



**UNIVERSITY LAICA "ELOY ALFARO DE MANABÍ"
CAMPUS DR. HECTOR USCOCOVICH BALDA
FACULTY OF EDUCATION**

UNDERGRADUATE THESIS

**TO OBTAIN THE TITLE OF:
DEGREE IN SCIENCE EDUCATION MENTION ENGLISH.**

SUBJECT:

**"WORDS GAME ACTIVITY AS A LEARNING STRATEGY FOR
STRENGTHENING GRAMMAR IN 5TH-GRADE CHILDREN OF
EDUCATIONAL UNIT PINCELADAS, ACADEMIC TERM 2016-2017"**

AUTHOR:

GENESIS VALERIA SANDOVAL CAGUA

THESIS DIRECTOR:

LCDO. VICTOR ALCIVAR CALDERON

BAHÍA DE CARÁQUEZ-MANABÍ-ECUADOR

2017

CERTIFICATION

LIC. VICTOR ALCIVAR CALDERON, TEACHER OF LAICA UNIVERSITY "ELOY ALFARO" OF MANABÍ, EXTENSION BAHÍA DE CARÁQUEZ.

Certifies:

That the research work titled "WORDS GAME ACTIVITY AS A LEARNING STRATEGY FOR STRENGTHENING GRAMMAR IN 5TH-GRADE CHILDREN OF EDUCATIONAL UNIT PINCELADAS, ACADEMIC TERM 2016-2017", prepared by the graduate GÈNESIS VALERIA SANDOVAL CAGUA, has been revised and developed in accordance with the guidelines of the methodology of scientific research and the standards established by the Faculty of Education Sciences.

I hereby authorize your presentation and support.

Bahía de Caràquez, 2017, September

Ing. Víctor Alcívar Calderón
TEACHER OF ULEAM – CAMPUS BAHIA DE CARAQUEZ
THESIS DIRECTOR

AUTHORSHIP

The responsibility for the research, results, and conclusions issued in this thesis belong exclusively to the author. The intellectual right of this thesis corresponds to the Laica University "Eloy Alfaro" of Manabí, Campus Bahía de Caràquez.

Author

Génesis Valeria Sandoval Cagua

APPROVAL OF THE GRADE COURT

Prior to the fulfillment of the requirements of law, the Tribunal of Degree grants the qualification of:

TRIBUNAL OF DEGREE

QUALIFICATION

TRIBUNAL OF DEGREE

QUALIFICATION

TRIBUNAL OF DEGREE

QUALIFICATION

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

GRATITUDE

To Laica University Eloy Alfaro de Manabi, Campus Bahía de Caràquez, for giving me the opportunity to study hard.

To my thesis supervisor Magister Ing. Victor Alcivar for giving me his valuable collaboration and guidance in the accomplishment of this work

Génesis Valeria Sandoval Cagua

DEDICATION

I dedicate this thesis especially God and my parents José Sandoval and Sandra Cagua who have managed to be the fundamental foundation pillar of my professional life, always giving me their unconditional support and wise counsel me to be a better person.

My son Lyam, I know that right now you can not understand my words, but when you are able, I wish you realize how important you are to me, my son is my desire, my reason for being which makes me get up every day to fight for present and future, you are my main motivation and my great pride.

To my brother Ignacio for his wise advice and his words of encouragement not to let me fall and to go ahead with my goals.

To my boyfriend Efrén Chávez to accompany me at this stage of my life, always giving me his understanding, support, and love.

To my friends for their unconditional help and for so many moments lived during the course of the career.

To all thank you very much.

Génesis Valeria Sandoval Cagua

UNIVERSITY "ELOY ALFARO" OF MANABI
SUMMARY OF THESIS

TITLE OF GRADE WORK

"WORDS GAME ACTIVITY AS A LEARNING STRATEGY FOR STRENGTHENING GRAMMAR IN 5TH-GRADE CHILDREN OF EDUCATIONAL UNIT PINCELADAS, ACADEMIC TERM 2016-2017"

SUMMARY

The objective of presenting this thesis is to improve the teaching of grammar using words games, managing the interaction of teacher and student of the educational unit Pinceladas

The diagnosis through surveys that were carried out to the students and the interviews to the teachers in the educational unit, contributed that there are deficiencies in the management of the grammar of the English language, and this because of the lack of interest in learning this language.

With the proposed proposal, we will achieve an attractive interest to learn English through word games, gaining assertive learning in students.

Descriptors:

Independent variable - Leisure Activities

Dependent variable - English language learning.

Index

| | |
|---|------|
| CERTIFICATION | ii |
| AUTHORSHIP | iii |
| APPROVAL OF THE GRADE COURT | iv |
| GRATITUDE..... | v |
| DEDICATION | vi |
| SUMMARY | vii |
| Index..... | viii |
| INTRODUCTION | 1 |
| CHAPTER I | 6 |
| 1. Theoretical fundamentals about the use of word game as a learning strategy to strengthen grammar in fifth-grade children. | 6 |
| 1.1. The teaching of Foreign Languages, current trends..... | 6 |
| 1.2. The English Grammar..... | 11 |
| 1.2.1. Why should we teach grammar?..... | 12 |
| 1.3. The games as a learning technique. | 16 |
| 1.4. Word Games | 20 |
| 1.5. Purpose of the Word Games in Teaching | 21 |
| CHAPTER II | 23 |
| 2. Diagnosis of the field study and analysis of results. | 23 |
| 2.1. Population or Universe | 23 |
| 2.2. The sample..... | 23 |
| 2.3. Type of sampling | 23 |
| 2.4. Presentation and analysis of research results..... | 24 |
| 2.4.1. Analysis and interpretation of the survey applied to the students of the fifth grade of the educational unit "Pinceladas" of Bahía de Caráquez. | 24 |
| 2.4.2. Entrevista aplicada a los profesores del quinto grado de la unidad educativa "Pinceladas" de Bahía de Caráquez. | 28 |
| CHAPTER III | 31 |

| | |
|--|----|
| 3. The theme of the proposal..... | 31 |
| 3.2. Background. | 31 |
| 3.3. Justification..... | 32 |
| 3.4.1. General objective..... | 33 |
| 3.4.2. Specific objectives. | 33 |
| 3.5. Development of the proposal | 33 |
| 3.5.1. Phases of the proposal..... | 34 |
| 3.6. Methodology for the application of word games. | 36 |
| 3.7. Strategies for the application of group dynamics..... | 37 |
| 3.8. Methodological projection of group dynamics. | 38 |
| CONCLUSIONS. | 42 |
| RECOMMENDATIONS. | 43 |
| Bibliography..... | 44 |
| ANNEXS..... | 45 |
| Anex # 1 | 45 |
| Annex No. 2..... | 48 |
| Annex No. 3..... | 49 |

INTRODUCTION

In its origins, as with other languages, the teaching of English was permeated by structural approaches where attention was focused on grammar and lexicon. After the proposal of the communicative approach given by Hymes, D. (1972) begins a long and unfinished road, in order to achieve a more effective teaching-learning process in foreign languages. The ultimate goal is to achieve the communicative competence of students in the English language.

In English classrooms, the motivation, the interests of the students and their aspirations are aspects that the teacher must take into consideration when planning their class. The age of the students and the social environment Vygotsky (1982) are important in guiding tasks, activities and using teaching methods. All class groups are not the same. Students come to the classroom with relevant differences in prior knowledge and social environment.

In this globalized world, English is the third most spoken language, after Mandarin and Spanish, learning it is very useful, especially when traveling to North America, Europe and part of Asia, it is also necessary to communicate with more than 500 million speakers around the world, whether for business, work, start a friendship, or social life. (tmp.Learn more .com, 2013 / P1.ASP).

One of the competitive challenges nowadays for the decent ones who teach another language is to get attention in high percentage of the students, so that the teaching and therefore the learning of the students; for this, the teachers must use educational techniques such as word game, which will help in the grammatical development of students.

In the province of Manabí, the teaching of the English language in the governmental field has traditionally presented itself with many difficulties for

its optimal and efficient development, not being able to arouse enough interest in the students.

A didactic game should have a series of objectives that will allow the teacher to establish the goals that are desired to achieve with the students, among the objectives can be mentioned: pose a problem that must be solved at a level of understanding that involves certain degrees of difficulty. Strengthen in an attractive way the concepts, procedures, and attitudes contemplated in the program.

Provide a means to work in a team in a pleasant and satisfactory manner. Reinforce skills the child will need later. Educate because it is a way to familiarize players with the ideas and data of many subjects. Provide a stimulating environment for both intellectual and emotional creativity. And finally, develop skills where the child has greater difficulty.

In this type of games are combined the visual method, the word of the teachers and the actions of the students with the toys, materials, pieces etc. Thus, the educator directs their attention, directs them, and gets them to clarify their ideas and broaden their experience (García, 2006).

In each didactic game three elements stand out:

The didactic objective. - It is the one that needs the game and its content. For example, if the game "Seeks the Couple" is proposed, what is wanted is for infants to develop the ability to correlate diverse objects such as oranges, apples, etc. The educational objective is presented in correspondence with the knowledge and modes of behavior to be set.

Leisure actions. - They are an essential element of the didactic game. These actions should be clearly manifested and, if they are not present, there is no play, but only a didactic exercise. They stimulate the activity, make the teaching process more pleasant and increase the voluntary attention of the students.

A characteristic feature of the play is the manifestation of activity for playful purposes; for example, when they assemble a puzzle they will recognize what changes have occurred with the parts that form it.

Teachers should keep in mind that, at this age, the didactic game is part of a directed or pedagogical activity, but does not necessarily occupy all the time that it has assigned.

The rules of the game. - They are an organizational element of it. These rules are those that will determine what and how to do things, and also, they give the guideline of how to complete the proposed activities.

This work is focused on investigating the results obtained by using word game, as a strategy to achieve a good teaching to the students of the fifth grade of the Brushstrokes educational unit, thus developing activities of integration and learning in students.

The present paper presents the formulation of the problem. How does the use of the "Word Game" activity in the learning of the English language for the children of the 5th grade in the Educational Unit Pinceladas of the city of Bahía de Caráquez, Academic term 2016-2017 effect?

This research aims to analyze the incidence of the use of play activities by playing games in order to improve the English language learning of the Second Year of Basic Education of South American Pensioners in the academic year 2012-2013.

As independent variable Play activities; the word LUDICA comes from the Latin LUDUS, LUDICA / O and refers to or relates to the game. The game is playful but not everything ludic is game. It is understood as ludic activities to a dimension of the development of individuals, is a constitutive part of the human being.

The concept of playfulness is as broad as it is complex, because it refers to the human being's need to communicate, feel, express and produce in human beings a series of emotions oriented towards entertainment, the leisure that leads us to enjoy, laughing, shouting and even crying, in a true source generating emotions. (Yepez, 2011)

The ludic fosters psycho-social development, the confirmation of the personality, evidence values, can be oriented to the acquisition of knowledge, enclosing a wide range of activities where they interact, pleasure, joy, creativity and knowledge and dance are some of the disciplines that can constitute a spectacle.

The work presents different operational variables that are: 1. Definitions play activities; 2. Principles of play activities 3. Processes of didactic games 4. Changes in class activities 5. Play games in English 6. Games in basic education of children.

The Scientific tasks are: 1. - To analyze the theoretical references related to the teaching of grammar and word games in the fifth-grade students of the Pinceladas educational unit. 2. - Diagnose how influences game at an early age with topics in English to capture the most interest in students. 3. – To make word games for use in the teaching of grammar in the dissenters. 4. - Evaluate the results obtained when implementing the use of play activities in English for better learning.

This research work is based on field research. It contains more information about the subject being studied. Locating thus the shortcomings, and giving an adequate answer to the problematic of the subject in the educational unit brushstrokes.

For the present work, the analytical and descriptive method will be used to analyze the impact that play activities have on games in English as the "Word Game" application for 5th grade students in the "Pinceladas"

Educational Unit in Bahia of Caráquez, to know the competitive differences between the methodologies used in their learning that will reflect the benefits of the research.

For the development of this thesis project will take into account as a unit of analysis the various educational centers of the country, places that strive to keep students in an interactive environment in areas of learning a foreign language, despite their limitations , the research will be carried out through fieldwork as a modality, to investigate from the place of the facts directly with the reality of the problem, in this case, the effective investigation of the use of the game "Word Game" and its influence on the improvement of the learning to the students of the 5 Year of Basic Education in the city of Bahía de Caráquez.

This project is for purposes of purpose since as a student a clear knowledge of the theoretical foundations with respect to the career is obtained. In the present work a deductive analysis will be carried out since it starts from a complex theme that is the use of the game of words "Word Game" to improve the learning of students of the 5 grade in the Educational Unit "Pinceladas", and is guided towards the use and benefits of all people involved in this research, the information will be collected through the use of surveys that will be applied to teachers and parents of the Educational Unit "Pinceladas" in the city of Bahía de Caráquez

CHAPTER I

1. Theoretical fundamentals about the use of word game as a learning strategy to strengthen grammar in fifth-grade children.

This chapter deals with the different trends that have characterized the process of learning of foreign languages and the use of virtual technology in teaching English.

1.1. The teaching of Foreign Languages, current trends.

When he talks about teaching (Meneses Benítez, 2007), in his research entitled "The teaching-learning process: the didactic act" cites (Zabalza, 2001: 191), where he mentions that teaching can only be understood in relation to learning; and this really relates not only to the processes involved in teaching but also to those linked to learning.

The learning arising from the conjunction, the exchange ... of the action of teacher and student in a given context and with a specific means and strategies constitutes the beginning of the research to be carried out. "The constant reconsideration of the processes and strategies through which students arrive at learning.

The teaching-learning process is an interrelated system where the main link is the teacher, whose objective is to get the student to capture the message that he wants to "sow" in his brain, transforming this message into learning.

According to (Trujillo Sáez, 2001), in his writing "Objectives in the teaching of foreign languages: From linguistic competence to intercultural competence"; teaching is a planned and systematic process.

That is why every teacher, should handle certain expertise when teaching classes, this expertise will be based on their knowledge and how to develop teaching classes to students, making it attractive for Decent.

In this sense, the actions that take place within this process respond to the desire to reach predefined objectives that mark the content, the educational treatment, and the evaluation. It is therefore of utmost importance not only to make these objectives explicit but to reflect critically on them.

The theory of the acquisition of a second language by Stephen Krashen; where it is mentioned that this does not happen from one day to another, because it is a slow process in which the ability to speak arises after having developed the hearing ability for a long time, leading to a conscious knowledge of the second language and its rules, being able to recognize and speak of them; the best methods for acquisition are those that provide students with understandable messages that they truly want to receive without forcing early second language reproduction but allow students to produce when they are ready and recognizing that improvement is achieved by providing material communicative comprehensible, without forcing it and without needing to correct the produced thing.

According to (Fierro Herrera, 2011), the methodologies that can be implemented such as Realia, Total Physical Response (TPR), Suggestopedia, Silent way and The Natural approach are enough for teaching English. All of them are useful but the teacher is left with the choice

of which of these methods would be implemented in the parallels where the classes are given.

The acquisition of the mother tongue, the learning of a foreign language presupposes the conscious study of the language through its grammar, its pronunciation, its vocabulary, etc. (Krashen and Terrel, 1983). In contrast to the unconsciously acquired mother tongue, the foreign language is usually learned in the closed context of the classroom in a conscious and gradual way. However, teaching English as a foreign language at an early age and in primary education requires a natural approach that allows the child to acquire the language in a playful and unconscious way.

That is why taking into account the educational context to which we are referring, we will use the terms acquisition and learning indistinctly when referring to the teaching of English at an early age.

Regardless of the mother tongue of the speakers, the child shows a natural predisposition towards learning the language of the linguistic community that has seen it born. The fact that even the acquisition or learning of some morphological aspects (the progressive form, the plural form ...) and syntactic (interrogative and negative structures ...) follow patterns more or less common in children of different nationalities can lead us to believe that there is an innate capacity to acquire languages, especially the mother tongue (Steinberg, 1996).

However, learning / acquiring a language, both L1 and the foreign language (LE), requires constant interaction with users who practice it in a given context of communication and according to specific sociocultural norms.

In fact, both the mother tongue and the second language are acquired or learned in particular and concrete situations of communication, in which the

child or the apprentice is offered the opportunity first to listen and understand and then to produce sounds with a purely communicative intention. (Moya Guijarro & Jiménez Puado, 2011)

This is well taken into account because the abilities of the students and their innate capacity denote the possibility of a more assertive learning; this coupled with the help given in educational centers where a foreign language is taught.

For (López Rodríguez, 2004), until the moment, the English specialist teachers directed their work towards students for eight years. From a few years to this part, the age of the teaching of English as a foreign language has been extended to pupils in the second cycle, and even the first one, in children's education in more and more centers, and it tends to be fully implemented.

This leads to teachers who have taught older children for many years to confront younger children they do not know and for whom they have not been trained: "These professionals are generally not specialists in educating children and have very little experience with schoolchildren aged between three and eight years, which can be an important obstacle "(Pérez Esteve, 1999: 77). Hence, many questions arise about how to approach teaching at this level.

Along with this López Rodríguez, 2004, also mentions that: In this sense the techniques are key in the development of the learning in a stage, as it is the Infantile Education, in which they are practically the only resource, reason why its election will be determinant in the success or failure of the whole process; as they claim Ashworth y Wakefield (1994: 34): «Children learn best through play, games, make-believe, storytelling and songs. Both the context

and the content of the activities need to be varied, holding the children's interest and giving them the opportunity to participate at their own level».

This stage of Early Childhood Education has different characteristics and needs that must be addressed in a very special way, as emphasized by Mayor Sánchez (1989: 138): "The first years are decisive, as has been frequently emphasized, recognizes the importance of the school years and especially of the preschool stage to improve the understanding and production of language "; this stage is key to the future in all the knowledge acquired by the child and, even more so when it is something so foreign to him and so far removed from his daily life, as is the foreign language: «It is at this first stage of learning English that foundations for what may be a life-long interest in English language and culture can be laid» (Dunn, 1985: 1).

Interest in the cultural dimension of language learning is not new or recent. Although we situate it from the appearance of the communicative method, we find antecedents in Germany, France, the United States and in Western Europe, but these attempts did not arrive to establish as long as there was always the tendency to isolate the learning of languages like system grammar of the provision of information on one or more countries in which that language was spoken, the main objective was therefore to study the grammar of the foreign language.

However, lately, it becomes increasingly evident the need to go beyond mere linguistic learning by pretending to a greater understanding and rapprochement between cultures found in a situation of language learning, above all, communicative, where the important thing is social interaction which overflows the classroom boundaries (Byram and Fleming, 2001).

Although during the s. In the nineteenth century, important methodological innovations were made in the field of foreign language teaching; practically all of them had linguistic competence, whether oral or written, although at other times the nature of the language and its learning had greater emphasis.

In the Grammar-Translation (19th century) method, the important thing was to "know everything [the linguistic elements] about anything more than the thing itself [linguistic use]" (WHD Rouse, in Kelly 1969: 53), this implied an overly academicist view of language teaching. (Rico Martín, 2005)

1.2. The English Grammar

Grammar is the system of a language. People sometimes describe grammar as the "rules" of a language, but in fact, no language has rules. If we use the word "rules", we suggest that somebody created the rules first and then spoke the language, like a new game. But languages did not start like that. Languages started by people making sounds which evolved into words, phrases, and sentences. No commonly-spoken language is fixed. All languages change over time. What we call "grammar" is simply a reflection of a language at a particular time.

Grammar is the mental system of rules and categories that allow humans to form and interpret the words and sentences of their language.

