



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO EXTENSIÓN QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN.

IDIOMAS (INGLES – FRANCES)

INFORME FINAL

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN IDIOMAS**

TEMA:

**METODOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLÉS EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA
QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO.**

AUTOR:

GUIDO LEÓN ARREAGA

TUTOR:

MSC. MARITZA AGUIRRE ARANA.

LECTOR:

MSC. GONZALO PEÑAFIEL N.

QUEVEDO - LOS RÍOS – ECUADOR

2016

AGRADECIMIENTO

Deseo aprovechar este emotivo espacio para agradecer principalmente a mis padres, quienes, por su apoyo constante, rectitud y buenos valores, me han formado para ser un ejemplo y un buen hombre ante la sociedad, permitiéndome ir en el camino del bien y formarme como un hombre de excelencia y dedicación; con su sudor y lágrimas me formaron y gracias a ellos estoy en este punto de mi vida personal y profesional maravillosos.

Así mismo a Dios Todo Poderoso, quien ilumina mis días y me permite transitar en el camino del bien, además de ser la razón principal por a que estoy en el mundo, el junto a mis amigos, padres, y profesores que siempre apoyaron cada paso mío en mi desarrollo, son a quienes les agradezco infinitamente y agradezco que formen parte de este logro.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, quien con su apoyo incondicional y arduo trabajo me han apoyado y aportado para llegar hasta donde estoy, pasar los obstáculos que me emprende la vida y poder ser un profesional, ella es mi espíritu y mi camino a seguir, anteponiendo como el eje central de mi dedicación y mi esmero por ser cada día mejor le dedico este logro personal y profesional.

Además, quisiera dar en este espacio un reconocimiento a las personas que me han apoyado moralmente durante estos arduos años de estudios, todos y cada uno de ellos han puesto un pequeño grano de arena en creer en mí y por lo tanto dedico este logro para ellos; pero sobre todo dedico este trabajo a Dios, por sobre todas las cosas, Él es quien me guía y me ilumina en mis tiempos de mayor oscuridad y es mi fuerza para seguir adelante, con fe y sabiduría para los obstáculos que me rodean.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO EXTENSIÓN QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN.

DECLARACIÓN DE AUTORIA

Yo, **GUIDO LEÓN ARREAGA** declaro que el trabajo aquí presentado es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Técnica de Babahoyo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

GUIDO JORGE LEÓN ARREAGA
C.I 120491069-7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO EXTENSIÓN QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA IDIOMAS (INGLÉS – FRANCÉS)



**CERTIFICACIÓN FINAL DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En mi calidad de Tutora del informe final de investigación, designado por el consejo directivo, **CERTIFICO** que el estudiante **GUIDO JORGE LEÓN ARREAGA** ha desarrollado el informe final del proyecto de investigación, cuyo Tema es:

MÉTODOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regula esta actividad académica, autorizo a la mencionada estudiante que reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y proceda a la exposición de su contenido.

LCDA. MARITZA AGUIRRE ARANA, MSC.
TUTORA DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO EXTENSIÓN QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA IDIOMAS (INGLÉS – FRANCÉS)



**CERTIFICACIÓN FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En mi calidad de la Lector del informe final de investigación, designado por el consejo directivo, **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la parte gramatical, de redacción, aplicación correcta de las normas A.P.A y el formato impreso, informe final del proyecto de investigación el estudiante **GUIDO JORGE LEÓN ARREAGA**, cuyo Tema es:

METODOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regula esta actividad académica, por lo que autorizo a la mencionada estudiante que reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y proceda a la exposición de su contenido.

LCDO. GONZALO PEÑAFIEL NIVELA MSC
LECTOR DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO EXTENSIÓN QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO**

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR APRUEBAN EL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEMA: **MÉTODOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO.**

LA AUTORIA DE: GUIDO JORGE LEÓN ARREAGA

SE OTORGA LA CALIFICACIÓN DE _____

EQUIVALENTE A: _____

FIRMA DEL TRIBUNAL

**MSC. SALOMÉ SÁNCHEZ GÒMEZ
DELEGADO DEL DECANO**

**MSC. MAYRA PEÑA GALEAS
ÁREA DE INVESTIGACIÓN**

**MSC. MELBA TRIANA PALMA
DOCENTE DEL ÁREA ESPECÍFICA**

**AB. ISELA BERRÚZ MOSQUERA, MSC
SECRETARIA (E)
FF.CC.JJ.SS.EE**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

Extensión Quevedo

Quevedo-Los Ríos-Ecuador

Lic. Maritza Aguirre Arana MSc. Portadora de la cédula de identidad N° 1200898235,
Tutora de tesis de estudiantes de Pre-grado de la UTB-Quevedo.

CERTIFICA

Que la tesis previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: **IDIOMAS** titulada:

METODOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLÉS EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA
QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO PERIODO 2016. DEL EGRESADO. **LEÓN
ARREAGA GUIDO JORGE.**

Ha sido sometida al análisis por la Herramienta de Control de Similitud URKUND,
emitiendo el siguiente informe:

Documento	Lector de Urku.docx (D23321721)
Presentado	2016-11-14 17:04 (-05:00)
Presentado por	guidoleon22@outlook.com
Recibido	sdaza.utb@analysis.arkund.com
Mensaje	proyecto de tesis Mostrar el mensaje completo

7% de esta aprox. 34 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 9 fuentes.

Trabajo que cumple con todos sus componentes, por lo que autorizo al Egresado. **LEÓN
ARREAGA GUIDO JORGE.** Hacer uso de este documento, como estime conveniente a
sus intereses profesionales y personales.

Lic. Maritza Aguirre Arana MSc
TUTORA DE TESIS

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	i
AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
DECLARACIÓN DE AUTORIA	iv
CERTIFICACIÓN FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR	v
CERTIFICACIÓN FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR	vi
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	vii
CERTIFICACIÓN DE URKUND	viii
ÍNDICE DE CONTENIDO	ix
RESUMEN	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
1. MARCO CONTEXTUAL.....	2
1.1. Tema de investigación.	2
1.2. Marco contextual	2
1.3. Situación problemática	4
1.4. Planteamiento del problema.....	5
1.4.1. Problema general	5
1.4.2. Sub problemas o derivados.....	5
1.5. Delimitación de la investigación.....	5
1.6. Justificación	6
1.7. Objetivos de la Investigación.....	7
1.7.1. Objetivo general	7
1.7.2. Objetivos específicos.....	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Marco conceptual.....	8
2.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación	9
2.2.1. Diferentes enfoques comunicativos de la lengua	9
2.2.2. Métodos de enseñanza de una segunda lengua.....	11
2.2.3. Antecedentes investigativos	13

2.2.4.	Categorías de análisis	15
2.2.5.	Aprendizaje.....	28
2.2.6.	Tipos de aprendizaje.....	28
2.2.7.	Estilos de Aprendizaje.....	32
2.3.	Definición de términos básicos.....	33
2.4.	Posturas Teóricas	34
2.4.1.	Teoría del desarrollo cognoscitivo	35
2.4.2.	Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas.....	36
2.4.3.	Teoría del desarrollo psicosocial interaccionista.....	37
2.4.4.	Teoría del aprendizaje de lengua extranjera y segunda lengua	38
2.4.5.	Teoría de las inteligencias múltiples	39
2.4.6.	Teorías psicológicas sobre el juego	39
2.5.	Hipótesis	43
2.5.1.	Hipótesis general	43
2.5.2.	Sub hipótesis o derivadas	43
2.6.	Variables	43
2.6.1.	variable independiente.....	43
2.6.2.	Variable dependiente	43
CAPITULO III		44
3.	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.1.	Pruebas estadísticas aplicadas.....	44
3.2.	Análisis de Encuestas.....	46
3.3.	Conclusiones específicas y generales	48
3.3.1.	Conclusión general	49
3.3.2.	Conclusiones específicas	49
3.4.	Recomendaciones específicas y generales.....	50
3.4.1.	Recomendación General.....	50
3.4.2.	Recomendaciones Específicas.....	50
CAPÍTULO IV		51
4.	PROPUESTA TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN	51
4.1.	Propuesta de aplicación de resultados	51
4.1.1.	Alternativa obtenida	51
4.1.2.	Alcance de la alternativa	51
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativa	52

4.1.4.	Antecedentes.....	53
4.1.5.	Justificación.....	54
4.1.6.	Objetivos.....	54
4.1.7.	Estructura general de la propuesta.....	55
4.2.	Resultados Esperados de la Alternativa.....	62
4.3.	Conclusiones y Recomendaciones.....	63
4.3.1.	Conclusiones.....	63
4.3.2.	Recomendaciones	64
5.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
	ANEXOS	68

RESUMEN

La pedagogía es un tema que abarca métodos y técnicas que a lo largo del tiempo se han perfeccionado para revolucionar el mundo de la educación, cuestionando y rompiendo paradigmas que se habían, hasta ese entonces, posicionado como los métodos de enseñanza definitivos, pero que a su vez era cuestionado por sus resultados, que muchas veces no eran el esperado; por ello varios educadores de profesión se determinaron en crear herramientas para los pedagogos que puedan abarcar y mejorar la experiencia de la educación y obtener mejores resultados a partir de ellas.

El idioma inglés es un área de conocimiento que cada día ha avanzado mucho más posicionados como parte fundamental en el pensum académico de todas las instituciones educativas, públicas y privadas, y como un aspecto fundamental de aprendizaje que abre puertas a nuevas oportunidades laborales en el medio; pese a este gran avance e importancia del inglés ante la sociedad, los estudiantes por varios motivos, de todos los niveles educativos, tienden a desistir o considerar irrelevante dicho aprendizaje.

Sin embargo, realizando análisis investigativos exhaustivos, se pudo comprender la realidad del panorama y resaltar que más allá de la falta de interés por parte de los estudiantes, la monotonía en la aula de clases era un indicador clave a la hora de la enseñanza, por lo que la falta de creatividad en la planificación pedagógica y a su vez la monotonía clásica de la misma no pretendía ganar el interés ni reforzar los conocimientos de los estudiantes; por lo que aplicar técnicas y espacios lúdicos como forma de mejorar el interés y por consiguiente el nivel de aprendizaje de los estudiantes es una manera óptima de obtener mejores resultados.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación pretende informar acerca de las razones múltiples y su incidencia en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Quevedo del cantón Quevedo, basándose en este medio académico y de los estudiantes, el factor importante empañado en cuenta en esta exploración es incentivar a las autoridades del plantel incluidos los estudiantes y docentes para que informen a los padres de familia y representantes sobre este tema.

En la sociedad moderna ha sido de gran importancia el conocimiento de la lengua o idioma inglés y se establece como una de las lenguas fundamentales en el ser humano a nivel global. En este contexto no solo nos referimos en general sino también a la capacidad intelectual estimando las aptitudes particulares que varían en cada uno de los estudiantes, así como la estructura cognoscitiva existente.

Los métodos a utilizado en esta investigación es un test utilizando figuras, palabras, sonidos entre otros, ya que de esta forma podemos verificar la capacidad intelectual que poseen cada uno de los estudiantes.

Otra primicia muy importante a tomar en cuenta en esta investigación es incentivar a las autoridades del plantel de la unidad educativa Quevedo del cantón Quevedo, para que informen a los padres de familia de los estudiantes, acerca de estos métodos de aprendizaje que es de gran relevancia, los factores que influyen en la capacidad intelectual en los estudiantes y para sí mismo optar por tácticas que complementen al aprendizaje en cada uno de ellos; aunque es un factor muy preponderante en la inteligencia por sí sola no es garantía de éxito; se da en ocasiones el caso de estudiantes que pueden poseer capacidades cognoscitivas muy amplias, pero no la complementan reflejando un bajo rendimiento académico.

CAPÍTULO I

1. MARCO CONTEXTUAL

1.1. Tema de investigación.

METODOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO PERIODO 2016.

La educación, es un principio general que edifica y reconstruye el conocimiento, destrezas, arte, cualidades y costumbres en el ser humano que obligan al trabajo integral en el hombre. La misión de toda institución educativa es de influir siempre en el proceso educativo en los diferentes cambios del individuo, el saber y el hacer, que simboliza la cultura obtenida en las instituciones educativas que están dispuestas a compensar las necesidades de los estudiantes.

1.2. Marco contextual

A nivel internacional la problemática en el aprendizaje y enseñanza del inglés como segunda lengua está muy cuestionada en la actualidad. El uso de métodos no apropiados provoca la desmotivación del alumno y, por consiguiente, la pérdida de interés en la adquisición de este conocimiento. Es un asunto que preocupa a todos los agentes educativos; padres, profesores y estudiantes. No en vano existen numerosas investigaciones relacionadas con este tema.

Este proceso tradicional de enseñanza nos demuestra importantes lagunas, sin embargo, existen varias metodologías que nos garantizan un resultado satisfactorio. En este trabajo van a abordarse principalmente dos aspectos: las diferentes metodologías existentes y algunos ejemplos de actividades lúdicas que las complementan.

Para conseguir que los alumnos centren su atención en los contenidos necesarios para entender, comprender, aprender y aprobar una asignatura, se deben introducir contenidos

significativos. Si esta premisa ha sido correctamente seleccionada y adaptada, estaremos proporcionando al estudiante las herramientas necesarias para que alcance exitosamente los objetivos propuestos en la asignatura. Esto demanda, obviamente, una previa organización por parte del profesor y una precocidad práctica en el uso de la lengua;

A nivel nacional las unidades educativas se han adaptado a la nueva propuesta del ministerio de educación, el cual demanda a continuar las horas de enseñanza del inglés como asignaturas de área en la educación básica, lo cual también exige a que los docentes tomen cursos de actualización para el manejo tecnológico y desarrollo de actividades didácticas en cada uno de los sub niveles de educación básica y de bachillerato , sin embargo las ausencias de precisiones de métodos para la enseñanza del idioma ingles se presentan y la disposición por aplicar estrategias lúdicas y dinámicas para mejorar sus metodologías .

Las instituciones en sus resultados de evaluación a docentes siempre revelan debilidades metodológicas, una de las causas principales es la desmotivación del educador por varias circunstancias, esto impide el correcto desarrollo y a su vez la desconexión entre lo que planifica con lo que ejecuta.

El cantón Quevedo cuenta con la mayor suma de instituciones educativas en la provincia de Los Ríos, asimismo las instituciones particulares desarrollan cursos metodológicos para la enseñanza del idioma inglés donde se evidencia un asentamiento en la definición de centrales con sus respectivos alcances, es decir la inquietud está en el producto mas no en el medio, puesto que desde el modelo pedagógico establecido en las ofertas editoriales equilibran su atención en estas áreas.

La Unidad educativa Quevedo del cantón del mismo nombre cuenta con dos docentes para la enseñanza del idioma inglés en 10 año básico, en este escenario se presenta la necesidad de ejecutar una propuesta que enmarque estrategias lúdicas para la enseñanza de este idioma, disponer flexibilidad en los procesos de planificación curricular para que la creatividad del docente pueda formar cambios establecidos en el currículo oficial, con esta investigación se pretende generar cambios en las instituciones educativas y contribuir con la calidad educacional de nuestro medio.

1.3. Situación problemática

El problema surge debido a la necesidad de lograr una enseñanza significativa del idioma Inglés en jóvenes del décimo Año de Educación Básica de la Unidad educativa “Quevedo” del cantón Quevedo , pues se ha notado que desde hace años las horas de clases tienden a ser monótonas y repetitivas, muchos docentes trabajan en las instituciones educativas básica y no utilizan en el aula actividades lúdicas frecuentemente, tal vez por desconocimiento; es decir no conocen que métodos y juegos pueden utilizar de acuerdo a la edad de los jóvenes de acuerdo a los temas que se están tratando y también al temor de fomentar el desorden e indisciplina en el aula.

Esta situación ha dado cabida que el aprendizaje del idioma inglés, se torne poco interesante, estresante y poco motivador dado que la mayoría de los jóvenes estudiantes no tiene interés por aprender este idioma que actualmente es necesario pues es un lenguaje internacional y va a la par con los avances tecnológicos de la humanidad. Por tal motivo existe la necesidad de 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, para de esta manera lograr que el aprendizaje de este idioma sea muy significativo en los jóvenes del décimo año de la unidad educativa “Quevedo” del cantón Quevedo.

Para lograr este objetivo, este proyecto investigativo tiene como propuesta elaborar un manual donde hallaremos varios juegos que podrán ser utilizados por los docentes especializados en este idioma en sus horas de clases tanto dentro como fuera del aula, constituyéndose este en un instrumento técnico que permitirá fomentar los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma.

Se comenta que, normalmente, esta asignatura resulta difícil de aprender debido a métodos antiguos lo cual no atribuía ninguna actividad contextualizando posibles situaciones reales. Lo que causa dificultades para mantener una conversación con una persona que cuya lengua sea el idioma inglés. Pero esto ha cambiado ya existen muchas metodologías en la enseñanza de una lengua extranjera que nos muestran el éxito en la adquisición de una lengua con métodos alternativos.

