



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCO MISIONAL SÁNCHEZ Y CIFUENTES EN EL AÑO LECTIVO 2012- 2013” (PROPUESTA ALTERNATIVA)”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada/o en Ciencias de la Educación especialidad Inglés

AUTORES:

Herrería Burbano Paola Fernanda
Mosquera Terán Edwin Hernán

DIRECTORA:

Msc. Sandra Guevara

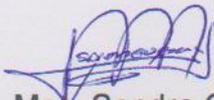
Ibarra, 2014

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Directora del Trabajo de Grado titulado: **“TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCO MISIONALSÁNCHEZ Y CIFUENTES EN EL AÑO LECTIVO 2012- 2013”**. Trabajo realizado por los señores egresados: Herrera Burbano Paola Fernanda y Mosquera Terán Edwin Hernán previo a la obtención del Título de Licenciada/o en Ciencias de la Educación especialidad Inglés

Al ser testigo personal y corresponsable directa del desarrollo del presente Trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es todo cuando puedo certificar en honor a la verdad.



Msc. Sandra Guevara

DIRECTORA DE TESIS

DEDICATORIA

Al finalizar una etapa más en mi vida profesional dedico este trabajo a todos los que de una manera u otra tienen en sus manos la responsabilidad del desarrollo del ser humano, con mucho amor para a mis padres, esposo e hijos quienes han sido la fortaleza más importante para cumplir con este objetivo, de igual manera a los profesores y amigos que de una u otra manera me han apoyado para llegar con éxito a la culminación de esta etapa en la vida apoyándome incondicionalmente por lo que les consagro en el altar de mi corazón.

Paola

Dedico esta investigación especialmente a mi familia que con su amor, comprensión y afecto han sido la fortaleza más importante para cumplir con este objetivo, guiándome por el sendero de la superación, verdad y respeto, les doy gracias por haberme brindado el fruto de su esfuerzo y sacrificio por ofrecerme un mañana mejor apoyándome de manera incondicional, para llegar con éxito a la culminación de esta etapa en la vida.

Edwin

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por haber facilitado una oportunidad de superación y aprendizaje que garantizan un éxito personal y profesional.

Un agradecimiento especial a la Msc. Sandra Guevara Directora de Tesis que con calidez humana incomparable nos guio con ética hacia el cumplimiento de nuestros objetivos, por su apoyo y confianza en nuestro trabajo y su capacidad para guiar nuestras ideas, por habernos facilitado siempre los medios suficientes para llevar a cabo todas las actividades propuestas, por la amistad y confianza otorgada.

A nuestros padres quienes con infinito amor a través de la vida han sabido guiarnos con su ejemplo de trabajo y honestidad, por todo su esfuerzo reflejado y por su constante apoyo que ha permitido alcanzar esta meta.

ÍNDICE

CONTENIDOS	p.p
Aceptación de la Directora.....	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice.....	v
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Introducción.....	x
CAPÍTULO I	1
1 El problema de investigación.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	2
1.3 Formulación del problema.....	5
1.4 Delimitación.....	5
1.4.1 Delimitación Espacial.....	5
1.4.2 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	6
1.5.1 Objetivo General.....	6
1.5.2 Objetivos Específicos.....	6
1.6 Justificación.....	6
CAPÍTULO II	9
2 Marco teórico.....	9
2.1 Fundamento Teórico.....	9
2.1.1 Fundamentación Psicológica.....	9
2.1.2 Fundamentación Filosófica.....	11

2.1.3	Fundamentación Pedagógica.....	12
2.1.4	Fundamentación Sociológica.....	14
2.1.5	Destrezas a desarrollar para el aprendizaje de Ingles.....	17
2.1.6	Importancia del Inglés en la educación.....	22
2.1.7	Técnicas lúdicas para hablar en Inglés.....	25
2.1.8	El juego una alternativa para hablar en Inglés.....	48
2.2	Posicionamiento teórico personal.....	50
2.3	Glosario de términos.....	51
2.4	Interrogantes.....	54
2.5	Matriz Categorial.....	55
	CAPÍTULO III	56
	3 Metodología de la Investigación.....	56
3.1	Tipo de investigación.....	56
3.2	Métodos de Investigación.....	57
3.3	Técnicas e Instrumentos.....	59
3.4	Población.....	59
3.5	Muestra.....	60
	CAPÍTULO IV	62
	4 Análisis e interpretación de resultados.....	62
4.1	Resultados de la encuesta realizada a docentes.....	62
4.2	Resultados del Test aplicado a estudiantes.....	71
	CAPÍTULO V	81
	5 Conclusiones y recomendaciones.....	81
5.1	Conclusiones.....	81
5.2	Recomendaciones.....	82

CAPÍTULO VI	84
6. Propuesta Alternativa	84
6.1 Título.....	84
6.2 Justificación.....	84
6.3 Objetivo.....	85
6.4 Ubicación sectorial y física.....	86
6.5 Desarrollo de la propuesta	86
6.6 Impactos.....	132
6.7 Difusión.....	133
CHAPTER VI	134
6 Alternative proposal	134
6.1 Title.....	134
6.2 Justification.....	134
6.3 Objectives.....	135
6.4 General objective.....	135
6.5 Physical location.....	135
6.6 Development of the proposal.....	136
6.7 Impact.....	181
Release.....	180
References.....	185
Anexos.....	186
Anexo 1. Árbol de problemas	187
Anexo 2. Matriz de coherencia	188
Anexo 3. Encuesta a docentes	189
Anexo 4. Test a estudiantes	193
Anexo 5 Fotografías del trabajo realizado	196

RESUMEN

Esta investigación parte del problema de ¿Cuáles son las Técnicas lúdicas que utilizan los docentes de Inglés para desarrollar la destreza de hablar de los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” en el año lectivo 2012- 2013? El objetivo de investigación es determinar las técnicas lúdicas para el desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica. . El diseño metodológico que se escogió es una investigación documental, de campo, descriptiva y propositiva, apoyada en el método científico, descriptivo, analítico– sintético, inductivo–deductivo, estadístico y matemático. Tiene su fundamento pedagógico en la Teoría Ecológica Contextual que destaca el papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula, en el proceso educativo y en el aprendizaje en particular, Psicológicamente en la Teoría constructivista y el Aprendizaje Significativo. Epistemológicamente en la Teoría humanista que tiene como objeto de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual. Por su aporte importante se consideró a la Teoría Cognitiva que tiene por objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como este se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, en la Teoría Socio- Crítica que concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, revalora la cultura y la ciencia acumulada por la humanidad, reivindica al individuo como centro del proceso de aprendizaje. Por la relevancia en el proceso investigativo se analizará las técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, sus fundamentos, características y ejemplos lo que garantiza la fundamentación teórica de la investigación. También se analizó la guía didáctica como un recurso valioso dentro del proceso de aprendizaje del niño, que favorece los roles dinámico de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante el trabajo individual y de equipo, desarrollo de actitudes de solidaridad que otorgan al educando el rol principal.

ABSTRACT

Is this research part of the problem of leisure What are the techniques used by teachers to develop English speaking skills of the students at the Eight Years of General Basic Education College of missionary Treasury " and Sánchez Cifuentes " in the school year 2012 - 2013 ? The research objective is to determine the recreational for developing speaking skills in English in the Eighth Year of Basic General Education techniques. . The methodology that was chosen is a descriptive and proactive documentary research field, based on the scientific, descriptive, analytic-synthetic, inductive -deductive, statistical and mathematical method. It has its basis in Contextual Teaching Ecological Theory that emphasizes the role of historical, geographical, ecological, cultural, social, economic, family, school context, classroom, in the educational process and learning particularly in psychologically constructivist theory and Meaningful Learning. Epistemologically on humanistic theory which aims to study the development of personality and growth conditions existential intellectual development, primarily emphasizing the subjective experience , freedom of choice and relevance of the meaning individual. Por was considered significant contribution to Cognitive Theory which aims to study the role of learning in the form as it is organized and the student as an active agent of his own learning, Socio- critical Theory conceived as an essential principle that the multiple dimensions of comprehensive development human, values the culture and science accumulated by humanity, claims the individual as the center of the learning process. What's important in the research process will be discussed playful techniques to develop the skills of English speaking students in eighth Year of Basic General Education, fundamentals, characteristics and examples which guarantees the theoretical foundation of the research. Tutorial as a valuable resource within the child's learning process, which favors the dynamic roles of teachers and students in the learning process through individual and team work, solidarity development of attitudes that give the learner also analyzed the main role.

INTRODUCCIÓN

Actualmente el país viven momentos de profundas transformaciones hacia la consolidación de una sociedad humanista, democrática, protagónica, participativa, multiétnica, pluricultural, plurilingüe e intercultural, hacia la construcción del modelo de una nueva República, donde el Estado ejerce la acción de máxima rectoría, garantizando el acceso a los derechos esenciales como principio ético y político. El Estado se plantea la formación de un ciudadano transformador, con principios y valores de cooperación, solidaridad, convivencia, unidad e integración, que aseguren dignidad y bienestar individual y colectivo, con la construcción de un diseño curricular que dé respuestas y concretice los procesos de enseñanza y aprendizaje acordes con las necesidades e intereses de la nueva sociedad revolucionaria.

En este contexto la función de la educación en la actualidad no es sólo la de recoger y transmitir el saber acumulado y las formas de pensamiento que han surgido a lo largo del proceso histórico cultural de la sociedad, sino también el de formar hombres capaces de solucionar sus necesidades, convivir en armonía con el medio ambiente y contribuir con el desarrollo endógeno de sus comunidad. Es por ello que la Educación Básica plantea la formación de un individuo proactivo y capacitado para la vida en sociedad, donde el conocimiento de más de un idioma es ventajoso para todos, por lo que, la atención a las necesidades de los ciudadanos y entre ellas la de comunicación que es una de las más importantes en un mundo globalizado, debe ser característica de la educación moderna.

De allí que el desafío de la educación contemporánea es contribuir a desarrollar las competencias de los estudiantes para convivir en su comunidad local y en una cada vez más cercana comunidad mundial, se

puede decir que el conocimiento de varios idiomas y en especial del idioma Inglés, reconocido mayoritariamente como el lenguaje universal por excelencia, es indispensable como una herramienta de trabajo para los futuros profesionales que hoy se preparan en las aulas en calidad de estudiantes y, por lo tanto, uno de los elementos importantes en su formación integral.

El aprender bien un idioma requiere mucha atención, constancia, trabajo y sobre todo, tiempo e interés, para poder comunicarse con otras personas en su mismo idioma compensa siempre el esfuerzo realizado. Cada vez la sociedad en general reconoce la importancia fundamental de este idioma universal de comunicación por medio del cual se mueve todo tipo de información actualizada dentro de los campos científico, financiero, técnico y profesional.

Con este antecedente el Ministerio de Educación considera que el aprendizaje del idioma Inglés es una parte esencial en el proceso de formación que permitirá a los educandos prepararse en la vida para el presente siglo ya que esta asignatura para el sistema de educación básica superior tiene un enfoque comunicativo mediante el cual se pretende que el estudiante desarrolle las destrezas receptivas del lenguaje escuchar y leer, y las destrezas productivas hablar y escribir. El aprendizaje del Inglés gracias a estas reformas cambian totalmente su metodología de la tradicional, repetitiva gramática memorística a una metodología comunicativa que tiene una visión diferente del uso del lenguaje, manejándolo dentro del dominio de destrezas básicas en un contexto comunicativo basado en técnicas lúdicas y una diversidad de tópicos sociales culturales y científicos que son de interés para los educandos. El trabajo de investigación que se presenta consta de seis capítulos:

- **Capítulo I:** Comprende los antecedentes, la importancia que tienen las técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés. El planteamiento del problema que comprende el análisis de las causas y efectos que ayudan a desarrollar y conocer la situación actual del problema. La formulación del problema, la delimitación espacial y temporal la primera parte describe el lugar donde se realizó la investigación y el tiempo realizado. El objetivo general y los específicos puntualizan las actividades que guiaron el desarrollo de la investigación y finalmente la justificación es aquella que determina y explica los aportes y la solución que se va a dar al problema.
- **Capítulo II:** Aquí se puntualizó la fundamentación teórica que sustenta al tema que se investigó y la propuesta desarrollada; a la vez se realiza la explicación pedagógica, psicológica, sociológica del problema y el posicionamiento teórico personal.
- **Capítulo III:** En este capítulo se describe la metodología que comprende los métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación.
- **Capítulo IV:** Aquí se analizó e interpretó los resultados de las aplicados a educandos y educadores para conocer más a fondo de la situación del problema en una manera científica y técnica.
- **Capítulo V:** Se señala las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para los docentes, estudiantes y una alternativa en la utilización de la propuesta.

- **Capítulo VI:** Se refiere al desarrollo de la propuesta alternativa planteada para solucionar el problema, como por ejemplo la propuesta de este trabajo de investigación se realizó una Guía didáctica con técnicas lúdicas para potenciar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

El Colegio Salesiano “Sánchez y Cifuentes” para la noble ciudad de Ibarra ha marcado hitos profundos en la memoria de la sociedad imbabureña y del norte del país, sus inicios se remontan a dos personajes importantes de la ilustre ciudad: Martín Sánchez y José Manuel Cifuentes, quienes donaron sus bienes para la educación gratuita de los jóvenes ibarreños, de donde surge el nombre. En un primer momento estos bienes fueron entregados al Seminario Mayor San Diego en 1913, por decreto del Congreso Nacional paso a la administración del Colegio Teodoro Gómez de la Torre. Posteriormente por gestiones de Mons. César Mosquera se logró que los bienes regresaran al clero, con lo que se fundó el Colegio “Sánchez y Cifuentes” en 1937, funcionando en un comienzo como anexo al Seminario Menor San Diego, siendo dirigidos por el clero Diocesano, para seguidamente encargar la dirección a la Congregación Salesiana, quienes impregnaron el carisma a través de la educación pastoral brindando sus mejores esfuerzos en bien de la niñez y juventud, labor que se viene cumpliendo por más de 75 años siguiendo el legado de Don Bosco y de la protección de la Virgen Dolorosa del Colegio.

En la actualidad esta noble Institución acoge a 1300 estudiantes distribuidos en Educación General Básica y Bachillerato con varias especialidades, es una de las mejores del Cantón Ibarra, cuenta con infraestructura funcional, profesionales calificados y recursos didácticos

innovadores, lo que ha dado lugar a un alto prestigio, por sus características de educación fisco misional y pago de pensiones simbólicas, tiene un alto índice de demanda de matrículas, especialmente en los primeros años de ciclo básico se cuenta con un promedio de 40 estudiantes.

En el Plan Institucional se considera el aprendizaje de Inglés de los estudiantes, como aspecto relevante, sin embargo por las limitaciones de número de estudiantes, infraestructura y otros aspectos no se ha logrado cumplir los objetivos propuestos, limitando desarrollar con eficiencia el plan curricular, si se realiza una breve descripción sobre la actividad académica en la Asignatura de Inglés, se determina que los contenidos programáticos no son tratados en el tiempo previsto y en un ambiente dinámico; lo que se traduce en un deficiente aprovechamiento de los recursos, inadecuado dinamismo de gestión en el aula; roles y funciones no activas de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje, no se realizan prácticas de laboratorio de Inglés. Esta problemática puede ser superada, mediante el diseño y aplicación de una guía de aprendizaje, el mismo que como estrategia pedagógica permite utilizar diversas técnicas lúdicas que promueven el aprendizaje, en función de habilidades, intereses, necesidades, motivaciones, experiencias de los estudiantes; favoreciendo además, el proceso de trabajo individual y de equipo, con y sin orientación del docente, sentando las bases de los conocimientos teóricos y prácticos que faciliten el desarrollo de competencias que aseguran el logro de una mayor calidad de vida y una formación integral.

1.2 Planteamiento del Problema

El conocimiento de más de un idioma es ventajoso para todos, por lo que, la atención a las necesidades de los ciudadanos y entre ellas la

necesidad de comunicación que es una de las más importantes en un mundo globalizado, debe ser característica de la educación moderna.

Si se considera que el desafío de la educación contemporánea es contribuir a desarrollar las competencias de los estudiantes para convivir en su comunidad local y en una cada vez más cercana comunidad mundial, se puede decir que el conocimiento de varios idiomas y en especial del idioma Inglés, reconocido mayoritariamente como el lenguaje universal por excelencia, es indispensable como una herramienta de trabajo para los futuros profesionales que hoy se preparan en las aulas en calidad de estudiantes y, por lo tanto, uno de los elementos importantes en su formación integral.

En contraposición a esta premisa el proceso de aprendizaje de Inglés se realiza de forma rutinaria, sin integrar técnicas lúdicas, lo que desencadena en una falta de dinamismo y creatividad en los estudiantes, escaso desarrollo de la destreza de hablar en esta lengua y problemas para comprender el idioma con fluidez.

Además sumando a esta problemática varios maestros al realizar las actividades en esta asignatura desconocen teorías, métodos, estrategias, técnicas y actividades lúdicas, para desarrollar la destreza de hablar en inglés y otros están desactualizados o desconocen formas y procedimientos sobre como estimular la expresión comunicativa en este idioma en el aula, realizan actividades de forma mecánica, poco claras, sin sentido ni secuencia, sin planificación, sin materiales concretos, provocando pasividad, desmotivación, inseguridad, falta de creatividad, situación que da lugar a que los educandos sean inseguros, con limitadas habilidades comunicativas desarrollo motor marcándolo de por vida.

Como aspecto agravante se puede complementar que los aprendizajes no integran información actualizada ni técnicas lúdicas que permitan el fortalecimiento de destrezas para fortalecer la expresión oral en los estudiantes, lo que hace que ellos no vivencien los distintos usos y funciones del lenguaje como informar, comprender, entretener, expresar y persuadir, no desarrollan el vocabulario relativo a contenidos y actitudes de los diferentes bloques de experiencias, ni expresan de forma espontánea y fluida las emociones, vivencias, inquietudes, sentimientos e ideas.

Otro factor que da lugar a esta problemática es la falta de material concreto, didáctico lúdico para el desarrollo de la destreza de hablar, lo que genera clases monótonas, esporádicas prácticas de laboratorio con materiales didácticos tradicionales y escasos para fortalecer la expresión comunicativa del Inglés.

Otro de los aspectos que empeoran lo descrito anteriormente constituye la poca claridad en las actividades de aprendizaje que deben realizar los estudiantes por lo que ellos presentan dificultad para expresarse, inseguridad al momento de hablar y temor a ser expuestos a la burla u opinión negativa de sus compañeros de clase

Otro de los factores que desmejora el proceso de hablar en Inglés son las limitadas investigaciones sobre técnicas lúdicas para ejercitar la destreza de hablar y los mecanismos idóneos para su desarrollo con actividades, y ejemplos específicos tendientes a fortalecer esta habilidad lingüística con criterios sustentados científicamente, hacia un desarrollo integral de los estudiantes de Octavos años Hecho que desencadena en clases monótonas, con planificaciones estandarizadas, con estrategias metodológicas carentes de motivación y actividades mecánicas que no

ejercitan el desarrollo cognitivo, motriz y actitudinal de los estudiantes, utilizando materiales inadecuados que no contrastan con el proceso de aprendizaje y técnicas conductistas que no estimulan la destreza de hablar, coadyuvando a un limitado ejercitamiento de habilidades mediante una educación tradicionalista que plasma su accionar en la pasividad y el almacenamiento de contenidos sin sentido o utilidad para la vida.

1.3 Formulación del Problema

Los docentes de Inglés no desarrollan destrezas de hablar en los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” en el año lectivo 2012-2013?

1.4 Delimitación

Unidades de observación

Este proyecto se realizó a los 180 estudiantes y 4 profesores de Octavos Años de Educación General Básica.

1.4.1 Delimitación Espacial

La presente investigación se la desarrolló en el Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” de la parroquia San Francisco, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura.

1.4.2 Delimitación Temporal

La presente investigación se realizó en el año lectivo 2012-2013

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar las técnicas lúdicas para el desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” en el año lectivo 2012-2013.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la destreza de hablar en Inglés por los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica.
- Fundamentar teóricamente la importancia de las técnicas lúdicas para potenciar la destreza de hablar en Inglés.
- Elaborar una guía didáctica con técnicas lúdicas para potenciar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica.
- Difundir una guía didáctica con técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes”

1.6 Justificación

La educación es uno de los medios más preponderantes para la transformación, debido a que por medio de esta, los seres humanos

tienen la oportunidad de participar en un proceso que facilita el desarrollo de sus potencialidades y la adquisición de capacidades, para luego, utilizarlas en una contribución positiva para la sociedad, pretendido alcanzar un doble objetivo: transmitir los saberes, habilidades y actitudes, con objeto de comunicar a las nuevas generaciones la ciencia, la técnica, el lenguaje, o los valores alcanzados. En todo ámbito, los idiomas se han convertido en una herramienta muy importante para aprender y, desde luego, el Inglés es el que obtiene la preferencia de la mayoría. Por ello, los estudiantes no pueden estar ajenos a esta realidad. El Inglés es importante en la educación porque tanto la bibliografía como la información que se encuentra en Internet, muchas veces sólo es posible encontrarla en ese idioma. En este contexto hablar en Inglés constituye, hoy por hoy, parte esencial en la formación integral de una persona inserta en un mundo cuyas fronteras se cruzan continuamente, donde cada día se emplea en casi todas las áreas del conocimiento y desarrollo humano, puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual, es en la era de la globalización, la gran lengua internacional, que ha repercutido en todos los países y que afecta directamente a los diversos campos y profesiones su posesión ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente. Es más, incluso se dice ya que quien no domine esa lengua estaría en una clara situación de desventaja: sería como si fuese mudo o analfabeto.

Las concepciones sobre las formas de hacer educación se han innovado y consecuentemente se evidencian cambios sustanciales; así la enseñanza de Inglés se ha convertido en una disciplina que está en constante movimiento donde el maestro desde su propio ejercicio, cambie el paisaje estático del aula, por un escenario dinámico.

Esta investigación pretende cambiar la forma tradicional de aprendizaje mediante el diseño y elaboración de un recurso de aprendizaje de Inglés

que contenga en su estructura técnicas lúdicas para potenciar el hablar en inglés, componentes gramaticales y de vocabulario que forman parte del área cognoscitiva conceptual, técnicas activas innovadoras que dan prioridad a las actividades de tipo intelectual, procedimental y actitudinal, permitiendo desarrollar competencias lingüísticas productivas de hablar en los estudiantes que a su vez, favorecerán su desarrollo integral mediante la participación activa; haciendo realidad el protagonismo de cada individuo en su propio aprendizaje y que además sus bloques temáticos contribuye a crear una sociedad que respeta sus valores culturales intrínsecos y su identidad. La elaboración de un recurso de aprendizaje de Inglés con técnicas lúdicas que potencian la destreza de hablar constituye un medio muy importante ya que orienta las acciones de aprendizaje de los contenidos cognitivo, procedimental y actitudinal, favorece los roles dinámicos de docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, determina el desarrollo de experiencias esencialmente comunicativas que otorgan al estudiante el rol principal al aprender un nuevo idioma, cultiva los hábitos de manejo oral y escrito, recopilación, procesamiento e interpretación del Inglés y propicia el desarrollo de los estudiantes mediante el trabajo individual y de equipo en el aula y en la casa. Esta propuesta pretende que los establecimientos educativos estén capacitados, para ofrecer una educación de calidad a los estudiantes que están cursando el Octavo Año de Educación General Básica en esta lengua extranjera. La elaboración de un recurso de aprendizaje con técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” es factible, debido a que los proponentes, cuenta con la preparación necesaria para su desarrollo en el nivel de escolaridad señalado, la autorización de los directivos y la colaboración de los profesores del Área de Inglés lo que garantizará la efectividad de las acciones y la valoración crítica de los resultados que se obtengan.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Teoría Cognitiva: Esta teoría tiene como objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda.

El objetivo de esta teoría es que el estudiante logre aprendizajes significativos de todo lo que aprende, contenidos y experiencias, para conseguir su desarrollo integral y pueda desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de recursos que le permitan aprender a aprender.

Cárdenas, Manuel (2006) en su obra Pedagogía General cita el pensamiento de Bruner que manifiesta que:

“El modelo cognitivo se basa en los estudios sobre la inteligencia humana como proceso dinámico, considera al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje y es él

quien construye nuevos aprendizajes, el maestro es un profesional crítico y reflexivo, el mediador quien planifica experiencias, contenidos y materiales con el único fin que el estudiante aprenda”.(p.43)

Afirmación que es cierta ya que concibe que el estudiante sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento.

Como métodos de esta teoría se conciben a los psicológicos que ponen énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana y el entorno, se orienta a potenciar las destrezas y habilidades del ser humano, a sacar a flote todas las potencialidades inventivas, creadoras, de observación e investigación. El postulado general de esta teoría es hacer del aprendizaje un proceso integral y organizado que da lugar a planificar, a buscar estrategias y los recursos para cumplir con el propósito educativo que es formar al ser humano de forma holística.

Esta teoría evalúa las experiencias pasadas y las nuevas informaciones adquiridas en el desenvolvimiento cognitivo, psicomotor y afectivo del educando al adquirir el aprendizaje produciendo cambios en sus esquemas mentales, donde él se convierte en el constructor de su propio aprendizaje mientras que el profesor cumple su papel de guía

Esta teoría cobra importancia en las últimas décadas ya que concibe que el niño sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento y el desarrollo de destrezas con criterios de

desempeño. Además busca desarrollar en él su autonomía, que se acepte así mismo, que aprenda a desarrollar sus capacidades cognitivas y vivir en armonía con lo que le rodea. Es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender.

2.1.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Teoría Humanista: desde el punto de vista epistemológico esta teoría tiene por objeto de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial, el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual. Basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante. El objetivo de la Teoría Humanista es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, donde las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje.

