



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
IDIOMAS (INGLES-FRANCES)
PRESENCIAL

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN IDIOMAS.**

TEMA:

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS DE
LOS ESTUDIANTES DEL 8VO. AÑO DE BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO
MALDONADO ITURBURO ANEXA A LA U.T.B.
DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS
RÍOS.**

AUTOR:

JAIME JAVIER MORENO AYOVÌ

TUTORA:

Msc. NELLY CASTRO MOLINA

LECTORA:

MSC. PATRICIA CAMACHO ABRIL

BABAHOYO - Diciembre-2016

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación es dedicado primero a Dios por darme la oportunidad de avanzar en mi carrera, a mis abuelos pues ellos han sido un pilar muy importante en mi desarrollo tanto en lo personal como en lo profesional y a mi madre Lcda. Marlene Ayoxí Vanegas quien, con sus consejos, cariño y mucha entrega ha sabido forjar en mi los mejores principios y valores para poder lograr mis objetivos y metas propuestas.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis primeramente agradezco a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado. A mi compañeros y amigos de aula. De igual manera a mis queridos Maestros que me impartieron sus enseñanzas a través de estos 4 años de estudio, en especial a mi directora de tesis, Msc. Nelly Castro Molina por su esfuerzo y dedicación, quien, con sus conocimientos, su experiencia y motivación ha logrado en mí que pueda terminar este trabajo de titulación con éxito.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
IDIOMAS (INGLES-FRANCES)
MODALIDAD PRESENCIAL

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **JAIME JAVIER MORENO AYOVI**, portador de la cédula de ciudadanía **120487096-6**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **IDIOMAS**, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 8VO. AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO ANEXA A LA U.T.B. DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

JAIMER JAVIER MORENO AYOVI
CI. 120487096-6
AUTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
IDIOMAS (INGLES-FRANCES)
MODALIDAD PRESENCIAL

**CERTIFICACION DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DE
INVESTIGACIÓN.**

En calidad de tutora del informe final de investigación titulado: **INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 8VO. AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO ANEXA A LA U.T.B. DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

Presentado por el Sr. Jaime Javier Moreno Ayoví, egresada de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación.

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

Msc. Nelly Castro Molina
TUTORA DEL INFORME FINAL



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
IDIOMAS (INGLES-FRANCES)
MODALIDAD PRESENCIAL**

CERTIFICACION DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN.

Babahoyo, lunes 28 de Noviembre del 2016.

En mi calidad de Lectora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **CD-FAC.C.J.S.E.-SO-006-RES-002-2016,11 de julio DEL 2016**, certifico haber revisado y aprobado, la parte gramatical, de redacción, aplicación correcta de las normas A.P.A y el formato impreso, del trabajo de grado del Sr. MORENO AYОВI JAIME JAVER, cuyo título:

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 8VO. AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO A LA U.T.B. DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

Msc. Patricia Camacho Abril
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
IDIOMAS (INGLES-FRANCES)
MODALIDAD PRESENCIAL

CERTIFICACIÓN URKUND DE INFOME FINAL

TEMA:

“Influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura inglés de los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos”.

AUTOR: JAIME MORENO AYOVÍ

TUTOR: LIC. NELLY CASTRO MOLINA, MS.

The screenshot displays the URKUND interface. On the left, document details are shown: 'Documento: JAIME informe final 3 26-2.docx (D23945364)', 'Presentado: 2016-11-30 12:47 (-05:00)', 'Presentado por: dendor24@hotmail.com', 'Recibido: ncastro.utb@analysis.orkund.com', and 'Mensaje: Mostrar el mensaje completo'. A yellow highlight indicates that 7% of the document's text is present in 10 sources. On the right, a 'Lista de fuentes' (List of sources) table is visible, listing various URLs and document titles with checkboxes for selection. The table includes entries such as 'http://www.dsopace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1685/1/IT-UCE-0010-252.pdf', 'http://www.dsopace.uce.edu.ec/handle/25000/1685', 'Capitulo 1.3 de mayo.docx', and several blogspot URLs. At the bottom, there is a navigation bar with icons for back, forward, and search, along with buttons for '0 Advertencias', 'Reiniciar', 'Exportar', and 'Compartir'.

Lic. Nelly Castro Molina, Ms.
Docente Idiomas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
IDIOMAS (INGLÉS-FRANCÉS)
MODALIDAD PRESENCIAL**

RESULTADO DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACION TITULADO: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 8VO. AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO A LA U.T.B. DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS

PRESENTADO POR EL Sr. MORENO AYОВI JAIME JAVER.

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

**MSC. MARISOL CHAVEZ JIMENEZ
DELEGADA- DECANO**

**MSC. GRACE VERA TOVAR.
PROFESORA ESPECIALISTA**

**MSC. MANUEL PIEDRAHITA AGUIRRE
DELEGADO H. CONSEJO DIRECTIVO**

**ABG. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA FAC.C.J.S.E.**

INDICE GENERAL

PORTADA.....	1
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL	iv
CERTIFICACION DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓNv	
CERTIFICACION DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN...vi	
CERTIFICACIÓN URKUND DE INFOME FINAL	vii
1.INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
1.1. Tema de Investigación:	1
1.2. Marco contextual problemático.	1
1.2.1. Contexto Internacional.....	1
1.2.2. Contexto nacional.	1
1.2.3. Contexto local.	1
1.2.4. Contexto Institucional.....	2
1.3. Situación problemática.	3
1.4. Planteamiento del problema.....	4
1.4.1. Problema general.	4
1.4.2. Subproblemas.....	4
1.5. Delimitación del objeto de estudio.	4
1.6. Justificación.	5
1.7. Objetivos de Investigación.....	6
1.7.1. Objetivo General.....	6
1.7.2. Objetivos Específicos	6
CAPÍTULO II.....	7
2. Marco teórico referencial.....	7
2.1. Marco teórico	7
2.1.1. Marco Conceptual.....	7
Actividades Lúdicas.....	7
El Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.	7

Estrategias de Enseñanza Aprendizaje.	7
El concepto de estrategia de enseñanza.	8
Estrategias de aprendizaje.....	8
2.1.2. Marco referencial.	8
2.1.2.1. El Juego.....	11
2.1.2.2. Características del Juego.....	12
2.1.2.3. Importancia de las actividades lúdicas.....	12
2.1.2.4. Lúdica y creatividad.....	13
2.1.2.5. Aplicación de lo Lúdico en la Educación.	13
2.1.2.6. Principios didácticos en la enseñanza.	13
2.1.2.7. El componente lúdico en el proceso de aprendizaje.	14
2.1.2.8.Importancia del juego y la lúdica en el aprendizaje del inglés.	15
2.1.2.9.La Lengua Extranjera Inglés, desde los estándares y los lineamientos 16	16
2.1.3. Antecedentes de la investigación.	17
2.1.4. Categoría de análisis.	19
2.1.5. Postura teórica.....	20
2.2. Hipótesis de trabajo.	21
2.2.1. Hipótesis general.....	21
2.3.2. Subhipótesis.	21
2.2.3. Operacionalización de las variables.....	21
2.3.3.1. Variable independiente:	21
2.3.3.2. Variable dependiente:	21
CAPITULO III.....	23
3. Resultados obtenidos de la investigación.	23
3.1. Resultados obtenidos de la investigación.	23
3.2.1. Conclusiones específicas.	28
CAPÍTULO IV	31
4. Propuesta teórica de aplicación.....	31
4.1.3.2. Justificación.	32
4.2. Objetivos.....	33
4.2.1 Objetivo General.....	33
4.3.2. Objetivos específicos.	33
4.3.2 Componentes.	35

4.3.2.2. Actividad n° 2	36
4.3.2.3 Actividad n° 3	37
4.3.2.5 Actividad n° 5	39
4.3.2.6. Actividad n° 6	40
4.3.2.7 Actividad n° 7	41
4.3.2.8. Actividad n° 8	42
4.3.2.9 actividad n° 9	43
4.3.2.10 Actividad 10.....	44
Bibliografía	45
Anexos	47
Anexo 1.-Matriz de defensa de proyecto de investigación.	48
Anexo 2.-Matriz de informe final de investigación.	49
Anexo 3.- Población y muestra de investigación.....	50
Anexo 4.-Tabulación de encuestas realizadas a autoridades	51
Anexo 5.-Tabulación de la encuesta realizada a los docentes.	58
Anexo 6.-Tabulación de la encuesta al estudiante.	65
Anexo 7.-Variable independiente:	72
Anexo 8.-Variable dependiente:	73
Anexo 9.-Formato de encuestas dirigida a autoridades:	74
Anexo 10.-Formato de encuestas dirigida a docentes.....	75
Anexo 11.-Formato de encuestas dirigida a estudiantes.....	76
Anexo 12 Fotos de estudiantes	77
Anexo 13.-Fotos de Autoridades y docentes.	78

INDICE DE CUADROS

Cuadro N°1.....	28
Cuadro N°2.....	29
Cuadro N°3.....	30

INDICE DE GRAFICO

Gráfico N°1.....	28
Gráfico N°2.....	29
Gráfico N°3.....	30

RESUMEN

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría y, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito educativo.

La actividad lúdica y su aplicación en el proceso de enseñanza –aprendizaje del idioma inglés, fomentan el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, y puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan la creatividad y el conocimiento, por tal motivo la propuesta expuesta en el siguiente informe final ,tiene como objetivo lograr una proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo donde el docente pueda elevar el interés de los estudiantes en el idioma inglés.

1. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas se están convirtiendo en una herramienta efectiva y dinámica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. El siguiente proyecto tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma y así establecer un punto de donde partir; por medio del cual se detectarán las deficiencias de aprendizaje las cuales serán reforzadas por medio de las actividades lúdicas, para lo cual se aplicarán técnicas que involucren la parte social, psicológica y dinámica a la hora de aprender el idioma inglés.

Se considera a la lúdica una actividad de gran potencialidad para el desarrollo del aprendizaje por lo tanto a través de este trabajo se pretende desarrollar, un proceso para reconocer cómo las actividades lúdicas ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Este trabajo pondrá en práctica el lado más activo del alumno por medio de la motivación que el docente inducirá a través de las actividades lúdicas en sus estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma,

Además, con estas actividades no solo se permite el aprendizaje de nuevas culturas, sino que también contribuye en el mejoramiento de las relaciones comunicativas entre compañeros

Por esta razón, en el presente trabajo se muestra una serie de actividades didácticas que podrán ser de mucha ayuda en la labor de los docentes para de esta forma contribuir en el aprendizaje de los y las estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa de la U.T.B.

El presente trabajo de investigación se presenta en cuatro capítulos, en el primer capítulo se plantea el título del trabajo investigativo, el campo contextual problemático y situación

problemática, se definen los objetivos generales y específicos, la justificación de la realización de esta investigación y las limitaciones para el desarrollo del proyecto.

El segundo capítulo está estructurado por el marco teórico, en donde se expone los antecedentes investigativos de trabajos anteriores, la fundamentación teórica en base a variables, sus dimensiones e indicadores.

En el tercer capítulo se detalla el diseño de la investigación, se especifica la población que interviene, la matriz de operacionalización de las variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos y técnicas para el procesamiento y análisis de datos, así como las conclusiones realizadas en función a los resultados de la encuesta.

En el cuarto capítulo se presenta la propuesta, el diseño de un plan con diferentes Actividades Lúdicas específicamente detalladas y posteriormente se detallan las referencias y los anexos.

CAPÍTULO I

1.1. Tema de Investigación:

Influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura inglés de los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.

1.2. Marco contextual problemático.

1.2.1. Contexto Internacional.

A nivel mundial, muchas son las causas por las que el idioma inglés se convirtió en una lengua de suma importancia, su magnitud se demuestra en varios medios educativos, de negocios y otras áreas laborales, esto convierte al idioma inglés en una herramienta eficaz y necesaria hoy en día.

1.2.2. Contexto nacional.

El plan educativo que nuestro país ha desarrollado en los últimos años concerniente al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, ha experimentado diversos cambios con el fin de que este puede generar resultados efectivos y fidedignos respecto a la materia, para que de esta manera los estudiantes de las diferentes instituciones educativas puedan estar al nivel de aprendizaje que exige el mercado laboral de diferentes países.

1.2.3. Contexto local.

En el cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos, son muchas las instituciones que aplican el nuevo plan curricular referente a la enseñanza del idioma inglés, basándose en textos actualizados por parte del ministerio de educación los cuales tienen como objetivo, obtener un nivel B2 referente al Idioma Inglés.

1.2.4. Contexto Institucional.

En la unidad educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexo a la UTB del Cantón Babahoyo, se observó que los maestros utilizaban técnicas de enseñanza según la destreza expuesta, como por ejemplo: incentivar al alumno a expresarse individualmente con ciertas frases en Inglés en la destreza de speaking o realizar tareas de Reading en grupos de dos con preguntas y respuestas basadas en sus textos, las cuales los estudiantes terminaban de completar exponiendo su trabajo frente a los compañeros, sin embargo al tratar de aplicar ciertas de estas técnicas en dicha institución, se pudo constatar que son pocos los estudiantes que lograban mostrar interés en el Idioma inglés lo cual luego era reflejado en su bajo rendimiento académico.