1.4. Planteamiento del problema

1.4.1. Problema general

¿Cómo incide la utilización de métodos lúdicos en la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo”?

1.4.2. Sub problemas o derivados

- ¿Cómo el juego en la enseñanza del idioma inglés favorece el aprendizaje de los estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo”?
- ¿De qué manera la motivación incide en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo”?
- ¿De qué manera la metodología lúdica diseñada en una guía incide en los procesos de enseñanzas de docentes de la Unidad educativa “Quevedo”?

1.5. Delimitación de la investigación

Campo: Educación básica.

Área: Idiomas

Aspecto: Didáctica

Lugar: Cantón Quevedo

Provincia: Los Ríos.

Institución: Unidad educativa “Quevedo”

Nivel: Básica superior

Año lectivo: 2016 – 2017

Línea de investigación: Procesos de enseñanza

Variable independiente: Métodos lúdicos

Variable dependiente: Enseñanza del idioma inglés

1.6. Justificación

Este proyecto se realiza con finalidad de impactar con los métodos lúdicos en la enseñanza del Idioma Inglés con estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo” del cantón Quevedo, valorar los criterios de métodos lúdicos, su problematización e influencia en la enseñanza que aplican los educadores para el abordaje de contenidos y esencialmente los procesos didácticos generados para la enseñanza de esta lengua extranjera.

Esta investigación contribuye con los estudiantes ya que, a través de las estrategias lúdicas, los jóvenes pueden crear su propio ambiente y pueden desarrollar y ejercer sus propios roles, a pesar que algunos de ellos sean limitados. En este sentido, Erickson (1987) señala que a través del juego los adolescentes experimentan gozo y placer al lograr una meta difícil, y esto les ayuda a desarrollar su personalidad por medio de actividades lúdicas en el entorno educativo, los jóvenes pueden aprender a internalizar una lengua más fácilmente, ya que el proceso de enseñanza se está llevando a cabo en situaciones o momentos que permiten desarrollar su lenguaje.

En este sentido, se hace necesario presentar una investigación en la Institución ya mencionada para que el educador diseñe estrategias y materiales de aprendizaje del idioma en las aulas para que los estudiantes puedan interactuar espontáneamente logrando así una comunicación entre ellos. Si deseamos obtener logros satisfactorios en este nuevo programa, la mejor manera de hacerlo es dándole a los estudiantes abundantes oportunidades de trabajo en situaciones que les resulten interesantes y motivantes.

También se puede decir que este proyecto investigativo cumple con una labor socio-educativa, ya que el manejo de esta lengua es una herramienta esencial en la sociedad actual. Ya que a nivel global se demanda cada vez más, que las personas conozcan y dominen esta lengua.

Al respecto, Moreno (2001) explica, que la globalización es producto de la búsqueda constante del hombre por ampliar sus conocimientos, para ello las telecomunicaciones han sido punto clave, ya que a través de éstas el acceso a nuevas informaciones al campo científico, tecnológico y humanístico se realiza en la actualidad de forma inmediata gracias al alto nivel tecnológico.

Por lo tanto, se demanda que se realicen estudios en torno a las nuevas formas de enseñanza del idioma inglés, para lograr así, que nuestras sociedades puedan ir avanzando al mismo ritmo de la tecnología y telecomunicaciones. De esta manera, aseguramos no solamente una formación integral del hombre en la sociedad, sino que además se les facilita los conocimientos que necesitan para alcanzar el éxito no solamente personal sino también profesional.

1.7. Objetivos de la Investigación

1.7.1. Objetivo general

- Determinar la influencia de los métodos lúdicos en la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo” del cantón Quevedo.

1.7.2. Objetivos específicos

- Determinar la importancia del juego como recursos didácticos para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes del décimo año de la Unidad educativa “Quevedo”.
- Analizar las bases teóricas sobre Juego, motivación y dentro de la lúdica de enseñanza del idioma inglés.
- Desarrollar una guía metodológica lúdica para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes de educación básica superior de la unidad Educativa “Quevedo”

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco conceptual

La palabra LUDICA proviene del latín LUDUS, LUDICA/O y se refiere o relaciona con el juego que es acción. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Se entiende como actividad lúdica a una dimensión del desarrollo, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio, como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y de producir en una serie de emociones en el ser humano orientadas hacia el entretenimiento, el esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar, en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan, la creatividad y el conocimiento.

Ernesto Iturralde Tagle (2008) manifiesta que: Es impresionante lo amplio del concepto ludico, . Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la de la infancia y adolescencia hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspecto serios y profesionales, el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, en los juegos de mesa, en los espectáculos, en forma de ritos, en las manifestaciones folklóricas, en las expresiones artísticas, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias, etc. Lo lúdico crea ambientes extraordinarios, genera ambientes agradables, genera emociones, gozo y placer (p.2).

JUEGO: A lo largo de la evolución de las especies se observa que el juego es una conducta asociada a la capacidad psicomotora de las criaturas, dándose una razón directa entre la

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

Con la palabra juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios es así que Meneses y Monge señalan (2001), “el juego se caracteriza también como una actividad placentera ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera” (p. 114).

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

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

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

El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente por tal razón Gilbert manifiesta (1989), “los juegos introducen temas, integran conocimientos o ejercitan destrezas, facilitan la comprensión de situaciones complejas, así como, la formación o cambio de actitudes” (p. 6).

2.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.2.1. Diferentes enfoques comunicativos de la lengua

El concepto de competencia comunicativa se ha ido modificando desde su primera formulación (Hymes, 1971) gracias a las investigaciones que han ido surgiendo a lo largo de los años; se crean así nuevas subcompetencias, de la mano de **Fuente especificada no**

válida., después ampliado por Canale (1982). Éste último divide las competencias comunicativas en cuatro grandes grupos o subcompetencias:

- Competencia gramatical
- Competencia sociolingüística
- Competencia discursiva
- Competencia estratégica

La lengua es un vehículo de comunicación. Si nos adentramos en qué es una lengua y cómo se aprende, no podemos olvidar que en los últimos años el factor cultural ha tenido gran relevancia en los procesos comunicativos. Tanto es así que se ha incorporado este tema a los esquemas de enseñanza de lenguas para facilitar la comprensión de esta y para tener conocimiento de otras culturas, promoviendo el respeto. Por lo tanto, en la enseñanza y concepción de la lengua, el aspecto cultural va a tener gran relevancia.

- **Origen y desarrollo**

Piaget y Vigotsky, en los años 70, se proyectan modelos cognitivos alternativos a la psicología conductista. En lo referente a la lingüística las ideas de Chomsky (iniciador de movimientos y enfoques lingüísticos) se imponen y define el lenguaje como "facultad innata del ser humano". Esta definición choca con las ideas conductistas de Skinner provocando una revolución en la enseñanza de segundas lenguas. Así surgen los métodos "humanistas" y el "enfoque comunicativo" en Europa, concluyendo con una nueva concepción de lengua y de su aprendizaje.

En la primera fase del enfoque comunicativo, el fin es cubrir las necesidades comunicativas en los estudiantes. De este modo surgen las programaciones no funcionales, que tienen mucho éxito y son incorporadas rápidamente.

La última etapa en el desarrollo de este mismo enfoque se centra en la enseñanza mediante tareas. Se intenta dar un estilo práctico a la enseñanza dejando que gire en torno a estas actividades que simulan situaciones reales.

¿Cómo enseñamos una L2?

Teniendo en cuenta lo anterior, se pasa de una educación tradicional en la que el docente es el principal responsable de la educación de los estudiantes, el que “dicta” la enseñanza, a la educación actual que trata de activar el papel del alumno haciéndolo responsable del proceso del que es agente. El profesor pasa a tener dos funciones esenciales, la negociación con los alumnos y su actuación como facilitador del aprendizaje. Por lo tanto, la figura del profesor pierde protagonismo otorgando esto al alumno. Así se consigue un desarrollo de la autonomía y una responsabilidad en la toma de decisiones sobre el proceso de aprendizaje del mismo.

2.2.2. Métodos de enseñanza de una segunda lengua

Según Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistic, (1997) se define “método” como “forma de enseñar una lengua, que se basa en principios y procedimientos sistemáticos que a su vez representan la concepción de cómo una lengua es enseñada y aprendida.” Sostiene además que los métodos se diferencian en su concepción sobre la naturaleza del lenguaje y su aprendizaje, en los propósitos y objetivos de enseñanza y en las técnicas, procedimientos y papel que se le asigna al docente.

Fuente especificada no válida. Define tarea como “unidad de trabajo en el aula que implica a los alumnos en la comprensión, manipulación, producción o interacción en la L2 mientras su atención se halla concentrada prioritariamente en el significado más que en la forma”.

- **Grammar-Translation Method.** Es el método más antiguo y ortodoxo en la enseñanza de lenguas; se mantuvo durante el siglo XVIII y parte del XIX. Aunque en un principio se utilizó para enseñar lenguas clásicas (latín y griego), más tarde se empleó para lenguas modernas (alemán, francés e inglés). La fundamentación de este método se basa en la asimilación de las reglas gramaticales, vocabulario y la ejecución de ejercicios de traducción. La vía para construir una oración en el idioma extranjero, comenzar la oración en la lengua materna, analizar sus componentes y después encontrar los equivalentes en la lengua extranjera. Apenas se desarrollaban las “oral skills”.

- Audio-Lingual Method. El método data de la 2ª Guerra Mundial. Se da prioridad a la lengua hablada (speaking y listening) y se intenta que el alumno aprenda el vocabulario por asociación con imágenes, mediante la repetición. Se trata al lenguaje como un conjunto de hábitos y como forma de conducta social ante el medio. La parte racional y consciente del aprendizaje no tiene mayor relevancia en este método. Gran influencia de Skinner y el neo-conductismo.
- Lozanov (citado en Morales y Pérez, 1989) define la sugestopedia como “sistema de instrucción que intenta llegar a la libertad interna y autodisciplina basado en la psicoterapia comunicativa y otras disciplinas psicoterapéuticas”. Esta metodología se basa en los estudiantes y sus correspondientes estados mentales, prestando atención a los deseos y estados afectivos y resolviendo problemas cotidianos en un ambiente relajado. Para ello se le da importancia a un conjunto de recursos materiales como la decoración, los muebles, la disposición de la clase, el uso de música y un cierto comportamiento autoritario e instructivo del profesor.
- Silent way. Caleb Gattegno fue su fundador. Se basa en la premisa de que el profesor debe estar en silencio tanto como sea posible en el aula mientras que el alumno debe ser estimulado para comunicarse. El método se basaba en una serie de principios básicos:
 - El aprendizaje se facilita si el alumno descubre o crea en lugar de repetir lo que está aprendiendo.
 - El aprendizaje es facilitado por el uso de objetos físicos.
 - El aprendizaje se basa en la resolución de problemas aprovechando contenidos propios del proceso educativo.
- Total Physical Response Method (TPR). El método fue desarrollado por James Asher. Fundamentalmente este procedimiento se basa en que el profesor da instrucciones de cómo tienen que hacer la actividad y los estudiantes sin hablar

obedecen sus órdenes; cuando éstos están listos comienzan a interactuar con sus compañeros. Las actividades siempre requieren movimiento. Una constante en este modo de enseñanza es la realización de actividades que fomente la relajación, creando un clima positivo para que el alumno se sienta feliz y pueda contribuir mejor a su autodesarrollo.

2.2.3. Antecedentes investigativos

En el presente se han realizado varios trabajos de investigación orientados al efecto que puede proporcionar el desarrollo de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés. Se han registrado artículos de revistas, y testimonios que señalan los beneficios que se podían obtener al incorporar las actividades lúdicas en el entorno educativo.

El juego genera aprendizaje en el joven.. A través del juego, el joven desarrolla todas sus potencialidades reinterpretando los roles de los adultos. La creatividad de los jóvenes se incrementa, en la medida que éste va incrementando nuevos elementos en su espacio de juego.

Es por ello, que crear un espacio adecuado donde el joven pueda desenvolverse es esencial. La ludoteca es un espacio que se acondiciona especialmente para el alumno con una diversidad de materiales audiovisuales que estimula sus sentidos y le brinda la oportunidad para que éste construya su aprendizaje, armonizando con su entorno social.

López, Rodríguez y Rodríguez (1995) realizaron un trabajo de investigación longitudinal descriptivo-explicativo en Australia, sobre el aprendizaje del inglés y el desarrollo del pensamiento en edades tempranas. Los autores pretendían señalar que el aprendizaje de lenguas extranjeras era posible si partían de un diseño de instrucción formal; siempre y cuando se les proporcionara a los alumnos un marco pedagógico-afectivo adecuado en la escuela.

Para verificar las hipótesis se compararon los grupos (experimental y de control), consecuentemente el estudio reveló que los grupos estudiados desarrollaron un alto grado de afectividad, interés y actitud positiva hacia el aprendizaje de la lengua, los juegos y rimas

ejecutadas en el aula. Finalmente, se señaló que los jóvenes no sólo eran capaces de tener éxito en el aprendizaje de este tipo de conocimiento, sino que, además, se sentían muy motivados en adquirirlo.

Por otro lado, Molina (1997) realizó un estudio en otra materia en el Estado Aragua. En un diseño casi experimental aplicado a un grupo de alumnos de secundaria. En este estudio se quería demostrar que al incorporar “juegos didácticos” como estrategia metodológica, los alumnos mejoran significativamente en la adquisición de aprendizaje y conocimiento. Al finalizar el estudio, el investigador concluyó afirmando que, de acuerdo a los resultados obtenidos, los alumnos habían mejorado en gran medida en la adquisición de este tipo de conocimiento. Igualmente agregó, que era necesario fomentar este tipo de actividades en el contexto educativo, debido a los grandes beneficios que brindaban la utilización de este tipo de actividades.

Igualmente, Jiménez (1997) le otorga un grado privilegiado al juego circunscribiéndolo dentro de las actividades lúdicas, como factor esencial para el desarrollo de la personalidad del joven el autor afirma que el desarrollo del individuo está directamente relacionado con las experiencias y las oportunidades de juego que éste haya tenido.

Por otro lado, Castillo (2000) explicó la necesidad de incorporar actividades lúdicas no solamente en el entorno escolar, sino que además de la enseñanza del inglés ellas debían tomar parte en todas las materias que conforman el Currículo Escolar Básico Nacional, ya que su señalamiento en los distintos contenidos que la conforman (conceptuales, procedimentales, y actitudinales) es muy vago y efímero.

Finalmente, Chacón (2006) señaló en su trabajo que el docente tenía un reto constante y permanente dentro del aula. Los docentes debían propiciar constantemente un clima lleno de participación por parte de los alumnos, ya que de esta forma podían utilizar el idioma inglés para comunicarse de forma efectiva y dinámica. En este sentido agregó que los docentes debían romper los esquemas permitiendo que los alumnos utilicen la lengua en situaciones comunicativas y no solamente con fines gramaticales. En este sentido, los alumnos podían manejar el lenguaje libremente sin la angustia constante de ser corregidos de una forma directa y atemorizante.

De esta forma, se puede observar una vez más, que, aunque no se utilizó el término de actividades lúdicas en algunos artículos y trabajos de investigación, este tipo de actividades aplicadas en cualquier contexto educativo podría proporcionar grandes beneficios en el aprendizaje en general y más específicamente en el aprendizaje del inglés.

2.2.4. Categorías de análisis

2.2.4.1. Características del juego

- El juego es una actividad espontánea y libre, además es el cambio para construir libremente su espíritu creador.
- El juego se orienta sobre la misma práctica
- El jugador se preocupa por el resultado de su actividad. La interacción del juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el imaginario, para lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.
- El juego hace que él tenga una actitud espontánea y de libertad, cuando los jóvenes juegan hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.
- El joven expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.
- El juego permite al joven fantasear para llegar a la realidad tomando en cuenta que los jóvenes juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- A través del juego los jóvenes se socializan, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

2.2.4.2. Beneficios del juego

- Satisface las necesidades básicas del ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Los juegos de imitación permiten a los jóvenes ensayar o ejercitarse para la vida de adulto.
- Permite socializar entre jóvenes y gesta sus futuras habilidades sociales.
- Es una forma de conocer los comportamientos de los jóvenes y así poder encauzar o premiar hábitos.

2.2.4.3. Importancia del juego

Schiller un poeta y educador dice: “que el hombre es hombre completo sólo cuando juega”. De ello surge la idea de, que la dinámica del juego entra en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser. En el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido en el mundo interior de su persona (Gardner, 2007).

Desde el punto de vista psicológico el juego refleja lo que es el joven, su mundo interior, la integridad de su ser y constituye una expresión de su evolución mental. Por lo tanto, permite estudiar las tendencias de los jóvenes, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el campo pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la Pedagogía se vale

constantemente de las conclusiones de la Psicología y la aplica a la Didáctica. La importancia del juego se puede apreciar mediante los fines que éste cumple en la siguiente forma:

Para el desarrollo físico. - El juego es muy importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar, etc. contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y por consiguiente para la respiración debido a la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Además, las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo (Gardner, 2007).