Castro, Edgar (2004) en su obra El hombre hacia la perfección manifiesta: **“La teoría humanista tiene por objetivo la persona, su experiencia interior, el significado que da a sus experiencias, enfatizando las características distintivas y específicamente humanas como son la creatividad, autorrealización y decisión”.** (p.2)

Idea con la que existe comunión de pensamiento con el investigador ya que el proceso de construcción del conocimiento que orienta al desarrollo

de un pensamiento lógico, crítico - creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos se evidencian en el planteamiento de habilidades, conocimientos, donde el aprendizaje propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida con el empleo de métodos participativos para ayudar al niño a alcanzar destrezas con criterio de desempeño, esto implica ser capaz de expresar, representar el mundo personal y del entorno, mediante una combinación de técnicas aplicadas con materiales que permite observar, valorar, comparar, ordenar, indagar para producir soluciones novedosas a los problemas, desde los diferentes niveles de pensamiento hacia la interacción entre los seres humanos, contribuyendo con la proyección integradora en la formación humana y cognitiva para un buen vivir. Como métodos de esta teoría se conciben a los psicológicos que pone énfasis en todo lo relacionado con la naturaleza humana, representa una posición frente al estudio de la personalidad del hombre y cómo ésta influye en el proceso de la vida y aprendizaje del individuo. Se orienta a rescatar y exaltar todas las áreas positivas del ser humano, a explorar para sacar a flote todas las potencialidades creadoras y no solamente a tratar los elementos dañados de la personalidad.

La teoría humanista evalúa la libertad personal, la creatividad individual y la espontaneidad del individuo en el proceso de aprendizaje. El ideal que persigue es el desarrollo del individuo respecto a sí mismo y a los demás. Esta teoría está inmersa de una inquebrantable confianza en la naturaleza, fundamentalmente buena, del hombre, a la que basta liberarse de sus bloques, rigideces y ataduras

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Teoría Ecológica Contextual: Esta corriente actualizada comparte con casi todos los descubrimientos de la teoría cognitiva, pero destaca el

papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula, en el proceso educativo y en el aprendizaje en particular. Se preocupa por el escenario natural y social que influye y condiciona la conducta escolar la educación es una actividad esencialmente relacional que hace posible que los miembros de la especie humana se desarrollen como personas formando parte del grupo social.

El objetivo que persigue es que el estudiante aprenda por la mediación de padres, educadores, compañeros y la sociedad en su conjunto, en la que los medios de comunicación desempeñan un rol primordial donde el sujeto procesa la información que llega a su cerebro y construye nuevos esquemas de conocimiento, pero no como una realización individual, sino en condiciones de orientación e interacción social, poniendo en el centro del aprendizaje al sujeto activo, consciente, orientado a un objetivo, pero dentro de un contexto socio-histórico determinado.

Como procedimientos a aplicarse en el desarrollo de esta teoría concibe que en el aula, los profesores, el ambiente afectivo y hasta material, influyen decisivamente en el aprendizaje, donde lo que los estudiantes pueden hacer con la ayuda de otros puede ser, en cierto sentido, más importante en su desarrollo mental que lo que pueden hacer por si solos. La educación no implica solo un acto de apropiación personal del conocimiento, sino también la integración social y el conocimiento compartido, donde la enseñanza no es tan solo situacional, sino también personal y psicosocial. Para ello el estudiante que aprende en la escuela no solo tiene que descubrir el significado de los conocimientos y utilizarlos para adaptarse mejor a la sociedad y mejorarla, sino que tiene que consolidar sus conocimientos ya adquiridos para integrarse en una comunidad que busca su utilidad y el desarrollo permanente de los mismos.

Perry, Somerfeld, (2008) en su libro Teorías Educativas Contemporáneas, manifiesta:

“La teoría contextual representa el modelo de enseñanza-aprendizaje está centrado en la vida y en el contexto. Ambos resultan muy importantes para favorecer el aprendizaje significativo a partir de la experiencia. Lo importante aquí, más que etapas técnicas para enseñar, es que se pone énfasis en el clima de confianza que crea el profesor para favorecer la comunicación espontánea, el trabajo grupal, la realización de proyectos, tareas y vivencias, las relaciones con la comunidad,... que enriquezcan la experiencia de los alumnos y puedan desarrollar sus potencialidades. La fase de evaluación propia de esta teoría es, sobre todo, de índole cualitativa y formativa”(p.1)

Pensamiento que permiten deducir que en el proceso enseñanza-aprendizaje, esta teoría estudia las situaciones de aula y los modos cómo responden a ellas los estudiantes, para así tratar de interpretar las relaciones entre el comportamiento y el entorno. Esta teoría evalúa la interacción entre las personas y su entorno, profundizando en la reciprocidad de sus acciones, los procesos no observables, como pensamientos, actitudes, creencias y percepciones de los agentes del aula. Tiene la virtud de buscar explicaciones científicas de cómo estos factores inciden en el aprendizaje de los educandos y al mismo tiempo, cómo pueden constituirse en facilitadores del mismo proceso.

2.1.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Teoría Socio – Crítica: Concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del educando, animándole a ser fiel a sí

mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social.

Gerardo Loren (2003) en el módulo Sociología y Educación cita el pensamiento de Goleen que destaca las características del Enfoque Socio - Crítico:

“La Teoría Socio – Crítica demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del estudiante, animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social. El profesor es definido como investigador en el aula: reflexivo, crítico, comprometido con la situación escolar y sociopolítica, los medios didácticos que utiliza son productos de la negociación y el consenso, sobre todo de técnicas de dinámicas de grupo y juegos donde el educando es el centro de aprendizajes duraderos” (p.12)

Idea que recoge los aciertos del activismo y constructivismo, reivindica la actividad del individuo como centro del aprendizaje. El proceso de aprender conlleva a que los contenidos son significativos y elaborados en forma personal, los objetivos se realiza mediante procesos de diálogo, el profesor es un intelectual crítico, transformador y reflexivo, agente de cambio social y político, la práctica es la teoría de la acción, a través de una relación dialéctica basada en el análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones.

El objetivo de esta teoría es reivindicar al estudiante como centro del proceso de aprendizaje ya que la educación es un proyecto de humanización y por ello reclama la apertura a amplios horizontes sin dogmas basada en la verdad, donde el educador es un intelectual crítico,

transformativo y reflexivo, agente de cambio social y político, la relación teoría - práctica es indisoluble, a través de una relación dialéctica, a partir del análisis de la contradicción presente en hechos y situaciones y la práctica es la teoría de la acción.

Vicuña, Alfred (2005) en su libro Breve Diagnostico de una Sociedad Moderna manifiesta las los propósitos de la Teoría Socio crítica:

“La Teoría Socio crítica tiene por propósito desarrollar al individuo intelectual, socio afectivo y praxico, dar al estudiante fundamentos teóricos de las ciencias, interrelacionar los propósitos cognitivos, procedimentales y actitudinales. Los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales son tratados de acuerdo con el contexto del estudiante. La secuencia se realiza según se requiere un contenido para el siguiente, la metodología parte de lo que el educando sabe o sabe hacer hacia lo que requiere del apoyo del mediador, los recursos se organizan según el contexto y la evaluación aborda las tres dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal.”(p.102).

Pensamientos que permiten inferir que el trabajo individual o colectivo depende del momento del aprendizaje y del tipo de contenido, donde el docente es el mediador u orientador de todo lo que el estudiante aprende, y él es el centro del aprendizaje el co - mediador de que aprendan sus compañeros de aula y la evaluación describe, explica el nivel de desarrollo del estudiante en cada momento del proceso, facilitando la reflexión y la meta cognición.

Esta teoría busca para el estudiante el desarrollo de sus capacidades humanistas centradas en la interrelación con el medio donde vive, basada en estrategias que le permitan desenvolverse en equidad y no

discriminación, en resolver problemas reconociendo y respetando las diferencias individuales, culturales y sociales.

Esta teoría evalúa el proceso de aprender, involucra dinamismo e interactividad, donde lo que se aprende es interiorizado mediante procesos de diálogo y discusión entre los agentes, los saberes son socialmente significativos, los valores básicos a desarrollar son los cooperativos, solidarios y liberadores, emancipadores a partir de una crítica básica a las ideologías, que conlleva a mejorar las condiciones, equilibrio, armonía, consenso, tranquilidad, para posibilitar que éste pueda decidir su propio camino y su destino para ello la escuela como lugar de trabajo, de participación, de desarrollo personal y social, precisa más de prácticas de colaboración, de ayuda mutua, de unión entre el hombre y la sociedad.

2.1.5 DESTREZAS A DESARROLLAR PARA EL APRENDIZAJE DE INGLÉS

Una destreza es un saber hacer, es una capacidad que una persona puede aplicar de manera autónoma, cuando la situación lo requiere. En el aprendizaje del idioma Inglés se debe tomar en cuenta las cuatro destrezas fundamentales que son:

- Escuchar
- Hablar
- Leer
- Escribir.

Las destrezas receptivas del lenguaje escuchar y leer, y las destrezas productivas hablar y escribir.

2.1.5.1 Las Destrezas Productivas:

En este grupo se puede citar la destreza de hablar y escribir. El acercamiento educativo ha puesto la destreza de hablar como el objetivo más importante en el proceso enseñanza – aprendizaje de Inglés. La mayoría de los estudiantes de Inglés quisieran hablar el idioma con fluidez como sea posible para comunicarse con los nativos y no nativos de habla Inglesa.

La adquisición de esta destreza, sin embargo, es muy difícil y exigente, esta dificultad es la causa del desinterés que sienten los estudiantes después de un tiempo de estar estudiando el idioma hablar es una actividad productiva, se la utiliza para transmitir, su característica principal es la de utilizar un sistema de sonidos con significado dentro de esta destreza el significado es más importante que la forma lingüística la que lo dice. Aquí la mayoría de actividades, estrategias o inducción al dialogo tienen gran significado sobre el objetivo comunicativo.

2.1.5.2 Las Destrezas Receptivas:

En este grupo se encuentran las destrezas de escuchar y leer, entender lo que otro dicen es prioritario para la comunicación, es imposible contestar o responder a otra persona si no hemos comprendido lo que ha dicho.

Richie Coger y Francesca Tarquet (1998) manifiestan: **“Los estudiantes necesitan usar sonidos y ritmos del nuevo idioma, así pueden ellos entenderlo y aprender a producirlo por ellos” (Pág. 128).**

Ideas con la que concuerda con el pensamiento que antecede en la cita, ya que para aprender inglés es necesario involucrar todos los sentidos, con el apoyo de equipos tecnológicos como grabadoras, computadores y otros recursos que brindan la posibilidad de aprender de manera divertida otro idioma logrando aprendizajes duraderos. La destreza de escuchar es descuidada por los docentes y no es practicada por los estudiantes, siendo muy vital para ellos, puesto que mientras más escuchen, más aprenden un idioma. El desarrollar la destreza de escuchar es importante porque a través de ella es que se comprende el habla oral. La comprensión auditiva y la expresión oral forman parte de la lengua que constituye una vía que a largo plazo constituirá la base para el desarrollo de la lectura, la escritura que tiene mucha relación con el habla interior, por eso quien es capaz de escuchar y pronunciar bien puede leer y escribir correctamente también. Hay diferentes maneras de aprender a escuchar y desarrollar esta habilidad, la interacción es evidente y fundamental en cualquier forma de comunicación, se tiene que entender y reaccionar a lo que se ha dicho. Algunas actividades de clase requieren hablar o escribir, esta producción está limitada y la clave está en escuchar, los juegos para escuchar también pueden utilizarse como actividades de refuerzo.

David Croos (1995) expresa: **“Muchos maestros de inglés consideran esta habilidad como la más importante de todas. Al escuchar activamente el estudiante piensa, adquiere vocabulario y sintaxis, así como también una mejor pronunciación del idioma”** (p. 224).

2.1.5.3 El Speaking

El Speaking es una destreza productiva que incluye el usar el lenguaje para comunicarse con otras personas. Cuando las personas hablan

hacen lo siguiente:

- Entonación las palabras y frases.
- Preguntan cuándo no entienden.
- Corrigen.
- Pronunciación palabras.
- Contestan preguntas.
- Toman parte en discusiones.
- Cambian el estilo de hablado de acuerdo a como les responde la persona que les escucha.
- Saludan.
- Sonríen.
- Solicitan y dan información.
- Responden apropiadamente.
- Persuaden.
- Empiezan a hablar cuando el otro se calla.
- Cuentan historias.
- Usan tiempos verbales.
- Toman parte en conversaciones.
- El Speaking es una forma de interacción o comunicación que se da en dos formas:
 - Usando un lenguaje corporal

 - Usando el lenguaje hablado con el fin de mantener la atención de la persona con quien se habla y se da cuenta si entiende y si nosotros comprenden lo que nos dicen.

 - Para comunicarse verbalmente también se debe hacer contacto verbal, usar expresiones faciales, realizar preguntas, clarificar

significados y confirmar si se entienden o no. Hablar con fluidez y exactitud.

- **Fluidez:** es hablar a una velocidad normal, sin indecisiones, repeticiones o autocorrecciones y con sutil uso de conexiones verbales.

- **Ritmo y música:** los estudiantes pueden mejorar su pronunciación con actividades que sean divertidas y agradables y que involucren ritmo y música de tal manera que se utilice más de un sentido para ello el estudiante puede cantar canciones en inglés (puede cantar solo mientras escuchan un CD, recitar poemas con un tono alto y diferentes ritmos, los sonidos individuales se denotarán por sí mismos, ellos disfrutarán de las canciones y poemas y podrán escribir las suyas para decirles en clase. Algunos estudiantes con sentido musical desarrollado encontrarán en ésta, una buena forma de aprender y puedan desear extender estas actividades hacia fuera de la clase ya sea cantando canciones o recitando poemas en la casa. Para hablar fluidamente es necesario además, llevar el ritmo, entonación y énfasis adecuados para poder diferenciar claramente la función de las palabras y frases que dan sentido y fluidez al hablar.

- **Exactitud:** hablar es usar las formas gramaticales correctas, vocabulario y pronunciación adecuados. Cuando hablamos usamos diferentes aspectos dependiendo del tipo de charla en que estamos involucrados, por lo que el Speaking es una actividad compleja.

Una importante parte del desarrollo de la autonomía de un estudiante es entender el proceso de aprendizaje e involucrarse activamente escogiendo información. Por ejemplo, los estudiantes deben hacer

diferentes clases de Speaking en diferentes partes de la lección. Algunas veces debe enfocarse en la fluidez y algunas veces en la exactitud. Los estudiantes pueden hacer práctica en parejas, por turnos, decir algo muy difícil o muy rápido y permitir que el otro estudiante escoja la forma apropiada para solicitar ayuda.

2.1.6 IMPORTANCIA DEL INGLÉS EN LA EDUCACIÓN

La importancia de conocer el idioma Inglés hoy más que nunca resulta imprescindible, cada día se emplea más en casi todas las áreas del conocimiento y desarrollo humanos. Prácticamente puede afirmarse que se trata de la lengua del mundo actual. Es, en la era de la globalización, la gran lengua internacional, una “lengua franca” que ha repercutido en todos los países no-anglosajones, incluida América Latina, y que afecta más o menos directamente a los diversos campos y profesiones.

Su posesión ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente es más, incluso se dice ya que quien no domine esa lengua estaría en una clara situación de desventaja. La pretensión de este análisis es, pues, la de hacer ver estos motivos y concienciar a la juventud y a sus familias de la enorme importancia de adquirir dicho idioma, en primer lugar, se trata de la herramienta que permite la comunicación con personas de otros países, dentro del mundo globalizado en que vivimos.

Es indiscutible que el Inglés se ha convertido en el idioma global de comunicación por excelencia, uno de los de mayor uso en el mundo. La enseñanza del inglés en cualquier parte del mundo, en la actualidad, es vista como una necesidad y una urgencia, no importa en qué continente se encuentre o la edad que tenga, el hecho es que para cualquier persona

es indispensable tener los respectivos conocimientos de la lengua Inglesa, los padres tienen un papel importante dentro de esta tarea, ellos son quienes deciden en qué escuela matricularlos, los llevan y los traen, supervisan su desenvolvimiento en el aula y fuera de ella, los ayudan en las tareas, vigilan cómo van en sus notas, entre otros.

Es decir, son las primeras personas que están junto a los hijos en cualquier situación y de quienes reciben más que un beso o un abrazo también reciben educación, un aspecto que comienza en el hogar, pero que lógicamente luego debe ser trasladado a la escuela, ahí ya no junto a los padres, sino a los profesores una educación que no sólo debe abarcar el desarrollo intelectual, sino también, el social y emocional.

Otro de los aspectos que debe considerarse sobre la importancia del Inglés en la Educación Básica es porque el joven se encuentra en formación, por lo tanto, las influencias que reciba debe ser desde las diversas áreas existentes, simplemente basándonos en el aspecto intelectual, el curso de Inglés es realmente básico e importante en la enseñanza, así el estudiante debe aprender lo más básico de la lengua Inglesa, de acuerdo a su edad y los objetivos de la escuela.

Si desde pequeño se relaciona más con el Inglés, para cuando crezca ya no le resultará un aprendizaje difícil. Ese aprendizaje que recibió desde pequeño nunca lo olvidará y, además, si en los años posteriores siguió llevando el curso de Inglés, entonces, prácticamente ya será un completo conocedor de esta lengua. Por ello, cuando un niño recibe una educación en Inglés desde pequeño, ya no será necesario que cuando sea joven tenga que matricularse en una escuela de idiomas o institución parecida. Todos los años en el colegio avalan que ha recibido una enseñanza de

primer nivel y, por lo tanto, se encuentra totalmente apto para desenvolverse utilizando la lengua Inglesa.

La importancia del Inglés en la educación radica en que es la lengua de las telecomunicaciones, prácticamente todos los centros del tipo que sea disponen de ordenadores para facilitar el trabajo, y cualquier persona acostumbrada a manejarlos sabe que, aunque muchos de los programas informáticos están ya traducidos al castellano, es frecuente encontrarse en situaciones donde es necesario saber Inglés para poder comprender el lenguaje interactivo del ordenador. Igualmente es indispensable conocer el Inglés cuando se viaja o se sale de vacaciones al extranjero: para ir de compras, para tomar un medio de transporte sin perderse, para pedir la cuenta en un restaurante, para entrar en contacto con la gente y su cultura de modo amplio. Es también, el lenguaje del entretenimiento y la cultura popular: con la industria de la música y del cine. En el terreno de los estudios, es una herramienta clave para el triunfo académico, especialmente en ciertas carreras profesionales en las que es requisito exigible para la obtención del título. Es con diferencia, el idioma más enseñado en los centros educativos, hoy en día, cualquier investigador o profesional que quiera estar al día o acceder a libros especializados necesita irremediablemente saber Inglés para estar informado de los rápidos avances que están teniendo lugar en su área de conocimiento.

Además, otro beneficio es que las oportunidades de trabajo son mayores cuando certifican tener estudios de Inglés. Las empresas desean tener profesionales capacitados en idiomas y que lógicamente también tengan un buen conocimiento del ámbito laboral, por otro lado dado el rápido avance de la tecnología en todos los campos, llegan constantemente a las empresas nuevos equipos, aparatos e instrumentos cuyas instrucciones de montaje, uso funcionamiento, mantenimiento y

limpieza, suelen venir mayormente en Inglés. El conocimiento de esta lengua en estos casos es muy útil y rentable.

2.1.7 TÉCNICAS LÚDICAS PARA HABLAR EN INGLÉS

Hay pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como las actividades lúdicas y el juego. Si se retrocede la mirada a las antiguas civilizaciones, se puede encontrar no solo indicios de juegos relacionados con la cabalística, sino aun juguetes tan simples y tan complejos a la vez, esto hace pensar que el juego estuviera en la entraña misma del hombre desde los primeros albores de la humanidad o desde los primeros momentos de su vida. Y es por ello que se han escrito una infinidad de libros sobre el juego y los juguetes y se ha intentado definir al juego como una actividad esencial del ser humano que permite como ejercicio de aprendizaje una actividad de recreación y descanso.

CASTRO, Fernando, (2007) en el módulo de Psicopedagogía General manifiesta

“La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, el concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llora”(p.12).

Es decir que la lúdica en los niños/as, tiende en todo momento a la representación, a la simbolización, a la abstracción del acto del pensamiento, es el camino para el desarrollo de sus potencialidades futuras, intelectuales, es una gimnasia del espíritu. Y cuando se habla de

técnicas lúdicas como la poesía, música, se hace alusión a una forma de actividad que no solo es agradable y aleja del pasivismo, sino que tiene valor de creación por sí misma, donde recrear es volver a crear, inventar, descubrir nuevas imágenes, nuevas reacciones. De allí que la actividad lúdica cobra importancia en los niños/as que poseen una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, orienta a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento; lo que permite inferir el valor educativo esencial de la lúdica como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu, como tónico y como valor que fomenta alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someter voluntariamente a experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una obra, con un proyecto incluido, la terminación de un arduo trabajo.

Es muy importante que el maestro, que conoce el espíritu juvenil proponga a los estudiantes juegos adecuados, que son ejercicios para su desarrollo, pero más importante aún es que él los asuma, los acepte y los considere como propios.

Ya que siempre se ha relacionado a los juegos, con la lúdica así como a las emociones que se producen, pues el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darse cuenta se expresa en el diario vivir en actividades tan simples como en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, la música, la

plástica, la pintura, narrativa, expresión oral, títeres, escultura, lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, gozo y placer.

WILLIAMS, Ronald, (2002) en su obra *Tiempos de educar* manifiesta: Para ser efectivas, las técnicas educativas lúdicas deben tener las siguientes características:

- **Ser divertidas:** deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso;
- **Ser competitivas:** sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra. Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).
- **Entre equipos seleccionados al azar:** Las competencias entre equipos tienen varias virtudes: promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo, los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar, se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos.
- **Trabajo intensivo continuo:** el método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburran y divaguen, es necesario diseñar técnicas en las que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea

lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

- **Efecto Oficial:** sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a substituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso

Criterio que permite inferir que la actividad lúdica es el gran libro que proporciona la misma vida, donde los niños aprenden todo lo que necesitan para desarrollarse y bastaría con seguir su curso vital para que este fuera perfecto. Como toda actividad humana las técnicas lúdicas permiten un alejamiento provisional de la realidad, una liberación inmediata de tensiones y, consecuentemente, un enriquecimiento personal. Es terapia activa al descargar de preocupaciones y facilitar manifestaciones de placer y satisfacción, es educar permanente al proporcionar aprendizajes significativos para la vida y facilitar entornos de ejercitación y de experimentación. De allí que las actividades en el tiempo libre son actividades educativas, por lo que se considera como un recurso socializador, que permite una educación permanente, que facilita aprendizajes significativos y posibilidades la ejercitación y experimentación, por ello es quizá que la actividad lúdica forma parte de los derechos universales del estudiante, considerada como una actividad pedagógica, que presenta beneficios, puede proporcionar a las personas que lo practican, enriquecimiento o desarrollo de la conducta y la personalidad.

Si se parte de la idea que el ambiente lúdico escolar se considera como la disposición de todos los miembros de una comunidad escolar al juego,

la diversión y el placer, con fines educativos, es allí donde los estudiantes deben tomar una postura activa desde el primer día en que el profesor les exponga los objetivos que se persiguen con la lúdica escolar, el profesor determina y presenta sus objetivos, pero ellos (los estudiantes) tendrán que involucrarse en la definición de los suyos propios en las sesiones de juegos, mediante una actividad dinámica que escogerá el profesor previamente, en la que será muy comprensivo ante las respuestas que proporcionen los estudiantes y hacer de los errores que puedan tener en la exposición de sus criterios, un mecanismo de adquisición de conocimientos. En este contexto las técnicas lúdicas implican esfuerzo de planeación, porque para poder divertir y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas de juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencia y destreza de hablar.

Roger Gross (2008) en su obra *Innovaciones y Experiencias Educativas* manifiesta que:

“Las técnicas lúdicas para el desarrollo de la destreza de hablar en Inglés tienen que poseer en su estructura una articulación entre lo que se va a enseñar y el juego como metodología esencial, recomienda como técnicas potenciales a la danza, el teatro, expresión artística y plástica, técnicas de narración, rondas, canciones, crisscrossing, conversaciones, exposiciones, cara a cara, trabajo en parejas, dramatización, del collage, exhibiciones, role play, talking parrot” (p.104)

La danza : es la mezcla armoniosamente de movimientos, casi siempre, al ritmo de una música, en la que intervienen varios factores, como el tiempo el ritmo musical, nace la práctica sistemática de jugar bailando, de crear con el movimiento corporal, de expresar con el cuerpo sentimientos

expresiones, lo que permite al educando fortalecer la integración de su personalidad al mismo tiempo que refuerza su identidad grupal y sentido comunitario, la creatividad corporal pone los cimientos para una mejor asimilación intelectual que el estudiante está por adquirir, la interacción de las capacidades estructurales como reflexión, percepción, habilidades, vivencias, formulación, simbolización, expresión y comunicación dentro de la creación lúdica, constituye la semilla más productiva del proceso lúdico.

ÁLVAREZ, Flor, (2002) en su obra Arte en la escuela manifiesta:

“En la danza no existen pasos ni estilos, lo que importa es que el niño pueda expresarse, para enseñar al estudiante a bailar es necesario conocer su identidad, para ello se debe cultivar la capacidad de crear movimientos, en lugar de estimular su capacidad motora sin objetivo cultivamos su sensibilidad. Por ello es necesario motivar al educando con juegos y ejercicios que lo pongan en contacto con su propia sensibilidad” (p.64)

Criterio con el que se concuerda, ya que la danza es la actividad en la que se realiza el movimiento no en razón de la destreza sino de la expresión individual, donde se experimenta a través de la danza sus sentimientos de realización que no encuentra en otra actividad, porque la danza pone simultáneamente en acción todas sus potencialidades, además le enseña al estudiante tanto la conciencia del cuerpo como el control de sus movimientos, este aprendizaje le sirve para los juegos, los deportes y la vida diaria y para ampliar su percepción sensible a todo lo que siente.

El Teatro.- Es uno de los grandes lenguajes artísticos del hombre, es el arte de la escena en vivo, El teatro prepara al estudiante para la vida ya

que es un fenómeno esperado por el educando y su acontecimiento es poético con un universo de ficción paralelo a la realidad.

