



ELOY ALFARO UNIVERSITY OF MANABI

BAHIA DE CARAQUEZ

SUCRE 1016.E01

CAMPUS: DR. HECTOR USCOCOVICH BALDA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

DEGREE THESIS

PREVIOUS TO OBTAIN THE:

BACHELOR'S DEGREE IN LANGUAGES MENTION ENGLISH

TOPIC

"DIDACTIC GAMES AND ITS RELEVANCE FOR THE DEVELOPMENT OF THE MEMORIZATION AND ORAL EXPRESSION WITH CHILDREN OF PRE-SCHOOL OF THE EDUCATIONAL UNIT" PINCELADAS" IN THE YEAR 2016-2017".

AUTHOR

CINTIA KATERINE CHÀVEZ CEDEÑO

ADVISOR

LCD. JAVIER ANTONIO ZAMBRANO MERO

BAHIA DE CARAQUEZ – MANABI – ECUADOR

2017

CERTIFICATION

Javier Antonio Zambrano Mero, PROFESSOR OF THE ELOY ALFARO UNIVERSITY OF MANABÍ, BAHÍA DE CARÁQUEZ CAMPUS.

CERTIFIES:

That the research paper, titled “

"Didactic games and its relevance for the development of the memorization and oral expression with children of pre-school of the Educational Unit "Pinceladas" in the year 2016-2017".

, prepared by the graduate student, **Cintia Katerine Chávez Cedeño**, has been reviewed in accordance with the guidelines of the methodology of scientific research and the standards set by the Faculty of Sciences of Education.

Consequently, I authorize and support her presentation.

Bahia de Caraquez, 8th of August 2017

Javier Antonio Zambrano Mero
Advisor

AUTHORSHIP

I, **CINTIA KATERINE CHÀVEZ CEDEÑO** declare under oath that the work described here is my authorship; it has not been previously presented for any degree or professional qualification; and, I have searched the bibliographic references included in this document.

Through the present declaration, the intellectual property rights corresponding to this work, to the Laica University Eloy Alfaro de Manabí, according to the established by the Law of Intellectual Property, by its Regulation and by the institutional regulations in force.

Cintia Katherine Chávez Cedeño

APPROVAL OF THE DEGREE COURT

Prior to Grade's fulfillment, it qualifies as:

COURT MEMBER

QUALIFICATION

COURT MEMBER

QUALIFICATION

COURT MEMBER

QUALIFICATION

S.E. Ana Isabel Zambrano Loor
SECRETARY OF ACADEMIC UNIT.

DEDICATORY

I dedicate this thesis with all my love and affection to the main guides of my life, my parents, who have been my unconditional support in the process carried out to obtain my professional title.

My mother, a fighting woman, hardworking and loving, who with her advice has helped me become a better person. My father, to be cheerful, who in spite of the distance has always instilled values to me to cope with my life.

My brothers, an important pillar who at all times have been my encouragement, and my hope not to faint.

To my husband, for believing in my abilities and for being with me from the most joyful situations, to the most adverse ones.

To my son, my source of inspiration and motivation to be able to overcome me every day more, and thus be able to fight for life to give us a better future.

To my friends Luisa, Cristina, Karla and Carlos, who without expecting anything in return shared their knowledge, joys, sorrows and all those people who indirectly have been involved throughout this teaching-learning process.

Thank you all.

ACKNOWLEDGMENT

My gratitude goes to the one who has guided my path and has led me on the right path, to God, who is always with me helping me to learn from my mistakes and not to commit them again. You are the one who guides the destiny of my life, I thank you heavenly Father.

The foundations of my development, each and every one of you, my family, have set aside time to teach me new things, to give me invaluable contributions that will serve me for my whole life. I especially thank my parents for being present in the process of my evolution as a professional, my brother, my husband, and my baby, the ray of light that illuminates me day by day, thank you very much.

The help you have given to me, you my friends, has been extremely important, you were by my side in times and stormy situations, but always helping me.

To the teachers who gave me their knowledge to strengthen my knowledge in the English language throughout my university career.

It was not easy to complete this life project, but all of you were always my motivation, hope and encouragement in every step.

Thank you very much!

INDEX

Content

CERTIFICATION	ii
AUTHORSHIP	iii
APPROVAL OF THE DEGREE COURT	iv
DEDICATORY	v
ACKNOWLEDGMENT	vi
INDEX	vii
ABSTRACT	x
INTRODUCTION	1
CHAPTER I	7
1. Theoretical frame	7
1.1. Historical analysis of the reality of research	7
1.1.1. Theoretical basis	8
1.1.2. The didactic games	8
1.1.2.2. The game and the dimensions of child development.....	9
1.2. Development of memorization and oral expression.	15
1.2.6. Methodology.....	22
CHAPTER II	23
2. Diagnosis of the field study and analysis of results.	23
2.1. Population or universe	23
2.2. Sample	23
2.3. Type of sampling	23

2.4. Presentation and analysis of the research results.....	25
2.5. Analysis of the observation sheet	30
CHAPTER III	32
3. Proposal.....	32
3.1. Justification.....	32
3.2. Objectives.....	33
3.3.1. Skills to be developed for the memorization and oral expression of English through the implementation of a didactic games learning room. 34	
3.6. Phases of the methodology	40
3.7. Results of the strategy	43
CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS	44
Conclusions	44
Recommendations	45
Bibliography.....	46
ABC, D. (2007). DEFINITION ABC. Recovered on NOVEMBER 4, 2016, from DEFINITION OF ORAL EXPRESSION: http://www.definicionabc.com/comunicacion/expresion-oral.php	46
ALEGSA. (August 31, 2010). Definitions-of.com. Retrieved on May 26, 2017, from http://www.definiciones-de.com/Definicion/de/memorizacion.php	46
Bathers. (2008). The educational influence of games. Madrid.	46
Bruner. (1984). ADVANTAGES OF THE GAMES ROOMS. I learn by doing.	46
Calderón, M. (1994). Development of oral expression. In M. Calderón, Second language acquisition. Texas: MTTI.	46
Cervantes, C. V. (December 2007). COMMUNICATION AND THE WORLD. Retrieved on November 5, 2016, from	

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expressional.htm	46
Classifications, E. d. (2016). TYPES OF DE- ENCYCLOPEDIA OF TYPES. Retrieved on May 2017, from http://www.tiposde.org/general/31-types-of-memory/	46
Franc, N. (2002). Around the game and psychomotor intervention.	46
Gardey, J.P. (2012). Retrieved on May 26, 2017, from http://definicion.de/voz/	46
Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. . Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.	46
DIDACTICAL GAMES. (FEBRUARY 23, 2012). Retrieved on March 5, 2017, from http://juegoseducativos.blogspot.com/	46
Nunan. (2001). THE LISTENING AND THEIR PHASES. In F. NIEVES, THE AUDIT COMMITMENT (page 158).	46
Padro, L. (December 2016). CONCEPTODEFINICION.DE. Retrieved May 2017, from http://conceptodefinicion.de/diccion/	46
Sanuy, C. (1998). Teaching to play. Marsiega.	46
Universia. (2016). 6 techniques of memorization. Uni <ersia.	46
Annexes	47
ANNEX 5.	54
Surveys applied to the pre-school teachers of the Educational Unit “Pinceladas”	54
ANNEX 6	62
Didactic learning games used in the room.	62

ABSTRACT

"Didactic games and its relevance for the development of memorization and oral expression with pre-school children of the Educational Unit "Pinceladas" in the year 2016-2017.

The educational games today have an important role in the educational field, since they function as a pedagogical tool that integrates not only the students, but also the teachers involved in the formation of the same. In addition, thanks to the use of games focused on the teaching-learning process, the development of language and the memorization of the English language have been evidenced.

It is clear that many students, especially pre-schoolers, have difficulties in memorizing new words or pronouncing them, even more so if it is in another language such as English. This is why the use of didactic games focused on developing these abilities vitalizes and illuminates their minds, thus achieving an optimal increase in their learning.

The didactic games not only contribute to the memorization and development of their oral expression, but also achieve an increase in their motor level which is an essential factor in the pre-school stage when they begin to develop notions. It is thus that the didactic games allow the students' learning to be generated in an entertaining and meaningful way.

INTRODUCTION

The present research "Didactic games and its relevance for the development of the memorization and oral expression with pre-school children of the Educational Unit "Pinceladas" in the year 2016-2017" allowed the collection of interesting data that provided striking information as well as the memorization and oral expression, its advantages and its optimization with the aid of didactic games.

This study was justified because English is one of the most included languages in a student curriculum but in higher grades and being the first years of school life the best to be learned since the student is in his / her best learning stage. The following research work was based on pre-school children and the development of memorization for good oral expression.

Most of the schools in the city of Bahía de Caràquez do not have a curriculum where English is included as a subject with sufficient hours of classes for children in the first grades, specifically preschool, these grades being the ones to learn a second language.

Taking into account Caneo, M. (1987), it argues that the use of didactic game within the classroom develops in children several aspects not only in the cognitive area, but in many more aspects that can be expressed in different ways.

When applying several specific strategies like dress up, bingo etc..., what was achieved in children was a lasting learning since learning in a novel and didactic way they could remember it in their fun day to day, in addition, its base to advance to the following school grades were ideal.

In each activity performed not only developed the above mentioned skills but also they were taught to learn with different types of methodologies. Another

advantage is that being small only engaged in listening and develops the listening in an impressive way, which is one of the most difficult skills to handle in higher grades especially in high school.

According to Ortega (cited in Lopez and Bautista, 2002), the richness of a strategy like this makes the game an excellent opportunity for learning and communication, meaning as learning a significant and stable change that is realized through experience.

What was sought with this research project is that both parents and teachers realize how important it is that the educational institution has enough academic hours dedicated to teaching English and it should be stressed that it should be fun for the students will fall in love with the subject and their learning will be profitable.

With respect to the theoretical design, the scientific problem was also raised, which led to the following question: Are the didactic games relevant in the development of memorization and oral expression in the preschool children of the Educational Unit "Pinceladas" in the year 2016?

On the subject of research, didactic games in most schools at the pre-school level focus on letters, numbers, notions and art (in Spanish) but not on starting to form a solid foundation of a second language included in their daily classes, Then, at first glance, the problem that exists at the educational level could be observed.

What was sought with this research? It was tried to show the importance of the teaching of English in the first levels of study that in this case the memorization and the oral expression applying several didactic games.

The relationship between the problem, the object and the objective allowed determining as a field of research the following: Didactic games and its

relevance for the development of memorization and oral expression with preschool children of the Educational Unit "Pinceladas" in the year 2016-2017.

The aim of this analysis was to develop skills that lead to good memorization and oral expression for lasting learning through the didactic games.

In the preliminary draft a hypothesis was generated, in which it was questioned whether, when developing several didactic games, it would help to memorize and thus improve the oral expression of the preschool students of the Educational Unit Pinceladas period 2016-2017.

Within the conceptual variables were found the independent and dependent variables, which include the following:

Independent variable- Development of memorization and oral expression.

Instructional games when applied for a specific purpose provide many benefits; In the case of pre-school children these benefits are productive for their entire student life.

Memorization and vocabulary: One of the benefits is the varied vocabulary that is applied and being taught in a didactic way makes memorization easier.

Listening: One of the skills developed here is the listening and the most productive for the student life that awaits, since if it does not develop in time it tends to be the most complicated in higher grades.

Speaking: the same fact that they are pre-school children leads them to develop the speaking leading them to a good pronunciation because they do

not write words or phrases but the way to receive and practice their classes is speaking and in the same way is their evaluation.

Dependent variable- Educational games.

When talking about educational games we talk about games with academic teachings that led the little ones to learn in a fun way. When applying for example the game "dress up" they learned to work as a team as this is resolved divided into two groups to be able to dress a doll and so several more games that allowed them to work differently.

Regarding the operational variables, these include:

Independent variable: Relevance in the development of memorization and oral expression.

- Increase vocabulary.
- Improves speaking.
- Develops listening.

Dependent variable: Didactic games.

- Increase interest in learning by having fun.
- Encourages participation.
- Develops memory capacity.
- Develops listening.

Additionally, the scientific tasks focused on:

- To verify the relevance of didactic games in the development of memorization and oral expression.
- Demonstrate students' ability to learn English with fun strategies.
- Stimulate the love of the English language and foster a solid foundation for higher grades by developing cognitive, auditory and pronunciation skills.

In reference to the methodological design, the research modality was of bibliographic character.

Information was obtained from web pages, educational videos, books etc., where there is precise content and especially experiences on the subject.

Sampling surveys were carried out at the Pinceladas Educational Unit. Exploratory and descriptive research was applied. It was not exclusively about the collection and accumulation of data and their tabulation, but was related to opinions of people, their points of view and the attitudes that remain. Also explore about events that are not known and get to answer for what and what is the problem.

In relation to the population and sample, the population for the present investigation was constituted by the director, two English teachers and two teachers in charge of the pre-school area of the Educational Unit Pinceladas.

As for the sample: 2 teachers of pre-school area, 2 English teachers and the campus director.

With reference to research methods, this research was carried out with the following research methods:

Historical Logical Research that allowed knowing antecedents the didactic games applied to the teaching of other institutions that devote sufficient hours to impart English like material (bilingual institutions).

The type of research carried out was correlational since it relates the causes - effects variables such as the relevance of two didactic games in the development of the memorization and oral expression of the preschool children of the Educational Unit Pinceladas.

In the present project the following techniques and instruments were used:

Scientific reading. - As a source of bibliographical information to carry out the conceptualization of the Theoretical Framework.

Instrument. - Conceptual maps, graphic organizers and bibliographic records were used to obtain the information.

Poll. - The pre-school teachers, the English teachers and the director of the Educational Unit Pinceladas, were worked on didactic games and its relevance in the development of memorization and oral expression of the preschool children of the Educational Unit Pinceladas.

Instrument. - A survey with closed questions was applied to evaluate the importance of this methodology.

CHAPTER I

1. Theoretical frame

1.1. Historical analysis of the reality of research

The Educational Unit "Pinceladas" is located in the city of Leonidas Plaza, within which it offers an education of high relevance in the English language. The school possesses and provides students with resources of various kinds, however, an introduction of specific didactic games intended for the memorization and oral expression of students would be of great significance in the students' learning as far as the English language is concerned.

The idea of didactic games is born from encouraging the student to develop both motor and cognitive skills, so that they can remember by the same words they can use in their daily life and express them to those around them, that is, there is participation in all areas where they are, and that all are part of it.

There are creative activities through the use of didactic games that, with the help of different materials and resources help to develop important notions about memorization and speech, and provide security with daily practice.

1.1.1. Theoretical basis

1.1.2. The didactic games

1.1.2.1. Definition

According to Sanuy (1998) "the word game, comes from the English term" game "that comes from the Indo-European root" ghem "that means to jump of joy ... in the same one must be given the opportunity to have fun and enjoy at the same time in which many skills are developed "(p.13). For authors such as Montessori, quoted in Newson (2004) "play is defined as a playful activity organized to achieve specific ends." (Sanuy, 1998)

Promoting the intellectual development of infants is a very important task which can become a very fun process for them. At present, there are various activities and educational games that allow educating and increasing the cognitive ability in young children, which provide excellent results as they allow them to absorb new knowledge quickly.

The didactic games are a participative technique oriented to develop in the students methods of direction and correct behavior, thus promoting discipline; these types of games involve the acquisition and reinforcement of learning.

The purpose for which games of this type are directed is mainly learning. Like all games, didactic games not only favor the development of the cognitive aspect, but also enrich all aspects of children's progress.

1.1.2.2. The game and the dimensions of child development.

It is a fact that children today are more inclined to activities that do not demand physical effort, such as video games or online games; However, and although these activities develop some skills that would be illusory to deny, it is a fact that increase a sedentarism in children and also greatly reduce socialization.

According to Vygotsky, the game entails communication, expression of thoughts, and confrontation of situations of triumph or frustration with the feelings they imply, without neglecting the different learnings that are obtained. But all this can be greatly strengthened by the wide variety of games available without being dependent on electronic equipment.

"It has been investigated and proven that the game is closely linked to the four basic dimensions of child development: psychomotor, intellectual, social and affective-emotional." (Bathers, The Educational Influence of Games, 2008)

As for the psychomotor development, the boys and girls, during the school stage, through play develop; its body, its movements and its senses, that is to say they foment the motor coordination and the perceptive structuring.

Moreover, as well as it says "Bañeres et al. 2008, by means of children play:

- Discover new sensations.
- Coordinate the movements of your body, which become progressively more precise and effective.
- Develop their perceptual capacity.

1.1.2.3. The game as didactic strategy

The game is used as a favorite tool in order to facilitate and strengthen teaching and learning processes, whether individual or group. From learning there is a relationship between serious and fun, as it is discovered that the game can be creative and entertaining learning.

These kinds of games allow children to explore their sensory and motor possibilities, and expand these abilities allowing them to discover themselves. In this way they conquer their body and the outside world. In terms of social and affective development, children socialize with peers and learn behavioral norms due to the interaction between them.

As stated by Bañeres et al. 2008, in the games of representation that children perform at an early age and in which they represent the social world that surrounds them, discover the social life of adults and the rules that govern these relationships.

By playing, children communicate and interact with each other, expanding their communicative skills, spontaneously developing the capacity for cooperation, that is, giving and receiving help for a common purpose; they thrive morally because they experience behavioral measures and know themselves, creating their social selves through the images they receive of themselves from their playmates.

1.1.2.4. The game as a useful tool for learning

As human beings, their actions are intensified through intrinsic motivational aspects and stimuli from the environment, in turn chained to the practice of any activity. This phenomenon shows from the first moment that each person begins to have a sense of reason, by which the game becomes a skill that

not only recreates and can stimulate, but also brings the child to the building of knowledge.

In some circumstances, with regard to play, the adult's thinking is different from that of the child, since he tends to devise the game from a functional logic while the child does it for pleasure, for fun and thus builds an opportune space where express themselves and establish contact with the world.

By including the game in the daily activities of the students are taught that learning is possible and that can generate qualities such as creativity, desire and interest to participate, respect for others, meet and meet rules, be valued by the group, to act with more security and to internalize the knowledge in a significant way.

It can be deduced then that the game has been, is and will be one of the most useful tools with which the human being counts to develop his intelligence, his abilities and his skills in all the areas that surround him.

Although not always aware of its importance, the home-school relationship in the implementation of the play strategy affects not only the aspects related to the acquisition of knowledge and the acquisition of skills but also favors development.

1.1.2.5. The game as a socializing agent

It is evident that the game fulfills other functions that go beyond that to recreate the child or have him entertained for a certain time. The game involves integration and acceptance, the same that acts as transport agent to knowledge in a fun and more meaningful way. It leads the human being to be creative, dynamic and independent.

It is thus that games becomes a socializing agent that favors the development of the child as a social being and through the fundamental values are strengthened. In this way, the ludic dimension is not only fun but also learning. Thus, both teachers and parents are in need of treating the game not only as a hobby, but also with the goal of helping the child to overcome weaknesses that appear as he grows up.

1.1.2.6. Benefits of didactic games

- Meets the basic needs of physical exercise.
- It is an excellent way to express and fulfill your desires.
- The imagination of the game facilitates the moral positioning and maturation of ideas.
- It is a channel of expression and discharge of feelings, positive and negative, to help the emotional balance.
- Imitation games are practiced and practiced for adult life.
- When you play with other children, you socialize and gestate your future social skills.
- The game is a channel to know the behaviors of the child and to be able to channel or reward habits.

Complementing to Huizinga (1968) it says "the game is not the" current "life or the actual life. Rather, it consists in escaping from it into a temporary sphere of activity which possesses its own tendency ... play departs from ordinary life by its place and duration "(p.23). (Huizinga, 1968)

For Huizinga "the nature of the game is a vital category irreducible to any other. The function of the game is the function of the living being, which cannot be determined biologically or logically "(Franc, 2002).