Para el desarrollo mental. - En la etapa de la adolescencia es cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. Los jóvenes encuentran en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. Al jugar los jóvenes perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos, pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos (Gardner, 2007).

Durante el juego los jóvenes desarrollarán sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El joven al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria (Gardner, 2007).

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, los jóvenes cuando juegan se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, este es el período del animismo del joven. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos (Gardner, 2007).

Para la formación del carácter. - Jackson R. Sharman señala: “Educar al joven guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores”. Es

decir que los jóvenes durante el juego reciben benéficas e importantes lecciones de moral y de ciudadanía (Gardner, 2007).

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los jóvenes alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprender a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales (Gardner, 2007).

Es interesante observar el juego colectivo en que el joven va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para los jóvenes, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones con la comunidad entera (Gardner, 2007).

2.2.4.4. Juego y educación

La forma de actividad esencial de los jóvenes consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades como son: psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Jugando los jóvenes toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Se ha definido al juego como un proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje (Carroll, 1993).

Ernesto Iturralde (2008) comenta:

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido (p. 5).

Separar el juego de la educación sería como privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del joven sea una de las fuentes

principales de su aprendizaje y desarrollo, pues mediante la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los jóvenes, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

En relación a la educación el juego se caracteriza por:

- Ser un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el joven durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- Tener un claro valor social, ya que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Ser un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, especialmente a la hora de conocer los problemas que afectan al joven.
- Tener un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- Proporcionar el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje juvenil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Motivar, estimular a los jóvenes y facilitar su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades rutinarias.

- Permitir que el joven descubra el valor del “otro” por oposición a si mismo e interiorizar actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

2.2.4.5. El juego en la etapa escolar

En cada etapa del desarrollo el hombre tiene necesidades e intereses primordiales, en la etapa escolar los juegos representan el interés central para cubrir sus necesidades físicas, intelectuales y afectivas, representa el lenguaje por excelencia. A esta etapa inicial de vida surge también una nueva situación social del desarrollo, el estudiante de esta etapa comienza a tener nuevos tipos de vínculos con el adulto y con otros jóvenes. El lugar que ocupa entre las personas que los rodean va a ser diferente hay una creciente toma de conciencia de su propio yo y del significado de sus actos. Existe un enorme interés por parte del estudiante hacia el mundo de los mayores, su actividad e interrelaciones.

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

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento. Estas reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios como el juego de roles o socio-protagonizado o explícitas como en los juegos con reglas como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria (Vygotsky, 2000).

Esta necesidad de ajustarse a las reglas durante el juego le ayuda a lograr un dominio sobre sí mismo, aprendiendo a orientar sus impulsos y a controlar voluntariamente su comportamiento, logrando una autorregulación. Por último, el juego ayuda a los niños a resolver situaciones de su vida, en especial a través del juego de roles o socio-protagonizado. En este tipo de juego los niños construyen escenarios y ensayan en ellos con un menor riesgo de fracaso porque se reducen las consecuencias de los errores (Bruner, 1984).

2.2.4.6. Juego y motivación

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

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

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

En las últimas décadas se ha desarrollado un nuevo modelo didáctico que se está implantando en todos los ámbitos del aprendizaje: el enfoque comunicativo. La característica fundamental de esta nueva metodología es proporcionar al estudiante las herramientas fundamentales para desenvolverse en la sociedad, es decir, capacitar al aprendiente para una comunicación real. Para conseguir este fin se ha de acercar la realidad al aula con actividades que la imiten. Es en este caso donde tienen una importancia fundamental dos aspectos: la motivación y el juego.

Para establecer un acto comunicativo es necesario tener un propósito concreto contextualizado en una realidad precisa, y llevar a cabo un proceso hasta conseguir la comunicación. En este sentido, la lengua es un instrumento totalmente necesario para conseguir la meta de la comunicación, por lo que desarrollar tareas reales utilizando esta herramienta va a ser muy productivo.

No es suficiente enseñar una serie de reglas o un listado de vocabulario; estos conocimientos por sí solos no garantizan el aprendizaje de la lengua, sino que sobre todo hay que enseñar qué utilidad tienen todos esos conceptos, mostrarlos como herramientas necesarias para conseguir la comunicación. Para ello, es fundamental conocer las necesidades e intereses del estudiante y trasladarlos al aula (Martí & Valls, 2005).

La motivación es absolutamente necesaria para conseguir este fin por lo que debemos despertarla en nuestro alumnado ya que “la motivación consiste en un conjunto de razones que impulsan a una persona a aprender una nueva lengua¹”. Si sabemos motivar a los estudiantes podremos hacer que trabajen más duro sin que se den cuenta y podrán evolucionar positivamente adquiriendo los ítems fijado a priori mucho más rápido.

En este caso, la interacción entre los alumnos va a ser fundamental. Por ejemplo, muchas veces los estudiantes extranjeros al llegar a España tienen problemas para conseguir alquilar un piso; proporcionarles las herramientas necesarias para llevar a cabo esta tarea con éxito

va a hacer que el alumno esté mucho más implicado en las clases que enseñar las reglas gramaticales. Que los alumnos entiendan la utilidad de las clases de español es muy importante para conseguir ese aprendizaje (Martí & Valls, 2005).

Pero obviamente es muy difícil trasladar la realidad al aula utilizando un libro de texto; la creación de materiales adecuados a los intereses y necesidades del grupo va a ser una mecánica de trabajo fundamental para conseguir el éxito en la comunicación. Y dentro de la elaboración de materiales, los juegos teatrales o de rol van a proporcionar al estudiantado una mayor interacción entre ellos y también poder trasladar esas realidades de una manera más eficaz al aula (Martí & Valls, 2005).

2.2.4.7. El juego y el aprendizaje del idioma inglés

Los juegos constituyen una ayuda en la educación y más específicamente en una clase de inglés. Son una competición mental o física que ocurre de acuerdo a reglas pre-establecidas y en las cuales los estudiantes toman parte ya sea en grupos o individualmente. Es importante que los docentes especializados en el área de inglés conozcan que una de sus tareas más importantes es el promover en sus estudiantes el deseo de explorar mediante el juego, cuyo objetivo no debe ser únicamente transmitir la riqueza cultura sino también desarrollar habilidades (Carroll, 1993).

El proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera es un serio negocio y los juegos son algo que lo hacemos por diversión. Esta es la razón por la cual se debe utilizar juegos con los jóvenes ya que harán que las clases sean más divertidas, participativas; si un joven durante la clase se está divirtiendo, el aprendizaje del inglés se tornará más interesante y si el joven encuentra que lo que está aprendiendo es interesante asimilará y retendrá mucho más que los estudiantes que estudian únicamente porque lo tienen que hacer es decir por obligación (Carroll, 1993).

Con los métodos lúdicos los jóvenes desarrollan las cuatro macro destrezas del idioma: escuchar, hablar, leer y escribir. Activan la motivación lo que significa que, a través del humor, entretenimiento, la diversión y otros factores los jóvenes están más motivados y prestos para aprender vocabulario, pronunciación, normas gramaticales, comprensión de

lecturas cortas, etc. Mantienen la atención ya que permite tener al grupo de estudiantes en el mismo lapso de atención y enfocados en el mismo propósito. Esto se logra mediante actividades motivadoras y juegos (Carroll, 1993).

Lo que Estimulan a los estudiantes, para lograr esto el maestro después de realizar un juego debe hacer uso de ciertas recompensas como: un elogio verbal, un premio o acciones comprensivas. Fomentan la competición grupal con la cual cada grupo trata de trabajar como equipo, pero al mismo tiempo existe competitividad con los otros grupos. Los juegos físicos son muy motivadores en el aula ya que mediante el lenguaje del cuerpo y la mímica en los jóvenes expresan sus sentimientos y exploran sus cualidades internas a fin de interiorizar el idioma. Características que diferencian al juego de cualquier otra actividad realizada en el aula. Un juego debe:

- Ser divertido. (Cueva, 2003).
- Tener un objetivo visible. (Cueva, 2003).
- Promover la cooperación entre jugadores. (Cueva, 2003).
- Usar el idioma como un instrumento integrador. (Cueva, 2003)
- Crear en los estudiantes el deseo de seguir jugando. (Cueva, 2003)
- Satisfacer la necesidad de comunicación. (Cueva, 2003).
- Tener un claro comienzo y final. (Cueva, 2003).
- Ser dirigido por reglas pre-establecidas. (Cueva, 2003).
- Desarrollarse en una atmósfera competitiva pero saludable y relajada. (Cueva, 2003).
- Justificación para usar juegos en las clases de inglés Los juegos. (Cueva, 2003).

- Aumentan variedad a las diferentes situaciones del aprendizaje. (Cueva, 2003).
- Renuevan de energía a los jóvenes lo cual es importante antes de comenzar un aprendizaje más formal. (Cueva, 2003).
- Motivan la participación de los jóvenes y eliminan las inhibiciones de aquellos quienes se sienten intimidados por situaciones formales del aula. (Cueva, 2003).
- Pueden cambiar el rol del maestro: de un instructor formal a la de un joven que disfruta de su participación. Esto puede ser útil para reducir la distancia o conflicto entre el maestro y el joven. *Pueden incrementar la comunicación entre los jóvenes y reducir la dominación del maestro en el aula. (Cueva, 2003).
- Puede actuar como un mecanismo de evaluación en el sentido que mediante el juego se puede determinar áreas de debilidad en el aprendizaje y la necesidad de un trabajo de refuerzo (realimentación). (Cueva, 2003).
- Permite a los jóvenes ser capaces de experimentar libremente y participar en la atmosfera informal del juego. (Cueva, 2003).
- Ayuda a los jóvenes a expresarse espontáneamente y creativamente. (Cueva, 2003).
- Enfoca su atención en normas gramaticales específicas, vocabulario, si está adecuadamente preparado. (Cueva, 2003).
- Envuelve la participación de todos los jóvenes. (Cueva, 2003).
- Puede ser adaptado a los diferentes niveles del idioma y edad de los jóvenes. (Cueva, 2003).
- Puede contribuir a crear una atmósfera de sana competición, si está debidamente conducido. (Cueva, 2003).

- Asegura la máxima participación de los jóvenes y la mínima participación del maestro. (Cueva, 2003).
- Son útiles para practicar todas las destrezas del idioma. *Introduce, enriquece, refuerza y pone en práctica cualquier contenido del idioma. (Cueva, 2003).

2.2.4.8. Importancia del juego didáctico.

Allvé, (2003) Comenta que la importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el alumno revela al educador, el carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades. A través del juego se pueden comunicar muchos principios y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo y más; por lo anterior los juegos educativos son importantes para los alumnos porque durante el juego el estudiante inicia animado, ejercita el lenguaje, se adapta al medio que le rodea, descubre nuevas realidades, forma el carácter y contribuye a desarrollar la capacidad de interacción y enseña a aprender y demuestra lo que ha aprendido (Ausubel, 1997).

2.2.4.9. Objetivos de los juegos didácticos

Se enfocan principalmente en enseñar a los alumnos a tomar decisiones, ante problemas que se den en la vida, garantizar la posibilidad de adquirir experiencias prácticas del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, contribuir a la asimilación de conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, basándose en el logro de un mayor nivel de satisfacción, en el aprendizaje creativo, que promueva capacidades para sobresalir en el ámbito personal, intelectual y social (Cortés, 2013).

2.2.4.10. Características de los juegos didácticos

Aragón, (2003) menciona que los juegos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de efectuarlos como: Las edades, el lugar, los materiales y el ritmo.

Pues forman parte de la mística del juego por lo que es importante considerarlas y realizarlas paso a paso.

Por otra parte, Morín, (2008), refiere que la esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido, y para ello menciona siete características primordiales que deben poseer los juegos; las cuales se describen a continuación:

- **Ambientación:** Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los alumnos. (Vygosky, 1979).
- **Las edades:** Para los niños se recomiendan juegos muy alegres, con mucha imaginación (el niño juega a todo), con adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de habilidad pasiva y con adultos juegos tranquilos, con cantos movidos. (Vygosky, 1979).
- **Estudio previo:** Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las restricciones y ejecución de todos los juegos. (Vygosky, 1979).
- **Preparar un juego:** Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se ponen en práctica todos los puntos anteriores. (Vygosky, 1979).
- **Ensayo:** afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará del juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise (Vygosky, 1979).

2.2.5. Aprendizaje

Se define como un cambio casi permanente en el comportamiento de un organismo, fruto de la experiencia. También, aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y aptitudes, posibilitando mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia (Carolina, 2010).

El aprendizaje es una experiencia humana tan común que las personas rara vez reflexionan sobre lo que realmente significa decir que se ha aprendido algo. No existe una definición de aprendizaje universalmente aceptada. Sin embargo, muchos de los aspectos clave del aprendizaje quedan recogidos en la siguiente afirmación (Domjan, 2009).

El aprendizaje es un cambio duradero en los mecanismos de conducta que implica estímulos y/o respuestas específicas y que es resultado de la experiencia previa con esos estímulos y respuestas o con otros similares (Domjan, 2009).

2.2.6. Tipos de aprendizaje

2.2.6.1. Aprendizaje Significativo

Es el aprendizaje que se facilita con apoyos y que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar, y con materiales de aprendizajes potencialmente significativos. Es en el cual los estudiantes relacionan información nueva con sus conocimientos previos este tipo de conocimiento no se basa en la memorización más bien en la comprensión y análisis de contenidos (Francisco, slideshare, 2010).

Aprendizaje Repetitivo Su fundamento radica en que quien sabe es quien es capaz de repetir al pie de la letra, es decir de memoria la información. Decir de memoria es concebido como un proceso de tipo lineal, sistemático que tiene una serie de etapas que son sucesivas. La justificación de este aprendizaje está en que los saberes científicos son verdades absolutas por tanto inmodificables (Francisco, slideshare, 2010).

Este tipo de aprendizaje se produce cuando el estudiante memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos y asigna importancia a la repetición de datos que deben ser reproducidos (Francisco, slideshare, 2010).

2.2.6.2. Aprendizaje Verbal.

Es el aprendizaje que se produce cuando el contenido adquirido por el sujeto consiste en palabras, sílabas sin sentido o conceptos. La conciencia fonemática es el conocimiento de que cada palabra hablada puede concebirse como una unión de fonemas. Y el hecho de que los fonemas sean las unidades de sonidos que se representan por las letras de un alfabeto, una conciencia de los fonemas es la llave para la comprensión de la lógica del principio alfabético y, por tanto, de la ortografía (Moreno, 2012).

Antes de que los jóvenes puedan realizar las asociaciones de sonido-letra necesarias para aprender a leer, deben ser capaces de reconocer los sonidos y combinaciones de sonidos que las letras representan.

Un joven que presenta una velocidad de procesamiento auditivo disminuida, que no reconoce y procesa los sonidos de las palabras de modo exacto y preciso, no será capaz de realizar las asociaciones correctas entre las representaciones de las letras y el lenguaje oral. Si un joven no puede identificar estos sonidos en la palabra hablada o discriminar sonidos diferentes en varias palabras semejantes, tendrá dificultades en la decodificación y, por tanto, en la lectura (Moreno, 2012).

Este aprendizaje implica la adquisición de información de forma o naturaleza verbal. Parte de esta información se constituye en conocimiento conceptual, representaciones que contiene un significado como consecuencia de su relación con otras representaciones, pero muchas veces necesitamos también adquirir información literal, hechos y datos, carentes de significado, o cuyo significado se escapa para nosotros y debemos reproducir o repetir con exactitud (Moreno, 2012).

2.2.6.3. Aprendizaje auditivo

Es un método de enseñanza que se dirige a estudiantes cuyo estilo de aprendizaje se orienta más hacia la asimilación de la información a través del oído. Si bien la mayoría de la gente tiende a ser principalmente visuales en la forma de relacionarse con el mundo, la estimulación del audio se emplea a menudo como medio secundario de encontrar y absorber conocimientos (Goleman, Inteligencia, 2007).

Las personas con estilo de aprendizaje auditivo se interrelacionan con el mundo exterior a través de sonidos. Les gusta estar en lugares silenciosos. En reuniones les gusta hacer muchas preguntas y les es muy difícil tomar una postura, se centran mucho en las palabras y en los hechos, se adaptan fácilmente a la unidad educativa, tienen facilidad para aprender idiomas, recuerdan de forma secuencial y ordenada por lo que no pueden olvidarse de ninguna palabra (Goleman, Inteligencia, 2007).

Los niños y niñas ciegos no poseen con carácter innato una mayor capacidad auditiva respecto de la que tienen las personas videntes; es el uso de la función la que permite desarrollarlo con mayor efectividad (Latorre, Bisetto, & Teruel, 2011).