- Grammar adds meanings that are not easily inferable from the immediate context. The kinds of meanings realized by grammar are principal:

- Representational - that is, grammar enables us to use language to describe the world in terms of how, when and where things happen e.g. the sunset at 7.30. The children are playing in the garden.
- Interpersonal - that is, grammar facilitates the way we interact with other people when, for example, we need to get things done using language. e.g. There is a difference between Tickets! Tickets, please. Can you show me your tickets? May see your tickets? Would you mind if I had a look at your tickets? Grammar is used to fine-tune the meanings we wish to express.

1.2.1. Why should we teach grammar?

There are many arguments for putting grammar in the foreground in second language teaching. Here are seven of them:

1) The sentence-machine argument Part of the process of language learning must be what is sometimes called item-learning — that is the memorization of individual items such as words and phrases. However, there is a limit to the number of items a person can both retain and retrieve. Even travelers' phrasebooks have limited usefulness — good for a three-week holiday, but there comes a point where we need to learn some patterns or rules to enable us to generate new sentences.

That is to say, grammar. Grammar, after all, is a description of the regularities in a language, and knowledge of these regularities provides the learner with the means to generate a potentially enormous number of original sentences. The number of possible new sentences is constrained only by the vocabulary at the learner's command and his or her creativity. Grammar is a

kind of 'sentence-making machine'. It follows that the teaching of grammar offers the learner the means for potentially limitless linguistic creativity.

2) The fine-tuning argument the purpose of grammar seems to be to allow for greater subtlety of meaning than a merely lexical system can cater for. While it is possible to get a lot of communicative mileage out of simply stringing words and phrases together, there comes a point where 'Me Tarzan, you Jane'-type language fails to deliver, both in terms of intelligibility and in terms of appropriacy. This is particularly the case for written language, which generally needs to be more explicit than spoken language.

For example, the following errors are likely to confuse the reader: Last Monday night I was boring in my house. After speaking a lot of time with him I thought that he attracted me. We took a wrong plane and when I saw it was very later because the plane took up. Five years ago I would want to go to India but in that time anybody of my friends didn't want to go. The teaching of grammar, it is argued, serves as a corrective against the kind of ambiguity represented in these examples.

3) The fossilization argument it is possible for highly motivated learners with a particular aptitude for languages to achieve amazing levels of proficiency without any formal study. But more often 'pick it up as you go along' learners reach a language plateau beyond which it is very difficult to progress. To put it technically, their linguistic competence fossilizes. Research suggests that learners who receive no instruction seem to be at risk of fossilizing sooner than those who do receive instruction.

4) The advance-organizer argument Grammar instruction might also have a delayed effect

ct. The researcher Richard Schmidt kept a diary of his experience learning Portuguese in Brazil. Initially, he had enrolled in formal language classes where there was a heavy emphasis on grammar. When he subsequently left these classes to travel in Brazil his Portuguese made good progress, a fact he attributed to the use he was making of it.

However, as he interacted naturally with Brazilians he was aware that certain features of the talk — certain grammatical items — seemed to catch his attention. He noticed them. It so happened that these items were also items he had studied in his classes. What's more, being more noticeable, these items seemed to stick. Schmidt concluded that noticing is a prerequisite for acquisition.

The grammar teaching he had received previously, while insufficient in itself to turn him into a fluent Portuguese speaker, had 5 primed him to notice what might otherwise have gone unnoticed, and hence had indirectly influenced his learning. It had acted as a kind of advance organizer for his later acquisition of the language.

5) The discrete item argument Language is seen from 'outside', can seem to be a gigantic, shapeless mass, presenting an insuperable challenge for the learner. Because grammar consists of an apparently finite set of rules, it can help to reduce the apparent enormity of the language learning task for both teachers and students.

By tidying language up and organizing it into neat categories (sometimes called discrete items), grammarians make language digestible. (A discrete item is any unit of the grammar system that is sufficiently narrowly defined to form the focus of a lesson or an exercise: e.g. the present continuous, the definite article, possessive pronouns).

6) The rule-of-law argument it follows from the discrete-item argument that, since grammar is a system of learnable rules, it lends itself to a view of teaching and learning known as transmission. A transmission view sees the role of education as the transfer of a body of knowledge (typically in the form of facts and rules) from those that have the knowledge to those that do not. Such a view is typically associated with the kind of institutionalized learning where rules, order, and discipline are highly valued.

The need for rules, order, and discipline is particularly acute in large classes of unruly and unmotivated teenagers - a situation that many teachers of English are confronted with daily. In this sort of situation, grammar offers the teacher a structured system that can be taught and tested in methodical steps.

7) The learner expectations argument Regardless of the theoretical and ideological arguments for or against grammar teaching, many learners come to language classes with fairly fixed expectations as to what they will do there. These expectations may derive from previous classroom experience of language learning.

They may also derive from the experience of classrooms, in general, where (traditionally, at least) teaching is of the transmission kind mentioned above. On the other hand, their expectations that teaching will be grammar-focused may stem from frustration experienced at trying to pick up a second language in a non-classroom setting, such as through self-study, or through immersion in the target language culture.

Such students may have enrolled in language classes specifically to ensure that the learning experience is made more efficient and systematic. The teacher who ignores this expectation by encouraging learners simply to experience language is likely to frustrate and alienate them.

1.3. The games as a learning technique.

Against undisputed and widespread success that, under normal conditions, reach speakers of a first language, we find that the final results to those arriving speakers of second languages vary considerably from each other due to the many variables that come into play when learning a second language.

One of the factors that determine the differences in success among learners is strongly linked to an age when they undertake learning a second language system. It seems that the chances of success are greater if second language learning is continued and takes place during childhood.

In order to defend this position, some authors rely on the proposal of Lenneberg (1967) that the ability to acquire a language declines dramatically from puberty. For this author, the difficulty of learning a second language is directly related to the deterioration of the plasticity of the brain and to the progressive process of lateralization of the mind.

Non-native systems are far from the native language system but are still language systems. In order to account for the mechanisms that are in operation during the learning processes of these systems, some authors, such as Selinker (1972), rely on the proposal postulated previously by Lenneberg (1967) and Chomsky (1965) that the brain has a latent linguistic structure. For Selinker, the properties of interlenguas³ arise as a result of the superposition of structures of the intellect that activate a structure different from that which Selinker calls latent psychological structure, which allows the acquisition of second languages after the mother tongue has been acquired.

Although the acquisition of non-native language is not restricted to a certain age, as we pointed out earlier for native language, the age of learners seems

to be a determining factor in successfully acquiring second languages. Selinker points out that learning a new linguistic system after puberty can become a slow process and most often in an incomplete process. (Fleta Guillén, 2006)

Traditionally, conventional methods used in the process of teaching English, such as the boring explanation or mechanical exercises, are unpleasant and can be very monotonous for students. All of this will infallibly affect the spirit of wanting to learn the foreign language on the part of the students.

According to the scientific paper "The Use of Games in Teaching English in Primary Education" Rubio & Garcia Conesa, 2013 mention that for many students, the process of learning a foreign language at school or at school is an unnatural process and demotivating for them. If we add that when all classes (or almost) are known from previous courses, which usually happens in Primary, and also belong to the same language community, the usefulness of learning that foreign language is almost non-existent.

Faced with this type of situation, the foreign language teacher in elementary school is practically incapable of giving a relevant meaning to everything he teaches in class.

For this reason, among others, new curricula have been developed to describe the natural use of language in the real world so that children, regardless of age or level, can use language and develop it in a pleasant way. And one of the main ways to achieve that goal is through the use of games. Its use in teaching English is undoubtedly very natural.

If it is a matter of teaching the alphabet, for example, a child, teachers will realize that they understand it much faster and, therefore, memorize it better,

if you play a game with them in order to practice it. The game has traditionally been a common learning technique throughout history, although the recognition of its pedagogical value still has a long way to go.

Over time, the game has been used for the fun of people in free time, but more and more people and teachers make use of the game as a practical way to acquire some kind of knowledge.

The authors (Rubio & Garcia Conesa, 2013) stated that according to pedagogue Janet R. Moyles: "the game situation provides stimulation, variety, interest, concentration and motivation "(1990: 87). Specifically, in the area of foreign language in primary education, play helps to maintain interest in the target language. According to British researcher Andrew Wright, "games offer participants confidence in themselves and their abilities" (1984: 46).

However, there are still many more valid reasons for the use of games in teaching English in primary education. Above all, games are generally an authentic real source of language, valid for almost every purpose. And since a large part of the world currently plays some kind of game in English, it will be a lot more fun for us, and children alike, to acquire an adequate command of English.

Another important reason is that games are a powerful medium for teaching English at all ages. We can use them as a class action in order to enrich the vocabulary of our students or to improve their grammar and the different English accents. In addition, it has served to foster teamwork, to favor the student's sociability, and to develop his creative and communicative ability. And to add that games are basic elements of all human society is not new.

The games show many aspects of the culture of each society as they occur in all phases of our lives, from birth to death.

Since they play an important role in the learning process and in the use of our mother tongue, they are also very important in the learning of any foreign language, especially for the youngest infants or primary children.

The game in education is directly linked to culture. Some psychologists and psycho-pedagogues have dedicated studies and research to the use of the game in classes.

It is observed that the game involves the whole life of children, which is part of their interests and practice as a psychological need for balance and growth. The game is possibly one of the fundamental activities in the life of the man, Schiller describes that "the man is not complete if he does not play". The game is the most widespread, significant and even more serious acts of the human being throughout his life, as well as being a playful and enjoyable activity. But the most important thing is that it is a means of learning "spontaneous" and of exercising intellectual, physical, social and moral habits. (García Gómez, 2017).

For their part (Rubio & Garcia Conesa, 2013), they refer to the Dutch philosopher Johan Huizinga who studied the game with the following statement: "the game existed before all culture and culture emerges in the form of a game" (1968: 37). According to McGill University Professor of Psychology, Fred Genesee: "Using games in the foreign language classroom is an essential element in the actual teaching-learning process of a language, especially in its early stages since it introduces us to certain skills needed for today's society from a didactic perspective "(1994: 264).

The social value of the game for the child, in general, is assumed by almost all psycho-pedagogues, such as Argentine philosopher and psychologist Gregorio Fingerman, who pointed out the following: "play is a factor of social development in the individual. By means of the game, not only the social tendencies are executed, but the cohesion and the solidarity of the group are maintained "(1970: 38). Psychopedagogues draw attention to play in school-age by highlighting their affective, social, cognitive and linguistic values.

The game sets in the classroom an emotional and emotional climate based on trust, security, and acceptance. Professor Marina Yagüello emphasizes the importance of the game by stating the following: "Every speaker has an unconscious metalinguistic activity and where this activity is revealed completely is particularly in the game".

1.4. Word Games

In many Anglo-Saxon societies words game is a very common pastime, so they are taken for granted without even noticing them using them or giving them any importance.

When one becomes aware of its presence one has to admit that Anglo-Saxon (and French) preoccupation with word game is probably something exceptional. Moreover, it becomes clear that word game is inseparable from culture. In particular, even in the English press, which makes constant use of word game, it can be seen that they represent a tremendous obstacle for those who learn English as a foreign language unless they are aware and informed of the important events in Great Brittany. (Roberts, 1998)

1.5. Purpose of the Word Games in Teaching

The importance of this strategy lies in the fact that it should not be emphasized in the memory learning of facts or concepts, but in the creation of an environment that encourages students to construct their own knowledge and develop their own meaning (Bruner and Haste, cited in López and Bautista, 2002) and within which teachers can progressively lead the student to higher levels of independence, autonomy and learning ability, in a context of collaboration and community sense that must support and accentuate all acquisitions.

Strategies should help motivate children to feel the need to learn. In this sense it should serve to awaken the curiosity and interest of the students, but at the same time it must be avoided as an occasion for the student with difficulties to feel rejected, compared improperly with others or hurt in their personal self-esteem , which often happens when we either lack adequate strategies or do not adequately reflect on the impact of all our formative actions in the classroom (Correa, Guzmán and Tirado, cited in López and Bautista, 2002).

Then, once established the importance of this strategy, the didactic game arises "... for an educational objective, a regulated game is structured that includes moments of pre-reflexive action and symbolization or abstract-logical appropriation of what has been experienced for the achievement of curricular teaching objectives... whose ultimate goal is the appropriation by the player of contents fostering the development of creativity "... Yvern (1998) (p. This type of game allows the development of skills by areas of development and academic dimension, among which we can mention:

The physical-biological area: the ability of movement, rapid reflexes, manual dexterity, coordination, and senses.

From the socio-emotional area: spontaneity, socialization, pleasure, satisfaction, expression of feelings, hobbies, conflict resolution, self-confidence.

From the cognitive-verbal area: imagination, creativity, mental agility, memory, attention, creative thinking, language, interpretation of knowledge, understanding of the world, logical thinking, follow-up of instructions, breadth of vocabulary, expression of ideas.

The Academic Dimension: the appropriation of contents of diverse subjects, but especially of reading, writing, and mathematics where the child presents greater difficulties.

CHAPTER II

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

The study is based on a statistical research to 5th-grade students in the "Pinceladas" educational unit of Bahía de Caráquez, and complementing this research to the interview made to the teachers of the English area in the aforementioned educational institution.

2.1. Population or Universe

The population of the present research is the students of the fifth grade of the Educational Unit "Pinceladas" of Bahía de Caráquez and 2 teachers.

2.2. The sample

The sample in which the research was done is the following:

- 29 students
- 2 teachers

2.3. Type of sampling

The following random sampling probabilistic sampling was used.

This is how they are presented to the fifth-grade students surveyed, in general, they were 29.

STUDENT SAMPLE CHART

| Sample: 29 students | | |
|---|--------------------------------------|---|
| Total 5th. basic year: 29 students | | |
| Classroom | TOTAL Students /Classroom | ESTUDIANTES ENCUESTADOS/PARALELO |
| "A" | 29 | 29 |
| TOTALS | 29 | 29 |

Prepared by: Valeria Sandoval Cagua.

Source: 5th-grade students Educational Unit Pinceladas

Simple random probabilistic sampling was chosen because it is the simplest probabilistic sampling procedure known and is the most useful at the time of obtaining the sample because it is a small group. Data were obtained from 29 students enrolled in the only 5th course. Grade. At the time of the survey, the 29 children attended the class, helping them with any doubts or confusion to obtain the most truthful and clear results possible.

2.4. Presentation and analysis of research results.

2.4.1. Analysis and interpretation of the survey applied to the students of the fifth grade of the educational unit "Pinceladas" of Bahía de Caráquez.

1. How often do you consider that the English teacher uses didactic materials in the classroom?

Of the 29 respondents, 62% (18) have stated that teachers seldom use teaching materials to teach English, 7% (2) mention that the teacher often

uses didactic material and 31% (9) that the teacher never uses the didactic material.

With the data obtained in the survey conducted by the students, it can be observed that most profess that teachers rarely make use of didactic material for teaching-learning the English language. (Annex 3, table 2.1, graph 2.1)

2. How important do you consider the use of teaching materials in English c
lasses?

Of the 29 students surveyed, 52% (15) mentioned that the importance of the use of didactic materials in English classes was high, while 28% (8) stated that the importance was medium and 21 % (6) said that the use of teaching materials is low.

Given the analysis, it can be clearly noticed that most students mention that their learning would be improved by using didactic materials. (Annex 3, Table 2.2, Chart 2.2)

3. Does your teacher ask if you are interested in including teaching materials in English class?

Of the 29 students surveyed, 55% (16) stated that the teacher did not consult the interest of using or not teaching materials to teach the English class; For their part 45% (13) of students state that the teacher if they consult the interest of the use of teaching materials in the English class.

With these data, it is noted that a large number of students agree that teaching materials are used for English classes. (Annex 3, table 2.3, chart 2.3)

4. Is words game a useful tool for learning English?

Of the 29 students surveyed, 69% (20) state that the use of "words game" as a teaching tool in English classes is useful for learning English, while the remaining 31% (9) mention that the use of pun is not important.

Given the analysis, students show the high importance the use of the tool of teaching "play of words" in English classes. (Annex 3, Table 2.4, Graph 2.4)

5. Can word games become a necessary tool for learning English grammar?

Of the 29 students surveyed, 62% (18) responded that word game can become a necessary tool for learning grammar in English, while 38% (11) responded that it could not become a necessary tool for learning grammar

It is easy to understand the use of word games is a tool that can become an important resource for learning grammar in English. (Annex 3, Table 2.5, Graph 2.5)

6. How does your English teacher usually present the class?

Of the 29 students surveyed, 41% (12) of them state that the teacher presents English classes using cards, 24% (7) say they present the class with games and 34% (10) say that it is with objects.

It is thus concluded that teachers make use of the cards as a teaching tool, leaving aside the games that are more attractive for teaching. (Annex 3, Table 2.6, Chart 2.6)

7. How often does your teacher use the words game in the English class to teach grammar?

Of the 29 students surveyed, 48% (14) state that the teacher almost never uses words game as a working tool, 28% (8) say they use it every fortnight, 17% (5) used once a month and 7% (2) said they use it twice a week.

It is clear that a high percentage said that the pun is almost never used. (Annex 3, Table 2.7, Graph 2.7)

8. How do you think you would learn faster and better grammar in English?

Of the 29 students surveyed, 55% (16) state that wordplay is the most effective tool for learning English. On the other hand, 28% (8) states that using cards helps to learn English, 10% (3) mentions that with dialogues one learns faster and 7% (2) said that with text exercises. It is clear that the students mention that the activity with which they would learn more quickly English is the play on words (Annex 3, table 2.8, graph 2.8)

9. Should English programs include word game as a grammar teaching technique?

The result of this question states that 74% (17) of students say whether to use English programs that include wordplay, while 26% (12) mentions that they should not be included.

The data obtained clearly demonstrate that students want to be immersed in wordplay activities as a dynamic and not boring tool for learning the English language. (Annex 3, table 2.9, graph 2.9)

10. Do you think that word game, will arouse interest in learning grammar in the English language?

Of the 29 students surveyed, 66% (19) mentioned that working with play on words will achieve assertive English language learning, while 34% (10) of students say that words game is not helpful in learning grammar

It is clear that the improvement of grammar depends to a great degree.

2.4.2. Entrevista aplicada a los profesores del quinto grado de la unidad educativa “Pinceladas” de Bahía de Caráquez.

1.- Do you as a teacher, when you consider necessary the use of Word Games in English language classes?

It is used as a dynamic strategy to reach the student with specific topics, reaching to dissipate doubts and to improve the learning. This will help students feel motivated and eager to learn English, students feel discouraged and with a very great resistance.

2.- What knowledge do you have about Word Games and how did you acquire it?

The knowledge acquired in the university stage and especially with the courses, workshops, and training where it has been attended as a participant, the professional nourishment helps to make the preparation of classes and the teaching of the same is done in the best way.

3.- Why do you think that using the Word Game Word Games improves the teaching and learning of English grammar?

With the experience in the time of our training as professionals one can determine some of the common mistakes that the teachers incur and based on that it has been thought about improving and changing teaching techniques to be able to achieve improvements in the learning of the grammar English, and one of the resources is the play on words, which when used properly will achieve optimal results among students.

4.- Would you as a teacher apply words game to teach grammar? Yes, no and why.

Firstly to apply a different strategy you need to know the benefits and disadvantages of each one, in this case, if I could apply word games to take advantage of the grammar but instructing me more about each one of them in order to achieve optimal learning.

5.- What results have you obtained after applying the Word Games in class?

The results have been successful if word games are applied students tend to achieve a broad development of their grammar skills. The student feels motivated with an eagerness to learn every time he uses this teaching tool.

6.- What do you think of technology-based education and the implementation of word game to improve English language grammar?

Nowadays education has been inserted in the technology where it has been left to some extent the traditional teaching to impart, with these games it

becomes the interactive class, more dynamic, it reaches the students and feels that the work is doing it off the best way.