El teatro en el ámbito de la educación forma parte de las técnicas pedagógicas utilizadas para desarrollar las capacidades de expresión oral y comunicación de los estudiantes centrándose no sólo en las habilidades lingüísticas de leer, escribir sino en hablar sobre todo, en la habilidad de comunicar. Como recurso didáctico ha sido utilizado en todas las épocas y situaciones. Desde los diálogos teatrales, hasta las modernas técnicas de dramatización que contemplan la enseñanza como un todo, en las cuales teoría y práctica se retroalimentan y se contemplan tanto los aspectos cognitivos de la formación como los aspectos afectivos, perceptivos, psicomotores, artísticos y sociales.

Sin embargo, el teatro no se puede reducir en la escuela a un mero instrumento didáctico. Para delimitar bien todas las facetas de la enseñanza del teatro en la educación se deberían abordar, desde un enfoque global, áreas de conocimiento que van desde la teoría literaria, la semiótica teatral, la didáctica de las lenguas, la animación lectora, el arte dramático y otras, hasta las relacionadas con los talleres de escritura, la expresión corporal, el fomento de la creatividad, la expresión artística o la educación emocional. Y lo que es más importante, tener en cuenta los aspectos metodológicos que ayudan el desarrollo de la capacidad de interrelación de todas estas formas de expresión por medio de la interdisciplinariedad.

El teatro se ha convertido en una gran herramienta de aportes invalorable. De una forma inmediata y amena, conecta al estudiante con el mundo del arte y le abre las puertas de la sensibilidad estética, de la reflexión, de la capacidad de emocionarse, reírse y llorar, de comprender

diferentes visiones y realidades de la vida y del mundo, abre las puertas al conocimiento, a la cultura y a historias sin fronteras. Al mismo tiempo que el teatro invita a los educandos al desarrollo del pensamiento y a la reflexión, también los atrae a la diversión, es un lenguaje que trabaja con la literatura, la música, la pintura, la danza, el canto y el mimo. A través de esos elementos, una buena obra de teatro produce admiración, excitación y deseo de volver a verla.

Expresión artística y plástica.-El arte para los estudiantes significa un medio de expresión que realizan naturalmente y en forma de juego en el que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias, muchas veces se descubre que el educando se expresa gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.

MEC, (2010) Actualización y fortalecimiento curricular cita:

“Las artes plásticas tienen por objetivos a cumplir en los primeros años de Educación General Básica el desarrollo de la motricidad fina y de la creatividad, el gusto por las obras artísticas y el buen uso de materiales, para esto , se debe realizar con los estudiantes diferentes técnicas plásticas para ser practicadas de una manera sistemática”.(p.44)

Pensamiento con el que se concuerda con el Ministerio de Educación, ya que las artes plásticas ayudan a que los educandos desarrollen no solo la motricidad de una manera natural y lúdica, sino también posibilita actividades para potenciar el hablar, para ello es importante que el educador tenga claro la intencionalidad en la realización de las diferentes técnicas y que todos los trabajos tengan significación, otro de los aspectos por lo que es relevante enseñar a los estudiantes a expresarse artísticamente es porque a través de sus actividades se promueve el

desarrollo creativo lo que genera oportunidades para alcanzar la maduración de la persona y para que se expresen libremente al dibujar, modelar, construir, pintar, crear arte y expresarla , lo que da lugar a que en el futuro disfruten del arte y lo valoren. En consecuencia es necesario que los docentes expliquen de manera clara los pasos a seguir y la forma de utilizar adecuadamente los diferentes materiales de arte, guiando a cada momento e incentivar a que los educandos aprendan a realizar un trabajo autónomo. Además la introducción de la educación artística podría muy bien ser la causa de las diferencias visibles entre un hombre con capacidad creadora propia y otro que, a pesar de cuanto haya sido capaz de aprender, no sepa aplicar sus conocimientos, carezca de recursos o iniciativa propia y tenga dificultades en sus relaciones con el medio en que actúa. Puesto que el percibir, el pensar y el sentir se hallan igualmente representados en todo proceso creador, la actividad artística podría muy bien ser el elemento necesario de equilibrio que actúe sobre el intelecto y las emociones.

Técnica de narración.- Es un relato de algo real o ficticio, contado de forma que resulte creíble, se pueden narrar historias o sucesos utilizando medios muy distintos: de forma oral o escrita, mediante gestos, a partir de dibujos, con fotografías, actividades que van a permitir al niño a expresar lo que siente a través de la invención de un cuento o ponerle el final al cuento que se está narrando, para la utilización de esta técnica se debe seguir un proceso que ya está establecido.

ACOSTA, Carlos (2012) en su obra Historia de un cuenta cuentos manifiesta:

“El narrador o cuenta cuentos es una técnica que permite contar un cuento que el estudiante ha oído y lo dice con sus propias palabras, para ello hay dos formas de motivarlo, la primera es que los padres le

cuenten un cuento en español en casa y al día siguiente venga al aula a contarlo en Inglés” (p. 23)

Es decir esta técnica apoya el trabajo de aula desde los hogares, desarrolla la creatividad inclusive cuando se disfraza como algún personaje del cuento para recrear, por ejemplo si contara el cuento de la caperucita roja vendría vestido de lobo o de caperucita. La otra opción es que la maestra con el traje adecuado narre a los estudiantes un pequeño cuento, donde deberá utilizar la mirada, el cuerpo y los gestos para motivar la historia, situación que permitirá que el educando aprenda este recurso de expresión oral para narrar él sus propias historias en esta lengua.

Técnicas de expresión oral.- Es importante que los educandos conozcan los tipos de textos con el que trabajan puesto que están en capacidad de comprender la diferencia entre una rima, un poema, una instrucción. Dentro de las técnicas de expresión oral se pueden enlistar las adivinanzas, rondas, retahílas, canciones, formar frases a través de imágenes, entre otras.

ALCÁNTARA, William (2006) en su obra Estilos del lenguaje manifiesta:

“El objetivo prioritario de la educación es que cuando los estudiantes terminen sus años de estudio, se conviertan en competentes comunicativos, es decir que puedan comunicarse en forma verbal produciendo y comprendiendo cualquier tipo de texto, en cualquier situación que se le presente”(p.67)

Por tanto, es deber de los educadores sentar las bases en los primeros años, presentando a los estudiantes situaciones en las que ellos puedan

expresar oralmente sus opiniones participan en conversaciones, crean distintos textos con un propósito comunicativo, determinado e incentivar el disfrute de textos literarios, que desarrollen la conciencia de que la lengua es comunicación y que sean capaces de escuchar, hablar, leer de manera eficaz.

MEC, (2010) Actualización y fortalecimiento curricular cita las principales estrategias lúdicas para fortalecer destrezas comunicativas a las siguientes:

- **Las rondas:** son juegos colectivos de los educandos que se transmiten por tradición, se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento, normalmente cuando hay estudiantes que juegan a las rondas hay la oportunidad de hablar, generar espontaneidad fluidez, bullicio, algarabía y alegría del grupo.
- **Las canciones:** una canción es una técnica lúdica muy importante para desarrollar la originalidad, fluidez, y potenciar el hablar en Inglés, aumentar el léxico, establecer conexiones lógicas entre oraciones, expresar sentimientos, donde comprender la composición musical para la voz humana (comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales) y con letra. Típicamente es para un solo vocalista, aunque puede también ser para un dueto, trío, o para más voces (música coral). Las palabras de las canciones son tradicionalmente de versificación poética, aunque pueden ser versos religiosos de libre prosa. Las canciones pueden ser ampliamente divididas de muchas maneras distintas, dependiendo del criterio usado. Una división es entre "canciones artísticas", "canciones de música popular", y "canto folclórico".

- **Crisscrossing:** interactúa el contenido de varias lecciones entre usuarios de manera espontánea y natural. Tiene como objetivo promover la velocidad de respuesta durante las sesiones de observación, desarrolla dos destrezas la de escuchar y hablar.
- **Aprendizaje progresivo (Progressive Learning) :** consiste en recibir el mayor contenido y vocabulario en el periodo establecido, luego se hace referencia a todo lo relacionado con el entorno inmediato y se va aumentando en complejidad. Tiene como objetivo exigir la mayor interacción y desarrolla las cuatro destrezas de escuchar, leer, escribir, hablar.
- **Técnica de Preguntas y Respuestas:** El uso de la técnica de preguntas y respuestas es una manera rápida y efectiva para compartir el conocimiento que tiene el grupo. El líder puede elaborar preguntas para estimular la atención y concentración el grupo en la materia que se presenta. Una sesión de preguntas y respuestas se puede llevar a cabo de diferentes maneras: El Líder puede formular la pregunta y dirigirla específicamente a un miembro del grupo, el líder puede solicitar preguntas de los miembros del grupo para responderlas personalmente o preguntarle a algún experto en la materia, el líder puede solicitar preguntas del grupo y a la vez dirigirlas a otros miembros del grupo para que respondan. Este método consiste en compartir una experiencia de aprendizaje con otras personas. En una exhibición se muestra o se habla de un tema relacionado a un proyecto específico.
- **Diálogos simultáneos:** Este ejercicio puede ser usado para la práctica de listening y speaking. Estos usualmente requieren que los estudiantes trabajen en parejas. Desde el ejercicio del modelo de la

conversación, modelos de expresión, pronunciación, presentación de nuevo vocabulario, repeticiones precisas de conversación y mediante un programa de audio el estudiante desarrollará su destreza de hablar. Podría ejemplificarse mediante un diálogo entre dos estudiantes que el uno averigua información y el otro estudiante responde de acuerdo a la realidad.

- **Exposiciones directas** : Son manifestaciones de carácter público en las que se exhiben un tema investigado o su punto de vista, muestras de ejemplares artísticos o naturales facilitando la observación de los estudiantes
- **Experiencia directa:** El contacto directo con un fenómeno es la mejor forma de aprender, ya que es percibido tal como se lleva a cabo en la realidad.
- **Cara a Cara:** Claramente la forma de mejorar la comunicación oral en sus estudiantes es hablar o mantener un contacto directo con un nativo del inglés. Esta presenta una gran oportunidad de intercambiar comunicación en su lengua materna del idioma que estamos aprendiendo. Es grandioso mejorar la fluencia, aunque no podría obtener mucha precisión.

La ventaja de hablar con un nativo es que puede ayudarle a corregir los errores en el mismo momento en que los cometen y eliminar los malos hábitos. Escuchar activamente por el diálogo auténtico. Tome en cuenta que en particular las palabras y expresiones que son usadas conectan ideas, comienzos de oraciones, dan opiniones, cambian de materia, etc. Trate de pensar en esta frase "how would I have said that?"

y analice las diferencias en su diálogo. Repita frases o toda la oración, intente imitar exactamente la pronunciación, entonación y la forma original del dialogo. Si es posible, haga repetir a sus estudiantes tantas veces sean necesarias.

- **Experiencia Simulada:** No siendo siempre posible hacer que el alumno tenga una experiencia directa, se puede recurrir a otros medios que los aproximen a la realidad del fenómeno, es el caso de la representación.
- **Trabajo en parejas:** En esta técnica hace el uso intensivo del trabajo en parejas. Esto da al estudiante una oportunidad para practicar con su compañero y pensar individualmente; pero a la vez maximizará la cantidad de práctica al hablar Inglés. Aunque algunos estudiantes no se adaptan o familiarizan con esta tarea de trabajar en parejas, porque piensan que ellos no van aprender de sus compañeros, pero está comprobado que esta técnica ayuda al estudiante a sentirse en un ambiente de confianza y desarrolla su fluidez en el Inglés porque tiene más oportunidades de hablar Inglés durante la clase, pero siempre guiado por su profesor que facilitará este proceso.
- **Dramatización:** La dramatización consiste en representar un hecho o un fenómeno, a través del desempeño de papeles teatrales. La dramatización es un medio de comunicación, tanto para quien representa como para quien asiste a ella, se emplea en las instituciones para desarrollar al educando en todas sus habilidades, actualmente forma parte de todos los grados de la educación básica regular y laboral. Esta técnica desarrolla en el estudiante una serie de cualidades biopsico-sociales que favorece su formación integral del aula, las formas de expresión dramática, son todas las posibles

manifestaciones creadoras y reproductoras del ser humano en que se utiliza el cuerpo y la voz y materiales como medios básicos de expresión ofrece amplias oportunidades educativas, propicia que los estudiantes estén motivados e interesados en aprender nuevas palabras o por lo menos un diálogo sobre el tema de dramatización. Las formas de expresión dramática son las siguientes: Dramatización Espontánea, dramatización de hechos observados, dramatización, las sombras chinescas...

- **Del Collage:** Es un técnica grafo plástica que permite crear algo con materiales bidimensionales y tridimensionales utilizando materiales recuperables. Como objetivo principal del collage es aprovechar los recursos del medio. Desarrollar la creatividad y la motricidad.
- **Exhibiciones:** Este método consiste en compartir una experiencia de aprendizaje con otras personas. En una exhibición se muestra o se habla de un tema relacionado a un proyecto específico. Una exhibición, es una actividad del proyecto que sirve para que otras personas se den cuenta de lo que los jóvenes están aprendiendo en sus proyectos.
- **Role Play:** Esta técnica sirve para desarrollar la fluencia de hablar en Inglés y también divierte a los estudiantes, está enfocado en la creatividad del uso del idioma y requiere que los estudiantes utilicen los propios recursos del idioma para cumplir con la tarea o para improvisar y mantener una conversación fluida, entretenida y comprensiva.

El role play consiste en hablar mediante acciones divertidas es decir utilizar su habilidad de actuar o imaginar una situación. Esta técnica es divertida y motivadora, los estudiantes tienen una completa oportunidad

para expresarse de una manera más franca, el mundo de la clase se ensancha para incluir el mundo externo - ofreciendo un rango amplio de oportunidades de hablar el idioma.

Además de estas razones, hay estudiantes quienes tienen una visión de viajar a un país que brindan la oportunidad para ensayar su inglés en un ambiente seguro. Pueden crearse las situaciones reales y los estudiantes pueden beneficiarse de la práctica. Pueden cometer errores sin consecuencias drásticas. El fin del role play es de practicar vocabulario, para que ellos hagan uso de palabras y frases. En la etapa de la práctica el profesor tiene que cambiar o alimentar las palabras nuevas y apropiadas al diálogo. Es necesario mencionar que en la sección del role play el profesor, retroalimenta en el lenguaje que los estudiantes necesitan.

- **Talking Parrot:** Consiste en hablar y hablar sin pausas lo que llegue primero a su mente, sin importar si lo que está diciendo tiene sentido o no.
- **El socio drama:** es una técnica en la cual escogemos un tema, debemos tener muy claro que vamos a presentar porque lo vamos a hacer en ese momento, se presentan situaciones problemáticas, ideas contrapuestas, actuaciones contradictorias, para suscitar discusiones y profundizaciones de los temas. Para ello converse sobre el tema: los compañeros que van a hacer el socio drama dialoguen sobre lo que conocen del tema y como lo entienden, se organiza la historia o argumento: aquí se ordena todos los hechos y situaciones que sean, dicho para ver cómo van actuar y el orden de los distintos hechos, se definen los personajes de la historia y el argumento de cada personaje con su momento para actuar. Este

género dramático presenta el problema por medio de una discusión de un personaje tipo y hace representación dinámica de situaciones reales.

- **De lo conocido a lo desconocido:** permite a los estudiantes que puedan expresarse sobre ideas vagas de un tema nuevo y expresar lo que les gustaría conocer del tema, esto permite a la vez que expresen temores y expectativas con relación al nuevo tema.
- **Los dibujos que hablan:** es una técnica que permite al estudiante adivinar ideas y posteriormente confirmarlas a partir de la presentación de láminas e ilustraciones y otros elementos gráficos sobre la lectura de cuentos o historias.
- **Lluvia de Ideas:** Se denomina también torbellino o tormenta de ideas que desarrolla las ideas y problemas de un grupo. Es un trabajo intelectual que permite la interacción de un número reducido de participantes (8 - 10), pero en el campo educativo es aplicable también a un grupo de clase. Consiste en que el grupo haya una situación de confianza, libertad e informalidad, que el estudiante sea capaz de “pensar en alta voz” sobre un tema y tiempo determinado. Aportan criterios, opiniones y soluciones variadas que se las registran indiscriminadamente, sin temor al absurdo o a la incongruencia. Permite la absoluta libertad de expresión.
- **Debate:** Esta técnica da oportunidad para que cada uno exprese sus ideas, los miembros se pueden organizar en pequeños grupos y escoger diferentes temas a discutir, ayuda a que los miembros

compartan experiencias, ideas e información entre sí mismo. Permite que los jóvenes participen activamente y aprendan bastante si es que desde el principio ellos contribuyen sus ideas a la discusión o debate, la discusión tiene que enfocarse en una dirección definida. El grupo debe de saber: ¿Qué temas se van a discutir?, ¿Cómo formar equipos?, ¿Cómo conducir la discusión? ¿Cómo reportar el trabajo? ¿Qué tiempo va a durar la discusión?

Ruiz, Carmen (2009) en su Obra Enseñanza de Idiomas manifiesta que:

Otro grupo de técnicas que se puede utilizar para hablar en otros idiomas son las técnicas de aprendizaje participativo, que se encuentran ampliamente utilizadas en pedagogía, se consideran como instrumentos que guían a la activa participación de docentes y discentes. Estas actividades comunicativas facilitan la adquisición del nuevo contenido a través de análisis y reflexión y no incluyen ningún tema o tópicos específicos en forma dogmática, conducen al razonamiento educativo sobre sus actividades diarias y el mundo circundante. Además, tiene en consideración la realidad cultural e histórica de los grupos, sus códigos de comunicación, tradiciones, valores, lenguaje, el análisis y la mediación deben basarse en una concepción dialéctica – metodológica. (p. 39)

Un grupo de técnicas que también deben considerarse para el desarrollo del proceso pedagógico son las técnicas de ambientación, que permiten crear un clima agradable de confianza, se utiliza al inicio de una sesión, facilita el trabajo posterior, conocidas también como técnicas rompe hielos porque procura romper tensiones, haciendo del aula un lugar agradable, placentero con una atmosfera de confianza, este tipo de técnicas requieren de que el facilitador mantenga un espíritu de alegría y facilidad.

Quietter, Wilson (2005) en su libro Titulado “Uso de Técnicas humanísticas en la Enseñanza de Inglés “indica que: **El grupo menos difundido de técnicas en el proceso de aprendizaje de Inglés son las de aprendizaje activo que conducen al estudiante a la memoria reflexiva y lo convierten en el principal protagonista en el proceso educativo.”(p. 10)**

Las técnicas lúdicas de carácter didáctico se fundamentan en el razonamiento permanente para descubrir la relación causa – efecto de las cosas y potenciar un aprendizaje para la vida. Para lograr un aprendizaje activo y significativo, el maestro debe considerarlo como actividad espontánea, personal y fecunda cuya meta es brindar a sus educandos la agradable experiencia de competencia y significatividad de saberes y aprender es hacia un desarrollo potencial como seres pensantes, creativos, críticos y reflexivos mediante un diseño curricular que contemple técnicas y juegos propuestos para dicho efecto.

2.1.7 EL JUEGO UNA ALTERNATIVA PARA HABLAR INGLÉS

Hoy en día el aprender a hablar en Inglés requiere de creatividad e ingenio por parte de los docentes quienes para motivar a sus estudiantes recurren a técnicas de animación y expresión, como las canciones, los juegos, los cuentos y el drama. Los juegos se han convertido en un excelente modo de crear contextos para el uso del Inglés, varios investigadores han confirmado que su práctica ayuda de forma significativa el aprendizaje del lenguaje extranjero.

Uno de los más valiosos y duraderos regalos que los maestros pueden ofrecer a los estudiantes es el juego, herramienta en la que el proyecta su mundo, reproduce sus vivencias y relaciones con el entorno, no se puede

hablar de juego sin hablar de aprendizaje, grandes pedagogos como Rousseau y Peaget afirman que: **“El juego es el método más eficaz para aprender”**.

Durante el juego, el estudiante inicia gozosamente su trato con otros pares, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos, el juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo. Es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene el educando, en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, así mismo puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio social. El juego, como elemento educativo, influye en el desarrollo físico, desenvolvimiento psicológico, la socialización, el desarrollo espiritual. El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza.

Chadwick, E (2005) en su obra Los Niños y el Juego explica la importancia del juego en los niños

“Los aprendices deben educarse jugando y no necesariamente en la aplicación rígida de la escolarización, en esta intencionalidad es necesario que ellos tomen conciencia de que jugar no es sólo movimiento del cuerpo humano sino también es cultivo de sus facultades biológicas, psicológicas para obtener una educación integral” (p.32)

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el estudiante adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros,

en educación básica estas experiencias de tipo concreto ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, saborear, cuanto más sentidos ponga en juego el estudiante, más sólidos serán los aprendizajes que realice, posteriormente , utilizando materiales estructurados y no estructurados, de esta manera el educando va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo cognitivo, volitivo y afectivo.

Casuí, J (2004) en su obra El Juego un Proceso de Acción manifiesta lo siguiente:

“Fomentar la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir.”(p.56)

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el estudiante , y él un objeto del proceso educativo, es necesario considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del educando, sino como elemento del que puede apoyarse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación, es una fuente de motivación y aprendizaje significativo, entre los principales valores didácticos del juego podría destacarse que es un recurso didáctico más motivante que se puede utilizar en el aula en el proceso de enseñanza–aprendizaje, que proporciona a los estudiantes la posibilidad de responder ante el lenguaje y utilizarlo de manera natural, variada y espontánea, permite describir el

mundo que le rodea, desarrollar la imaginación y creatividad, descubrir la frontera entre la fantasía y la realidad, potencia la comunicación en un contexto familiar y cotidiano.

Maritain, W (2004) En su obra El Juego en la Formación del Niño, resalta el valor del El juego como medio de educación en el niño

“El primer fin de la educación concierne a la persona en su vida personal y en su progreso espiritual, el segundo lugar es guiar el desarrollo de la persona en la esfera social, en esta perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada, priorizando el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ambiente de equilibrio entre los valores individuales y sociales del niño”.(p.78)

Los juegos educativos tienen por finalidad principal ofrecer al estudiante objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del idioma Inglés, en general se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños, muchos de ellos suelen realizarse en posición sentada y en el interior, es decir en las condiciones ordinarias de la vida escolar y familiar, siempre que sea posible, el material debe ser ligero, poco voluminoso y sencillo, debe ordenarse con facilidad.

Arancibia, Violeta (2001) en el Manual de Psicología Educacional concibe que: **“El juego es un instrumento esencial de aprendizaje para los adolescentes, ya que es una parte importante para el desarrollo**

psicológico, un propiciador de la autonomía motora e integración social de las capacidades” (p. 67).

Afirmación que destaca la importancia del juego como actividad más importante de los adolescentes, donde los niños participan de esta actividad, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender de forma significativa.

Ballesteros, Danilo (2005) en su obra *la Clave de la Calidad Educativa* afirma que el juego es una fuente de motivación y aprendizaje significativo. Entre los principales valores didácticos del juego se puede destacar:

- Es el recurso didáctico más motivante que se puede utilizar en el aula en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Proporciona a los estudiantes la posibilidad de responder ante el lenguaje y utilizarlo de manera natural, variada y espontánea.
- Permite describir el mundo que le rodea, desarrollar la imaginación y creatividad, descubrir la frontera entre la fantasía y la realidad.
- Potencia la utilización del Inglés como medio de comunicación en un contexto familiar y cotidiano.

Criterio con el que existe concordancia con el pensamiento del autor de la cita ya que el juego es una herramienta de apoyo que coadyuva la

interacción en el aula, que proporciona la oportunidad de construir conocimientos de forma dinámica, por ello el aporte que proporciona el juego deberían convertirse en un elemento principal para potenciar el hablar el Inglés. Entre los juegos más destacados en nuestra aula podemos utilizar: Flash cards, posters, juegos organizados que incluye baile, juegos a partir de cuentos, juegos guiados, juegos libres.

2.1.8 LOS MEDIOS EN EL PROCESO PEDAGÓGICO

La formación y preparación escolar requiere de un estudiante que participe activamente en su formación, con maestros facilitadores del proceso de aprendizaje que proponga nuevas estrategias, técnicas y destrezas orientadas a reforzar el uso de recursos didácticos, que optimicen inteligente y eficientemente el tiempo, el conocimiento y los materiales para ello se requiere precisar aquellos modelos y principios acerca de los medios, que en su esencia permitan inferir al profesional de la educación su rol exacto en el proceso pedagógico, así como las tareas que viabilicen su comprensión, personalización y dominio.

En este contexto es necesario conformar una estrategia que clarifique sistematice la terminología conceptual que permita superar los problemas prácticos operativos para que el maestro se habitué en la utilización de los medios como parte de su función de coordinador en el proceso de aprendizaje. Por otra parte la personalidad del educando constituye el objeto del desarrollo de la enseñanza por lo tanto los medios deben cambiar su función tradicional y movilizar verdaderamente la motivación, la actividad y la propia personalidad de los educandos. Los recursos o medios didácticos en el proceso pedagógico constituyen un Elemento del Currículo que sirve para fijar, registrar puntos esenciales o claves, enfocar problemas, criticar ideas, desglosar temas extensos y facilitar el aprendizaje, no cabe duda de que dentro del proceso de enseñanza –

aprendizaje, es fundamental, ya que con el devenir del tiempo la utilización adecuada de los medios permite al docente asumir su rol como coordinador en el proceso de aprendizaje y al estudiante su rol constructivo. Entre las características de los medios didácticos en el proceso pedagógico tenemos a las siguientes:

Características Psicológicas:

- Estimular la actividad creadora
- Generar nuevas motivaciones
- Despertar el interés
- Mantener la atención y conducir la acción
- Consultar los marcos culturales de los educandos
- Estar de acuerdo al nivel de maduración de los estudiantes.