Según Latorre, Bisetto, & Teruel (2011), el niño ciego realiza una percepción auditiva de carácter selectivo para poder controlar adecuadamente los múltiples estímulos sonoros del ambiente. Este proceso supone un aprendizaje paulatino que comienza ya en los primeros meses de vida sigue las siguientes fases:

- Atención y conciencia de los sonidos.
- Percepción y respuesta a sonidos concretos
- Diferenciación y discriminación de sonidos.
- Reconocimiento de sonidos asociados a palabras.

- Reconocimiento de voces, comprensión de palabras y direcciones (escucha selectiva).

Todo este proceso permite la formación del lenguaje. Desde el punto de vista del aprendizaje intencional, la información auditiva debe facilitar la descripción de los objetos, personas y circunstancias que rodean al sujeto para que este las pueda integrar en sus experiencias.

Barraga (1986) postula la relación existente entre el desarrollo auditivo del niño ciego y su lenguaje como instrumento del pensamiento. El aprendizaje auditivo, pues, se configura como la vía sensorial de gran importancia (junto con el proceso de aprendizaje háptico) para el aprendizaje del niño ciego y sobre el que deben adaptarse todos los programas de intervención educativa.

2.2.6.4. Aprendizaje visual

El aprendizaje visual se define como un método de enseñanza que utiliza un conjunto de organizadores gráficos tanto para representar información como para trabajar con ideas y conceptos, que al utilizarlos ayudan a los estudiantes a pensar y a aprender más efectivamente (Vargas, 2004).

Las personas con estilo de aprendizaje visual hablan y se comportan como si estuvieran en una película, hablan con rapidez. No les gustan las interrupciones, suelen moverse mucho, caminan mientras hablan y miran a todos lados menos a la persona con la que hablan. Generalmente para una profesión los visuales son buenos como diseñadores, fotógrafos, arquitectos, en donde no tengan que interrelacionarse con otras personas (Vargas, 2004).

En la unidad educativa los estudiantes visuales son muy rápidos en el pensamiento, tienen facilidad para asimilar gran cantidad de información, identifican muy rápido a personas, animales o cosas, tiene gran capacidad para esquemas y dibujos, recuerdan mediante escenas del pasado, planifican todas sus actividades, son buenos para la ortografía. Tienen dificultad para formular conceptos y para memorizar información oral. Estos estudiantes aprenden mediante la visualización de objetos y por medios como la televisión o la computadora. Utilizan mucho el sentido de la vista (Vargas, 2004).

Cuando pensamos en imágenes (por ejemplo, cuando «vemos» en nuestra mente la página del libro de texto con la información que necesitamos) podemos traer a la mente mucha información a la vez, por eso la gente que utiliza el sistema de representación visual tiene más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez. Visualizar nos ayuda, además, a establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. Cuando un alumno tiene problemas para relacionar conceptos muchas veces se debe a que está procesando la información de forma auditiva o kinestésica (Ocaña, 2010).

La capacidad de abstracción está directamente relacionada con la capacidad de visualizar. También la capacidad de planificar. Esas dos características explican que la gran mayoría de los alumnos universitarios (y, por ende, de los profesores) sean visuales. Los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven la información de alguna manera. En una conferencia, por ejemplo, preferirán leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o, en su defecto, tomarán notas para poder tener algo que leer (Ocaña, 2010).

2.2.7. Estilos de Aprendizaje

El estilo de aprendizaje se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias para aprender. Aunque las estrategias varían según lo que se quiera aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias globales, tendencias que definen un estilo de aprendizaje. Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje, es decir, tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, kinestésico), etc. Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el género y ritmos biológicos, como puede ser el de sueño-vigilia, del estudiante (LeFever, 2003).

Aprendizaje Kinestésico. - Este estilo de aprendizaje ocurre cuando procesamos la información relacionándola a nuestras sensaciones y movimientos, a nuestro cuerpo. Utilizamos este sistema naturalmente, cuando aprendemos un deporte, pero también para muchas otras actividades. De acuerdo a este estilo de aprendizaje, sabemos o aprendemos algo con nuestro cuerpo, con la memoria muscular, por eso es muy difícil que se nos olvide algún conocimiento (Mercade, 2012).

Los kinestésicos dan mucha importancia a los sentimientos, tienen muchos problemas para razonar. No soportan las presiones fuertes y son muy lentos para asimilar la información. Son buenos para trabajos que necesiten interrelacionarse con otras personas. Los jóvenes con un estilo de aprendizaje kinestésico asimilan la información a través de movimientos del cuerpo, por lo que para aprender necesitan moverse o tener algo en sus manos. Son buenos para la literatura, el teatro, y la cultura plástica. Estos jóvenes son muy expresivos, inquietos, conversa mucho, muy lentos y generalmente son los que más tienen fracasos escolares. Es necesario que los maestros dejen que este tipo de estudiantes se muevan, para que puedan asimilar la información. Además, un estudiante kinestésico aprende más cuando recibe contacto físico (Mercade, 2012).

2.3. Definición de términos básicos

JUEGO: Es la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo (Echegoyen, 2015).

MOTIVACION: Es la atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto (Echegoyen, 2015).

LUDICA: Proviene del latín LUDUS. Dícese de lo perteneciente o relativo al juego. Se entiende como una dimensión de desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano (Echegoyen, 2015).

ACTIVIDAD: Facultad de obrar. Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad (Echegoyen, 2015).

APRENDIZAJE: Proceso mental que se desarrolla a través de la aplicación de métodos y la utilización de estrategias adecuadas (Echegoyen, 2015).

INGLES: Lengua Germánica de la familia Indo-europea y que hoy en día es el segundo idioma más hablado en el mundo (Echegoyen, 2015).

IDIOMA: Es la lengua propia de una nación, un pueblo u otro grupo social. La etimología del término nos lleva a un vocablo griego que puede traducirse como “propiedad privada”. Es un sistema de comunicación verbal o gestual que es propia de una comunidad humana. (Echegoyen, 2015).

DESARROLLO: Evolución progresiva de una economía hacia mejores niveles de vida. (Echegoyen, 2015).

BENEFICIO: Bien que se hace o se recibe. Utilidad. Acción de beneficiar. (Echegoyen, 2015).

EDUCACIÓN: Acción y efecto de educar. Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes (Echegoyen, 2015).

CARACTERÍSTICAS: Perteneciente o relativo al carácter. Dicho de una cualidad que da carácter o sirve para distinguir a alguien o algo de sus semejantes (Echegoyen, 2015).

2.4. Posturas Teóricas

Este proyecto de investigación toma como fundamento teórico referencial los siguientes postulados: La teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget (1976), la teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas de Vygotsky (1997), la teoría del desarrollo psicosocial interaccionista de Erickson (1987), la teoría del aprendizaje de una segunda lengua de Krashen y Terrell (1983), la teoría de la inteligencia múltiple de Gardner (1993). A continuación, se explicará el contenido fundamental de las cinco teorías, indicando que las

mismas tratan de describir los procesos biopsicológicos, sociales y culturales que podrían caracterizar el aprendizaje del lenguaje en el ser humano.

2.4.1. Teoría del desarrollo cognoscitivo

Esta teoría es la que ha tenido mayor impacto en los programas para niños pequeños. Piaget (1976) considera al niño como un ser orientado hacia la acción, la exploración, etc., Se considera que el niño aprende a través de la interacción del juego espontáneo con el ambiente y con las demás personas que lo rodean. El niño es un individuo activo que atraviesa básicamente por tres etapas o períodos, los cuales se subdividen en sub-etapas.

Estas etapas están básicamente divididas conforme a su edad, la primera es denominada Sensorio motor, de los 0 a los dos años de vida; luego viene la etapa de Operaciones Concretas de los dos a los once años aproximadamente, y, por último, la denominada período de Operaciones Formales, a partir de los once años de edad hasta llegar a la edad adulta.

Debido a la necesidad de explicar con claridad los procesos por los cuales atraviesa el niño, Piaget (1976) quiso establecer diferencias cognoscitivas a través de la evolución biológica de éste y de su relación directa con el medio ambiente. Al tratar de explicar cómo y cuándo se adquiere el lenguaje, el autor lo ubica en la etapa Pre operacional y no Sensorio motor; y alega que dependiendo del buen desarrollo de esta etapa se asegura el desarrollo intelectual de las posteriores.

Formado en el ambiente cultural y científico de principios del Siglo XX, se propone estudiar las génesis del conocimiento, desde el pensamiento infantil al razonamiento científico adulto. Influido por el evolucionismo darwiniano. Este intento epistemológico de Piaget se nos presenta como una síntesis superadora de las grandes corrientes que han tratado de presentar teorías de conocimiento humano. Nos referimos al Racionalismo y al Empirismo.

El conocimiento es, para él, no una copia sino una transformación constructiva de la realidad puesto que, en el proceso del conocimiento, atribuimos a las cosas propiedades que realmente no tienen cuando las conocemos. Tampoco existen para Piaget las estructuras

innatas sino por el contrario. la investigación experimental constata que las estructuras suponen una construcción, una génesis (Rodríguez & Fernández, 1997).

Partiendo de estas premisas construye su propio sistema teórico sobre el desarrollo de la inteligencia que, independientemente de su nivel de desarrollo, se define por dos aspectos interdependientes: Organización y Adaptación (invariantes funcionales). En cada momento del desarrollo, el proceso adaptativo da lugar a una forma determinada de organización del conocimiento, distinta según el momento evolutivo en que se halle el sujeto. Esta forma concreta de organización del conocimiento. resultante de una interacción entre organización y adaptación, es la estructura intelectual (Rodríguez & Fernández, 1997).

2.4.2. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas

Al igual que Piaget, Vygotsky (1997) se interesó en explicar el proceso de desarrollo del individuo. Este autor señala que el individuo más que un sujeto biológico es un ser social, y agrega que toda su vida está “mediatizada” por prototipos de orden social, de los cuales el más importante es el lenguaje. Sin embargo, es preciso señalar que no se descarta la importancia biológica del individuo, pero sí se establece, que su desarrollo está directamente relacionado al medio ambiente y sobre todo a las personas que sirven de mediadores en su proceso de aprendizaje.

Según Vygostky (1997), al niño hay que brindarle tantas oportunidades de desarrollo cultural como sea posible. Es por ello que, en este marco de ideas, la labor del docente como “mediador” del aprendizaje es fundamental; ya que su ayuda es esencial para llevar al niño de un nivel inferior a otro más elevado.

Esta sucesión de niveles se denominó Zona de Desarrollo Próximo, la cual consiste en avanzar de un estado de maduración a otro un poco más elevado, que en la mayoría de los casos no tiene ninguna relación directa con la edad. El niño más que un ser con capacidades heredadas, es un ser esencialmente afectivo, que cuenta con la relación que él logre establecer con su medio y su pensamiento.

2.4.3. Teoría del desarrollo psicosocial interaccionista

Esta teoría caracteriza al individuo como un organismo que evoluciona a lo largo de etapas que destacan la naturaleza emocional y afectiva de su personalidad. Al reinterpretar la teoría de Freud, Erickson (1987) establece ocho etapas en el ciclo de vida del ser humano, en la cual pudiera existir un nuevo orden de interacción social. De estas etapas solamente se señalarán cuatro, ya que estas son las que revisten más interés para el trabajo con niños pequeños.

La primera etapa es denominada Confianza Básica, del primer año de vida, la segunda es denominada Autonomía, de los dos a los tres años de edad, la tercera es la etapa Iniciativa, de los cuatro a cinco años, y finalmente la etapa de Laboriosidad, de los seis a los once años. Estas etapas están inclinadas hacia el desarrollo socioemocional del niño, haciendo énfasis en las actitudes, valores y maneras de interactuar los niños entre sí. Una de las características más predominantes en estas etapas de desarrollo, es la influencia que puede generar los Juegos para la formación de la personalidad del niño. Se afirma que existe una relación muy estrecha entre los juegos y la manera autónoma de interactuar un niño con los demás y con su medio ambiente en general.

Según Hernández (2011), la Teoría del Desarrollo Psicosocial fue ideada por Erik Erikson a partir de la reinterpretación de las fases psicosexuales desarrolladas por Sigmund Freud en las cuales subrayó los aspectos sociales de cada una de ellas en cuatro facetas principales:

- Enfatizó la comprensión del ‘yo’ como una fuerza intensa, como una capacidad organizadora de la persona, capaz de reconciliar las fuerzas sintónicas y distónicas, así como de resolver las crisis derivadas del contexto genético, cultural e histórico de cada persona.
- Puso en relieve las etapas de desarrollo psicosexual de Freud, integrando la dimensión social y el desarrollo psicosocial.
- Propuso el concepto de desarrollo de la personalidad desde la infancia a la vejez.

- Investigó acerca del impacto de la cultura, de la sociedad y de la historia en el desarrollo de la personalidad.

Erikson también propone una teoría de la competencia. Cada una de las etapas vitales da pie al desarrollo de una serie de competencias. Si en cada una de las nuevas etapas de la vida la persona ha logrado la competencia correspondiente a ese momento vital, esa persona experimentará una sensación de dominio que Erikson conceptualiza como fuerza del ego. Haber adquirido la competencia ayuda a resolver las metas que se presentarán durante la siguiente etapa vital (Hernández, 2011).

Otro de los rasgos fundamentales de la teoría de Erikson es que cada una de las etapas se ven determinadas por un conflicto que permite el desarrollo individual. Cuando la persona logra resolver cada uno de los conflictos, crece psicológicamente. En la resolución de estos conflictos la persona halla un gran potencial para el crecimiento, pero por otra parte también podemos encontrar un gran potencial para el fracaso si no se logra superar el conflicto propio de esa etapa vital (Hernández, 2011).

2.4.4. Teoría del aprendizaje de lengua extranjera y segunda lengua

Según Krashen (1985), en la adquisición de una segunda lengua y lengua extranjera como el inglés, existen varios procesos o etapas por la que va atravesando el aprendiz. El primer proceso es conocido como producción limitada del idioma inglés (Limited English Proficiency), en la cual, tanto el adulto como el niño, poseen importantes limitaciones que les impiden desarrollar un estado más avanzado de la lengua. De tal forma, estos tienen que desarrollar la nueva lengua del mismo modo que un infante aprende su lengua materna.

El desarrollo de los procesos subsiguientes, depende directamente del buen desarrollo de la primera etapa de comprensión oral. Durante esta etapa, las respuestas tienden a ser más físicas que verbales. Una vez, que comienzan a consolidar los esquemas lingüísticos del lenguaje los aprendices comienzan a producir expresiones muy reducidas para afirmar o negar respectivamente, al igual que expresiones rutinarias para saludar y despedirse.

2.4.5. Teoría de las inteligencias múltiples

Según Gardner (1993), existe una equivocación al describir a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia, pues el ser humano tiene, por lo menos, ocho inteligencias diferentes, cada una desarrollada de modo y a un nivel particular por el autor. Ellas son la Inteligencia Musical, Corporal-Kinestésica, Lingüística, Lógico-matemática, Espacial, Interpersonal, Intrapersonal y Naturalista.

El autor afirma que al nacer los seres humanos poseen ciertas características o habilidades que son heredadas y otras que son reflejos innatos. Estas dos características son fundamentales tanto para el desarrollo del pensamiento como para el desarrollo del aprendizaje. Sin embargo, existen otros factores que posteriormente van a intervenir de una forma directa o indirecta marcando su desarrollo y evolución. Entre los más sobresalientes tenemos el medio ambiente, la familia, las experiencias y los estímulos externos.

Estas condiciones externas, van generando cambios radicales en la conducta y personalidad del individuo que afectan su forma particular de ver y entender el mundo que lo rodea. Esta forma individual de observar y comprender el mundo exterior varía entre un individuo a otro. A pesar de no existir un patrón fijo para clasificar dichas diferencias, se ha tratado de establecer un criterio para establecer que cada individuo capta los mensajes de su medio ambiente, a través de un canal o varios canales de procesamiento de la información. Es decir, cada individuo posee múltiples o diferentes inteligencias, producto de un proceso individual que diferencia la forma de aprender entre un individuo a otro.

2.4.6. Teorías psicológicas sobre el juego

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

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

Para Gimeno y Pérez (1989): el juego es:

- Un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible.

- Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Para Guy Jacquin el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. Para este autor el juego tiene como *función* esencial procurar al niño *el placer moral del triunfo* que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

González Millán, en cambio, lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

A nivel sociológico, por ejemplo, la lógica es la relación social y por ello se centra en el juego de reglas, como en Huizinga:

"el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Se reconoce que para los niños jugar no es sólo un pasatiempo; sus juegos están relacionados con el aprendizaje, con el conocimiento del mundo por intermedio del acto de jugar y sus actividades lúdicas. El derecho al juego: Reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959. Principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

2.4.6.1. Teorías del presente

Según Herbert Spencer (1855), citado por Vicente Navarro (2002) “el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros” (p.70).

De acuerdo a esta teoría los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción.