CHAPTER III

3. The theme of the proposal.

Use of the Word Game as the methodological strategy in the learning of the grammar in the students of the 5th in the educational unit Pinceladas.

3.2. Background.

This proposal is made taking into account that a high percentage of the student population has resistance to the English language, it is difficult, monotonous, and not attractive thus falling into boredom, teachers can make much effort to maintain the student's attention, but in most cases it is difficult to hoard one hundred percent of them.

The Word Game is a skill that makes learning - teaching a practical activity, fun and above all very interesting, with it to achieve the objective set by the teacher who is increasingly more concerned that his teachings are accurate and can reach the student.

The human being is, in fact, an intelligent being, but in the moment of grasping and understanding, not all have the same facility, adding to this the affinity that they have for a certain school subject, including inclination for any profession that they choose in the future.

Word Games are strategic activities whose use would enable the student to maintain a connection with English classes, thereby achieving positive learning outcomes and lowering the efforts of the teacher.

With the use of word games, an easier transmission of information will be achieved by the teacher, and the students will learn the information dynamically.

3.3. Justification.

The work is justified as it aims to improve the level of knowledge, performance, and learning of students in the subject of English, also ensuring that the teacher has a positive help to teach their classes.

Of all is known that the universal language is English, therefore learning it should be considered fundamental, for this the teachers must be up to date in the pedagogy that uses for teaching, with this their students feel encouraged to learn and practice every day more English.

This strategy will allow teachers to make their teaching more dynamic and practical, thereby involving the entire classroom for organized work, as a team, and to achieve competitiveness among them; thus appealing to children and adolescents.

It all comes down to the research carried out, it was found that word games and their application contribute to the educational performance, somehow improving the level of students' knowledge, adding to that the incentive they get in teacher relationships - students, because it becomes more assertive.

3.4. Objectives.

3.4.1. General objective.

To stimulate the use of word game by teachers in teaching the English language through methodological strategies.

3.4.2. Specific objectives.

- Encourage the teacher to use word games as a teaching technique for grammar, leaving traditional teaching aside.
- Encourage student participation in the development of the subject.
- To achieve a dynamic, participative and inclusive class allowing the student to improve their knowledge.
- Improve the work environment inside and outside the classroom.

3.5. Development of the proposal

- The teacher encourages the use of word game, making classes less boring, not falling into the routine and arousing interest in students, with this application would improve learning outcomes.
- Applying inductive training and workshops to motivate the teacher to use word games as a positive teaching tool in the classroom.

- Achieve greater student achievement in the English professorship, shifting from the traditional to the modern, resulting in assertive student participation.

3.5.1. Phases of the proposal.

Phase I: Diagnosis of the vocabulary domain in English that counts the students of the fifth year of basic education unit Pinceladas, academic period 2016 - 2017

Objective. - Identify the level of vocabulary in English that students have.

Description. - This stage is known the vocabulary that students have, the author considers this point important to visualize the previous knowledge in the classroom.

Actions to be developed

Action 1. Develop diagnostic tools such as knowledge tests to examine students' previous vocabulary.

Action 2. Evaluate students' prior knowledge through tests focused on identifying the level of vocabulary present.

Action 3. Analyze the knowledge tests applied to students and determine what types of activities could complement and strengthen their weaknesses.

Phase II: Planning of academic activities to be applied with students.

Objective: To plan the academic activities that will be developed in the classroom to strengthen the grammar.

Description. - At this stage, the author mentions in detail that aspects and elements take into account for academic activities to be developed in the classroom.

Actions to be developed

Action 1. Determine academic activities be applied and developed by students.

Action 2. Select what type of activities are likely to strengthen students' weaknesses.

Action 3. Sort the activities selected according to the grammar of each unit.

Action 4. Develop a class plan based on previously selected academic activities.

Phase III: Application of the activity for the strengthening of Grammar.

Objective: Apply the selected activity in the classroom.

Description.- In this phase, the author applies the selected activity based on the planning previously performed.

Actions to be developed

Action 1. Adapt the types of words game necessary to carry out the different activities focused on strengthening grammar.

Action 2. Use words game as soups of letters to identify the vocabulary learned and to be able to apply other types of more complex activities.

Action 3. Use word chain in order to develop word combining skills and complete exercises according to the grammar contained in the unit.

Action 4. Implement the game of vocabulary where a previously learned grammatical category is chosen and students write the keyword according to the given exercise.

Action 5. Apply hangman in which students guess words from a specific unit and then perform sentences using them but using teacher-provided grammar. (do/does, like / does not like, can / cannot, among others).

Phase IV: Evaluation of applied activity.

Objective: To evaluate the applied academic activity.

Description.- This phase evaluates how the activity was developed in the classroom, studying how effective was the application of the same in students and also if the results obtained were those previously raised.

Actions to be developed

Action 1. Evaluate the knowledge acquired by students through different activities and knowledge tests.

Action 2. Verify if the vocabulary practiced conforms to the grammar and if it has been correctly learned through the activities carried out previously.

Action 3. Strengthen grammar by applying grammar errors.

3.6. Methodology for the application of word games.

Socialization.- By means of which an informative workshop will be held to present the implementation of the strategy of word games for teaching-learning that is intended to impart.

Execution.- Carry out the previously planned activities in the process of teaching and learning, through different types of word game to strengthen grammar.

Evaluation.- This evaluation will be the action of studying, and indicate the value of the use of word games and their influence on the performance of grammar exercises. Students will demonstrate the knowledge acquired through different activities to be implemented.

3.7. Strategies for the application of group dynamics.

| Dynamics | Details | Responsible |
|---------------------|---|------------------|
| Word Search | The teacher divides the class into several groups, each group receives a game and must find 15 words in each game. A maximum of time is given and the group that finishes first is the winner. | Valeria Sandoval |
| Word chain | The teacher divides the class into two teams made up of the students in the classroom. Both teams line up in front of the board in a single tail. The first person on each team writes a word in English on the board. The next player writes another one that starts with the letter ending the original word. For example, if the first player types "car", the second player could type "rose". Teams are given a set time limit. When finished, the team with more words wins. | Valeria Sandoval |
| Game of vocabulary. | Divide the class into two teams and have them line up on each side of the room. The first student in the queue of each team takes a step forward. Give them a category like food, colors or clothes. Students must take turns saying English words that represent that category. If a student hesitates, speaks in their native language or repeats a word, they should bend down and do 5 push-ups. Both players are placed at the end of the queue, and the next players are put to the front. You can set a score to make it more competitive. | Valeria Sandoval |
| Hangman | The game is used to practice new vocabulary. There are several words for each game, couples should be made and play with words that have already been established according to themes. The student who guesses the most words wins. | Valeria Sandoval |

3.8. Methodological projection of group dynamics.

| Dynamic: Word Search | | | |
|--|---|--|-------------|
| Objectives: To practice learned words | | | |
| Process in class | Activities | Advantage | Time |
| Review learned words | <ul style="list-style-type: none"> - Explain to the students the rules of the game. - Maintain the order and discipline of the students, while the game develops. - Correct when a student exposes something that does not agree with the subject being treated. | <ul style="list-style-type: none"> - Awaken the enthusiasm to learn - Dynamize the English class. - Achieve meaningful learning through the participation of students | 10 minutes. |

| Dynamic: Word chain | | | |
|---|---|---|-------------|
| Objectives: to develop the metalinguistic ability, to understand a sound or phoneme. | | | |
| Process in class | Activities | Advantage | Time |
| To develop skills of combining words in the development of a class. | <p>Explain to the students the rules of the game.</p> <p>Maintain order and discipline of students, as the dynamics develop.</p> <p>The teacher will write the first word on the board.</p> <p>The first student in the line will continue.</p> <p>If someone says a step, he will perform a penance.</p> | <p>Awaken the enthusiasm to learn</p> <p>Stimulate the English class.</p> <p>Remember what you learned in previous classes.</p> | 15 minutes. |

| Dynamic: game of vocabulary. | | | |
|---|--|--|-------------|
| Objectives: learn new expressions in English, expand vocabulary. | | | |
| Process in class | Activities | Advantage | Time |
| At the beginning of introducing a new topic. | <p>Explain to the students the rules of the game.</p> <p>Maintain order and discipline of students while the game is being developed.</p> <p>Categorize words according to themes.</p> | <p>Awaken the enthusiasm to learn</p> <p>Stimulate the English class.</p> <p>Achieve meaningful learning</p> | 10 minutes. |

| Dynamic: Hangman | | | |
|---|---|--|-------------|
| Objectives: To introduce new words in the vocabulary | | | |
| Process in class | Activities | Advantage | Time |
| At the beginning of introducing a new class. | <p>Explain to the students the rules of the game.</p> <p>Maintain order and discipline of students, as the dynamics develop.</p> <p>A student who makes a mistake pays for penance.</p> | <p>Awaken the enthusiasm to learn</p> <p>Stimulate the English class.</p> <p>Achieve meaningful learning</p> | 10 minutes. |

CONCLUSIONS.

- The play of words helps to strengthen knowledge, in English language learning; allowing the student to develop the participation to the maximum.
- Interaction, participation, and exchange of roles are promoted in students, achieving a significant increase in learning.
- With the information gathered, it is possible to know that the use of words game applied in the teaching-learning of the English language for the strengthening of the grammar, obtains the exchange of ideas among the students.
- Words game will help improve grammar skills because it helps to acquire different categories of words such as adverbs, verbs, nouns, which are to be used by the student once he or she identifies them.

RECOMMENDATIONS.

- Teachers should make use of word games, and similar activities that are basic today, for the achievement of meaningful learning in students.
- It is important that the teacher prepares the student to be able to interact orally outside the restricted classroom setting, this involves training them to solve problems, make decisions and establish social contact, ie create conditions of social interaction.
- Training activities for teachers should be undertaken to improve English language teaching techniques.
- Teachers should apply different strategies that help students to form a vocabulary that allows them to use a large bag of words at the moment of expression. Not having a vocabulary that gives him different options to express himself is one of the most serious limitations in the teaching of the English Foreign Language.

Bibliography

- Fierro Herrera, M. A. (2011). *Propuesta metodológica para la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera "Inglés" en el grado primero de la institución educativa ciudadela siglo XXI de Florencia*. Florencia, Caquetá: Universidad de la Amazonia.
- Fleta Guillén, M. T. (2006). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del Inglés en la escuela. . *Revista de Investigación e innovación en la clase de lenguas*.
- García Gómez, A. M. (2017). *Info Juguetes* . Obtenido de <http://infojuguetes.com.ar/psicologia-del-juego-infantilel-hombre-no-esta-completo-si-no-juega/>
- López Rodríguez, B. (2004). Técnicas metodológica empleadas en la enseñanza del Inglés en Educación Infantil. Estudio de Caso. *Dpto. Didáctica de la Lengua y la Literatura (Español, Francés e Inglés)*.
- Meneses Benítez, G. (2007). El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico. *Interacción y aprendizaje en la universidad*, .
- Moya Guijarro, A. J., & Jiménez Puado, M. J. (2011). EL PROCESO DE INTERLENGUA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EDADES TEMPRANAS.
- Rico Martín, M. A. (2005). De la competencia intercultural en la adquisición de una segunda lengua o lengua extranjera: conceptos, metodologías y revision de métodos. *Porta Linguarum* 3.
- Roberts, J. (1998). UEGOS DE PALABRAS EN LOS TITULARES DE LA PRENSA INGLESA Y UN JUEGO PARA ESTUDIANTES AVANZADOS DE INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA BASADO EN JUEGOS DE PALABRAS. *Departamento de lenguaje y linguistica, Universidad de Essex*.
- Rubio, A. D., & Garcia Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del Inglés en la educación primaria. *Formación e Innovación Educativa Universitaria*.
- Trujillo Sáez, F. (2001). Objeitvos en la enseñanza de lenguas extranjeras: De la competencia lingüística a la competencia intercultural.

ANNEXS

Anex # 1



UNIVERSITY LAICA "ELOY ALFARO DE MANABÍ"
 CAMPUS DR. HECTOR USCOCOVICH BALDA
 FACULTY OF EDUCATION

SURVEY QUESTIONNAIRE FORMAT STUDENT SURVEY

The following survey aims to determine the benefit of using the word game in foreign language classes to improve grammar in students of the Private Educational Unit "Pinceladas".

Interview N °: _____ Date: ___/___/_____

Instructions:-

- Read carefully and honestly answer the following questions.
- Mark your answers with an X.

1. How often do you consider that the English teacher uses didactic materials in classrooms?

| | |
|-------------------|--|
| MANY TIMES | |
| RARELY | |
| NEVER | |

2. How important do you consider the use of didactic materials in English?

| | |
|---------------|--|
| HIGH | |
| MEDIUM | |
| LOW | |

3. Your teacher asks if you are interested in including teaching materials in English class?

| | |
|-----|--|
| YES | |
| NO | |

4. The word game is a useful tool for learning English?

| | |
|-----|--|
| YES | |
| NO | |

5. Can word games become a necessary tool for learning English grammar?

| | |
|-----|--|
| YES | |
| NO | |

6. In what way does your English teacher usually present the class?

| | |
|--------------|--|
| With cards | |
| With games | |
| with objects | |

7. How often does your teacher use the word game in the English class to teach grammar?

| | |
|--------------------|--|
| once a month | |
| twice a week | |
| Every fifteen days | |
| Never | |

8. How do you think you would learn faster and better grammar in English?

| | |
|---------------------|--|
| with word games | |
| with dialogues | |
| with text exercises | |
| with cards | |

9. Should English programs include words game like a grammar teaching technique?

| | |
|-----|--|
| YES | |
| NO | |

10. You believe that words game, will arouse interest in learning grammar in the English language?

| | |
|-----|--|
| YES | |
| NO | |

Annex No. 2



UNIVERSITY LAICA "ELOY ALFARO DE MANABÍ"
CAMPUS DR. HECTOR USCOCOVICH BALDA
FACULTY OF EDUCATION

FORMAT OF QUESTIONNAIRE FOR TEACHER INTERVIEW

Objective: To use the Spelling Bee in a Foreign Language class (English) as a methodology to improve the Spelling Bee in the students of the Private Educational Unit "Pinceladas".

Interview N °: _____ Date: ___/___/_____

Instructions:-

- Answer honestly the following questions.

- 1.- **You as a teacher, when you consider necessary the use of "Words game" in English language classes?**
- 2.- **What knowledge do you have about Words Game and how did you acquire it?**
- 3.- **Why do you think that using "Words Game" improves the teaching and learning of English language grammar?**
- 4.- **Would you as a teacher apply words game to teach grammar? Yes, no and why.**
- 5.- **What results have you obtained after applying the Words Game in class?**
- 6.- **What do you think of technology-based education and implementation of word games to improve English language grammar?**

Annex No. 3

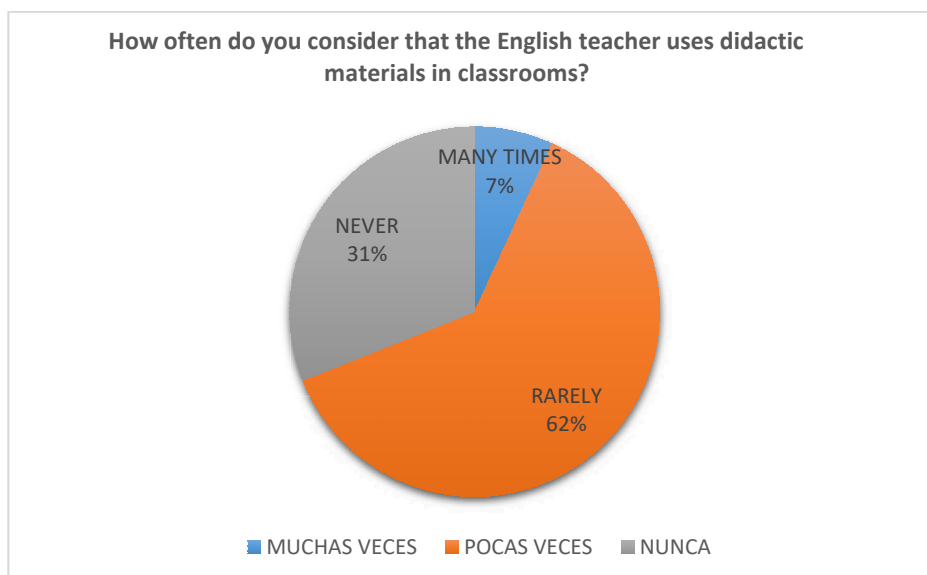


UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
CAMPUS BAHÍA DE CÁRAQUEZ
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
TABULACION DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

1. Question 1.- How often do you consider that the English teacher uses didactic materials in classrooms?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|------------|-----------|------------|
| MANY TIMES | 2 | 7% |
| RARELY | 18 | 62% |
| NEVER | 9 | 31% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Chart 2. 1 Question 1
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

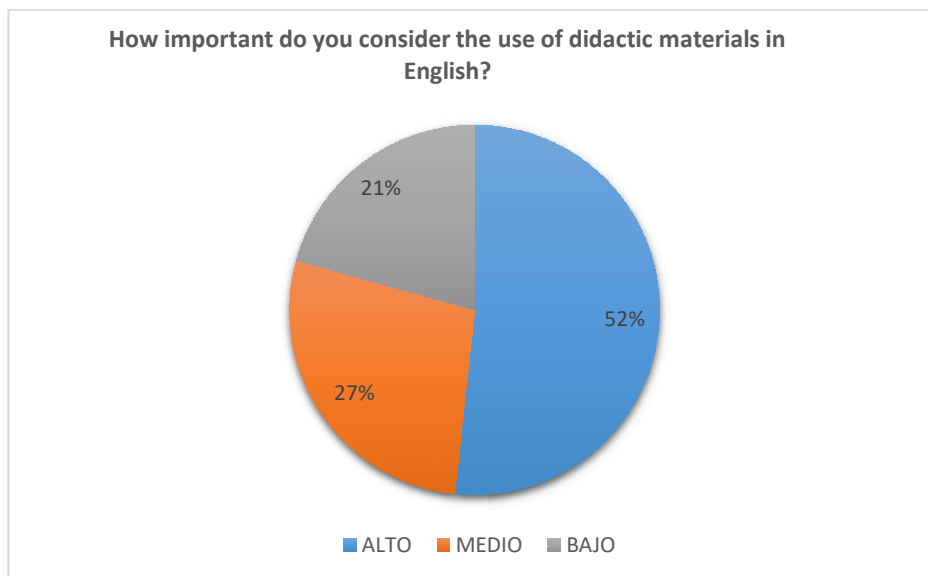


Graphic 2. 1 question 1
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

Question 2.- How important do you consider the use of didactic materials in English?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|--------|-----------|------------|
| HIGH | 15 | 52% |
| MEDIUM | 8 | 28% |
| LOW | 6 | 21% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphic 2. 2
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas



Graphic 2. 2
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

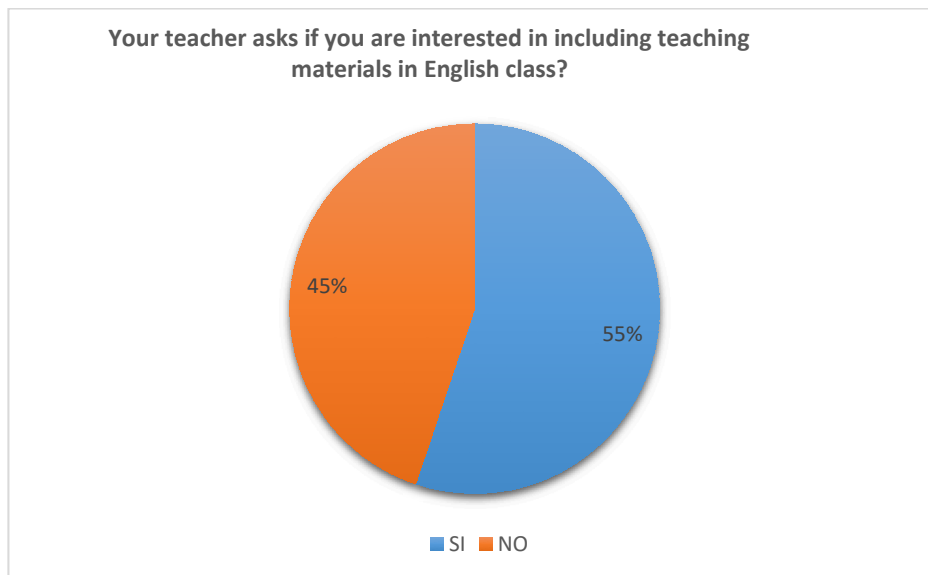
Question 3.- Your teacher asks if you are interested in including teaching materials in English class?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|-------|-----------|------------|
| Yes | 16 | 55% |
| NO | 13 | 45% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphics 2. 3

Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Source: Educational unit Pinceladas



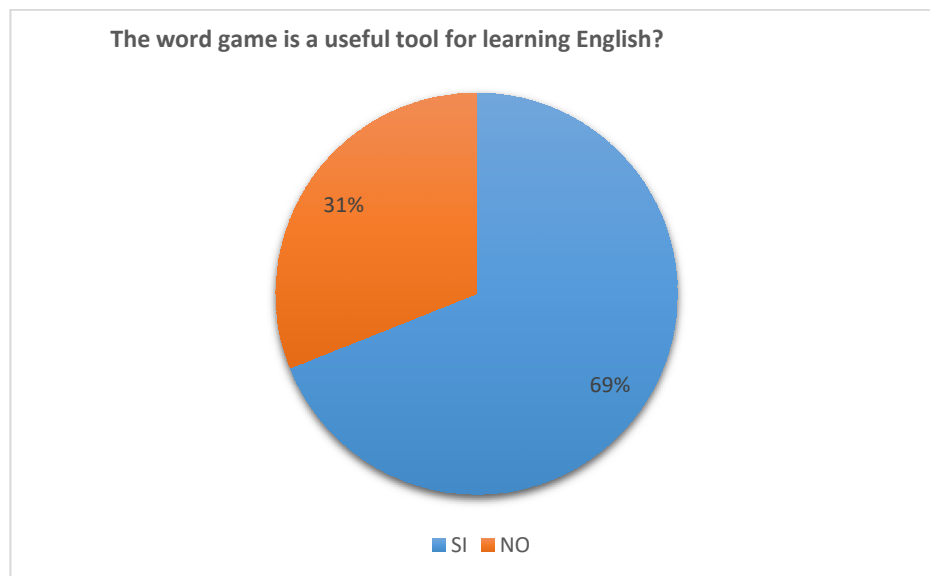
Graphic 2. 3

Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Source: Educational unit Pinceladas

Question 4.- The word game is a useful tool for learning English?