En base a lo expuesto anteriormente se consideró que la implementación de nuevas estrategias de enseñanza que incluyan la participación del estudiante de una manera activa en la clase, podrían lograr un interés por la materia, por lo cual opte por el tema de las actividades lúdicas.

1.3. Situación problemática.

Este problema surge debido a la necesidad de lograr un aprendizaje significativo del idioma Inglés en los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexo de la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, pues aunque el docente sigue el proceso pedagógico y evaluativo del texto dispuesto por el gobierno, en las clases de inglés se pudo notar cierto desinterés por parte de los estudiantes , ya que los docentes que trabajan en esta área no utilizan en el aula actividades lúdicas de acuerdo a los temas que están tratando y relacionadas a la edad de los estudiantes, debido al desconocimiento de las actividades y al temor de fomentar el desorden en el aula.

Esta situación ha hecho que el aprendizaje del inglés, se torne poco motivador, pues los estudiantes no tienen interés por aprender este idioma que actualmente es sumamente necesario en diferentes aspectos de la vida moderna y va relacionada con el desarrollo tecnológico de la humanidad.

Por tal motivo se sugiere que la enseñanza del inglés se base en la realización de actividades lúdicas con la finalidad de que las horas de clase sean más activas y participativas, y de esta manera lograr que el aprendizaje del idioma inglés sea más significativo.

Para lograr este objetivo, este proyecto tiene como propuesta emplear actividades lúdicas que podrán ser utilizados por los docentes especializados en inglés en sus horas de clase, para de esta manera establecer un soporte que permitirá fundamentar los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma.

1.4. Planteamiento del problema.

1.4.1. Problema general.

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos, en el Período Lectivo 2013-2014?

1.4.2. Subproblemas.

- ¿Cómo es el proceso de enseñanza aprendizaje que aplican los docentes en los estudiantes de octavo año de básica?
- ¿Cuáles son las fuentes teóricas sobre actividades lúdicas que permiten mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?
- ¿Cuáles son las diferentes actividades lúdicas que sirven como estrategias de enseñanza del idioma inglés?

1.5. Delimitación del objeto de estudio.

- **Delimitación espacial:** La presente investigación será desarrollada en las Instalaciones de la **Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B.**
- **Delimitación temporal:** Este problema de investigación será estudiado durante el período lectivo 2013 – 2014
- **Delimitación de Objeto de estudio.** -Este problema de investigación será realizado en base al rendimiento académico de los estudiantes del 8vo año de básica.

- **Líneas de Investigación.** -Innovación de los procesos de enseñanza aprendizaje (Didáctica).

1.6. Justificación.

El siguiente trabajo investigativo fue realizado debido al poco interés que han mostrado los estudiantes del octavo año de básica en la clase de inglés, la investigación se realizó para poder mejorar el bajo rendimiento en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma, para esto se identificaron diferentes actividades lúdicas relacionadas a la edad de los estudiantes, las cuales sirvieron como estrategias de enseñanza, en esa unidad de estudio y donde se consideró pertinente.

La información que se expone en el trabajo de titulación denominado **Influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Inglés de los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos**, se elaboró basándose en la información recopilada referente a los docentes, estudiantes y al tema de investigación, el cual será una herramienta de ayuda que reforzará el proceso de enseñanza del idioma, y al mismo tiempo beneficiará a los docentes con el diseño de un manual sobre actividades lúdicas, su manejo y aplicación dentro y fuera del aula de clase.

Por lo tanto, este trabajo será de ayuda tanto para los docentes como para los estudiantes y servirá para notar la efectividad de las actividades lúdicas utilizadas dentro del aula. El docente percibirá cómo influyen las actividades lúdicas en relación con el proceso de enseñanza aprendizaje, su planificación y aplicación dentro de las horas clases y la importancia que tienen dentro de dicho proceso, mientras que el estudiante podrá tener conocimiento de las actividades lúdicas que utiliza el docente en las clases y como estas ayudan a obtener un mejoramiento en su rendimiento académico.

1.7. Objetivos de Investigación.

1.7.1. Objetivo General

Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

1.7.2. Objetivos Específicos

- Determinar cómo es el proceso de enseñanza aprendizaje que aplican los docentes para fomentar el aprendizaje significativo del idioma.
- Definir las fuentes teóricas sobre actividades lúdicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.
- Identificar las actividades lúdicas que puedan ser utilizadas como estrategias de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

CAPÍTULO II

2. Marco teórico referencial

2.1. Marco teórico

2.1.1. Marco Conceptual.

Actividades Lúdicas.

Para (Bonilla, 2006) **“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.”** (Párr. 11).

Es decir que la Actividad Lúdica es una necesidad de producir y desarrollar actitudes a través de una actividad de diversión.

En base a esta definición se puede decir que la lúdica es una experiencia que alivia las tensiones que se presentan a diario en la vida del hombre y que su importancia radica en el hecho de tomar en cuenta la interrelación entre los estudiantes.

El Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Estrategias de Enseñanza Aprendizaje.

Para (Benitez, 2011) **“Estrategia se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido”.** (Pág. 6)

En este sentido podemos argumentar que “estrategia” son pasos que un docente debe seguir para poder lograr los objetivos que se plantea en la clase.

El concepto de estrategia de enseñanza.

Según (Pineda, 2013) **“En general las estrategias de enseñanza se conciben como los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos, implican actividades conscientes y orientadas a un fin”**. (Pág.8).

En base a lo expuesto por el autor se entiende que las estrategias de enseñanza como el varias decisiones coordinadas entre sí, para dirigir la enseñanza hacia un objetivo planteado.

Estrategias de aprendizaje.

Para (Marchan, 2012) **“Las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información”**. (Pág.135)

Según (Anzures, 2015) **“Las estrategias de aprendizaje son actividades o procesos mentales que llevan a cabo los y las estudiantes intencionalmente para procesar, entender y adoptar la información que reciben en el proceso educativo”**. (Párr.1)

Definidas de una manera amplia, podemos decir que las estrategias de aprendizaje son acciones de parte de los estudiantes las cuales le permiten aprovechar al máximo sus posibilidades de aprender de una manera constructiva y eficiente.

2.1.2. Marco referencial.

Esta investigación se basó en diferentes criterios de varios autores, ya que se pretende obtener un panorama más amplio de la problemática que se trata de investigar, por lo cual se retomará principios y propuestas por María Montessori, Ovide Decroly, Vygotsky entre otros.

- **María Montessori.**

La Metodología Montessori comenzó en Italia y es tanto un método como una filosofía de la educación. Fue desarrollada a partir de sus experiencias con niños en riesgo social. Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y en su impresionante capacidad de aprender, sus principales bases se referían a que el niño se valga por sí mismo en su desempeño social.

El educador debe ser un facilitador del aprendizaje, son los propios alumnos que a través de la exploración del ambiente construyen su conocimiento. Se deben planificar las clases respetando los intereses, las necesidades y el ritmo de aprendizaje de los alumnos dentro de un aula que permite la libertad, la comunicación y estimula el trabajo en grupo, el juego es de vital importancia como estrategia de aprendizaje.

María Montessori propone el material didáctico específico que se constituye como eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar.

Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Estos materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juegos al aire libre y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura, la ética y la moral. El juego además genera aprendizajes significativos como lo plantea David Ausbel quien fue el precursor de esta teoría que ha servido para la enseñanza de todas las materias.

- **Jean Piaget**

Piaget descubre la importancia y relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las

funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo. A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica

- **Ovide Decroly.**

El modelo educativo de Decroly ha permitido que los procesos educativos se centren en el educando a partir de sus intereses y necesidades, respetando la etapa evolutiva en la que se encuentra lo que favorece que los niños aprendan de manera natural; la didáctica que maneja Decroly contempla todos los elementos necesarios para una planeación educativa integral ya que considera a partir de los actores, los objetivos a lograr, los tiempos, los recursos, los espacios, las estrategias que favorezcan el desarrollo de cada una de las dimensiones de la persona.

- **Federico Froebel.**

La creatividad posee un valor intrínseco en relación con el desarrollo personal del niño. En sus escuelas consigue sus objetivos estimulando el impulso del niño hacia la actividad, la investigación y el trabajo creativo. Es una institución donde los niños se instruyen y educan a sí mismos y en la que se desarrollan e integran todas sus capacidades a través del juego, con una actividad creadora propia y una instrucción propia espontánea. Su propuesta del 'sistema del jardín de la infancia' hizo hincapié en el juego, los materiales y las ocupaciones o actividades. El juego era una actividad creativa y les permitiría a los niños vincularse con el mundo.

- **Lev Vygotski**

Quien afirma que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño.

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica. El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño.

De igual forma al hablar de juego como estrategia de aprendizaje, es importante tener en cuenta la importancia del material didáctico utilizado para generar aprendizajes, como lo sustenta la educadora María Montessori en su método de enseñanza

2.1.2.1. El Juego.

Para (Sequera, El Juego en la Educación Inicial, 2012) **“El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social”**. (Párr. 1)

Según (Santiago, 2014) **“Al participar en este tipo de actividades, los estudiantes adquieren información y perfeccionan habilidades a la vez que logran objetivos intermedios que proporcionan un sentido claro de progreso, en vez de centrarse simplemente en completar el curso”**. (Párr. 8)

Basándonos en los criterios de los autores antes mencionados, nos damos cuenta que ambos coinciden que cuando el juego está orientado hacia la dirección pedagógica se

promueven aprendizajes significativos, ya que se logra aprender mientras se interactúa con los demás.

2.1.2.2. Características del Juego.

La actividad lúdica, por tanto, reúne una serie de características que la diferencian de todas las demás actividades físicas.

De acuerdo con (Palacios, 2010) las características generales del juego son:

- Libre: no implica obligación.
- Placentero: gusto por su ejecución.
- Determinado en el tiempo y en el espacio: tiene un tiempo de ejecución y un espacio dónde se efectúa.
- Ordenado: todas sus manifestaciones están reguladas.
- Tensión y emoción: hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.
- Misterio y evasión: que hace que la persona, se salga de la vida diaria (vivir situaciones ficticias). (Párr. 10)

2.1.2.3. Importancia de las actividades lúdicas.

Para (Paz, 2013) **“El docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal”**. (Párr. 2).

Podemos argumentar que es importante la participación del docente en la aplicación de las actividades lúdicas, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe actualizarse constantemente adquiriendo conocimientos especializados relacionados al tema para obtener resultados positivos y motivantes.

2.1.2.4. Lúdica y creatividad.

Según (Jimenez, 2010)“**La lúdica debe de ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego**”. (Párr. 1)

Desde este punto de vista podemos decir, que las lúdicas es más que un juego, es algo que va ligado a nosotros, desde nuestra infancia, infiere en nuestra vida social y en nuestro entorno donde nos desenvolvemos.

2.1.2.5. Aplicación de lo Lúdico en la Educación.

Según (Sánchez, 2014) “**Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje**”. (Pág. 80)

En base a esta argumentación podemos decir que unos de los requerimientos básicos de la lúdica es la comunicación, ya que en este se forja la construcción del conocimiento y al autoaprendizaje del estudiante.

2.1.2.6. Principios didácticos en la enseñanza.

Según (Martínez L. d., 2013)“**estos principios son las bases para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación, de cualquier unidad de aprendizaje**”. (Párr. 12).

Carácter científico. – Trata de la relación científica y verdadera de los conceptos aplicados.

- Se debe enseñar conocimientos verdaderos, correctos.

Planificación. La planificación de la enseñanza y el contenido significativo es muy importante para que esta sea efectiva.

- Enlazar los diferentes temas que se den en clase tanto los antiguos como los nuevos.

Vínculo entre practica y teoría. -Es importante relacionar lo teórico con lo práctico, tomando en cuenta temas de la vida diaria, que puedan ser aplicados a los temas.

Enfatizar la importancia de la educación en la resolución de problemas diarios.

Elaborar talleres basados en los temas dados.

Alcanzable. -Tener en cuenta la personalidad individual y en el ámbito social de los estudiantes, ya que de esta manera nos permite elaborar conocimientos para todos los estudiantes.

Tener en cuenta el nivel intelectual de cada estudiante, pero al mismo tiempo que le permita avanzar a un conocimiento superior.

La cantidad de temas deben ser de acuerdo a la edad del estudiante y a sus estudios anteriores.

Grupal e individual. – El proceso enseñanza aprendizaje, debe ir dirigido a satisfacer las necesidades de los estudiantes tanto individual como en grupo, tomar en cuenta a los estudiantes más destacados, para que estos apoyen a los que muestran problemas de aprendizaje en ciertos temas.

Incentivar a los estudiantes que participen en actividades grupales donde puedan ser evaluados individual y grupalmente.

Refuerzo de conocimientos. -Trata de constantemente reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje:

Que el estudiante relacione los conocimientos unos con otros.

2.1.2.7. El componente lúdico en el proceso de aprendizaje.

Para (VARELA, 2010) “**Los juegos requieren una gran dosis de participación por parte del alumno y provocan que se activen mecanismos de aprendizaje de forma**

inconsciente. Su utilización hace que la clase tenga lugar de forma relajada y amena, llevando a los alumnos a desarrollar su propio aprendizaje”. (Pág. 3)

Desde este punto podemos manifestar que la lúdica implica, juego y emoción por parte de los estudiantes, ya que de esta manera inconscientemente se aprende al mismo tiempo que se divierten.