Características Pedagógicas:

- Provee significados acordes a las exigencias sociopolíticas y defender las manifestaciones culturales de las que forma parte la sociedad.
- Ser multivalente, es decir servir para el tratamiento de diversos contenidos o áreas de estudio.
- Servir para el cumplimiento de objetivos trazados.

Los medios más recomendados para el desarrollo de destrezas en Inglés son los siguientes:

- **Los cutouts** que frecuentemente se encuentran en revistas, están relacionados con objetos de diferente índole y circunstancias de su entorno, estos pueden ser colocados en el magnetógrafo

- **Flash cards** son piezas utilizadas por el maestro, las mismas que son presentadas en forma aislada, son tarjetas pequeñas que vienen impresas o suelen ser dibujadas por el docente y sirven para afianzar el vocabulario o desarrollar la destreza comunicativa al describir los objetos.

- **Los carteles** que son instrumentos de confección casera sirven para profundizar un tema o se puede elaborar en la clase como collage a base de recortes obtenidos de revistas viejas, periódicos, entre otros, un cartel permite la comprensión desde la capacitación senso – perceptiva de la realidad a través de las actividades de psicomotricidad fina hasta la creación de juicios y criterios.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Luego de haber hecho el análisis de los diferentes tipos de teorías pedagógicas, psicológicas y sociológicas, desde el punto de vista psicológico, la presente investigación se sustentó en la Teoría Humanista que tiene como objeto de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual.

Psicológicamente en la Teoría Cognitiva que tiene por objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como este se organiza y al

estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño logre aprendizajes significativos. Pedagógicamente se fundamentó en la Teoría Ecológica Contextual, el constructivismo, el Aprendizaje Significativo que destaca el papel que juega el contexto histórico, geográfico, ecológico, cultural, social, económico, familiar, escolar, de aula, en el proceso educativo y en el aprendizaje en particular. Sociológicamente se fundamentó en la Teoría Socio- Crítica que concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, revalora la cultura y la ciencia acumulada por la humanidad, reivindica al individuo como centro del proceso de aprendizaje. Por la relevancia en el proceso investigativo se analizará las técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica, sus fundamentos, características y ejemplos lo que garantiza la fundamentación teórica de la investigación.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Aprendizaje.**- Proceso indivisible de asimilación, acomodación y equilibrio que permite adaptarse a una realidad.
- **Aprendizaje Significativo.**- es el aprendizaje que tiene el sujeto, a partir de la relación que establece con el conocimiento previo y el nuevo aprendizaje, haciendo que este sea duradero y trascendente.
- **Competencia comunicativa.**- habilidad de comunicarse exitosamente en un idioma de forma oral o escrita.

- **Constructivismo.-** Teorías que hacen referencia a los procesos cognoscitivos donde el estudiante apoya en la elaboración de sus aprendizajes.
- **Destreza.-** habilidades de los individuos que permite saber hacer. Es una capacidad que las personas pueden aplicar o utilizar de manera autónoma cuando la situación lo requiera.
- **Didáctica.-** enseñanza; adecuada para enseñar.
- **Estrategia.-** camino arte para dirigir un asunto para llegar a una meta, **proceso** operativo para la ejecución de un método.
- **Estrategia Metodológica.-** Son procesos, técnicas y acciones que se integran para facilitar el logro de los objetivos.
- **Expresión oral.-** Conjunto de palabras emitidas y combinadas por nuestro sistema fonador: laringe, cuerdas vocales, labios, dientes entre otros para formar los sonidos lingüísticos y estructurar las vocales y consonantes en: sílabas, palabras, frases, enunciados, entre otros.
- **Evaluación.-** Proceso sistémico, integrado y continuo que sirve para observar los logros alcanzados.
- **Habilidades.-** Competencia adquirida por vía del aprendizaje o la práctica que puede ser intensiva o distribuida en el tiempo.

- **Hablar.-** Expresar el pensamiento por medio de palabras, articular palabras mediante el uso de sonidos.
- **Idioma.-** Lengua de una determinada nación o grupo étnico.
- **Método.-** Guía, camino o proceso a seguir para alcanzar un fin deseado.
- **Metodología.-** Componente que va implícito en el currículo y que depende de la orientación paradigmática. Se refiere a la aplicación de métodos, técnicas formas que el maestro utiliza para que se lleve a efecto los contenidos de los planes y programas.
- **Motivación.- es la** causa o razón que impulsa a una acción del comportamiento del individuo, razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada.
- **Proceso Enseñanza – Aprendizaje.-** Es el conjunto de actividades mentales y emocionales que desarrolla el maestro y el estudiante, para adquirir nuevos conocimientos.
- **Técnicas Pedagógicas.-** son las ideas y estrategias para el mejoramiento de una clase o presentación de un tema.
- **Teoría de Aprendizaje.-** Son paradigmas que señalan la forma en que el estudiante llega al aprendizaje de nuevos contenidos.

- **Vocabulario.-** Conjunto de vocablos que son conocidos y dominados por el estudiante.

2.4 SUBPROBLEMAS INTERROGANTES

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo que tienen los estudiantes en la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica?
- ¿Cómo mejorar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica?
- ¿La difusión de la propuesta de una guía didáctica con técnicas lúdicas apoyará el desarrollo la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes.

2.4 MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIONES	INDICADORES
Es una destreza del lenguaje para la expresión comunicativa, es la forma de comunicarse en el idioma más hablado y reconocido universalmente siendo así el eje fundamental de aprendizaje para la humanidad.	Destreza de Hablar.	Comprensión conversacional Recursos Didácticos. Importancia de la destreza de hablar.	Articula y pronuncia correctamente las palabras, frases y canciones Participa activamente en conversaciones y diálogos espontáneos e informales. Describe oralmente objetos, ambientes y personajes Adecua la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa Expresa emociones, sentimientos, dudas, suposiciones. Narra hechos reales o imaginarios
Procedimiento pedagógico que incluye un conjunto de acciones que fomentan el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.	Técnicas lúdicas	Juegos Técnicas activas Técnicas plásticas Talleres Proyectos de aula	Estudiante motivado Trabajos cooperativos Juego Compañerismo Integración Empatía Habilidades Destrezas Competencias Trabajo en equipo

CAPÍTULO III

3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación propuesta responde un Proyecto Factible ya que constituye el desarrollo de una investigación válida que permita ofrecer una solución a problemas de la realidad educativa sustentada en una base teórica que sirva a los requerimientos o necesidades de buscar técnicas lúdicas de aprendizaje para el desarrollo de la destreza de hablar en Inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica. Para su formulación se apoyó en los tipos de investigación que servirán de base para el desarrollo de la misma:

- **Investigación Documental:** Facilitó la búsqueda de información en documentos para fundamentar en base a estudios y autores diversos el marco teórico, permitiendo analizar, los diferentes enfoques, criterios, conceptualizaciones, conclusiones y recomendaciones que proporcionaron este tipo de información acerca del área particular de estudio.
- **Investigación descriptiva:** sirvió para describir la realidad presente en cuanto a hechos, personas y situaciones, además recoge los datos sobre la base teórica planteada, resumiendo la información de manera cuidadosa para luego exponer los resultados, a fin de extraer

generalizaciones significativas que contribuyan a la investigación del problema de ¿Cuáles son las técnicas lúdicas que utilizan los docentes de Inglés para desarrollar la destreza de hablar de los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” en el año lectivo 2012-2013?

- **Investigación campo:** Permitió al investigador manejar los datos exploratorios, descriptivos y experimentales con más seguridad creando una situación de control. Este tipo de investigación posibilita cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos desde el lugar donde se presenta el fenómeno. Llamada también como investigación in situ ya que se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio, es decir en el Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes”
- **Investigación Propositiva:** partió de ideas innovadoras, de la necesidad de solucionar un problemas a nivel local y global, que permitirá elaborar un modelo de investigación estratégica cuya finalidad es convertirse en una herramienta práctica para el desarrollo, el fortalecimiento y el mantenimiento de estándares de calidad, con el fin de lograr altos niveles de productividad o alcanzar reconocimiento científico interno y externo.

3.2 Métodos.- En el desarrollo de la presente investigación se emplearan los siguientes métodos:

- **El Método Analítico - Sintético.-** permitió desglosar la información y descomponerla en sus partes, para lograr la comprensión y

explicación del problema, determinando sus causas y efectos, para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valederas y recomendaciones útiles.

- **El método descriptivo.-** Puesto que tiene como base la observación sirvió para describir el problema tal como se presentó en la realidad de la institución investigada, permitiendo una visión contextual del problema y del lugar de investigación en tiempo y espacio, también apoyó para explicar de forma detallada acerca de las técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés.
- **El Método Inductivo – Deductivo.-** Se empleó para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico. Posibilitando descubrir, analizar y sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones para el problema, se utilizó para la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.
- **El Método Estadístico.-** Se empleó mediante el análisis cuantitativo y porcentual de la información en el cálculo en el campo de la investigación puesto que después de la recopilación, agrupación y tabulación de datos se procedió a resumir la información a través de tablas, gráficos y en forma escrita, con lo cual se estructurará las conclusiones.
- **El Método Matemático.-** se utilizó para la tabulación que permitió obtener porcentajes de opinión o respuesta para luego elaborar conclusiones y recomendaciones.

3.3 Técnicas e Instrumentos

Como las técnicas dependen de las fuentes de información, se utilizó como técnica de recolección de información primaria, la encuesta que permite obtener datos provenientes del encuestado sin presión o intervención alguna del encuestador y como instrumento el cuestionario. Esta técnica se aplicó para recolectar la información sobre las técnicas lúdicas de aprendizaje para desarrollar la destreza de hablar en Inglés. Se diseñó un cuestionario con preguntas de tipo cerrado y con opción múltiple para operacionalizar las variables e indicadores respectivos en los distintos items. Los instrumentos se diseñaron con dos formatos y destinatarios para docentes y estudiantes, aplicadas las encuestas, se procedió a realizar un análisis de cada uno de los instrumentos de la investigación con la finalidad de tabular los datos consignados en las encuestas, los datos obtenidos mediante el instrumento de investigación aplicado tanto a Docentes del Área de Inglés como a los estudiantes de Octavos Año de Educación Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes”. Posteriormente se tabuló e interpretó a través de un análisis de los resultados que se obtuvieron mediante estadística descriptiva estableciendo porcentajes de las respuestas y registrados en tablas y diagramas estadísticos que proporcionaron una visualización objetiva de la situación que han permitido la elaboración de un diagnóstico tanto del desarrollo del proceso de aprendizaje como de la factibilidad de elaboración de una propuesta de mejora así como de la disposición de los docentes a su futura aplicación.

3.4 Población

La población que se toma para realizar la investigación está conformada por 4 docentes del Área de Inglés y 180 estudiantes del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes”. En donde se aplicó las

técnicas e instrumentos para obtener datos que fueron organizados de manera analítica.

Cursos	Nro. de Estudiantes	Nro. de Profesores
Octavo "A"	45	1
Octavo "B"	45	1
Octavo "C"	45	1
Octavo "D"	45	1
Total	180	4

Fuente: Secretaria del Colegio Fisco misional "Sánchez y Cifuentes"

3.5 Muestra

Para el cálculo de la muestra se aplicará la siguiente fórmula y se utilizará los siguientes ítems.

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

- PQ = Varianza de la población, valor constante = 0,25
- N= Población/Universo
- (N-1) = Corrección geométrica para muestras grandes >30
- E= Margen de error estadísticamente aceptable
- 0,02 = 2% (mínimo)
- 0,3 = 30% (Máximo)
- 0,05 = 5% (Recomendado en educación)
- K= Coeficiente de correlación de error, valor constante=2
- Fracción muestral (de cada establecimiento) $m = n/N \cdot E$
- m=Fracción muestral
- n= muestra

Desarrollo de la muestra

$$n = \frac{45}{(180-1) \frac{0,05^2}{2} + 0,25}$$

$$n = \frac{45}{(179) \frac{0,0025}{4} + 0,25}$$

$$n = \frac{45}{(179).(0,000625) + 0,25}$$

n = 124 estudiantes

CONSTANTES

C = Constante muestral

n = Tamaño de la muestra

N = Población Total

C = 0,68

m = fracción muestral.

n= muestra.

N= Población / Universo

E= Estrato (Población de cada establecimiento)

PARALELOS DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

A	0.67 x 45	30.15
B	0.67 x 45	30.15
C	0.67 x 45	30.15
D	0.67 x 45	30.15

TOTAL		124
--------------	--	------------

PARALELOS	ESTUDIANTES
A	30
B	30
C	30
D	30
TOTAL	124

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE INGLÉS

1. ¿En clase de Inglés ¿qué técnicas lúdicas utiliza para desarrollar la destreza de hablar en sus estudiantes? (Escoja tres opciones)

TABLA 1

	RESPUESTA	f	%
1	Crucigramas	0	0
2	Role play	3	25
3	Juegos	1	8
4	Cuentos e Historietas	0	0
5	Narraciones	0	0
6	Rueda de atributos	0	0
7	Socio dramas	0	0
8	Teatro	0	0
9	Pictogramas	1	8
10	Rondas	0	0
11	Talking Parrot	3	25
12	Crisscrossing	0	0
13	Cara a Cara	4	33
14	Canciones	0	0
15	Charlas	0	0
16	Dramatización	0	0
	TOTAL	12	100

Fuente Tabla: N° 1
Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

Los docentes investigados en su mayoría coinciden que en la clase de Inglés utilizan para desarrollar la destreza de hablar en sus estudiantes técnicas como: Cara a cara, role play, talking parrot, lo que evidencia que

utilizan técnicas tradicionales, lo que da lugar a clases desmotivadoras y poco interés por los educandos, por lo que es necesario implementar un recurso didáctico que contenga en su estructura técnicas lúdicas con orientaciones claras, vocabulario y como novedad incluya el juego,

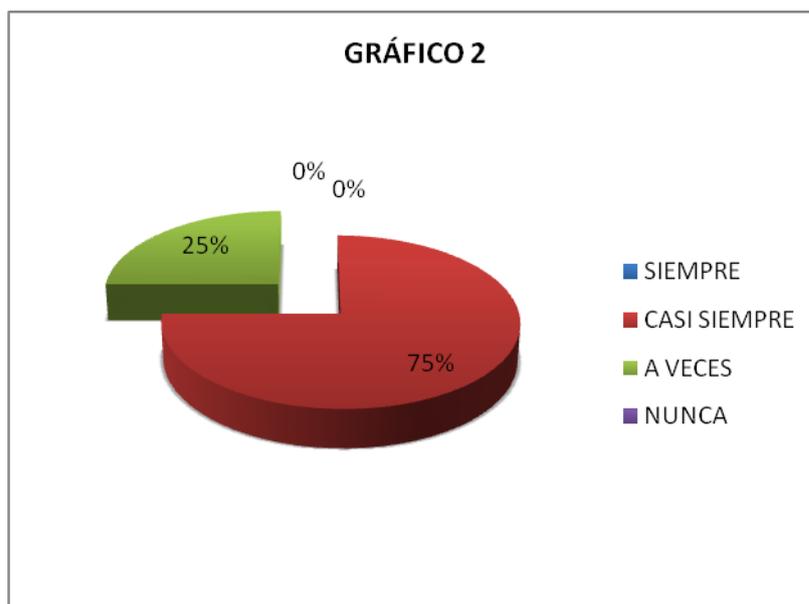
RESPUESTA	f	%
Siempre	0	0
Casi Siempre	3	75
A Veces	1	25
Nunca	0	0
TOTAL	4	100

diagramas y gráficos sencillos e interesantes.

2. ¿En la clase de Inglés desarrolla técnicas lúdicas que impulsan la destreza de hablar y la actividad en sus estudiantes?

TABLA 2

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 2

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

Un alto porcentaje de docentes manifiestan que en la clase de Inglés casi siempre y a veces desarrollan técnicas lúdicas que impulsan la destreza de hablar y la actividad en sus estudiantes, Lo que evidencia que los docentes para fortalecer esta destreza, planifican su labor con

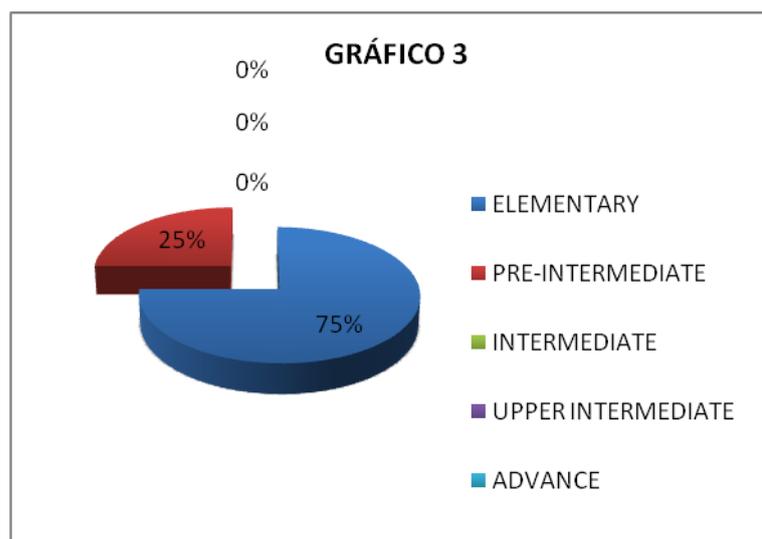
RESPUESTA	f	%
Elementary	3	75
Pre-Intermediate	1	25
Intermediate	0	0
Upper intermediate	0	0
Advance	0	0
TOTAL	4	100

herramientas didácticas que ejecutadas adecuadamente garantizan la fluidez al conversar en este idioma..

3. ¿En qué nivel le ubica a sus estudiantes en la destreza de hablar en Inglés?

TABLA 3

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 3

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

La mayoría de educadores indican que el nivel que ubican a sus estudiantes en la destreza de hablar en Inglés es Elementary y un mínimo porcentaje de pre – intermediate. Lo que demuestra que los estudiantes no tienen fluidez verbal, no comprenden esta lengua, que desconocen vocabulario lo que les dificulta ejercitar esta destreza

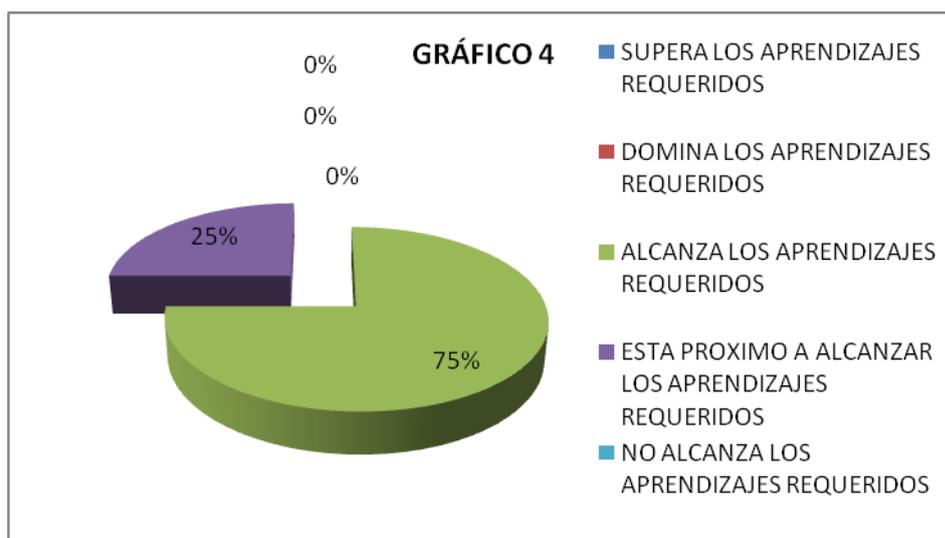
RESPUESTA	f	%
Supera los aprendizajes requeridos	0	0
Domina los aprendizajes requeridos	0	0
Alcanza los aprendizajes requeridos	3	75
Esta próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	1	25
No alcanza los aprendizajes requeridos	0	0
TOTAL	4	100

validan la novedad de la propuesta.

4. ¿Tomando en cuenta la escala cualitativa propuesta por la LOEI En qué nivel le ubica a sus estudiantes en la destreza de hablar en Inglés?

TABLA 4

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 4

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

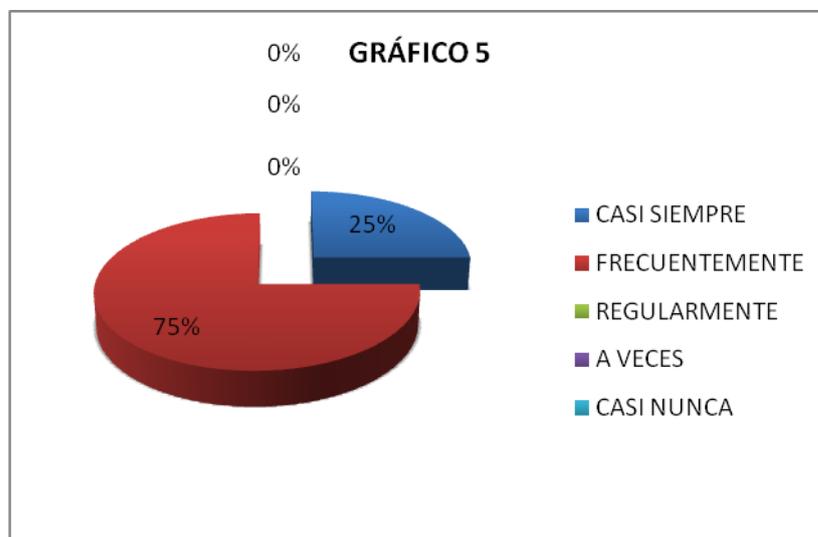
RESPUESTA	f	%
Siempre	0	0
Frecuentemente	3	75
Regularmente	1	25
A Veces	0	0
Casi Nunca	0	0
TOTAL	4	100

Un alto porcentaje de educadores afirman que el nivel que ubica a sus estudiantes en la destreza de hablar en Inglés según la escala cualitativa propuesta establecidos por la LOEI es de que alcanzan los aprendizajes. Lo que refleja que los educandos pueden establecer una conversación fluida y que comprenden vocabulario básico.

5. ¿Cree Ud. que la aplicación de juegos dentro del aula ayuda a que el estudiante razone y despierte el interés por hablar Inglés en clase?

TABLA 5

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 4

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

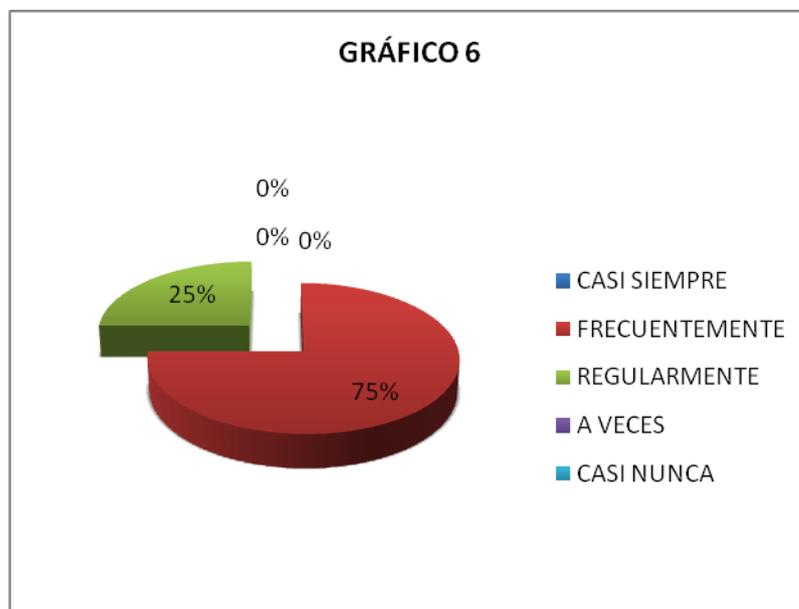
RESPUESTA	f	%
Siempre	0	0
Frecuentemente	3	75
Regularmente	1	25
A Veces	0	0
Casi Nunca	0	0
TOTAL	4	100

La mayoría de educadores manifiestan que frecuentemente aplican juegos dentro del aula lo que permite que ellos razonen y despierten el interés por hablar Inglés en clase y un mínimo porcentaje que casi siempre. Lo que evidencia que ellos consideran a las técnicas lúdicas como herramientas de apoyo para desarrollar esta destreza comunicativa, motivar el proceso de aprendizaje y garantizar el hablar con fluidez este idioma.

6. ¿En la clase de Inglés desarrolla técnicas que impulsan la destreza de hablar y la participación en sus estudiantes?

TABLA 6

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 6

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

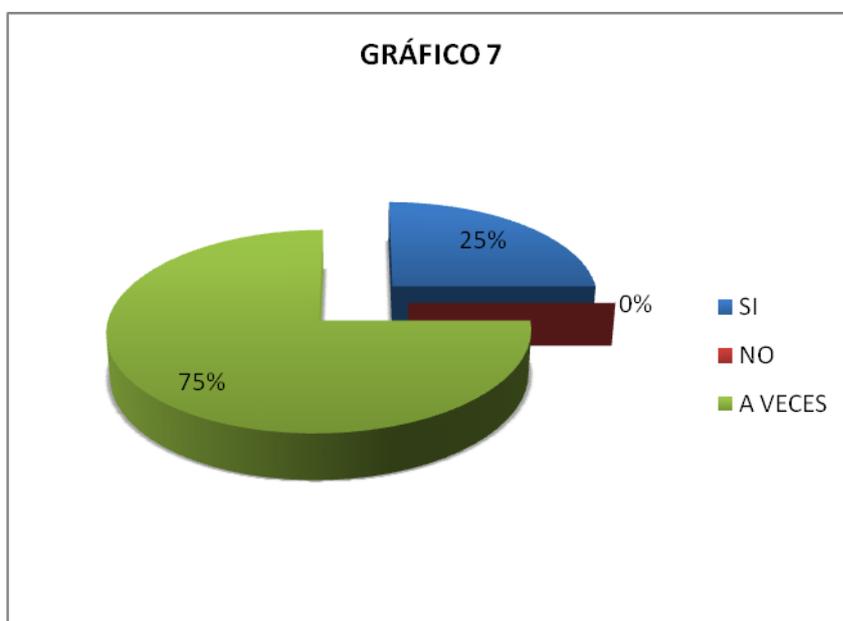
RESPUESTA	f	%
Si	1	25
No	0	0
A veces	3	75
TOTAL	4	100

Un alto porcentaje de docentes afirman que en la clase de Inglés frecuentemente desarrollan técnicas que impulsan la destreza de hablar y la participación en sus estudiantes y un mínimo porcentaje que regularmente. Lo que evidencia la preocupación de los docentes por hacer del aprendizaje un proceso divertido y significativo.