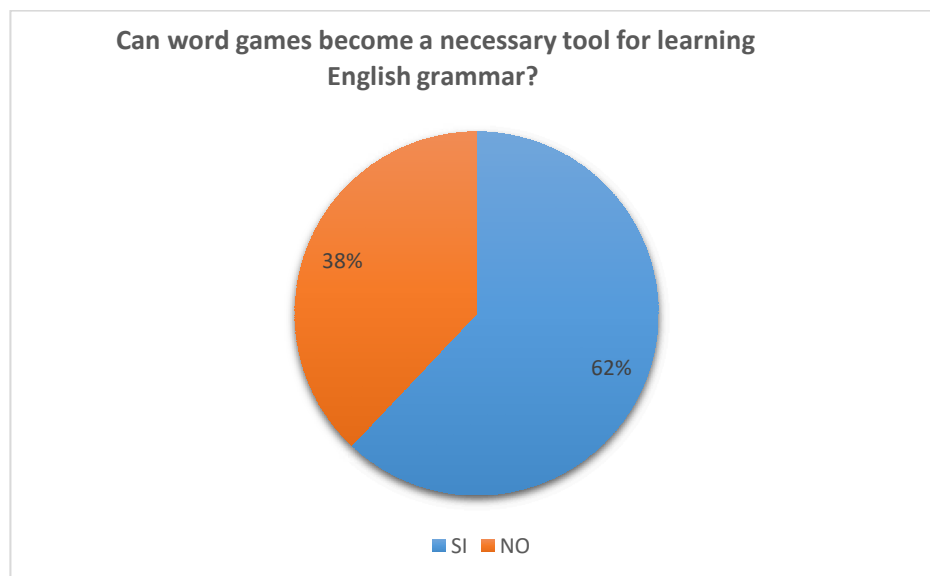
| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|-------|-----------|------------|
| yes | 20 | 69% |
| NO | 9 | 31% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphic 2. 4**Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua****Source:** Educational unit Pinceladas**Graphic 2. 4****Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua****Source:** Educational unit Pinceladas

Question No 5.- Can word games become a necessary tool for learning English grammar?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|-------|-----------|------------|
| Yes | 18 | 62% |
| NO | 11 | 38% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphic 2. 5
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

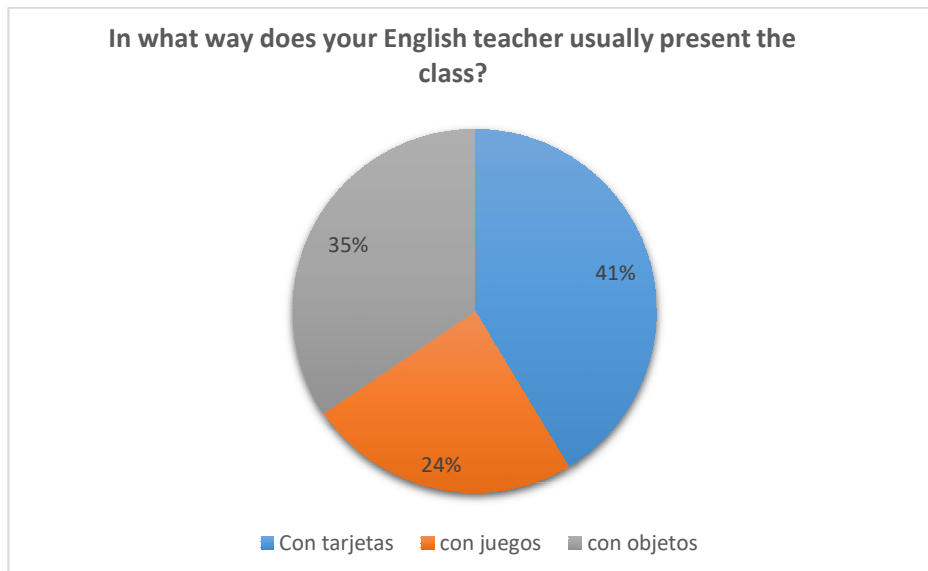


Graphic 2. 5
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

Question 6.- In what way does your English teacher usually present the class?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|--------------|-----------|------------|
| With Cards | 12 | 41% |
| With Games | 7 | 24% |
| With objects | 10 | 34% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphic 2. 6
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

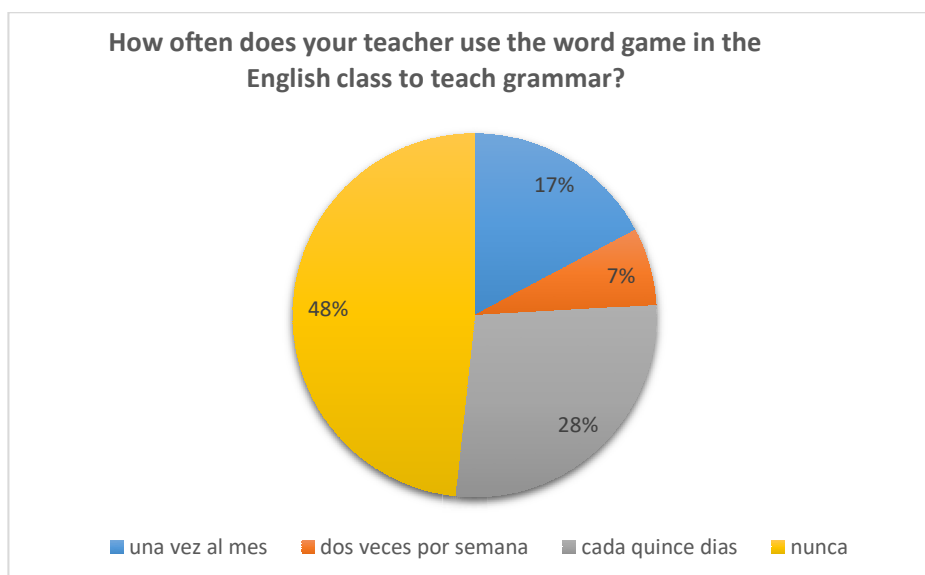


Graphic 2. 6
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

Question 7.- How often does your teacher use the word game in the English class to teach grammar?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|--------------------|-----------|------------|
| once a month | 5 | 17% |
| twice a week | 2 | 7% |
| Every fifteen days | 8 | 28% |
| Never | 14 | 48% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphic 2. 7
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas



Graphic 2. 7
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

Question 8.- How do you think you would learn faster and better grammar in English?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|---------------------|-----------|------------|
| with word games | 16 | 55% |
| with dialogues | 3 | 10% |
| with text exercises | 2 | 7% |
| with cards | 8 | 28% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphic 2. 8

Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Source: Educational unit Pinceladas



Graphic 2. 8

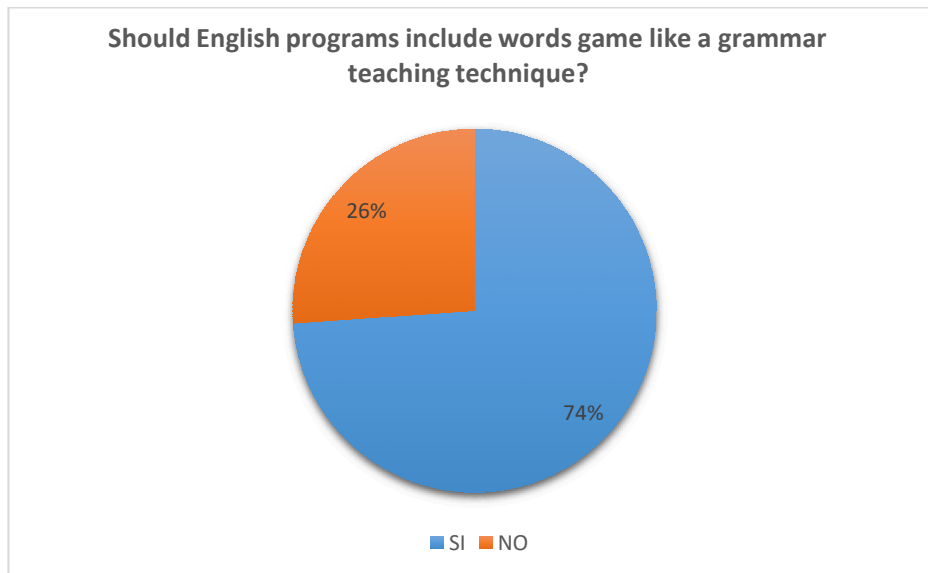
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Source: Educational unit Pinceladas

Question 9.- Should English programs include words game like a grammar teaching technique?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|-------|-----------|------------|
| YES | 17 | 74% |
| NO | 6 | 26% |
| TOTAL | 23 | 100% |

Graphic 2. 9
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

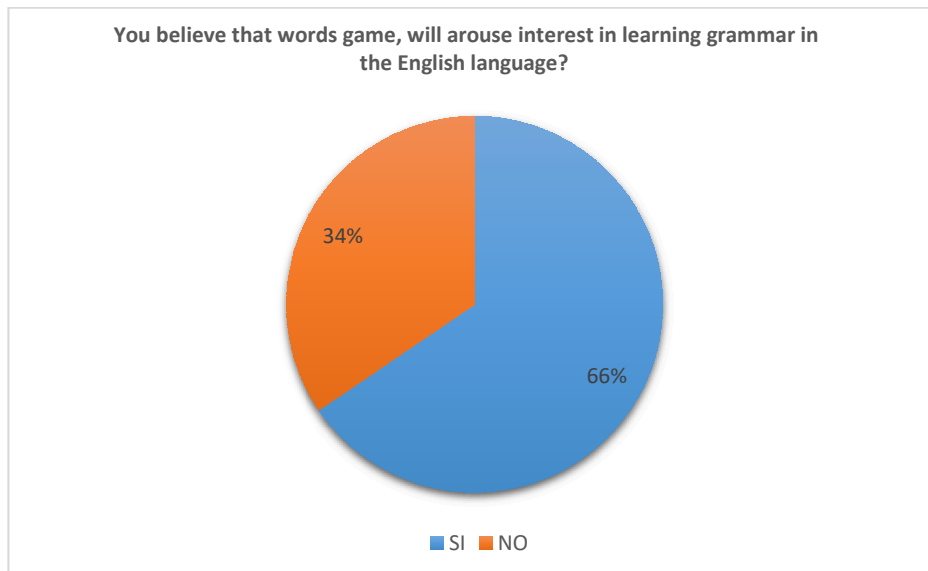


Graphic 2. 9
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas

Question 10.- You believe that words game, will arouse interest in learning grammar in the English language?

| RANGE | FREQUENCY | PERCENTAGE |
|-------|-----------|------------|
| SI | 19 | 66% |
| NO | 10 | 34% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Graphic 2. 10
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas



Graphic 2. 10
Prepared by: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Source: Educational unit Pinceladas



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

TESIS

**PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION INGLES.**

TEMA:

**“EL JUEGO DE PALABRAS “WORD GAME” COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE PARA FORTALECER LA GRAMÁTICA EN NIÑOS DE 5to
GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA PINCELADAS EN EL AÑO 2016-2017”**

AUTOR

GENESIS VALERIA SANDOVAL CAGUA

DIRECTOR DE TESIS:

LCDO. VICTOR ALCIVAR CALDERON

BAHÍA DE CARÁQUEZ-MANABÍ-ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

LIC. VICTOR ALCIVAR CALDERON, CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ, EXTENSION BAHÍA DE CARÁQUEZ.

Certifica:

Que el trabajo de investigación titulado **“EL JUEGO DE PALABRAS “WORD GAME” COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER LA GRAMÁTICA EN NIÑOS DE 5to GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA PINCELADAS EN EL AÑO 2016-2017”**, elaborado por la egresada **GÈNESIS VALERIA SANDOVAL CAGUA**, ha sido revisado y desarrollado conforme con los lineamientos de la metodología de la investigación científica y las normas establecidas por la Facultad de Ciencias de la Educación.

En consecuencia autorizo su presentación y sustentación.

Bahía de Caràquez, Septiembre del 2017

Ing. Víctor Alcívar Calderón
DOCENTE ULEAM – EXTENSION BAHIA DE CARAQUEZ
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

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

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

Autor

Génesis Valeria Sandoval Cagua

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

Previo del cumplimiento de los requisitos de ley, el Tribunal de Grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

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

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, por darme la oportunidad de instruirme arduamente en ella.

A mi tutor de tesis Magister Ing. Víctor Alcívar por brindarme su valiosa colaboración y orientación en la realización de este trabajo.

Génesis Valeria Sandoval Cagua

DEDICATORIA

Dedico de manera especial esta tesis Dios y a mis padres José Sandoval y Sandra Cagua quienes han sabido ser el pilar fundamental para la cimentación de mi vida profesional, siempre brindándome su apoyo incondicional y sus sabios consejos para ser de mí una mejor persona.

A mi hijo Lyam, sé que en este momento no puedes entender mis palabras, pero cuando seas capaz, deseo que te des cuenta lo importante que eres para mí. Hijo mío eres mis ganas, mi razón de ser el cual hace que me levante cada día a luchar por presente y futuro, tu eres mi principal motivación y mi gran orgullo.

A mi hermano Ignacio por sus sabios consejos y sus palabras de aliento para no dejarme caer y poder seguir adelante con mis objetivos.

A mi novio Efrén Chávez por acompañarme en esta etapa de mi vida, siempre brindándome su comprensión, su apoyo y su amor.

A mis amigas por su ayuda incondicional y por tantos momentos vividos en el transcurso de la carrera.

A todos muchas gracias.

Génesis Valeria Sandoval Cagua

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
RESUMEN DE LA TESIS

TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO

“EL JUEGO DE PALABRAS “WORD GAME” COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER LA GRAMÁTICA EN NIÑOS DE 5to GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA PINCELADAS EN EL AÑO 2016-2017”

RESUMEN

El objetivo de la presentación de esta tesis es el de mejorar la enseñanza de la gramática por medio de los juegos de palabras, logrando la interacción del docente, y del estudiante de la unidad educativa Pinceladas.

El diagnóstico a través de encuestas que se realizaron a los estudiantes y las entrevistas a los profesores en la unidad educativa, aportó que existen deficiencias en el manejo de la gramática del idioma inglés, y esto por la falta de interés en aprender este idioma.

Con la propuesta planteada, lograremos un atractivo interés al aprendizaje del Inglés a través de los juegos de palabras, obteniendo aprendizajes asertivos en los estudiantes.

Descriptores:

Variable independiente – **Actividades Lúdicas**

Variable dependiente – **Aprendizaje del idioma Inglés.**

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|-----|
| CERTIFICACIÓN..... | ii |
| AUTORÍA | iii |
| APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO..... | iv |
| AGRADECIMIENTO | v |
| DEDICATORIA..... | vi |
| RESUMEN..... | vii |
| INTRODUCCION..... | 1 |
| CAPITULO I..... | 7 |
| 1. Fundamentos teóricos acerca del uso del juego de palabras “Word Game” como estrategia de aprendizaje para fortalecer la gramática en niños de quinto grado. | 7 |
| 1.1. La enseñanza de las Lenguas Extranjeras, tendencias actuales. | 7 |
| 1.2. Gramática Inglesa | 12 |
| 1.2.1 ¿Por qué debemos enseñar gramática? | 13 |
| 1.3. Los Juegos como técnica de aprendizaje. | 17 |
| 1.3.1 Juego de Palabras..... | 21 |
| 1.4. Finalidad de los Juegos de Palabras en la Enseñanza..... | 22 |
| CAPITULO II..... | 24 |
| 2. Diagnóstico del estudio de campo y análisis de resultados | 24 |
| 2.1. Población o Universo..... | 24 |
| 2.2. Muestra. | 24 |
| La muestra para llevar a cabo la investigación es la siguiente:..... | 24 |
| 2.4. Presentación y análisis de los resultados de la investigación..... | 25 |
| 2.4.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los estudiantes del quinto grado de la unidad educativa “Pinceladas” de Bahía de Caráquez. | 25 |
| 2.4.2. Entrevista aplicada a los profesores del quinto grado de la unidad educativa “Pinceladas” de Bahía de Caráquez. | 29 |
| CAPITULO III..... | 32 |
| 3.1. Tema de la propuesta..... | 32 |
| 3.2. Antecedentes..... | 32 |
| 3.3. Justificación..... | 33 |
| 3.4. Objetivos. | 34 |

| | |
|---|----|
| 3.4.1. Objetivo general. | 34 |
| 3.4.2. Objetivos específicos. | 34 |
| 3.5. Desarrollo de la propuesta. | 34 |
| 3.5.1. Fases de la propuesta. | 35 |
| 3.6. Metodología para la aplicación de los juegos de palabras. | 37 |
| 3.7. Estrategias para la aplicación de las dinámicas grupales. | 38 |
| 3.8. Proyección metodológica de las dinámicas grupales. | 40 |
| CONCLUSIONES. | 44 |
| RECOMENDACIONES. | 45 |
| Bibliografía. | 46 |
| ANEXOS | 47 |
| Anexo No. 1. | 47 |
| Anexo No. 2. | 50 |
| Anexo No. 3. | 51 |

INTRODUCCION

En sus orígenes, al igual que con otras lenguas, la enseñanza del inglés estuvo permeada de enfoques estructurales donde se centró la atención en la gramática y el léxico. Luego de la propuesta del enfoque comunicativo dada por Hymes, D. (1972) se inicia todo un largo camino, que no ha concluido, con el propósito de que se logre un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo en las lenguas extranjeras. El objetivo final es lograr la competencia comunicativa de los estudiantes en el idioma Inglés.