1.1.2.7. Advantages of didactic games

Since ancient times, didactic games have had relevance in the process of teaching children, especially those who begin to discover their notions and experience various thoughts from it. This is why teaching games are of great advantage because:

- Ensure student collaboration habits.
- They increase the interest of students and their motivation for the subjects.
- Check the level of knowledge reached by students.
- Solve the problems of correlation of the activities of direction and control of the teachers, as well as the self-control of the students.
- Develop generalized skills and capabilities in the practical order.
- They allow the acquisition, expansion, deepening and exchange of knowledge, combining theory with practice in an active and dynamic way.
- Improve interpersonal relationships, the formation of habits of coexistence and make classes more enjoyable.
- They increase the level of independent preparation of the students and the teacher has the possibility to analyze, in a more detailed way, the assimilation of the content taught. (DIDACTIC GAMES, 2012)

1.1.2.8. Phases of didactic games

- **Introduction:** It includes the steps or actions that will allow starting or starting the game, including agreements or agreements that make it possible to establish the rules or types of games.
- **Development:** During the same occurs the performance of the students in dependence of the established by the rules of the game.

- **Culmination:** The game culminates when a player or group of players manages to reach the goal in dependence of the established rules, or when it manages to accumulate a greater amount of points, demonstrating a greater dominion of the contents and development of abilities.

1.1.2.9. Characteristics of didactic games

The didactic games allow the improvement of children's abilities in decision-making, the development of the capacity for analysis in short periods of time and in changing conditions, in order to promote habits and skills for the evaluation of Information and collective decision-making.

It is for this reason that the didactic games are characterized by:

- Awaken interest in the subjects.
- They provoke the need for decisions.
- Build in students the interrelated work skills of mutual collaboration in joint task fulfillment.
- Require the application of the knowledge acquired in the different subjects or subjects related to it.
- They are used to strengthen and verify the knowledge acquired in demonstration classes and for the development of skills.
- They constitute dynamic pedagogical activities, with limitation in the time and conjugation of variants.
- Accelerate the students' adaptation to the dynamic social processes of their life.
- Break with the classroom schematics, the authoritative role and the teacher's reporter, as they release the creative potential of the students. (DIDACTIC GAMES, 2012)

1.2. Development of memorization and oral expression.

1.2.1. Definition

According to Jean Robin (1982), oral expression is the process of speaking that goes beyond the simple production of concatenated sounds to each other. The fundamental objective of who studies a foreign language is the communication, that is to say to send and to receive messages of effective form and to negotiate meanings.

Oral communication represents for any human being its essential mode of socio-cultural interaction; In addition, it allows you to understand others and what is around them to get a personal view of the world.

When students start school for the first time, they need to know key phrases and expressions that they can use to communicate with teachers and classmates during the school day. Being able to communicate effectively with others is critical to learning. (Calderón, 1994)

Through meaningful and fun interactions, students can develop the kind of everyday communication skills that facilitate learning. Teachers may employ various strategies to assist students in the early stages of language development.

Oral expression is the linguistic skill related to the production of oral discourse. It is a communicative capacity that encompasses not only a domain of pronunciation, lexicon and grammar of the target language, but also a sociocultural and pragmatic knowledge. It consists of a series of micro abilities, such as knowing how to contribute information and opinions, showing agreement or disagreement, solving conversational failures or

knowing in what circumstances it is relevant to speak and in which not. (Cervantes, COMMUNICATION AND THE WORLD, 2007)

Oral expression is what allows the human being to get in touch and establish connections with their peers, starting from it then the opportunity to establish common goals, goals and projects.

As far as what memorization is concerned, it is defined as the action of methodically fixing something in memory, through systematic repetitions. (ALEGSA, 2010)

Repetition plays a fundamental role in memorization; the memorization and the reasoning are fundamental elements of the learning in the human being.

The memory is not only a topic of interest to students, teachers and parents in the academic field, but also in everyday life, although, logically, it is related to academic learning where, directly or indirectly, more is evaluated and considered .

Without memorization there is no learning, nor can later use knowledge, information or experiences. To live is to remember and to live and to know how much one remembers.

1.2.2. Strategies and key factors in oral expression

- **Voice**

Voice is a word that comes from the Latin vox and that allows to give name to the sound that is produced with the vibration of the vocal cords by the air that is expelled by the lungs and that leaves by the larynx. (Gardey, 2012).

The voice is the fundamental instrument for communicating with others. The correct use of the voice has an influence on the students' learning, taking into account the modulation of the voice and the expression of the teacher towards them and vice versa.

- **Diction**

Dictioning is based on saying things in compliance with grammatical rules, using words correctly, to construct sentences. (Pardo, 2016)

Diction refers to speech in its best possible way to avoid misunderstandings or barriers in communication. This is why, when explaining something to students, it must be clear, precise and concise so that the message that is intended to be sent is received correctly.

- **Fluency**

Fluency on its part is the ability of an individual to express himself with correctness and naturalness, either in his mother tongue or with his second language. That is, fluency is the ability to speak continuously and this is obviously functional and essential for oral expression to be effective. (ABC, 2007)

You need to be fluent in communicating. It is necessary to grasp the meaning of what is expressed in order to be able to say or ask about it, which leads both the teacher and the student to let go of them at the moment of speaking.

- **Volume and rhythm**

It will be important to manage the volume and the rhythm in the oral expression given that they are keys in correctly transmitting a message. The intensity of the voice, the conservation of harmony and correct accentuation. (ABC, 2007).

When it comes to expressing something, teachers should be a guide or example of how to speak or the correct way to use the tone of voice, that is, teach them that it is more important to speak slowly and respecting the grammatical signs to express ideas in an appropriate way to speak quickly and in the end fail to understand them.

1.2.3. Stages of memorization

Once something is perceived, a process begins that leads to the memorization of that information. This is achieved with the following phases:

- **Comprehension:** Involves observation through the senses and understanding that information.
- **Fixation:** Is acquired with repetition. It is imperative to set before remembering information that interests us.
- **Conservation:** This phase is a function of the interest, concentration and training of the person, and all of these factors will depend on the way in which it is memorized.
- **Evocation:** Means to get the stored knowledge to the plane of consciousness.
- **Recognition:** It consists of the interrelation of new and previous knowledge.

1.2.4. Types of memory

The mental capacity that allows individuals to register, preserve and evocate facts, ideas, images and other experiences, is called memory. This is then one of the most important functions of the brain.

There are different types of memory, some of them are:

- **Long-term memory**

This kind of memory keeps the information unconsciously, only becomes conscious at the time it recovers. This memory has the capacity to store information permanently and almost unlimited. Here are images, memories of own experiences, knowledge of the world, concepts, among others.

- **Short-term memory**

Unlike the previous one, it has a limited capacity and duration and it stores information consciously. This memory can be converted into long-term memory through meaningful association or repetition. Here you store the information with which you interact with the environment.

- **Sensory memory**

It is composed of the storage of all the information that was captured by the senses, once the stimulus has ended.

- **Semantic memory**

Essential for the use of language, it is the one that retains the meanings of concepts (regardless of their own experiences) and their semantic relationships.

- **Episodic memory**

It is the one that stores autobiographical events and that can be explicitly evoked.

- **Recognition report**

As its name indicates, it is the one that allows identifying something that was perceived previously, be it people, objects or places. When something already perceived is relived, the content is related to the representations that were stored in the memory.

- **Declarative Memory**

It stores events of the world and personal events that, to be remembered must be consciously evoked.

- **Procedural memory**

This memory stores a repertoire of skills, abilities and learning, whether cognitive or motor (such as driving a car, brushing teeth, doing a calculation, etc.). This knowledge, being automated, should not be consciously executed, but activated when performing some task. (Classifications, 2016)

1.2.5. Techniques of memorization

A long time ago, attempts have been made to design techniques that help to remember things. At the moment of memorizing something, many are made a little complicated or perhaps momentary but after a time is forgotten and that is where learning becomes a problem for both the student and the

teacher. That is why there are several techniques of memorization to help avoid this complication.

- **Connect and link.** - This technique of memorization involves the creation of associations between the elements of a list and the assignment of images to each connection to help a better memorization.
- **Create a story.** - While creating images for each element, using the link method, everything is combined into one great story. This technique helps to memorize the sequence of the images and thus the order of the elements.
- **Associate objects to known places.** - This method of memorizing is the association of terms or elements of the list with known places. In addition, it can become something more sensory incorporating sounds, smells, flavors or whatever it takes to get the best results.
- **Associate words with a number and thus remember ordered objects.** - This system is useful for memorizing lists of words in a particular order. This method can be carried out in two steps. The first step requires memorizing words that are easy to associate with numbers, using words that rhyme with the number or shapes that resemble the series. Once this list is memorized, the second step is to associate the words with the list of objects that really need to be memorized.
- **Loci Technique or Palace of Memory.** - This method of memorization is based, as it could not be otherwise, on the basic mechanisms of mnemonic: visualization and association.

It consists of associating the information you want to memorize to figures, objects or characters located in different places that we know perfectly and in a specific order established. (Universia, 6 techniques of memorization, 2016)

1.2.6. Methodology

In reference to the methodology with which the memorization is worked together with the oral expression, it can be said that it has great significance when imparting knowledge and observing the skills that the students develop.

- It is important that it be globalizing, it means, covering the areas corresponding to the educational curriculum.
- It is essential that you focus on being active and participatory, where the student is involved in learning and is able to discover it for himself.
- It should also be motivating, where an atmosphere of stimulation is created, so that students feel relaxed and comfortable during their stay in the institution.
- Participation is a key part, as is interaction among all students. Teachers implement different activities such as conversations, riddles to allow the interaction, participation and understanding of them.
- The use of games has an essential role. Many games involve the use of language and therefore help memorization. These tend to captivate children and are of great formative benefit.

CHAPTER II

2. Diagnosis of the field study and analysis of results.

2.1. Population or universe

The population for the present investigation was constituted by 2 teachers of the Educational Unit "Pinceladas" in charge of the area of pre-school, 2 teachers of the area of English and the director of the institution.

Source: Secretary of the Educational Unit "Pinceladas".

2.2. Sample

The sample is a subset of the total population of two teachers of pre-school, two English teachers, and the director of the educational unit who were assessed with assessment instruments (questionnaires).

This sample will have a confidence level of 95%. With a sampling error of 0.05%.

2.3. Type of sampling

The following investigation used a type of sampling: simple random probabilism.

This is how they are presented to the teachers of pre-school area of the Educational Unit "Pinceladas". Likewise, the English teachers in charge of that area.

STRATIFICATION		
Sample: 2 English teachers		
Total pre-school: 2 English teachers		
Grade	TOTAL ENGLISH TEACHERS/GRADE	ENGLISH TEACHERS SURVEYED/GRADE
"PRE-SCHOOL"	2	2
TOTAL	2	2

Produced by: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

Source: Secretary of the Educational Unit "Pinceladas".

STRATIFICATION		
Sample: 2 pre-school Teachers		
Total third year basic: 2 pre-school Teachers		
GRADE	TOTAL PRE-SCHOOL TEACHERS/ GRADE	PRE-SCHOOL TEACHERS SURVEYED/GRADE
"PRE-SCHOOL"	2	2
TOTAL	2	2

Produced by: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

Source: Secretary of the Educational Unit "Pinceladas".

STRATIFICATION		
Sample: 1 director		
Total third year basic: 1 director		
GRADE	TOTAL DIRECTOR/GRADE	SURVEYED DIRECTOR /GRADE
"PRE-SCHOOL"	1	1
TOTAL	1	1

Produced by: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

Source: Secretary of the Educational Unit "Pinceladas".

2.4. Presentation and analysis of the research results.

2.4.1. Surveys applied to the teachers of pre-school of the Educational Unit “Pinceladas”.

1. Why do you think that didactic games influence the oral expression and memorization of pre-school students?

The use of didactic games is nowadays one of the main techniques used in education due to its great scope in the development that the students reach in different areas. It is for this reason that 100% equivalent to two teachers, thinks that the main reason why the educational games influence the oral expression and the memorization of the pre-school students is because they arouse the interest in the children in the teaching both English and Spanish. (Annex 4, Survey 1, Chart 1).

2. Do you think that the implementation of didactic games facilitates teaching-learning English?

The two teachers, equivalent to 100% of the sample, believe that the implementation of didactic games facilitates teaching-learning of the English language because students are new to learning a new language and more so if they are fun and entertaining. (Annex 4, Survey 1, Chart 2).

3. Students develop oral and memorizing skills through the use of various games. What games do you think should be implemented?

50% of a teacher believes that only two kinds of games should be implemented: Simon looks and dress up, because they are easy to do and students will understand directions and learn content. However, the other

50% equivalent to the other teacher thinks that the mentioned games should be implemented and others that benefit the learning of the students and entertain them learning this new language.

(Annex 4, Survey 1, Chart 3).

4. Do you think that the memory of the student develops more easily, it means, it is feasible to remember the vocabulary learned through the use of these games?

The two teachers, equivalent to 100% of the sample, think that through these games the memory of the student develops more easily and can remember what has been learned in class. The reason is that pre-school children because of their age love to play, so the teacher to incorporate games in their teaching make the child practicing at home can easily remember the content learned.

(Annex 4, Survey 1, Chart 4).

5. For what reasons do you consider that didactic games should be used daily during the English class?

50% equivalent of one teacher believes that these games should be used on a daily basis because this way student can relax and release excessive energy that often causes conflicts between peers. Another teacher equivalent to the other 50%, thinks that all the reasons proposed are valid for the use of these games applied daily in the English class.

(Annex 4, Survey 1, Chart 5).

2.4.2. Surveys applied to the English teachers of the Educational Unit “Pinceladas”.

1. As a specialist teacher in the English area, do you think that learning games are a useful tool in teaching English?

Today, educational games have become a very advantageous instrument in the instruction of any language, especially English. It is for these reason that 100% equivalent to two teachers specialized in the English area, think that these games are a useful tool in teaching this language.

2. What skills do you think can be improved by applying learning games in the English class?

The didactic games of learning allow developing diverse abilities, among them the ones of memorization, speaking, listening, and writing and reading; however, preschool students who are just beginning to discover notions do not happen the same. Thus, 34% of 2 English teachers consider that memorization is the most developed skill. Followed by 33% speaking ability and 33% listening. Likewise, the two teachers agree that they do not develop writing and reading skills since they do not read or write.

3. Students develop oral and memorizing skills through the use of various games. What games do you think should be implemented?

The approach to the use of various didactic learning games and the skills that are developed through them is nowadays considered from several aspects. The two teachers of English equivalent to 100% expose that the games proposed as Dress up, bingo, simon looks and the magic box are games that propose a significant learning of the English language through the application of the same ones. But they also consider the application of others.

- 4. For pre-school students, the progress of their memory is developed with more dispositions which allow remembering the vocabulary learned through the use of these games. Do you agree?**

The two 100% English teachers agree that in preschool students the progress of their memory is developed more willingly allowing them to remember what they learned during the class.

- 5. There are different reasons why didactic games should be used daily during the English class. Which one or what do you consider are these?**

There are several reasons why English teachers use learning games in their classes. This is why the two teachers in the English area consider 50% that the main reason is because students are allowed to relax and release energy. Another reason for the 25% is because they develop the understanding of the functions of the body and mind. However, one of the teachers' equivalents to 25% also expressed that it is good to incorporate the games but not daily.

2.4.3. Interview applied to the director of the Educational Unit "Pinceladas".

- 1. Do you think that the application of didactic games is a viable technique in teaching-learning English?**

Of course yes. Children love to learn having fun, especially if it is the English class where they love to say words in a new language, and that is why I

consider that the application of didactic games is favorable in the learning process of students in the field of English.

2. Are teaching games a technique used within your institution?

I can answer yes. It is very true that every teacher has their techniques and strategies when teaching their classes, however, I have noticed that especially in the smaller areas, teachers use teaching games as a technique to teach children.

3. Do you think that the use of didactic games helps to develop memory and oral expression of the English language, especially in pre-school students?

Yes. Students tend to forget many words in Spanish, also in English that is not their mother tongue or practice with their parents, but if they practice or employ these types of games at home it is praiseworthy to remember what they learned in class. It also contributes to communication with teachers, peers and their parents or family members.

4. Do you provide as director the necessary materials for the creation and application of these didactic games?

Of course. Each year at the beginning of the school year, as a principal, I ask for the material needs that each teacher would require for the creation of various didactic resources which they manage and complement with their techniques and strategies.

5. Do you consider that this kind of games should be practiced daily in the classroom of your institution?

Perhaps in a short period of 5 minutes at the beginning of the class to motivate the student before continuing with the content to learn. Now that if it is with the small ones I consider that with them is a technique that should not stop practicing since they love to learn playing.

2.5. Analysis of the observation sheet

Analyzing the five indicators that were raised in the observation sheet, the following resolutions are reached:

In indicator **# 1 Use of didactic games**, it was possible to observe that didactic games are always used. Likewise they are usually used in an appropriate way and tactical tactics are applied.

In indicator **# 2 Resources and strategies used in classes**, it was noted that these strategies are always used during the English class: dress up, bingo, simon looks and the magic box; However, it was also perceived that some of these activities are easier to understand for certain students and somewhat complicated for others.

At indicator **# 3 Skills that frequently develops in students**, it was noticed that the skills of listening and speaking are always developed, and never the skills of reading and writing, because the pre-school students still do not know how to read or write. It is necessary to emphasize that the abilities of listening and speaking have greater height in these students because at this age they wake up and begin to develop their notions.

In Indicator **# 4 Teaching-Learning**, you could see that students usually get meaningful learning, as usually 2 or 3 of them do not always pick up the message from the class. And that the didactic used is always related to the ages since all are between the 4 and 5 years; the objectives are always achieved and communication is participatory.

At indicator **# 5 Content selection**, it was noted that the teacher always uses modern content, most subjects are current character. Also, the content is always innovative and persuasive, so much so that the student does not lose concentration on what is being explained and the personalized touch that includes it is striking.

CHAPTER III

3. Proposal

Implementation of a didactic games learning room for the development of memorization and oral expression of the English language with preschool children of the Educational Unit "Pinceladas".

3.1. Justification

Educational games amuse children, but they are also very useful when it comes to stimulating their creativity and fine motor skills; in addition to aiding learning and stimulating the integral development of children, can be used for specific purposes.

Play is one of the most important activities and a vital need for children's development because it helps them to understand and interact with their environment.

Through play, children experience new sensations and develop qualities such as observation, initiative, courage, creative ability, sociability and discipline, among others.

That is why the idea of implementing a classroom that allows them to develop different types of skills, especially the one of memorization and oral expression is an idea that not only takes education to another level, since the teaching would take a major turn with the Introduction of this new strategy focused on pre-school children.

The game is not just children's game. Playing, for the child and for the adult ... is a way to use the mind, and even better, an attitude on how to use the mind. It is a framework in which to test things, a greenhouse in which to combine thought, language and fantasy. (Bruner, 1984)

It is important to know that the best learning is through play. Children should play without realizing that they are learning something.

A didactic games room will allow students to learn easily and in a fun way, which entertains them but at the same time they explore their knowledge and expose them, also acquire them and store them in their memory, thus allowing them to retain the lessons learned and communicate using the English language.

3.2. Objectives

3.2.1. General objective

Implement a learning room for learning to develop the memorization and oral expression of the English language in the pre-school children of the Educational Unit "Pinceladas".

3.2.2. Specific objectives

- Identify the didactic games that will be practiced within the English learning room.
- Collect the necessary materials for the creation of educational games spaces that students will find inside the English learning classroom.
- Design and decorate the English learning classroom using the materials and games previously created.

- Advise the students when putting into practice the exercises for learning the English language.
- To use different types of didactic learning games in order to develop memorization and oral expression of the English language.

3.3. Theoretical basis of the proposal.

3.3.1. Skills to be developed for the memorization and oral expression of English through the implementation of a didactic games learning room.

When developing memory skills in first place, it must be taken into account that in order to achieve this, the student has to be guided by a sound pattern, it means, by the ability to listen, or another of vision, that is to say, by the ability of seeing and of course repeating using the voice through the ability to speak. In these ways students could develop their memorizing and speaking skills together.

3.3.1.1. Listening skill

If true, the main objective of this proposal is focused on improving students' memorization and oral expression; therefore the listening becomes primordial.