7. ¿Utiliza la destreza de listening como un apoyo al momento de enseñar a hablar en Inglés?

TABLA 7

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 6

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

	RESPUESTA	f	%		
Un	1	Gráficos ilustrativos	1	8	alto
	3	Definiciones claras	0	0	
	4	Juegos	4	33	
	5	Cuentos e historietas	0	0	
	6	Organizadores gráficos	2	17	
	7	Pictogramas	0	0	
	8	Autoevaluaciones	0	0	
	9	Canciones	2	17	
	10	Talleres formativos	0	0	

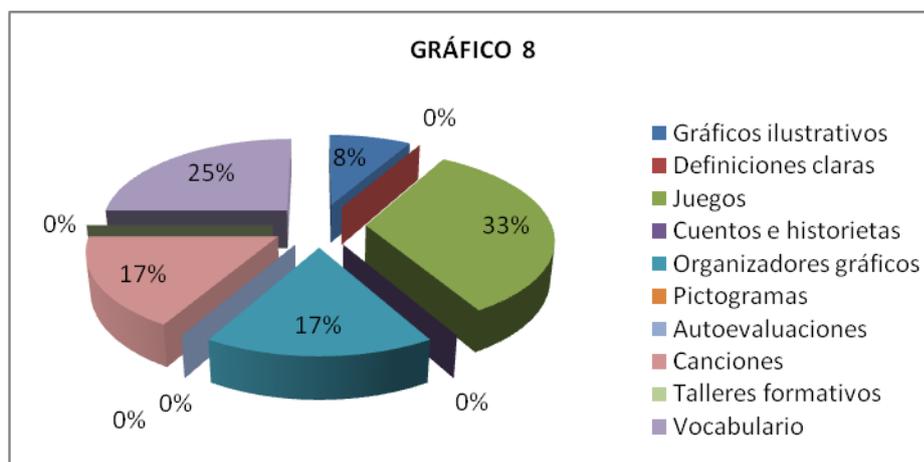
porcentaje de los educadores manifiestan que a veces utilizan la destreza de listening como un apoyo al momento de enseñar a hablar en Inglés, lo que evidencia el alto grado de responsabilidad de los docentes para escuchar a sus educandos y lograr que ellos aprendan de forma simultánea a escuchar y hablar fluidamente.

8. ¿Si tuviera la oportunidad de diseñar una guía didáctica para desarrollar la destreza de hablar en Inglés y hacer de este un aprendizaje significado que aspectos consideraría?

TABLA 8

11	Vocabulario	3	25
	TOTAL	12	100

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 6

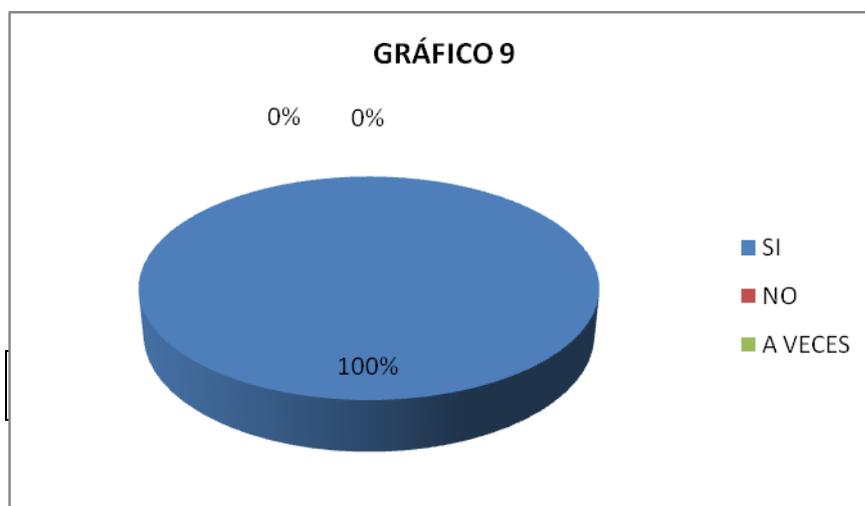
Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

La mayoría de educadores manifiesta que si tuviera la oportunidad de diseñar una guía didáctica para desarrollar la destreza de hablar en Inglés y hacer de este un aprendizaje significativo consideraría juegos, canciones, vocabulario y gráficos ilustrativos como prioridad, ya que un recurso que incluya en su estructura esas cualidades ofrece la oportunidad de aprender este idioma de forma sencilla, técnica y rápida.

9. ¿Considera usted que la difusión de la propuesta de una guía didáctica con técnicas lúdicas apoyará el desarrollo la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica?

TABLA 9

Fuente: Encuesta a Docentes



Fuente Tabla: N° 9

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

En unidad de criterio los educadores afirman que la difusión de la propuesta de una guía didáctica con técnicas lúdicas apoyará el desarrollo la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica, ya que con ellas el estudiante asume un papel diferente de aprendizaje, reúne características que propicia a que él se convierta en responsable de su propio aprendizaje, permite a los estudiantes integrarse en situaciones de aprendizaje teórico, técnicas y actividades prácticas y significativa de este idioma.

4.2 RESULTADOS DEL TEST DE INGLÉS APLICADO A LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCO MISIONALSÁNCHEZ Y CIFUENTES

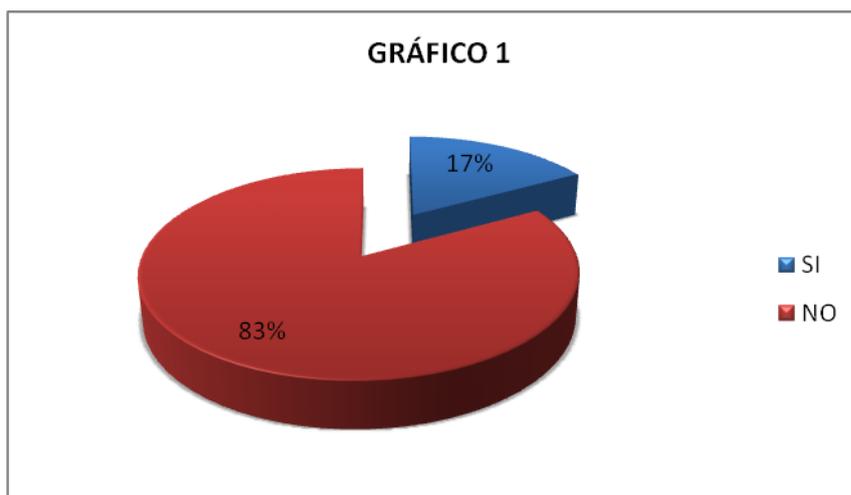
A. QUESTIONS

1. What do you do? Do you work or are you a student?

TABLA 1

Si	21	17
No	103	83
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 1

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

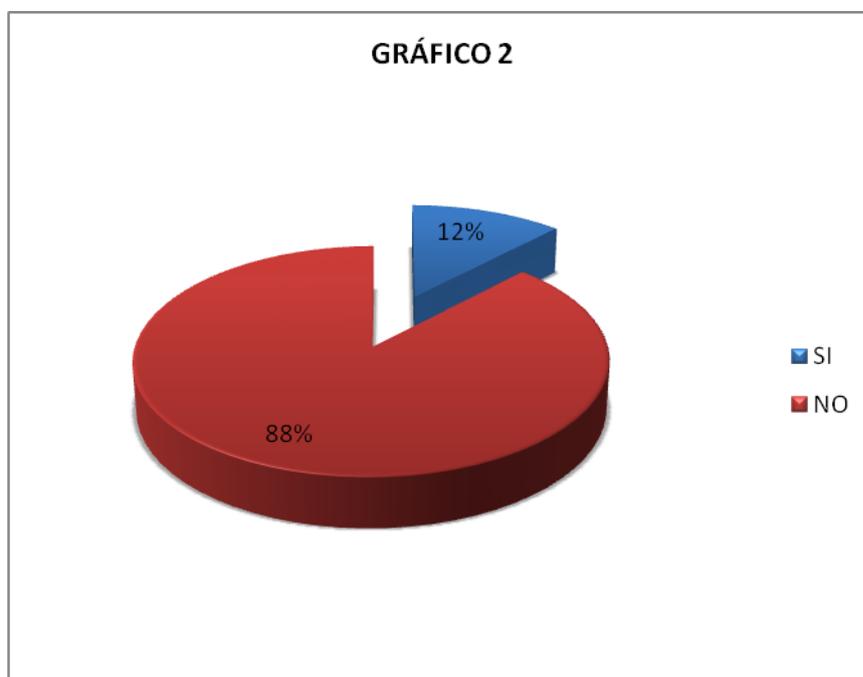
Un alto porcentaje de estudiantes al aplicarles el test y preguntarles si trabajan o son estudiantes no comprenden la pregunta, ni responden en forma simple. Lo que refleja que los estudiantes no poseen vocabulario básico para responder con oraciones sencillas ni han fortalecido la destreza de hablar.

2. Tell me about your family

TABLA 2

RESPUESTA	f	%
Si	15	12
No	109	88
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 2

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

La mayoría de los estudiantes al aplicarles el oral test y preguntarles sobre su familia no contestan de forma clara, dan respuestas incoherentes o no puede expresar en forma oral sus pensamientos. Lo que evidencia que los educandos no realizan ejercicios de pronunciación y enriquecimiento lexical lo que provoca un limitado desarrollo de la destreza de hablar en esta lengua.

3. What do you do in your free time? (Do you play football or any sports?)

TABLA 3

RESPUESTA	f	%
Si	8	6
No	116	94
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 3

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

Los estudiantes en un alto porcentaje al aplicarles el oral test y preguntarles sobre que hacen en su tiempo libre o si juegan algún deporte no puede responder, quedándose en silencio la mayoría y una minoría contesta con oraciones incompletas o sin sentido. Lo que demuestra que los educandos no han desarrollado la destreza comunicativa de hablar, razón que valida la novedad de elaborar una propuesta lúdica para fortalecer la fluidez al comunicarse en Inglés.

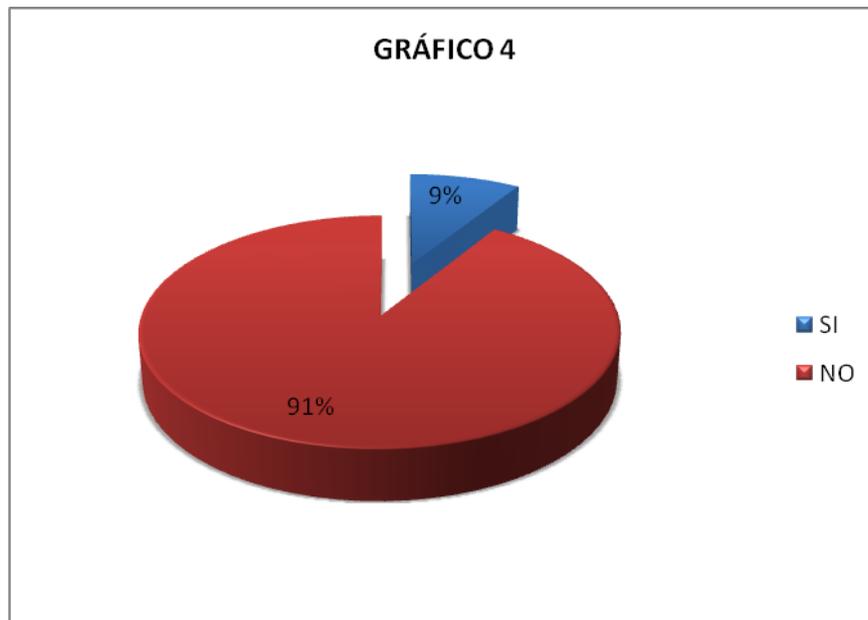
4. What do you do every day? What time do you get up/ start work?

TABLA 4

RESPUESTA	f	%
Si	11	9
No	113	91
TOTAL	124	100

Fuente:
estudiantes

Test a



Fuente Tabla: N° 4

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

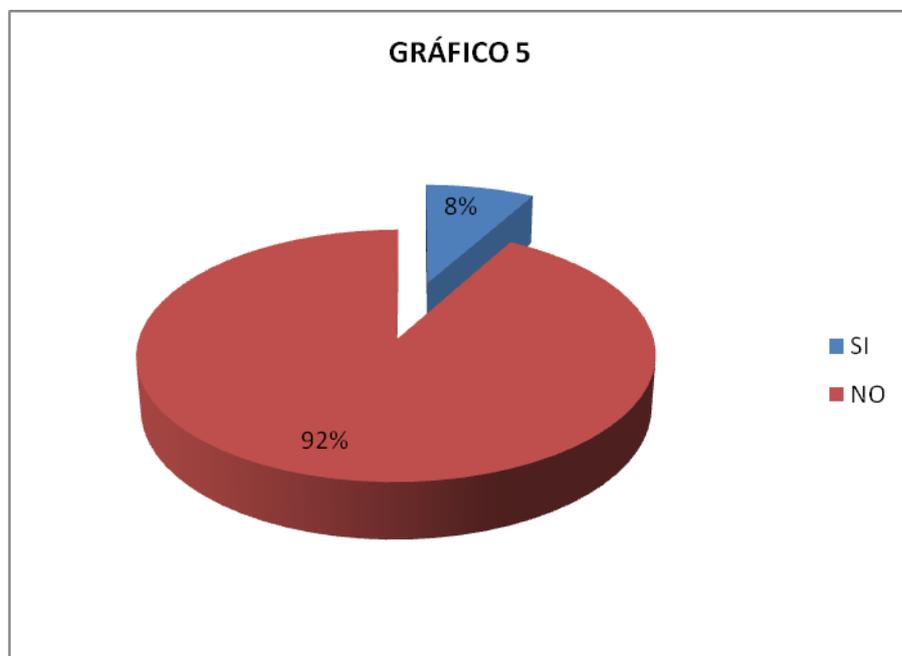
La mayoría de los estudiantes al aplicarles el oral test y preguntarles sobre lo que hacen todos los días, a qué hora se levantan para iniciar sus actividades, no comprenden la pregunta, no contestan y los pocos que hablan lo hacen de forma incoherente. Lo que refleja que los maestros en las horas de Inglés no han fortalecido con ejercicios y técnicas adecuadas la destreza de hablar en este idioma.

5. Tell me about the town where you live

TABLA 5

RESPUESTA	f	%
Si	10	
No	114	
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 5

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

Los estudiantes en un alto porcentaje al aplicarles el oral test y preguntarles sobre la ciudad donde viven no puede expresarse en forma simple y otros permanecen en silencio, lo que demuestra que ellos no poseen un léxico para comunicarse de manera sencilla o por temor a equivocarse no contestan nada, razones que permiten inferir que los estudiantes en su proceso de aprendizaje no han ejercitado la destreza de hablar.

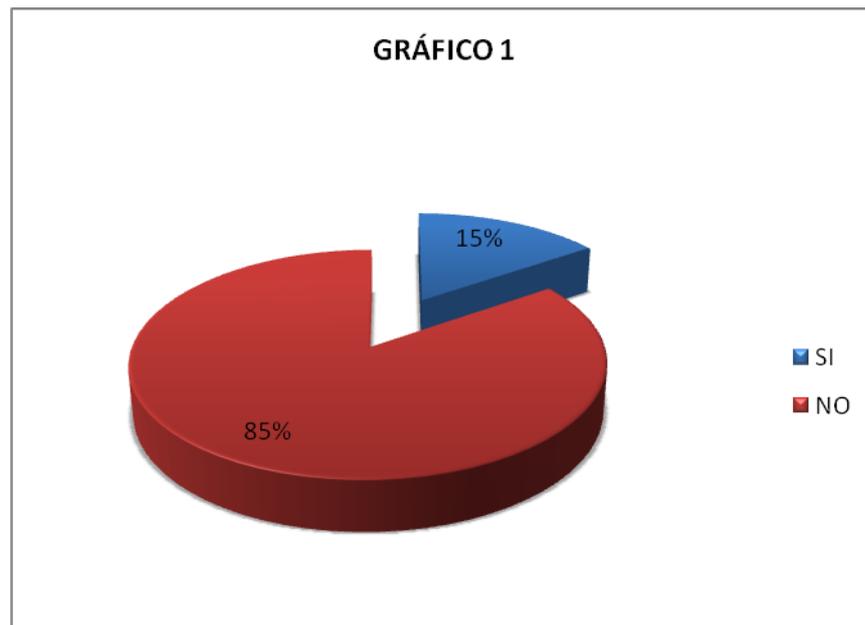
B. RESPONSES

1. Say where you work

TABLA 1

RESPUESTA	f	%
Si	19	15
No	105	85
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 1

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

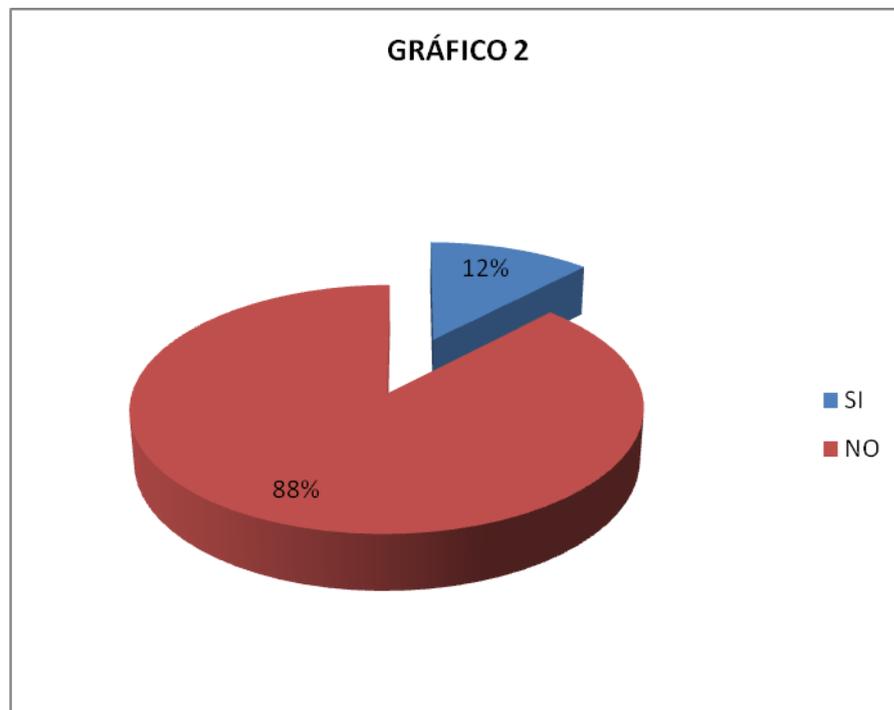
La mayoría de los estudiantes al aplicarles el oral test y preguntarles sobre donde trabajan, no comprenden la pregunta, no contestan y los pocos que hablan lo hacen es de forma incorrecta. Lo que refleja que los maestros no han fortalecido con ejercicios y técnicas adecuadas la destreza de hablar en Inglés.

2. Talk about families

TABLA 2

RESPUESTA	f	%
Si	15	12
No	109	88
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 2

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

Los estudiantes en un alto porcentaje al aplicarles el oral test y preguntarles sobre la familia no puede responder, quedándose en silencio la mayoría y una minoría contesta con oraciones sin sentido. Lo que demuestra que los educandos no han desarrollado la destreza comunicativa de hablar.

3. Say how you spend your time

TABLA 3

RESPUESTA	f	%
Si	9	7
No	115	93
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 3

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

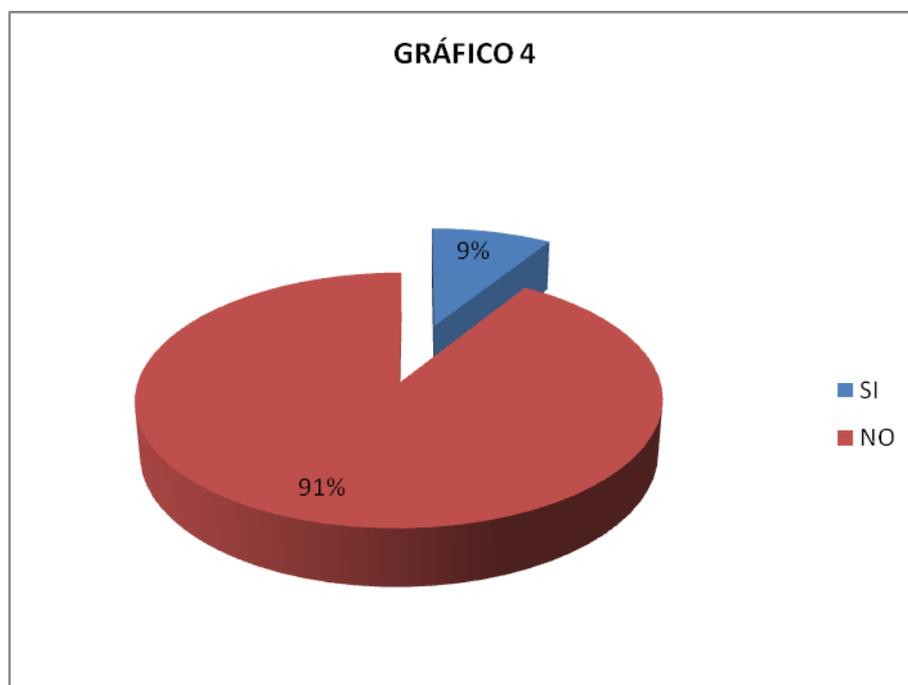
La mayoría de estudiantes al aplicarles el oral test y preguntarles sobre cómo pasan su tiempo responden, con frases sin sentido, oraciones incorrectas. Lo que permite inferir que los educandos desconocen sobre estructuras gramaticales, vocabulario, tiempos verbales lo que dificulta el entablar una conversación para comunicarse en Inglés.

4. Talk about your daily routine

TABLA 4

RESPUESTA	f	%
Si	11	9
No	113	91
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 4

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

La mayoría de estudiantes al aplicarles el oral test y preguntarles sobre que hacen en forma rutinaria no responden, quedándose en silencio en un alto porcentaje mientras que una minoría contesta con frases sin sentido. Lo que demuestra que los educandos no han desarrollado la destreza comunicativa de hablar, razón que valida la novedad de elaborar una propuesta lúdica para fortalecer la fluidez al comunicarse en Inglés.

5. Talk about a place you know

TABLA 5

RESPUESTA	f	%
Si	10	8
No	114	92
TOTAL	124	100

Fuente: Test a estudiantes



Fuente Tabla: N° 5

Elaboración: Paola Herrería y Edwin Mosquera

Un alto porcentaje al aplicarles el oral test y preguntarles sobre un lugar que conoce responden de forma incorrecta, otros quedándose en silencio, no entienden la pregunta. Lo que refleja que los educandos no han desarrollado la destreza comunicativa de hablar en Inglés.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Obtenidos los resultados de la investigación mediante las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes del Octavo Año de Educación Básica del Colegio Fisco Misional “Sánchez Y Cifuentes” se determina las siguientes conclusiones:

1. Un alto porcentaje de docentes afirman que en la clase de Inglés frecuentemente desarrollan técnicas lúdicas que impulsan la destreza de hablar y la participación en sus estudiantes. Lo que evidencia la preocupación de los educadores por hacer del aprendizaje un proceso divertido y significativo.
2. La mayoría de educadores indican que el nivel que ubican a sus estudiantes en la destreza de hablar en Inglés es Elementary. Lo que demuestra que los estudiantes no tienen fluidez verbal, que desconocen vocabulario básico lo que les limita desarrollar esta destreza comunicativa.
3. Las técnicas que utilizan los docentes de este establecimiento, no son adecuadas para el desarrollo de la destreza de hablar en Inglés lo que

da lugar a clases desmotivadoras y poco interés por los educandos a expresarse en este idioma.

4. Los docentes manifiestan que en la clase de Inglés casi siempre desarrollan técnicas lúdicas que impulsan la destreza de hablar y la actividad en sus estudiantes. Lo que evidencia que los educadores para fortalecer esta destreza, planifican su labor con herramientas didácticas que ejecutadas adecuadamente garantizan la fluidez al conversar en este idioma.
5. Los estudiantes en un alto porcentaje al aplicarles el oral test y preguntarles sobre diferentes aspectos de la vida diaria como la familia, el trabajo, la ciudad donde viven, lo que hacen en su tiempo libre entre otros aspectos sencillos, no puede expresarse, lo que demuestra que ellos no poseen un léxico para comunicarse o por temor a equivocarse no contestan nada.

5.2 RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes capacitarse en nuevas metodológicas para desarrollar la destreza de hablar con fluidez, que les permita generar actividad en el aula con el empleo de técnicas lúdicas para hacer del aprendizaje un proceso divertido y significativo.
2. Se recomienda a los docentes buscar herramientas didácticas para el fortalecimiento de las destrezas comunicativas en Inglés, que incluya el juego y actividades lúdicas para desarrollar la fluidez verbal y enriquecer su vocabulario para ubicarse en un nivel avanzado en esta lengua.

3. Se recomienda a los docentes la aplicación de técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés, generar actividad e interés por los educandos para expresarse en este idioma.

4. Se recomienda a los docentes hacer uso de la guía didáctica que se propone como alternativa para planificar su labor y desarrollar la destreza hablar en Inglés la misma que incluye juegos, canciones, vocabulario y gráficos ilustrativos, brindando la oportunidad de aprender este idioma de forma sencilla, técnica y rápida.