En las aulas de Inglés la motivación, los intereses de los estudiantes y sus aspiraciones son aspectos que el profesor debe tomar en consideración al planificar su clase. La edad de los estudiante y el entorno social Vygotsky (1982) son importantes a la hora de orientar tareas, actividades y utilizar medios de enseñanza. Todos los grupos clases no son iguales. Los estudiantes vienen al aula con diferencias relevantes en cuanto a conocimientos previos y entorno social.

En este mundo globalizado el Inglés es el tercer idioma más hablado, después del mandarín y el español, aprenderlo es muy útil, especialmente cuando se viaja a Norte América, Europa y parte de Asia, además es necesario para comunicarse con más de 500 millones de hablantes en todo el mundo, ya sea por negocios, trabajo, iniciar una amistad, o vida social. (tmp.Aprende mas .com, 2013/P1.ASP).

Uno de los retos competitivos en la actualidad para los docentes que enseñan otro idioma es lograr una atención en alto porcentaje de los estudiantes, para poder la enseñanza y por ende el aprendizaje de los estudiantes; para ello los profesores deben de valerse de técnicas educativas como los juegos de palabras, que ayudaran en el desarrollo gramatical de los estudiantes.

En la provincia de Manabí la enseñanza del idioma Inglés en el campo gubernamental, tradicionalmente se ha presentado con muchas dificultades para su desarrollo óptimo y eficaz, no siendo capaz de despertar el suficiente interés en los estudiantes.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

El objetivo didáctico.- Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

Las acciones lúdicas.- Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos.

Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Las reglas del juego.- Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

Este trabajo está enfocado a investigar cuáles serían los resultados que se obtienen al aplicar juegos de palabras, como una estrategia para lograr una buena enseñanza a los estudiantes del quinto grado de la unidad educativa Pinceladas, desarrollando así, actividades de integración y aprendizaje en los estudiantes.

El presente trabajo presenta la **formulación del problema**. ¿Cómo incide la utilización del juego didáctico “Word Game” en el aprendizaje del idioma Inglés para los niños y niñas del 5 grado en la Unidad Educativa Pinceladas de la ciudad de Bahía de Caráquez en el periodo 2016-2017?

Esta investigación tiene como **objetivo** Analizar la incidencia de la utilización de las actividades lúdicas mediante la práctica de juegos a fin de mejorar el

aprendizaje del idioma Inglés de los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013.

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

El concepto de lúdica es tan amplio, como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones. (Yepez, 2011)

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan, el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento y danza son algunas de las disciplinas que pueden constituir un espectáculo.

El trabajo presenta diferentes **variables operacionales** que son: 1. Definiciones actividades lúdicas; 2. Principios de las actividades lúdicas 3. Procesos de juegos didácticos 4. Cambios en las actividades de clases 5. Los juegos lúdicos en inglés 6. Juegos en la educación de niños de básica

Las tareas Científicas son: 1.- Analizar los referentes teóricos relacionados con la enseñanza de la gramática y los juegos de palabras en los estudiantes del 5to grado de la unidad educativa Pinceladas. . 2.- Diagnosticar cómo influye los juegos a temprana edad con temas en inglés para captar el mayor interés en los estudiantes. 3.- Elaborar juegos de palabras para el uso en la enseñanza de la

gramática en los dicentes. 4.- Valorar los resultados obtenidos al implementar el uso de actividades lúdicas en inglés para su mejor aprendizaje

Este trabajo de investigación que se realiza, está basado en la **investigación de campo**. En él se recopila la mayor información acerca del tema que se está estudiando. Ubicando así las falencias, y dando una respuesta adecuada a la problemática del tema en la unidad educativa pinceladas.

Para el presente trabajo se empleara el método analítico, y descriptivo donde se analizara el impacto que mantienen las actividades lúdicas en relación a juegos en Inglés como el aplicativo “Word Game” para estudiantes del 5 grado dentro de la Unidad Educativa “Pinceladas” en Bahía de Caráquez, para conocer las diferencias competitivas entre las metodologías utilizadas en su aprendizaje que reflejarán los beneficios de la investigación.

Para el desarrollo del presente proyecto de tesis se tomará en cuenta como unidad de análisis los diversos centros educativos del país, lugares que se esfuerzan en mantener a los estudiantes en un ambiente interactivo en áreas de aprendizaje de una lengua extranjera, a pesar de sus limitaciones, la Investigación se realizar a través de trabajos de campo como modalidad, para investigar desde el lugar de los hechos de manera directa con la realidad del problema, en este caso, la investigación efectiva del uso del juego “Word Game” y su influencia para la mejora del aprendizaje a los estudiantes del 5 Año de Educación Básica en la ciudad de Bahía de Caráquez.

Este proyecto es de finalidad propositiva ya que como estudiante se obtiene un claro conocimiento de las fundamentaciones teóricas con respecto a la carrera. Dentro del presente trabajo se realizará un análisis deductivo puesto que se parte de un tema complejo que es el uso del juego de palabras “Word Game” para mejorar el aprendizaje de estudiantes del 5 grado en la Unidad Educativa “Pinceladas”, y se guía hacia el uso y beneficios de todas las personas inmersas

en esta investigación, la recopilación de la información se la realizará mediante el uso de encuestas que se aplicará a docentes y padres de la Unidad Educativa “Pinceladas” en la ciudad de Bahía de Caráquez

CAPITULO I

1. Fundamentos teóricos acerca del uso del juego de palabras “Word Game” como estrategia de aprendizaje para fortalecer la gramática en niños de quinto grado.

El presente capítulo aborda las diferentes tendencias que han caracterizado el proceso de enseñanza aprendizaje de las Lenguas Extranjeras y el uso de la tecnología virtual en la enseñanza del Inglés.

1.1. La enseñanza de las Lenguas Extranjeras, tendencias actuales.

Cuando se habla de enseñanza (Meneses Benítez, 2007), en su investigación titulada *“El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico”* cita a (Zabalza, 2001:191), en donde menciona que la enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender.

El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio... de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. “La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje.

El proceso enseñanza aprendizaje es un sistema interrelacionado en donde el eslabón principal es el profesor, cuyo objetivo es lograr que el estudiante capte de la mejor manera el mensaje que se quiere “sembrar” en su cerebro, transformando este mensaje en aprendizaje.

Según, (Trujillo Sáez, 2001), en su escrito "*Objetivos en la enseñanza de lenguas extranjeras: De la competencia lingüística a la competencia intercultural*"; la enseñanza es un proceso planificado y sistemático.

Por ello es que todo profesor, debe manejar cierta experticia al momento de impartir clases, esta experticia estará basada en sus conocimientos y en como desarrollará la impartición de clases a sus alumnos, logrando que sea atractivo para los dicentes.

En este sentido, las acciones que tienen lugar dentro de este proceso responden al deseo de alcanzar unos objetivos predefinidos que marcan el contenido, el tratamiento educativo y la evaluación. Por ello, es de suma importancia, no sólo hacer explícitos estos objetivos, sino reflexionar críticamente sobre ellos.

La teoría de la adquisición de una segunda lengua de Stephen Krashen; en donde se menciona que ésta no ocurre de un día para otro, pues es un proceso lento en el que la habilidad para hablar surge tras haber desarrollado la habilidad auditiva durante bastante tiempo, conllevando un conocimiento consciente del segundo idioma y sus reglas, siendo capaz de reconocerlas y hablar de ellas; los mejores métodos para la adquisición son aquellos que aportan a los estudiantes mensajes comprensibles que verdaderamente desean recibir, sin forzar la reproducción temprana en el segundo idioma, sino que permiten a los estudiantes producir cuando ellos están listos y reconociendo que la mejoría se consigue proporcionando material comunicativo comprensible, sin forzarlo y sin necesidad de corregir lo producido.

Según (Fierro Herrera, 2011), para la enseñanza aprendizaje del idioma Inglés son bastantes las metodologías que se pueden implementar tales como la Realía, la Respuesta Física Total (TPR), la Sugestopedia, Silent way y The Natural approach. Siendo todas de utilidad pero se deja al profesor la decisión de cuál de estos métodos se implementarían en los paralelos donde se dan las clases.

Frente a la adquisición de la lengua materna, el aprendizaje de una lengua extranjera supone el estudio consciente de la misma a través de su gramática, de su pronunciación, de su vocabulario, etc (Krashen y Terrel, 1983). Frente a la lengua materna que se adquiere de forma inconsciente, la lengua extranjera se suele aprender en el contexto cerrado del aula de una forma consciente y gradual. Sin embargo, la enseñanza del Inglés como lengua extranjera en edades tempranas y en la Educación Primaria requiere un enfoque natural que le permita al niño adquirir la lengua de una forma lúdica e inconsciente.

Es por ello que, teniendo en cuenta el contexto educativo al que nos estamos refiriendo, utilizaremos los términos adquisición y aprendizaje indistintamente cuando nos refiramos a la enseñanza del Inglés en edades tempranas.

Independientemente de la lengua materna de los hablantes, lo cierto es que el niño manifiesta una predisposición natural hacia el aprendizaje de la lengua de la comunidad lingüística que lo ha visto nacer. El hecho de que incluso la adquisición o el aprendizaje de algunos aspectos morfológicos (la forma progresiva, la -s del plural...) y sintácticos (estructuras interrogativas y negativas...) siga unos patrones más o menos comunes en los niños de distintas nacionalidades nos puede llevar a pensar que existen en el individuo unas capacidades innatas para adquirir lenguas, especialmente la lengua materna (Steinberg, 1996).

Sin embargo, el aprendizaje / adquisición de una lengua, tanto la L1 como la lengua extranjera (LE), necesita de la interacción constante con los usuarios que la practican en un contexto determinado de comunicación y en función de unas normas socioculturales específicas.

De hecho, tanto la lengua materna como la segunda lengua son adquiridas o aprendidas en situaciones particulares y concretas de comunicación, en las que

se ofrece al niño o al aprendiz la oportunidad, primero, de escuchar y entender y, después, de producir sonidos con una intención puramente comunicativa. (Moya Guijarro & Jiménez Puado, 2011)

Esto es muy tomado en cuenta porque las habilidades de los estudiantes y su capacidad innata denotan la posibilidad de un aprendizaje más asertivo; esto unido a la ayuda que se dan en los centros de estudios educativos en donde se enseña una lengua extranjera.

Para (López Rodríguez, 2004), hasta el momento, los maestros especialistas en Inglés dirigían su trabajo hacia alumnos a partir de ocho años. De unos años a esta parte se ve ampliada la edad de la enseñanza del Inglés como lengua extranjera hacia alumnos del segundo ciclo, e incluso del primero, de Educación Infantil cada vez en más centros, y se tiende a su total implantación.

Esto da lugar a que maestros, que durante muchos años han impartido clases a «niños mayores», se enfrenten a niños más pequeños que no conocen y para cuya enseñanza no han sido formados: «Estos profesionales, en general, no son especialistas de educación infantil y tienen muy poca experiencia con escolares de tres a ocho años, lo cual puede suponer un escollo importante» (Pérez Esteve, 1999: 77). De ahí que les surjan muchas dudas sobre como plantear la enseñanza en este nivel.

Junto a esto López Rodríguez, 2004, también menciona que: En este sentido las técnicas son claves en el desarrollo del aprendizaje en una etapa, como es la Educación Infantil, en la que son prácticamente el único recurso, por lo cual su elección será determinante en el éxito o fracaso de todo el proceso; como afirman Ashworth y Wakefield (1994: 34): «Children learn best through play, games, make-believe, storytelling and songs. Both the context and the content of the activities need to be varied, holding the children's interest and giving them the opportunity to participate at their own level».

Esta etapa de Educación Infantil posee unas características y unas necesidades diferentes que deben ser atendidas de manera muy especial tal y como destaca Mayor Sánchez (1989: 138): «Los primeros años son decisivos, como se ha subrayado frecuentemente, por lo que hoy se reconoce la importancia de los años escolares y muy especialmente de la etapa preescolar para mejorar la comprensión y producción del lenguaje»; esta etapa es clave para el futuro en todos los conocimientos que adquiere el niño y, más aún cuando se trata de algo tan extraño para él y tan alejado del su vida cotidiana, como es la lengua extranjera: «It is at this first stage of learning English that foundations for what may be a life-long interest in English language and culture can be laid» (Dunn, 1985: 1).

El interés por la dimensión cultural del aprendizaje de idiomas no es algo nuevo ni reciente. Aunque lo situamos a partir de la aparición del método comunicativo, encontramos antecedentes en Alemania, Francia, Estados Unidos y en la Europa occidental, pero estas tentativas no llegaron a fraguar en tanto que siempre había existido la tendencia a aislar el aprendizaje de idiomas como sistema gramatical de la provisión de información sobre uno o más países en los que se hablaba ese idioma, continuó, por tanto, siendo el objetivo principal el estudio de la gramática de la lengua extranjera.

Sin embargo, últimamente se hace cada vez más manifiesta la necesidad de ir más allá del mero aprendizaje lingüístico al pretenderse un mayor entendimiento y acercamiento entre culturas encontradas en una situación de aprendizaje de idiomas, ante todo, comunicativo, donde lo importante es la interacción social que desborda los límites del aula (Byram y Fleming, 2001).

A pesar de que durante el s. XIX se hicieron importantes innovaciones metodológicas en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras, prácticamente todas tuvieron como objetivo central la competencia lingüística,

sea oral sea escrita, aunque otras veces la naturaleza de la lengua y su aprendizaje tuvieron mayor énfasis.

En el método de Gramática-Traducción (s. XIX) lo importante era "saber todo [los elementos lingüísticos] sobre cualquier cosa más que sobre la cosa en sí [el uso lingüístico]" (W.H.D. Rouse, en Kelly, 1969:53), ello implicaba una visión demasiado academicista de la enseñanza de la lengua. (Rico Martín, 2005)

1.2. Gramática Inglesa

La gramática es el sistema de un lenguaje. La gente a veces describe la gramática como las "reglas" de una lengua; pero en realidad ningún idioma tiene reglas. Si usamos la palabra "reglas", sugerimos que alguien creó las reglas primero y después habló el idioma, como un nuevo juego. Pero las lenguas no empezaron así. Los idiomas comenzaron por la gente que hacía los sonidos que se convirtieron en palabras, frases y frases. No se corrige un lenguaje común. Todos los idiomas cambian con el tiempo. Lo que llamamos "gramática" es simplemente un reflejo de un lenguaje en un momento determinado.

La gramática es el sistema mental de reglas y categorías que permite a los seres humanos formar e interpretar las palabras y oraciones de su lengua.

- La gramática añade significados que no son fácilmente deducibles del contexto inmediato. Los tipos de significados realizados por la gramática son principalmente:
- Representativo - es decir, la gramática nos permite usar el lenguaje para describir el mundo en términos de cómo, cuándo y dónde suceden las cosas. El sol se pone a las 7.30. Los niños están jugando en el jardín.

- Interpersonal - es decir, la gramática facilita la manera en que interactuamos con otras personas cuando, por ejemplo, necesitamos hacer las cosas usando el lenguaje. p.ej. Hay una diferencia entre: ¡Entradas! Boletos por favor. ¿Puedes mostrarme tus entradas? ¿Puede ver sus boletos? ¿Te importaría si echara un vistazo a tus boletos? La gramática se utiliza para afinar los significados que deseamos expresar.

1.2.1 ¿Por qué debemos enseñar gramática?

Hay muchos argumentos para poner la gramática en primer plano en la enseñanza del segundo idioma. Aquí hay siete de ellos:

El argumento sentencia-máquina Parte del proceso de aprendizaje de la lengua debe ser lo que a veces se denomina aprendizaje de artículos, es decir, la memorización de elementos individuales tales como palabras y frases. Sin embargo, hay un límite al número de elementos que una persona puede retener y recuperar. Incluso los libros de frases de los viajeros tienen una utilidad limitada - bueno para unas vacaciones de tres semanas, pero llega un momento en el que necesitamos aprender algunos patrones o reglas que nos permitan generar nuevas frases.

Es decir, la gramática después de todo, es una descripción de las regularidades en un idioma, y el conocimiento de estas regularidades proporciona al estudiante los medios para generar un número potencialmente enorme de oraciones originales. El número de posibles nuevas oraciones está restringido sólo por el vocabulario a la orden del alumno y su creatividad. La gramática es una especie de "máquina de hacer oraciones".

De ello se desprende que la enseñanza de la gramática ofrece al alumno los medios para una creatividad lingüística potencialmente ilimitada.

2) El argumento de ajuste fino, el propósito de la gramática parece ser permitir una mayor sutileza de significado que un sistema meramente léxico puede satisfacer. Si bien es posible obtener un montón de kilometraje comunicativo de simplemente encadenar palabras y frases juntas, llega un punto en el que "Me Tarzán, el lenguaje de tipo Jane" falla en entregar, tanto en términos de inteligibilidad como en términos de apropiación. Esto es particularmente el caso del lenguaje escrito, que generalmente necesita ser más explícito que el lenguaje hablado.

Por ejemplo, es probable que los siguientes errores confundan al lector: El lunes por la noche fui aburrido en mi casa. Después de hablar mucho tiempo con él, pensé que me atraía. Tomamos un avión equivocado y cuando lo vi fue muy tarde porque el avión tomó. Hace cinco años me gustaría ir a la India pero en ese momento cualquiera de mis amigos no quería ir. La enseñanza de la gramática, se argumenta, sirve como un correctivo contra el tipo de ambigüedad representada en estos ejemplos.

3) El argumento de la fosilización es posible para los estudiantes altamente motivados con una aptitud particular para que las lenguas alcancen niveles asombrosos de la habilidad sin ningún estudio formal. Pero más a menudo "recogerlo a medida que avanza" los estudiantes alcanzan una meseta lingüística más allá de la cual es muy difícil progresar. Para decirlo técnicamente, su competencia lingüística se fosiliza. La investigación sugiere que los estudiantes que no reciben instrucción parecen estar en riesgo de fosilizar antes que aquellos que reciben instrucción.

4) El argumento del anticipador-organizador La instrucción de la gramática también podría tener un efecto retrasado. El investigador Richard Schmidt mantuvo un diario de su experiencia aprendiendo portugués en Brasil. Inicialmente se había inscrito en clases de lenguaje formal donde había un gran énfasis en la gramática. Cuando posteriormente abandonó estas clases para

viajar a Brasil, sus portugueses lograron buenos progresos, hecho que atribuyó al uso que estaba haciendo de él.

Sin embargo, al interactuar naturalmente con los brasileños, era consciente de que ciertos rasgos de la charla, ciertos elementos gramaticales, parecían captar su atención. Se dio cuenta de ellos. Ocurrió que estos artículos eran también artículos que él había estudiado en sus clases. Lo que es más, siendo más notable, estos artículos parecían pegarse. Schmidt concluyó que notar es un requisito previo para la adquisición.

La enseñanza de la gramática que había recibido anteriormente, aunque era insuficiente en sí misma para convertirlo en un buen hablante de portugués, le había hecho saber lo que de otro modo habría pasado desapercibido y, por lo tanto, indirectamente había influido en su aprendizaje. Había actuado como una especie de organizador anticipado para su posterior adquisición de la lengua.