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades. En otras palabras, el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

La teoría del restablecimiento de M. Lazarus parte del gran consumo de fuerza que la vida laboral exige del hombre y que hace necesaria la compensación. M. Lazarus (1883), citado por Vicente Navarrete 2002) manifiesta:

La recuperación no solo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto que en el niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin. (p.71).

Esta es la teoría del descanso, y considera que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

2.4.6.2. Teorías del pasado

Entre las teorías del pasado tenemos la expuesta por Stanley Hall quien intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano.

Según Hall (1873), citado por Vicente Navarro (2002), “el hombre tiene la posibilidad de poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia, pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva” (p.73).

Para Hall las actividades lúdicas sirven de estímulo para el desarrollo, es decir tienen una función preparatoria para la vida adulta. Los jóvenes juegan para eliminar las funciones rudimentarias (alimentación, control de esfínteres, etc.) que se han convertido en inútiles en la vida actual y propicia el desarrollo. Dicho de otro modo, esta es la teoría de la recapitulación y señala que en el juego se producen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales.

2.4.6.3. Teorías del futuro

Las teorías del futuro ponen énfasis en el hecho de que el juego puede preparar lo que está por llegar. Según Kart Groos (1889), mencionado por Vicente Navarro (2002) “el juego es un ejercicio previo” (p.72).

Esta teoría se denomina anticipación funcional, y manifiesta que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras de jóvenes, los cuales verdad, si miramos el juego como una actividad global.

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

Con la utilización de los métodos lúdicos como herramienta didáctica mejorarían los procesos de enseñanza en la asignatura de inglés con estudiantes del décimo año de la Unidad educativa “Quevedo” cantón Quevedo.

2.5.2. Sub hipótesis o derivadas

- Desarrollando técnicas lúdicas mejoraría los procesos de enseñanzas de docentes en la asignatura del idioma inglés de los estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo” del cantón Quevedo.
- Aplicando técnicas motivacionales en la enseñanza del idioma inglés favorecería el aprendizaje de los estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo” del cantón Quevedo.
- Desarrollando una guía metodológica para docentes mejoraría los procesos de enseñanzas de la Unidad educativa “Quevedo” del cantón Quevedo.

2.6. Variables

2.6.1. variable independiente

Métodos lúdicos

2.6.2. Variable dependiente

Enseñanza del idioma

CAPITULO III

3. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Tabla # 1: Universo de Población

INDICADORES	POBLACIÓN	MUESTRA
DOCENTE	2	2
ESTUDIANTES	260	60
TOTAL	262	62

Fuente: Secretaria de la Institución

Elaboración: Guido León.

Imagen #1: Formula de obtención de la muestra

& Profits & Business Universo Finito. Menor a 100 000.

$$n = \frac{Z^2 p q N}{e^2 (N-1) + Z^2 p q}$$

& Profits & Business El nivel de confianza hay que expresarlo en valor de Z.

- 90% de confianza = 1.65 (valor Z).
- 95% de confianza = 1.96 (valor Z).
- 99% de confianza = 2.58 (valor Z).

& Profits & Business Los parámetros a analizar son:

- N = Tamaño de la población.
- n = Tamaño de la muestra.
- Z² = Nivel del confianza. (valor z)
- e² = % de error.
- p = 50%.
- q = 50%

Imagen #2: Leyenda de Formula de obtención de la muestra

Tabla # 2: Personal Docente

<i>Población Universo.</i>	Muestra	%
2	2	100%

Fuente: Secretaria de la Institución

Elaboración: Guido León.

Tabla # 3: Estudiantes

Población Universo.	Muestra	%
260	60	23%

Fuente: Secretaria de la Institución

Elaboración: Guido León.

3.2. Análisis de Encuestas

Tabla #4: Encuesta Pregunta #1

1. ¿A usted le llama la atención el idioma inglés?

SI	61
NO	1
TOTAL	62

GRAFICO N°1



Fuente: Encuesta.

Elaboración: Guido León.

Interpretación:

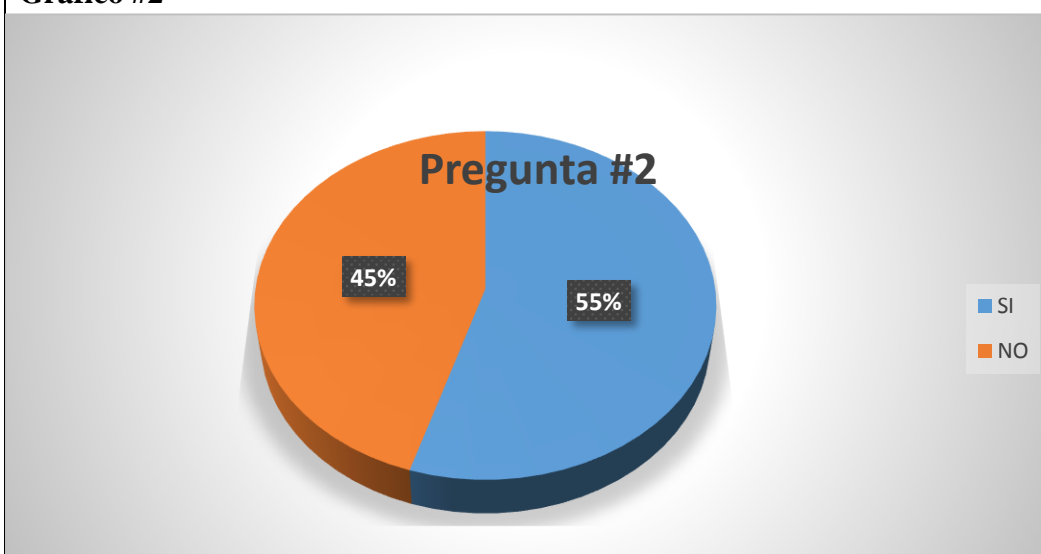
En esta pregunta podemos apreciar claramente el nivel que presta el Inglés como idioma y su predominancia en los intereses del grupo encuestado, con un 98% de interés o aceptación, de igual forma obtenemos un 2% que puede darse por personas que consideran que no es un idioma indispensable, o que puede ser más importante otro idioma según la apreciación de su punto de vista

2. Tabla #5: Encuesta Pregunta #2

¿Considera que las clases de inglés son lúdicas o dinámicas?

SI	34
NO	28
TOTAL	62

Grafico #2



Fuente: Encuesta.

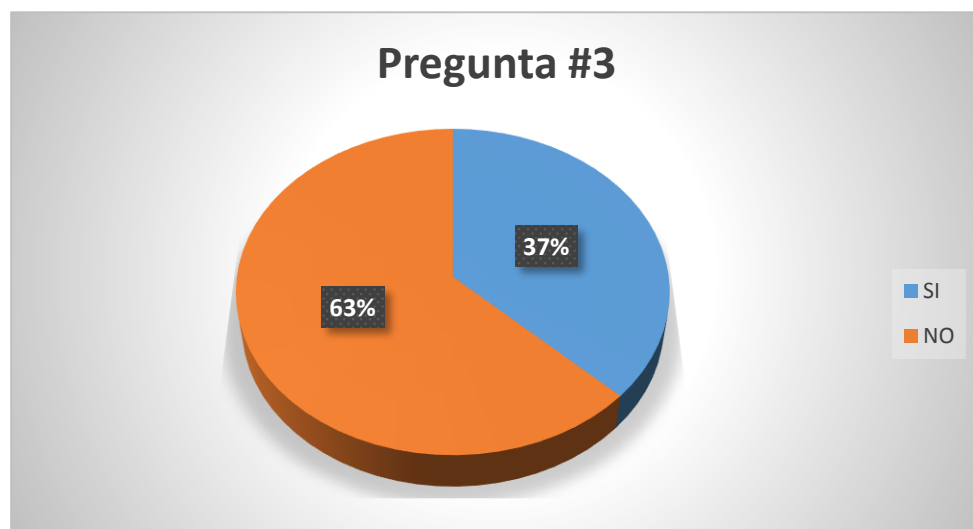
Elaboración: Guido León.

Interpretación:

Esta pregunta se centró en obtener la apreciación real de lo que sienten los encuestados o la muestra de investigación sobre su experiencia educativa y el nivel de actividades lúdicas o dinámica en el salón de clase, lo que nos damos cuenta con ello es que existe un 55% que considera que existen actividades lúdicas a la hora de impartir clases, lo que llama la atención es el 45% que indica que no es así, esto puede desembocar en que si existen procesos lúdicos, pero que no satisfacen las necesidades o no tienen un objetivo de enseñanza claro.

Tabla #6: Encuesta Pregunta #3	
3.- ¿Piensa que se le da el debido interés a las clases de inglés?	
SI	23
NO	39
TOTAL	62

GRAFICO N° 3



Fuente: Encuesta.
Elaboración: Guido León.

Interpretación:

En esta pregunta podemos apreciar un amplio margen de negativa por parte de la opinión hacia la pregunta, podemos notar que el 63% de los encuestados quienes se les aplico el cuestionario indicaron que no se les da el debido interés en el aula de inglés, demostrando que el método tradicional de enseñanza ha fallado en este estudio, un 37% de los encuestados indica que si se le da el debido interés, puede ser por apreciación personal, sin embargo en conjunción global representa un nivel ínfimo de apreciación en comparación al interés global.

3.3. Conclusiones específicas y generales

3.3.1. Conclusión general

Los métodos lúdicos son de vital importancia para la conformación de una metodología y planificación educacional exitosa, siendo una base fundamental que rompe los paradigmas de la educación tradicional, los estudiantes de Decimo Año de Educación General Básica mostraron un interés genuino al estar expuestos a diversas formas de aplicación de enseñanza lúdica integral en el idioma Inglés.

3.3.2. Conclusiones específicas

- Los Juegos didácticos o técnicas lúdicas son un recurso indispensable en todos los niveles para poder generar un interés y un entorno de enseñanza exitoso, las aplicaciones de las diversas técnicas de investigación demostraron que las técnicas lúdicas al posicionarse como un componente en el salón de clase se genera otra dinámica de aprendizaje entorno al interés y recepción de los mismos.
- Los análisis e investigaciones revelaron que las técnicas de fortalecimiento lúdico o recursos dinámicos en la conformación de la estructura de una clase pedagógica pueden desembocar en excelentes resultados con la apreciación e interés de los estudiantes.
- Al desarrollar una guía metodológica no tradicional, que se fundamente en recursos y técnicas lúdicas o dinámicas puede repercutir en un éxito durante la clase, creando juegos que llaman al interés y atención de los estudiantes hacia el área de conocimiento, en nuestro caso inglés.

3.4. Recomendaciones específicas y generales

3.4.1. Recomendación General

Es necesario realizar un programa o planificación de clases que incluya progresivamente el uso de técnicas lúdicas o dinámicas entorno al idioma inglés, para reforzar los temas tratados durante la jornada, de esta forma creamos un espacio más ameno y obtendremos mejores resultados de la enseñanza.

3.4.2. Recomendaciones Específicas.

- Se considera indispensable comprender los niveles de importancia de las técnicas lúdicas o dinámicas para comprender un nuevo idioma, en este caso el inglés, investigar y conocer dichas herramientas puede representar un avance en el desarrollo intelectual de los estudiantes de Decimo Año de EGB de la Unidad Educativa Quevedo.
- La aplicación de las técnicas, juegos, motivaciones entre otros ejes de la dinámica lúdica, deben ser investigadas y como herramientas bien desenvueltas para evitar objetivos no claros, cada dinámica debe poseer un contexto que permita que el aprendizaje tenga un propósito.
- El desarrollo de las guías metodológicas debe ser una tarea constante y variable, ya que cada grupo de estudiantes tiene sus variables, como número de estudiantes, temas y nivel de comprensión grupal, factores importantes al crear una metodología, la cual debe ser personalizada.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA TEÓRICA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1. Alternativa obtenida

La alternativa obtenida por medio de las investigaciones generadas y por los diferentes procesos de investigación, tanto los de estudios en laboratorio por instrumentos físicos literarios especializados, como las herramientas de recolección de datos que aportaron en conocer al objeto de estudio y poder profundizar en sus aspectos más estructurales, esto llevo a la ejecución de resultados que permitieron esclarecer el estudio y fijar de manera más constructiva la delimitación de la alternativa a modo de generar una respuesta afirmativa al cambio que el proyecto busca fundamentarse, esto a su vez posicionar métodos y técnicas lúdicas que mejoren la comprensión y la catedra del idioma ingles de forma estratégica con los estudiantes del 10mo Año de EGB de la “Unidad Educativa Quevedo”.

La alternativa se fundamenta principalmente en técnicas de implementación con origen y eje lúdico, que permiten una mejor retentiva del estudiante, a su vez mejorar y establecer su comprensión del idioma, además profundizar eficazmente es generar procesos de estudios didácticos y personalizados que mejoren la retentiva, con estos puntos previamente establecidos y comprobados durante la ejecución del proyecto, se pudo manifestar y esquematizar eficazmente la denominada alternativa, y con ellos los resultados provechosos de la misma.

4.1.2. Alcance de la alternativa

La alternativa propuesta para mejorar el nivel de retentiva del idioma ingles por medio de técnicas lúdicas y didácticas tiene un alcance de implementación y ejecución predeterminado al momento de establecer los parámetros iniciales de la investigación, por lo que se delimito al 10mo Año de EGB de la “Unidad Educativa Quevedo” como el actor y eje principal de la mencionada estratégica catedrática; dicha delimitación física también conlleva una

delimitación espacial que permite establecer los alcances de la ejecución y factores importantes de determinar a la hora de la aplicación y posterior ejecución.

Existen factores que se deben analizar y personalizar a la hora de planificar la ejecución de la alternativa, puesto que en las aulas del mencionado grupo estudiantil se manifiestan de diferente forma al contacto con la metodología, factores indispensables como número de estudiantes o facilidades tecnológicas, son puntos vitales para desarrollar el alcance espacial de la estrategia propuesta, y con ello se recepta un debido análisis de la realidad con el objeto de investigación propuesto.

Los pabellones de salones de clase de 10mo Año, el cual se centra la investigación, tiene como punto final establecer técnicas lúdicas y dinámicas para mejorar la retentiva y la experiencia catedrática del idioma inglés, por lo que la estrategia esta profundizada en alcanzar los logros esperados y el proyecto pueda aportar positivamente en el desarrollo de las capacidades intelectuales del grupo estudiantil.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

La alternativa propuesta presenta aspectos básicos que se fundamentan en el aprendizaje del idioma inglés por medio de diversos puntos clave que permiten su conocimiento y razonamiento, además de agilizar y mejorar la catedra del mismo, a continuación, detallamos los puntos básicos relevantes en la investigación.

- Observación
- Personalización Catedrática
- Planificación por competencias
- Ejecución de Plataformas Lúdicas
- Adiestramiento en manejo de aula
- Cumplimiento de metas estructuradas

Los puntos mencionados son el eje central de la propuesta puesto que su objetivo es mejorar la experiencia educativa de los estudiantes, con respecto a la cátedra del inglés como lengua extranjera, es indispensable la aplicación completa de los puntos, puesto que cada uno representa parte esencial en las bases tercias para la implementación de la propuesta.

4.1.4. Antecedentes

Las técnicas de estudio o estrategias de estudio son distintas perspectivas aplicadas al aprendizaje general. Generalmente son críticas para alcanzar el éxito en la escuela. Hay una variedad de técnicas de estudio, que pueden enfocarse en el proceso de organizar, tomar y retener nueva información, o superar exámenes. Estas técnicas incluyen mnemotecnias, que ayudan a la retención de listas de información, y toma de notas efectiva.

A Pesar que en la actualidad la ejecución de las técnicas lúdicas y didácticas para mejorar la experiencia educativa se promueven a nivel de las instituciones educativas, muchas veces el personal docente no se encuentra ampliamente capacitado sobre ellas, lo que desemboca directamente en desventajas técnicas a la hora de impartir catedra a los alumnos, por lo que perece el éxito en la retentiva de la educación, en este caso del idioma inglés.

Quevedo cuenta con la mayor cantidad de instituciones educativas de la provincia, además las instituciones particulares desarrollan cursos metodológicos para la enseñanza del idioma inglés donde se evidencia un asentamiento en la definición de matrices con sus respectivos alcances.

La Unidad educativa Quevedo del cantón del mismo nombre cuenta con 2 docentes para la enseñanza del idioma inglés en 10 año básico, en este escenario se presenta la necesidad de ejecutar una propuesta que enmarque estrategias lúdicas para la enseñanza del idioma, disponer flexibilidad en los procesos de planificación curricular para que la creatividad del docente pueda generar cambios estructurales importantes.

4.1.5. Justificación

Esta propuesta tiene como finalidad establecer de mejor manera la ejecución de las técnicas lúdicas y dinámicas que se aplican en las planificaciones escolares en la asignatura de Inglés dentro de la “Unidad Educativa Quevedo”, como una alternativa positiva que mejore la experiencia de la educación y la enseñanza de una forma integral, tomando en cuenta el principio de medidas de cátedra técnicas desarrolladas a través de espacios lúdicos y desarrollo por competencias, factores que durante la investigación quedaron demostradas su poca efectividad por las metodologías tradicionales, esto a su vez llevando una propuesta educacional reformada y orientada a una participación integral.