Listening is a six-step process - consisting of listening, assisting, and understanding, remembering, evaluating, and responding. These stages occur in sequence and rapid succession. Didactic resources are formed in fundamental elements that integrate the teaching - learning methodologies in the classroom towards the formation of a significant learning to the student, allowing a more efficient and effective use of the contents granted by their teachers. (Nunan, 2001).

To begin to speak fluently in English, it is necessary to exercise the listening as first function. Listening is an essential piece on the way to mastering the English language.

3.3.1.2. Speaking skill


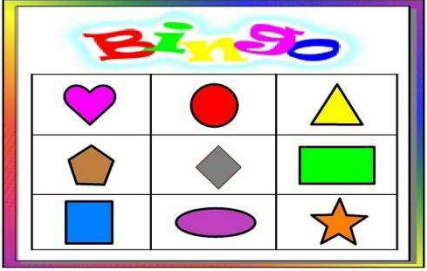
Oral communication is paramount for any language, and English is no exception. Speech will be nourished fundamentally of the resources that can be granted to students: the more they listen and see the greater their progress. It can be said that speech is the most obvious product of the sum of all material resources used.



In the classroom, it is often difficult to get students to talk motivationally about different factors. The didactic games learning room is a highly important resource that allows the teacher to create various activities that require speech practice where the limit is put by the imagination.

That is why the use of didactic learning games will allow students to use this primordial resource as is the English learning room, where they can unleash their opinions, ideas, thoughts and the most fun is that they can learn from one not so traditional and more entertaining way.

At the moment in which student speech arises, the following activity develops subsequent to the process of hearing, seeing and speaking, which is memorization.

Thus, there are different didactic games that can be used within the classroom of learning English:

ACTIVITY	DIRECTIONS	PICTURES	RESOURCES	POPULATION
DRESS UP	This game consists of using cards related to clothing. Students will be shown the flash cards one by one and the one who says them correctly will place her on top of the boy or girl to wear.		Teacher, didactic games room, flash cards.	Pre-school students
BINGO	This game consists of completing tiles on a poster in front of the students. The great advantage with this didactic game is that any topic of the content to learn can be adapted to this strategy.		Teacher, didactic games room, big bingo poster.	Pre-school students

<p>SIMON LOOKS</p>	<p>This didactic game is an adapted version of the activity Simon says. The difference is that instead of giving directions to the students to do an activity, they listen to Simon looks will have to observe the image, raise the hand and say that is shown by Simon, in this case the teacher or teacher in question.</p>		<p>Teacher, didactic games room or classroom, flash cards.</p>	<p>Pre-school students</p>
<p>THE MAGIC BOX</p>	<p>The magic box as it is called this didactic game is very similar to the act of magic where they take objects from the hat, in this case will be from the magic box. As soon as the teacher pulls out the object they will say out loud what they are observing. You can also store flash cards in place of objects with the same purpose.</p>		<p>Teacher, didactic games room or classroom, flash cards magic box, objects according to the vocabulary.</p>	<p>Pre-school students</p>

3.4. Characteristics of the didactic strategy.

Following the research carried out in the Educational Unit "Pinceladas", the author pronounces the following characteristics in detail.

- **Innovative:** Because it is the first time that students would work using a didactic games room acquiring new knowledge in the matter of English and outside of a classroom.
- **Friendly:** Because children love to learn by playing, and this is how they will feel more confident to express themselves even if they do not do it perfectly.
- **Entertaining:** Because the games applied in the room towards the students are of total participation, in such a way that they combine from the knowledge to smiles.
- **Integrative:** Because having group activities among them will help to achieve the goal outlined in class through these games. It also promotes fellowship and cooperation among themselves.
- **Flexible:** Not only can they practice at school, they can also do it at home, by encouraging parents to include themselves and learn from them and help them to create new tools or resources.

3.5. Requirements

3.5.1. Requirements of Educational Institutions.

For the institution.

- Provide a room for the creation and application of educational games.
- Provide the necessary resources to adapt the game room.

- The mister or maid should take care of the resources within the didactic games room.

3.5.2. Teachers' requirements.

For the teachers.

- Handle correctly each of the didactic games implemented in the room.
- Show dynamism, be agile and fluent.
- Give directions and rules to the students on how each of the didactic games to practice is carried out.
- Promote the care of the educational games room.

3.5.3. Students requirements

For the students

- Show spontaneity at the moment of expression even if the answer is not correct.
- Behave in an orderly manner when all are in the didactic games room.
- Provide the respective care of the didactical games room and the resources within it as if they were their own.

3.6. Phases of the methodology

The design of the didactic strategy is formed by four phases, where the author makes a detailed description of how the didactic games room works to improve memorization and oral expression in the English language.

Taking into account the pedagogical example elaborated in each of the previous parts, where a methodological proposal is presented to improve the memorization and oral expression of the English language, each of the following phases is presented in detail.

3.6.1. Phase I. Class design through the use of didactic learning games for the improvement of the memorization and oral expression of the English language with preschool children of the Educational Unit "Pinceladas".

Description: This phase consists of designing how the classes will be based on the use of this didactic games learning room, and what demands the use of it. Using the didactic learning room, there will be activities such as Dress up, Bingo, Simon looks and the magic box.

Objective: To get students to adapt to the new learning room and associate vocabulary using the games proposed within it.

1. Review the contents of the units to be learned to adapt them according to the learning didactic games to be used.
2. Identify and recognize all the vocabulary, structures and phrases to teach, in order to be suitable for any type of question to be presented.
3. Add possible vocabulary to be questioned by students as a precautionary measure.

3.6.2. Phase II. Classification of didactic learning games for the improvement of the memorization and oral expression of the English language.

Description: In this phase will be organized by theme each of the didactic learning games chosen previously and with which to work in relation to the content.

Objective: To frame each of the topics to be learned according to the corresponding didactic learning games in order to interact among all without loss of time.

1. Coordinate according to the annual content of the study the topics that will be handled through the didactic learning games.
2. Separate each of the didactic games by theme.
3. Select which subjects will be taught in the learning room and in the classroom.
4. List the subjects and learning games using an equal number to avoid confusion when practicing them.

3.6.3. Phase III. Development and application of didactic learning games for the improvement of oral expression in the English language.

Description: This phase consists of practicing the games previously mentioned as they are: Dress up, Bingo, Simon looks and The magic box.

Objective: To improve through the didactic learning games proposed the memorization and oral expression of the English language and their confidence to communicate freely.

1. Observe the poster to be worn using the clothes that the teacher or teacher shows; the boy or girl who says the garment happens to place it in the poster.
2. Pay attention to the images that will be presented in the bingo card, hear their pronunciation and then repeat it and a representative of each group will locate it.
3. Look at the flash cards shown by the teacher and say their meaning in English.
4. Guess the correct word by looking at the images that will come out of the magic box.

3.6.4. Phase IV. Evaluation of the use of didactic learning games for the improvement of memorization and oral expression in the English language.

Description: This phase will evaluate the knowledge acquired by students after the development and application of didactic learning games.

Objective: To evaluate the knowledge and skills acquired by the students and to reinforce one that has a certain type of difficulty.

1. Verify that all students have adapted to the learning game room and the correct practice of the same.
2. Correct small details about the oral expression of the English language.
3. Check that they remember most of the vocabulary learned during the practice of these didactic learning games.
4. Review again the didactic learning games carried out inside the room and observe if any problems persist.

3.7. Results of the strategy

The use of didactic learning games for the improvement of the memorization and oral expression of the English language proposed by the author was carried out in the Educational Unit "Pinceladas" in the city of Leonidas Plaza, which showed the following results:

Pre-school children demonstrated that through the use of didactic learning games a significant improvement in the oral expression of the English language was achieved, as well as in their memorization. In addition, a great advance in the confidence that they obtained when practicing these types of games guided by entertaining and friendly didactic resources was obtained. Likewise, they adapted their ears to voices different from those of the teacher that is, to that of their own classmates, thus obtaining a progress in their listening ability.

Recently, what has been most emphasized is that pre-school students were motivated to learn different words at home from what was taught in class and took advantage of their learning in school to practice and demonstrate it outside the institution.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

Conclusions

- The implementation of a learning game room is a significant tool that leads to a representative learning process.
- Learning didactic games help improve memorization and oral expression of the English language and facilitate easy and fun communication.
- Increase teacher-student communication thanks to the use of didactic learning games.
- Responsibility and care of the learning playroom is fostered among students and others who frequent the area.

Recommendations

- Implement some didactic resource that allows the exercise of some didactic game of learning in the classroom so that the students feel stimulated inside and outside the classroom.
- Encourage students to learn by practicing didactic learning games that motivate them to continue cultivating even if they are not within the educational institution.
- Increase communication between the teacher and the student in order to achieve a serene and reliable relationship.
- Encourage the students and others who frequent the playroom to value the care of resources within the didactic games learning room and classroom.

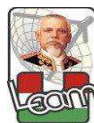
Bibliography

- ABC, D. (2007). DEFINITION ABC. Recovered on NOVEMBER 4, 2016, from DEFINITION OF ORAL EXPRESSION: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/expresion-oral.php>
- ALEGSA. (August 31, 2010). Definitions-of.com. Retrieved on May 26, 2017, from <http://www.definiciones-de.com/Definicion/de/memorizacion.php>
- Bathers. (2008). The educational influence of games. Madrid.
- Bruner. (1984). ADVANTAGES OF THE GAMES ROOMS. I learn by doing.
- Calderón, M. (1994). Development of oral expression. In M. Calderón, Second language acquisition. Texas: MTTI.
- Cervantes, C. V. (December 2007). COMMUNICATION AND THE WORLD. Retrieved on November 5, 2016, from http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionoral.htm
- Classifications, E. d. (2016). TYPES OF DE- ENCYCLOPEDIA OF TYPES. Retrieved on May 2017, from <http://www.tiposde.org/general/31-types-of-memory/>
- Franc, N. (2002). Around the game and psychomotor intervention.
- Gardey, J.P. (2012). Retrieved on May 26, 2017, from <http://definicion.de/voz/>
- Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. . Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- DIDACTICAL GAMES. (FEBRUARY 23, 2012). Retrieved on March 5, 2017, from <http://juegoseducativos.blogspot.com/>
- Nunan. (2001). THE LISTENING AND THEIR PHASES. In F. NIEVES, THE AUDIT COMMITMENT (page 158).
- Padro, L. (December 2016). CONCEPTODEFINICION.DE. Retrieved May 2017, from <http://conceptodefinicion.de/diccion/>
- Sanuy, C. (1998). Teaching to play. Marsiega.
- Universia. (2016). 6 techniques of memorization. Uni <ersia.

Annexes

ANNEX 1

OBSERVATION FORM SHEET

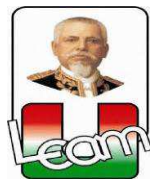


UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
CAMPUS BAHÍA DE CÁRAQUEZ
SCIENCES EDUCATION CARRER
OBSERVATION FORM

INDICATORS	1	2	3	4	5
1. Use of didactic learning games a. Use didactic games b. Use didactic games appropriately c. Apply tactical didactics					
2. Resources and strategies you use in classes a. Dress up b. Bingo c. Simon looks d. The magic box					
3. Skills that frequently develop in students a. Writing b. Reading c. Speaking d. Listening e. Memorization					
4. Teaching-Learning a. Gets meaningful learning b. The didactics used are related to the ages c. Achieve the objectives outlined d. Communication is participatory					
5. Content selection a. Modern content b. Innovative and persuasive c. Personalized					

1 = Never 2 =Rarely 3=Sometimes 4= Usually 5 =Always

ANNEX 2.



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
EXTENSION BAHIA DE CARAQUEZ
FACULTY OF SCIENCES EDUCATION

"Didactic games and its relevance for the development of the memorization and oral expression with children of pre-school of the Educational Unit" Pinceladas" in the year 2016-2017".

Directions: Carefully read each of the following statements and answer them accordingly. Mark your answer with an **X**.

SURVEY APPLIED TO PRE-SCHOOL TEACHERS

1. Why do you think that didactic games influence the oral expression and memorization of pre-school students?

Because

- Develop children's social skills.
- Increase their capacity for cooperation.
- They arouse children's interest in teaching both English and Spanish.
- All of the above.

2. Do you think that the implementation of didactic games facilitates teaching-learning English?

Yes

No

Why?

3. Students develop oral and memorizing skills through the use of various games. What games do you think should be implemented?

Dress up

Bingo

Simon looks

The magic box

Others

4. Do you think that the memory of the student develops more easily, it means, it is feasible to remember the vocabulary learned through the use of these games?

Yes
No

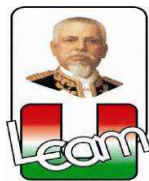
Why?

5. For what reasons do you consider that didactic games should be used daily during the English class?

Because

- Students can relax, releasing excessive energy.
- Develop understanding of the functions of mind, body and world.
- They are based on the playful modeling of student activity.
- All of the above.

ANNEX 3.



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÌ
EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÀQUEZ
FACULTY OF SCIENCES EDUCATION

"Didactic games and its relevance for the development of the memorization and oral expression with children of pre-school of the Educational Unit" Pinceladas" in the year 2016-2017".

Directions: Carefully read each of the following statements and answer them accordingly. Mark your answer with an **X**.

SURVEY APPLIED TO THE ENGLISH TEACHERS

1. As a specialist teacher in the English area, do you think that learning games are a useful tool in teaching English?

Yes
No

Why?

2. What skills do you think can be improved by applying learning games in the English class?

Memorization
 Speaking
 Writing
 Listening
 Reading

3. Students develop oral and memorizing skills through the use of various games. What games do you think should be implemented?

Dress up
Bingo
Simon looks
The magic box

Others

4. For pre-school students, the progress of their memory is developed with more dispositions which allow remembering the vocabulary learned through the use of these games. Do you agree?

Yes

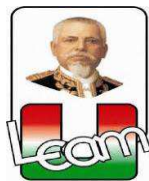
No

Why?

5. There are different reasons why didactic games should be used daily during the English class. Which one or what do you consider?

Because

- Students can relax, releasing excessive energy.
- Develop understanding of the functions of mind, body and world.
- They are based on the playful modeling of student activity.
- All of the above.
- I do not think they should be used on a daily basis.

ANNEX 4.

**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
EXTENSION BAHIA DE CARAQUEZ
FACULTY OF SCIENCES EDUCATION**

"Didactic games and its relevance for the development of the memorization and oral expression with children of pre-school of the Educational Unit" Pinceladas" in the year 2016-2017".

INTERVIEW APPLIED TO THE DIRECTOR

- 1. Do you think that the application of didactic games is a viable technique in teaching-learning English?**
- 2. Are teaching games a technique used within your institution?**
- 3. Do you think that the use of didactic games helps to develop memory and oral expression of the English language, especially in pre-school students?**
- 4. Do you provide as director the necessary materials for the creation and application of these didactic games?**
- 5. Do you consider that this kind of games should be practiced daily in the classroom of your institution?**

ANNEX 5.

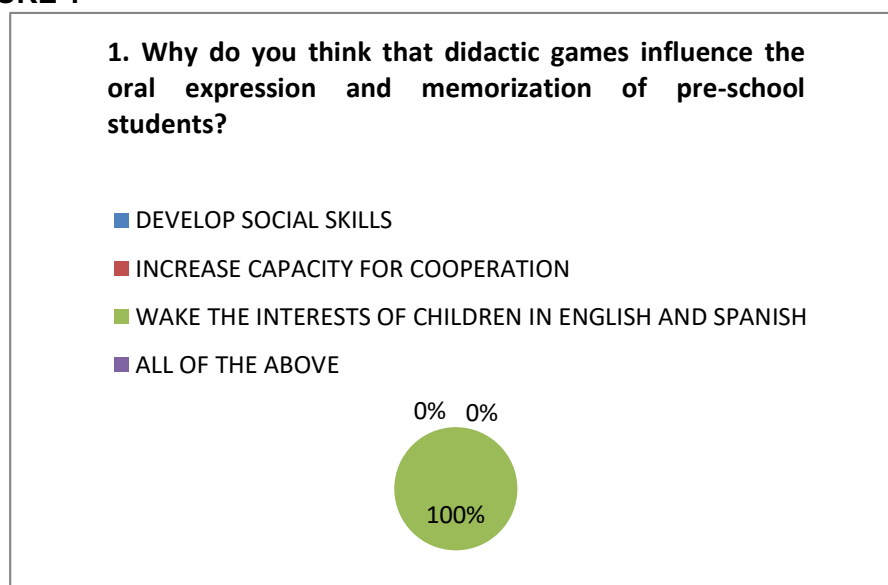
Surveys applied to the pre-school teachers of the Educational Unit “Pinceladas”.

QUESTION 1

TABLE 1

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
DEVELOP SOCIAL SKILLS	0	0%
INCREASE CAPACITY FOR COOPERATION	0	0%
WAKE THE INTERESTS OF CHILDREN IN ENGLISH AND SPANISH	2	100%
ALL OF THE ABOVE	0	0%
TOTAL	2	100%

FIGURE 1



Source: Pre-school teachers of the Educational Unit Pinceladas.

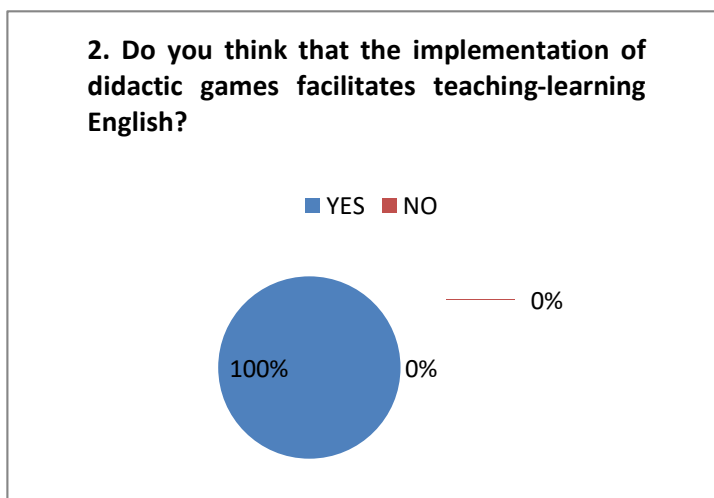
Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

QUESTION 2

TABLE 2

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

FIGURE 2



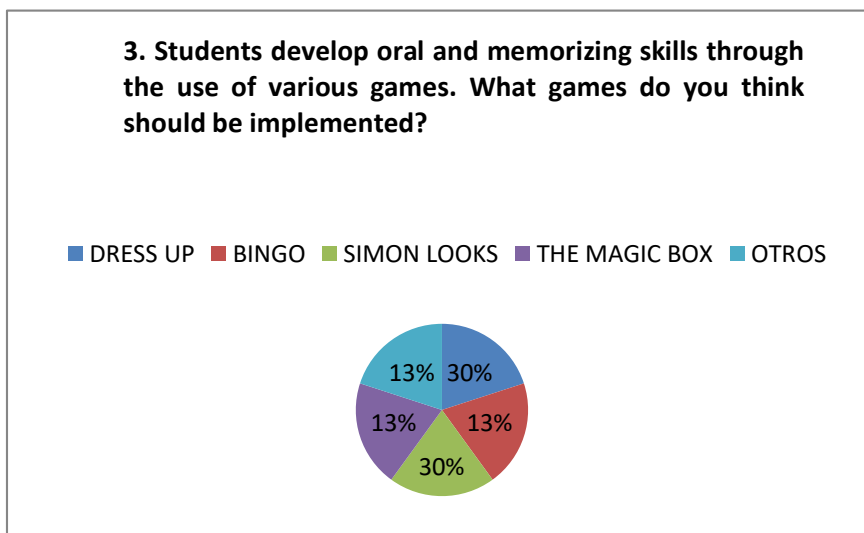
Source: Pre-school teachers of the Educational Unit Pinceladas.
Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

QUESTION 3

TABLE 3

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
DRESS UP	2	30%
BINGO	2	13%
SIMON LOOKS	2	30%
THE MAGIC BOX	2	13%
OTROS	2	13%
TOTAL	2	100%