5) El argumento del elemento discreto Lenguaje visto desde fuera, puede parecer una masa gigantesca, informe, presentando un desafío insuperable para el alumno. Debido a que la gramática consiste en un conjunto aparentemente finito de reglas, puede ayudar a reducir la aparente enormidad de la tarea de aprendizaje de idiomas para profesores y estudiantes.

Al ordenar el lenguaje y organizarlo en categorías ordenadas (a veces llamados elementos discretos), los gramáticos hacen que el lenguaje sea digerible. (Un elemento discreto es cualquier unidad del sistema gramatical que se define lo suficientemente estrecho para formar el foco de una lección o un ejercicio: por ejemplo, el presente artículo continuo, el artículo definido, los pronombres posesivos).

6) El argumento del estado de derecho se desprende del argumento del elemento discreto de que, puesto que la gramática es un sistema de reglas aprendidas, se

presta a una visión de la enseñanza y del aprendizaje conocida como transmisión. Una visión de la transmisión ve el papel de la educación como la transferencia de un cuerpo de conocimiento (típicamente en forma de hechos y reglas) de aquellos que tienen el conocimiento a los que no. Esta visión está típicamente asociada con el tipo de aprendizaje institucionalizado en el que las reglas, el orden y la disciplina son altamente valorados.

La necesidad de reglas, orden y disciplina es particularmente aguda en grandes clases de adolescentes rebeldes y desmotivados - una situación que muchos maestros de inglés se enfrentan a diario. En este tipo de situación, la gramática ofrece al profesor un sistema estructurado que puede ser enseñado y probado en pasos metódicos.

7) El argumento de las expectativas del estudiante Independientemente de los argumentos teóricos e ideológicos a favor o en contra de la enseñanza de la gramática, muchos estudiantes vienen a clases de lenguaje con expectativas bastante fijas en cuanto a lo que harán allí. Estas expectativas pueden derivarse de la experiencia previa en el aula de aprendizaje de idiomas.

También pueden derivarse de la experiencia de las aulas en general donde (tradicionalmente, por lo menos) la enseñanza es del tipo de transmisión mencionado anteriormente. Por otra parte, sus expectativas de que la enseñanza se centrará en la gramática pueden provenir de la frustración experimentada al intentar recoger una segunda lengua en un entorno no académico, como por medio del autoaprendizaje o de la inmersión en la cultura de la lengua meta.

Esos estudiantes pueden haberse matriculado en clases de idiomas específicamente para asegurar que la experiencia de aprendizaje se haga más eficiente y sistemática. El maestro que ignora esta expectativa al animar a los estudiantes simplemente a experimentar el lenguaje es probable que frustrar y alienar.

1.3. Los Juegos como técnica de aprendizaje.

Frente al éxito indiscutible y generalizado que, en condiciones normales, alcanzan los hablantes de una lengua materna, encontramos que los resultados finales a los que llegan los hablantes de segundas lenguas varían considerablemente de unos a otros debido a las múltiples variables que entran en juego a la hora de aprender una segunda lengua.

Uno de los factores que determinan las diferencias de éxito entre los aprendices está fuertemente vinculado a la edad cuando acometen el aprendizaje de un segundo sistema lingüístico. Al parecer, las posibilidades de éxito son mayores si el aprendizaje de la segunda lengua es continuado y se lleva a cabo durante la infancia.

Para defender esta postura, algunos autores se apoyan en la propuesta de Lenneberg (1967) de la que se desprende que la capacidad para adquirir una lengua disminuye dramáticamente a partir de la pubertad. Para este autor, la dificultad que representa el aprendizaje de una segunda lengua está directamente relacionada con el deterioro de la plasticidad del cerebro y con el proceso progresivo de lateralización de la mente.

Los sistemas no nativos distan del sistema del lenguaje nativo pero siguen siendo sistemas de lenguaje. Para dar cuenta de los mecanismos que entran en funcionamiento durante los procesos de aprendizaje de estos sistemas, algunos autores, como Selinker (1972), se apoyan en la propuesta postulada anteriormente por Lenneberg (1967) y por Chomsky (1965) de que el cerebro dispone de una estructura lingüística latente. Para Selinker, las propiedades de las interlenguas³ surgen como resultado de la superposición de estructuras del

intelecto que activan una estructura diferente a la que Selinker denomina estructura psicológica latente, la cual permite la adquisición de segundas lenguas después de que se ha adquirido la lengua materna.

Aunque la adquisición del lenguaje no nativo no está restringida a una determinada edad, como apuntábamos anteriormente para el lenguaje nativo, la edad de los aprendices parece ser un factor determinante a la hora de acometer con éxito la adquisición de lenguas segundas. Selinker apunta que aprender un sistema lingüístico nuevo después de la pubertad puede convertirse en un proceso lento y la mayoría de las veces en un proceso incompleto. (Fleta Guillén, 2006)

Tradicionalmente, los métodos convencionales utilizados en el proceso de enseñanza de Inglés, tales como la aburrida explicación o los ejercicios mecánicos, son desagradables y pueden resultar muy monótonos para los estudiantes. Todo esto afecta infaliblemente y obstaculizará el espíritu de querer aprender la lengua extranjera por parte de los estudiantes.

Según el artículo científico “El uso de juegos en la enseñanza del Inglés en la educación primaria” Rubio & Garcia Conesa, 2013 mencionan que para muchos alumnos, el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en el colegio o en la escuela es un proceso antinatural y desmotivador para ellos. Si a ello le sumamos que cuando en clase todos (o casi) se conocen de cursos anteriores, cosa que suele suceder en Primaria, y además pertenecen a la misma comunidad lingüística, la utilidad de aprender esa lengua extranjera es casi inexistente.

Frente a este tipo de situaciones, el profesor de lengua extranjera en primaria prácticamente se ve incapaz de dotar de un significado relevante a todo lo que enseña en clase.

Por ese motivo, entre otros, los nuevos planes de estudio se han desarrollado, pues, para describir el uso natural de la lengua en el mundo real de modo que los niños, con independencia de su edad o nivel, puedan usar el lenguaje y desarrollarlo de una forma grata. Y una de las principales formas de lograr ese objetivo es mediante el uso de juegos. Su uso en la enseñanza del Inglés es, sin duda, muy natural.

Si se trata de enseñar el abecedario, por ejemplo a un niño, los docentes se darán cuenta de que lo entiende mucho más rápido y, por lo tanto, lo memorizará mejor, si se juega a algún juego con ellos con el fin de practicarlo. El juego ha sido tradicionalmente una técnica de aprendizaje habitual a lo largo de la historia, aunque el reconocimiento de su valor pedagógico aún tiene un largo camino que recorrer.

A lo largo del tiempo, el juego ha sido usado para la diversión de las personas en tiempo libre, pero cada día son más las personas y maestros que hacen uso del juego como un medio práctico para adquirir algún tipo de conocimiento.

En el escrito *“El uso de juegos en la enseñanza del Inglés en la educación primaria”* los autores (Rubio & Garcia Conesa, 2013) manifestaron que de acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles: “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación” (1990: 87). Concretando en el área de lengua extranjera en la educación primaria, el juego ayuda a mantener el interés por la lengua meta. Según la opinión del investigador británico Andrew Wright: “los juegos ofrecen a los participantes confianza en sí mismos y en sus capacidades” (1984: 46).

Sin embargo, todavía hay bastantes más razones válidas para el uso de juegos en la enseñanza del Inglés en la educación primaria. Por encima de todo, los juegos son generalmente una fuente real auténtica del lenguaje, válidos para casi todos los propósitos. Y dado que una gran parte del mundo, en la actualidad,

juega a algún tipo de juego en Inglés, será mucho más divertido para nosotros, y los niños por igual, adquirir un dominio adecuado del Inglés.

Otra razón importante es que los juegos constituyen un medio poderoso para la enseñanza del Inglés en todas las edades. Podemos usarlos como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y los diferentes acentos ingleses. Además, ha servido para fomentar el trabajo en equipo, para favorecer la sociabilidad del alumno, y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa. Y agregar que los juegos son elementos básicos de toda sociedad humana no constituye ninguna novedad. Los juegos muestran muchos aspectos de la cultura de cada sociedad ya que se producen en todas las fases de nuestra vida, desde el nacimiento hasta la muerte.

Puesto que juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje y en el uso de nuestra lengua materna, también son muy importantes en el aprendizaje de cualquier lengua extranjera, en especial para los niños más pequeños de infantil o primaria.

El juego en la educación se vincula directamente con la cultura. Algunos psicólogos y psicopedagogos han dedicado estudios e investigaciones al uso del juego en clases.

Se observa que el juego envuelve toda la vida de los niños, que forma parte de sus intereses y lo practican como una necesidad psicológica de equilibrio y crecimiento. El juego es posiblemente una de las actividades fundamentales en la vida del hombre, Schiller describe que “el hombre no está completo si no juega”.

El juego es la actividad más generalizada, significativa e incluso más seria de las que desempeña el ser humano a lo largo de su vida, además de ser una actividad lúdica y placentera. Pero lo más importante es que es un medio de aprendizaje

“espontáneo” y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales y morales. (García Gómez, 2017).

Por su parte (Rubio & Garcia Conesa, 2013), citan al filósofo neerlandés Johan Huizinga profundizó en el estudio del juego con la siguiente afirmación: “el juego existió antes de toda cultura y la cultura surge en forma de juego” (1968: 37). Según el profesor de psicología de la universidad de McGill, Fred Genesee: “usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico” (1994: 264).

El valor social del juego para el niño, en general, es asumido por casi todos los psicopedagogos, como el filósofo y psicólogo argentino Gregorio Fingermann, quien puntualizó lo siguiente: “el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no sólo se ejecutan las tendencias sociales sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo” (1970: 38). Los psicopedagogos llaman la atención sobre el juego en la edad escolar destacando sus valores afectivos, sociales, cognitivos y lingüísticos.

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

1.3.1 Juego de Palabras

En muchas de las sociedades anglosajonas el juego de palabras es un pasatiempo muy común, es así que se los toma por sentado sin ni siquiera notarlos el que los usa o darles ningún tipo de importancia.

Cuando se adquiere conciencia de su presencia se tiene que admitir que la preocupación anglosajona (y francesa) con los juegos de palabras es probablemente algo excepcional. Aún más, se hace evidente que los juegos de palabras son inseparables de la cultura. En particular, aun en la prensa inglesa, que hace un uso constante de los juegos de palabras, se puede ver que representan un obstáculo tremendo para el que aprende Inglés como lengua extranjera, a menos que éste concientizado e informado de los sucesos importantes en Gran Bretaña. (Roberts, 1998)

1.4. Finalidad de los Juegos de Palabras en la Enseñanza

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge "...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstractalógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad"...Yvern (1998) (p. 36). Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

CAPITULO II

2. Diagnóstico del estudio de campo y análisis de resultados

El estudio realizado está basado en una investigación estadística a los alumnos del 5to grado en la unidad educativa “Pinceladas” de Bahía de Caráquez, y complementando esta investigación a la entrevista hecha a los docentes del área de Inglés en la mencionada institución educativa.

2.1. Población o Universo

La población de la presente investigación la constituye los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “Pinceladas” de Bahía de Caráquez y 2 docentes.

2.2. Muestra.

La muestra para llevar a cabo la investigación es la siguiente:

- 29 estudiantes
- 2 docentes

2.3. Tipo de muestreo

Mediante la siguiente investigación se empleó el muestreo de probabilismo aleatorio simple.

Es así como se presentan a los estudiantes de quinto grado encuestados, en general fueron 29

TABLA DE MUESTRA DE ESTUDIANTES

| | | |
|---|-----------------------------------|---|
| Muestra: 29 Estudiantes | | |
| Total 5to. año básico: 29Estudiantes | | |
| PARALELO | TOTAL ESTUDIANTES/PARALELO | ESTUDIANTES ENCUESTADOS/PARALELO |
| "A" | 29 | 29 |
| TOTALES | 29 | 29 |

Elaborado por: Valeria Sandoval Cagua.

Fuente: Estudiantes de 5to grado Unidad Educativa Pinceladas

Se eligió el muestreo probabilístico aleatorio simple debido a que es el procedimiento probabilístico de selección de muestras más sencillo y conocido y es la más útil al momento de obtener la muestra debido a que es un grupo pequeño. Se Obtuvieron datos de 29 estudiantes que cursan el único curso de 5to. Grado. Al momento de realizar la encuesta, los 29 niños asistieron a clase, ayudándoles con cualquier duda o confusión para obtener los resultados más veraz y claro posible.

2.4. Presentación y análisis de los resultados de la investigación

2.4.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los estudiantes del quinto grado de la unidad educativa “Pinceladas” de Bahía de Caráquez.

1. ¿Con que frecuencia considera Ud. que el profesor de Inglés utiliza materiales didácticos en aula de clases?

De los 29 encuestados, el 62% (18) ha manifestado que pocas veces el profesor utiliza material didáctico para la enseñanza del Inglés, el 7% (2) menciona que el profesor utiliza muchas veces material didáctico y el 31% (9) manifiestan que nunca el profesor hace uso del material didáctico.

Con los datos obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes se puede observar que la mayoría manifiesta que los profesores muy pocas veces hacen uso de material didáctico para la enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés. (Anexo 3, tabla 2.1, grafico 2.1)

2. ¿Cuán importante considera el uso de materiales didácticos en las clases de Inglés?

De los 29 estudiantes encuestados, el 52%,(15) mencionan que es alta la importancia del uso de los materiales didácticos en las clases de Inglés, por su parte el 28%(8) manifiesta que es media la importancia, y un 21% (6) dijeron que la importancia del uso de materiales didácticos es baja.

Dado el análisis, se puede notar claramente que la mayoría de estudiantes menciona que su aprendizaje se mejoraría haciendo uso de materiales didácticos. (Anexo 3, tabla 2.2, grafico 2.2)

3. ¿Su profesor le pregunta si a Ud. le interesa que le incluya materiales didácticos en la clase de Inglés?

De los 29 estudiantes encuestados, el 55% (16) ha manifestado que el profesor no le consulta el interés del uso o no de materiales didácticos para impartir la clase de Inglés; por su parte el 45% (13) de los estudiantes manifiestan que el profesor si les consulta el interés del uso de materiales didácticos en la clase de Inglés.

Con estos datos, se nota que un gran número de estudiantes está de acuerdo en que se usan materiales didácticos para las clases de Inglés. (Anexo 3, tabla 2.3, grafico 2.3)

4. ¿El juego de palabras, es una herramienta útil para el aprendizaje del Inglés?

De los 29 estudiantes encuestados, el 69% (20) manifiestan que el uso de “juego de palabras” como herramienta de enseñanza en las clases de Inglés si es útil para el aprendizaje del Inglés, mientras que el restante 31% (9) mencionan que el uso del juego de palabras no es importante.

Dado el análisis, los estudiantes manifiestan de alta importancia el uso de la herramienta de enseñanza “juego de palabras” en las clases de Inglés. (Anexo 3, tabla 2.4, grafico 2.4)

5. ¿Pueden los juegos de palabras convertirse en una herramienta necesaria para aprender la gramática del idioma Inglés?

De los 29 estudiantes encuestados, el 62% (18) respondieron que el juego de palabras si puede convertirse en una herramienta necesaria para aprender gramática en Inglés, mientras que el 38% (11) respondió que no se podría convertir en una herramienta necesaria para aprender gramática.

Resulta fácil entender el uso del juegos de palabras es una herramienta que puede convertirse en un recurso importante para aprender gramática en Inglés. (Anexo 3, tabla 2.5, grafico 2.5)

6. ¿De qué manera generalmente su profesor de Inglés presenta la clase?

De los 29 estudiantes encuestados, 41% (12) de ellos manifiestan que el profesor presenta las clases de Inglés valiéndose de tarjetas, el 24% (7) dicen que presenta la clase con juegos y el 34% (10) dice que es con objetos.

Es así que se concluye que los profesores hacen uso de las tarjetas como herramienta de enseñanza, dejando a un lado los juegos que son más atractivos para la enseñanza. (Anexo 3, tabla 2.6, grafico 2.6)

7. ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor el juego de palabras en la clase de Inglés para enseñar gramática?

De los 29 estudiantes encuestados, 48% (14) manifiestan que el profesor casi nunca utiliza el juego de palabras como herramienta de trabajo, el 28% (8) dice que lo usa cada quince días, el 17% (5) menciona que lo usa una vez al mes y el 7% (2) dijo que lo utiliza dos veces por semana.

Se nota claramente que un porcentaje alto manifestó que el juego de palabras casi nunca es utilizado. (Anexo 3, tabla 2.7, grafico 2.7)

8. ¿Cómo consideras que aprenderías más rápido y mejor la gramática en Inglés?

De los 29 estudiantes encuestados, el 55% (16) manifiestan que el juego de palabras es la herramienta que consideran más efectivo para aprender Inglés. Por su parte el 28% (8) manifiesta que el uso tarjetas ayuda a aprender Inglés, el 10% (3) menciona que con diálogos se aprende más rápido y el 7% (2) dijo que con ejercicios del texto. Se nota claramente que los estudiantes mencionan que la actividad con la que aprenderían más rápido Inglés es el juego de palabras (Anexo 3, tabla 2.8, grafico 2.8)

9. ¿Deben los programas de Inglés incluir juegos de palabras como una técnica de enseñanza de gramática?

El resultado de esta pregunta manifiesta que el 74% (17) de los estudiantes dicen si al uso de programas de Inglés que incluyen juego de palabras, mientras que un 26% (12) menciona que no se debe incluir.

Los datos obtenidos demuestran claramente que los estudiantes quieren estar inmersos en actividades de juegos de palabras por ser una herramienta dinámica y no aburrida para el aprendizaje del idioma Inglés. (Anexo 3, tabla 2.9, grafico 2.9)

10. ¿Cree Ud. que los juegos de palabras, lograra despertar el interés por aprender la gramática en el idioma Inglés?

De los 29 estudiantes encuestados, 66% (19) mencionan que al trabajar con juego de palabras logrará el aprendizaje asertivo del idioma Inglés, por su parte el 34% (10) de los estudiantes manifiestan que el juego de palabras no es ayudaría en el aprendizaje de la gramática.

Es claro que el mejoramiento de la gramática depende en alto grado del uso de juego de palabras. (Anexo 3, tabla 2.10, grafico 2.10)

2.4.2. Entrevista aplicada a los profesores del quinto grado de la unidad educativa “Pinceladas” de Bahía de Caráquez.

1.- ¿Usted como docente, cuando considera necesario el uso de los Juegos de Palabras “Word game” en las clases del idioma Inglés?

Es utilizado como una estrategia dinámica para llegar al estudiante con temas específicos, alcanzando a disipar dudas y logrando mejorar el aprendizaje. Esto ayudará a que los estudiantes se sientan motivados y con ganas de aprender el Inglés, los estudiantes se sienten desanimados y con una resistencia muy grande.

2.- ¿Qué conocimiento tiene usted sobre los Juegos de Palabras “Word Game” y como lo adquirió?

El conocimiento adquirido en la etapa de universidad y sobre todo con los cursos, talleres y capacitaciones en donde se ha asistido como participante, el nutrirse profesionalmente ayuda a que la preparación de clases y la impartición de la misma se haga de la mejor manera.

3.- ¿Por qué cree usted que el uso de los Juegos de Palabras “Word Game” mejora la enseñanza y aprendizaje de la gramática del idioma Inglés?

Con la experiencia en el tiempo de nuestra capacitación como profesionales se puede determinar algunos de los errores comunes en los que incurrían los profesores y en base a eso se ha pensado en mejorar y cambiar técnicas de enseñanza para poder lograr mejoras en el aprendizaje de la gramática inglesa, y uno de los recursos es el juego de palabras, que al ser utilizado adecuadamente logrará óptimos resultados entre los estudiantes.