Para (Benitez, 2011). **“La lúdica muestra varias utilidades en el proceso de enseñanza de una lengua, ya que se ven inmersos componentes que fomentan el interés de los estudiantes en los temas a tratar, favoreciendo el aumento de destrezas”.** (Pág. 24)

En base al criterio del autor podemos exponer:

- Forma un entorno tranquilo en el aula, los estudiantes están constantemente en actividades de interacción lo cual les permite obtener seguridad.
- Se fomenta la seguridad de los estudiantes frente a las clases de inglés.
- Es una actividad eficaz para centrarse en los temas a tratar: juego, distracción, estimulan la disposición de los estudiantes en los temas a tratar.
- Pueden destinarse a incluir temas, fortalecerlos, acrecentarlos, explorarlos o diagnosticarlos.
- Suministra al docente, variedad de temas, esenciales para sustentar el interés de los estudiantes.

2.1.2.8. Importancia del juego y la lúdica en el aprendizaje del inglés.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes y en este caso como estrategia educativa, permitiendo que los niños

experimenten, aprendan, reflejen y transformen activamente la realidad. El juego genera nuevas formas para explorar la realidad, favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar, los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad.

2.1.2.9. La Lengua Extranjera Inglés, desde los estándares y los lineamientos

El objetivo principal de la enseñanza de lenguas extranjeras en todos los niveles es desarrollar las cuatro habilidades básicas del idioma: escuchar, hablar, leer y escribir. Por consiguiente, las personas usan la lengua para participar en las interacciones sociales diarias en diversos códigos y para establecer relaciones con los demás.

En esencia un individuo es competente comunicativamente combinando el conocimiento del sistema del lenguaje con el conocimiento de las convenciones del discurso y el gusto para transmitir y recibir mensajes significativos (Lineamientos curriculares para idiomas extranjeros).

- Competencia lingüística. Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras. Esta competencia implica, no sólo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones. (Por ejemplo, hacer asociaciones para usar el vocabulario conocido en otro contexto o aplicar las gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes)

. • **Competencia pragmática.** Se relaciona con el uso funcional de los recursos lingüísticos y comprende, en primer lugar, una competencia discursiva que se refiere a la capacidad de organizar las oraciones en secuencias para producir fragmentos textuales. En segundo lugar, implica una competencia funcional para conocer, tanto las formas lingüísticas y sus funciones, como el modo en que se encadenan unas con otras en situaciones comunicativas reales.

• **Competencia sociolingüística.** Se refiere al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. Por ejemplo, se emplea para manejar normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales.

2.1.3. Antecedentes de la investigación.

Cevallos Vera, C. (2012), **“Estrategias didácticas utilizadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en los/las estudiantes jóvenes adultos de nivel intermedio del Instituto de Inglés Bénédicte ubicado en el sector sur de la ciudad de Quito durante el período septiembre-diciembre del 2012”**, cuyo objetivo de esta investigación era presentar una Guía Didáctica de Estrategias Activas para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje del Idioma Inglés, por este motivo se consideró como variable independiente las Estrategias didácticas y como variable dependiente el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Según Ortega Tigse (2012). **“Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012 - 2013”**. El objetivo del informe fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera a través del uso de actividades lúdicas en el Pensionado Sudamericano genera aprendizajes significativos, diagnosticando si estas actividades son usadas por los maestros, estableciendo las características de los juegos, estilos y tipos de aprendizaje.

Simbaña Vásquez, A. (2013) **“El trabajo en equipo en el desarrollo de la expresión oral del inglés en los estudiantes de los octavos años de educación básica de la Academia Militar Saul´O durante el año lectivo 2012-2013”**. Su objetivo general fue determinar la función del trabajo en equipo en el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes. La técnica utilizada en la investigación fue la encuesta y su respectivo instrumento el cuestionario. La variable dependiente es la Expresión Oral del inglés y la variable independiente es el Trabajo en Equipo. La propuesta está encaminada al trabajo en equipo que se debe realizar en clases de inglés con los estudiantes, para así mejorar su expresión oral.

Merchán Pinzón, M. (2013) quien realizó el trabajo “Técnicas activas para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de los décimos años y propuesta de un taller metodológico dirigido a los docentes del área de inglés del Colegio Primicias de la Cultura de Quito en el año lectivo 2012-2013.”, cuya principal variable fue el conocimiento procedimental y la aplicación de técnicas.

Rivadeneira Haro, (2013), en su trabajo investigativo denominado “Estrategias metodológicas para el desarrollo del lenguaje escrito en inglés en los y las estudiantes de segundo año de bachillerato del Colegio Rafael Larrea año lectivo 2012-2013, este trabajo investigativo se enfocó en la investigación sobre Estrategias Metodológicas para el desarrollo del lenguaje escrito en inglés, se ha considerado como variable independiente a las Estrategias Metodológicas y como variable dependiente al Lenguaje Escrito en inglés, con las siguientes dimensiones: Clasificación de los Escritos y Destrezas Expresivas.

Muñoz Maygalema, (2012). “Los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia gramatical del inglés en los estudiantes de décimos años de Básica del Colegio Nacional Vespertino Ángel Modesto Paredes de la ciudad de Quito. Durante el año lectivo 2011-2012”. El presente proyecto, tuvo como propósito dotar estrategias creativas de enseñanza a los docentes en el Desarrollo de la Competencia Gramatical del inglés, para lo cual se consideró como Variable Independiente los Juegos Didácticos y como Variable Dependiente Competencia Gramatical del Idioma Inglés.

2.1.4. Categoría de análisis.

Categoría de análisis 1: Las actividades lúdicas.

Definición: Las actividades lúdicas son herramientas que nos ayudan a llegar a nuestros objetivos mediante el uso de juegos, o actividades que impliquen la interacción entre los y las estudiantes.

Operacionalización de las subcategorías.

- El Juego
- El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje
- Actividades lúdicas
- Lúdica Y Creatividad

Categoría de análisis 2: El proceso enseñanza-aprendizaje.

Definición: Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje

Operacionalización de las subcategorías.

- Estrategias de enseñanza
- Estrategias de aprendizaje
- Principios didácticos en la enseñanza
- El componente lúdico en el proceso de aprendizaje

2.1.5. Postura teórica.

En la actualidad la educación está sufriendo un cambio en la manera de aplicar estrategias de aprendizaje en las aulas de clase, sin embargo, esto es un proceso que se está viviendo y el cual se actualiza sistemáticamente, si hablamos de la enseñanza del idioma inglés los factores a ser tomados en cuenta en el aula de clase son diversos.

La siguiente investigación se fundamentó en las investigaciones de Lev Semiónovich Vygotsky quien fue un psicólogo ruso de origen judío, uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la psicología histórico-cultural y claro precursor de la neuropsicología soviética.

Vygotsky señaló que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera la herramienta fundamental, es decir al tomar en cuenta estas herramientas podrían ampliarse las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. De esta manera, la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería interiorizada en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, fuente de la formación conceptual.

En base a su teoría podríamos decir los siguientes puntos:

- El hombre es un ser histórico-social o, más concretamente, un ser histórico-cultural; el hombre es moldeado por la cultura que él mismo crea;
- El individuo está determinado por las interacciones sociales, es decir, por medio de la relación con el otro el individuo.
- La actividad mental es exclusivamente humana y es resultante del aprendizaje social, de la interiorización de la cultura y de las relaciones sociales.
- El desarrollo mental es, esencialmente, un proceso sociogenético.

2.2. Hipótesis de trabajo.

2.2.1. Hipótesis general.

La implementación de las actividades lúdicas, influirá de manera positiva en el proceso de enseñanza –aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.

2.3.2. Subhipótesis.

- Si se identifica los conocimientos de los procesos de aprendizaje por parte de los docentes se fomentará el aprendizaje significativo del idioma inglés.
- Si se aplica fuentes teóricas relacionadas a las actividades lúdicas, nos permitirá mejorar el PEA del idioma inglés.
- Si se identifica las actividades lúdicas esto nos permitirá la aplicación de estrategias de enseñanza-aprendizaje en el idioma inglés.

2.2.3. Operiacionalización de las variables.

2.3.3.1. Variable independiente:

Las actividades lúdicas. - Las actividades lúdicas son herramientas que nos ayudan a llegar a nuestros objetivos mediante el uso de juegos, o actividades que impliquen la interacción entre los y las estudiantes.

2.3.3.2. Variable dependiente:

El proceso enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés. - Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los

objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje.

CAPITULO III

3. Resultados obtenidos de la investigación.

3.1. Resultados obtenidos de la investigación.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de hipótesis.

Fórmula para calcular el tamaño de la muestra.

Para el cálculo de tamaño de muestra cuando el universo es finito, es decir contable, se ha realizado la recolección de información mediante la siguiente formula de poblaciones finitas.

$$n = \frac{Z^2 * PQN}{NE^2 + Z^2PQ}$$

Los componentes de la formula quedan descritos de la siguiente manera:

n = El tamaño de la muestra.

N = Tamaño de la población.

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96 (como más usual)

E² : Error bajo un determinado nivel de confianza.”

P: Probabilidad de ocurrencia del evento.

Q: Probabilidad de NO ocurrencia del evento

Desarrollo:

PASO 1

$$n = \frac{Z^2 * PQN}{NE^2 + Z^2PQ}$$

PASÓ 2

$$n = \frac{* 1.96^2 * 0.5 * 0.5 * 146}{146 (0.05)^2 + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

PASÓ 3

$$n = \frac{140.2184}{0,5175 + 0.9604}$$

PASÓ 4

$$\frac{140.2181}{1,0516} = 133$$

Resultados: Mediante la aplicación de la formula, demostramos que el total de la muestra es el de **133** encuestas a realizarse.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

3.1.2.1. Análisis de datos de las encuestas realizadas a las autoridades.

Pregunta N° 1.- ¿Estima usted que la aplicación de las actividades lúdicas mejoraría el rendimiento académico del idioma ingles de los estudiantes de su unidad educativa?

Cuadro N°1. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 1

Pregunta N°1			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	0	0,00
4	Con Frecuencia	3	100,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°1. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 1.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

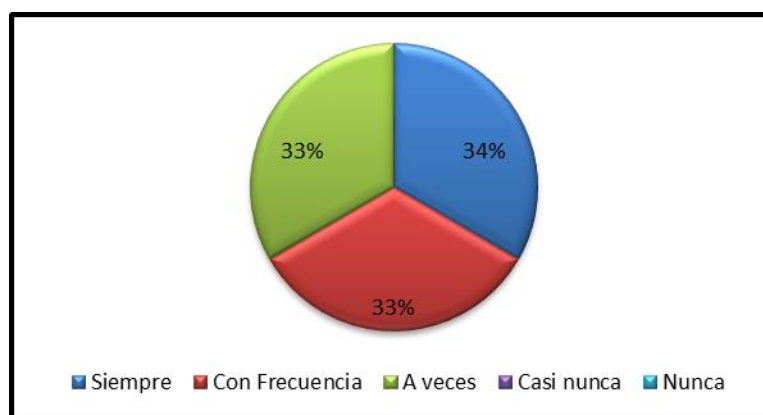
A la pregunta número 1 las autoridades encuestadas opinan que la aplicación de las actividades lúdicas mejoraría el rendimiento académico del idioma ingles de los estudiantes de su unidad educativa.

3.1.2.2. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los docentes.

Pregunta N° 1.- ¿Realiza usted actividades lúdicas para motivar a los estudiantes?**Cuadro N°2.** Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°1

Pregunta N°1			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	34,00
4	Con Frecuencia	1	33,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Grafico N°2. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 1.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos. De lo encuestado el gráfico muestra un resultado dividido, el 34% de los docentes aplican la lúdica siempre en el aula, un 33 % lo aplica con frecuencia y otro 33 % lo aplica a veces.

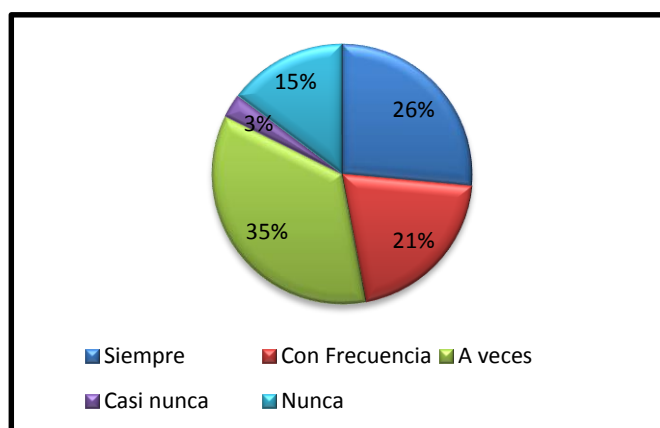
3.1.2.3. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los estudiantes.

Pregunta N°1.- ¿Desearías aprender inglés mediante juegos y actividades lúdicas?

Cuadro N°3. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°6.

