas docentes que apoyen el conjunto de juegos dinámicos para mejorar la escritura en los estudiantes de 7mo año de básica de Beraca.
- Socializar la propuesta mediante su implementación en otras instituciones y niveles tanto superiores como inferiores, medir la eficiencia del método entre los estudiantes y profesores de la Institución.

BIBLIOGRAFIA

- Acosta, P. Rodolfo. (1996. (s.f.). Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd189/idioma-ingles-escritura-y-desarrollo.htm>
- Aleson, C. María A. (2006. (s.f.). Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoRecursoDidactico-2255791.pdf>
- Argel, J P y Gooding, O, A.(2011. (s.f.). Obtenido de <https://ocw.ua.es/es/artes-y-humanidades/compreesion-y-expresion-escrita-ingles-le-2006.html>
- Caneo, M. (1987. (s.f.). Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/6016/PROYECTO%202011.pdf?sequence=1>
- Caneo, M. (1987). *Desarrollo intelectual cognitivo. El juego y la enseñanza de las matemáticas. Memorias para obtener el título de profesor.* . Universidad Católica de Temuco.
- Cook, V. (2004. (s.f.). Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/151352/5600/15135220140630122508.pdf>
- Chacón, P. (2012. (s.f.). Obtenido de https://research.ncl.ac.uk/ARECLS/volume_4/cheng.pdf
- Chacón, P. (2012). *El juego didáctico como estrategia de aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula? . .* Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Didáctica Lúdica(en líneas) (fecha de acceso) . (s.f.).
- García, M, R. (s.f.). Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Halliday, M (2010. (s.f.). Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-elevar-motivacion-clases-ingles/juegos-didacticos-elevar-motivacion-clases-ingles2.shtml>
- Harris, McKenzie, Fitzsimmons & Turbill (2003. (s.f.). Obtenido de [https://www.google.com.ec/search?q=%EF%80%AD+Halliday%2C+M+\(2010\).+Las+funciones+comunicativas+en+el+lenguaje+infantil.\(+en+I%C3%ADnea+2013\)+\(fecha+de+acceso+septiembre+2016\)URL+htt](https://www.google.com.ec/search?q=%EF%80%AD+Halliday%2C+M+(2010).+Las+funciones+comunicativas+en+el+lenguaje+infantil.(+en+I%C3%ADnea+2013)+(fecha+de+acceso+septiembre+2016)URL+htt)

ANEXO 1



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÁQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DIAGNÓSTICO A LOS ESTUDIANTES

Pregunta 1

Organizar las palabras dentro de la oración.

Parámetro 1

Practice/ Mary and her sister/ sports/ on weekends.

Válidos	Fa	Fr	%
Correcto	10	55,6	55,6
Incorrecto	8	44,4	44,4
Total	18	100	100

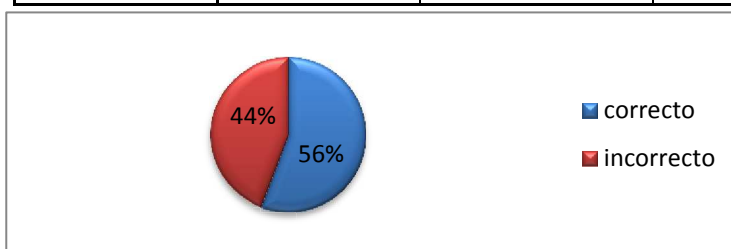


Gráfico N° 1

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Parámetro 2

I / every day/ study/my friends/with

Válidos	Fa	Fr	%
Correcto	8	44,4	44,4
Incorrecto	10	55,6	55,6
Total	18	100	100

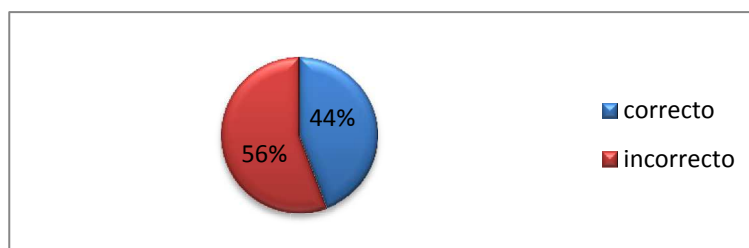


Gráfico N° 2

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Parámetro 3.
Father / My / in / a / school/ works.