Desarrollar las competencias educativas y la enseñanza es un reto constante, puesto que cada día nuevas metodologías, técnicas y herramientas aportan mucho más para el desarrollo de la cognitiva de los alumnos y esto por añadidura representa una tarea constante de perfeccionar las técnicas y herramientas didácticas que se aplican en el salón de clase, la asignatura de inglés, por ser un idioma de alta relevancia, es una asignatura integral y que debe ser direccionada a los estudiantes de una forma lúdica y metodológica para lograr los objetivos de conocimientos planteados, esto consigo revela la necesidad de la implementación de mejoras en la planificación académica para obtener dichos resultados.

Por lo expuesto consideramos necesaria la alternativa propuesta en función de aportar positiva y activamente en las planificaciones y con ello en las cátedras del idioma inglés, mejorando los resultados de enseñanza y proponiendo técnicas lúdicas y dinámicas que agilicen y faciliten la enseñanza de forma mucho más activa y además que se logran los objetivos de calidad académica planteados.

4.1.6. Objetivos

4.1.6.1. Objetivo general

Aplicar métodos lúdicos y dinámicos para mejorar la eficacia de aprendizaje del idioma inglés a los estudiantes del Décimo año de la “Unidad Educativa Quevedo”.

4.1.6.2. Objetivos específicos

- Identificar los recursos disponibles y las técnicas lúdicas, dinámicas y didácticas que intervienen con un grado alto de efectividad en el aprendizaje del idioma inglés, así como los recursos necesarios y parámetros para la implementación en el aula de clase.
- Analizar y reformar la planificación educativa de la asignatura de inglés para los estudiantes de decimo años de la Unidad Educativa “Quevedo” con la finalidad de implementar de forma estratégica los nuevos recursos dinámicos y lúdicos.
- Ejecutar la metodología educativa reformada y personalizar el contenido a medida que se cumplen los parámetros de logros por competencias, a su vez que se adecuan a las planificaciones de forma integral métodos didácticos de evaluación de hitos y contenido.

4.1.7. Estructura general de la propuesta

- Introducción.
- Justificación.
- Fundamentación.
- Esquema teórico práctico.
- El modelo didáctico lúdico aplicado a los programas de estudio.

Tabla #14: Propuesta de Planificación de Clase de Ingles para Decimo Año UEQ

Propuesta de Planificación de Clase de Ingles para Decimo Año UEQ			
Tiempo	Actividad	Herramientas	Objetivo
5 Min	Bienvenida y Evaluación retroactiva de la clase anterior	Resumen de la clase anterior	Conocer la retentiva de la clase pasada
10 Min	Dinámica introductoria y de conducta: Programa de intervención sonoro musical en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación secundaria: la relación entre la capacidad auditiva y la inteligencia musical	Grabadora, CDs,, Laptop, Memoria USB con material requerido	Fijar una normativa de conducta para la jornada
15 Min	Explicación teórica de la Clase	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Marcadores • Material de apoyo adicional 	Establecer el tema principal en el que se basa la clase
10 Min	Evaluación de Conocimientos del día Dinámica: Cancionero: “English’S Song”.	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio Amplio • Papelería • Colores 	Evaluar dinámicamente lo impartido en clase
10 Min	Dinámica de cierre: “Conozco Los Animales”	<ul style="list-style-type: none"> • Predisposición • Animo 	Una despedida dinámica

Técnica:

“Programa de intervención sonora musical en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación secundaria: la relación entre la capacidad auditiva y la inteligencia musical”

Objetivo:

El objetivo central de este estudio es el de encontrar respuestas a estos dos interrogantes: ¿muestran los estudiantes con un alto nivel de desarrollo de la inteligencia musical una mejor capacidad auditiva para el aprendizaje de una LE? ¿Puede un programa sonoro-musical de enseñanza de inglés como lengua extranjera mejorar la capacidad auditiva y consecuentemente, la aptitud lingüística del alumnado de sexto de primaria?

Proceso:

- Cada alumno elegirá una canción del texto o a su vez una de su interés.
- Cada alumno pasará al frente y realizará la prueba elegida, que será realizada a su término por otro compañero.
- Entre todos se elegirá al alumno ganador al más original o que mejor haya realizado su prueba.

Técnica:

CANCIONERO: “ENGLISH’S SONG”.

Objetivo: Memorizar canciones de la cultura inglesa.

Desarrollo: Enseñar a los jóvenes, canciones en lengua inglesa de distintos temas de acuerdo a las unidades didácticas programadas. El método a seguir para enseñar una canción es el siguiente:

- Comentario del tema.
- Escucha de la canción completa.
- Memorizar frases.
- Memorizar la canción entera.

Valoración: Mejora el desarrollo memorístico a través de las divertidas canciones en inglés.

Técnica:

“CONOZCO LOS ANIMALES”:

Objetivo: Asociar cada animal con su nombre en inglés.

Desarrollo: El juego consiste en darles a los niños/as 10 láminas con 10 animales

Distintos: conejo, rana, pez, hormiga, perro, elefante, cangrejo, cerdo, pájaro y mariquita y, 10 etiquetas donde en cada etiqueta aparece el nombre de un animal en inglés. La actividad se resuelve asociando cada animal con su etiqueta, con el nombre del animal en inglés.

Ejemplo:

- ❖ CERDO-----PIG
- ❖ CONEJO-----RABBIT
- ❖ CANGREJO---CRAB
- ❖ HORMIGA-----ANT
- ❖ PÁJARO-----BIRD
- ❖ MARIQUITA--LADYBIRD
- ❖ RANA-----FROG
- ❖ PEZ-----FISH
- ❖ ELEFANTE----ELEPHANT
- ❖ PERRO-----DOG

Valoración: juego adecuado para fomentar el aprendizaje de los nombres de los animales más comunes en dicho idioma.

4.1.7.1. Título

REALIZAR UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TÉCNICAS LÚDICAS QUE AYUDEN A MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO.

4.1.7.2. Componentes

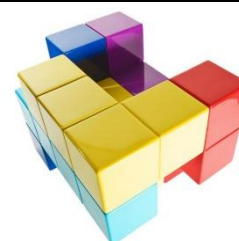
Esta propuesta tiene varios componentes esenciales, puesto que la rama de educación es una rama fundamental en el desarrollo personal y profesional de todos, dando su relevancia necesaria detallamos los componentes de la mencionada guía a continuación.

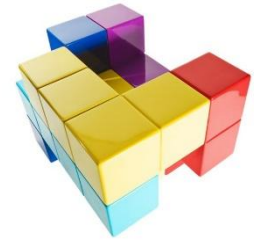
- **Objetivo:** finalidad o logro para el desarrollo de la clase.
- **Contenido:** basado en la planificación y en concordancia a la fase de objetivos.
- **Método:** la ejecución de la clase con la metodología adecuada para una cátedra exitosa.
- **Evaluación:** medio de verificación de recepción del contenido educativos impartido.
- **Formas de Organización:** las variedades y cualidades que forman el aula de clase y que en base a ellas se debe generar una planificación.

COMPONENTES DEL LÚDICO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO

GRADO: DÉCIMO



COMPONENTES DEL LÚDICO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO

GRADO: DÉCIMO

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LA HABILIDAD DE READING

OBJETIVO	ACTIVIDADES	TIEMPO APROXIMADO	EVALUACIÓN
Predecir el contenido de un texto.	Predecir el contenido de un texto a través de algunas pistas tentadoras que se les da.	10 minutos	Predijo correctamente el contenido del texto utilizando las pistas dadas.
Comprender una lectura.	Leer un texto por ellos mismos y contestar preguntas detalladas de comprensión.	20 minutos	Comprendió el texto y contestó las preguntas sin mucho esfuerzo.
Relacionar nuevas palabras del texto con sus definiciones.	Relacionar las nuevas palabras del texto con sus definiciones utilizando el contexto que le ofrece la lectura.	20 minutos	Relacionó correctamente las nuevas palabras del texto con sus definiciones.
Completar un cuadro después de leer una historia.	Completar un cuadro con información que se le solicita acerca de la historia leída anticipadamente.	15 minutos	Produjo en un cuadro información detallada relacionada con la historia narrada.
Contestar preguntas específicas de un texto.	Contestar preguntas específicas de un texto dado.	20 minutos	Contestó claramente las preguntas.
Predecir el contenido de una imagen.	Predecir el contenido de una imagen a través de algunas pistas que se les da.	10 minutos	Predijo correctamente la imagen que le escribieron.

Tabla #14.3: Componentes del Lúdico Habilidad de READING

COMPONENTES DEL LÚDICO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO

GRADO: DÉCIMO



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LA HABILIDAD DE WRITING

OBJETIVO	ACTIVIDADES	TIEMPO APROXIMADO	EVALUACIÓN
Desempeñar un papel central para crear un texto	Crear un texto que sea para la persona que desempeña el papel central.	15 minutos	Escribió con facilidad y coherencia el texto del personaje central.
Redactar textos claros y detallados sobre un tema.	Redactar a partir de un tema asignado textos detallados y claros.	20 minutos	Produjo textos claros y detallados sobre el tema en cuestión.
Estructurar información sobre un tema.	Organizar correctamente la información de un tema.	10 minutos	Utilizó correctamente los mecanismos de organización, articulación, etc. al estructurar información.
Generar escritura creativa.	Desarrollar escritura creativa a través de poesía, un cuento, una obra de teatro, etc.	25 minutos	Expresó de manera espontánea y fluida su creatividad por medio de una poesía, un cuento, una obra de teatro, etc.
Redactar el final de la historia.	Escuchar una historia y mirar las fotos de la misma después el estudiantado debe escribir el posible final de la historia.	5 minutos	Redactó párrafos claros y detallados sobre el posible final de la historia.

Tabla #14.3: Componentes del Lúdico Habilidad de WRITING

4.2. Resultados Esperados de la Alternativa

- Se espera mejorar los niveles de aprendizaje y apreciación del idioma inglés por medio de la aplicación de técnicas lúdicas y dinámicas que mejoren la enseñanza del idioma, estas incluirían juegos grupales y no tradicionales y a su vez dinámicas reflexivas que pongan a evaluar los temas impartidos en el día de clases.

- Es como resultado esperado más allá de lo académico, generar un cambio en la metodología tradicional de la enseñanza del idioma, que permita una mejor comunicación entre profesores y estudiantes, y que a su vez como docentes tengan una planificación con temas personalizados o clases no rígidas para los alumnos, por el contrario, que sean espacios dinámicos e innovadores.
- Obtener por medio de la aplicación de dinámicas y espacios lúdicos mejorías en el aprendizaje de la materia, además que se puedan generar planificaciones pedagógicas personalizadas por aula de clase, que permitan mejoras integrales en el desarrollo de la jornada educativa.
- Concientizar por medio de espacios de dialogo flexibles y dinámicos la importancia del idioma en el medio, esto representaría como una parte del eje esencial para captar la atención de los estudiantes y poder canalizar esa energía o curiosidad por el aprendizaje en el aula de clases a través de las técnicas o procesos lúdicos que se establecieron previamente en las planificaciones escolares.

4.3. Conclusiones y Recomendaciones

4.3.1. Conclusiones

El papel del alumno o alumna no es estático como simple receptor de los conocimientos, sino que él o ella participa activamente en su aprendizaje, discutiendo y practicando el idioma inglés en situaciones propuestas por el o la docente, pero en una situación más real, esto con el propósito de que más tarde el o la estudiante pueda tomar ventaja de lo aprendido y lo utilice en su vida cotidiana.

La intención de la propuesta es que sea un punto de apoyo para las y los docentes que tienen a cargo la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés de secundaria en el sistema educativo. Es trascendental resaltar que las actividades propuestas se basan en cuatro habilidades del inglés, tal y como lo plantea el Programa de Estudio en la Enseñanza del Inglés diversificada del Ministerio de Educación Pública de Ecuador.

Aunque el docente ya no mantiene esa postura conductista de años atrás, cuando se enmarcaba en la formación de hábitos a base de un proceso de condicionamiento por estímulo-respuesta y reforzamiento, sólo aplicable esta corriente filosófica en aquellos casos, en los cuales se emplea el método audio lingual. Hoy en día, el maestro trata que el estudiante sea más participativo y el aprendizaje sea interactivo, aplicando ciertos estilos de aprendizaje, válidos tal vez, pero que aún, no han logrado fortalecer la enseñanza del idioma, a esto se suma, la falta de precisión en los programas, por ello, la búsqueda de un sistema eficaz que desarrolle las habilidades de expresión oral en el idioma inglés.

En consecuencia, se espera que las sugerencias sean útiles respecto a las experiencias o actividades de aprendizaje, como parte del planeamiento didáctico del docente para poder lograr los objetivos propuestos en el programa de estudios.

4.3.2. Recomendaciones

- Realizar evaluaciones permanentes para conocer cuáles son los efectos que producen el uso de métodos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje de la lengua Inglesa y de qué forma contribuyen en cada uno de los estudiantes.
- Los docentes deben estar preparados para identificar cuáles son los tipos de inteligencia que poseen cada uno de sus estudiantes y de esta manera aplicar las técnicas adecuadas para así lograr un mayor provecho de los métodos a utilizar.
- Utilizar varias metodologías con relación a los juegos lúdicos para obtener un mayor progreso de la inteligencia en los estudiantes produciendo ventajas en el desarrollo del lenguaje.
- Aplicar diversas estrategias para verificar el tipo de inteligencia que desarrolla cada estudiante y así poder obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1997). La educación y la estructura del conocimiento. Buenos Aires: Ateneo.
- Bello, P. (1990). Didáctica de las segundas lenguas. Madrid. Santillana.
- Brown, H. D. (1994). Principles of Language Learning and Teaching. [Principios del aprendizaje de idiomas y de la enseñanza] United States. Prentice Hall Regents.
- Brumfit, Ch y Johnson, K. (Ed.) (1987). The Communicative Approach to Language Teaching. [El enfoque comunicativo de la enseñanza de idiomas] Nueva York. Oxford University Press.
- C. Richards, Jack; Lockhart, Charles.(1996)“Reflective teaching in Second language classrooms”.New York: Cambridge University Press.
- Cameron, L. 2011. Teaching Languages to Young Learners. Cambridge: Cambridge University Press. Fifth edition.
- Canale. (1982). Enfoques de la comunicación. Barcelona: Catalana.
- Carolina, M. M. (25 de mayo de 2010). monografias .com. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos62/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa/tecnicas-instrumentos-evaluacion-educativa.shtml>
- Carroll, J. B. (1993). teoría de la Inteligencia Múltiple. hartford connecticut: Edición.
- Carvajal, Z. (2011). Lineamientos curriculares en la enseñanza de inglés en secundaria, basados en el enfoque comunicativo. Tesis de Maestría, Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica
- Celce-Murcia, M. (Ed.) (1991). Teaching English as a Second or Foreign Language.[Enseñanza del Inglés como segunda lengua o lengua extranjera] Estados Unidos. Heinle & Heinle Publishers.
- Concepto.de. (2014). Obtenido de <http://concepto.de/monografia/#ixzz3THbWl4cC>
- Cook, T. y Reichardt, Ch. (1997). Métodos Cualitativos y Cuantitativos en Investigación. Madrid, España. Ediciones Morata.
- Cortés, L. (2013). El español que hablamos: malos usos y buenas soluciones: Edición aumentada. Almería, España: Universidad Almería.
- Cueva, J. (2003). Inteligencias Múltiples. Madrid: Ciudad Nueva. Obtenido de online.upaep.mx:
<http://online.upaep.mx/campusTest/ebooks/DesarrolloCognitivoeInteligencia.pdf>

- Daltoni, N. (2009). Enseñanza de una lengua extranjera. Madrid: Falatos.
- Dlugosz, D. (2000). Rethinking the role of reading in teaching a foreign Language to Young Learners. [Repensando el papel de la lectura en la enseñanza de un idioma extranjero para estudiantes jóvenes]. ELT Journal. 54/3. July, 2000. Pág.286
- Domjan, M. (2009). Principios de aprendizaje y conducta. Madrid, España: Ediciones Paraninfo.
- Echegoyen, J. (2015). DICCIONARIO DE PSICOLOGIA CIENTIFICA Y FILOSOFICA. Obtenido de <http://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Escalas-Evaluacion.htm>
- ECURED. (17 de noviembre de 2010). ECURED. Obtenido de http://www.ecured.cu/index.php/Rendimiento_acad%C3%A9mico
- Escudero, J. (Ed.) (1999). Diseño, desarrollo e innovación del currículum. España. Editorial Síntesis.
- European Committee. (2001). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. [Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación]. Council for Cultural Cooperation Education Committee Language Policy Division, Strasbourg. Cambridge University Press.
- Francisco, G. M. (10 de noviembre de 2010). slideshare. Obtenido de <http://es.slideshare.net/alopeztoral/instrumentos-evaluacion>
- Gardner. (2007). Inteligencias Múltiples. Madrid: Ediciones Diaz De Santos.
- Gardner. (27 de Julio de 2015). Psicología Cognitiva. Madrid: Circulo Rojo.
- Garibay, B. (2002). Experiencias de aprendizaje: Educación Siglo XXI. Para que mis alumnos aprendan. Una guía de acción. Universidad Autónoma del Carmen. México.
- Gimeno, J. (2010). Saberes e incertidumbres sobre el currículum. Madrid, España: Morata.
- Goleman. (2007). Inteligencia. Barcelona: Ediciona. Obtenido de [definicionabc: http://www.definicionabc.com/general/inteligencia.php](http://www.definicionabc.com/general/inteligencia.php)
- Halbach, Ana; García Gómez, Anotnio; Fernández Fernández, Raquel. (2009)“Enseñar en el proyecto bilingüe. Reflexiones y recursos para el profesor”: Abecedario.
- Hernández, L. (2011). Desarrollo cognitivo y motor. Madrid, España: Ediciones Paraninfo .