Pregunta N°1			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	35	26,00
4	Con Frecuencia	28	21,00
3	A veces	47	35,00
2	Casi Nunca	4	3,00
1	Nunca	19	15,00
Total		133	100

Gráfico n°3. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N° 6.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos Según la encuesta, el 26 % desearía aprender constantemente el idioma mediante actividades lúdicas, el 21% con frecuencia, un 35% considera que a veces, un 15 % prefiere nunca usar los juegos interactivos y un 3% casi nunca.

3.2. Conclusiones específicas y generales.

3.2.1. Conclusiones específicas.

- De acuerdo a la información recopilada en las encuestas los estudiantes exponen que los maestros no utilizan con frecuencia juegos que incluyen expresiones en inglés, lo cual nos da un punto de partida para incluir las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.
- En base a la información adquirida podríamos exponer, que a los estudiantes les gustaría que sus profesores apliquen técnicas de enseñanza más interactivas en la enseñanza del idioma inglés.
- Con frecuencia muchos de los alumnos presentan dificultades a la hora de aprender el idioma inglés por lo cual la aplicación de actividades lúdicas por parte de los docentes en el proceso enseñanza - aprendizaje, sería una buena herramienta de apoyo.
- En su mayoría no todos los docentes cuentan con un material de apoyo relacionado a las actividades lúdicas.
- Los docentes estarían dispuestos a aplicar técnicas relacionadas a las actividades lúdicas, para poder obtener el mejor rendimiento de los alumnos en las clases de inglés.
- Aunque los docentes utilizan procesos y actividades para mejorar la enseñanza del idioma inglés no todos los docentes cuentan con información relacionada al correcto uso de las actividades lúdicas.
- La actitud del profesor es un factor muy importante. Aunque sea un profesor bien preparado, sino trasmite entusiasmo a sus alumnos, esta actividad no estará efectiva en el proceso de enseñanza, debe conocer que la actividad es apropiada a la habilidad y experiencia de los estudiantes.

3.2.2. Conclusión General.

Mediante la información relacionada las podemos decir, que la aplicación de las actividades lúdicas podría ser de mucha ayuda, ya que, aunque los docentes demuestran interés por aplicar actividades dinámicas en la clase de inglés, la propuesta sería un instrumento de ayuda para reforzar la clase en sus diferentes etapas, y así lograr que los alumnos muestren más interés en las clases de inglés.

3.3. Recomendaciones específicas y generales.

3.3.1. Recomendaciones específicas.

- Se sugiere aplicar en cada clase actividades lúdicas que puedan ser utilizadas como instrumentos de enseñanza, como el vocabulario, oraciones, pronunciación con la que se expresa las ideas, etc. Los cuales pueden apoyarse con juegos mencionados en la propuesta.
- Se recomienda utilizar las actividades lúdicas expuestas en la propuesta, para desarrollar la interacción entre los estudiantes y así tener una clase más activa.
- Se aconseja a los profesores aplicar las técnicas expuestas en la propuesta del informe final, esto ayudará a superar las dificultades que tengan los estudiantes a la hora de aprender el idioma inglés.
- Se sugiere que los docentes a fortalezcan el proceso de enseñanza –aprendizaje mediante la propuesta de actividades lúdicas, para así contar con material de apoyo adicional que les permita desarrollar un mejor desempeño de los estudiantes en el idioma.
- Se recomienda a los docentes usar la propuesta de actividades lúdicas como instrumento de evaluación en la unidad educativa, ya que les permite estar pendientes de los avances y dificultades de los/las estudiantes

- Se aconseja a los docentes emplear la propuesta de actividades lúdicas en donde existen herramientas, incluidas frases elementales para llevar a cabo una conversación y puedan desarrollar las diferentes destrezas del idioma inglés.
- Se recomienda a los docentes incluir las diferentes actividades lúdicas expuestas en la propuesta, en sus planificaciones, para que se desarrolle un ambiente de armonía entre el estudiante y la clase del idioma inglés.

3.3.2. Recomendación general.

Se recomienda a los docentes aplicar la propuesta de actividades lúdicas, ya que de esta manera podrán contar con un material extra de apoyo en sus clases de inglés, ya sea para introducir un tema nuevo o evaluar destrezas del estudiante, al mismo tiempo que hay una interacción de docente estudiante en el aula de clase

CAPÍTULO IV

4. Propuesta teórica de aplicación.

4.1. Propuesta de aplicación de resultados.

4.1.1. Alternativa Obtenida.

La propuesta teórica se obtuvo luego de procesar la información recolectada mediante la encuesta dirigida a las autoridades, docentes y estudiantes por ello se propone el diseño de una guía llamada “Propuestas de actividades lúdicas” con la finalidad de ayudar al desarrollo intelectual, y educativo de los estudiantes de la Unidad Educativa ALBERTO Maldonado Iturburo, cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

El alcance de la propuesta presentada es contribuir con una guía de actividades lúdicas que permitan la interacción entre el estudiante y el docente, las actividades lúdicas tienen por objetivo elevar el interés de los alumnos en el idioma inglés mediante juegos que permitan desarrollar una clase más amena y social en el aula. La guía actividades lúdicas se desarrollará en la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo, del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.1.3. Aspectos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes.

La investigación de Guerra Hurtado, S. (2012), quien realizó el trabajo “Las actividades lúdicas en el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés, en los estudiantes de los octavos años sección vespertina de la Escuela Fiscal Básica Vencedores de la ciudad de Quito en el año lectivo 2011-2012”, antecede el desarrollo de esta investigación ,cuyo objetivo de trabajo del estudio fue presentar el informe de investigación y la propuesta de un Manual de las Actividades Lúdicas para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés, por este motivo se consideró como variable independiente las Actividades Lúdicas y como variable dependiente el desarrollo de la expresión oral del inglés.

4.1.3.2. Justificación.

Enseñar a los adolescentes el idioma inglés de forma correcta requiere paciencia y persistencia. Los estudiantes pueden tener dificultades para aprender a hablar inglés por factores como el impedimento para hablar, un ambiente académico pobre o porque son estudiantes de inglés como segundo idioma. Puedes facilitarle el proceso de adquirir un correcto inglés haciendo jugar a los estudiantes juegos divertidos.

La presente propuesta está diseñada para orientar a Docentes especializados en el área de inglés y tiene por objetivo crear un ambiente más activo en donde los estudiantes desarrollen un aprendizaje más interactivo mediante juegos didácticos, por lo cual se ha implementado una serie de actividades lúdicas, adecuadas a la realidad socio educativa de los jóvenes estudiantes y encaminadas a su vez a alcanzar efectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para cumplir con lo establecido se han empleado las actividades adecuadas para fomentar el desarrollo de la expresión oral y escrita del idioma inglés por medio de la interacción entre los estudiantes, cada actividad se encuentra estructurada por los siguientes componentes: tema, tiempo, número de estudiantes, técnica, destrezas a practicarse y las instrucciones a seguirse con el fin de fomentar el desarrollo de una clase más significativa entre el maestro y los estudiantes.

Por este motivo he realizado la siguiente propuesta, en la cual propongo diversas actividades lúdicas aplicables a la enseñanza del idioma inglés como fichas, sopas de letras, canciones y roleplay, los cuales han sido detallados con sus respectivas instrucciones para facilitar al maestro su aplicación en las horas de clase.

4.2. Objetivos.

4.2.1 Objetivo General.

- Diseñar un manual de actividades lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés

4.3.2. Objetivos específicos.

- Implementar recursos didácticos relacionados a las actividades lúdicas, que puedan ser aplicados en el proceso de enseñanza del idioma inglés.
- Motivar a los estudiantes al aprendizaje del idioma inglés por medio de las actividades lúdicas.
- Emplear actividades lúdicas que permitan un adecuado proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

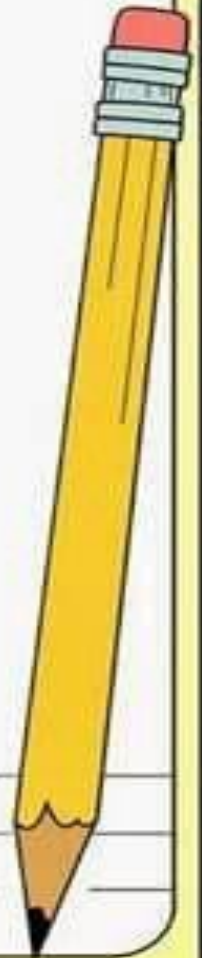
➤ 4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

4.3.1 Título.

MANUAL DE ACTIVIDADES
LÚDICAS



AUTOR: JAIME MORENO AYОВI



4.3.2 Componentes.

4.3.2.1 Actividad n° 1



Nombre Del Juego: The function of words.

Duración: 10-15 minutos.

Número De Estudiantes: Grupos de 3

Destrezas A Practicarse: Grammar, writing and speaking.

Objetivo: Dominar el correcto uso de los posesivos en la gramática inglesa.

Instrucciones:

Esta actividad es muy acertada para trabajar los posesivos en el idioma inglés, el primer estudiante comienza una oración, y el segundo ha de cambiar la función de cada palabra en la oración, seguido por el tercer estudiante que realiza el mismo trabajo.

Ejemplo:

First Student: The President of Indonesia is Susilo B. Yudoyono.

Second Student: Indonesia's President is Susilo B. Yudoyono

Third Student: Susilo B. Yudoyono is the President of Indonesia

4.3.2.2. Actividad n° 2

Nombre Del Juego: Bowling

Duración.: 20-40 minutos.

Número De Estudiantes: Grupos de 3 a 6.



Destrezas A Practicarse: Grammar and vocabulary.

Objetivo: Responder preguntas relacionadas a vocabulario inglés.

Instrucciones:

1. Divida la clase en equipos.
2. Configure botellas sobre 10 pulgadas (25,4 cm) de distancia de forma un triángulo.
3. Haz una pregunta relacionada al vocabulario que se está aprendiendo a uno de los equipos.
4. Si la respuesta es incorrecta, haga una pregunta al siguiente equipo.
5. Si responden correctamente, uno de los miembros tendrá 2 oportunidades para golpear sobre la botella con la pelota.
6. 1 punto por 1 bola, 2 puntos por 2 bolas, 3 puntos por 3 bolas.
7. Cuando el estudiante termina bolos hacer una pregunta al otro equipo.
8. El equipo con más puntos gana.

Variaciones.

- Llevar la cuenta como en los bolos reales
- Utilice más botellas
- Utilice otras actividades como lanzar monedas en un sombrero, etc

4.3.2.3 Actividad n° 3

Nombre Del Juego: Discovering Sentences.

Duración.: 15-30 minutos.

Número De Estudiantes: Grupos de 2.

Destrezas A Practicarse: Grammar, spelling and writing.

Objetivo: Utilizar listas de palabras para crear oraciones.

Instrucciones.

Dé a cada alumno una fotocopia de una lista de 150 a 300 palabras mezcladas.

Pida a los estudiantes que realicen oraciones

Variaciones.

Para poner más energía al juego puede proponer metas como:

- ¿Quién puede hacer la oración más corta?
- ¿Quién puede hacer la oración más larga?
- ¿Quién puede hacer la mayor cantidad de oraciones?

Notas: Este es un buen momento para hacer hincapié en la capitalización y la puntuación, y enseñar a los tipos de oración y dar ejemplos como:

Imperative: Do it!

Interrogative: Do What?

Declarative: Do this.

Exclamatory: Help me! Etc.



4.3.2.4. Actividad n° 4

Nombre Del Juego: I went to the market.

Duración.: 10-20 Minutos

Número De Estudiantes: a elección

Destrezas A Practicarse: Grammar, Speaking and Vocabulary.

Objetivo: Utilizar la memoria para reforzar la estructura del tiempo pasado y centrarse en el uso correcto de los artículos y vocabulario,



Instrucciones:

1. Divida la clase en grupos y seleccione un grupo en particular para ayudar a demostrar las indicaciones del juego a los demás compañeros.
2. El Profesor comienza diciendo: **"I went to the market and I bought an apple."**
3. El estudiante al lado del maestro sigue diciendo: **"I went to the market and I bought an apple and some eggs."**
4. El siguiente estudiante continúa diciendo **I went to the market and I bought an apple, some eggs, and a potato."**
5. El juego continúa con cada estudiante repitiendo lo que dijeron los miembros anteriores y añadiendo un elemento a la lista de la compra.

Notas:

Este juego permite que los estudiantes demuestran la variedad de vocabulario que conocen, o simplemente para usar lo que has estado enseñando recientemente. Buen juego para practicar todo tipo de tiempos verbales.

4.3.2.5 Actividad n° 5

Nombre del juego: Sentence Jumble.

Duración.: 10-35 minutos.

Número de estudiantes: A elección.

Destrezas A practicarse: Grammar, Reading Speaking and Writing.

Objetivo: Revisar estructuras de oraciones y tiempos verbales.

Instrucciones para la preparación del juego:

1. Realiza una serie de oraciones, tres más que el número de equipos en su clase.
2. Imprimir las frases o escríbalas en un formato de texto grande.
3. Corte cada frase en palabras separadas.
4. Ponga cada frase en sus sobres separados.
5. Enumere cada sobre con un marcador.