FIGURE 3



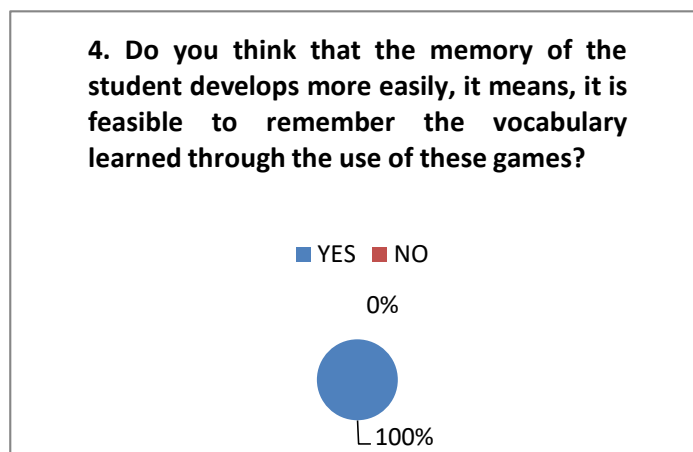
Source: Pre-school teachers of the Educational Unit Pinceladas.
Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

QUESTION 4

TABLE 4

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

FIGURE 4



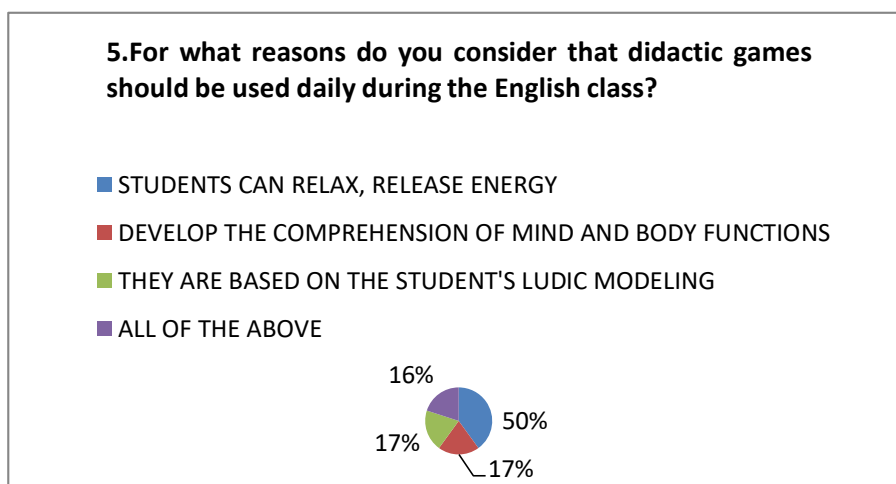
Source: Pre-school teachers of the Educational Unit Pinceladas.
 Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

QUESTION 5

TABLE 5

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
STUDENTS CAN RELAX, RELEASE ENERGY	2	50%
DEVELOP THE COMPREHENSION OF MIND AND BODY FUNCTIONS	1	17%
THEY ARE BASED ON THE STUDENT'S LUDIC MODELING	1	17%
ALL OF THE ABOVE	1	16%
TOTAL	2	100%

FIGURE 5



Source: Pre-school teachers of the Educational Unit Pinceladas.
 Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

Surveys applied to the English teachers of the Educational Unit “Pinceladas”.

QUESTION 1

TABLE 1

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

FIGURE 1



Source: English teachers of the Educational Unit Pinceladas.

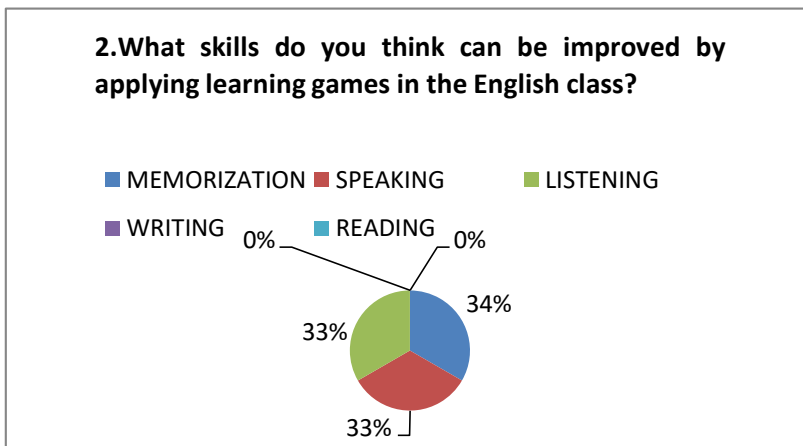
Author: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

QUESTION 2

TABLE 2

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
MEMORIZATION	2	34%
SPEAKING	2	33%
LISTENING	2	33%
WRITING	0	0%
READING	0	0%
TOTAL	2	100%

FIGURE 2



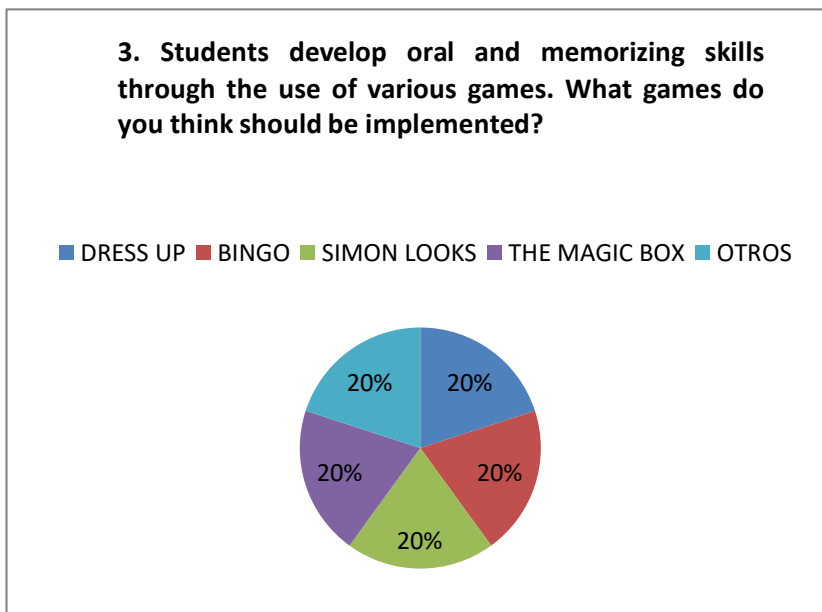
Source: English teachers of the Educational Unit Pinceladas.
Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

QUESTION 3

TABLE 3

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
DRESS UP	2	20%
BINGO	2	20%
SIMON LOOKS	2	20%
THE MAGIC BOX	2	20%
OTROS	2	20%
TOTAL	2	100%

FIGURE 3



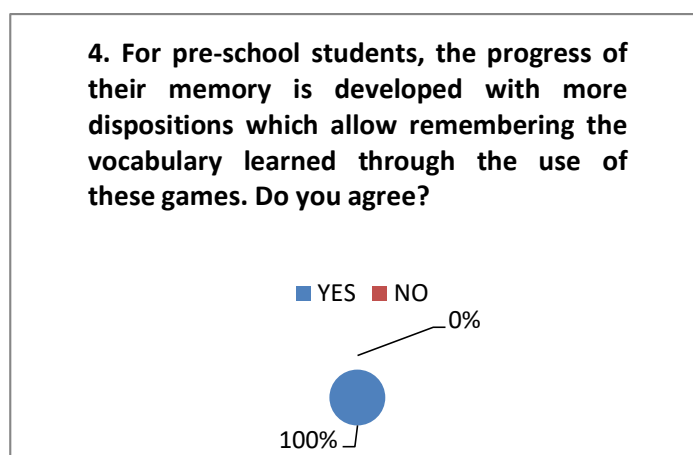
Source: English teachers of the Educational Unit Pinceladas.
Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

QUESTION 4

TABLE 4

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
YES	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

FIGURE 4



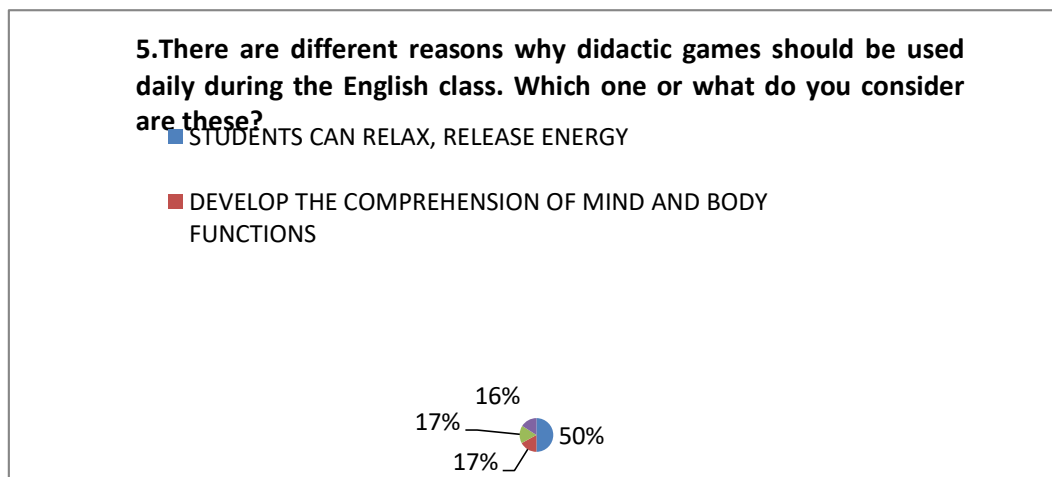
Source: English teachers of the Educational Unit Pinceladas.
Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

QUESTION 5

TABLE 5

ALTERNATIVE	QUANTITY	PERCENT
STUDENTS CAN RELAX, RELEASE ENERGY	2	50%
DEVELOP THE COMPREHENSION OF MIND AND BODY FUNCTIONS	1	17%
THEY ARE BASED ON THE STUDENT'S LUDIC MODELING	0	17%
ALL OF THE ABOVE	0	0%
I DO NOT CONSIDER THAT IT SHOULD BE USED	1	16%
TOTAL	2	100%

FIGURE 5



Source: English teachers of the Educational Unit Pinceladas.
Author: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

Interview applied to the director of the Educational Unit “Pinceladas”.

1. Do you think that the application of didactic games is a viable technique in teaching-learning English?

Of course yes. Children love to learn having fun, especially if it is the English class where they love to say words in a new language, and that is why I consider that the application of didactic games is favorable in the learning process of students in the field of English.

2. Are teaching games a technique used within your institution?

I can answer yes. It is very true that every teacher has their techniques and strategies when teaching their classes, however, I have noticed that especially in the smaller areas, teachers use teaching games as a technique to teach children.

3. Do you think that the use of didactic games helps to develop memory and oral expression of the English language, especially in pre-school students?

Yes. Students tend to forget many words in Spanish, also in English that is not their mother tongue or practice with their parents, but if they practice or employ these types of games at home it is praiseworthy to remember what they learned in class. It also contributes to communication with teachers, peers and their parents or family members.

4. Do you provide as director the necessary materials for the creation and application of these didactic games?

Of course. Each year at the beginning of the school year, as a principal, I ask for the material needs that each teacher would require for the creation of

various didactic resources which they manage and complement with their techniques and strategies.

5. Do you consider that this kind of games should be practiced daily in the classroom of your institution?

Perhaps in a short period of 5 or 0 minutes at the beginning of the class to motivate the student before continuing with the content to learn. Now that if it is with the small ones I consider that with them is a technique that should not stop practicing since they love to learn playing.

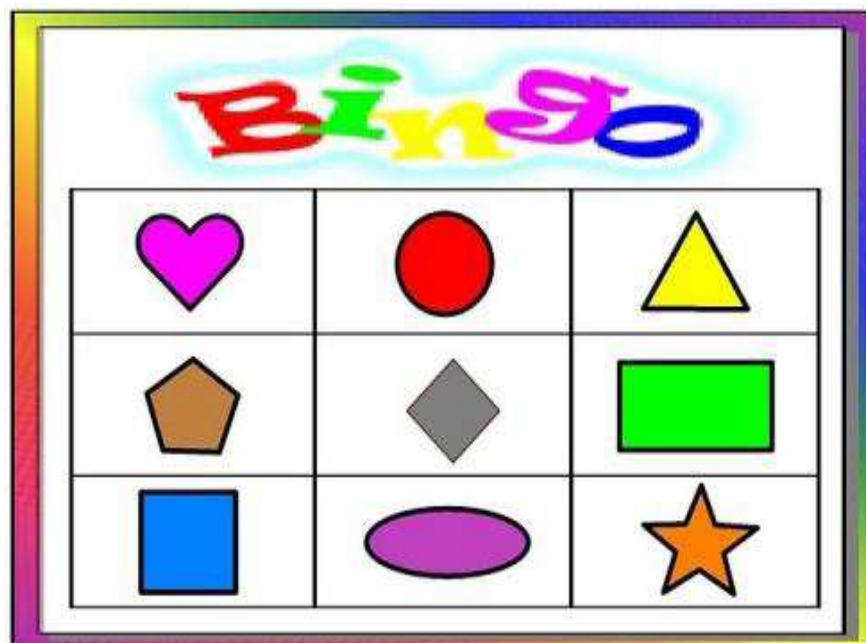
ANNEX 6

Didactic learning games used in the room.

Dress Up



Bingo



Simon looks



The magic box





UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÀQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS DE GRADO

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

TEMA

“JUEGOS DIDACTICOS Y SU RELEVANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIZACION Y EXPRESION ORAL CON NIÑOS DE PRE-ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PINCELADAS” EN EL AÑO 2016-2017”.

AUTORA

CINTIA KATERINE CHÀVEZ CEDEÑO

DIRECTOR DE TESIS

LCD. JAVIER ZAMBRANO MERO

BAHÍA DE CARÀQUEZ – MANABÍ – ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

Javier Antonio Zambrano Mero, PROFESOR DE LA UNIVERSIDAD ELOY ALFARO DE MANABÍ, CAMPUS BAHÍA DE CARÁQUEZ.

CERTIFICO:

Que el trabajo de investigación, titulado”

"JUEGOS DIDACTICOS Y SU RELEVANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIZACION Y EXPRESION ORAL CON NIÑOS DE PRE-ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PINCELADAS” EN EL AÑO 2016-2017”.

, elaborado por la estudiante graduada **Cintia Katerine Chávez Cedeño**, ha sido revisado de acuerdo con las directrices de la metodología de investigación científica y los estándares establecidos por la Facultad de Ciencias de la Educación.

En consecuencia, autorizo y apoyo su presentación.

Bahía de Caràquez, del 2017.

Javier Antonio Zambrano Mero
Tutor

AUTORÍA

Yo, **CINTIA KATERINE CHÀVEZ CEDEÑO** declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A través de la presente declaración cedo los derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.

Cintia Katherine Chávez Cedeño

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Previo al cumplimiento de Grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL CALIFICACIÓN

S.E. Ana Isabel Zambrano Lóor
SECRETARIA DE LA UNIDAD ACADÉMICA.

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo amor y cariño a los principales forjadores de mi vida, mis padres, quienes han sido mi apoyo incondicional en el proceso llevado a cabo para la obtención de mi título profesional.

Mi madre, mujer luchadora, trabajadora y amorosa que con sus consejos me han ayudado a ser mejor persona. Mi padre, ser alegre, quien a pesar de la distancia siempre me ha inculcado valores para sobrellevar mi vida.

Mis hermanos, un pilar importante con quien en todo momento han sido mi aliento y esperanza para no desfallecer.

A mi esposo, por creer en mis capacidades y por estar conmigo desde las situaciones más alegres, hasta las más adversas.

A mi hijo, mi fuente de inspiración y motivación para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mis amigos Luisa, Cristina, Karla y Carlos, quienes sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos, alegrías, tristezas y a todas aquellas personas quienes indirectamente han estado involucradas durante todo este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Gracias a todos.

RECONOCIMIENTO

Mi agradecimiento se dirige a quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto, a Dios, el que en todo momento está conmigo ayudándome a aprender de mis errores y a no cometerlos otra vez. Eres quien guía el destino de mi vida, te lo agradezco padre celestial.

Los cimientos de mi desarrollo, todos y cada uno de ustedes, mi familia, han destinado tiempo para enseñarme nuevas cosas, para brindarme aportes invaluable que servirán para toda mi vida. Especialmente agradezco a mis padres por estar presentes en el proceso de mi evolución como profesional, mi hermano, mi esposo, y mi bebé, el rayito de luz que me ilumina día a día, se los agradezco con creces.

La ayuda que me han brindado, ustedes mis amigos, ha sido sumamente importante, estuvieron a mi lado en momentos y situaciones tormentosas, pero siempre ayudándome.

A los maestros que me dotaron de sus saberes para nutrir mis conocimientos en el idioma inglés a lo largo de toda mi carrera universitaria.

No fue sencillo culminar este proyecto de vida, sin embargo todos ustedes siempre fueron mi motivación, esperanza y aliento en cada paso dado.

¡Muchas gracias!

ÍNDICE

Contenido

CERTIFICACIÓN.....	ii
AUTORIA	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RECONOCIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	7
1. Marco Teórico.....	7
1.1. Análisis histórico de la realidad de la investigación.....	7
1.1.1. Fundamentación Teórica.....	8
1.1.2. Los juegos didácticos.....	8
1.1.2.2. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.....	9
1.2. Desarrollo de la memorización y expresión oral.....	15
1.2.6. Metodología	22
CAPÍTULO II.....	24
2. Diagnóstico del estudio de campo y análisis de resultados.....	24
2.1. Población o universo	24
2.2. Muestra	24
2.3. Tipo de muestreo.....	24
2.4. Presentación y análisis de los resultados de la investigación.....	26
2.5. Análisis de la ficha de observación.....	31
CAPITULO III.....	33
3. Propuesta	33
3.1. Justificación.....	33
3.2. Objetivos	34
3.2.2. Objetivos específicos	34

3.3. Fundamentación teórica de la propuesta	35
3.3.1. Habilidades a desarrollar para la memorización y expresión oral del Inglés mediante la implementación de una sala de juegos didácticos de aprendizaje.....	35
3.1.1.2. Habilidad de hablar	36
3.4. Características de la estrategia didáctica	37
3.5. Requerimientos	37
3.5.1. Requerimientos de instituciones educativas	37
3.5.2. Requerimientos docentes.....	38
3.5.3. Requisitos estudiantes	38
3.6. Fases de la metodología	39
3.7. Resultados de la estrategia	42
Conclusiones y recomendaciones	43
Conclusiones	43
Recomendaciones	44
Bibliografía.....	45
ANEXO 1.....	48
ANEXO 2.....	49
ANEXO 3.....	53
ANEXO 4.....	54
ANEXO 5.....	63
Juegos didácticos de aprendizaje empleados en la sala.	63

RESUMEN

"Juegos didácticos y su relevancia para el desarrollo de la memorización y expresión oral con niños de pre-escolar de la Unidad Educativa "Pinceladas" en el año 2016-2017".

Los juegos didácticos hoy en día tienen un rol importante dentro del ámbito educativo, ya que funcionan como una herramienta pedagógica que integra no solo a los estudiantes, sino también a los maestros involucrados en la formación de los mismos. Además, gracias al empleo de juegos enfocados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo del lenguaje y la memorización del idioma Inglés se han visto evidenciadas.

Es evidente, que muchos estudiantes, sobre todo los de pre-escolar tienen dificultades al momento de memorizar palabras nuevas o de pronunciar las mismas, aún más si es en otro idioma como el Inglés. Es por esto, que el empleo de juegos didácticos enfocados a desarrollar estas habilidades vitaliza e ilumina la mente de ellos logrando así un incremento óptimo en su aprendizaje.

Los juegos didácticos no solo contribuyen a la memorización y desarrollo de su expresión oral, sino que logra un plus acrecentando su nivel motor el cual es un factor imprescindible en la etapa de pre-escolar cuando empiezan a desarrollar nociones. Es así, que los juegos didácticos permiten que el aprendizaje de los estudiantes se genere de manera entretenida y significativa.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación "Juegos didácticos y su relevancia para el desarrollo de la memorización y expresión oral con niños de pre-escolar de la Unidad Educativa "Pinceladas" en el año 2016-2017", permitió la recolección de datos interesantes que proporcionaron información llamativa en cuanto a la memorización y expresión oral, sus ventajas y su optimización con la ayuda de juegos didácticos.