- Jiménez, C. (2011) La Lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego. (Colección Mesa Redonda N° 34). Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia, p.105.
- Latorre, Á., Bisetto, D., & Teruel, J. (2011). Trastornos y dificultades del desarrollo: Evaluación, intervención y casos prácticos. Valencia, España: Universitat de València.
- LeFever, M. (2003). Estilos de Aprendizaje. Roma, Italia: Editorial Patmos.
- Lightbown, P “Great expectations in second language acquisition research and classroom teaching”. (1985): Applied Linguistics.
- López, G, Rodríguez, R, y Rodríguez, M. (2005) Aprendizaje temprano de lenguas Extranjeras y desarrollo del pensamiento. Publicado en Aula Abierta, 06 (1) 191-204.
- Martí, J., & Valls, M. (2005). Motivación y juego en el aula: La implicación del alumno en las clases de E/LE. Virginia, United States: University of Virginia y Universitat Jaume I.
- Martínez Agudo, Juan de Dios; López Pérez, M^a Magdalena “Activities and resources for bilingual classrooms”. (2012).Sevilla: ediciones Alfar.
- Mercade, A. (19 de Diciembre de 2012). TRANSFORMANADO EL INFIERNO . Obtenido de TRANSFORMANADO EL INFIERNO : <http://transformandoelinfierno.com/2012/12/19/los-8-tipos-de-inteligencia-segun-howard-gardner-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples/>
- Moreno, R. (9 de Enero de 2012). Blogger. Obtenido de <http://rosamorenolengua.blogspot.com/2012/01/la-exposicion-oral.html>
- Ocaña, J. (2010). Mapas mentales y estilos de aprendizaje. Alicante, España: Editorial Club Universitario.
- Puentes, E. (2005). Enseñanza lúdica en la juventud. Asuncion: Universidad de Asunción.
- Rodríguez Medina, G. D. (04 de Marzo de 2011). Scribd. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/50045935/Modalidades-de-la-investigacion-cientifica>
- Rodríguez, R., & Fernández, M. (1997). Desarrollo cognitivo y aprendizaje temprano: La lengua escrita en la educación infantil. Oviedo, España: Ediciones de la Universidad de Oviedo.
- Sánchez Megolla, María Teresa “El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés” octubre 2009 libro digital.

- Título VI capítulo I (p.28-29) registro oficial n° 754 LOEI 16 de julio del 2012. (s.f.).
- Vargas, M. J. (Septiembre de 2004). ingenieria.unam.mx. Obtenido de ingenieria.unam.mx:
<http://www.ingenieria.unam.mx/~guiaindustrial/entorno/info/6/1.htm>
- Vygotsky. (1979). el desarrollo de los procesos psicologicos. En Vygotsky, el desarrollo de los procesos psicologicos. Barcelona: critica.
- williamolg. (21 de Abril de 2012). Scribd.

ANEXOS

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Metodología de investigación

El presente capítulo tiene por objetivo definir la metodología de investigación en la que se sustentará este trabajo. Según Ballestrini (2002), la finalidad del marco metodológico es el de ubicar a la investigación en el lenguaje, describir el tipo de estudio, el diseño, la población, muestra, instrumentos y técnicas de recolección de datos; en pocas palabras, proporcionar un esquema detallado de cómo se realizó la investigación.

La investigación a realizarse será cualitativa y cuantitativa, en el primer caso se justificará en la lógica INDUCTIVA, puesto que el investigador aplicará CUESTIONARIOS cualitativos de campo para la obtención de los datos comunes y científicos de Metodología Lúdica, en el segundo caso se establecerá la lógica DEDUCTIVA, donde se esclarece las variables de estudio para la recogida de datos y posterior análisis.

El término diseño, según Hernández, Fernández y Batista (1998), es usado para referirse a un plan o estrategia que se plantea el investigador para dar respuestas a sus interrogantes. El diseño de la investigación tiene como propósito, según Sabino (2000), aportar un modelo de verificación el cual permita contrastar los hechos con la teoría y su forma es la de una estrategia que determina los procedimientos necesarios para lograrlo. Para este proyecto se utilizará el diseño de la investigación de Campo, en los cuales los datos fueron recogidos de manera directa mediante el investigador, Sabino (2000). Según este mismo autor, las investigaciones de campo no pueden basarse únicamente en la obtención de datos primarios, ya que siempre será necesario ubicar e integrar la investigación dentro de un conjunto de ideas llamado investigación documental.

Modalidad de investigación

Este trabajo de investigación se enmarca bajo la modalidad general de proyecto factible, En un sentido formal, los Proyectos Factibles tienen su fundamento, dentro de los límites normativos que rigen la comunidad académica, en los reglamentos internos de cada un proyecto factible consiste “en la elaboración de una propuesta de un modelo operativo variable, o una solución posible a un problema de tipo práctico, para satisfacer necesidades de una institución o grupo social.

Cualitativa. - Se busca como objetivos descubrir la realidad del trabajo investigativo, se trata de probar cierto grado de acontecimiento dado de las cualidades.

Cuantitativa. - Se conseguirá una muestra del total de la población del cual será estudiada para determinar el grado de dificultad que presente las estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tipo de Investigación

Investigación Descriptiva. Se describirá los criterios específicos de las estrategias de enseñanza a considerar como problemas de la didáctica de enseñanza (Motivación, Práctica, escritura) además del nivel del aprendizaje de estudiantes.

Investigación de Campo, Se efectuarán encuestas de valoración académica en el lugar operado, específicamente de los tipos de problemas de aprendizaje y un instrumento para medir el nivel del idioma inglés en estudiantes.

Métodos

Inductivo. - Es aquel método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares.

Deductivo. - Esto quiere decir que las conclusiones son una consecuencia necesaria de las premisas: cuando las premisas resultan verdaderas y el razonamiento deductivo tiene validez, no hay forma de que la conclusión no sea verdadera.

Analítico. - Es Cuando se plantea realizar un estudio analítico, se conoce bastante sobre la enfermedad, así pueden probarse hipótesis específicas previas surgidas de un estudio descriptivo.

Encuestas. - A través de las encuestas se obtendrá las averiguaciones adquiridas para así llevar un buen trabajo investigativo.

Entrevista. - Mediante las observaciones y encuestas permitirán hacer una excelente entrevista para así llevar a cabo un buen trabajo que se lleve a cabo para realizar una investigación.

Instrumentos

Se utilizará una entrevista semi estructurada abierta para indagar la opinión directa y veraz de la muestra seleccionada (ver anexos).

Validez del Instrumento

De acuerdo con Ballestrini (2002), la validez en términos generales "se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir". (p.139). Esa validez, según Hernández, Fernández y Batista (1998), se puede determinar de tres (3) formas: la primera es la validez relacionada con el contenido la cual se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide. La segunda se refiere a la validez de criterios por jueces y expertos. Y, por último, la validez de constructo la cual se refiere al grado en que una medición se relaciona de manera consistente con otras mediciones, de acuerdo con hipótesis derivadas teóricamente y que conciernen a los conceptos.

Confiabilidad del Instrumento

Según Hernández, Fernández y Batista (1998), la confiabilidad está relacionada al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto o varios sujetos produzcan iguales resultados o muy similares. La confiabilidad varía de acuerdo con el número de ítems que incluya el instrumento de medición En este estudio el instrumento se aplicó varias veces a diferentes informantes distintos a los de la muestra seleccionada y los resultados que se arrojaron fueron similares.

Población y muestra de investigación

Población

De acuerdo con Hurtado y Toro (2001), la población o universo se refiere a todos los actores o elementos que van a ser estudiados y para quienes se generalizan las conclusiones que se obtengan.

Tabla # 1: Universo de Población

INDICADORES	POBLACIÓN	MUESTRA
DOCENTE	2	2
ESTUDIANTES	260	60
TOTAL	262	62

Fuente: Secretaria de la Institución

Elaboración: Guido León.

Muestra

La muestra de este trabajo se encuentra enmarcada en el concepto de muestra no probabilística intencional la cual, de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (1998) presume un tipo de procedimiento de selección informal y un tanto arbitraria.

Según Sabino (2000), en las muestras no probabilísticas intencionales, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Es decir que el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que dependerá del proceso de toma de decisiones de los investigadores.

Análisis de Entrevistas

1. Como considera la experiencia de la enseñanza del idioma inglés en la Institución, específicamente en 10mo año de Educación General Básica.

Se consideró, después de realizar las debidas entrevistas y la merma del mismo es que la experiencia de enseñanza del inglés en los estudiantes de 10mo Año de EGB tiene falencias en la aplicación de las metodologías de enseñanza que se imparten en el salón de clases, muchas veces no se sigue la programación o la falta de personalización de la misma no permite que se atienda o se cumpla el cronograma.

2. Puede relatar brevemente sobre detalles importantes que se ven a la hora de la enseñanza del inglés que puedan inferir en lo positivo o negativo de la experiencia.

La gran mayoría indico que la dinámica a la hora de enseñar inglés, es la forma en la cual se lleve una enseñanza en el salón de clases, la actitud de parte del profesor infiere en la de los estudiantes y a su vez la monotonía repercute negativamente, la forma en la que se llega a los estudiantes es otro punto el cual caen a la hora de enseñanza.

3. Según su percepción, ¿Cuáles son los factores que están faltando a la hora del aprendizaje del inglés?

Según los entrevistados, nos indicaron que los factores que están ausentes a la hora de las clases de inglés son: lúdicos, dinámicos y organizativos; lo que refleja que es perenne una clara postura a una tradicional forma de enseñanza que impide la innovación de los procesos educativos del idioma inglés lo cual influye en el aprendizaje de los estudiantes.

4. Acerca de los niveles de interés sobre el idioma inglés en 10mo año EGB, ¿Cómo se percibe?

Por los niveles de atención y la parcial ausencia de técnicas lúdicas o dinámicas que mejoren la recepción de la metodología del idioma inglés, se percibe inherente el interés de los estudiantes sobre el idioma inglés, entre las razones, por la falta de interés que nace debido una clase monótona y aburrida lo cual desmotiva a los estudiantes se puede percibir notoriamente un desinterés en la mayoría de los jóvenes estudiantes.

5. ¿Considera que la aplicación de técnicas lúdicas podría mejorar la experiencia del inglés?

De forma contundente y ampliamente delimitada, se consideró que se puede mejorar sustancialmente los niveles de atención y de recepción de la clase por parte de los estudiantes, al aplicarse más y mejores técnicas que permitan dicha retentiva a su vez el aprendizaje, que por el alto número de estudiantes por salón, técnicas lúdicas de manejo de grupos darían buenos resultados.

**BASE DE PREGUNTAS A EFECTUARSE PARA LA ENTREVISTA CON LA
AUTORIDAD Y DOCENTES DE LA “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO”
CANTÓN QUEVEDO**

1. ¿Sabe usted que tipos de métodos lúdicos para la enseñanza de Inglés existen?

SI

NO

2. En los jóvenes aprecia facilidad para leer contar, cuentos, escribir, realizar juegos de palabras en lengua Inglesa

SI

NO

3. Los niños manifiestan repetidamente canciones y sonidos. Diferencian los sonidos.

SIEMPRE

A VECES

4. Los jóvenes parecen como introvertidos o tímidos en los juegos grupales

SI

NO

5. ¿En los jóvenes se observa facilidad de comunicación con la naturaleza; ¿les gusta salir de excursión a parques, comunidades ecológicas?

Siempre

A veces

6. ¿Los estudiantes prefieren los patrones, las regularidades o las secuencias lógicas en las cosas?

Siempre

A veces

7. Los jóvenes piensan en imágenes y dibujos. Tienen facilidad para resolver sopa de letras.

Si

No

8. Muestran habilidad en la coordinación viso- motora.

Siempre

A veces

9. ¿Por su experiencia ya adquirida que define usted como métodos lúdicos?

- a) Busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.
- b) Es un conjunto de capacidades específicas con distinto nivel de Generalidades
- c) ¿Solo es algo innato de resolver problemas o elaborar productos?

Encuesta aplicada a los estudiantes “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO” CANTÓN QUEVEDO.

1. Te gusta la música.

Si

No

2. Te gusta hacer juegos de palabras.

Si

No

3. Te gusta leer por eso siempre estás leyendo cuentos, cancioneros etc.

Siempre

A veces

4. Disfrutas de los trabalenguas y versos de poesías cortas.

Si

No

5. Disfrutas resolviendo juegos de palabras.

Siempre

A veces

6. Dedicas tiempo a cantar, bailar, saltar.

Si

No

7. Recortas con facilidad papeles u otros objetos.

Si

No

8. Te gusta trabajar exponer.

Siempre

A veces

9. Te gusta trabajar o hacer las tareas en grupo.

Siempre

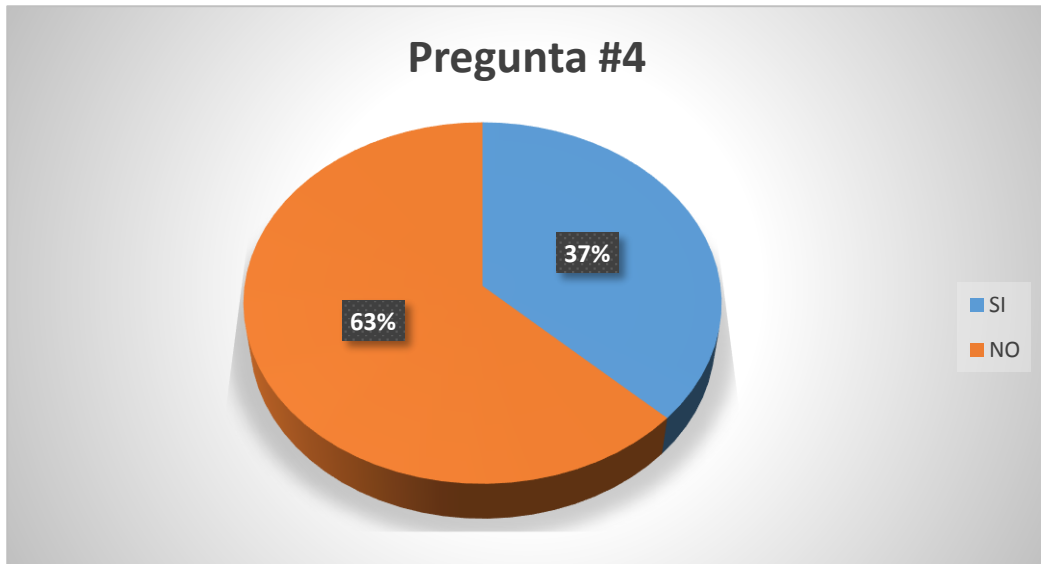
A veces

Tabla #7: Encuesta Pregunta #4

4.- ¿Considera que las programaciones de las clases de inglés son dinámicas y lúdicas?

SI	23
NO	39
TOTAL	62

Grafico #4



Fuente: Encuesta.
Elaboración: Guido León..

Interpretación:

En un amplio margen de opinión, los encuestados revelaron que el 63% de los aplicantes no se sintió conforme con su programación de inglés, ni considero las clases lúdicas y dinámicas, reforzando el hecho que al ser clases no personalizadas deja vacíos en el aprendizaje, un 37% de los encuestados indico que si es lúdica, según su apreciación, esto puede reflejar que en las programaciones si se perciban métodos lúdicos, pero que tal vez no llegan a todos los estudiantes.