4.- ¿Usted como docente aplicaría juegos de palabras para enseñar gramática? Sí, no y porque.

En primer lugar para aplicar una estrategia diferente se necesita conocer los beneficios y desventajas de cada uno, en este caso si podría aplicar juegos de

palabras para aprovechar la gramática pero instruyéndome más sobre cada uno de ellos para así lograr un aprendizaje óptimo.

5.- ¿Qué resultados ha obtenido usted después de haber aplicado los Juegos de palabras en clase?

Los resultados han sido exitosos, si se aplican los juegos de palabras los estudiantes tienden a lograr un amplio desarrollo de sus habilidades gramaticales. El estudiante se siente motivado con ganas de aprender cada vez que se utiliza esta herramienta de enseñanza.

6.- ¿Qué opina usted de la educación basada en la tecnología y la implementación de juegos de palabras para mejorar la gramática del idioma Inglés?

Actualmente la educación se ha insertado en la tecnología en donde se ha dejado hasta cierto punto la enseñanza tradicional para impartir, con estos juegos se vuelve la clase interactiva, más dinámica, se llega al estudiantes y se siente que el trabajo se lo está realizando de la mejor manera.

CAPITULO III

3.1. Tema de la propuesta.

Uso del Juego de Palabras “Word Game” como estrategia metodológica en el aprendizaje de la gramática en los estudiantes del 5to en la unidad educativa Pinceladas.

3.2. Antecedentes.

Esta propuesta se la realiza tomando en consideración de que un alto porcentaje de la población estudiantil tiene resistencia al idioma Inglés, le resulta difícil, monótono, no es atractivo cayendo así en el aburrimiento, los profesores pueden hacer mucho esfuerzo para mantener la atención del estudiante, pero en el mayor de los casos es difícil acaparar el cien por ciento de ellos.

El juego de palabras “Word Game”, es una destreza que permite hacer del aprendizaje – enseñanza una actividad práctica, divertida y sobre todo muy interesante, con ella se logra el objetivo planteado por el docente quien cada vez está más preocupado de que sus enseñanzas sean acertadas y se pueda llegar al estudiante.

El ser humano es de hecho un ser inteligente, pero al momento de captar y entender, no todos tenemos la misma facilidad, sumándose a esto la afinidad que ellos tienen para determinada asignatura escolar, incluyéndose la inclinación por cualquier profesión que elija en el futuro.

Los Word Games, son actividades estratégicas cuya utilización lograría que el estudiante mantenga una conexión con las clases de Inglés, logrando de esa manera resultados positivos de aprendizaje y se bajarían los esfuerzos del docente.

Con el uso de juegos de palabras, se logrará una transmisión de información más fácil por parte del docente, y los estudiantes se apersonen de la información de manera dinámica.

3.3. Justificación.

El trabajo se justifica ya que tiene como meta el mejoramiento del nivel de conocimiento, rendimiento y aprendizaje de los alumnos en la materia de Inglés, logrando también que el profesor tenga una ayuda positiva para impartir sus clases.

De todos es sabido que la lengua universal es el Inglés, por ello el aprendizaje del mismo debería ser considerado fundamental, para ello los docentes deben estar actualizados en la pedagogía que utiliza para la enseñanza, con esto sus estudiantes se sientan incentivados a aprender y practicar cada día más el Inglés.

Esta estrategia permitirá al docente hacer de su enseñanza más dinámica y práctica, con ello involucra a todo el salón de clase para un trabajo organizado, en equipo, y lograr competitividad entre ellos; resultando así atractivo para los niños y adolescentes.

Todo se resume a la investigación realizada, en ella se constató que los juegos de palabras y su aplicación aportan al rendimiento educativo, logrando de alguna manera mejorar el nivel de los conocimientos de los estudiantes, sumándosele a eso el incentivo que obtienen en las relaciones docente – estudiantes, pues se vuelve más asertiva.

3.4. Objetivos.

3.4.1. Objetivo general.

Estimular la utilización de juegos de palabras por parte de los profesores en la enseñanza del idioma Inglés a través de estrategias metodológicas.

3.4.2. Objetivos específicos.

- Incentivar al profesor que utilice como técnica de enseñanza los juegos de palabras dejando a un lado la enseñanza tradicional.
- Estimular la participación del estudiante en el desarrollo de la materia.
- Conseguir una clase dinámica, participativa e inclusiva permitiéndole al estudiante mejorar sus conocimientos.
- Mejorar el ambiente de trabajo dentro y fuera del aula de clases.

3.5. Desarrollo de la propuesta.

- Que el docente se incentive a la utilización de juegos de palabras, logrando así que las clases sean menos aburridas, que no caigan en la rutina y despertar interés en los estudiantes, con ésta aplicación se mejorarían los resultados de aprendizajes.
- Aplicando actividades de capacitación y talleres inductivos, lograr que el docente se motive en utilizar los juegos de palabras como una positiva herramienta de enseñanza en el aula.

- Lograr un mayor rendimiento por parte de los estudiantes en la cátedra de Inglés, cambiando lo tradicional por lo moderno, logrando la participación asertiva de los educandos.

3.5.1. Fases de la propuesta.

Fase I: Diagnóstico del dominio de vocabulario en Inglés con que cuentan los estudiantes del quinto año de básica de la unidad educativa Pinceladas, periodo lectivo 2016 - 2017

Objetivo.- Identificar el nivel de vocabulario en Inglés con el que cuentan los estudiantes.

Descripción.- Es esta etapa se conoce el vocabulario con el que cuentan los estudiantes, la autora considera importante este punto para visualizar los conocimientos previos existentes en el aula.

Acciones a Desarrollar

Acción 1. Elaborar instrumentos de diagnóstico como pruebas de conocimiento para examinar el vocabulario previo que tienen los estudiantes.

Acción 2. Evaluar el conocimiento previo de los estudiantes mediante pruebas enfocadas a identificar el nivel de vocabulario presente.

Acción 3. Analizar las pruebas de conocimiento aplicadas a los estudiantes y determinar qué tipos de actividades podrían complementar y fortalecer sus debilidades.

Fase II: Planificación de las actividades académicas a ser aplicadas con los estudiantes.

Objetivo: Planificar las actividades académicas que van a ser desarrolladas en el aula para fortalecer la gramática.

Descripción.- En esta etapa la autora menciona de manera detallada que aspectos y elementos toma en cuenta para que las actividades académicas sean desarrolladas en el aula.

Acciones a Desarrollar

Acción 1. Determinar actividades académicas a ser aplicadas y desarrolladas por los estudiantes.

Acción 2. Seleccionar que tipo de actividades son las que podrían fortalecer las debilidades de los estudiantes.

Acción 3. Ordenar las actividades seleccionadas de acuerdo a la gramática de cada unidad.

Acción 4. Elaborar un plan de clases en base a las actividades académicas seleccionadas previamente.

Fase III: Aplicación de la actividad para el fortalecimiento de la Gramática.

Objetivo: Aplicar la actividad seleccionada en el aula de clases.

Descripción.- En esta fase la autora aplica la actividad seleccionada en base a la planificación previamente realizada.

Acciones a Desarrollar.

Acción 1. Adaptar los tipos de juegos de palabras necesarios para realizar las diferentes actividades enfocadas al fortalecimiento de la gramática.

Acción 2. Emplear juegos de palabras como sopas de letras para identificar el vocabulario aprendido y poder aplicar otro tipo de actividades más complejas.

Acción 3. Utilizar word chain con el fin de desarrollar habilidades de combinar palabras y completar ejercicios de acuerdo a la gramática contenida en la unidad.

Acción 4. Implementar el game of vocabulary donde se elija una categoría gramatical previamente aprendida y los estudiantes escriban la palabra clave de acuerdo al ejercicio dado.

Acción 5. Aplicar hangman (ahorcado) en el cual los estudiantes adivinen palabras de una unidad específica y luego realicen oraciones usando las mismas pero empleando la gramática dictada por el docente. (do/ does, like/doesn't like, can/ can't, entre otras).

Fase IV: Evaluación de la actividad aplicada.

Objetivo: Evaluar la actividad académica aplicada.

Descripción.- Esta fase evalúa de qué manera se desarrolló la actividad en el aula, estudiando cuan efectiva fue la aplicación de la misma en los estudiantes y además si los resultados obtenidos fueron los previamente planteados.

Acciones a Desarrollar

Acción 1. Evaluar los saberes adquiridos por los estudiantes mediante diferentes actividades y pruebas de conocimientos.

Acción 2. Verificar si el vocabulario practicado se adecua a la gramática y si la misma ha sido aprendida correctamente a través de las actividades realizadas anteriormente.

Acción 3. Fortalecer la gramática mediante la aplicación de ejercicios de identificación de errores gramaticales.

3.6. Metodología para la aplicación de los juegos de palabras.

Socialización.- Por medio de la cual se realizará un taller informativo para dar a conocer la implementación de la estrategia de juegos de palabras para la enseñanza aprendizaje que se piensa impartir.

Ejecución.- Llevar a cabo las actividades previamente planificadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por medio de los diferentes tipos de juegos de palabras para fortalecer la gramática.

Evaluación.- Esta evaluación será la acción de estudiar, y señalar el valor del uso de los juegos de palabras y su influencia en la realización de ejercicios gramaticales. Los estudiantes demostraran los conocimientos adquiridos por medio de diferentes actividades que se implementaran.

3.7. Estrategias para la aplicación de las dinámicas grupales.

| Dinámicas | Detalles | Responsables |
|---------------------|---|------------------|
| Word Search | El profesor divide en varios grupos la clase, cada grupo recibe un juego y deben encontrar 15 palabras en cada juego. Se da un máximo de tiempo y el grupo que termine primero es el ganador. | Valeria Sandoval |
| Word chain | El docente divide la clase en dos equipos conformada por los estudiantes del salón de clase. Ambos equipos se alinean en frente de la pizarra en una cola única. La primera persona de cada equipo escribe una palabra en Inglés en la pizarra. El siguiente jugador escribe otra que empiece por la letra por la que terminaba la palabra original. Por ejemplo, si el primer jugador escribe "car", el segundo podría escribir "rose". Se les proporciona a los equipos un límite de tiempo determinado. Cuando acabe, el equipo con más palabras gana. | Valeria Sandoval |
| Game of vocabulary. | Divide la clase en dos equipos y haz que se alineen en cada lado de la habitación. El primer estudiante de la cola de cada equipo da un paso al frente. Proporcionales una categoría como comida, colores o ropa. Los estudiantes deben hacer turnos diciendo palabras en Inglés que | Valeria Sandoval |

| | | |
|---------|---|------------------|
| | <p>representen esa categoría. Si un estudiante vacila, habla en su idioma materno o repite una palabra, debe agacharse y hacer 5 flexiones. Ambos jugadores se colocan al final de la cola, y los siguientes jugadores se ponen al frente. Puedes establecer una puntuación para hacerlo más competitivo.</p> | |
| Hangman | <p>El juego sirve para practicar nuevo vocabulario. Hay varias palabras por cada juego, se debe hacer parejas y jugar con palabras que ya se han establecido según temas. Gana el estudiante que adivine el mayor número de palabras.</p> | Valeria Sandoval |

3.8. Proyección metodológica de las dinámicas grupales.

| Dinámica: Word Search | | | |
|---|---|---|---------------|
| Objetivos: Practicar palabras aprendidas | | | |
| Proceso en la clase | Actividades | Ventajas | Tiempo |
| Revisar palabras aprendidas | <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los estudiantes las reglas del juego. - Mantener el orden y disciplina de los estudiantes, mientras se desarrolla el juego. -Corregir cuando un estudiante se univoca o expone algo que no va de acuerdo al tema que se está tratando. | <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el entusiasmo de aprender - Dinamizar la clase de Inglés. - Lograr un aprendizaje significativo a través de la participación de estudiantes | 10 minutos. |

| Dinámica: Word chain | | | |
|--|---|---|---------------|
| Objetivos: desarrollar la habilidad metalingüística, comprender un sonido o fonema. | | | |
| Proceso en la clase | Actividades | Ventajas | Tiempo |
| Para desarrollar habilidades de combinar palabras en el desarrollo de una clase. | <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los estudiantes las reglas del juego. - Mantener el orden y disciplina de los estudiantes, mientras se desarrolla la dinámica. - El docente escribirá en la pizarra la primera palabra. - El primer estudiante de la fila continuara. - Si alguien dice paso cumplirá una penitencia. - | <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el entusiasmo de aprender - Dinamizar la clase de Inglés. - Recordar lo aprendido en clases anteriores. | 15 minutos. |

| Dinámica: game of vocabulary. | | | |
|---|---|---|---------------|
| Objetivos: aprender nuevas expresiones en Inglés, expandir el vocabulario. | | | |
| Proceso en la clase | Actividades | Ventajas | Tiempo |
| Al inicio de introducir un nuevo tema. | <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los estudiantes las reglas del juego. - Mantener el orden y disciplina de los estudiantes, mientras se desarrolla el juego. - categorizar las palabras de acuerdo a los temas. | <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el entusiasmo de aprender - Dinamizar la clase de Inglés. - Lograr un aprendizaje significativo | 10 minutos. |

| Dinámica: Hangman | | | |
|--|---|---|---------------|
| Objetivos: Introducir nuevas palabras en el vocabulario | | | |
| Proceso en la clase | Actividades | Ventajas | Tiempo |
| Al inicio de introducir una nueva clase. | <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los estudiantes las reglas del juego. - Mantener el orden y disciplina de los estudiantes, mientras se desarrolla la dinámica. - Estudiante que se equivoca paga penitencia. | <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el entusiasmo de aprender - Dinamizar la clase de Inglés. - Lograr un aprendizaje significativo | 10 minutos. |

CONCLUSIONES.

- El juego de palabras ayuda a afianzar el conocimiento, en aprendizaje del idioma Inglés; permitiendo que el estudiante desarrolle la participación al máximo.
- Se fomenta la inter-acción, participación y se logra el intercambio de papeles en los estudiantes, logrando el aumento significativo de los aprendizajes.
- Con la información recopilada, permite saber que el uso de juegos de palabras aplicados en la enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés para el fortalecimiento de la gramática, logra el intercambio de ideas entre los estudiantes.
- Los juegos de palabras ayudará a mejorar los conocimientos en gramática, debido a que ayuda adquirir diferentes categorías de palabras como adverbios, verbos, sustantivos, que van a ser utilizados por el estudiante una vez que identifique las mismas.

RECOMENDACIONES.

- Los profesores deben de hacer uso de los juegos de palabras, y actividades similares que son básicas en la actualidad, para el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes.
- Es importante que el docente prepare al estudiante para que sea capaz de interactuar oralmente fuera del marco restringido del salón de clases, esto implica formarlos para resolver problemas, tomar decisiones y establecer contacto social, es decir crear condiciones de interacción social.
- Se debe realizar actividades de capacitación para los profesores, para mejorar las técnicas de enseñanza del idioma Inglés.
- Los docentes deben aplicar diferentes estrategias que ayuden a los estudiantes a formar un vocabulario que le permita utilizar un gran bagaje de palabras al momento de expresarse. No poseer un vocabulario que le de diferentes opciones de expresarse es una de las limitaciones más graves en la enseñanza de la Lengua Extranjera Inglés

Bibliografía

- Fierro Herrera, M. A. (2011). *Propuesta metodológica para la enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera "Inglés" en el grado primero de la institución educativa ciudadela siglo XXI de Florencia*. Florencia, Caquetá: Universidad de la Amazonia.
- Fleta Guillén, M. T. (2006). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del Inglés en la escuela. . *Revista de Investigación e innovación en la clase de lenguas*.
- García Gómez, A. M. (2017). *Info Juguetes* . Obtenido de <http://infojuguetes.com.ar/psicologia-del-juego-infantilel-hombre-no-esta-completo-si-no-juega/>
- López Rodríguez, B. (2004). Técnicas metodológica empleadas en la enseñanza del Inglés en Educación Infantil. Estudio de Caso. *Dpto. Didáctica de la Lengua y la Literatura (Español, Francés e Inglés)*.
- Meneses Benítez, G. (2007). El proceso de enseñanza-aprendizaje: el acto didáctico. *Interacción y aprendizaje en la universidad*, .
- Moya Guijarro, A. J., & Jiménez Puado, M. J. (2011). EL PROCESO DE INTERLENGUA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EDADES TEMPRANAS.
- Rico Martín, M. A. (2005). De la competencia intercultural en la adquisición de una segunda lengua o lengua extranjera: conceptos, metodologías y revision de métodos. *Porta Linguarum* 3.
- Roberts, J. (1998). UEGOS DE PALABRAS EN LOS TITULARES DE LA PRENSA INGLESA Y UN JUEGO PARA ESTUDIANTES AVANZADOS DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA BASADO EN JUEGOS DE PALABRAS. *Departamento de lenguaje y linguística, Universidad de Essex*.
- Rubio, A. D., & Garcia Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del Inglés en la educación primaria. *Formación e Innovación Educativa Universitaria*.
- Trujillo Sáez, F. (2001). Objeitvos en la enseñanza de lenguas extranjeras: De la competencia lingüística a la competencia intercultural.

ANEXOS

Anexo No. 1



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

FORMATO DE CUESTIONARIO ENCUESTA ENCUESTA A ESTUDIANTES

La siguiente encuesta tiene por objetivo *determinar* el beneficio de usar el juego de palabras “game word” en clases de Idioma extranjero (*Inglés*) *para mejorar la gramática en los estudiantes* de la Unidad Educativa Particular “Pinceladas”.

Entrevista N°: _____ Fecha: ___/___/_____

Instrucciones:-

- Lea detenidamente y conteste con sinceridad las siguientes preguntas.
- Marque con una **X** sus respuestas.

1. **¿Con que frecuencia considera Ud. que el profesor de Inglés utiliza materiales didácticos en aula de clases?**

| | |
|--------------|--|
| MUCHAS VECES | |
| POCAS VECES | |
| NUNCA | |

2. **¿Cuán importante considera el uso de materiales didácticos en las clases de Inglés?**

| | |
|-------|--|
| ALTO | |
| MEDIO | |

| | |
|------|--|
| BAJO | |
|------|--|

3. ¿Su profesor le pregunta si a Ud. le interesa que le incluya materiales didácticos en la clase de Inglés?

| | |
|----|--|
| SI | |
| NO | |

4. ¿El juego de palabras, es una herramienta util para el aprendizaje del Inglés?

| | |
|----|--|
| SI | |
| NO | |

5. ¿Pueden los juegos de palabras convertirse en una herramienta necesaria para aprender la gramática del idioma Inglés?

| | |
|----|--|
| SI | |
| NO | |

6. ¿De qué manera generalmente su profesor de Inglés presenta la clase?

| | |
|--------------|--|
| Con tarjetas | |
| con juegos | |
| con objetos | |

7. ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor el juego de palabras en la clase de Inglés para enseñar gramática?

| | |
|----------------------|--|
| una vez al mes | |
| dos veces por semana | |
| cada quince días | |
| nunca | |

8. ¿Cómo consideras que aprenderías más rápido y mejor la gramática en Inglés?

| | |
|------------------------|--|
| con juegos de palabras | |
| con diálogos | |

| | |
|--------------------------|--|
| con ejercicios del texto | |
| con tarjetas | |

9. ¿Deben los programas de Inglés incluir juegos de palabras como una técnica de enseñanza de la gramática?

| | |
|----|--|
| SI | |
| NO | |

10. ¿Cree Ud. que los juegos de palabras, lograra despertar el interés por aprender la gramática en el idioma Inglés?

| | |
|----|--|
| SI | |
| NO | |

Anexo No. 2



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

FORMATO DE CUESTIONARIO PARA ENTREVISTA A DOCENTES

Encuesta N°: _____ Fecha: ____/____/_____

Instrucciones:

- Conteste con sinceridad las siguientes preguntas.