Este estudio se justificó debido a que el Inglés es uno de los idiomas más incluidos en una malla curricular estudiantil pero en grados superiores y siendo los primeros años de vida escolar los mejores para ser aprendido ya que el estudiante está en su mejor etapa de aprendizaje. El siguiente trabajo de investigación se basó en niños de pre-escolar y el desarrollo de la memorización para una buena expresión oral.

La mayoría de las escuelas en la ciudad de Bahía de Caràquez no cuenta con una malla curricular donde se incluya el Inglés como una materia con suficientes horas de clases para niños de los primeros grados, específicamente pre-escolar, siendo estos grados los precisos para aprender un segundo idioma.

Tomando en cuenta a Caneo, M. (1987), plantea que la utilización del juego didáctico dentro del aula desarrolla en los niños diversos aspectos no solo en el área cognitiva, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de diferentes formas.

Al aplicarse varias estrategias específicas como **dress up, bingo** etc... lo que se consiguió en los niños fue un aprendizaje duradero ya que al aprender de una forma novedosa y didáctica pudieron recordarlo en su

divertido día a día, además, su base para avanzar a los siguientes grados escolares fue ideal.

En cada actividad realizada no solo se desarrollaron las habilidades antes mencionadas sino que también se les enseñó a aprender con diferentes tipos de metodologías. Otra ventaja es que al ser pequeños solo se dedican a escuchar y desarrollan el listening de una manera impresionante, que es una de las habilidades más difíciles de manejar en grados superiores especialmente en la secundaria.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

Lo que se buscó con este proyecto de investigación es que tanto padres de familia como maestros noten lo importante que es que la institución educativa cuente con suficientes horas académicas dedicadas a la enseñanza del idioma Inglés y cabe recalcar que esta debe de ser divertida para que los estudiantes se enamoren de la materia y su aprendizaje sea provechoso.

Con respecto al diseño teórico, se planteó a su vez el problema científico el cual llevó a preguntar lo siguiente: ¿Los juegos didácticos son relevantes en el desarrollo de la memorización y expresión oral en los niños de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas periodo 2016?

Acercas del objeto de investigación, los juegos didácticos en la mayoría de las escuelas en el nivel pre-escolar se centran en letras, números, nociones y arte (en español) pero no en empezar a formar una base sólida de un segundo idioma incluido en sus clases diarias, entonces, a simple vista se pudo observar el problema que existe a nivel educativo.

¿Qué es lo que se buscó con esta investigación? Se buscó mostrar la importancia de la enseñanza del Inglés en los primeros niveles de estudio que en este caso la memorización y la expresión oral aplicando varios juegos didácticos.

La relación entre el problema, el objeto y el objetivo permitió determinar como campo de investigación lo siguiente: Juegos didácticos y su relevancia para el desarrollo de la memorización y expresión oral con niños de pre-escolar de la unidad educativa “Pinceladas” en el año 2016-2017.

El objetivo de este análisis fue desarrollar habilidades que lleven a una buena memorización y expresión oral para un aprendizaje duradero a través de los juegos didácticos.

En el anteproyecto se generó una hipótesis, dentro de la cual se cuestionaba si al desarrollar varios juegos didácticos ayudaría a la memorización y por lo tanto a mejorar la expresión oral de los estudiantes de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas periodo 2016-2017.

Dentro de las variables conceptuales se encontraron las variables independiente y dependiente, las mismas que engloban lo siguiente:

Variable independiente.- Desarrollo de la memorización y expresión oral.

Los juegos didácticos al aplicarlos con un fin específico provee muchos beneficios; en el caso de niños de pre-escolar estos beneficios son productivos para toda su vida estudiantil.

Memorización y vocabulario: Uno de los beneficios es el vocabulario variado que se aplica y al ser enseñado de una manera didáctica se hace más fácil la memorización.

Listening: Una de las habilidades que se desarrollan aquí es el listening y la más productiva para la vida estudiantil que le espera, ya que si no se desarrolla a tiempo tiende a ser la más complicada en grados superiores.

Speaking: El mismo hecho de que sean niños de pre-escolar los lleva a desarrollar el speaking llevándolos a una buena pronunciación ya que no escriben palabras o frases si no que la manera de recibir y practicar sus clases es hablando y de la misma manera es su evaluación.

Variable dependiente.- Juegos didácticos.

Al hablar de juegos didácticos se habla de juegos con enseñanzas académicas que llevaron a los pequeños a aprender de forma divertida. Al aplicar por ejemplo el juego “dress up” ellos aprendieron a trabajar en equipo ya que este se resuelve dividido en dos grupos para poder vestir a un muñeco y así varios juegos más que les permitió trabajar de forma diferente.

Con relación a las variables operacionales, estas encierran:

Variable independiente: la relevancia en el desarrollo de la memorización y expresión oral.

- Incrementa el vocabulario.
- Mejora el speaking.
- Desarrolla el listening.

Variable dependiente: Juegos didácticos.

- Aumenta el interés por aprender divirtiéndose.
- Estimula la participación.
- Desarrolla la capacidad memorística.
- Desarrolla el listening.

Adicional, las tareas científicas se enfocaron en:

- Realizar mediante la lectura científica un correcto análisis sobre las estrategias de los juegos didácticos que han sido empleadas para la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.
- Comprobar la relevancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la memorización y expresión oral del idioma Inglés.
- Demostrar la capacidad de los estudiantes para aprender el idioma inglés con estrategias divertidas realizadas en una sala especial.

En referencia al diseño metodológico, la modalidad de investigación fue de carácter bibliográfico.

Se obtuvo información de páginas web, videos educativos, libros etc., donde haya contenido preciso y sobre todo experiencias sobre el tema. Se realizaron encuestas por muestreo en la Unidad Educativa Pinceladas.

Se aplicaron la investigación exploratoria y la descriptiva. No se trató exclusivamente de la obtención y la acumulación de datos y su tabulación correspondiente, sino que se relacionó con opiniones de personas, sus puntos de vista y las actitudes que se mantienen. Así mismo explorar sobre sucesos de los cuales no se tiene conocimiento y lograr responder para qué y cuál es el problema.

En relación a la población y muestra, la población para la presente investigación la constituyeron la directora, dos docentes de Inglés y los estudiantes de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas.

En cuanto a la muestra: 32 estudiantes, 2 docentes de Inglés y la directora del plantel.

Con referencia a los métodos de investigación, el presente trabajo de investigación se realizó con los siguientes métodos de investigación:

Investigación Histórica lógica que permitió conocer antecedentes los juegos didácticos aplicados a la enseñanza de otras instituciones que dedican suficientes horas a impartir el Inglés como materia (instituciones bilingües).

El tipo de investigación realizada fue correlacional ya que relaciona las variables causas - efectos como es la relevancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la memorización y expresión oral de los niños de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas.

En el presente proyecto se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

Lectura científica.- Como fuente de información bibliográfica para realizar la conceptualización del Marco Teórico.

Instrumento.- Se utilizaron mapas conceptuales, organizadores gráficos y fichas bibliográficas para obtener la información.

Encuesta.- Se aplicaron a los estudiantes, docente y directora de la Unidad Educativa Pinceladas, se trabajó sobre los juegos didácticos y su relevancia en el desarrollo de la memorización y expresión oral de los niños de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas.

Instrumento.- Se aplicó una encuesta con preguntas cerradas para valorar la importancia de esta metodología.

CAPITULO I

1. Marco Teórico

1.1. Análisis histórico de la realidad de la investigación.

La Unidad Educativa “Pinceladas” se encuentra localizada en la ciudad de Leonidas Plaza, dentro de la cual se ofrece una educación de alta relevancia en cuanto al idioma Inglés. La escuela posee y provee a los estudiantes de recursos de diversos tipos, sin embargo, una introducción de juegos didácticos específicos destinados a la memorización y expresión oral de estudiantes sería de gran significancia en el aprendizaje de los estudiantes en cuanto al idioma Inglés se refiere.

La idea de los juegos didácticos, nace a partir de incentivar al estudiante a desarrollar habilidades tanto motoras como cognitivas, de manera que puedan recordar mediante las mismas palabras que puedan utilizar en su vida diaria y expresarlas a quienes los rodeen, es decir, que exista participación en todas las áreas donde se encuentren, y que todos sean parte de ella.

Existen actividades creativas mediante el uso de juegos didácticos que con la ayuda de diferentes materiales y recursos ayudan a desarrollar nociones importantes sobre todo la memorización y el habla, y proporcionar seguridad con la práctica diaria.

1.1.1. Fundamentación Teórica

1.1.2. Los juegos didácticos.

1.1.2.1. Definición

Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término Inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos”. (Sanuy, 1998)

Impulsar el desarrollo intelectual de los infantes es un cometido muy importante el cual puede convertirse en un proceso muy divertido para los mismos. Actualmente, existen diversas actividades y juegos didácticos que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en niños y niñas de corta edad, los mismos que brindan excelentes resultados ya que les permiten absorber de manera rápida nuevos conocimientos.

Los juegos didácticos son una técnica participativa orientada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, promoviendo así disciplina; este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento del aprendizaje.

El propósito hacia donde están dirigidos los juegos de este tipo es principalmente el aprendizaje. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo favorecen el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que enriquecen todos los aspectos del progreso de los niños.

1.1.2.2. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.

Es una realidad que los niños en la actualidad se inclinan más por las actividades que no demandan esfuerzo físico, tales como los videojuegos o los juegos por internet; sin embargo, y aunque este tipo de actividades desarrollan algunas habilidades que sería iluso negar, es un hecho que acrecientan un sedentarismo en los niños y además reducen de gran manera la socialización.

Según Vygotsky, el juego conlleva a la comunicación, expresión de pensamientos, enfrentamiento de situaciones de triunfo o de frustración con los sentimientos que ellos implican, sin dejar de lado los diferentes aprendizajes que se obtienen. Pero todo esto puede ser fortalecido en gran manera con la ancha variedad de juegos al alcance sin ser dependientes de equipos electrónicos.

“Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional”. (Bañeres, La influencia educativa de los juegos, 2008)

En cuanto al desarrollo psicomotor los niños y las niñas, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Además como bien lo dice “Bañeres et al. 2008, por medio del juego los niños:

- Descubren sensaciones nuevas.
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.

- Desarrollan su capacidad perceptiva.

1.1.2.3. El juego como estrategia didáctica

El juego es utilizado como herramienta predilecta con el fin de facilitar y fortalecer procesos de enseñanza y aprendizaje ya sea individual o grupal. Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido, ya que se descubre que el juego puede ser creativo y el aprendizaje entretenido.

Este tipo de juegos permiten que los niños y niñas exploren sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplíen estas capacidades permitiendo así descubrirse a sí mismos. De esta forma van conquistando su cuerpo y el mundo exterior. En referencia al desarrollo social y afectivo, los niños y las niñas socializan con sus compañeros y aprenden normas de comportamiento debido a la interacción que surge entre ellos.

Como dice “Bañeres et al. 2008, en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones.

Al jugar, los niños y niñas se comunican e interactúan entre sí, logrando ampliar sus habilidades comunicativas, desarrollando de forma espontánea la capacidad de cooperación, es decir, dar y recibir ayuda para un fin común; prosperan moralmente ya que experimentan medidas de comportamiento y se conocen a sí mismos, creando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus acompañantes de juego.

1.1.2.4. El juego como herramienta útil para el aprendizaje

Como seres humanos, sus acciones son intensificadas mediante aspectos motivacionales intrínsecos y estímulos procedentes del entorno, a su vez encadenados a la práctica de cualquier actividad. Este fenómeno se muestra desde el primer momento que cada persona empieza a tener sentido de la razón, por la cual el juego se convierte en una destreza que no sólo recrea y puede estimular, sino que también acerca al niño hacia la edificación del saber.

En algunas circunstancias, respecto al juego, el pensamiento del adulto es diferente a la del menor, ya que aquel tiende a idear el juego a partir de una lógica funcional mientras el niño lo hace por placer, por diversión y así cimienta un espacio oportuno donde expresarse e implantar contacto con el mundo.

Al incluirse el juego en las actividades cotidianas de los estudiantes se les va enseñando que aprender es posible y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e interiorizar los conocimientos de forma significativa.

Se puede deducir entonces que el juego ha sido, es y será una de las herramientas más útiles con las que el ser humano cuenta para desarrollar su inteligencia, sus habilidades y sus destrezas en todos los ámbitos que le rodean.

Aunque no siempre se tuvo conciencia de su importancia, la relación hogar-escuela en la aplicación de la estrategia lúdica incide no solo en los aspectos relacionados con la obtención de conocimientos y la adquisición de habilidades sino que de igual forma favorece el desarrollo.

1.1.2.5. El juego como agente socializador

Es evidente el hecho de que el juego cumple otras funciones que van más allá que recrear al niño o tenerlo entretenido por un tiempo determinado. El juego involucra la integración y aceptación, el mismo que actúa como agente de transporte al conocimiento de forma divertida y más significativa. Conduce al ser humano a ser creativo, dinámico e independiente.

Es así que el juego se convierte en un agente socializador que favorece el desarrollo del niño como ser social y a través de los valores fundamentales se fortalecen. De esta forma, la dimensión lúdica no solo es diversión sino también aprendizaje. Así, tanto docentes como padres de familia están en la necesidad de tratar el juego no solo como un pasatiempo, sino también con el objetivo de ayudar al niño a superar debilidades que aparecen a medida que va creciendo.

1.1.2.6. Beneficios de los juegos didácticos

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, al ayudar al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación se ensaya y se ejercita para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

Complementando a Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23). (Huizinga, 1968)

Para Huizinga “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente” (Franc, 2002)

1.1.2.7. Ventajas de los juegos didácticos

Desde tiempos antiguos, los juegos didácticos han tenido relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, sobre todo de aquellos más pequeños que empiezan a descubrir sus nociones y van experimentando diversos pensamientos a partir de ello. Es por esto que los juegos didácticos son de gran ventaja porque:

- Garantizan en el estudiante hábitos de colaboración colectiva.
- Acrecientan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Comprueban el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes.
- Solucionan los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol 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 activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. (JUEGOS DIDACTICOS, 2012)

1.1.2.8. Fases De Los Juegos Didácticos

- **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- **Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

1.1.2.9. Características De Los Juegos Didácticos

Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Es por esto, que los juegos didácticos se caracterizan porque:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes. (JUEGOS DIDACTICOS, 2012)

1.2. Desarrollo de la memorización y expresión oral.

1.2.1. Definición

Según Jean Robin (1982), la expresión oral es el proceso de hablar que va más allá de la simple producción de sonidos concatenados los unos a los otros. El objetivo fundamental de quien estudia un idioma extranjero es la comunicación, es decir enviar y recibir mensajes de forma efectiva y de negociar significados.

La comunicación oral representa para cualquier ser humano su modo esencial de interacción sociocultural; además, le permite comprender a los demás y lo que está a su alrededor para hacerse una visión personal del mundo.

Cuando los estudiantes comienzan la escuela por primera vez, necesitan conocer frases y expresiones clave que puedan utilizar para comunicarse

con las maestras y los compañeros de clase durante el día escolar. Ser capaz de comunicarse efectivamente con los demás es fundamental para poder aprender. (Calderón, 1994)

A través de interacciones significativas y divertidas, los estudiantes pueden desarrollar el tipo de destrezas de comunicación cotidiana que facilitan el aprendizaje. Las maestras pueden emplear diversas estrategias para ayudar a los estudiantes en las primeras etapas del desarrollo del idioma.

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de microdestrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no. (Cervantes, LA COMUNICACION Y EL MUNDO, 2007)

La expresión oral es lo que permite al ser humano ponerse en contacto y establecer conexiones con sus pares, partiendo de ella entonces la oportunidad de establecer objetivos, metas y proyectos en común.

En cuanto a lo que memorización se trata, la misma se define como la acción de fijar metódicamente algo en la memoria, por medio de repeticiones sistemáticas. (ALEGSA, 2010)

La repetición desempeña un papel fundamental en la memorización; la memorización y el razonamiento son elementos fundamentales del aprendizaje en el ser humano.

La memoria no es solamente tema de interés de alumnos, profesores y padres en el ámbito académico, sino que lo es también en la vida diaria,

aunque, lógicamente, sea con relación a aprendizaje académico donde, directa o indirectamente, más se evalúa y considera.

Sin memorización no existe aprendizaje, ni cabe utilizar posteriormente conocimientos, información o experiencias anteriores. Vivir es recordar y se vive y se sabe cuánto se recuerda.

1.2.2. Estrategias y factores clave en la expresión oral

- **Voz**

Voz es un vocablo que procede del latín vox y que permite dar nombre al sonido que se produce con la vibración de las cuerdas vocales mediante el aire que es expulsado por los pulmones y que sale por la laringe. (Gardey, 2012).

La voz es el instrumento fundamental para comunicarse con los demás. El uso correcto de la voz tiene influencia en el aprendizaje de los estudiantes, tomando en cuenta la modulación de la misma y la expresión del maestro para con ellos y viceversa.

- **Dicción**

La dicción se basa en decir las cosas en cumplimiento de las reglas gramaticales, utilizando de manera correcta las palabras, para construir oraciones. (Padro, 2016)

La dicción hace referencia al habla desde su mejor manera posible para evitar así malos entendidos o barreras en la comunicación. Es por esto, que al momento de explicar algo a los estudiantes se debe ser

claro, preciso y conciso para que el mensaje que se pretende enviar sea recibido de forma correcta.

- **Fluidez**

La fluidez por su parte es la capacidad que dispone un individuo para expresarse con corrección y naturalidad, ya sea en su idioma materno o también con su segunda lengua. O sea, la fluidez es la posibilidad de hablar de manera continua y ello obviamente es funcional e imprescindible para que la expresión oral sea efectiva. (ABC, 2007)

Es necesario tener fluidez para comunicarse. Es necesario captar el significado de lo que se expresa para poder opinar o preguntar al respecto, lo cual lleva tanto al maestro como al estudiante a soltarse en si al momento de hablar.

- **Volumen y ritmo**

Será importante manejar el volumen y el ritmo en la expresión oral dado que son claves a la hora de transmitir de modo correcto un mensaje. La intensidad de la voz y la conservación de la armonía y de una acentuación correcta. (ABC, 2007).

Cuando se trata de expresar algo, como maestros se debe ser guía o ejemplo de cómo hablar o la manera correcta de utilizar el tono de voz , es decir, enseñarles que es más importante hablar pausado y respetando los signos gramaticales para expresar las ideas de manera adecuada que hablar rápido y al final no lograr entenderlas.

1.2.3. Fases de la memorización

Una vez que se percibe algo, comienza un proceso que conduce a la memorización de esa información. Esto se consigue con las siguientes fases:

- **Comprensión:** Supone la observación a través de los sentidos y entender esa información.
- **Fijación:** Se adquiere con la repetición. Es imprescindible fijar antes de recordar una información que resulte interesante.
- **Conservación:** Esta fase está en función del interés, la concentración y el entrenamiento de la persona, y de todos estos factores dependerá el modo en que se memoriza.
- **Evocación:** Significa sacar al plano de la conciencia los conocimientos almacenados.
- **Reconocimiento:** Consiste en la interrelación de los conocimientos nuevos y previos.

1.2.4. Tipos de memoria

La capacidad mental que permite a los individuos el registro, conservación y evocación de hechos, ideas, imágenes y otras experiencias, se la denomina memoria. Esta es entonces una de las funciones más importantes que tiene el cerebro.

Existen distintos tipos de memoria, algunas de ellas son:

- **Memoria a largo plazo**

Esta clase de memoria mantiene la información inconscientemente, sólo se vuelve consciente en el momento que se recupera. Esta memoria tiene la capacidad de almacenar información de forma permanente y casi ilimitada.

Aquí se ubican imágenes, recuerdos de experiencias propias, conocimientos del mundo, conceptos, entre otros.