Válidos	Fr	Fa	%
Correcto	6	33,3	33,3
Incorrecto	12	66,7	66,7
total	18	100	100

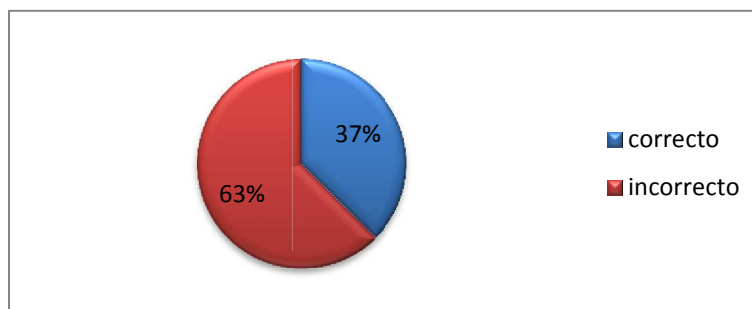


Gráfico N° 3

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Pregunta 2

Complete las oraciones con el verbo correcto

Parámetro 1

Maggie_____ (are/is) reading an interesting book

Válidos	Fa	Fr	%
Are	9	50	50
Is	9	50	50
Total	18	18	100

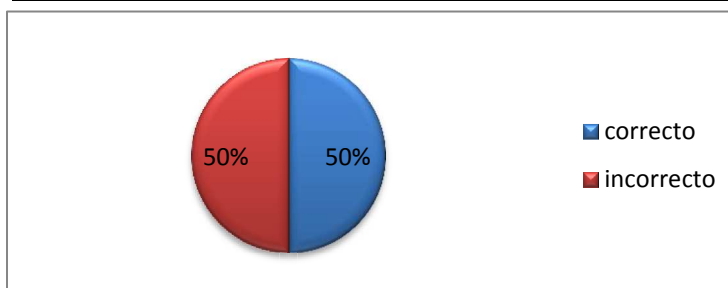


Gráfico N° 1

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Parámetro 2.

She_____ (am/is) very smart

Válidos	Fa	Fr	%
am	11	61,1	61,1
is	7	38,9	38,9
Total	18	100	100

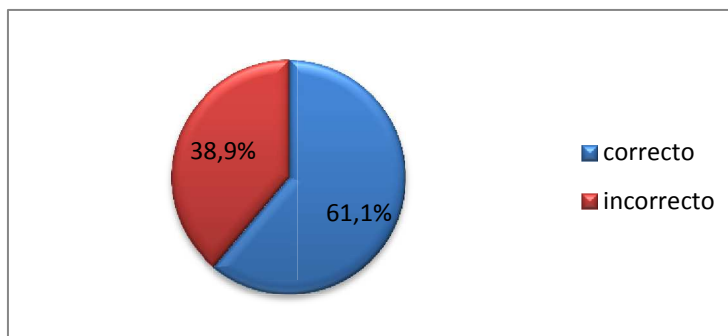


Gráfico N° 2

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Parámetro 3.

They_____ are/is doctors.

Válidos	Fa	Fr	Porcentaje
Are	8	44,4	44,4
Is	10	55,6	55,6
Total	18	100	100

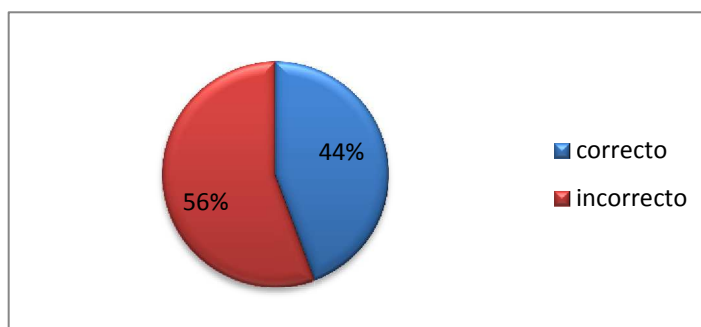


Gráfico N° 3

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Pregunta 3

Seleccionar la palabra correcta.

Parámetro 1

Peter likes _____ coffee/cofee/cofi.

Válidos	Fa	fr	%
Coffee	6	33,3	33,3
Cofee	6	33,3	33,3
Cofi	6	33,3	33,3
Total	18	100	100

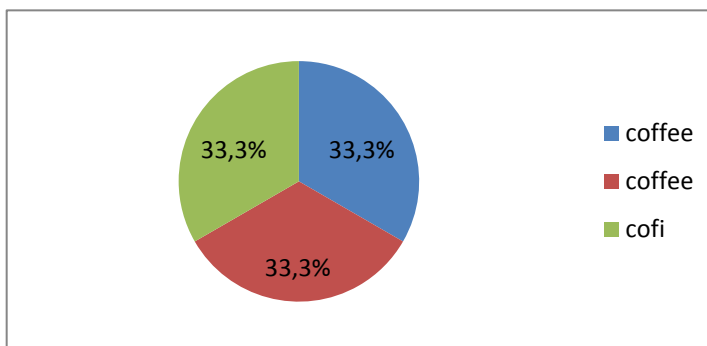


Gráfico N° 1

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Parámetro 2

That is her _____ hause/house/hous

Válidos	Fa	Fr	%
Hause	4	22,2	22,2
House	6	33,3	33,3
Hous	8	44,4	44,4
Total	18	100	100