5. Se recomienda a los estudiantes innovar el proceso de aprendizaje de Inglés con técnicas lúdicas que le permitan expresarse, ampliar su léxico para comunicarse aspectos de la vida diaria como la familia, el trabajo, la ciudad donde viven, lo que hacen en su tiempo libre entre otros aspectos para desarrollar la destreza hablar con fluidez en esta lengua.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO

GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLÉS EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO FISCO MISIONAL “SÁNCHEZ Y CIFUENTES”

6.2 JUSTIFICACIÓN

A causa del proceso de globalización que día a día se encarga de unificar mercados, sociedades y culturas a través de una serie de transformaciones económicas, culturales y políticas que por su amplitud y velocidad está afectando a individuos, naciones y empresas; por esta y muchas otras razones el dominar el idioma inglés está pasando de ser un “hobbie” a ser una herramienta indispensable para comunicarse; siendo esto de vital importancia dentro del programa académico en cualquier nivel de estudio. El Inglés es el idioma más utilizado en el mundo entero, tanto en el ámbito del comercio como en el de los negocios y la investigación, de allí que hablar este idioma le abrirán muchas puertas en el trabajo y los negocios, tendrá acceso a libros especializados, a la Internet, a películas y videos recién salidos al mercado; a los materiales de enseñanza más actualizados concebidos con una didáctica avanzada, propia sólo de los países desarrollados. Esta propuesta pretende contribuir al fortalecimiento de la destreza de hablar Inglés en el aula,

mediante técnicas lúdicas, generando actividades novedosas, interés por aprender y facilidad en su comprensión, además busca que los educandos participen activamente en conversaciones y diálogos formales, que narren hechos reales o imaginarios, que formulen preguntas según las circunstancias comunicativas y articulen correctamente las palabras al pronunciar. El diseño de una Guía didáctica con técnicas lúdicas para potenciar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica es importante ya que el juego es un medio de aprendizaje que permite interactuar de forma dinámica, representa un recurso valioso dentro del proceso de aprendizaje del estudiante, que favorece los roles dinámico de docentes y estudiantes mediante el trabajo individual y de equipo, desarrollo de actitudes de solidaridad que otorgan al educando el rol principal, haciendo realidad el protagonismo de cada individuo en su propio aprendizaje y que además, se sienta partícipe de las actividades que se desarrollan en el aula.

6.3 OBJETIVOS

6.3.1 Objetivo General

Fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés, con técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en los Octavos años de Educación General Básica.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Organizar las técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés en función cronológica del proceso formativo de los estudiantes de los Octavos años de Educación General Básica.

- Plantear estrategias lúdicas para el desarrollo de la destreza de hablar en Inglés en los estudiantes de los Octavos años de Educación General Básica.

6.4 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

La propuesta se realizó en la Provincia de Imbabura, Cantón Ibarra, en la Parroquia San Francisco, en el Colegio Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes” que es una Institución con planta física antigua, con espacios verdes, laboratorio de Inglés, con docentes calificados para fortalecer la educación, donde los beneficiarios directos son los estudiantes de Octavos años de Educación General Básica.

6.5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

El diseño de una Guía de Inglés para Octavo Año de Educación Básica responde a los resultados obtenidos del diagnóstico efectuado en el Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” a los docentes del Área de Inglés y estudiantes del Octavo Año, quienes han evidenciado la necesidad de integrar técnicas lúdicas para desarrollar las destrezas de hablar que contribuyan a la formación integral de los estudiantes, que conlleven a un bienestar individual económico y social.

La propuesta permitirá desarrollar la destreza con criterio de desempeño cuyo objetivo central es el convertir a los estudiantes en competentes comunicativos de acuerdo a su edad, motivando a docentes y estudiantes a conocer sobre técnicas lúdicas para fortalecer la destreza de hablar utilizando juegos y actividades de aprendizaje, ejercitando la fluidez que al ser estructurada técnicamente orienta las acciones de aprendizaje de los contenidos cognitivo, procedimental y actitudinal con

temas de interés para los jóvenes, lo que favorece los roles dinámicos de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje, desarrolla actitudes críticas en los estudiantes y crea situaciones de evaluación en las que se puede valorar los resultados del esfuerzo y capacidades de los estudiantes.

Este recurso pedagógico se basa en el modelo constructivista fundamentado en técnicas lúdicas, esperando que el estudiante asuma un papel participativo en el proceso a través de actividades que le permitan exponer e intercambiar ideas, aportaciones, opiniones y experiencias con sus compañeros de forma creativa y con fluidez.

Favorece a que el estudiante se convierta en responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle las habilidades de buscar, seleccionar, analizar y evaluar la información, asumiendo el papel mucho más activo en la construcción de su propio conocimiento. Además propicia el desarrollo de habilidades, la autonomía, creatividad, actitudes colaborativas y valores.

GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLÉS EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA



PRESENTACIÓN

Esta guía se ha diseñado con el fin de colaborar en los trabajos de planificación al docente de Inglés quien estimulará el desarrollo de la destreza de hablar, que permita la construcción del conocimiento por parte del educando.

El eje conductor de esta propuesta es promover el desarrollo de la expresión oral en este idioma, que permitan al estudiante fortalecer satisfactoriamente las destrezas comunicativas, para lograrlo se apoyará el proceso de enseñanza con múltiples recursos para explicar, repasar, reforzar, complementar y evaluar los contenidos fundamentales de Inglés en base de técnicas lúdicas.

La característica fundamental de esta guía es la interactividad y la invitación permanente a la acción de los estudiantes desde el inicio en su propio aprendizaje, construyendo significados, elaborando conceptos, investigando y reflexionando sobre el idioma, organizando la información, leyendo literatura adecuada a su edad y a sus intereses.

Técnica Nro.1

LECTURA DE CARTAS



Técnica lúdica Nro 1

Lectura de cartas

OBJETIVOS

- Promover el desarrollo creativo
- Evaluar la comprensión de un tema

Tiempo Previsto: 30' – 40'

Ambiente Físico: Aula - Clase



Proceso:

- Se realiza un proceso de decodificación e interpretación de los diferentes aspectos de un tema determinado
- Se preparan cartas u objetos que contengan elementos relacionados con el tema, utilizando en lo posible dibujos más que palabras
- El número de cartas se determina de acuerdo al tema y al número de participantes, de tal forma que todos los elementos importantes sobre el tema estén presentes y se puede realizar una relación entre los diferentes elementos y hacer una interpretación
- El coordinador hace el papel de "ADIVINO", en la medida que es el compañero que ya ha profundizado más en el tema y tiene posibilidad de conducir el proceso de codificación e interpretación de las cartas.

- Se reparten las cartas a los participantes y estos deben describir lo que ven en sus cartas. El adivino debe preguntarle a que aspectos o situación de su realidad hace referencia la carta así sucesivamente con los demás
- Cuando hayan salido unas cuantas cartas que permitan realizar pequeñas interpretaciones o relaciones el adivino debe estar atento para preguntar a los compañeros que relaciones encuentran y cómo interpretar esas relaciones en su vida real.
- Luego los participantes hacen una discusión del conjunto de cartas que permita llegar a una interpretación final.



Materiales:

Papel, cartón y/o
objetos que
simbolicen
aspectos del
problema a tratar

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Esta técnica es recomendable utilizarla para profundizar el tema que se ha venido tratando
- Esta técnica se puede utilizar para interpretar y ampliar el tema que se ha venido tratando.
- También suele utilizarse para evaluar el nivel de interpretación del grupo sobre el tema que se ha tratado
- Según el objetivo el tema que se ha propuesto para la utilización de esta técnica se puede sugerir los procedimientos así: Si el objetivo es realizar una interpretación a partir de los diferentes elementos que se ha venido trabajando, es más conveniente formar un grupo con 8 personas donde el resto de los participantes miran y anotan aspectos que les interesa de la discusión del grupo; Una vez que el grupo hace la interpretación, se pasa a discusión con todo el plenario. Si el objetivo es evaluar la comprensión del tema tratado y la capacidad de la interpretación y relación de los diferentes aspectos del problema, se puede hacer de forma individual en el plenario pasando de uno a uno.

Técnica Nro.2

ESTRELLA DEL SABER



Técnica lúdica Nro 2

Estrella del saber

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad creativa, crítica y de intercomunicación en el grupo
- Determinar el grado de comprensión de un tema
- Lograr la participación grupal y activa del educando

Tiempo Previsto: 20' – 30'

Ambiente Físico: Esta técnica se la puede realizar, ya sea en el patio o en una sala suficientemente amplia para que los participantes puedan moverse fácilmente.



Proceso: Para poder dar inicio a la técnica debemos preparar con anterioridad el lugar en el que se va a desarrollar, una vez listo procede a:

- Pegar las estrellas en la pared
- Cada estrella debe contener una pregunta o reto
- Al lado opuesto ubicamos la mesa y 2 sillas para el jurado
- Los estudiantes serán distribuidos o divididos en dos grupos A – B se colocarán en filas a cada lado del jurado que les corresponda.

- El director dará las instrucciones y podrá indicar que las preguntas de las estrellas podrán ser contestadas individual o colectivamente, pero en forma muy ordenada.
- Las preguntas deberán ser respondidas una a una caso contrario de no contestar la pregunta, no podrá coger otra estrella.
- Para cada estrella habrá un participante, es decir no podrá coger 2 o más estrellas un solo estudiante, sino que tendrá que participar todos.
- Al grupo que mayor puntaje reúna será el ganador.



Materiales:

Estrellas numeradas elaboradas en cartón o espuma flex, que contenga en su reverso tarjetas masquin gorra, pizarrones de tiza liquida, hilo, marcadores, 7 mesas 2 sillas.

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Las personas del jurado deberán ser personas entendidas en la materia y estarán al tanto de las preguntas evaluadas.
- Las estrellas también pueden ser colocadas en techo para que el participante mediante un salto la pueda bajar. No todas las estrellas contendrán retos sino indistintamente.



Técnica Nro.3

PESCA MILAGROSA



Técnica lúdica Nro 3

Pesca milagrosa

OBJETIVOS

- Promover el desarrollo creativo
- Relacionar las causales de un problema

Tiempo Previsto: 10' – 20'

Ambiente Físico: aula clase



Proceso:

Esta técnica permite ordenar o clasificar un conjunto de elementos sobre cualquier tema, para lo cual se organizan los grupos y se nombra un coordinador por grupo, quienes preparan con anticipación “pececitos” de papel, en los cuales se escriben diferentes frases sobre el tema que se está tratando o se vaya a tratar. El número de peces debe estar de acuerdo al tiempo que se tenga, en cada uno hay que ubicar solamente una idea, luego se hace un círculo dentro del cual se colocan todos los peces y los integrantes de cada grupo se les da un anzuelo con cuerda o hilo. Se deja claro que el equipo que pesca más será el ganador y una vez pescados todos los peces se cuenta para ver cuál ha sido el ganador. Posteriormente cada equipo debe ordenar su pesca, el equipo ganador presenta primero el orden que ha hecho de sus peces y los demás lo complementan, quedando todos los peces integrados a un solo ordenamiento o clasificación. Durante este proceso se va discutiendo el porqué del ordenamiento de cada pez en determinado lugar.

RECURSOS

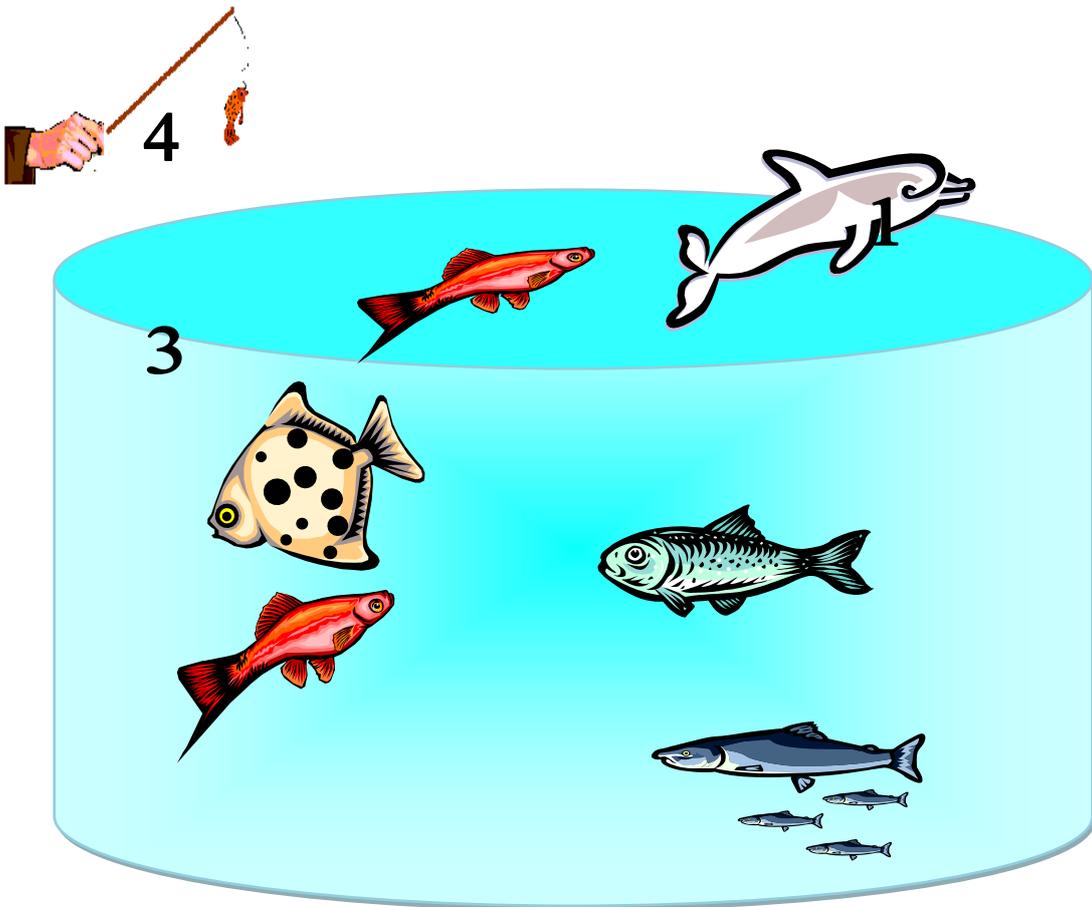


Materiales:

Papel
delgada o hilo
grueso, clips que se
doblan en forma de
anzuelo, paletas

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Esta técnica es más recomendable utilizarla cuando ya se ha discutido algunos elementos del tema a tratar y para brindarle al grupo información previa básica para que ordene y complemente el tema.
- Para el mejor desarrollo de esta técnica se puede incorporar “premios” o “retos” dentro de los peces para hacer más dinámica esta técnica creativa.



Técnica Nro.4

LA LIGA DEL SABER



Técnica lúdica Nro 4

Liga del saber

OBJETIVOS

- Promover el desarrollo creativo
- Evaluar el conocimiento y manejo de cualquier tema

Tiempo Previsto: 20' – 30'

Ambiente Físico: aula amplia o patios



Proceso:

Esta técnica se basa en simular un concurso transmitido por radio o por televisión, consta de varios pasos:

- Se forma de varios equipos de 5 a 10, según el número de participantes.
- El coordinador tiene que preparar de antemano una serie de preguntas sobre el tema que se está tratando y actuar como un animador de televisión.
- Se establece el orden de participación de los grupos.
- El equipo que responda o decodifique el mayor número de preguntas correctamente es el que gana.

- Cada equipo tiene un tiempo límite para responder y un representante para cada pregunta, en caso que el representante no pueda responder, los miembros del grupo tienen posibilidad de discutir entre sí para dar la respuesta en el tiempo acordado.
- Cada respuesta correcta significa dos puntos cuando es contestada por el compañero que le correspondía en el equipo y de un punto cuando es respondida en la segunda oportunidad por equipo.



Materiales:

- Cartulina,
- Cinta adhesive
- Alfileres
- Marcadores

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Esta técnica es más recomendable utilizarla cuando ya se ha discutido algunos elementos del tema a tratar y para brindarle al grupo información previa básica para que ordene y complemente el tema.
- Para el mejor desarrollo de esta técnica se puede incorporar “premios” o “retos” dentro de los peces para hacer más dinámica esta técnica creativa.



Técnica Nro.5

LA PIÑATA



Técnica lúdica Nro 5

La Piñata

OBJETIVOS

- Promover el desarrollo creativo
- Lograr que el grupo ordene o sintetice elementos distintos de un tema, relacionándolos entre sí

Tiempo Previsto: 20' – 30'

Ambiente Físico: aula amplia o patios



Proceso:

- Se forman varios grupos de 8 a 10 integrantes
- Cada grupo construye con papel grueso o cartón una piñata, decorándola como para fiestas infantiles.
- Luego se escriben en las tarjetas los distintos elementos que se quieren ordenar o sintetizar y se ubican doblados en la piñata, junto con los dulces, juguetes y papel picado o harina.
- Se cuelgan las piñatas de un lugar lo suficientemente alto para que pueda ser golpeada.
- Cada uno de los grupos se ubica en fila y se vendan los ojos del que le toca golpear.



Materiales:

Una piñata de papel, tarjetas, sogas, un palo, un pañuelo oscuro, sorpresas (juguetes y dulces), papel picado.

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Esta técnica puede ser empleada para hacer una síntesis ordenada de los distintos temas que se han trabajado en el taller.
- El hecho de hacerlo como juego sirve para dar un dinamismo y animación a lo que sería simplemente un reparto de tarjetas.



TARJETAS DE PREGUNTAS



Técnica Nro.6

EL TIRO AL BLANCO



Técnica lúdica Nro 6

El tiro al blanco

OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad.
- Evaluar la correspondencia que hay entre objetos, acciones o tareas que un grupo organizado se ha propuesto.

Tiempo Previsto: 10' – 20'

Ambiente Físico: aula amplia o patios



Proceso:

- Se organizan los grupos de 5 a 10 integrantes
- Cada grupo prepara dos blancos y los dardos realizados con agujas y esferos
- Preparan también tarjetas en las que colocan las frases o palabras a relacionar
- Luego se ubican las tarjetas en los blancos de cada grupo
- Posteriormente y al mismo tiempo todos los grupos lanzan los dardos hacia las tarjetas, tratando de asociar en pares a las tarjetas de los dos blancos. El grupo que logre cumplir esta tarea de manera adecuada socializa sus respuestas a los demás y es el triunfador.



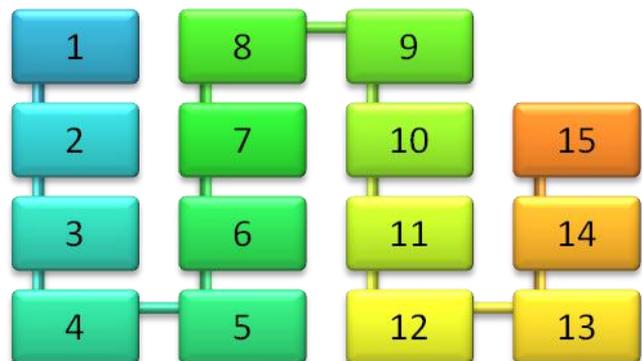
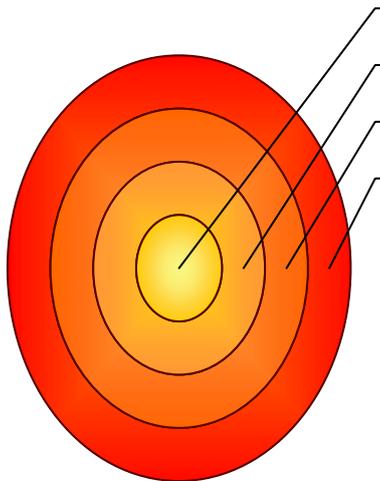
Materiales:

Planchas de espuma flex o cartón (50x50cm), tarjetas o papeles pequeños, dardos.

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Esta técnica puede ser empleada de manera creativa para evaluar otros aspectos como: acciones y efectos o para sintetizar ideas frente a una problemática.

PREGUNTAS



Técnica Nro.7

ENGAÑANDO AL GRUPO



Técnica lúdica Nro 7

Engañando al grupo

OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad
- Enfocar la atención sobre la confianza y la desconfianza; sobre la honestidad y deshonestidad como medidas referenciales entre las relaciones interpersonales

Tiempo Previsto: 10' – 20'

Ambiente Físico: aula amplia o patios



Proceso:

- Formar dos grupos de trabajo e ir seleccionando parejas de cada grupo para participar
- En la mesa, los participantes ya ubicados tomarán una de las tarjetas con las respectivas respuestas escritas en el reverso
- El animador, mencionara la o las palabras o frases para que cualquiera de los participantes, según sea el orden en que se encuentren sentados, lean su tarjeta y escojan la respuesta verdadera

Proceso:

- El animador a cada una de las respuestas de los participantes tratará de ser lo más convincente posible, provocando de esta manera confundir a los participantes.
- Posteriormente el animador realizará la votación respectiva de cada participante, para que escojan una de las respuestas
- Los participantes, tendrán que estar muy seguros de la respuesta que van a escoger
- Al final, las personas que tengan mayor número de respuestas acertadas, ganan un puntaje para todos los miembros del grupo
- Se procurará buscar la participación de todos los miembros del grupo



Materiales:

- Tarjetas
- Marcadores
- masquing

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Para el buen desarrollo de la técnica el animador debe preparar con antelación las tarjetas con las preguntas
- Debe ubicarse con anterioridad las mesas de los participantes y el resto se localizará en la parte posterior del aula
- El animador no debe permitir la interferencia entre los participantes ya que esto da lugar a riñas o disputas.

Técnica Nro.8

EL COLLAGE



Técnica lúdica Nro 8

El collage

OBJETIVOS

- Desarrollar las capacidades creativas, la motricidad fina y la expresión de los alumnos.

Tiempo Previsto: 20' – 50'

Ambiente Físico: aula amplia o patios



Proceso:

- Proponga un tema generador
- Explique que es un collage y como se elabora
- Divida al curso en grupos de 6 a 8 alumnos
- Organice espacios, tiempo y materiales para cada grupo
- Pida que escojan a una secretaria relatora para que exponga lo que el grupo ha representado.
- Realice una exposición de collages para que durante 5' todos observen sin decir una sola palabra y luego interpreten lo que se trata de representar. Finalmente cada secretario explicará lo que el grupo en consenso ha desarrollado en el collage
- Al término de cada grupo, puede dar una síntesis, ampliar las informaciones, dar aclaraciones o corregir errores de las exposiciones



Materiales:

- Tarjetas
- Marcadores
- Revistas
- Periódicos
- Tijeras
- Cartulina
- Pegamento

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Es importante para desarrollar esta técnica prever los materiales que se van a utilizar, se puede pedir que los alumnos traigan con anterioridad
- La primera actividad del grupo es ponerse de acuerdo sobre lo que van a realizar, sin esta idea, no permita que alguien empiece
- Después del trabajo, fomente el cuidado del aula, limpieza, orden, aseo
- Por ser una técnica muy creativa y dinámica, procure no dejar a las alumnas en el simple activismo, sino que de énfasis a la profundidad del conocimiento o contenido del aprendizaje.

Técnica Nro.9

EL

SOCIODRAMA



Técnica Lúdica Nro 9

OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad.
- Analizar un tema basándonos en situaciones o hechos de la vida real.

Tiempo Previsto: 20' – 50'

Ambiente Físico: aula amplia o patios



Proceso:

- Escogemos un tema, debemos tener muy claro que vamos a presentar porque lo vamos a hacer en ese momento.
- Converse sobre el tema: los compañeros que van a hacer el socio drama dialoguen sobre lo que conocen del tema y como lo entienden.
- Se organiza la historia o argumento: aquí se ordena todos los hechos y situaciones que sean, dicho para ver cómo van actuar y el orden de los distintos hechos, se definen los personajes de la historia y el argumento de cada personaje con su momento para actuar.

**Materiales:**

- Tarjetas
- Marcadores
- Tijeras
- Cartulina

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Esta técnica la podemos utilizar al empezar a estudiar un tema como diagnóstico. O para ver que se conoce ya de este tema
- Hablar con voz clara y fuerte.
- Moverse y hacer gestos no dejar que las palabras sean las únicas de la actuación.
- Usar algunos materiales fáciles de encontrar, que hagan más real la actuación
- Usar letras grandes de papel o tela para indicar lugares

EL CUENTO VIVO



Técnica lúdica Nro 10

El cuento vivo

OBJETIVOS

- Promover el desarrollo de la creatividad.
- Ejercitar la expresión corporal

Tiempo Previsto: 20' – 50'

Ambiente Físico: aula amplia o patios



Proceso:

- Todos los participantes están disfrazados y sentados en círculo, se nombra un coordinador quien empieza con el relato de un cuento que describe sobre un tema, donde incorpora personajes, actitudes y acciones, posteriormente el coordinador señala a cualquier compañero quien debe actuar y seguir argumentando el guión para ampliar sobre el estudio o corregir algunos errores del mismo. Una vez iniciado el cuento el coordinador puede hacer que el relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe, el proceso termina cuando todos los participantes que



Materiales:

Cartón, ropa, pelucas,
papel, maquillaje o
caretas

RECOMENDACIONES

METODOLÓGICAS

- Se deben preparar los participantes leyendo sobre el tema de estudio.
- Para el desarrollo armónico de la técnica el relato tiene que ser coherente y rápido.
- El coordinador tiene que ser el líder del grupo.
- El maestro es el guía que facilita y ayuda a mantener el orden en el proceso.

Técnica Nro.11

EL AFICHE



Técnica lúdica Nro 11

El Afiche



OBJETIVOS

- Presentar en forma simbólica la opinión de un grupo sobre un determinado tema

Tiempo Previsto: 20' – 50'

Ambiente Físico: aula amplia o patios

Proceso:

- Por lo general esta técnica se utiliza cuando se trabaja en pequeños grupos
- Se les pide a los participantes que sobre el tema que se ha discutido o que deben discutir en los grupos, presenten sus opiniones en forma de afiche.
- Una vez elaborado el afiche, cada grupo lo presenta al plenario, para realizar su decodificación.
- Se le pide a alguno de los participantes que hagan una descripción de los elementos que están en el afiche.
- Se pide que el resto de los participantes hagan una interpretación de lo que les parece.
- Luego los compañeros que han elaborado el afiche explican al plenario la interpretación que el grupo le había dado a cada símbolo



Materiales:

- Papelotes
- Cartulinas
- Periódicos
- Marcadores
- Materiales de reciclaje

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Es importante el proceso de decodificación del afiche por parte del plenario, porque permite ir introduciéndose en el tema y captar en toda su riqueza el contenido que se ha plasmado de forma simbólica.
- Esta técnica también se puede utilizar como un ejercicio de comunicación, los símbolos no son interpretados por todos de la misma forma, va a depender del contexto y el grupo que los elabora o los interpreta para que tengan un determinado contenido.