- **Memoria a corto plazo**

A diferencia de la anterior, tiene una capacidad y duración limitada y almacena la información conscientemente. Esta memoria, puede convertirse en memoria a largo plazo a través de la asociación significativa o la repetición. Aquí se almacena la información con la que se interactúa con el ambiente.

- **Memoria sensorial**

Está compuesta por el almacenamiento de toda la información que fue captada por los sentidos, una vez que el estímulo haya finalizado.

- **Memoria semántica**

Imprescindible para la utilización del lenguaje, es la que retiene los significados de los conceptos (sin importar que no tengan que ver con vivencias propias) y sus relaciones semánticas.

- **Memoria episódica**

Es la que almacena acontecimientos autobiográficos y que pueden ser evocados explícitamente.

- **Memoria de reconocimiento**

Como su nombre indica, es la que permite identificar algo que fue percibido con anterioridad, ya sea personas, objetos o lugares. Cuando se revive algo

ya percibido, el contenido es relacionado con las representaciones que quedaron almacenadas en la memoria.

- **Memoria declarativa**

Almacena acontecimientos del mundo y personales que, para que sean recordados, deben ser evocados conscientemente.

- **Memoria procedimental**

Esta memoria almacena un repertorio de destrezas, habilidades y aprendizajes, ya sean cognitivos o motores (como por ejemplo cómo manejar un auto, lavarse los dientes, hacer un cálculo, etc.). Estos conocimientos, al ser automatizados, no deben ser ejecutados conscientemente, sino que se activan al momento de realizar alguna tarea. (Clasificaciones, 2016)

1.2.5. Técnicas de memorización

Desde hace mucho tiempo atrás, se ha intentado diseñar técnicas que ayuden a recordar cosas. Al momento de memorizar algo, a muchos se les hace un poco complicado o quizás sea momentáneo pero luego de un tiempo se olvida y es allí donde el aprendizaje se vuelve un problema tanto para el estudiante como para el maestro. Es por esto, que existen varias técnicas de memorización para ayudar a evitar esta complicación.

- **Conectar y enlazar.-** Esta técnica de memorización implica la **creación de asociaciones entre los elementos de una lista y la asignación de imágenes** a cada conexión para ayudar a una mejor memorización.

- **Crear una historia.-** Mientras se crean imágenes para cada elemento, utilizando el método de enlace, se **combina todo en una gran historia**. Esta técnica ayuda a memorizar la secuencia de las imágenes y por lo tanto el orden de los elementos.
- **Asociar objetos a lugares conocidos.-** Este método de memorización consiste en la **asociación de términos o elementos de la lista con lugares conocidos**. Además, puede convertirse en algo más sensorial incorporando sonidos, olores, sabores o lo que sea necesario para obtener los mejores resultados.
- **Asociar palabras a un número y recordar así objetos ordenados.-** Este sistema es útil para memorizar listas de palabras en un orden particular. Este método se puede llevar a cabo mediante dos pasos. **El primer paso requiere memorizar palabras que son fáciles de asociar con los números**, utilizando palabras que rimen con el número o formas que se asemejen a la serie. Una vez que se memoriza esta lista, **el segundo paso consiste en asociar las palabras a la lista de objetos** que realmente se necesiten memorizar.
- **Técnica de Loci o Palacio de la Memoria.-** Este método de memorización se basa, como no podía ser de otra forma, en los mecanismos básicos de la mnemónica: la visualización y la asociación.
Consiste en asociar la información que quieres memorizar a figuras, objetos o personajes situados en distintos lugares que son conocidos perfectamente y en un orden concreto establecido. (Universia, 6 técnicas de memorización , 2016)

1.2.6. Metodología

En referencia a la metodología con la que se trabaja la memorización en conjunto con la expresión oral, se puede decir que tiene gran significancia al

momento de impartir conocimientos y observar las destrezas que los estudiantes desarrollan.

- Es importante que sea **globalizadora**, es decir, que abarque las áreas correspondientes al currículo educativo.
- Es primordial que se enfoque en ser **activa** y **participativa**, donde el estudiante esté involucrado en el aprendizaje y sea capaz de descubrirlo por sí mismo.
- También debe ser **motivadora**, donde se cree una atmósfera de estimulación, para que los estudiantes se sientan relajados y cómodos durante su estadía en la institución.
- La **participación** es una parte clave, así como la **interacción** entre todos los estudiantes. Los maestros implementan diferentes actividades como conversaciones, adivinanzas para permitir la interacción, participación y comprensión de los mismos.
- La utilización de **juegos** tiene un rol imprescindible. Muchos juegos conllevan al uso del lenguaje y por ende ayuda a la memorización. Estas suelen cautivar a los niños y son de gran beneficio formativo.

CAPÍTULO II

2. Diagnóstico del estudio de campo y análisis de resultados.

2.1. Población o universo

La población para la actual investigación la constituyeron 2 docentes de la Unidad Educativa “Pinceladas” encargados del área de pre-escolar, 2 docentes del área de Inglés y la directora de la institución.

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Pinceladas”.

2.2. Muestra

La muestra es un subconjunto de la población total de los maestros de pre-escolar, los maestros del área de Inglés y la directora a quienes se les aplicaron los instrumentos de evaluación (cuestionarios).

Esta muestra tendrá en un nivel de confianza del 95%. Con un error de muestreo del 0,05%.

2.3. Tipo de muestreo

Mediante la siguiente investigación se empleó un tipo de muestreo: probabilismo aleatorio simple.

Es así como se presentan a los docentes encargados del área de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas y la directora de la institución.

Muestra: 2 docentes de pre- escolar		
Total pre-escolar: 2 docentes		
CURSO	TOTAL DOCENTES/PARALELO	DOCENTES ENCUESTADOS/PARALELO
"PRE- ESCOLAR"	2	2
TOTALES	2	2

Elaborado por: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa "Pinceladas".

Muestra: 2 docentes del área de Inglés		
Total pre-escolar: 2 docentes del área de Inglés		
CURSO	TOTAL DOCENTES/PARALELO	DOCENTES DE INGLES ENCUESTADOS/PARALELO
"PRE- ESCOLAR"	2	2
TOTALES	2	2

Elaborado por: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa "Pinceladas".

Muestra: 1 Directora de la institución.		
Total: 1 Directora de la institución.		
CURSO	TOTAL DIRECTORA ENCUESTADA	DIRECTORA ENTREVISTADA
"PRE- ESCOLAR"	1	1
TOTALES	1	1

Elaborado por: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa "Pinceladas".

2.4. Presentación y análisis de los resultados de la investigación.

2.4.1. Encuestas aplicadas a los docentes de pre-escolar de la Unidad Educativa Pinceladas.

1. ¿Por qué razón piensa usted que los juegos didácticos influyen en la expresión oral y la memorización de los estudiantes de pre-escolar?

La utilización de juegos didácticos es hoy en día una de las principales técnicas utilizadas en la educación debido a sus grandes alcances en el desarrollo que los estudiantes alcanzan en diferentes áreas. Es por esto que el 100% equivalente a dos maestros, piensa que la razón principal por la que los juegos didácticos influyen en la expresión oral y la memorización de los estudiantes de pre-escolar es porque despiertan el interés en los niños en la enseñanza tanto del Inglés como del español.

(Anexo 4, encuesta 1, gráfico 1).

2. ¿Cree usted que la implementación de juegos didácticos facilita la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés?

Los dos maestros equivalente al 100% de la muestra, cree que la implementación de juegos didácticos facilita la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés debido a que los estudiantes se les hace novedoso el aprender un nuevo idioma y más aún si se les hace divertido y entretenido.

(Anexo 4, encuesta 1, gráfico 2).

3. Los estudiantes desarrollan habilidades orales y de memorización mediante la utilización de diversos juegos. ¿Qué juegos piensa usted que deberían implementarse?

El 50% equivalente a uno de los maestros considera que solo deberían implementarse dos clases de juegos: Simon looks y dress up, debido a que

son fáciles de realizar y los estudiantes comprenderán las direcciones y aprenderán el contenido. Sin embargo, el otro 50% equivalente al otro maestro piensa que deberían implementarse los juegos mencionados y otros más que beneficien el aprendizaje de los estudiantes y los entretenga aprendiendo este nuevo idioma.

(Anexo 4, encuesta 1, gráfico 3).

4. ¿Piensa usted que la memoria del estudiante se desarrolla con más facilidad, es decir le es factible recordar el vocabulario aprendido a través de la utilización de estos juegos?

Los dos maestros equivalentes al 100% de la muestra, piensan que a través de estos juegos la memoria del estudiante se desarrolla con más facilidad y pueden recordar lo aprendido en clase. La razón radica en que los niños de pre-escolar debido a su edad aman jugar, entonces, al maestro incorporar juegos en su enseñanza hacen que el niño o niña al practicar en casa pueda recordar fácilmente el contenido aprendido.

(Anexo 4, encuesta 1, gráfico 4).

5. ¿Por cuales razones considera usted que los juegos didácticos deberían utilizarse a diario durante la clase de Inglés?

El 50% equivalente a uno de los maestros, considera que estos juegos deberían utilizarse a diario porque de esta manera los estudiantes pueden relajarse y liberar energía excesiva que muchas veces ocasiona conflictos entre compañeros. Otro maestro equivalente al otro 50%, piensa que todas las razones propuestas son válidas para la utilización de estos juegos aplicados a diario en la clase de inglés.

(Anexo 4, encuesta 1, gráfico 5).

2.4.2. Encuesta aplicada a los docentes de Inglés de la Unidad Educativa Pinceladas.

- 1. Como maestra especializada en el área de inglés, ¿Piensa usted que los juegos didácticos de aprendizaje son una herramienta útil en la enseñanza del idioma Inglés?**

Hoy en día, los juegos didácticos se han convertido en un instrumento muy ventajoso en la instrucción de cualquier idioma, sobre todo del Inglés. Es por esto que el 100% equivalente a dos docentes especializados en el área de inglés, piensan que estos juegos son una herramienta útil en la enseñanza de este idioma.

- 2. ¿Qué habilidades cree usted que pueden mejorar mediante la aplicación de juegos didácticos de aprendizaje en la clase de Inglés?**

Los juegos didácticos de aprendizaje permiten desarrollar diversas habilidades, entre ellas las de memorización, speaking, listening, writing y reading; sin embargo, en los estudiantes de pre-escolar que recién están comenzando a descubrir nociones no sucede igual. Es así, que el 34% correspondiente a 2 docentes de Inglés, consideran que la memorización es la habilidad que más se desarrolla. Seguida del 33% la habilidad de speaking y 33% la de listening. Así mismo, los dos docentes están de acuerdo que no se desarrollan las habilidades de writing y reading puesto que ellos no leen ni escriben.

- 3. Los estudiantes desarrollan habilidades orales y de memorización mediante la utilización de diversos juegos. ¿Qué juegos considera usted que deben implementarse?**

El planteamiento sobre la utilización de diversos juegos didácticos de aprendizaje y las habilidades que se desarrollan a través de los mismos es hoy en día considerado desde diversos aspectos. Los dos docentes de inglés equivalentes al 100%, exponen que los juegos propuestos como Dress up, bingo, simon looks y the magic box son juegos que proponen un aprendizaje significativo del idioma inglés a través de la aplicación de los mismos. Pero también ponen en consideración la aplicación de otros.

- 4. Para los estudiantes de pre- escolar, el progreso de su memoria se desarrolla con más disposición lo cual permite recordar el vocabulario aprendido a través de la utilización de estos juegos. ¿Está de acuerdo?**

Los dos docentes de Inglés equivalentes al 100%, están de acuerdo de que en los estudiantes de pre- escolar el progreso de su memoria se desarrolla con más disposición permitiendo recordarles lo que aprendieron durante la clase.

- 5. Existen diferentes razones por las cuales los juegos didácticos deberían utilizarse a diario durante la clase de Inglés. ¿Cuál o cuáles considera usted son estas?**

Son varias las razones por las cuales los docentes del área de Inglés utilizan juegos didácticos de aprendizaje en sus clases. Es por esto, que los dos docentes del área de Inglés consideran en un 50% que la razón principal es porque se les permite a los estudiantes relajarse y liberar energía. Otra de las razones correspondiente al 25% es porque desarrollan la comprensión de las funciones del cuerpo y la mente. Sin embargo, una de las docentes equivalente al 25% también expresó que es bueno incorporar los juegos pero no a diario.

2.4.3. Entrevista aplicada a la directora de la Unidad Educativa Pinceladas.

1. ¿Piensa usted que la aplicación de juegos didácticos es una técnica viable en la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés?

Por supuesto que sí. Los niños aman aprender divirtiéndose, sobre todo si es la clase de Inglés donde les encanta decir palabras en un nuevo idioma, y es por eso que considero que la aplicación de juegos didácticos es favorable en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la materia de Inglés.

2. ¿Los juegos didácticos son una técnica utilizada dentro de su institución?

Puedo responder que sí. Es muy cierto que cada maestra tiene sus técnicas y estrategias al momento de impartir sus clases, sin embargo, he podido notar que sobre todo en las áreas más pequeñas las maestras y maestros utilizan los juegos didácticos como técnica para enseñar a los niños.

3. ¿Cree usted que el empleo de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la memoria y expresión oral del idioma Inglés sobre todo en los estudiantes de pre-escolar?

Sí. Los estudiantes tienden a olvidarse de muchas palabras en español, también en Inglés que no es su lengua materna o la que practican con sus padres, pero si ellos practican o emplean estos tipos de juegos en casa es loable que recuerden lo que aprendieron en clase. También contribuye a la comunicación tanto con los maestros, compañeros y sus padres o familiares.

4. ¿Provee usted como directora los materiales necesarios para la creación y aplicación de estos juegos didácticos?

Claro que sí. Cada año al iniciarse el periodo escolar, como directora pregunto las necesidades materiales que cada maestro llegase a requerir para la creación de diversos recursos didácticos los cuales ellos manejan y complementan con sus técnicas y estrategias.

5. ¿Considera usted que este tipo de juegos deberían practicarse a diario dentro de los salones de clase de su institución?

Quizás en un periodo corto de 5 minutos al empezar la clase para motivar al estudiante antes de continuar con el contenido a aprender. Ahora que si es con los pincelitos más pequeños considero que con ellos es una técnica que no debería dejar de practicarse puesto que adoran aprender jugando.

2.5. Análisis de la ficha de observación

Analizando los cinco indicadores que se plantearon en la ficha de observación se llega a las siguientes resoluciones:

En el indicador **#1 Empleo de juegos didácticos**, se pudo observar que **siempre** se utilizan juegos didácticos. Asimismo **usualmente** se emplean de manera adecuadas los mismos y se aplican tácticas didácticas.

En el indicador **#2 Recursos y estrategias que utiliza en clases**, se notó que **siempre** se utilizan estas estrategias durante la clase de Inglés: dress up, bingo, simon looks y the magic box; sin embargo, también se percibió que algunas de estas actividades son más fáciles de entender para ciertos estudiantes y un tanto complicadas para otros.

En el indicador **#3 Destrezas que frecuentemente desarrolla en los estudiantes**, se evidenció que **siempre** se desarrollan las destrezas de

listening y speaking, y **nunca** las habilidades de reading y writing, debido a que los estudiantes de pre-escolar aun no saben leer ni escribir. Cabe recalcar que las habilidades de listening y speaking tienen mayor auge en estos estudiantes debido a que a esta edad despiertan y empiezan a desarrollar sus nociones.

En el indicador **#4 Enseñanza-Aprendizaje**, se pudo ver que los estudiantes **usualmente** obtienen un aprendizaje significativo, ya que por lo general 2 o 3 de ellos no siempre captan el mensaje de la clase. Y que la didáctica usada es **siempre** afín a las edades puesto que todos están entre los 4 y 5 años; también **siempre** se logran los objetivos trazados y la comunicación es participativa.

En el indicador **#5 Selección de contenido**, se notó que la maestra **siempre** utiliza contenido moderno, la mayoría de los temas son de carácter actual. Asimismo, el contenido es **siempre** innovador y persuasivo, tanto así que el estudiante no pierde la concentración en lo que se le está explicando y el toque personalizado que le incluye es llamativo.

CAPITULO III

3. Propuesta

Implementación de una sala de juegos didácticos de aprendizaje para el desarrollo de la memorización y expresión oral del idioma Inglés con niños de pre-escolar de la Unidad Educativa “Pinceladas”.

3.1. Justificación

Los juegos didácticos divierten a los niños, pero también son de una gran utilidad cuando se trata de estimular su creatividad y motricidad fina; además de ayudar al aprendizaje y la estimulación del desarrollo integral de los niños, pueden ser utilizados con fines específicos.

El juego es una de las actividades más importantes y una necesidad vital para el desarrollo de los niños porque les ayuda a comprender e interactuar con su entorno.

Mediante el juego los niños van experimentando nuevas sensaciones y desarrollando cualidades como la observación, la iniciativa, el valor, la capacidad creadora, la sociabilidad y la disciplina, entre otros.

Es por esto que la idea de implementar un aula que les permita desarrollar diferentes tipos de habilidades, sobre todo la de memorización y expresión oral es una idea que no solo lleva la educación a otro nivel, ya que la enseñanza tomaría un giro importante con la introducción de esta nueva estrategia enfocada en los niños de pre-escolar.

El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo

utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía. (Bruner, 1984)

Es importante saber que el mejor aprendizaje se da por medio del juego. Los niños deben jugar sin darse cuenta que aprenden algo.

Una sala de juegos didácticos les permitirá a los estudiantes aprender con facilidad y de manera divertida, lo cual lo entretiene pero a su vez se exploran sus conocimientos y los expone, también los adquiere y los almacena en su memoria logrando así que retengan los aprendizajes impartidos y se comuniquen utilizando el lenguaje y el idioma Inglés.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Implementar una sala de juegos didácticos de aprendizaje con el fin de desarrollar la memorización y expresión oral del idioma Inglés en los niños de pre-escolar de la Unidad Educativa “Pinceladas”.

3.2.2. Objetivos específicos

- Identificar los juegos didácticos que se practicarán dentro de la sala de aprendizaje de Inglés.
- Recolectar los materiales necesarios para la creación de los espacios de juegos didácticos que los estudiantes encontrarán dentro del aula de aprendizaje de Inglés.
- Diseñar y decorar el aula de aprendizaje de Inglés utilizando los materiales y juegos previamente creados.

- Asesorar a los estudiantes al momento de poner en práctica los ejercicios destinados al aprendizaje del idioma Inglés.
- Emplear diversos tipos de juegos didácticos de aprendizaje con el fin de desarrollar la memorización y expresión oral del idioma Inglés.

3.3. Fundamentación teórica de la propuesta

3.3.1. Habilidades a desarrollar para la memorización y expresión oral del Inglés mediante la implementación de una sala de juegos didácticos de aprendizaje.

Al momento de desarrollar en primer lugar habilidades de memorización se debe tener en cuenta que para lograrlo el estudiante tiene que guiarse mediante un patrón de sonido, es decir, mediante la habilidad de escuchar, u otro de visión, es decir, mediante la habilidad de ver y desde luego el de repetir utilizando la voz mediante la habilidad de hablar. De estas maneras podrían desarrollar sus habilidades de memorización y expresión oral juntas.

3.3.1.1. Habilidad de escuchar

Si es cierto, el principal objetivo de esta propuesta está enfocado en mejorar la memorización y expresión oral de los estudiantes; por ende el listening se torna primordial.

Escuchar es un proceso de seis etapas-, que consiste en audición, asistir, entender, recordar, evaluar y responder. Estas etapas se producen en secuencia y sucesión rápida.

Recursos didácticos se forman en elementos fundamentales que integran las metodologías de enseñanza – aprendizaje en el salón de clase hacia la formación de un aprendizaje significativo al estudiante, permitiéndole un

aprovechamiento más eficiente y efectivo de los contenidos concedidos por sus docentes. (Nunan, 2001).

Para comenzar a hablar fluidamente en Inglés, es preciso ejercitar el listening como primera función. El listening es un fragmento esencial en el camino al dominio del idioma Inglés.