Instrucciones:

1. Divida la clase en pequeños grupos y dé a cada equipo un sobre.
2. Los estudiantes deben organizar las palabras para formar la oración correcta, la copian en sus cuadernos, y ponen nuevamente las en el sobre.
3. Al finalizar, los estudiantes escriben la oración en sus cuadernos, y se la muestran al maestro.
4. Si la oración es correcta, pueden cambiar su sobre por uno nuevo con una oración diferente y seguir aumentando puntos.
5. Si la oración no es correcta, debe volver a leer las frases del sobre y corregir la oración.
6. El primer equipo en descifrar todas las oraciones es el ganador.

4.3.2.6. Actividad n° 6

Nombre del juego: Colored ballons.

Duración: 5-10 Minutos

Número de estudiantes: de 4 a 40

Destrezas a practicarse: Speaking and vocabulary

Objetivo: Aprender colores o diferente vocabulario golpeando los globos una a otro.

Instrucciones:

1. Inflar globos de diferentes colores
2. Enviar 4 o 5 globos en clase
3. Los globos no pueden tocar el suelo
4. Los estudiantes mencionan el color de cada globo cada vez que logren golpearlo.

Variaciones:

Los colores del globo pueden representar diferentes palabras de vocabulario o representar frases para las clases más avanzadas.

Notas.

Este juego se puede utilizar con diferentes números de estudiantes, pero funciona mejor con las clases más grandes, sólo asegúrese de que la puerta del aula está cerrada debido a que los niños pequeños se vuelven locos con este juego.

4.3.2.7 Actividad n° 7

Nombre Del Juego: Crazy face

Duración. : 20 Minutos

Número de estudiantes: A elección del profesor

Destrezas a practicarse: vocabulary and listening

Objetivo: Aprender partes del cuerpo dibujando figuras

Instrucciones.

1. Entregue a cada estudiante una hoja de papel con la forma de una cabeza.
2. Haga que cada estudiante escoja su marcador de color favorito.
3. Pida a los estudiantes que dibujen la primera parte del rostro como por ejemplo “nose”.
4. Pida a los estudiantes que pasan su papel al compañero de al lado cuando haya terminado.
5. Ahora pídale a los estudiantes que dibujen otra parte de la cara, como ejemplo **hair**?
6. Al finalizar, los estudiantes dan un nombre a su cara y los muestran a la clase, este ejercicio es muy bueno para fortalecer la destreza del listening y vocabulary

Variaciones.

Pida a los estudiantes que dibujen un cuerpo entero, las partes de una casa o un zoológico para aprender palabras de animales. Utilice diferentes temas para fortalecer diferentes tipos de vocabulario.

4.3.2.8. Actividad n° 8

Nombre del juego: Fly swatter

Duración.: 20 MINUTOS

Número de estudiantes: 5-30

Destrezas a practicarse: Alphabet, listening, reading and vocabulary

Objetivo: Los estudiantes usan el matamoscas para golpear la palabra en la pizarra.

Instrucciones

1. Escribir palabras de vocabulario dispersas por toda la pizarra.
2. Coloque dos sillas en frente de la pizarra con un matamoscas en cada silla.
3. Divida la clase en dos equipos iguales.
4. Pida a un estudiante de cada equipo sentarse en las sillas de espaldas a la pizarra.
5. Dicte una de las palabras del vocabulario que están escritas en la pizarra.
6. Los estudiantes se ponen de pie para encontrar la palabra en la pizarra.
7. El primer Estudiantes que consiga dar con el matamoscas a la palabra correcta en la pizarra será el ganador y consigue un punto para su equipo.
8. Si ninguno de los estudiantes golpea la palabra correcta, se prosigue con los siguientes estudiantes y no se otorgan puntos.
9. Repita el juego hasta que todos los estudiantes de ambos equipos hayan participado por lo menos una vez del juego.

4.3.2.9 actividad n° 9

Nombre del juego: Dictación game.

Duración.: 10-15 Minutos

Número de estudiantes: grupos de dos a tres

Destrezas a practicarse, Listening, reading, speaking, spelling and writing

Objetivo: Revisar el diálogo en inglés haciendo que los estudiantes se dicten el uno a los otros diferentes párrafos

Instrucciones:

1. Seleccione un diálogo, párrafo o lección.
2. Haga trabajar a los estudiantes con un compañero.
3. Un estudiante lee el diálogo de la historia y el otro estudiante lo escribe.
4. El primer equipo en terminar de escribir correctamente gana.

Variaciones:

Cada grupo de 3 puede tener a un compañero que haga de supervisor o ayudante que logre aclarar lo que transmite el lector al escritor.

Notas:

Los escritores no deben mirar a los libros de texto, pero los lectores pueden mirar lo que los escritores escriben. Los lectores también deben informar a escritores sobre la puntuación y letras mayúsculas, como maestro asegúrese de enseñar a los lectores cómo decir frases importantes como: **"How do you spell?"**, **"Say it again, please."**, etc.

4.3.2.10 Actividad 10.

Nombre del juego: Running Dictation.

Duración.: 15-30 Minutos.

Número de estudiantes: Pares o grupos pequeños.

Destrezas a practicarse: Listening, reading, speaking, and writing.

Objetivo: Recordar palabras y frases y dictarlas a sus compañeros.

Instrucciones:

1. Formar a los estudiantes en grupos de 3-4, o en pares.
2. Ponga una frase en un pedazo de papel para cada equipo.
3. Uno de los líderes de cada equipo va a la pizarra y trata de recordar su oración.
4. El líder vuelve a su grupo y dicta la oración, mientras que los miembros del equipo lo anotan.
5. El Primer equipo en terminar correctamente consigue un punto.
6. Cambie palabras / frases y líderes de conmutación.

Variaciones.

Utilice varias frases para los estudiantes más avanzados.

Notas: Trate de turnar a los estudiantes en el juego para que los estudiantes no se limitan a escuchar a otros equipos. Los líderes no se les permite tomar su papel, escribir cualquier cosa, o gritar en el aula, se les permite regresar a la pizarra para mirar su papel tantas veces como quieran. Use palabras de clase para reforzar vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.

Bibliografía

- Aguilar, J. P. (26 de mayo de 2010). *Técnicas lúdicas*. Obtenido de iesordonosegundo.centros.educa:
http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word__Tema_.pdf
- Benitez, G. S. (2011). *LA ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL COMPONENTE LÚDICO*. Alcalá de Henares: suplementos marcoELE.
- Benitez, G. S. (2011). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente ludico*. Alcala: Suplementos Marcos.
- BONILLA, C. B. (8 de noviembre de 2011). *funlibre*. Obtenido de funlibre:
<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Cevallos Vera, C. A. (Diciembre de 2012). <http://www.dspace.uce.edu.ec/>.
- Gómez, J. H. (18 de Febrero de 2009). *blog.utp.edu.com*. Obtenido de blog.utp.edu.com:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Gómez, J. H. (18 de Febrero de 2012). *blog.utp.edu.com*. Obtenido de blog.utp.edu.com:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- González, E. E. (14 de Julio de 2015). *Revista Actualidades Investigativas en Educacion*. Obtenido de Revista Actualidades Investigativas en Educacion:
<http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/719>
- GONZÁLEZ, P. V. (24 de Junio de 2010). <http://marcoele.com>. Obtenido de <http://marcoele.com>: <https://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu3.pdf>
- Jimenez, C. A. (24 de Agosto de 2010). *ludicacolombia*. Obtenido de ludicacolombia:
<http://www.ludicacolombia.com/>
- L,
- Marchan, H. (2012). *Estrategias Didactica aplicadas a las ciencias naturales*. Las estrategias de aprendizaje.
- Mariotti. (2010).
- Mariotti, F. (2010).
- Martínez, G. L. (11 de Octubre de 2013). *escholarum*. Obtenido de escholarum:
<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- MINEDUC. (2013). *MINEDUC*. Babahoyo: Distrito 12D01 .
- Paz, F. E. (7 de Junio de 2013). *Los juegos en la educacion*. Obtenido de Los juegos en la educacion: <http://losjuegosenlaeducacion.blogspot.com/>

- Pineda, D. M. (22 de Noviembre de 2013). *Metabase de recursos educativos*. Obtenido de Metabase de recursos educativos:
<http://metabase.uaem.mx:8080/handle/123456789/273>
- Rojas, D. (3 de octubre de 2013). *Juguem?* Obtenido de Teorías del Juego:
<http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/johan-huizinga.html>
- Sánchez, S. P. (24 de Septiembre de 2014). *In Crescendo Educación y Humanidades*. Obtenido de In Crescendo Educación y Humanidades:
<http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/523/265>
- Santiago, R. (3 de Agosto de 2014). *The flipped Classroom*. Obtenido de The flipped Classroom: <http://www.theflippedclassroom.es/7-cosas-que-debes-saber-sobre-el-juego-y-pedagogia/>
- Sequera, I. (24 de Septiembre de 2012). *El Juego en la Educación Inicial* . Obtenido de El Juego en la Educación Inicial :
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Vega, k. (29 de Eero de 2015). *Eduaka*. Obtenido de Eduaka: <http://eduaka.blogspot.com/>

Anexos

Anexo 1.-Matriz de defensa de proyecto de investigación.

ESTUDIANTE: Jaime Javier Moreno Ayovi

CARRERA: Idiomas (Inglés - Francés)

FECHA: Babahoyo, Viernes 26 de Agosto del 2016

TEMA O TÍTULO TENTATIVO DE PROYECTO: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 8VO. AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO ANEXA A LA U.T.B. DEL CANTÓN BABAHYO PROVINCIA DE LOS RÍOS.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	MÉTODOS
¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos?	Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza –aprendizaje del idioma inglés para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	La implementación de las actividades lúdicas, influye de manera positiva en el proceso de enseñanza –aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.	<p>Método analítico y sintético. Se usará este método para analizar cómo se están aplicando las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés y luego sintetizarlos para reforzar los conocimientos y asegurar un mejor aprendizaje.</p> <p>Método inductivo. Este método se aplicará partiendo del enfoque realizado al empleo de las actividades lúdicas como técnica en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de octavo año de básica, a los cuales trataremos de dar solución a la problemática existente.</p> <p>Método Histórico lógico. Aplicaremos este método, para conocer la evolución y trayectoria del tema de investigación, las etapas principales de su desenvolvimiento, así como su esencia y los cambios que incidieron en su desarrollo.</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	TÉCNICAS
¿Cómo es el proceso de enseñanza aprendizaje que aplican los docentes en los estudiantes de octavo año?	Determinar cómo es el proceso de enseñanza aprendizaje que aplican los docentes para fomentar el aprendizaje significativo del idioma.	Si se identifica los conocimientos de los procesos de aprendizaje por parte de los docentes se fomentará el aprendizaje significativo del idioma inglés.	La Observación directa. En esta investigación se empleará la técnica de observación lo que permitirá obtener una información adecuada y verídica de estudiantes y docente en el lugar de los hechos, para recabar información que ayude al desarrollo de la investigación.
¿Cuáles son las fuentes teóricas sobre actividades lúdicas que permiten mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?	Definir las fuentes teóricas sobre actividades lúdicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.	Si se aplica fuentes teóricas relacionadas a las actividades lúdicas, nos permitirá mejorar el PEA del idioma inglés	La encuesta. Se utilizar esta técnica en los estudiantes paralelo para lograr un mayor acopio en la recolección de datos, y así dar respuesta a un número de preguntas específicas relacionadas a las actividades lúdicas
¿Cuáles son las diferentes actividades lúdicas que sirven como estrategias de enseñanza del idioma inglés?	Identificar las actividades lúdicas que puedan ser utilizadas como estrategias de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.	Si se identifica las actividades lúdicas esto nos permitirá la aplicación de estrategias de enseñanza-aprendizaje en el idioma inglés.	

Anexo 2.-Matriz de informe final de investigación.

ESTUDIANTE: Jaime Javier Moreno Ayovi

CARRERA: Idiomas (Inglés - Francés)

FECHA: Babahoyo, Viernes 21 de Octubre del 2016

TEMA O TÍTULO TENTATIVO DE PROYECTO: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 8VO. AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ALBERTO MALDONADO ITURBURO ANEXA A LA U.T.B. DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA DE LOS RÍOS

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR	CONCLUSIONES
<p>La no implementación de las actividades lúdicas, influye de manera negativa en el proceso de enseñanza –aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 8vo. Año de Básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa a la U.T.B. del cantón Babahoyo provincia de Los Ríos.</p>	<p>Las actividades lúdicas.</p>	<p>1.-El Juego 2.-El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje 3.-Actividades lúdicas 4.-Lúdica Y Creatividad</p>	<p>1.- ¿Realiza el profesor juegos de palabras utilizando frases similares en el idioma inglés? 2.- ¿Cree Usted que las actividades lúdicas podrían mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes? 3.- ¿Utiliza usted actividades lúdicas para evaluar los conocimientos adquiridos por sus alumnos? 4.- ¿Realiza el profesor de inglés actividades grupales en clases?</p>	<p>Mediante la información relacionada podemos decir, que la no implementación de las actividades lúdicas influye de manera negativa en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del 8vo año, por lo tanto, la propuesta es un instrumento de ayuda para reforzar las clases de inglés en sus diferentes etapas, y así lograr que los estudiantes muestren más interés en las clases de inglés.</p>
	<p>El proceso enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>1.-Estrategias de enseñanza 2.-Estrategias de aprendizaje 3.-Principios didácticos en la enseñanza 4.-El componente lúdico en el proceso de aprendizaje</p>	<p>1.- ¿Considera que en su docente debe aprender estrategias de enseñanzas? 2.- ¿Desarrolla usted actividades de refuerzo del idioma mediante actividades lúdicas? 3.- ¿La formación que posee usted sobre las técnicas de enseñanza del idioma inglés es suficiente para impartir clases? 4.- ¿Estima usted que la aplicación de las actividades lúdicas mejoraría el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de su unidad educativa?</p>	

Anexo 3.- Población y muestra de investigación.