Técnica Nro.12

EL NOTICIERO POPULAR



Técnica lúdica Nro 12

El Noticiero popular



OBJETIVOS

- Presentar en forma simbólica la opinión de un grupo sobre un determinado tema
- Desarrollar el pensamiento divergente base de la creatividad.

Tiempo Previsto: 20' – 50'

Ambiente Físico: aula amplia o patios

Proceso:

Sobre un determinado tema se divide a los participantes en pequeños grupos de 5 a 10 personas, y se les pide que elaboren “cables periodísticos” de lo que ellos conocen o saben al respecto, deben ser hechos concretos, posteriormente se pasa al plenario donde se colectivizan todos los cables elaborados, en forma de noticiero. Cada grupo anota si hay información que ellos no conocían. Si hay alguna información que el plenario juzga que no es correcta, la discute y decide si se acepta o no. Se vuelve a trabajar en grupos con el conjunto de cables de información propia y recibida, cada grupo debe elaborar un editorial, una, una interpretación de la situación problema que está tratando.



Materiales:

- Papelotes
- Cartulinas
- Periódicos
- Marcadores
- Micrófonos
- Disfraces

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Esta técnica se puede elaborar por partes a lo largo de la jornada de capacitación, según el objetivo con el que se le aplique, primero se elaboran todos los cables y se realiza un ordenamiento inicial de la información luego se pasa a una fase de profundización o de búsqueda de más información y después a la redacción de los editoriales. Los editoriales pueden intercambiarse entre los grupos para su análisis.
- Para el desarrollo de esta técnica debe quedar claro que la redacción de cables noticiosos deben ser sobre hechos concretos y redactados como tales, pedir a cualquiera de los otros grupos que hagan un resumen noticioso rápido de los elementos centrales, esto permite mantener la concentración del grupo.

Técnica Nro.13

EL DOMINÓ



Técnica lúdica Nro 13

El Dominó



OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad
- Analizar en forma amena la causa y efecto de determinado tema

Tiempo Previsto: 20' – 50'

Ambiente Físico: aula amplia o patios

Proceso:

- Se preparan las tarjetas divididas en dos, un elemento en cada lado, los elementos pueden ser escritas o dibujadas, el número de fichas que se preparan va a depender del tema, si se quiere relacionar efectos con causas se coloca con un lado un efecto y en el otro la causa sin que deban necesariamente tener entre ellas esa relación.
- Se divide a las participantes en grupos de 5 a 10 a cada grupo, se le reparte el mismo número de fichas, inicia el juego cualquier grupo que tenga una ficha doble que tenga en las dos partes el mismos efecto o la misma causal, se recoge la ficha doble y se pega en la pared o en la pizarra.

Proceso:

- Se sigue en orden hacia la izquierda, el equipo que siga debe colocar un efecto que corresponda a esa causa o la causa de ese efecto, dependiendo de la primera ficha, y se coloca junto a esta, el grupo deberá explicar por qué se da esta relación, si el plenario está de acuerdo, se deja, si no corresponde se discute entre todos y en caso de no aceptarse, ese equipo pierde su turno.
- Si un equipo no tiene ninguna ficha que corresponda pasa el turno a otro, gana el grupo que se queda primero sin fichas, luego el coordinador dirige



Materiales:

- tarjetas de 5 x10cm.
- cinta adhesiva

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- Para el desarrollo óptimo de esta técnica el coordinador debe dominar el tema y será quien anime permanentemente, dándole dinamismo y amenidad.
- Se recomienda ir sintetizando parcialmente para ir afirmando en el grupo los conocimientos, exigiendo que todas las opiniones se expliquen y analicen.

Técnica Nro.14

LA LOTERÍA



Técnica lúdica Nro 14

La lotería



OBJETIVOS

- Analizar en forma amena la causa y efecto de determinado tema.
- Aclarar dudas, reafirmar el manejo de un tema o evaluar la comprensión del mismo

Tiempo Previsto: 20' – 50'

Proceso:

- Prepara láminas o cartones de 50 x 60 cm. Donde se dibujan 9 cuadros, en estos se combinan los diferentes nombres, palabras o conceptos del tema que se va a tratar, que deben ser seleccionados de antemano por la persona que coordina, las palabras deben combinarse diferente en cada uno de los cartones.
- Luego se elaboran una serie de tarjetas con definiciones o reflexiones o preguntas que corresponden a una de las palabras que están en los cartones de la lotería.
- Debe aparecer asimismo una tarjeta por cada palabra que aparece en el cartón.
- Se forman grupos y a cada grupo se le da un cartón, el grupo que lo llene primero gana. Cualquier objeto puede hacer de ficha.

Proceso:

- La persona que coordina o cualquier otro compañero es el que lee las tarjetas.
- En el grupo todos deben estar de acuerdo si creen que tienen la respuesta, para eso el que canta debe dar un poco de tiempo para que cada equipo decida si tiene la respuesta o no.
- Una vez que algún grupo llene su cartón se para el juego se revisa las respuestas han sido correctas, releendo las tarjetas. Se hace una breve discusión que permita aclarar las dudas y reafirmar conceptos.

**Materiales:**

- Tarjetas
- Cinta adhesiva
- Marcadores

RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- El contenido debe ser cuidadosamente elaborado de antemano en la medida en que esta técnica es más conveniente aplicar cuando ya se ha iniciado el estudio de un tema, es importante que el que coordina revise cómo se ha ido desarrollando el tema para poner énfasis en elementos que han quedado dudosos o necesitan profundizarse.

6.6 IMPACTOS

La educación es un recurso dinámico y potenciador de crecimientos múltiples en los seres humanos, firme asidero para el éxito y una segura esperanza para el progreso, de allí que esta propuesta genera impactos que se detallan a continuación.

6.6.1 Impacto educativo

El aporte y novedad de la investigación se evidencia en la búsqueda y aplicación de técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica, que permitan el desarrollo integral enfocando dos aspectos de crecimiento y formación que incluye la potenciación de experiencias, destrezas, habilidades y actitudes para ejercitar esta destreza comunicativa de forma fluida de emociones, vivencias, inquietudes, sentimientos e ideas, el conocimiento de los distintos usos y funciones del lenguaje, la aplicación de vocabulario relativo a contenidos y actitudes de los diferentes bloques de experiencias y la comprensión del lenguaje hablado, la interacción con valores actitudes y normas de convivencia que integran experiencias, destrezas con criterio de desempeño y actitudes en las que se manifiestan los logros evolutivos hacia el desarrollo de la personalidad y la socialización.

6.6.2 Impacto social

Tomando en consideración que el objetivo mayor del aprendizaje de Inglés es de utilizar esta lengua como una herramienta fundamental para la interacción social que forme estudiantes que desarrollen habilidades, destrezas y actitudes que propicien el mejoramiento de actitudes, de allí que se pone mucho énfasis en esta investigación que tiene su relevancia

ya que los educandos a través de técnicas lúdicas, juegos y trabajos grupales desarrolla interés por hablar en Inglés

Otro aspecto que se debe destacar es que con el desarrollo de la guía didáctica se ejercitara destrezas con criterio de desempeño como participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias, identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar palabras, comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral, responder preguntas, exponer experiencias propias utilizando nuevo vocabulario, mediante actividades lúdicas en función del entorno social y cultural en el que se desarrollan los educandos.

6.7 DIFUSIÓN:

La propuesta que se presenta es una alternativa pedagógica con importantes aportes sobre técnicas lúdicas para el desarrollo de la destreza de hablar en Inglés dirigida a estudiantes de Octavo Año de Educación Básica, cuya difusión se realizó mediante la socialización en un Seminario – Taller en el Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” trabajo investigativo que fortalece la labor del docente y genera aprendizajes significativos al ser llevadas a la práctica.

CHAPTER VI

ALTERNATIVE PROPOSAL

6.1 TITLE

GAME TECHNIQUES GUIDE TO DEVELOP SPEAKING SKILLS FOR STUDENTS OF EIGHTH GRADE OF "SANCHEZ Y CIFUENTES" SCHOOL.

6.2 JUSTIFICATION

Because of the globalization process that day by day is in charge of unifying markets, societies and cultures through several of economic, cultural and political transformations for its breadth and speed is affecting individuals, nations and companies due to this and many other reasons to be fluent in English language is going to be a "hobby" and it is going to be an indispensable tool for communication, being vital within the academic program at any level of study.

English is the most used language in the world, both in the field of trade, business and research, hence speaking this language will open many business and job opportunities with major access to the most updated teaching materials designed with an advanced self-teaching only in developed countries, specialized books on the Internet, movies and fresh videos from the market. This proposal aims to contribute to strengthening the skill of speaking English in the classroom, using fun

techniques, creating new activities, interest in learning and ease of understanding, also seeks to actively engage learners in formal conversations and dialogues that tell a true or imaginary story, raise questions as communicative circumstances and properly articulate the words to pronounce.

The design of a teaching guide with fun techniques to enhance the skill of speaking in English in Year Round Basic General Education is important because the game is a learning environment that allows you to interact dynamically. The teaching guide also represents a valuable resource in the process of student learning, favoring the dynamic roles of teachers and students through individual and team work. The development of attitudes that give the learner the lead role, making the role of each individual a reality in their own learning and also feels a sense of belonging by participating in the activities which takes place in the classroom.

6.3 OBECTIVES

6.3.1 GENERAL OBJECTIVE

To strengthen the teaching - learning of English with fun techniques to develop speaking skills in the eighth year of basic general education.

6.4.2 SECTOR AND FISICAL LOCATION

The proposal was made in the Province of Imbabura, Ibarra Canton, at St Francisco parish, "Sanchez y Cifuentes" high school which is an old institution with physical plant, green spaces, English lab with qualified

teachers to strengthen education, where the direct beneficiaries are the Eighth year students of basic general education.

6.6 PROPOSAL DEVELOPMENT

The design of an English Guide for Eighth Year Basic Education responds to the results of the diagnosis at the College Fiscomisional " Sanchez Cifuentes and " teachers of the English Department and the Eighth Year students who have demonstrated the need to integrate leisure to develop speaking skills that contribute to the overall education of students, which eventually leads to an individual economic and social wellbeing technique.

The proposal will develop the skill with performance criteria whose central objective is to make students competent in communication according to their age, encouraging teachers and students to learn about fun techniques to strengthen speaking skills using games and learning activities , practicing fluency to be technically oriented structured learning actions of cognitive procedural and attitudinal contents with topics of interest to young people, which favors the dynamic roles of teachers and students in the learning process. It develops critical attitudes of students and creates situations in which evaluation can assess the results of the efforts and abilities of students. This educational resource is based on the constructivist model based on play techniques, hoping that the student takes a participatory role in the process through activities that allow them to exhibit and exchange ideas, contributions, opinions and experiences with peers and creative fluency. It encourages students to become responsible for their own learning, to develop skills to find, select, analyze and evaluate information, assuming much more active role in constructing their own knowledge. Also fosters the development of skills, autonomy, creativity, collaborative attitudes and values.

GAME TECHNIQUES GUIDE TO DEVELOP SPEAKING SKILLS FOR STUDENTS OF EIGHTH GRADE



PRESENTATION

This guide is designed to help English teachers who stimulate the development of speaking skills in their planning work by enabling the construction of knowledge by the learner.

The driver of this proposal is to promote the development hub of speaking in that language, through allowing the student to successfully strengthen communication skills, achieve teaching process which will be supported by multiple resources to explain, review, reinforce, complement and evaluate essential elements of English based fun techniques.

The key feature of this guide is interactivity and standing invitation to the action of the students from the start in their own learning, constructing meaning, developing concepts, researching and reflecting on language, organizing information, reading appropriate literature according to their age and interests.

Technique N.1

Card reading



Game Technique 1

Card reading

Goals

- Promoting creative development
- Evaluate the compression of a topic

Scheduled time: 30' – 40'

Physical Environment:
Classroom



Process:

- There is a process of decoding and interpretation of the different aspects of a given topic
- Prepare letters or objects containing items related to the subject, where possible using drawings rather than words
- The number of cards is determined according to the subject and the number of participants, so that all the important elements are present on the subject and can make a link between the different elements and make interpretation
- The coordinator plays "SEER", as it is the partner who has delved deeper into the subject and has a chance to lead the process of encoding and interpretation of the cards.

- The cards are dealt to the participants and they must describe what they see in their cards. The diviner should ask which aspects of their reality or situation referred to in the letter so on with the other
- When they come out a few cards that allow for small performances or relationships the diviner must be careful to ask colleagues who are relationships and how to interpret these relationships in real life
- .• Participants then make a discussion of the set of cards that will make possible a final interpretation.



Materials:

Paper, cardboard and / or objects that symbolize aspects of the problem

Methodological Recommendations

- This technique is recommended to use it to explore the topic that has been trying
- This technique can be used to interpret and expand the topic that has been treated.
- It is also often used to assess the level of performance of the group on the topic that has been addressed
- Depending on the purpose the issue that has been proposed for the use of this technique can suggest and procedures: If the goal is to make an interpretation from the different elements that have been working, is more convenient to form a group with 8 people where the other participants watch and record aspects they are interested in the group's discussion; once the group makes the interpretation, it passes all the plenary discussion. If the objective is to assess the understanding of the topic and the ability of interpretation and relationship of different aspects of the problem can be done individually in plenary going one on one.

Technique N.2

STAR OF KNOWLEDGE



Play Technique N. 2

STAR OF KNOWLEDGE

Goals

- Develop the creative, critical and intercom in the group
- Determine the degree of understanding of a subject
- Ensure active participation of the student group
- **Scheduled Time:** 20 '- 30'
- **Physical Environment:** This technique can be performed either in the yard or in a room large enough to allow participants to move easily.



Process: In order to initiate the prior art must prepare the place in which to develop, once ready proceeds to:

- Paste the stars on the wall
- Each star must contain a question or challenge
- On the opposite side we place the table and 2 chairs for the jury
- Students will be distributed or divided into two groups A - B are placed in rows on each side of the jury that they belong.

- The director will instruct and may indicate that the questions of the stars may be answered individually or collectively, but very orderly
- .Questions should be answered one to one otherwise not to answer the question, you cannot get another star.
- For each star will have a participant, ie you cannot get 2 or more stars a single student, but will have to involve all.
- The group meets the highest score wins.



resources

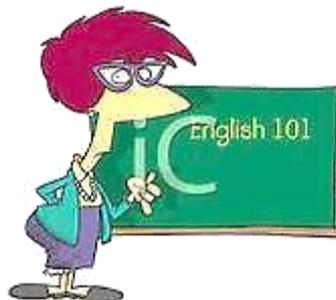
materials:

Stars numbered cardboard or foam developed in flex, containing in its reverse

Masking tape, cards cap, liquid chalkboards, yarn, markers, 7 tables 2 chairs.

Methodological Recommendations

- The people of the jury shall be persons skilled in the art and will be aware of the questions evaluated.
- The stars can also be placed in the participant ceiling by jumping the can down.
- Not all stars contain challenges but indistinctly.



Technique N.3

MIRACULOUS FISHING



Game Technique N3

MIRACULOUS FISHING

Goals

- Promoting creative development
- Relate the causes of a problem

Scheduled Time: 10' – 20'

Physical Environment: Classroom



Process:

This technique allows you to sort or classify a set of elements on any topic, which are organized for groups and each group appoints a coordinator who prepare in advance " fish " of paper, which are written in different sentences about the topic I know this trying or being treated . The number of fish shall be according to the time you have, in every fish needs to place only an idea, then make a circle within which are placed all fish and members of each group are given a hook with rope or thread. It makes clear that the team will win more fishing and fish once every fish has to see what has been the winner. After each team must organize your fishing, the winning team has first order which has made their fish and others will complement all the fish being integrated in order. During this process it is discussed why the order of each fish in each place.

resources

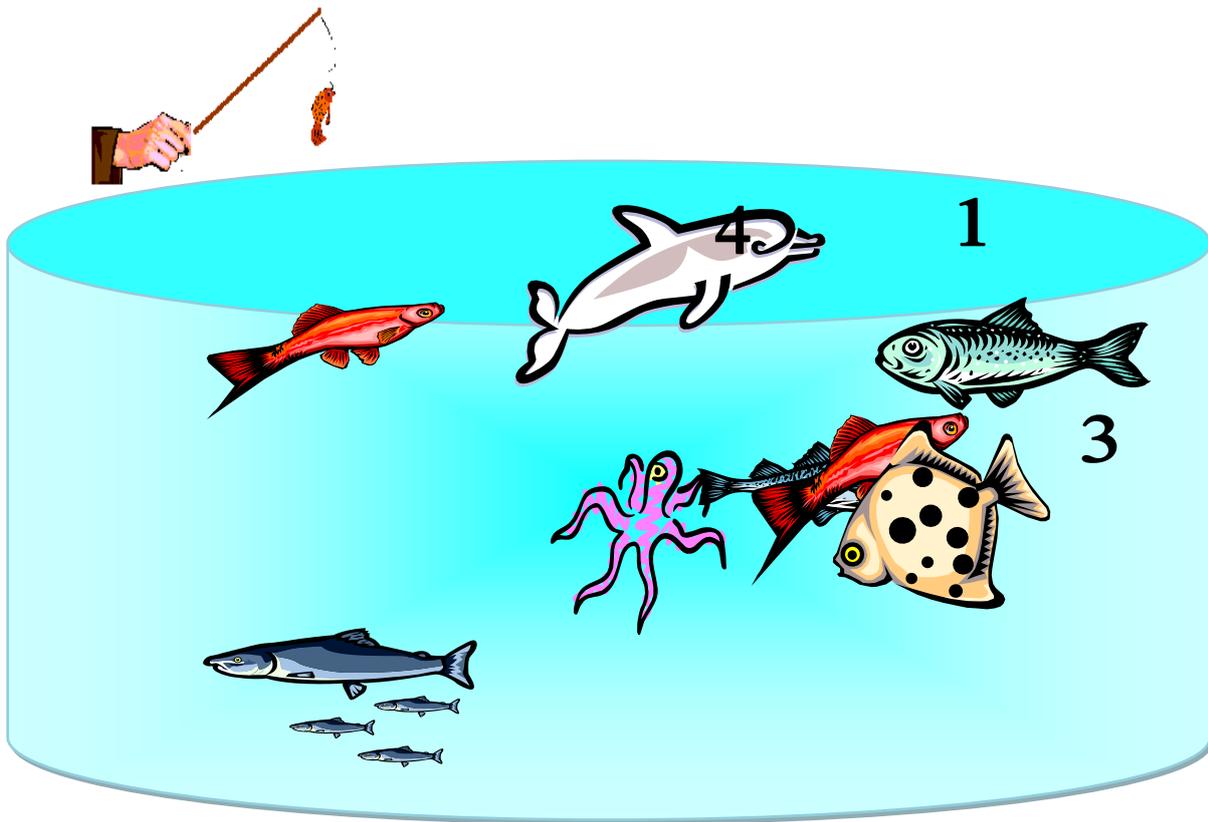


Materials:

Paper, rope, clips that double as bait, ice cream sticks

METHODOLOGICALRECOMMENDATIONS

- This technique is more advisable to use it when you have already discussed some elements of the subject matter and to provide the basic prior information group to order and complement the theme.
- For the best development of this technique can be incorporated "rewards" or "challenges" within the fish to make more dynamic this creative technique.



Technique N.4

THE LEAGUE OF KNOWLEDGE



Game Technique N4

the league of knowledge

Goals

- Promoting creative development
- Evaluate the knowledge and use any topic

Scheduled Time: 20' – 30'

Physical Environment: Classroom or playground



Process:

This technique is based on simulating a contest broadcast by radio or television, consists of several steps:

- Form teams of 5-10, depending on the number of participants.
- The coordinator has to prepare in advance a series of questions on the subject being treated and act as a television host.
- Sets the order of group participation
- The equipment that meets or decodes the most questions correctly is the winner.

- Each team has a deadline to meet and a representative for each question, if the representative cannot answer, group members are able to discuss with each other to give the answer in the time allowed.
- Each correct answer means two points when it is answered by the rightful partner in the team and a point when it is answered in the second chance per team.



Materials:

- Cardboard
- Adhesive type
- Pins
- Markers

METHODOLOGICALRECOMMENDATIONS

- This technique is more advisable to use it when you have already discussed some elements of the subject matter and to provide the basic prior information group to order and complements the topic.
- For the best development of this technique can be incorporated "rewards" or "challenges" within the fish to make more dynamic this creative



Technique N.5

LA PIÑATA



Game Technique N 5

La Piñata

Goals

- Promoting creative development
- Ensure that the group order or synthesize different elements of a topic, relating them

Scheduled Time: 20' – 30'

Physical Environment: Classroom or playground



Process:

- several groups are formed of 8 to 10 members
- Each group constructed with heavy paper or cardboard a piñata, and decorating for children's parties.
- After the cards are written in different elements to be ordered or synthesized and folded in the piñata located, along with sweets, toys and confetti or flour.
- Piñatas are hung high enough place so it can be beaten.
- Each of the groups is placed in row and blindfolded the plays he hit.
- When breaking the piñata team members rush to pick up awards including cards.
- Then each group organizes the cards according as having understood or synthesized their ideas.
- Finally, the coordinator directs and unifies this process by organizing ideas to achieve a well-structured synthesis.



METHODOLOGICAL RECOMMENDATIONS

- This technique can be used to make a neat summary of the various issues that have worked in the shop.
- The purpose of it as a game serves to give dynamism and animation to what would be just a deal of cards.

Materials:

A paper piñata, cards, rope, a stick, handkerchief, surprises (toys and candies), confetti



Question cards



Technique N.6

THE SHOOTING



Game Technique N 6

THE SHOOTING

GOALS

- Develop creativity.
- To assess the correspondence between objects, actions or tasks that an organized group has been proposed.

Scheduled Time: 10' – 20'

Physical Environment: classroom or playground



PROCESS:

- We organize groups of 5-10 members
- Each group prepares two targets and darts made with needles and pens
- Prepare cards that also placed the phrases or words to relate
- After the cards are placed in each group targets
- After while all groups throwing darts to cards, attempting to associate in pairs on the cards of the two targets. The group achieves this task well socialized meet their responses to others and is the winner.



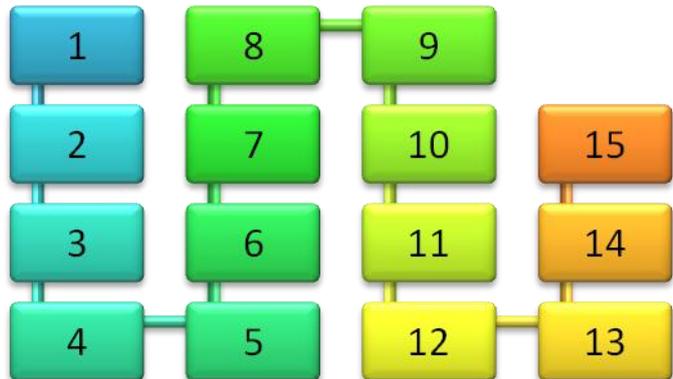
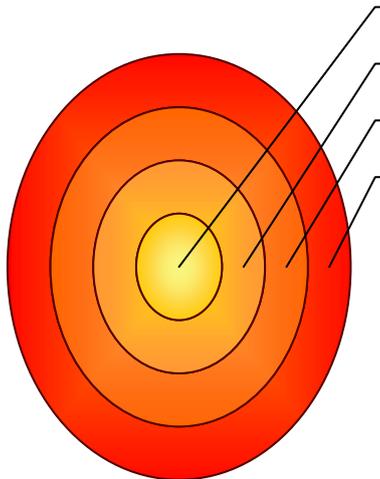
Materiales:

Planchas de espuma flex o cartón (50x50cm), tarjetas o papeles pequeños, dardos.

METHODOLOGICAL RECOMMENDATIONS

- This technique can be used creatively to evaluate other aspects such as: actions and effects or to synthesize ideas in front of an issue.

Questions



Technique N.7

CHEATING THE GROUP



Game Technique N 7

CHEATING THE GROUP

Goals

- Develop creativity
- Focus attention on trust and distrust, about honesty and dishonesty as reference measures between interpersonal relationships

Scheduled Time: 10' - 20'

Physical Environment: Classroom or playground



Process:

- Form two working groups and go selecting pairs of each group to participate
- In the table, participants located and take one of the cards with the answers written on the back
- The animator, mention the word or words or phrases for any of the participants, as the order in which they are seated, read their card and choose the true answer

Process:

- The leader of each of the responses of the participants will try to be as convincing as possible, thereby causing confuse participants.
- Subsequently, the respective voting entertainer performed for each participant, to choose one answer
- Participants will have to be very sure of the answer I will choose
- At the end, people who have higher number of correct answers, earn a score for all group members
- Efforts will be made to seek the participation of all group members

**Materials:**

- Cards
- Markers
- Masquing Type

METHODOLOGICALRECOMMENDATIONS

- For the proper development of the technique the animator must prepare in advance cards with questions
- Must be placed before the tables of the participants and the rest will be located in the back of the classroom
- The leader must not allow interference between the participants as this gives rise to quarrels or disputes.

Técnica Nro.8

EL COLLAGE



Technique No.8

Collage

OBJETIVES:

To develop creative skills, fine motor skills and expression of students.

Estimated Time: 20' – 50'

Physical Environment: A large classroom or outdoor.