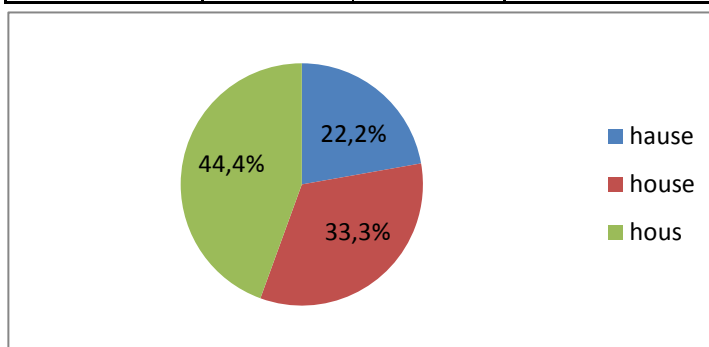


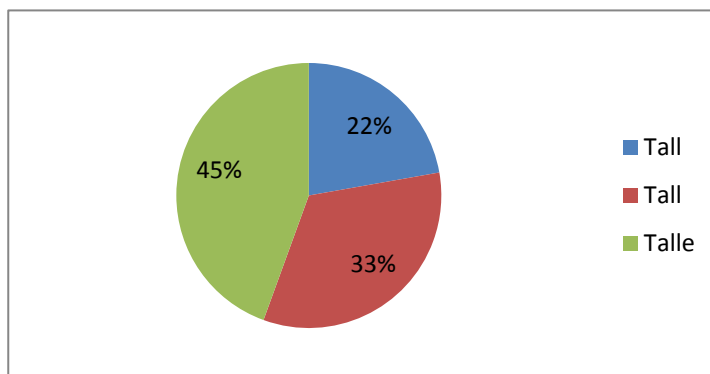
Gráfico N° 2

Fuente: Diagnostico a los estudiantes.

Elaborado por: Mayerlin Bustamante Franco.

Parámetro 3**My father is _____ tall/tal/talle.**

Válidos	Fa.	Fr	%
Tall	4	22,2	22,2
Tal	6	33,3	33,3
Talle	8	44,4	44,4
Total	18	100	100

**Gráfico N° 2****Fuente:** Diagnostico a los estudiantes.**Elaborado por:** Mayerlin Bustamante Franco.

ANEXO 2



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÁQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ENTREVISTA A LOS PROFESORES

Objetivo: Conocer el nivel de conocimiento de los profesores acerca de los juegos didácticos y su uso en la clase de escritura.

Estimado profesor:

Como parte de la investigación de mi tesis sobre los juegos didácticos y la habilidad de escritura, me interesa conocer sus criterios acerca de las herramientas que usted utiliza para mejorar la redacción en inglés de los alumnos de 7mo año de básica

Muchas gracias.

1. ¿Considera que sus alumnos se sienten motivados con la clase de inglés?
2. ¿Cómo motiva a los alumnos para desarrollar las clases de redacción?
3. ¿Qué actividades motivan más a sus estudiantes durante la clase de redacción?
4. ¿Qué experiencias tiene acerca del uso de juegos dinámicos en la clase de inglés?
5. ¿De qué manera identifica las deficiencias en la redacción?
6. ¿Cuáles son los errores más comunes de sus alumnos en la redacción de textos?
7. ¿Qué herramientas utiliza usted para mejorar las clases de redacción?

ANEXO 3



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÁQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Ficha de observación a clase.

Fecha: noviembre /2016

Institución: Escuela de Educación Básica "Beraca" Curso: 7mo año básica

Cantidad de alumnos presentes: 20 estudiantes

Contenido: clase de redacción (de oraciones simples)

Juego didáctico: Uso de tarjetas para trabajar en parejas el vocabulario y la redacción

GRADO DE CUMPLIMIENTO				
Parámetros	Muy adecuado	adecuado	Poco adecuado	No es posible observar
Motivación a los alumnos antes de comenzar la clase.				
Sondeo de conocimientos previos				
Presentación del material didáctico (juego dinámico)				
Orientación hacia el objetivo del juego.				
El juego dinámico es de interés para los alumnos				
Organización del grupo para realizar las tareas del juego.				
Participación de los alumnos durante la realización de las tareas				
Logro del objetivo de la clase				