En el proyecto se trabajó con los estudiantes de Octavo años de básica de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo, quienes formaron la población, la cual es de 146 estudiantes, entre 11 y 13 años de edad, de género masculino y femenino, y fueron parte clave de la investigación.

Según el (MINEDUC, 2013) la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo cuenta con 146 alumnos, los cuales se describen en el siguiente cuadro:

AÑO	PARALELO	N° ESTUDIANTES
10 _{mo}	A	35
10 _{mo}	B	36
10 _{mo}	C	37
10 _{mo}	D	38
TOTAL		146

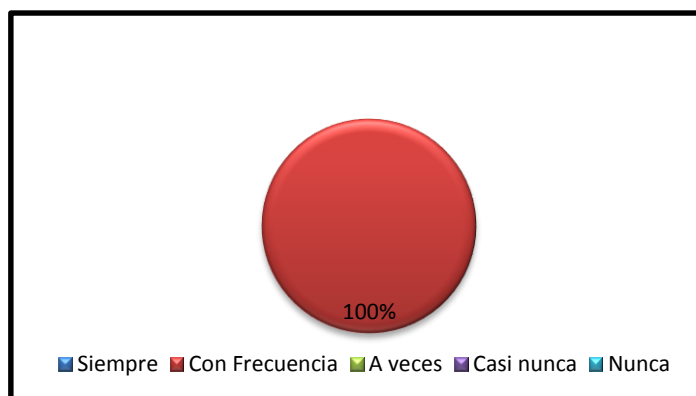
Anexo 4.- Tabulación de encuestas realizadas a autoridades

Pregunta N° 2.- ¿Existen reuniones entre docente y rector donde constantemente se evalúen nuevas técnicas de enseñanza del idioma inglés?

Cuadro N°4. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N°2

Pregunta N°2			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	0	0,00
4	Con Frecuencia	3	100,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°4 Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 2.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos. Según la encuesta, las autoridades afirman que con frecuencia se dan reuniones entre docente y rector relacionadas a analizar nuevas técnicas de enseñanza.

Pregunta N° 3.- ¿Los docentes están constantemente renovando sus técnicas de enseñanza en el proceso de enseñanza del idioma inglés?

Cuadro N°5. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N°3

Pregunta N°3			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	0	0,00
4	Con Frecuencia	3	100,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°5. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 3.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

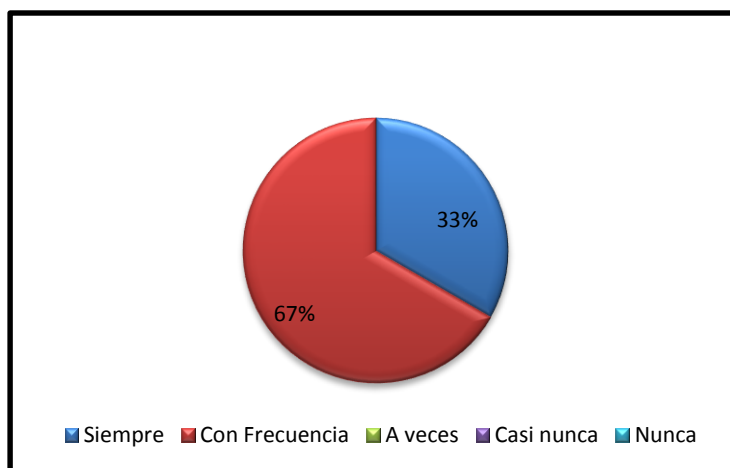
Según la encuesta, las autoridades opinan que los docentes se encuentran con frecuencia renovando sus técnicas de enseñanza referente al idioma inglés.

Pregunta N° 4.- ¿Considera usted que los docentes conocen el significado de la palabra lúdica?

Cuadro N°6. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N°4

Pregunta N°4			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	33,00
4	Con Frecuencia	2	67,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°6. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 4.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

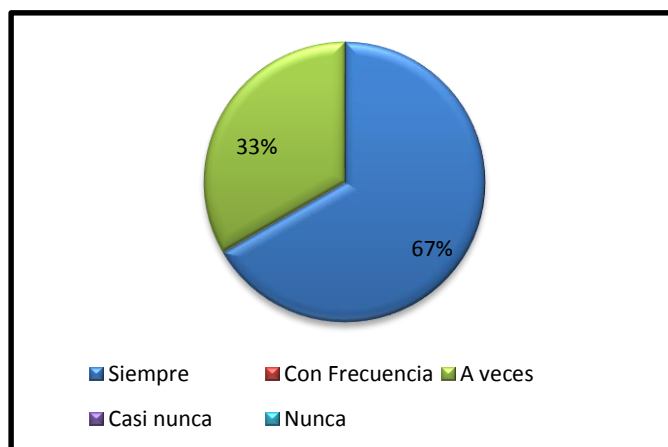
En base al gráfico estadístico se pudo determinar que en su mayoría las autoridades consideran que los docentes de la institución poseen información suficiente relacionada a la palabra lúdica.

Pregunta N° 5.- ¿Dentro del establecimiento educativo cree que existirían problemas de aprendizaje?

Cuadro N°7 Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N°5.

Pregunta N°5			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	2	67,00
4	Con Frecuencia	0	0,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°7. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 5.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

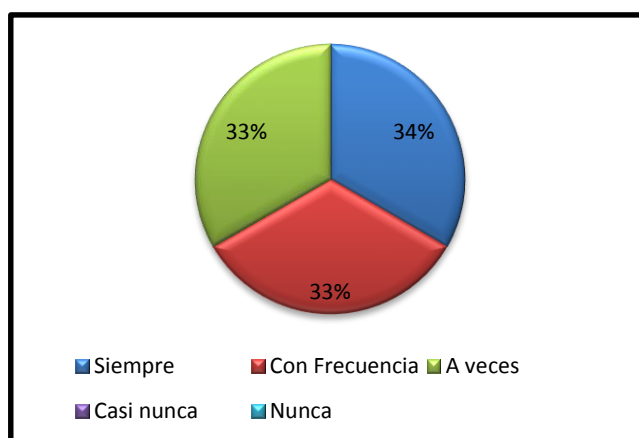
En el gráfico de la pregunta 5 las autoridades afirman la existencia de problemas de aprendizaje.

Pregunta N°6.- ¿Cree usted que los profesores utilizan actividades lúdicas para mejorar la enseñanza del idioma inglés?

Cuadro N°8. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N°6

Pregunta N°6			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	34,00
4	Con Frecuencia	1	33,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°8. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 6.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

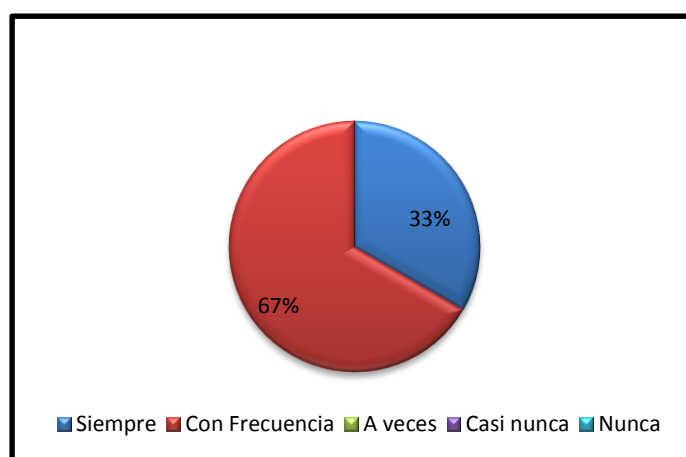
A la pregunta 6 las autoridades expresan que a veces los docentes de la institución utilizan actividades lúdicas para mejorar la enseñanza del idioma inglés.

Pregunta N°7.- ¿Cree usted que los docentes están informados sobre las dificultades del aprendizaje actual que atraviesan los educandos?

Cuadro N°9. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N°7

Pregunta N°7			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	33,00
4	Con Frecuencia	2	67,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°9. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 7.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

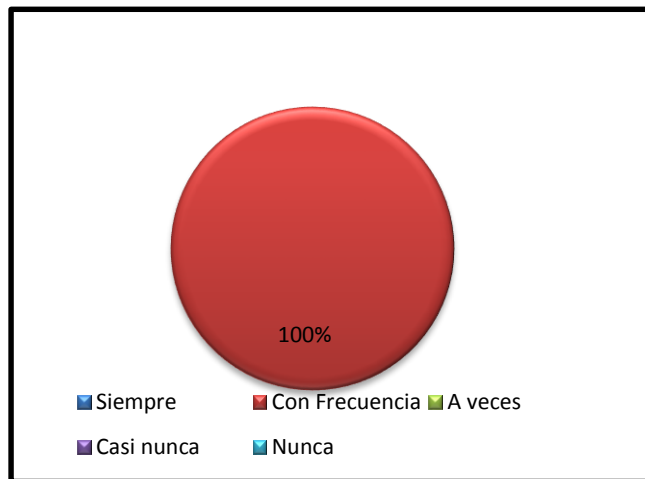
Análisis de datos. En base al gráfico estadístico se pudo determinar que las autoridades están conscientes de que los docentes están informados respecto a las dificultades de aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta N° 8.- ¿Cómo autoridad implementaría técnicas educativas en la institución, referente a las actividades lúdicas?

Cuadro N°10. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N°8

Pregunta N°8			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	0	0,00
4	Con Frecuencia	3	100,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°10. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a las autoridades de la institución de la pregunta N° 8.



Fuente: Encuesta aplicada a las autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos. A la pregunta número 1 las autoridades encuestadas opinan que la aplicación de las actividades lúdicas mejoraría el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de su unidad educativa

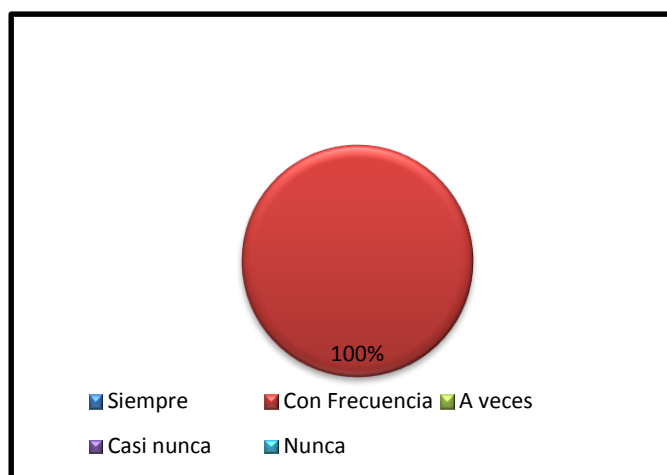
Anexo 5.-Tabulación de la encuesta realizada a los docentes.

Pregunta N° 2.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas podrían mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes?

Cuadro N°11. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°2

Pregunta N°2			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	0	0,00
4	Con Frecuencia	3	100,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°11. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 2.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

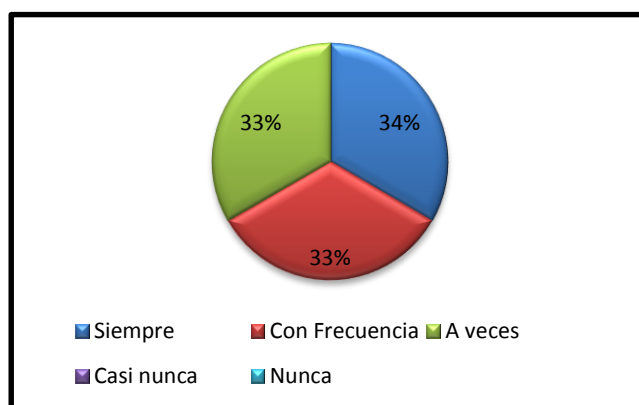
A la pregunta número 1 los docentes encuestados opinan que las actividades lúdicas, podrían mejorar el rendimiento de los estudiantes.

Pregunta N° 3.- ¿Utiliza usted actividades dinámicas para evaluar los conocimientos adquiridos por sus alumnos?