1.- ¿Usted como docente, cuando considera necesario el uso de los Juegos de Palabras “Word game” en las clases del idioma Inglés?

2.- ¿Qué conocimiento tiene usted sobre los Juegos de Palabras “Word Game” y como lo adquirió?

.

3.- ¿Por qué cree usted que el uso de los Juegos de Palabras “Word Game” mejora la enseñanza y aprendizaje de la gramática del idioma Inglés?

4.- ¿Usted como docente aplicaría juegos de palabras para enseñar gramática? Sí, no y porque

5.-¿Qué resultados ha obtenido usted después de haber aplicado los Juegos de palabras en clase?

6.- ¿Qué opina usted de la educación basada en la tecnología y la implementación de juegos de palabras para mejorar la enseñanza del idioma Inglés?

Anexo No. 3



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
 CAMPUS BAHÍA DE CÁRAQUEZ
 CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 TABULACION DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

Pregunta 1.- ¿Con que frecuencia considera Ud. que el profesor de Inglés utiliza materiales didácticos en aula de clases?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| MUCHAS VECES | 2 | 7% |
| POCAS VECES | 18 | 62% |
| NUNCA | 9 | 31% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 1 Pregunta 1
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

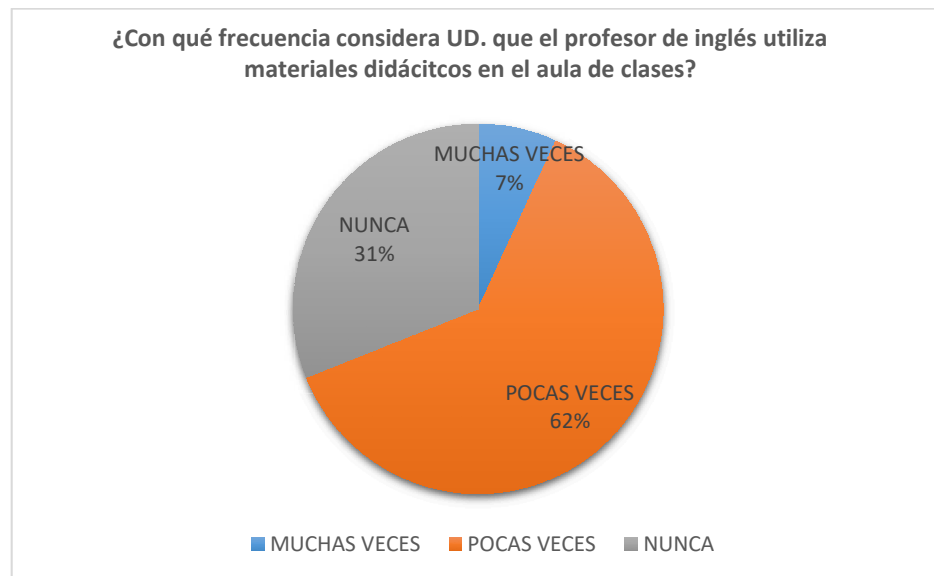


Gráfico 2. 1 Pregunta 1

Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 2.- ¿Cuán importante considera el uso de materiales didácticos en las clases de Inglés?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------|------------|------------|
| ALTO | 15 | 52% |
| MEDIO | 8 | 28% |
| BAJO | 6 | 21% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 2 Pregunta 2

Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

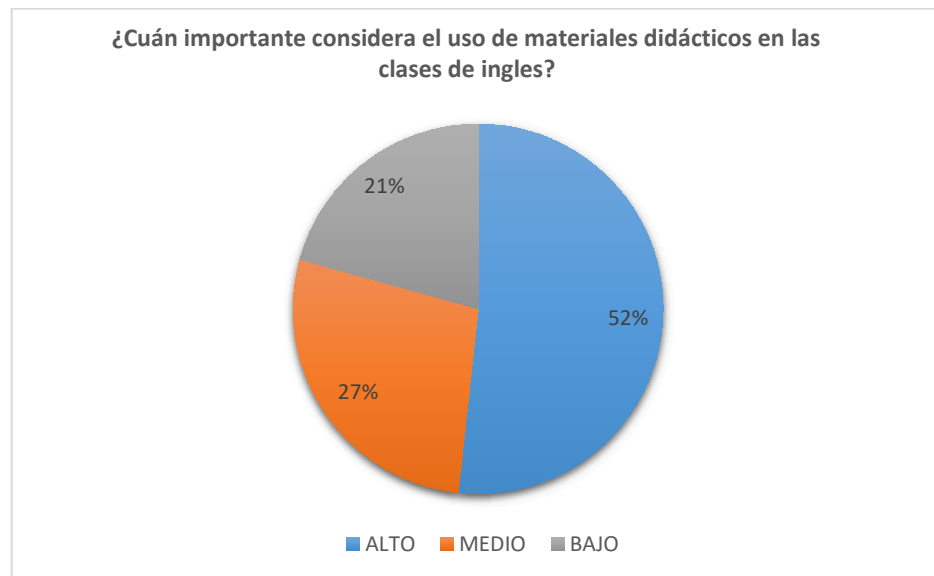


Gráfico 2. 2
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 3.- ¿Su profesor le pregunta si a Ud. le interesa que le incluya materiales didácticos en la clase de Inglés?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------|------------|------------|
| SI | 16 | 55% |
| NO | 13 | 45% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 3
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

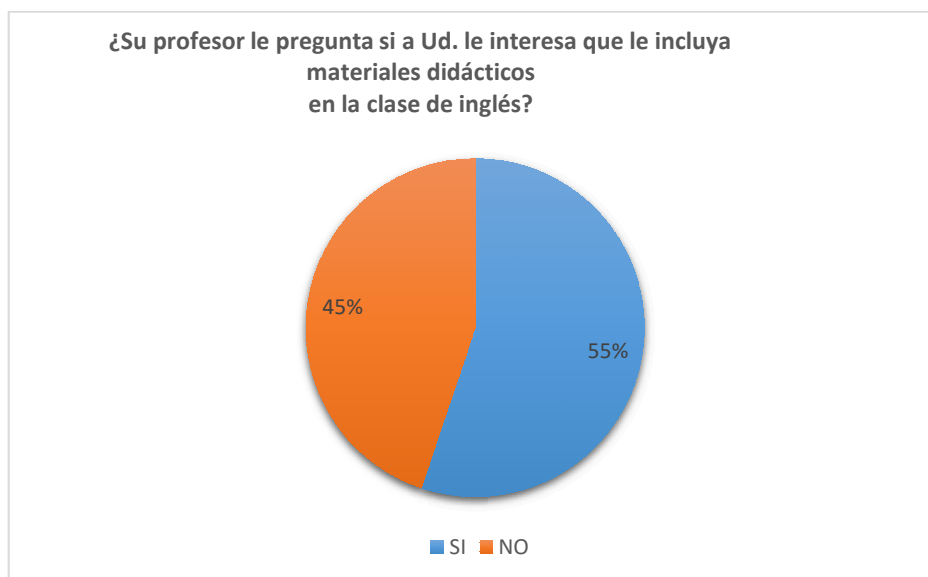


Gráfico 2. 3
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 4.- ¿El juego de palabras, es una herramienta util para el aprendizaje del Inglés?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------|------------|------------|
| SI | 20 | 69% |
| NO | 9 | 31% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 4
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

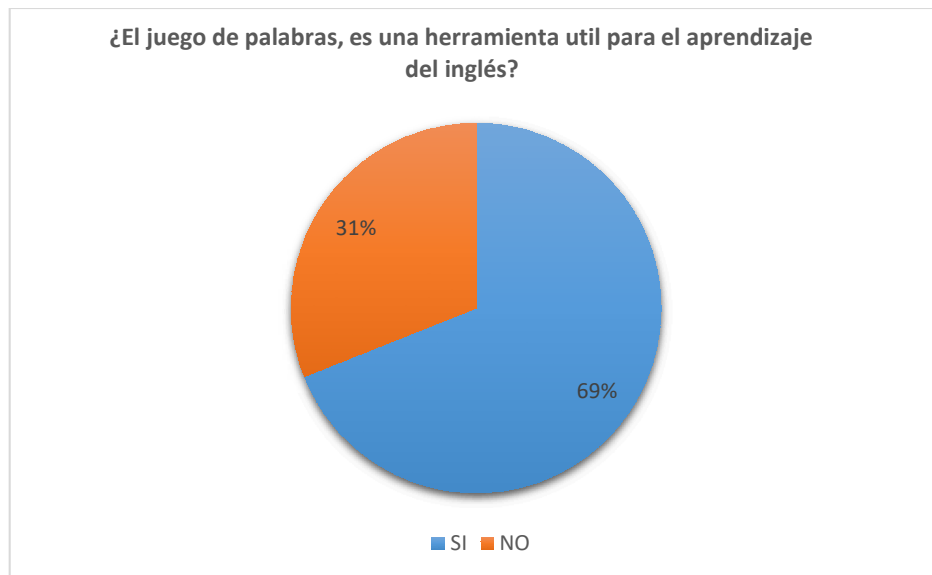


Gráfico 2. 4
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta No 5.- ¿Pueden los juegos de palabras convertirse en una herramienta necesaria para aprender la gramática del idioma Inglés?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------|------------|------------|
| SI | 18 | 62% |
| NO | 11 | 38% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 5
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

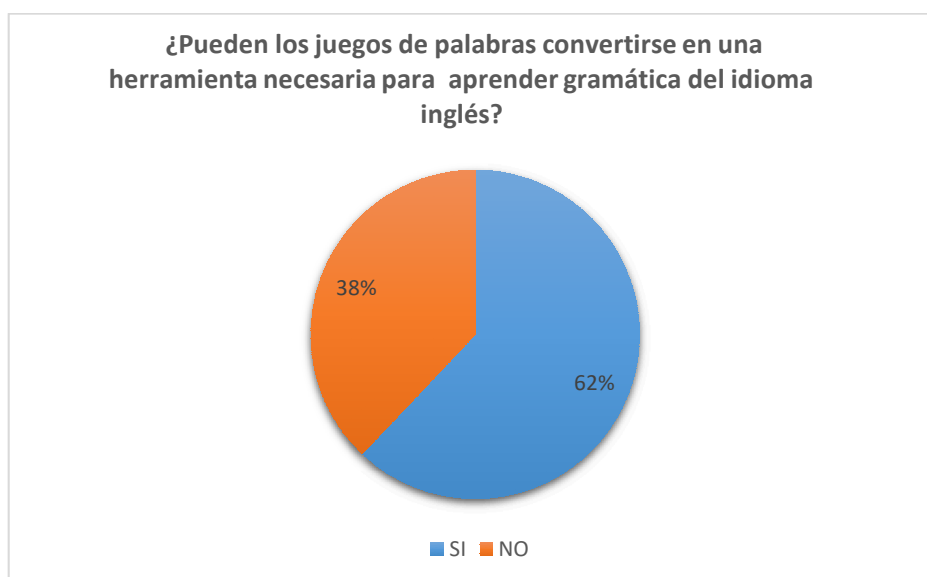


Gráfico 2. 5
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 6.- ¿De qué manera generalmente su profesor de Inglés presenta la clase?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------|------------|------------|
| Con tarjetas | 12 | 41% |
| con juegos | 7 | 24% |
| con objetos | 10 | 34% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 6
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

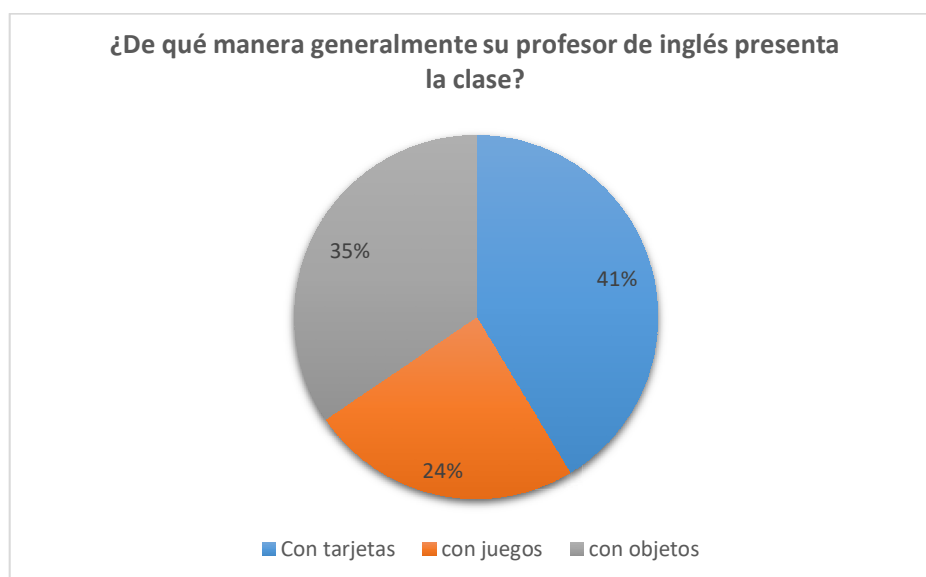
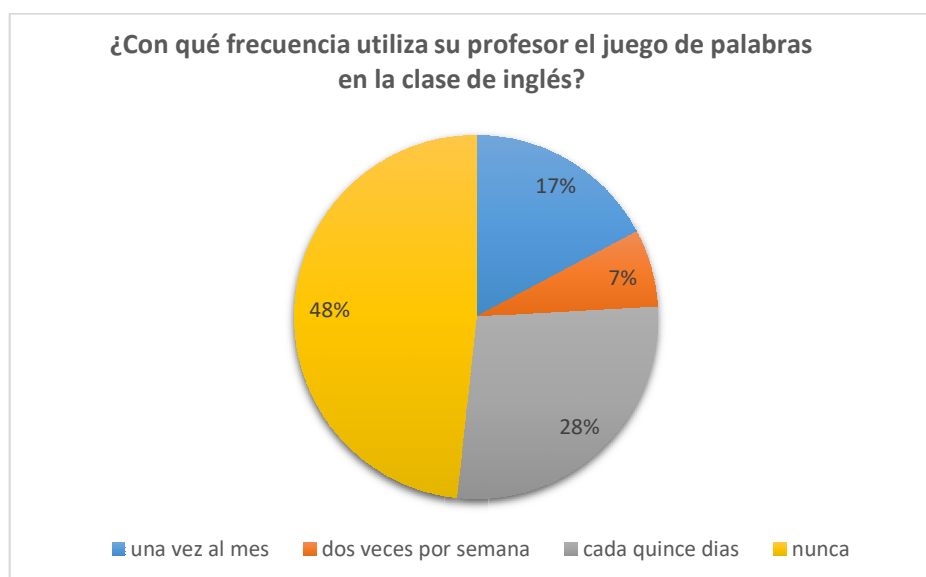


Gráfico 2. 6
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 7.- ¿Con qué frecuencia utiliza su profesor el juego de palabras en la clase de Inglés para enseñar gramática?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|----------------------|------------|------------|
| una vez al mes | 5 | 17% |
| dos veces por semana | 2 | 7% |
| cada quince días | 8 | 28% |
| nunca | 14 | 48% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 7
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

**Gráfico 2. 7**

Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 8.- ¿Cómo consideras que aprenderías más rápido y mejor la gramática en Inglés?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|--------------------------|------------|-------------|
| con juegos de palabras | 16 | 55% |
| con diálogos | 3 | 10% |
| con ejercicios del texto | 2 | 7% |
| con tarjetas | 8 | 28% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 8

Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua

Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

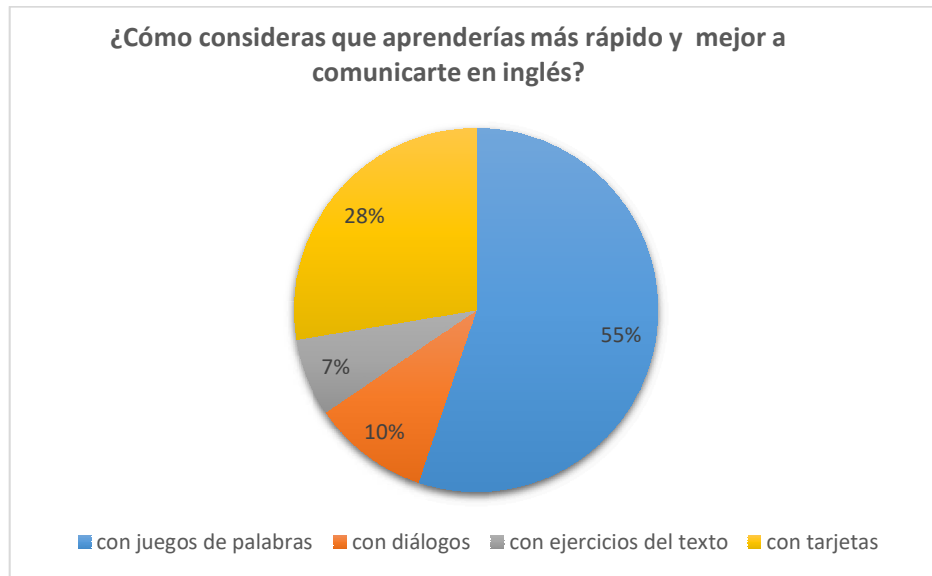


Gráfico 2. 8
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 9.- ¿Deben los programas de Inglés incluir juegos de palabras como una técnica de enseñanza de gramática?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------|------------|------------|
| SI | 17 | 74% |
| NO | 6 | 26% |
| TOTAL | 23 | 100% |

Tabla 2. 9
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

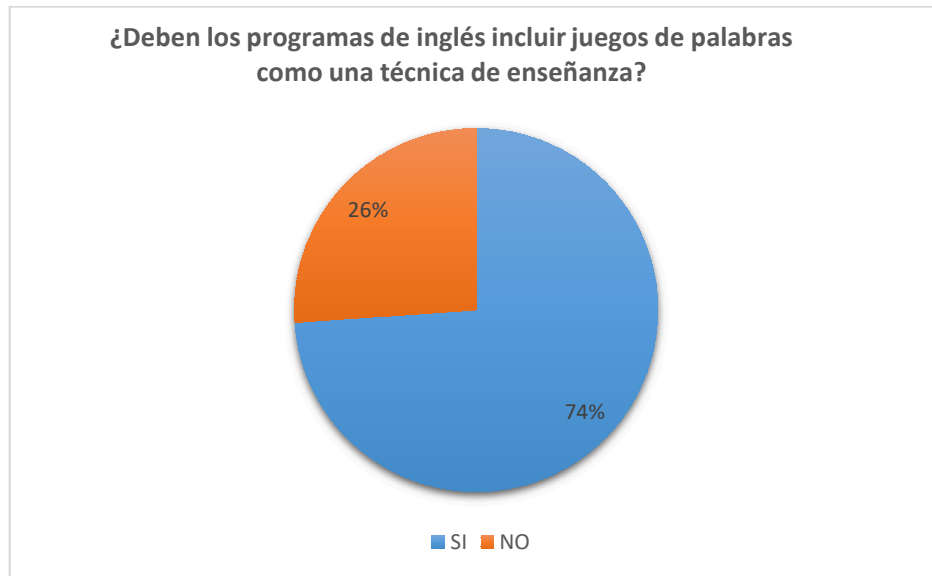


Gráfico 2. 9
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas

Pregunta 10.- ¿Cree Ud. que los juegos de palabras, lograra despertar el interés por aprender la gramática en el idioma Inglés?

| RANGO | FRECUENCIA | PORCENTAJE |
|-------|------------|------------|
| SI | 19 | 66% |
| NO | 10 | 34% |
| TOTAL | 29 | 100% |

Tabla 2. 10
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas



Gráfico 2. 10
Elaborado por: Génesis Valeria Sandoval Cagua
Fuente: Unidad Educativa Pinceladas