Process:

- Suggest a generator topic
- Explain what a collage is and how it is elaborated
- Divide the class into groups of 6-8 students
- Organize space, time and materials for each group
- Ask them to choose a secretary to expose what the group has represented.
- Make an exhibition of collages so that in 5 ' they observe without saying a word and then interpret what it is representing. Finally, each secretary explains what the group consensus has developed in the collage
- After each group has finished, you can make a summary, expand the information, provide clarifications or correct errors of the expositions.

**Materials:**

- Cards
- Markers
- Magazines
- Newspapers
- scissors
- Cardboard
- Glue

METHODOLOGICALRECOMMENDATIONS

- It is important to provide the materials to develop this technique, you can request that students bring prior
- The first activity of the group is to agree on what to do, without this idea, do not allow someone to start.
- After work, persuade care classroom cleanliness, order.
- Because it is a very creative and dynamic technique, try to be careful not to let the students in the simple activism, but in emphasizing the depth of knowledge or learning content.

Technique No. 9

Sociodrama



Technique Nro 9

Sociodrama

OBJETIVES:

- To develop creativity.
- To analyze an issue or situations based on real life events.

Estimated time: 20' – 50'

Physical Environ met: Large classroom or outdoor



Process:

- We choose a topic, we must be very clear that we present because we're doing at the time.
- Talk about it: the fellow who will do the skit discuss what they know of the issue and as understood.
- The story or argument is organized: here we sort all facts and situations, to see how they act and the order of the various facts, define the characters in the story and the plot of each character with their time to act.



Materials:

- Scissors
- Markers
- Glue
- Book cards

METHODOLOGICRECOMENDATIONS

- This technique can be used to start studying a subject like diagnosis. Or to see who is already known on this topic
- Talk loud and clear.
- Move and gesture not let the words are the only acting.
- Use some materials easy to find, we make the performance more real
- Use large print paper or fabric to indicate places

THE STORY ALIVE



Technique No 10

The story alive

OBJECTIVES

- To promote the development of creativity.
- To exercise your body language

Scheduled Time: 20 ' - 50'

Physical Environment: Large classroom or outdoor



Process:

All participants are dressed and sitting in a circle, appointing a coordinator who begins with an account of a story that describes about a topic, which incorporates characters, attitudes and actions, then the coordinator points to any fellow who must act and continue arguing the script to expand on the story or correct some errors of it. Once the story the coordinator can make the story go away spontaneously collectively building, giving the floor to another partner to continue it, the process ends when all participants



METHODOLOGICRECOMENDATIONS

- Participants should be prepared reading on the subject of study.
- For the harmonious development of the technique the story has to be consistent and fast.
- The coordinator has to be the group leader.
- The teacher is the guide that facilitates and helps to maintain order in the process.

Technique No.11

Posters



Game Technique # 11

Posters



OBJETIVES

- To present symbolically the opinion of a group on a particular topic

Expected time: 20' – 50'

Physical Environment: Large classroom or outdoors

Process:

- Usually this technique is used when working in small groups
- They are asked the participants about the topic being discussed or to be discussed in groups, present their views in the form of poster.
- Once made poster, every group I presented to the plenary, for decoding.
- You are asked to some of the participants to a description of the items that are on the poster.
- It calls the other participants make an interpretation of what you think.
- Then the comrades who have made the whole poster explaining the interpretation that the group had given each symbol



Materiales:

- Flipchart
- Cardboard
- Newspapers
- Bookmarks
- Materials recycling

METHODOLOGICALRECOMMENDATIONS

- It is important to the decoding process of the poster by the plenary, because lets be introduced in the subject and capture in all its richness the content that has been expressed symbolically
- This technique can also be used as a communication exercise, the symbols are not interpreted by everyone in the same way, will depend on the context and the group that prepares or interprets them to have a certain content.

Technique No.12

The people's news



Game technique # 12

El Noticiero popular

OBJETIVES

- To submit symbolically the opinion of a group on a particular topic
- To develop the basis of creativity divergent thinking.

Estimated time: 20' – 50'

Physical environment: Large classrooms or outdoors



Process:

Determined on a topic do participants divided into small groups of 5-10 people, and are asked to develop "news wires" of what they know or know about, facts must be subsequently passed to the plenary where all cables produced in the form of news are collectivized. Each group scores if information they did not know. If there is information that the plenary judged to be incorrect, they discuss and decide whether or not accepted. It gets to work in groups with their own set of leads and information received, each group should prepare an editorial one, an interpretation of the problem you are trying situation.



METHODOLOGICAL RECOMMENDATIONS

- This technique can be made by parties during the training session, according to the purpose for which you apply, first all cables are developed and an initial order of the information is then passed to a deepening phase is performed or search for more information and then writing editorials. Editorials can be exchanged between the groups for analysis.
- For the development of this technique should be clear that the writing of news wires should be drawn on specific facts and as such, ask any of the other groups to do a quick news summary of the key elements that keeps the concentration of group.

Technique No.13

DOMINO



Game technique # 13

Domino



OBJETIVES

- To develop the creativity
- To analyze entertaining as the cause and effect of certain subject

Estimated time: 20' – 50'

Physical environment: Large classroom or outdoors

Process:

- Divide into two cards are prepared, one item on each side, the elements can be written or drawn, the number of records that are prepared will depend on the topic, if you relate effects to causes standing with a side effect and in the other the cause without necessarily having to be the relationship between them.
- The participants were divided into groups of 5-10 each group, is dealt the same number of chips, you start the game any group with a double record that takes the two parties themselves or the same causal effect is double tab collects and sticks to the wall or blackboard.

Process:

- Proceed to order left, the team must continue to post corresponding to that case or the cause of that effect, depending on the first record, and placed next to this, the group should explain why this effect occurs relationship, if the plenary agrees, allowed, if not applicable discussed among all and should not be accepted, that team loses their turn.
- If a team has no record that matches the turn passes to another group that wins is first out of chips, then the coordinator synthesis leads a discussion on the items placed.

**Materiales:**

- Cards of 5 x10cm.
- Paper
- Markers

**METHODOLOGICAL
RECOMMENDATIONS**

- For optimal development is technical coordinator must master the subject and who will be permanently anime, giving dynamism and amenity.
- It is recommended to go be partially synthesized in the group claiming knowledge, demanding that all views are explained and analyzed.
- Cards must be prepared in advance.

Technique No.14

LOTTERY



Game Technique #14

La lotería



OBJETIVES

- To analyze entertaining as the cause and effect of certain topic.
- To clarify doubts, firm handling a subject or evaluate the understanding of it

Estimated time: 20' – 50'

Physical environment: Large classroom or outdoors.

Process:

- Prepare sheets or cartons of 50 x 60 cm. Where 9 frames in these different names, words or concepts of the subject to be treated, to be selected in advance by the person who coordinates the words should be combined differently in each of the cards are drawn combine.
- After a series of cards are made with definitions or thoughts or questions that correspond to one of the words that are in the lead of the lottery.
- It should also show a card for each word on the board.
- They form groups and each group is given a carton, fill the group that first win. Any object can make record.

Process:

- The person coordinating or any other partner is reading the cards.
- In group all must agree if they believe they have the answer to why the singing must give some time to decide whether each team has the answer or not.
- Once a group fill out your cardboard to match the correct responses have been reviewed, re-reading the cards. A brief discussion to clarify doubts and reaffirm concepts ago.

**Materiales:**

- lash cards
- ape
- Markers

METHODOLOGICAL RECOMMENDATIONS

The content must be carefully prepared in advance to the extent that this technique is more suitable to apply when you have already begun the study of a subject, it is important that the coordinated review how the subject has developed to emphasize elements which have been inconclusive or need further study.

6.8 IMPACTS

Education is a dynamic resource and multiple growth enhancer in humans, firm grip for success and a sure hope for progress, hence this proposal generates impacts below.

6.7.1 Educational Impact

The contribution of research and innovation is evident in the pursuit and implementation of playful techniques to develop the skills of English speaking students in the Eighth Year of Basic General Education, to enable the comprehensive development focusing on two aspects of growth and training includes enhancing experiences , skills, abilities and attitudes to exercise this skill fluidly communicative emotions, experiences, concerns , feelings and ideas , knowledge of the different uses and functions of language , application of vocabulary related to content and attitudes blocks of different experiences and understanding of spoken language, values and attitudes interaction with house rules that make experiences with performance criterion skills and attitudes in which evolutionary progress towards the development of personality and socialization manifest.

6.7.2 Social impact

Considering that the main objective of learning English is to use this language as a fundamental tool for social interaction to form students to develop skills, abilities and attitudes that foster improved attitudes , hence much emphasis on this research that has relevance as learners through play techniques , games and group work develops interest in speaking English. Another aspect to note is that with the development of tutorial skills are exercised with performance criteria and participate in discussions

and interact by sharing their own experiences, identify, discriminate, delete, change and increase words, understand the meaning of words, phrases and expressions in oral communication, answer questions, explain own experiences using new vocabulary through fun activities based on the social and cultural environment in which students develop.

6.9 RELEASE

The proposal presented is an educational alternative with significant input on recreational development of the skill of speaking in English to students from Year Basic Education Eighth techniques, the disclosure was made by socializing in a Seminar - Workshop at the College Treasury missionary " Sánchez y Cifuentes and " investigative work that strengthens the work of teachers and generates significant when put into practice lessons.

6.9 BIBLIOGRAFÍA

1. ARANCIBIA, Violeta (2001) "Manual de Psicología Educacional" Chile
2. ARMEIRO, Roger(2005) "Guías Didácticas Innovadoras " Edit., Buena Fe, México D.F
3. BALLESTEROS, Danilo (2005) " Clave de la Calidad Educativa, Edit. Salvador Lima
4. BARNES, Wiliam (2006) "La Guía una Herramienta de Aprendizaje" Edit, Banest Boston.
5. BENAVIDES ,Jaime (2004)" Didáctica Especial" Edit., Paidos Argentina
6. CASTRO, Gregory (2003) "Recursos Didácticos" Edit., Buena Fe, México D.F
7. CASTRO, Orestes (2007) "Hacia la Pedagogía de la Cooperación, Edit. IPEPR Cuba
8. COGER, R ichie, (2002)" Estímulos sensoriales a desarrollarse en el aula "Edit. Granados España.
9. COLL, César (2001) "Aspectos del Constructivismo" Edit. Boyacá Colombia.
10. CROSS, David (1995) "A Practical Handbook of Language Teaching" Edit. Lambergt Inglaterra.
11. DE LA TORRE, Saturnino (1998), "Innovaciones en el Aula
DUNCKER, H (1998) "Indicaciones para el maestro y los alumnos"
Edit San Pedro México D.F
12. ECHEVERRÍA, Gabriel (2003), Psicología Educativa"Edit. UTN Ibarra.
13. E
CHEVARRÍA, Vogt, and Short (2000) "Protocolo de observación del Inglés protegido" Edit, Alzarrat Chile.
14. GROSS, Roger(2008) " Innovaciones y experiencias Educativas" Edit. LUXE Canadá.
15. GRAHAM, Thomas (2002) "Diseño Curricular Innovador" Edit., Azul México.
16. HERRERA, Caridad (2004) Modulo de Didáctica Especial, Edit., UNITA Ecuador.

17. HERRERA, Edgar (2002) "Filosofía de la Educación" Edit. UTPL Ecuador
18. LÓPEZ, Carmen (2001) "Módulo de Aprendizaje por Competencias Edit., UNITA Ecuador.
19. LOWES and TARGET, (1998) "Helping Students to learn" Edit. Fragheth Inglaterra
20. MATTUTE, Rosario (2005), "Didáctica General" Edit., Constantino Argentina.
21. MENDEZ , Rosabel (2001) "Pedagogía del conocimiento" Edit., UEES Ecuador
22. QUIETTER, Wilson (2005) "Uso de Técnicas Humanísticas en la Enseñanza de Inglés. Driuss Inglaterra
23. REYES, Fernando (1997) "Los Recursos Didácticos" Edit., Constantino Argentina.
24. ROSLER, Roberto (2007) "Técnicas de Enseñanza" (Enseñar a Enseñar) Edit., Lexst. Canadá.
25. R
UIZ, Carmen (2009) "Enseñanza de idiomas Edit. Alzarrat Chile.
26. TUSÓN y CALSAMIGLIA, (2004) "Las cosas del decir". Edit, UEES Ecuador.
27. VACA , Jorge (2006) " Juegos educativos para enseñar Inglés" Edit., UTN. Ecuador.

DIRECCIONES DE INTERNET

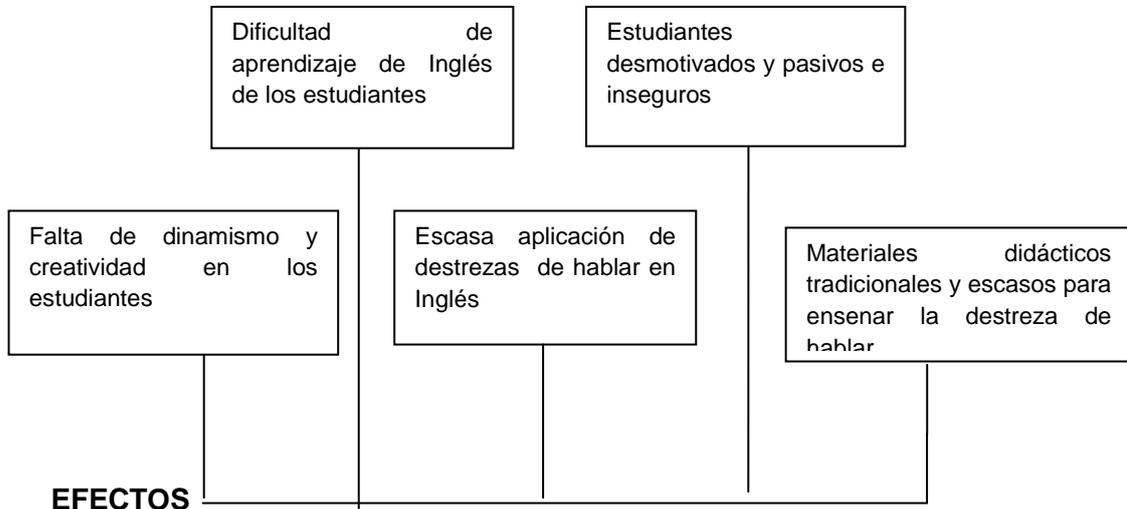
1. http://www.educarecuador.ec/_upload/MACROINGLES8A9.pdf
2. <http://www.scribd.com/doc/13270715/IMPORTANCIA-DEL-IDIOMA-INGLES-EN-LA-EDUCACION>

3. <http://www.sp.toeic.eu/toeic-sites/toeic-spain/newsletter/direct-mail-module-toeic/la-importancia-del-ingles-el-mundo-de-hoy-y-como-el-test-toeic-lo-hace-accesible/>
4. <http://blog.preunab.cl/pedagogia-en-ingles-la-importancia-del-ingles-en-el-mundo-global>
5. <http://www.tesisymonografias.net/importancia-del-ingles-en-la-educacion/1/>
6. <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/79.pdf>
7. <http://www.eduformaonline.com/portal/cursos/profesores/xdh0013.html>
8. <http://www.mundolatino.org/nuestroidioma/monoling.htm>

ANEXOS

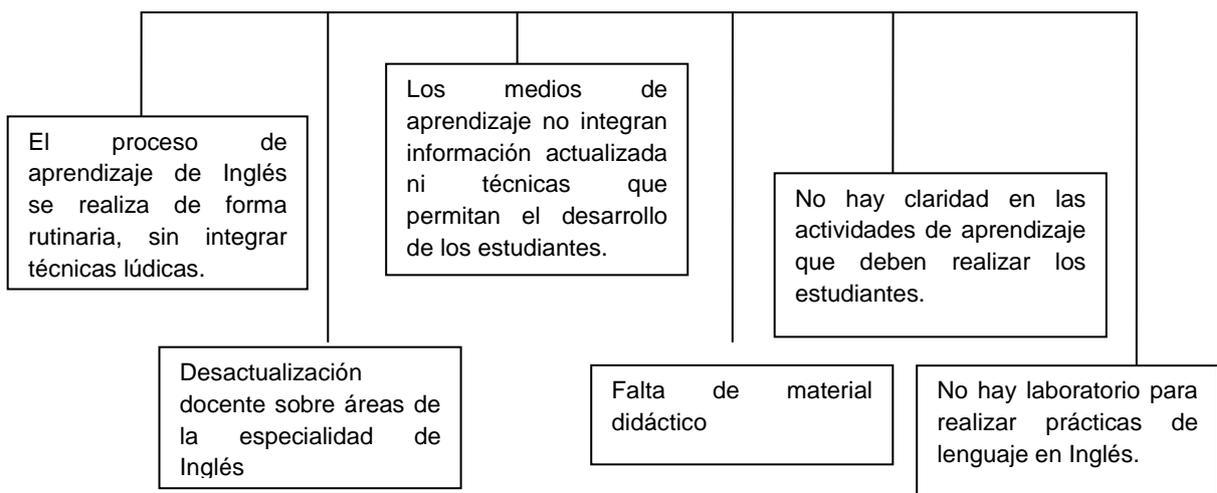
ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Los docentes de Inglés no utilizan destrezas de hablar en los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional "Sánchez y Cifuentes" en el año lectivo 2012- 2013

CAUSAS



ANEXO 2

MATRIZ DE COHERENCIA

“TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS DESTREZA DE HABLAR EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCO MISIONAL SÁNCHEZ Y CIFUENTES EN EL AÑO LECTIVO 2012- 2013” (PROPUESTA ALTERNATIVA)	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cuáles son las Técnicas lúdicas que utilizan los docentes de Inglés para desarrollar la destreza de hablar de los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” en el año lectivo 2012- 2013?</p>	<p>Determinar las técnicas lúdicas para el desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes” en el año lectivo 2012-2013.</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de desarrollo que tienen los estudiantes en la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica? • ¿Cómo mejorar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica? • ¿La difusión de la propuesta de una guía didáctica con técnicas lúdicas apoyará el desarrollo la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el nivel de desarrollo de la destreza de hablar en Inglés por los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica. • Elaborar una guía didáctica con técnicas lúdicas para potenciar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica. • Difundir una guía didáctica con técnicas lúdicas para desarrollar la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica del Colegio Fisco misional “Sánchez y Cifuentes”

ANEXO 3
ENCUESTA A DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Estimado (a) Compañero:

El presente cuestionario tiene por objeto recoger la información sobre las técnicas Lúdicas que Ud. desarrolla en clase de Inglés para potenciar la destreza de hablar, los datos son reservados, y de exclusiva utilidad para este estudio por lo que se solicita que sus respuestas sean sinceras y concretas.

INSTRUCTIVO:

Seleccione la respuesta que Ud. Considere correcta o constante, de manera breve, a cada una de las preguntas que se le proponen. Si no tiene respuesta para algunas de ellas deje en blanco el espacio respectivo.

1. ¿En clase de Inglés ¿qué técnicas lúdicas utiliza para desarrollar la destreza de hablar en sus estudiantes? (Escoja tres opciones)

Crucigramas

Role play

Juegos

Cuentos e Historietas

Narraciones	<input type="checkbox"/>
Rueda de atributos	<input type="checkbox"/>
Sociodramas	<input type="checkbox"/>
Teatro	<input type="checkbox"/>
Pictogramas	<input type="checkbox"/>
Rondas	<input type="checkbox"/>
Talking Parrot	<input type="checkbox"/>
Crisscrossing	<input type="checkbox"/>
Cara a Cara	<input type="checkbox"/>
Canciones	<input type="checkbox"/>
Charlas	<input type="checkbox"/>
Dramatización	<input type="checkbox"/>

2. ¿En la clase de Inglés desarrolla técnicas lúdicas que impulsan la destreza de hablar y la actividad en sus estudiantes?

Casi Siempre	<input type="checkbox"/>
Frecuentemente	<input type="checkbox"/>
Regularmente	<input type="checkbox"/>
A Veces	<input type="checkbox"/>
Casi Nunca	<input type="checkbox"/>

3. ¿En qué nivel le ubica a sus estudiantes en la destreza de hablar en Inglés?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi Siempre	<input type="checkbox"/>
A Veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

**4. ¿Tomando en cuenta la escala cualitativa propuesta por la LOEI
En qué nivel le ubica a sus estudiantes en la destreza de hablar
en Inglés?**

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>
A Veces	<input type="checkbox"/>

**5. ¿Cree Ud. que la aplicación de juegos dentro del aula ayuda a que
el estudiante razone y despierte el interés por hablar Inglés en
clase?**

Casi Siempre	<input type="checkbox"/>
Frecuentemente	<input type="checkbox"/>
Regularmente	<input type="checkbox"/>
A Veces	<input type="checkbox"/>
Casi Nunca	<input type="checkbox"/>

**6. En la clase de Inglés desarrolla técnicas que impulsan la destreza
de hablar y la participación en sus estudiantes?**

Elementary	<input type="checkbox"/>
Pre-Intermediate	<input type="checkbox"/>
Intermediate	<input type="checkbox"/>
Upper Intermediate	<input type="checkbox"/>
Advance	<input type="checkbox"/>

7. ¿Utiliza la destreza de listening como un apoyo al momento de enseñar a hablar en Inglés?

Gráficos ilustrativos	
Definiciones claras	
Juegos	
Cuentos e historietas	
Organizadores gráficos	
Pictogramas	
Autoevaluaciones	
Canciones	
Talleres formativos	
Vocabulario	

8. ¿Si tuviera la oportunidad de diseñar una guía didáctica para desarrollar la destreza de hablar en Inglés y hacer de este un aprendizaje significado que aspectos consideraría?

Si
 No
 A Veces

9. ¿Considera usted que la difusión de la propuesta de una guía didáctica con técnicas lúdicas apoyará el desarrollo la destreza de hablar en Inglés en los Octavos Años de Educación General Básica?

Supera los aprendizajes requeridos
 Domina los aprendizajes requeridos
 Alcanza los aprendizajes requeridos
 Esta próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
 No alcanza los aprendizajes requeridos

ANEXO 4
ENCUESTA A ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Estimado (a) estudiante:

El presente cuestionario tiene por objeto recoger la información sobre las técnicas Lúdicas que Ud. desarrolla en clase para potenciar la destreza de hablar Inglés, los datos son reservados, anónimos y de exclusiva utilidad para este estudio por lo que se solicita que sus respuestas sean sinceras y concretas.

INSTRUCTIVO:

Seleccione la respuesta que Ud. Considere correcta o constante, de manera breve, a cada una de las preguntas que se le proponen. Si no tiene respuesta para algunas de ellas deje en blanco el espacio respectivo.

I. INFORMACIÓN GENERAL:

CURSO

PARALELO

INFORMACIÓN CIENTÍFICA:

Si
No

A. QUESTIONS

1. What do you do? Do you work or are you a student?

Si
No

2. Tell me about your family

Si
No

3. What do you do in your free time? (Do you play football or any sports?)

Si
No

4. What do you do every day? What time do you get up/ start work?

Si
No

5. Tell me about the town where you live

B. RESPONSES

1. Say where you work

Si

No

2. Talk about families

Si

No

3. Say how you spend your time

Si

No

4. Talk about your daily routine

Si

No

5. Talk about a place you know

Si

No

ANEXO 5

FOTOGRAFÍAS DEL TRABAJO REALIZADO



**ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL
COLEGIO FISCO MISIONALSÁNCHEZ Y CIFUENTES**



ESTUDIANTES PARTICIPANDO EN LA TÉCNICA LA PIÑATA





ESTUDIANTES DESARROLLANDO LAS ENCUESTAS

ESTUDIANTES TRABAJANDO UNA TÉCNICA LÚDICA.





ESTUDIANTES TRABAJANDO UNA TÉCNICA LÚDICA.





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1001965274		
APELLIDOS Y NOMBRES:	HERRERIA BURBANO PAOLA FERNANDA		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Ciudadela Los Ceibos calle Rio Daule 6-16 y Patate		
EMAIL:	paoigeherreria@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062950495	TELÉFONO MÓVIL	0993724572

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLES DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCOMISIONAL "SÁNCHEZ Y CIFUENTES" EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013
AUTOR (ES):	HERRERIA BURBANO PAOLA FERNANDA y MOSQUERA TERAN EDWIN HERNAN
FECHA: AAAAMMDD	2014/06/26
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Ingles
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Sandra Guevara

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, HERRERIA BURBANO PAOLA FERNANDA, con cédula de identidad Nro. 1001965274, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 14 días del mes octubre de 2014

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: HERRERIA BURBANO PAOLA FERNANDA
C.C. 1001965274



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, HERRERIA BURBANO PAOLA FERNANDA, con cédula de identidad Nro.1001965274 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCOMISIONAL “SÁNCHEZ Y CIFUENTES” EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.** Que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Inglés en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 14 días del mes de octubre de 2014

(Firma).....

Nombre: HERRERIA BURBANO PAOLA FERNANDA

Cédula: 1001965274



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	171845714-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	MOSQUERA TERAN EDWIN HERNAN		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Ciudadela La Victoria José María Larrea 350 y Hugo Guzmán		
EMAIL:	edwinhernanm@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062615044	TELÉFONO MÓVIL	0999174754

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLES DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCOMISIONAL "SÁNCHEZ Y CIFUENTES" EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013
AUTOR (ES):	HERRERIA BURBANO PAOLA FERNANDA y MOSQUERA TERAN EDWIN HERNAN
FECHA: AAAAMMDD	2014/06/26
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad Ingles
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Sandra Guevara

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

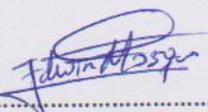
Yo, EDWIN HERNAN MOSQUERA TERAN, con cédula de identidad Nro. 171845714-4, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

6. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 14 días del mes octubre de 2014

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: MOSQUERA TERAN EDWIN HERNAN
C.C. 171845714-4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, EDWIN HERNAN MOSQUERA TERAN, con cédula de identidad Nro.171845714-4 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA DE HABLAR EN INGLES DE LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO FISCOMISIONAL “SÁNCHEZ Y CIFUENTES” EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.** Que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en Ciencia de la Educación especialidad Inglés en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 14 días del mes de octubre de 2014

(Firma).....

Nombre: EDWIN HERNAN MOSQUERA TERAN
Cédula: 1718457144