Cuadro N°12. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°3

Pregunta N°3			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	34,00
4	Con Frecuencia	1	33,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°12 Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 3.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

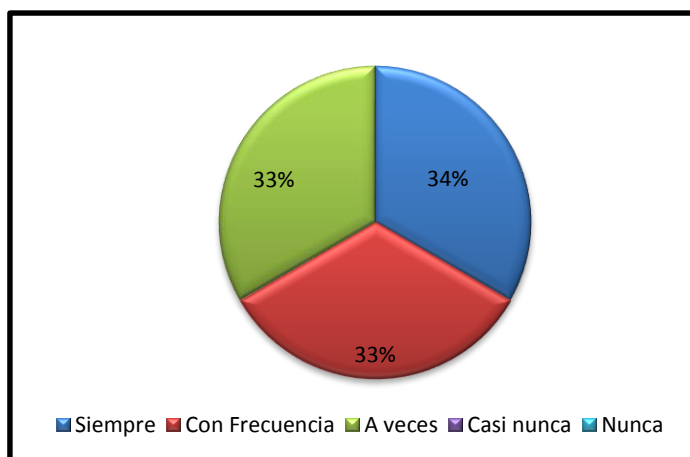
Según la encuesta, un 34 % opina que siempre utiliza actividades dinámicas para evaluar a los estudiantes, otro 33% expone hacerlo con frecuencia mientras que el 33% opina utilizar a veces las actividades dinámicas para evaluar los conocimientos adquiridos.

Pregunta N° 4.- ¿Desarrolla usted actividades de refuerzo del idioma mediante actividades lúdicas?

Cuadro N°13 Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°4.

Pregunta N°4			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	34,00
4	Con Frecuencia	1	33,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°13. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 4.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

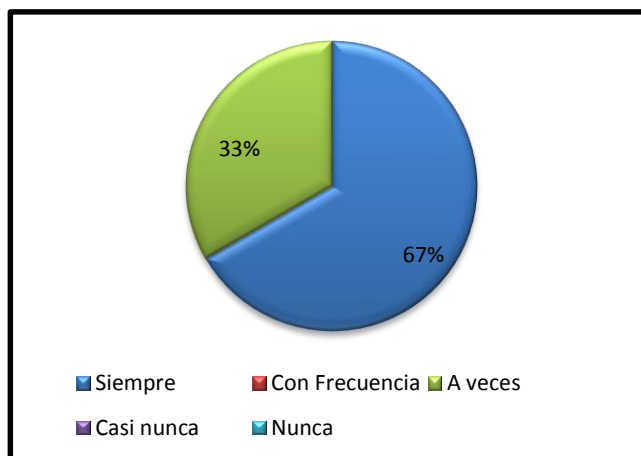
Análisis de datos. Según la encuesta, muestra que un 34% de los docentes utiliza siempre actividades lúdicas como técnicas de refuerzo del idioma, el 33% las utiliza con frecuencia, y el 33% restante no las utiliza con regularidad.

Pregunta N° 5.- ¿Relaciona usted sus enseñanzas del idioma ingles con temas de la actualidad y vida cotidiana?

Cuadro N°14. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°5.

Pregunta N°5			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	2	67,00
4	Con Frecuencia	0	0,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°14. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 5.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

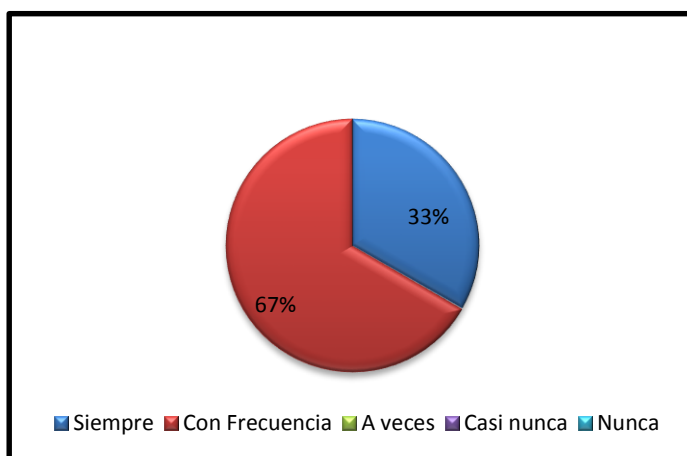
Según la encuesta, de la pregunta 5, el 67% considera relacionar en su mayoría sus enseñanzas del idioma ingles con temas de actualidad, mientras que el 33% de los docentes considera realizarlos ocasionalmente.

Pregunta N° 6.- ¿La formación que posee usted sobre las técnicas de enseñanza del idioma inglés es suficiente para impartir clases?

Cuadro N°15. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°6.

Pregunta N°6			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	33,00
4	Con Frecuencia	2	67,00
3	A veces	0	0,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°15. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 6.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

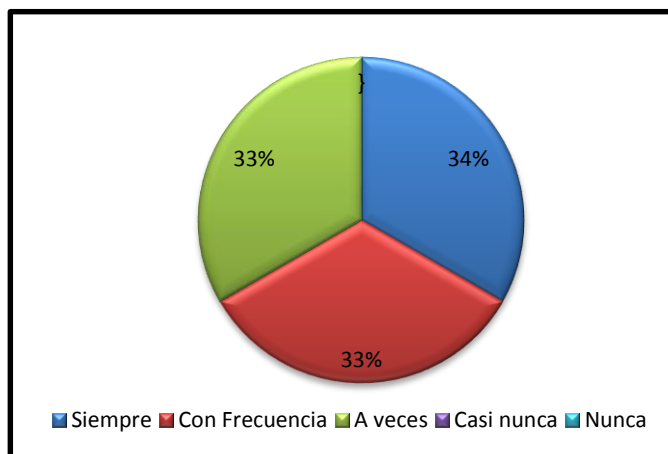
Según la encuesta, se pudo determinar que el 33% posee información suficiente relacionada a la enseñanza del idioma, mientras que un 67% considera tener información de la enseñanza del idioma con frecuencia.

Pregunta N° 7.- ¿Conoce usted la importancia de las actividades lúdicas?

Cuadro N°16 Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°7.

Pregunta N°7			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	34,00
4	Con Frecuencia	1	33,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico n°16 Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 7.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

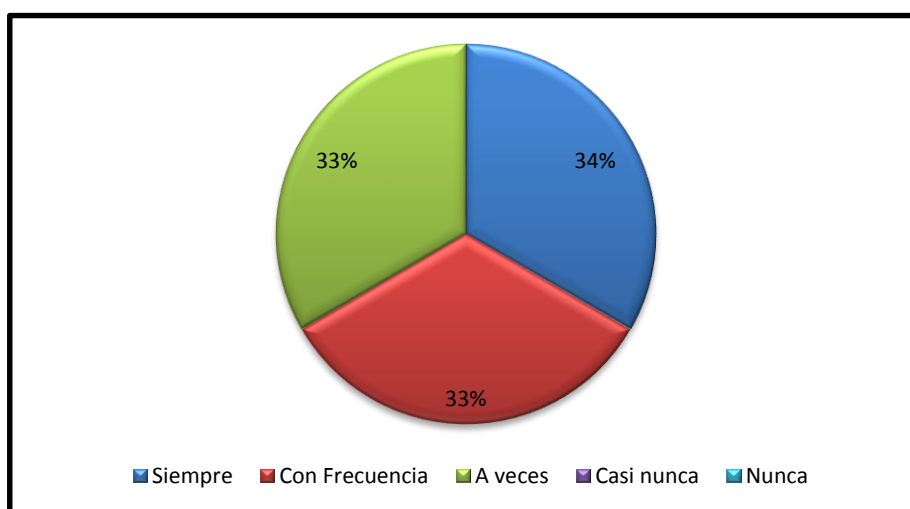
Según la encuesta, expone que el 34% está al tanto de la importancia de las actividades lúdicas, el 33 % revela saber la importancia de estas actividades con frecuencia y otro 33% muestra saberlo a veces.

Pregunta N°8.- ¿Usted dispone de material de apoyo para el desarrollo de actividades lúdicas durante las clases de inglés?

Cuadro N°17 Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N°8.

Pregunta N°8			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	1	34,00
4	Con Frecuencia	1	33,00
3	A veces	1	33,00
2	Casi Nunca	0	0,00
1	Nunca	0	0,00
Total		3	100

Gráfico N°17. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 8.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

Según la encuesta, el 34% de los docentes expresan tener siempre material de apoyo, un 33 % manifiesta tenerlo con frecuencia y otro 33% de los docentes indica poseer a veces el material de apoyo.

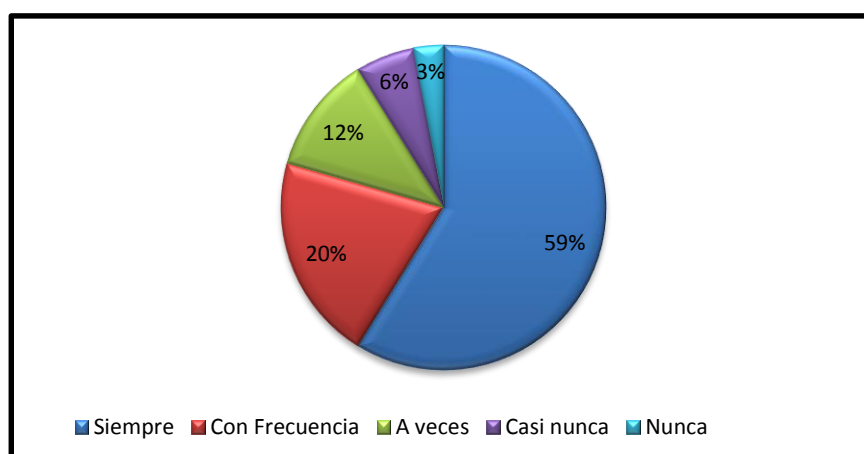
Anexo 6.-Tabulación de la encuesta al estudiante.

Pregunta N°2.- ¿Usa frases en inglés para comunicarse con su Profesor en el aula?

Cuadro N°18. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°2.

Pregunta N°2			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	52	39,00
4	Con Frecuencia	40	30,00
3	A veces	29	22,00
2	Casi Nunca	8	6,00
1	Nunca	4	3,00
Total		133	100

Gráfico n°18. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N° 2.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

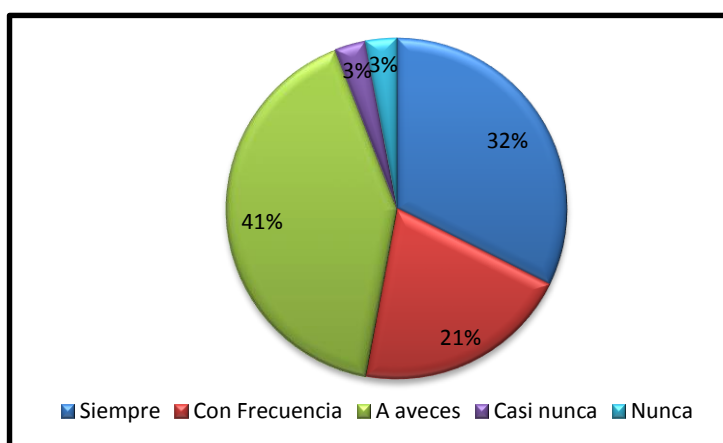
Análisis de datos. N° 1Según la encuesta, el 59% siempre se comunica por medio de frases, mientras que el 20% manifiesta que suele serlo con frecuencia, el 12 % se comunica a veces, mientras el 6% considera casi nunca expresarse mediante el idioma inglés, y el 3% nunca.

Pregunta N°3.- ¿Considera que en su docente debe aprender estrategias de enseñanzas referentes al idioma inglés?

Cuadro N°19. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°3.

Pregunta N°3			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	43	32,00
4	Con Frecuencia	28	21,00
3	A veces	54	41,00
2	Casi Nunca	4	3,00
1	Nunca	4	3,00
Total		133	100

Gráfico n°19. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N° 3.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

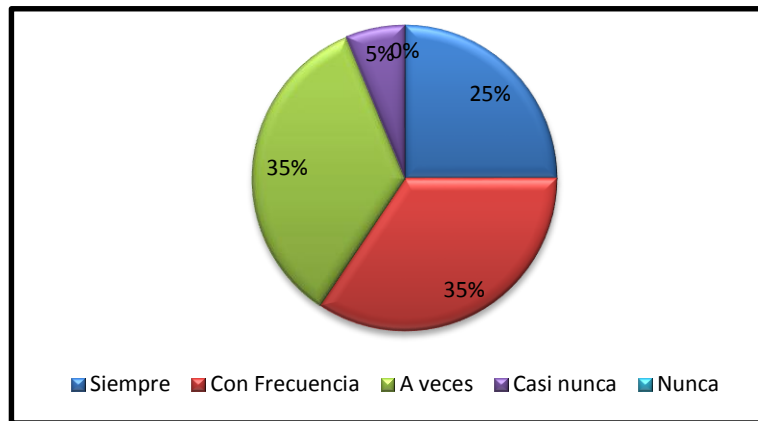
Según la encuesta el 32 % de los alumnos considera siempre que los profesores deben estar en una constante actualización, el 21 % considera que debe hacerse con frecuencia, el 41 % considera que debe hacerse a veces, y el restante 6% de los alumnos piensa que es esta actualización debe no debe darse.

Pregunta N°4.- ¿Se siente usted motivado/a al comenzar su clase de inglés?

Cuadro N°20. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°4.