3.3.1.2. Habilidad de hablar

La **comunicación oral** es primordial para cualquier idioma, y el Inglés no es la excepción. El **habla** se nutrirá fundamentalmente de los recursos que se puedan otorgar a los estudiantes: mientras más escuchen y vean, mayores serán sus avances. Se puede expresar que el habla es el producto más evidente de la suma de todos los recursos materiales utilizados.



En el salón de clases, en muchas ocasiones es difícil conseguir que los estudiantes conserven conversaciones motivadoras debido a diferentes factores. La sala de juegos didácticos de aprendizaje es un recurso altamente importante que permite al maestro crear diversas actividades que requieran práctica del habla donde el límite lo pone la imaginación.

Es por esto, que la utilización de juegos didácticos permitirá que los estudiantes utilicen este recurso primordial como lo es la sala de aprendizaje de Inglés, donde podrán dar rienda suelta a sus opiniones, ideas, pensamientos y lo más divertido es que podrán aprender de una manera no tan tradicional y más entretenida.

En el momento en el que surge el habla de estudiante, se desarrolla la siguiente actividad subsecuente al proceso de oír, ver y hablar, el cual es la memorización.

Es así, que existen diferentes juegos didácticos que se pueden emplear dentro del aula de aprendizaje de Inglés:

ACTIVIDAD	INSTRUCCIONES	IMAGEN	RECURSOS	POBLACIÓN
DRESS UP	Este juego consiste en utilizar cartillas relacionadas con prendas de vestir. Se les mostrará a los estudiantes una a una las flash cards y el que las diga correctamente pasará a ubicarla encima del niño o la niña a vestir.		Maestra, sala de juegos, prendas de vestir en flash cards.	Estudiantes de pre-escolar
BINGO	Este juego consiste en completar fichas en un poster situado en frente de los estudiantes. La gran ventaja con este juego didáctico es que cualquier tema del contenido a aprender puede ser adaptado a esta estrategia.		Maestra, sala de juegos, poster gigante de bingo.	Estudiantes de pre-escolar

<p>SIMON LOOKS</p>	<p>Este juego didáctico es una versión adaptada de la actividad Simon says. La diferencia es que en lugar de darle direcciones a los estudiantes para que realicen una actividad, ellos al escuchar Simon looks tendrán que observar la imagen, levantar la mano y decir que es lo mostrado por Simon, en este caso la maestra o el maestro en cuestión.</p>		<p>Maestra, sala de juegos o salón de clases, flash cards.</p>	<p>Estudiantes de pre-escolar</p>
<p>THE MAGIC BOX</p>	<p>La caja mágica como se denomina este juego didáctico es muy parecido al acto de magia donde sacan objetos del sombrero, en este caso será de la caja mágica. Apenas la maestra saque el objeto ellos diran en voz alta lo que están observando. Tambien se pueden guardar dentro flash cards en lugar de objetos con la misma finalidad.</p>		<p>Maestra, sala de juegos o salón de clases, caja mágica, flash cards, objetos de acuerdo al vocabulario.</p>	<p>Estudiantes de pre-escolar</p>

3.4. Características de la estrategia didáctica

A raíz de la investigación realizada en la Unidad Educativa “Pinceladas”, la autora pronuncia de la siguiente manera las características en forma detallada.

- **Innovadora:** Porque es la primera vez que los estudiantes trabajarían utilizando una sala de juegos didácticos adquiriendo así nuevos conocimientos en la materia de Inglés y fuera de un salón de clases.
- **Amigable:** Porque los niños aman aprender jugando, y es así que se sentirán más confiados de expresarse aunque no lo hagan perfectamente.
- **Entretenida:** Porque los juegos aplicados en la sala hacia los estudiantes son de total participación, de tal manera que combinaran desde el conocimiento hasta sonrisas.
- **Integradora:** Porque al haber actividades grupales entre ellos se ayudaran para lograr el objetivo trazado en clase a través de estos juegos. Además promueve el compañerismo y la cooperación entre ellos mismos.
- **Flexible:** Porque no solo pueden practicar en la escuela, sino que también lo pueden hacer en casa, promoviendo que los padres se incluyan y aprendan de ellos y les ayuden así a crear nuevas herramientas o recursos.

3.5. Requerimientos

3.5.1. Requerimientos de instituciones educativas

Para la institución

- Proporcionar una sala destinada a la creación y aplicación de juegos didácticos.
- Facilitar los recursos necesarios para adaptar la sala de juegos didácticos.
- Tener cuidado por parte del señor o señora de limpieza con los recursos dentro de la sala de juegos didácticos.

3.5.2. Requerimientos docentes

Para los docentes

- Manejar correctamente cada uno de los juegos didácticos implementados en la sala.
- Mostrar dinamismo, ser ágil y fluente.
- Dar direcciones y reglas a los estudiantes sobre cómo se lleva a cabo cada uno de los juegos didácticos a practicar.
- Promover el cuidado de la sala de juegos didácticos.

3.5.3. Requisitos estudiantes

Para los estudiantes

- Mostrar espontaneidad al momento de expresarse aunque la respuesta no sea la correcta.
- Comportarse ordenadamente cuando se encuentran dentro de la sala de juegos didácticos.
- Brindar el cuidado respectivo de la sala de juegos didácticos y los recursos dentro de la misma como si fuesen propios.

3.6. Fases de la metodología

El diseño de la estrategia didáctica está formado por cuatro fases, donde la autora realiza una descripción detallada de cómo funciona la sala de juegos didácticos de aprendizaje para mejorar la memorización y expresión oral en el idioma Inglés.

Tomando en cuenta el ejemplo pedagógico elaborado en cada una de las partes anteriores, donde se muestra propuesta metodológica para mejorar la memorización y expresión oral del idioma Inglés, se presenta de manera detallada cada una de las fases a continuación.

3.6.1. Fase I. Diseño de clases a través del uso de juegos didácticos de aprendizaje para el mejoramiento de la memorización y expresión oral del idioma Inglés con niños de pre-escolar de la Unidad Educativa “Pinceladas”.

Descripción: Esta fase consiste en diseñar como serán las clases a partir del empleo de esta sala de juegos didácticos de aprendizaje, y lo que demande el uso de la misma. Utilizando la sala de juegos didácticos de aprendizaje, se realizarán actividades tales como Dress up, Bingo, Simon looks y The magic box.

Objetivo: Conseguir que los estudiantes se adapten a la nueva sala de aprendizaje y asocien vocabulario empleando los juegos propuestos dentro de la misma.

1. Revisar el contenido de las unidades a aprender para adaptarlas de acuerdo a los juegos didácticos de aprendizaje que se van a emplear.

2. Identificar y reconocer todo el vocabulario, las estructuras y frases a enseñar, a fin de estar apto para cualquier tipo de pregunta a presentarse.
3. Agregar vocabulario posible a cuestionarse por parte de los estudiantes como medida precautelar.

3.6.2. Fase II. Clasificación de los juegos didácticos de aprendizaje para el mejoramiento de la memorización y expresión oral del idioma Inglés.

Descripción: En esta fase se van a organizar por temas cada una de los juegos didácticos de aprendizaje escogidos previamente y con los cuales se va a trabajar en relación al contenido.

Objetivo: Encasillar cada uno de los temas a aprender de acuerdo a los juegos didácticos de aprendizaje correspondientes con el fin de interactuar entre todos sin pérdidas de tiempo.

1. Coordinar de acuerdo al contenido anual de estudio los temas que se van a manejar mediante los juegos didácticos de aprendizaje.
2. Separar cada uno de los juegos didácticos por temas.
3. Seleccionar cuales temas se impartirán en la sala de juegos didácticos de aprendizaje y cuales dentro del salón de clases.
4. Enumerar los temas y los juegos didácticos de aprendizaje utilizando un número igual para evitar confusiones al momento de practicarlos.

3.6.3. Fase III. Desarrollo y aplicación de los juegos didácticos de aprendizaje para el mejoramiento de la expresión oral en el idioma Inglés.

Descripción: Esta fase consiste en practicar los juegos antes ya mencionados como lo son: Dress up, Bingo, Simon looks y The magic box.

Objetivo: Perfeccionar mediante los juegos didácticos de aprendizaje propuestos la memorización y expresión oral del idioma Inglés y su confianza para comunicarse libremente.

1. Observar el poster que se va a vestir utilizando las prendas que la maestra o el maestro muestre; el niño o niña que diga la prenda pasa a ubicarla en el poster.
2. Prestar atención a las imágenes que se presentarán en la cartilla de bingo, oír su pronunciación y luego repetirla y un representante de cada grupo pasara a ubicarla.
3. Mirar las flash cards mostradas por la maestra y decir en inglés su significado.
4. Adivinar la palabra correcta mirando hacia las imágenes que saldrán de la caja mágica.

3.6.4. Fase IV. Evaluación del empleo de los juegos didácticos de aprendizaje para el mejoramiento de la memorización y expresión oral en el idioma Inglés.

Descripción: En esta fase se va a evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes luego del desarrollo y aplicación de los juegos didácticos de aprendizaje.

Objetivo: Evaluar los conocimientos y habilidades adquiridas por los estudiantes y reforzar alguna que tenga cierto tipo de dificultad.

1. Verificar que todos los estudiantes se hayan adaptado a la sala de juegos didácticos de aprendizaje y la correcta práctica de los mismos.
2. Corregir detalles pequeños sobre la expresión oral del idioma Inglés.
3. Comprobar que recuerden la mayor parte del vocabulario aprendido durante la práctica de estos juegos didácticos de aprendizaje.

4. Repasar nuevamente los juegos didácticos de aprendizaje realizados dentro de la sala y observar si persiste algún problema.

3.7. Resultados de la estrategia

El empleo de juegos didácticos de aprendizaje para el mejoramiento de la memorización y expresión oral del idioma Inglés propuesta por la autora fue realizada en la Unidad Educativa “Pinceladas” en la ciudad de Leonidas Plaza, la misma que dio muestra a los siguientes resultados:

Los niños y niñas de pre-escolar demostraron que a través del empleo de juegos didácticos de aprendizaje se pudo alcanzar un mejoramiento significativo en la expresión oral del idioma Inglés, así como también en su memorización. Además, se logró un gran avance en cuanto a la confianza que ellos obtuvieron al practicar este tipo de juegos guiados por recursos didácticos entretenidos y amigables. Asimismo, adaptaron su oído a voces diferentes a la de la maestra, es decir, a la de sus mismos compañeritos, obteniendo así un progreso en su habilidad de listening.

Últimamente, lo que más se puede recalcar es que los estudiantes de pre-escolar se motivaron a aprender palabras diferentes en casa de lo que se dicta en clases y aprovecharon su aprendizaje en la escuela para practicarlo y demostrarlo fuera de la institución.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- La implementación de una sala de juegos didácticos de aprendizaje es una herramienta significativa que conlleva a un aprendizaje representativo.
- Los juegos didácticos de aprendizaje ayudan a mejorar la memorización y expresión oral del idioma Inglés y facilita una comunicación fácil y divertida.
- Aumenta la comunicación entre maestro-alumno gracias al empleo de juegos didácticos de aprendizaje.
- Se fomenta la responsabilidad y cuidado de la sala de juegos de aprendizaje en los estudiantes y demás personas que frecuentan el área.

Recomendaciones

- Incentivar a los estudiantes a aprender practicando juegos didácticos de aprendizaje que los motive a seguir cultivándose incluso si no se encuentran dentro de la institución educativa.
- Implementar el ejercicio de algún juego didáctico de aprendizaje dentro del salón de clase para que los estudiantes se sientan estimulados dentro y fuera del mismo.
- Aumentar la comunicación entre el maestro y el alumno a fin de lograr una relación serena y confiable al momento de emplearse los juegos didácticos de aprendizaje.
- Fomentar en los estudiantes y demás personas que frecuentan la sala de juegos didácticos el valor del cuidado de los recursos que se encuentran dentro de la sala y el salón de clases.

Bibliografía

- ABC, D. (2007). *DEFINICION ABC*. Recuperado el 4 de NOVIEMBRE de 2016, de DEFINICION DE EXPRESION ORAL:
<http://www.definicionabc.com/comunicacion/expresion-oral.php>
- ALEGSA. (31 de Agosto de 2010). *Definiciones-de.com*. Recuperado el 26 de Mayo de 2017, de <http://www.definiciones-de.com/Definicion/de/memorizacion.php>
- Bañeres. (2008). *La influencia educativa de los juegos*. Madrid.
- Bruner. (1984). VENTAJAS DE LAS SALAS DE JUEGOS. *Aprendo haciendo*.
- Calderón, M. (1994). Desarrollo de la expresion oral. En M. Calderón, *Second language acquisition*. Texas: MTTI.
- Cervantes, C. V. (Diciembre de 2007). *LA COMUNICACION Y EL MUNDO*. Recuperado el 5 de Noviembre de 2016, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionoral.htm
- Clasificaciones, E. d. (2016). *TIPOS DE- ENCICLOPEDIA DE TIPOS*. Recuperado el Mayo de 2017, de <http://www.tiposde.org/general/31-tipos-de-memoria/>
- Franc, N. (2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz.
- Gardey, J. P. (2012). Recuperado el 26 de Mayo de 2017, de <http://definicion.de/voz/>
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. . Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- JUEGOS DIDACTICOS*. (23 de FEBRERO de 2012). Recuperado el 5 de Marzo de 2017, de <http://juegoseducativos.blogspot.com/>
- Nunan. (2001). EL ESCUCHAR Y SUS FASES . En F. NIEVES, *LA COMPRENSION AUDITVA* (pág. 158).
- Padro, L. (Diciembre de 2016). *CONCEPTODEFINICION.DE*. Recuperado el Mayo de 2017, de <http://conceptodefinicion.de/diccion/>

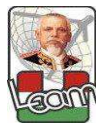
Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. Marsiega.

Universia. (2016). 6 técnicas de memorización . *Universia*.

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE FICHA DE OBSERVACIÓN

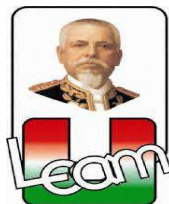


UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
 CAMPUS BAHÍA DE CÁRAQUEZ
 CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	1	2	3	4	5
1. Empleo de juegos didáctico a. Utiliza juegos didácticos b. Emplea de forma adecuada los juegos didácticos c. Aplica tácticas didácticas					
2. Recursos y estrategias que utiliza en clases a. Dress up b. Bingo c. Simon looks d. The magic box					
3. Destrezas que frecuentemente desarrolla en los estudiantes a. Writing b. Reading c. Speaking d. Listening e. Memorization.					
4. Enseñanza-Aprendizaje a. Obtiene un aprendizaje significativo b. La didáctica usada es afín a las edades c. Logra los objetivos trazados d. La comunicación es participativa					
5. Selección de contenido a. Contenido moderno b. Innovador y persuasivo c. Personalizado					

1 = Nunca 2 = Pocas veces 3 = A veces 4 = Usualmente 5 = Siempre

ANEXO 2



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÌ
EXTENSIÒN BAHÌA DE CARÀQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÒN

“JUEGOS DIDACTICOS Y SU RELEVANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIZACION Y EXPRESION ORAL CON NIÑOS DE PRE-ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PINCELADAS” EN EL AÑO 2016-2017”.

Instrucciones: lea con atención cada uno de los siguientes planteamientos y contéstelos de acuerdo a su consideración. Marque su respuesta con una **X** cuando corresponda.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE PRE-ESCOLAR

1 ¿Por qué razón piensa usted que los juegos didácticos influyen en la expresión oral y la memorización de los estudiantes de pre-escolar?

Porque...

- Desarrollan en los niños sus habilidades sociales.
- Incrementan su capacidad de cooperación.
- Despiertan el interés de los niños en la enseñanza tanto del inglés como del español.
- Todas las anteriores.

2 ¿Cree usted que la implementación de juegos didácticos facilita la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés?

- SI
- NO

¿Por qué?

3 Los estudiantes desarrollan habilidades orales y de memorización mediante la utilización de diversos juegos. ¿Qué juegos piensa usted que deberían implementarse?

- Dress up

- Bingo
- Simon looks
- The magic box
- Otros

4 ¿Piensa usted que la memoria del estudiante se desarrolla con más facilidad, es decir le es factible recordar el vocabulario aprendido a través de la utilización de estos juegos?

- Si
- No

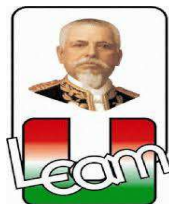
¿Por qué?

5 ¿Por cuales razones considera usted que los juegos didácticos deberían utilizarse a diario durante la clase de inglés?

Porque...

- Los estudiantes pueden relajarse, liberar energía excesiva.
- Desarrollan la comprensión de las funciones de la mente, cuerpo y mundo.
- Están basados en la modelación lúdica de la actividad del estudiante.
- Todas las anteriores.

ANEXO 3



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
EXTENSION BAHIA DE CARAQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

“JUEGOS DIDACTICOS Y SU RELEVANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIZACION Y EXPRESION ORAL CON NIÑOS DE PRE-ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PINCELADAS” EN EL AÑO 2016-2017”.

Instrucciones: lea con atención cada uno de los siguientes planteamientos y contéstelos de acuerdo a su consideración. Marque su respuesta con una **X** cuando corresponda.

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL ÀREA DE INGLÈS

1 Como maestra especializada en el área de inglés, ¿Piensa usted que los juegos didácticos de aprendizaje son una herramienta útil en la enseñanza del idioma inglés?

- SI

- NO

¿Por qué?

2 ¿Que habilidades cree usted que pueden mejorar mediante la aplicación de juegos didácticos de aprendizaje en la clase de inglés?

Memorization

Speaking

Writing

Listening

Reading

3 Los estudiantes desarrollan habilidades orales y de memorización mediante la utilización de diversos juegos. ¿Qué juegos considera usted que deben implementarse?

- Dress up
- Bingo
- Simon looks
- The magic box
- Otros

4. Para los estudiantes de pre- escolar, el desarrollo de su memoria se desarrolla con más disposición lo cual permite recordar el vocabulario aprendido a través de la utilización de estos juegos. ¿Está de acuerdo?

- Si
- No

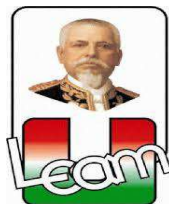
¿Por qué?

5. Existen diferentes razones por las cuales los juegos didácticos deberían utilizarse a diario durante la clase de inglés. ¿Cuál o cuáles considera usted?

Porque...

- Los estudiantes pueden relajarse, liberar energía excesiva.
- Desarrollan la comprensión de las funciones de la mente, cuerpo y mundo.
- Están basados en la modelación lúdica de la actividad del estudiante.
- Todas las anteriores.
- No considero que deban utilizarse a diario.

ANEXO 4



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
EXTENSION BAHIA DE CARAQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

“JUEGOS DIDACTICOS Y SU RELEVANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIZACION Y EXPRESION ORAL CON NIÑOS DE PRE-ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PINCELADAS” EN EL AÑO 2016-2017”.