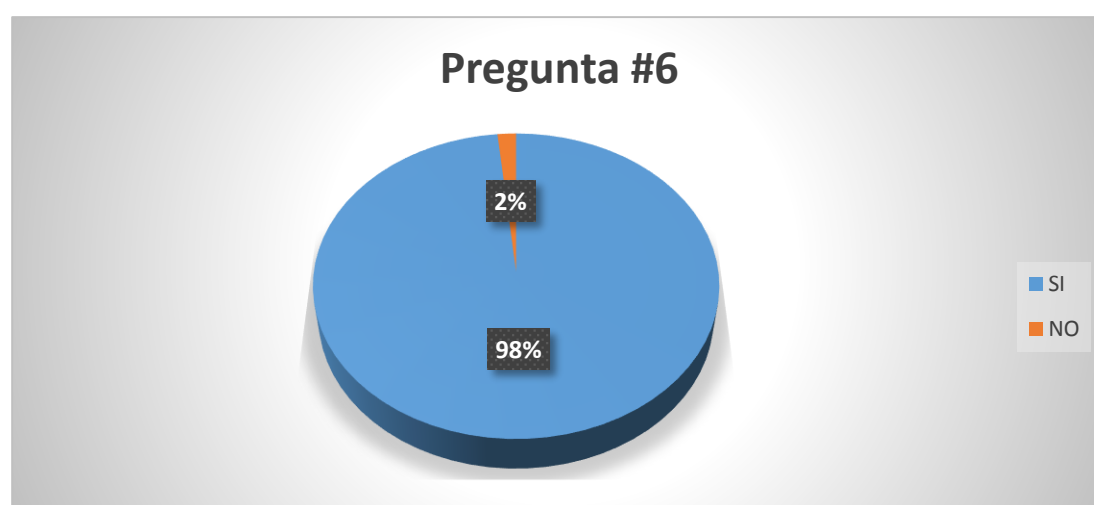
Tabla #8: Encuesta Pregunta #5	
5.- ¿Cree usted que la dinámica tradicional de las clases de inglés permite un buen aprendizaje?	
SI	10
NO	52
TOTAL	62
Grafico #5	
<div style="text-align: center;"> <p>Pregunta #5</p> <p>16% (SI) / 84% (NO)</p> </div>	
<p>Fuente: Encuesta. Elaboración: Guido León.</p>	
Interpretación:	
<p>En esta pregunta percibimos un factor clave en la investigación, los encuestados con un margen representativo del 84% consideran que el aplicativo tradicionalista de la enseñanza pedagógica no permite un buen desarrollo de las habilidades educativas, y un 16% considera que lo tradicional percibe buenos resultados, esto puede deberse a su apreciación del concepto de metodología tradicional, sin embargo en margen global es muy representativa la negativa.</p>	

Tabla #9: Encuesta Pregunta #6

6.- ¿Considera que cambiar la metodología de enseñanza mejoraría el aprendizaje del inglés?

SI	61
NO	1
TOTAL	62

Grafico #6



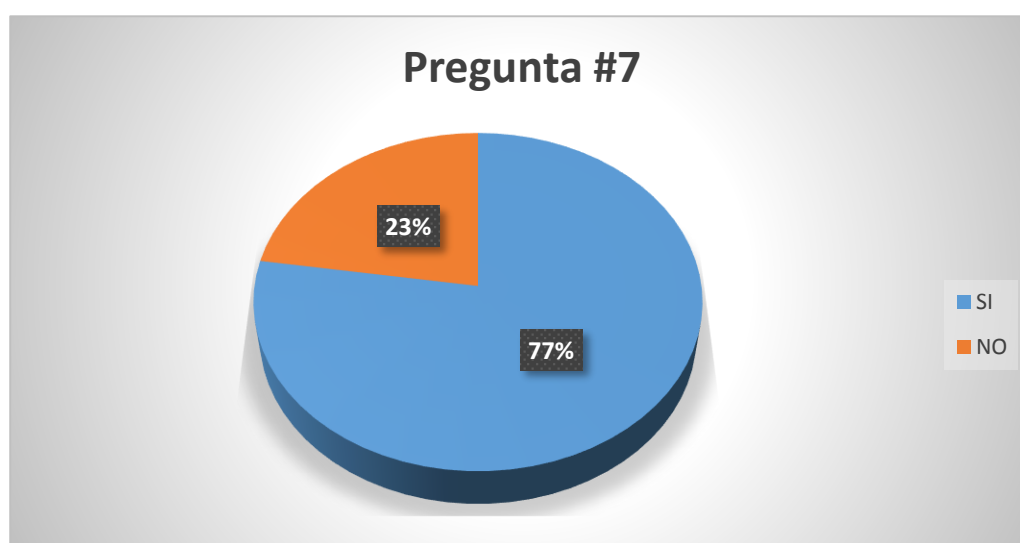
Fuente: Encuesta.
Elaboración: Guido León..

Interpretación:

La forma casi unánime del 98% de los encuestados nos demuestra plenamente que su nivel de apreciación al cambio o implementación de mejores técnicas de enseñanza es algo primordial y necesario, adaptando dichas dinámicas a los sistemas grupales y de forma personalizada, un 2% considero esto ínfimo, puede ser por su nivel de apreciación personal sobre el tema lúdico.

Tabla #10: Encuesta Pregunta #7	
7.- ¿Cree usted que aumentando las actividades lúdicas entorno al idioma ingles mejoraría la percepción del Idioma?	
SI	48
NO	14
TOTAL	62

Grafico #7



Fuente: Encuesta.
Elaboración: Guido León.

Interpretación:

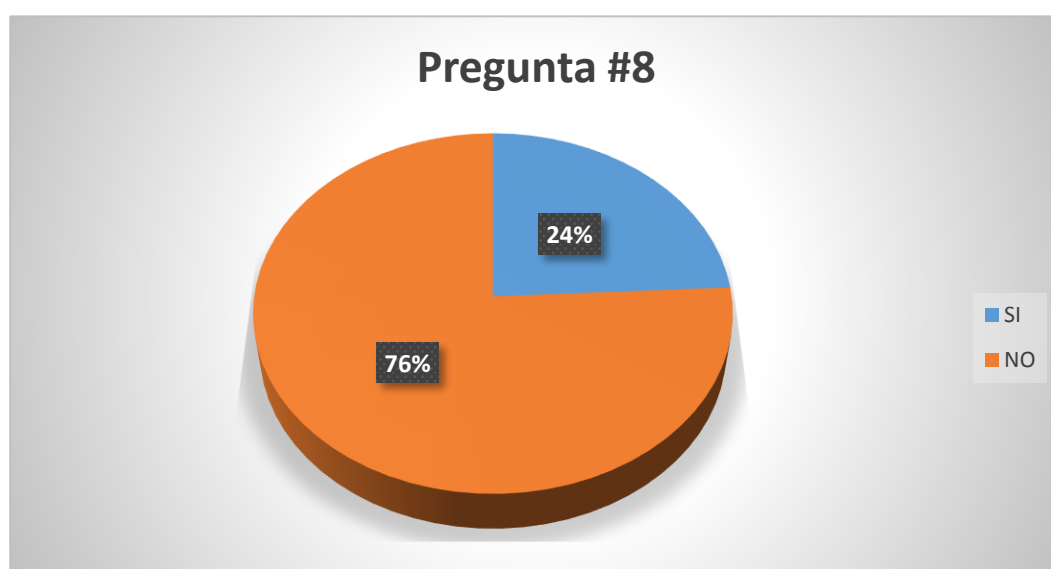
Se consideró esta pregunta esencial para demostrar la necesidad de un cambio en la estructura del desarrollo pedagógico en las aulas de clase, un 77% de los encuestados demostró este punto de vista de forma positiva, dando a entender que es necesario el aumento de actividades lúdicas en beneficio del inglés, a su vez el 23% de los encuestados indico que no era esencial, esto puede deberse a que se tome en cuenta de forma generalizada a dichas actividades, que estas pueden estar sin ningún fundamento final y por tanto no tiene fuerza.

Tabla #11: Encuesta Pregunta #8

8.- Según su apreciación ¿La institución posee un programa solido de pensum académico inglés?

SI	15
NO	47
TOTAL	62

Grafico #8

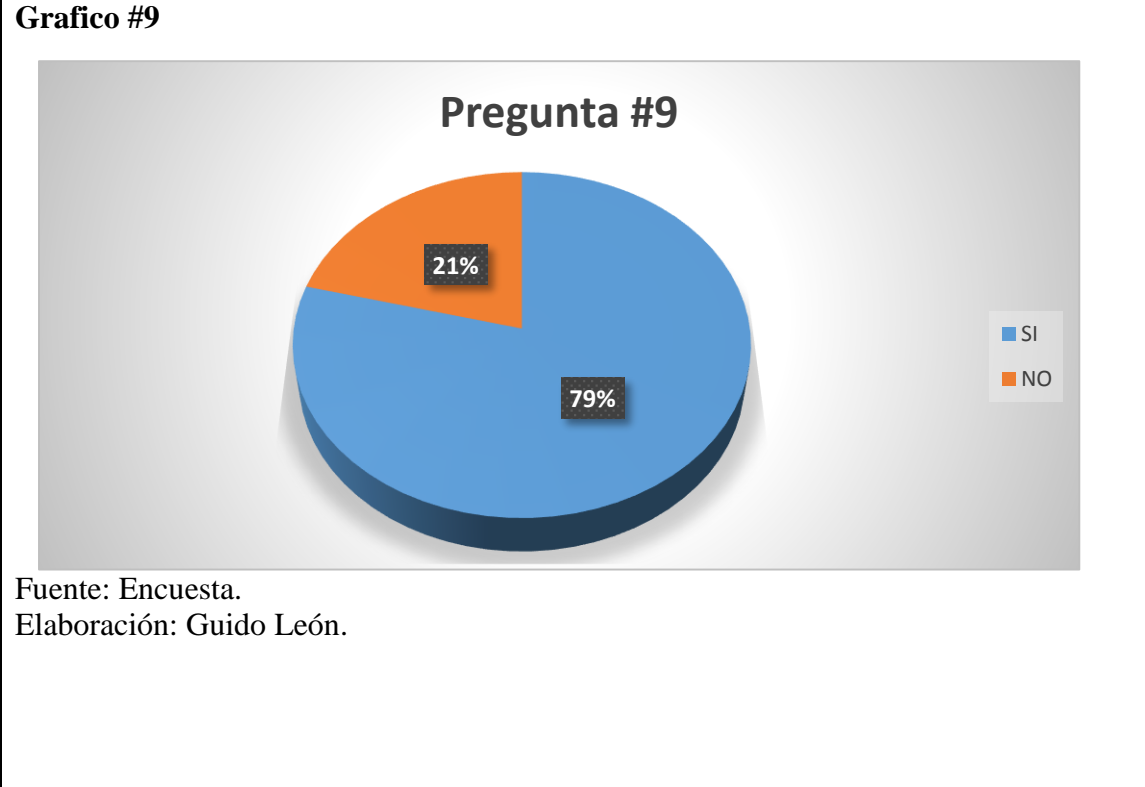


Fuente: Encuesta.
Elaboración: Guido León.

Interpretación:

Un 76% indico que su consideración o criterio, la UE no maneja un pensum académico en el desarrollo del inglés que pueda cubrirse de forma integral, esto puede llevar claramente a detectar falencias en el sistema de aplicación de conocimientos y por ende en el aula de clases, un 24% considera que este concepto es positivo y que la institución si aporta con un pensum adecuado, puede darse este entendimiento que teóricamente si puede tener una base de desarrollo sostenible, pero en la aplicación existen falencias.

Tabla #12: Encuesta Pregunta #9	
9.- ¿Considera que se debe proyectar una nueva metodología de enseñanza más lúdica y didáctica?	
SI	49
NO	13
TOTAL	62



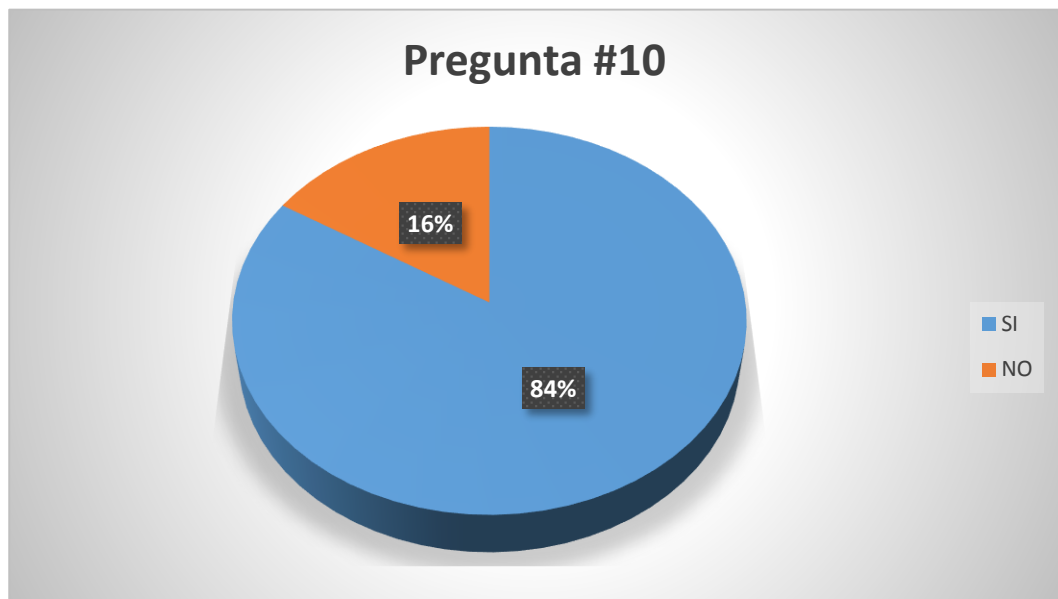
Interpretación:

El 79% de los encuestados considera claramente que se deben proyectar nuevas metodologías educativas en el área de Inglés, esto es óptimo considerar ya que medimos que los encuestados desean innovaciones en el sistema de enseñanza y que desean que se imparta de forma estratégica y personalizada, a su vez un 21% considera que la aplicación educativa esta adecuada y sostenible, puede reflejarse con el concepto que la planificación a nivel teórico es óptima y con buenos esquemas, pero al planificar la clase o ejecutar las propuestas no realizan los procesos correctamente.

Tabla #13: Encuesta Pregunta #10

10¿Conoce usted técnicas lúdicas o didácticas en función del idioma inglés?	
SI	52
NO	10
TOTAL	62

Grafico #10



Fuente: Encuesta.
Elaboración: Guido León.

Interpretación:

En esta pregunta esencial buscamos conocer realmente si el concepto de actividades lúdicas es bien fundamentado, por ello un 84% considera rotundamente que si conoce en su totalidad los conceptos que engloban a las técnicas lúdicas y dinámicas, lo que nos permite inferir que la población esta empapada de los nuevos teoremas educativos, un 16% considera que no dominan el concepto, sin embargo esto demuestra que es importante mejorar en la innovación educativa.



Unidad educativa "Quevedo"



Estudiantes de la unidad Educativa "Quevedo"



Estudiantes de la Unidad Educativa “Quevedo”



Estudiantes de la Unidad Educativa “Quevedo”

**MATRIZ PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME DL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

ESTUDIANTE: LEON ARREAGA GUIDO JORGE **CARRERA:** IDIOMAS **FECHA:** 17 DE NOVIEMBRE DE 2016
TEMA: METODOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE DECIMO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA QUEVEDO”

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LA HIPÓTESIS	INDICADORES DE LA VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR	CONCLUSIONES
Con la utilización de los métodos lúdicos como herramienta didáctica mejorarían los procesos de enseñanza en la asignatura de inglés con estudiantes del décimo año de la Unidad educativa “Quevedo” cantón Quevedo.	variable independiente Métodos lúdicos	Desarrollando técnicas lúdicas mejoraría los procesos de enseñanzas de docentes en la asignatura del idioma inglés <ul style="list-style-type: none"> • Música • Cancioneros 	1. ¿A usted le llama la atención el idioma inglés? 2. ¿Considera que las clases de inglés son lúdicas o dinámicas? 3. ¿Piensa que se le da el debido interés a las clases de inglés?	En conclusión, se espera que las sugerencias sean útiles respecto a las experiencias o actividades de aprendizaje, como parte del planeamiento didáctico del docente para poder lograr los objetivos propuestos en el programa de estudios.
	Variable dependiente Enseñanza del idioma	Aplicando técnicas motivacionales en la enseñanza del idioma inglés Desarrollando una guía metodológica para docentes mejoraría los procesos de enseñanzas	1. ¿Considera que las programaciones de las clases de inglés son dinámicas y lúdicas? 2. ¿Cree usted que la dinámica tradicional de las clases de inglés permite un buen aprendizaje? 3. ¿Considera que cambiar la metodología de enseñanza mejoraría el aprendizaje del inglés?	

PROPUESTA: Determinar la influencia de los métodos lúdicos en la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes de décimo año de la Unidad educativa “Quevedo”

RESULTADOS DE LA DEFENSA: _____

ESTUDIANTES DIRECTOR DE LA ESCUELA O SU DELEGADO COORDINADOR DE LA CARRERA DOCENTE ESPECIALISTA