Pregunta N°4			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	33	25,00
4	Con Frecuencia	47	35,00
3	A veces	47	35,00
2	Casi Nunca	6	5,00
1	Nunca	0	0,00
Total		133	100

Gráfico N°20 Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N° 4.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

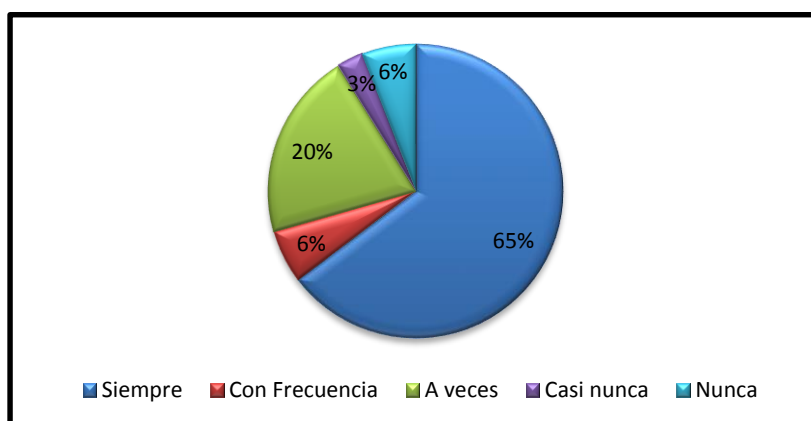
Según la encuesta, el 25% de los estudiantes considera sentirse motivado, un 35% de los encuestados expresa sentirse motivado con frecuencia, mientras que un 34% expone que a veces y un 6% considera que casi nunca siente motivación para aprender el idioma inglés.

Pregunta N° 5.- ¿Realiza el profesor de inglés actividades grupales en clases?

CUADRO N°21. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°5.

Pregunta N°5			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	86	65,00
4	Con Frecuencia	8	6,00
3	A veces	27	20,00
2	Casi Nunca	4	3,00
1	Nunca	8	6,00
Total		133	100

Gráfico n°21. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N° 5.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

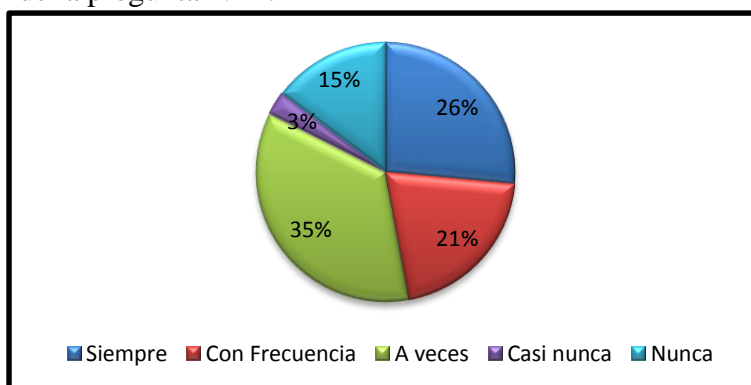
Según la encuesta, el 65% afirma el docente siempre realiza actividades grupales en clase, el 20% considera que a veces, un 6% considera que se realizan frecuentemente otro 6% de los estudiantes opina que nunca.

Pregunta N° 6.- ¿Realiza el profesor juegos de palabras utilizando frases similares en el idioma inglés?

Cuadro N°22. Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°1

Pregunta N°6			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	35	26,00
4	Con Frecuencia	28	21,00
3	A veces	47	35,00
2	Casi Nunca	4	3,00
1	Nunca	19	15,00
Total		133	100

Grafico N°22. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los docentes de la institución de la pregunta N° 1.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

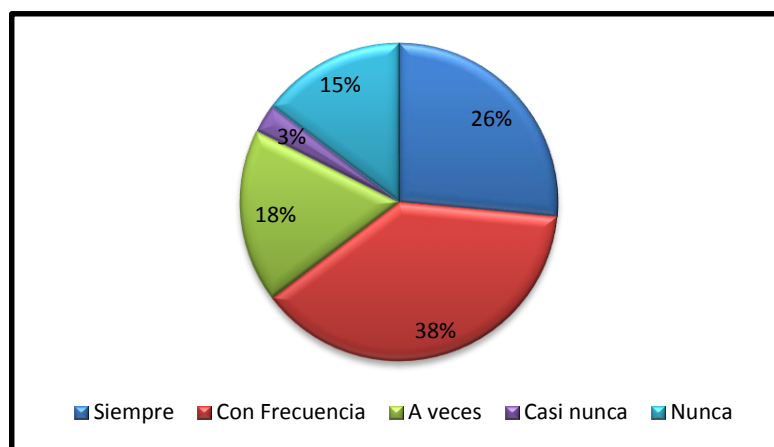
Análisis de datos. – Según la encuesta un 26 % de los estudiantes afirma que el maestro siempre utiliza juegos de palabras, un 21% expresa que, con frecuencia, el 35% opino que a veces, un 3% opina que casi nunca se dan el uso de estas frases y el 15 % que nunca se dan.

Pregunta N° 7.- ¿Consideras importante que tu maestro aplique diferentes formas de enseñar el idioma inglés?

Cuadro N°23 Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°7.

Pregunta N°7			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	35	26,00
4	Con Frecuencia	51	38,00
3	A veces	24	18,00
2	Casi Nunca	3	3,00
1	Nunca	20	15,00
Total		133	100

Gráfico n°23. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N° 7.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

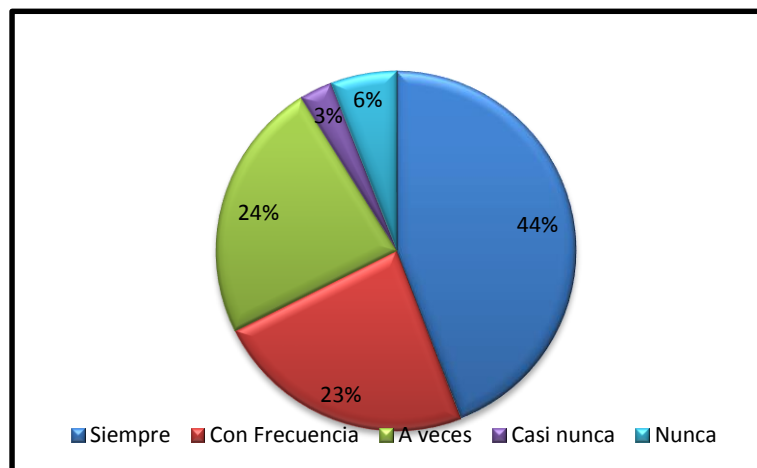
Según la encuesta, el 26% de los estudiantes considera siempre importante aplicar diferentes formas de enseñanza, un 38% opina de igual manera con frecuencia, un 18% opina que deberían darse a veces un 3% opina que casi nunca debería usarse y un 15 % considera que nunca.

Pregunta N° 8.- ¿Te gustaría que tu maestro incluya juegos más dinámicos en las clases del idioma inglés?

Cuadro N°24 Tabulación de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N°8.

Pregunta N°8			
Escala de valores	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
5	Siempre	58	44,00
4	Con Frecuencia	31	23,00
3	A veces	32	24,00
2	Casi Nunca	4	3,00
1	Nunca	8	6,00
Total		133	100

Gráfico n°24. Representación gráfica de resultados de encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución de la pregunta N° 8.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Maldonado Iturburo”

Autor: Jaime Moreno

Análisis de datos.

Según la encuesta, el 44% le gustaría que siempre se incluyan juegos dinámicos en clase, el 23% que sean aplicados con frecuencia, el 24% a veces, el 3% casi nunca y el 6% nunca

Anexo 7.-Variable independiente:

Las actividades lúdicas.

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS INSTRUMENTOS
Las actividades lúdicas	Las actividades lúdicas son herramientas que nos ayudan a llegar a nuestros objetivos mediante el uso de juegos, o actividades que impliquen la interacción entre los y las estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • El Juego • El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje • Actividades lúdicas • Lúdica Y Creatividad 	Motivación. Interacción grupal. Socio afectivas. Juegos de rol. Juegos de Comunicación Entonación.	Encuesta a: Profesores Alumnos

Anexo 8.-Variable dependiente:

El proceso enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés.

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS INSTRUMENTOS
El proceso enseñanza-aprendizaje	Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de enseñanza • Estrategias de aprendizaje • Principios didácticos en la enseñanza. • El componente lúdico en el proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> •Fluidez. •Estrategias Cognitivas •Estrategias comunicativas. Estrategias socio afectivas 	Encuesta a: Profesores Alumnos

Anexo 9.-Formato de encuestas dirigida a autoridades:

Encuesta dirigida a las **Autoridades** de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa de la U.T.B.”

	<u>INSTRUCCIONES.</u> Favor marque con una X en la alternativa de su preferencia. Debe expresar su respuesta considerando los siguientes parámetros. 5 = Siempre 4= Con Frecuencia 3= A veces 2= Casi nunca 1= Nunca.	<u>CONSIDERE LO SIGUIENTE.</u> - Leer la pregunta antes de contestar. - Contestar cada una de las preguntas - Por favor no usar correctores ni borradores, no manchar la hoja - No se permite contestar más de una vez en cada pregunta - La encuesta es anónima	Siempre	Con Frecuencia	A veces	Casi nunca	Nunca
N°	PREGUNTAS		5	4	3	2	1
1	¿Estima usted que las actividades lúdicas mejorarían el rendimiento académico del idioma ingles de los estudiantes de su unidad educativa?						
2	¿Existe un dialogo entre docente y rector?						
3	¿Los docentes están constantemente renovando sus técnicas de enseñanza en el proceso de enseñanza del idioma inglés?						
4	¿Considera usted que los docentes conocen el significado de la palabra lúdica?						
5	¿Dentro del establecimiento educativo cree que existirían problemas de aprendizaje?						
6	¿Cree usted que los profesores utilizan actividades lúdicas para mejorar la enseñanza del idioma inglés?						
7	¿Cree usted que los docentes están informados sobre las dificultades del aprendizaje actual que atraviesan los educandos?						
8	¿Cómo autoridad implementaría técnicas educativas en la institución, referente a las actividades lúdicas?						

Anexo 10.-Formato de encuestas dirigida a docentes.

Encuesta dirigida a los docentes de la Unidad Educativa Alberto
Maldonado Iturburo Anexa de la U.T.B.”

	<u>INSTRUCCIONES.</u> Favor marque con una X en la alternativa de su preferencia. Debe expresar su respuesta considerando los siguientes parámetros. 5 = Siempre 4= Con Frecuencia 3= A veces 2= Casi nunca 1= Nunca.	<u>CONSIDERE LO SIGUIENTE.</u> - Leer la pregunta antes de contestar. - Contestar cada una de las preguntas - Por favor no usar correctores ni borradores, no manchar la hoja - No se permite contestar más de una vez en cada pregunta - La encuesta es anónima	Siempre	Con Frecuencia	A veces	Casi nunca	Nunca
N°	PREGUNTAS		5	4	3	2	1
1	¿Realiza usted actividades lúdicas para motivar a los estudiantes?						
2	¿Cree Usted que las actividades lúdicas podrían mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes?						
3	¿Utiliza usted actividades lúdicas para evaluar los conocimientos adquiridos por sus alumnos?						
4	¿Desarrolla usted actividades de refuerzo del idioma mediante actividades lúdicas?						
5	¿Relaciona usted sus enseñanzas del idioma ingles con temas de la actualidad y vida cotidiana?						
6	¿La formación que posee usted sobre las técnicas de enseñanza del idioma inglés es suficiente para impartir clases?						
7	¿Conoce usted la importancia de las actividades lúdicas?						
8	¿Usted dispone de material de apoyo para el desarrollo de actividades lúdicas durante las clases de inglés?						

Anexo 11.-Formato de encuestas dirigida a estudiantes

Encuesta dirigida a los **estudiantes** de la de la Unidad Educativa Alberto Maldonado Iturburo Anexa de la U.T.B.”

	<p style="text-align: center;"><u>INSTRUCCIONES.</u> Favor marque con una X en la alternativa de su preferencia. Debe expresar su respuesta considerando los siguientes parámetros. 5 = Siempre 4= Con Frecuencia 3= A veces 2= Casi nunca 1= Nunca.</p>	<p style="text-align: center;"><u>CONSIDERE LO SIGUIENTE.</u> - Leer la pregunta antes de contestar. - Contestar cada una de las preguntas - Por favor no usar correctores ni borradores, no manchar la hoja - No se permite contestar más de una vez en cada pregunta - La encuesta es anónima</p>	Siempre	Con Frecuencia	A veces	Casi nunca	Nunca
N°	PREGUNTAS	5	4	3	2	1	
1	¿Desearías aprender inglés mediante juegos y actividades lúdicas?						
2	¿Usa frases en inglés para comunicarse con su Profesor en el aula?						
3	¿Consideras importante que tu maestro aplique diferentes formas de enseñar el idioma inglés?						
4	¿Se siente usted motivado/a al comenzar su clase de inglés?						
5	¿Realiza el profesor de inglés actividades lúdicas en clases?						
6	¿Realiza el profesor juegos de palabras utilizando frases similares en el idioma inglés?						
7	¿Considera que su docente debe aprender estrategias de enseñanzas referentes al idioma inglés?						
8	¿Te gustaría que tu maestro incluya juegos más dinámicos en las clases del idioma inglés?						

Anexo 12 Fotos de estudiantes

Estudiantes del 8vo. Año de educación básica, paralelo "A" de la unidad educativa "Anexo" de la U.T.B."



Anexo 13.-Fotos de Autoridades y docentes.

Docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Anexo a la U.T.B.