ENTREVISTA APLICADA A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN

- 1. ¿Piensa usted que la aplicación de juegos didácticos son una técnica viable en la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés?**
- 2. ¿Los juegos didácticos son una técnica utilizada dentro de su institución?**
- 3. ¿Cree usted que el empleo de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la memoria y expresión oral del idioma ingles sobre todo en los estudiantes de pre-escolar?**
- 4. ¿Provee usted como directora los materiales necesarios para la creación y aplicación de estos juegos didácticos?**
- 5. ¿Considera usted que este tipo de juegos deberían practicarse a diario dentro de los salones de clase de su institución?**

ANEXO 5

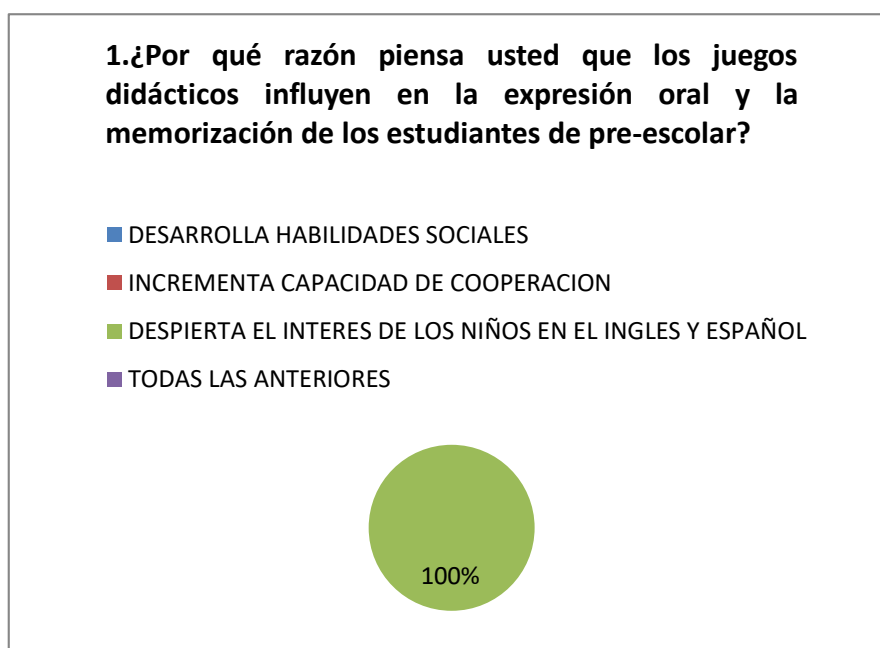
Encuesta aplicada a los docentes de pre-escolar de la Unidad Educativa “Pinceladas”.

PREGUNTA 1

Tabla 1

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
DESARROLLA HABILIDADES SOCIALES	0	0%
INCREMENTA CAPACIDAD DE COOPERACION	0	0%
DESPIERTA EL INTERES DE LOS NIÑOS EN EL INGLES Y ESPAÑOL	2	100%
TODAS LAS ANTERIORES	0	0%
TOTAL	2	100%

Grafico 1



Fuente: Docentes de pre-escolar del Centro Educativo Pinceladas.

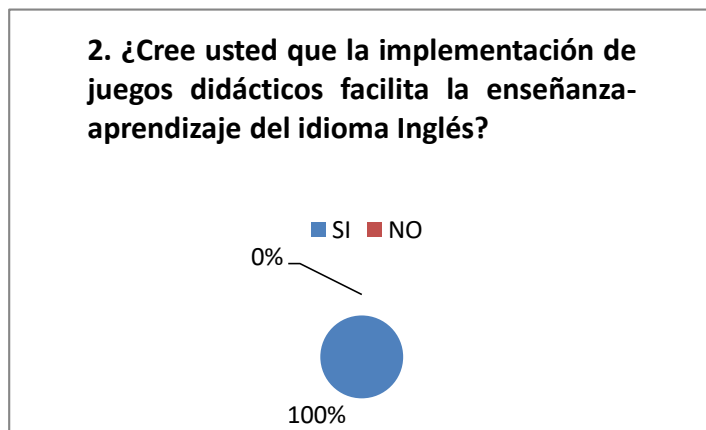
Autor: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

PREGUNTA 2

Tabla 2

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Grafico 2



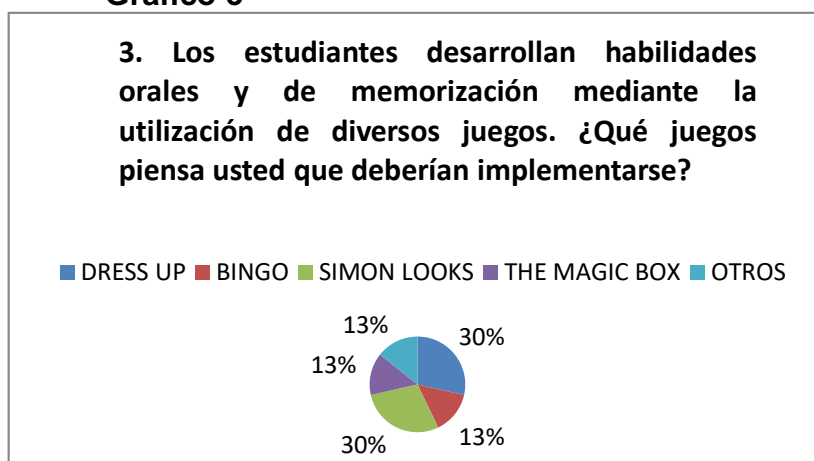
Fuente: Docentes de pre-escolar del Centro Educativo Pinceladas.
Autor: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

PREGUNTA 3

Tabla 3

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
DRESS UP	2	30%
BINGO	1	13%
SIMON LOOKS	2	30%
THE MAGIC BOX	1	13%
OTROS	1	13%
TOTAL	2	100%

Grafico 3

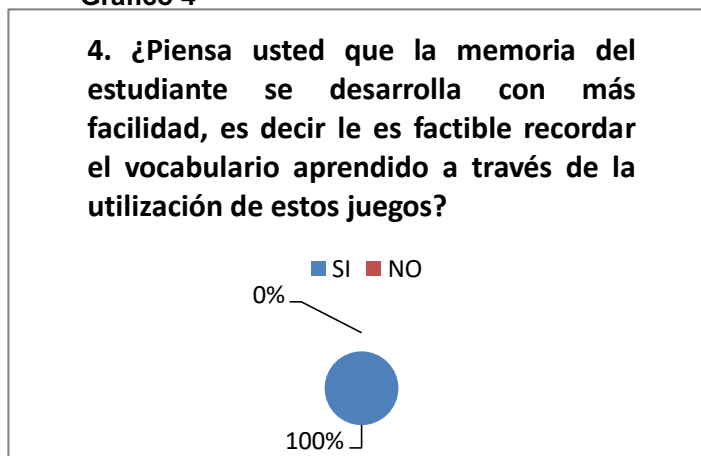


Fuente: Docentes de pre-escolar del Centro Educativo Pinceladas.
Autor: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

Tabla 4

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Grafico 4



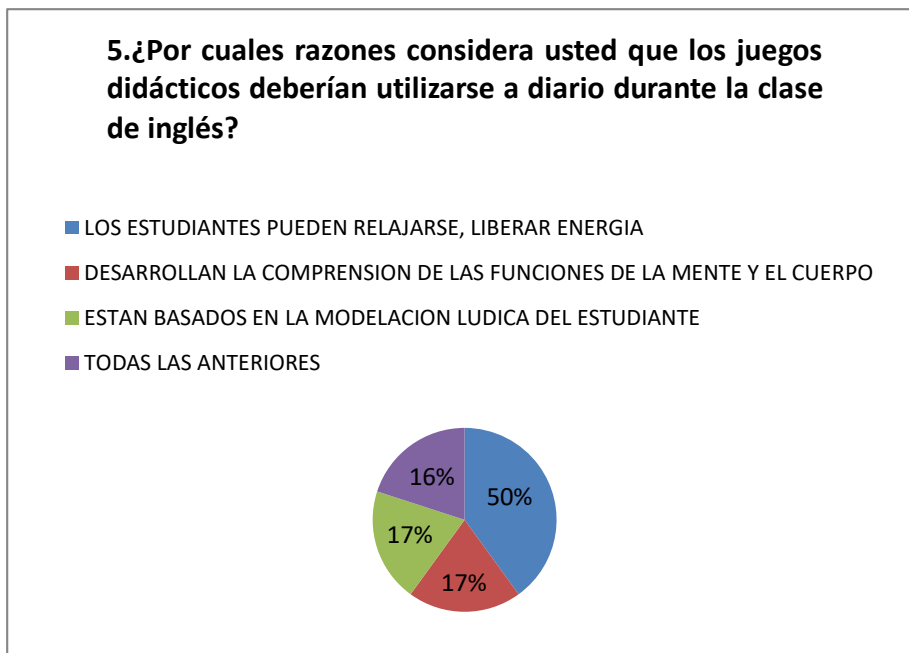
Fuente: Docentes de pre-escolar del Centro Educativo Pinceladas.
Autor: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

PREGUNTA 5

Tabla 5

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
LOS ESTUDIANTES PUEDEN RELAJARSE, LIBERAR ENERGIA	2	50%
DESARROLLAN LA COMPRESION DE LAS FUNCIONES DE LA MENTE Y EL CUERPO	1	17%
ESTAN BASADOS EN LA MODELACION LUDICA DEL ESTUDIANTE	1	17%
TODAS LAS ANTERIORES	1	16%
TOTAL	2	100%

Grafico 5



Fuente: Docentes de pre-escolar del Centro Educativo Pinceladas.

Autor: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

Encuesta aplicada a los docentes de inglés de la Unidad Educativa “Pinceladas”.

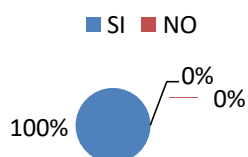
PREGUNTA 1

Tabla 1

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Tabla 1

1. Como maestra especializada en el área de inglés, ¿Piensa usted que los juegos didácticos de aprendizaje son una herramienta útil en la enseñanza del idioma inglés?



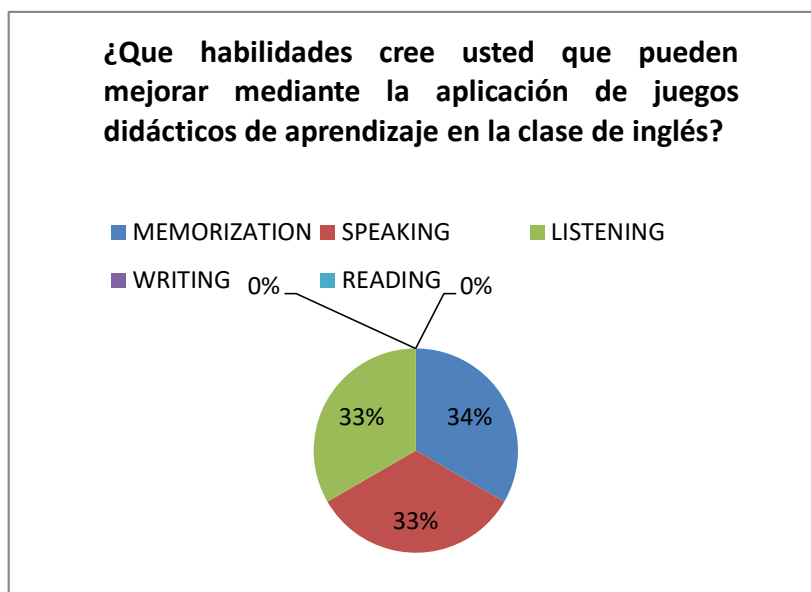
Fuente: Docentes de Inglés del Centro Educativo Pinceladas.
Autor: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

PREGUNTA 2

Tabla 2

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
MEMORIZATION	2	34%
SPEAKING	2	33%
LISTENING	2	33%
WRITING	0	0%
READING	0	0%
TOTAL	2	100%

Grafico 2



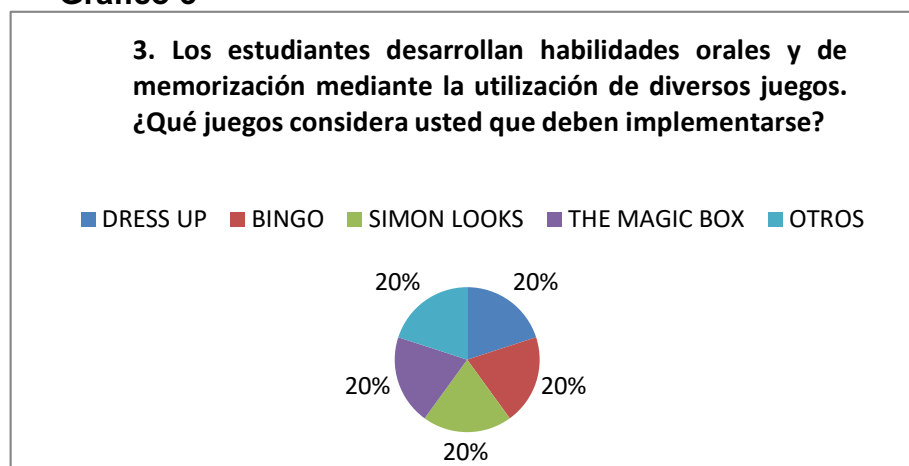
Fuente: Docentes de Inglés del Centro Educativo Pinceladas.
Autor: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

PREGUNTA 3

Tabla 3

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
DRESS UP	2	20%
BINGO	2	20%
SIMON LOOKS	2	20%
THE MAGIC BOX	2	20%
OTROS	2	20%
TOTAL	2	100%

Grafico 3



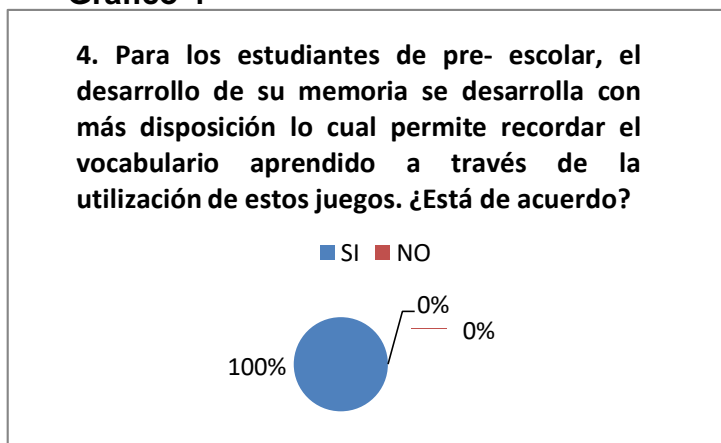
Fuente: Docentes de Inglés del Centro Educativo Pinceladas.
Autor: Cintia Katherine Chávez Cedeño.

PREGUNTA 4

Tabla 4

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Grafico 4



Fuente: Docentes de Inglés del Centro Educativo Pinceladas.

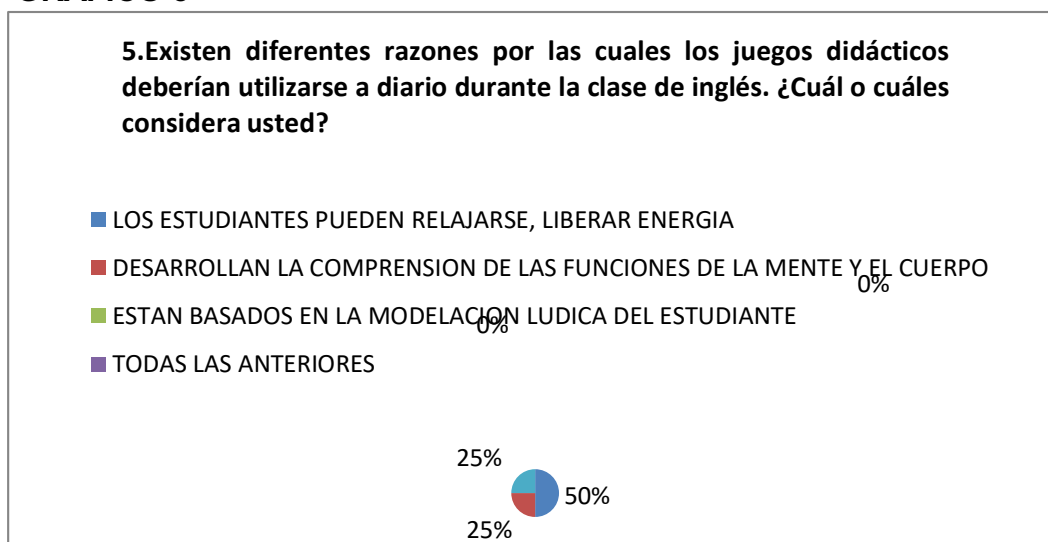
Autor: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

PREGUNTA 5

Tabla 5

ALTERNATIVA	CANTIDAD	PORCENTAJE
LOS ESTUDIANTES PUEDEN RELAJARSE, LIBERAR ENERGIA	2	50%
DESARROLLAN LA COMPRESION DE LAS FUNCIONES DE LA MENTE Y EL CUERPO	1	25%
ESTAN BASADOS EN LA MODELACION LUDICA DEL ESTUDIANTE	0	0%
TODAS LAS ANTERIORES	0	0%
NO CONSIDERO QUE DEBAN UTILIZARSE	1	25%
TOTAL	2	100%

GRAFICO 5



Fuente: Docentes de Inglés del Centro Educativo Pinceladas.

Autor: Cintia Katerine Chávez Cedeño.

Entrevista realizada a la directora de la Unidad Educativa “Pinceladas”

1 ¿Piensa usted que la aplicación de juegos didácticos son una técnica viable en la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés?

Por supuesto que sí. Los niños aman aprender divirtiéndose, sobre todo si es la clase de inglés donde les encanta decir palabras en un nuevo idioma, y es por eso que considero que la aplicación de juegos didácticos es favorable en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la materia de inglés.

2 ¿Los juegos didácticos son una técnica utilizada dentro de su institución?

Puedo responder que sí. Es muy cierto que cada maestra tiene sus técnicas y estrategias al momento de impartir sus clases, sin embargo, he podido notar que sobretodo en las áreas más pequeñas las maestras y maestros utilizan los juegos didácticos como técnica para enseñar a los niños.

3 ¿Cree usted que el empleo de juegos didácticos ayuda al desarrollo de la memoria y expresión oral del idioma inglés sobre todo en los estudiantes de pre-escolar?

Sí. Los estudiantes tienden a olvidarse de muchas palabras en español, también en inglés que no es su lengua materna o la que practican con sus padres, pero si ellos practican o emplean estos tipos de juegos en casa es loable que recuerden lo que aprendieron en clase. También contribuye a la comunicación tanto con los maestros, compañeros y sus padres o familiares.

4 ¿Provee usted como directora los materiales necesarios para la creación y aplicación de estos juegos didácticos?

Claro que sí. Cada año al iniciarse el periodo escolar, como directora pregunto las necesidades materiales que cada maestro llegase a requerir para la creación de diversos recursos didácticos los cuales ellos manejan y complementan con sus técnicas y estrategias.

5 ¿Considera usted que este tipo de juegos deberían practicarse a diario dentro de los salones de clase de su institución?

Quizás en un periodo corto de 5 o 0 minutos al empezar la clase para motivar al estudiante antes de continuar con el contenido a aprender. Ahora que si es con los pincelitos más pequeños considero que con ellos es una técnica que no debería dejar de practicarse puesto que adoran aprender jugando.

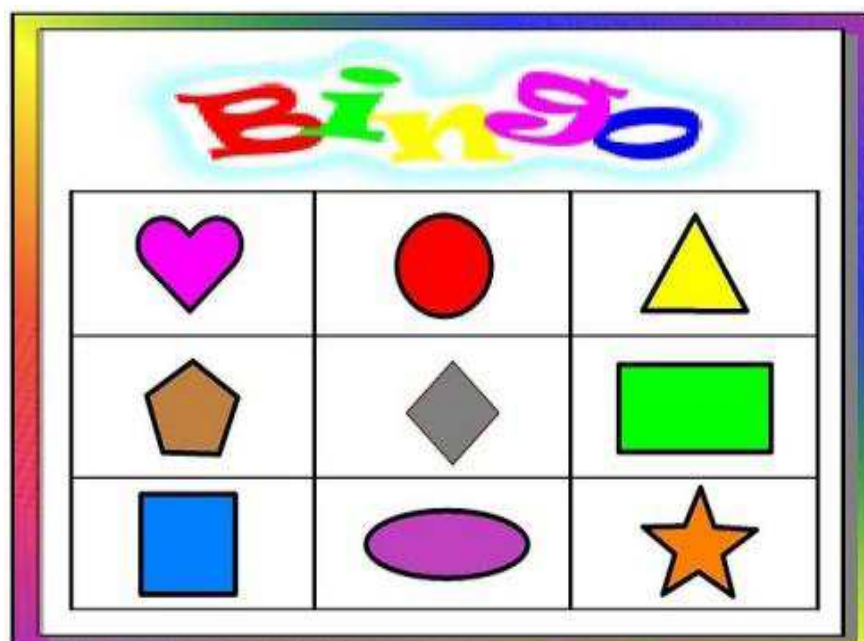
ANEXO 6

Juegos didácticos de aprendizaje empleados en la sala.

Dress Up



Bingo



Simon looks



The magic box

