



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO UNIFICADO “A” Y “B” DEL COLEGIO UNIVERSITARIO U.T.N DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013- 2014”

Trabajo de Grado Previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Inglés

AUTORA: Rodríguez Haro Evelin Catalina

DIRECTORA: Msc. Guadalupe León

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido asignada 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 **“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO UNIFICADO “A” Y “B” DEL COLEGIO UNIVERSITARIO U.T.N DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013- 2014”** de la Srta. EVELIN CATALINA RODRÍGUEZ HARO previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Ingles.

Al ser testigo presencial, y corresponsable directora del desarrollo del presente trabajo de investigación afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea asignado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Msc. Guadalupe León.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE GRADO

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por haberme brindado la oportunidad de superación que garantizan un éxito personal y profesional.

Un agradecimiento especial a la Msc. Guadalupe León Directora de Tesis quien me ha guiado permanentemente en este trabajo de grado con pautas para su elaboración de manera pedagógica y didáctica, por la amistad y confianza otorgada.

A mi madre quien con su amor y comprensión a través de la vida ha sabido guiarme con su ejemplo de trabajo y honestidad, por todo su esfuerzo y por su constante apoyo que me ha permitido alcanzar esta meta personal y profesional.

Evelin

DEDICATORIA

La presente tesis es un trabajo dedicado a mi madre y a mi hijo, quienes constituyen un pilar fundamental en mi vida tanto personal como profesional.

Evelin

ÍNDICE

Aceptación del Tutor.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Índice General.....	v
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
Introducción.....	xii
CAPITULO I.....	1
1. El Problema de Investigación.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	4
1.3 Formulación del Problema.....	5
1.4 Delimitación del Problema.....	5
1.4.2Delimitación Espacial.....	6
1.4.2Delimitación Temporal.....	6
1.5 Objetivos.....	6
1.5.1 Objetivo General.....	6
1.5.2 Objetivos Específicos.....	6
1.6 Justificación.....	7
1.7 Factibilidad.....	7
CAPÍTULO II.....	9
2. Marco Teórico.....	9
2.1 Fundamentación Teórica.....	9
2.1.1 Fundamentación Educativa.....	9
2.1.2 Fundamentación Pedagógica.....	10
2.1.3 Fundamentación Psicológica.....	11
2.1.4 Fundamentación Sociológica.....	12
2.1.5 Fundamentación Filosófica.....	13
2.1.6 Fundamentación Epistemológica.....	14

2.1.7 Teorías de Aprendizaje.....	16
2.1.7.1 Constructivismo.....	16
2.1.7.2 Teoría de la Gestalt.....	18
2.1.7.3 Teoría de la Conciencia.....	19
2.1.7.4 Teorías Cognitivas.....	20
2.1.7.5 Teoría del Procesamiento de Información.....	21
2.2 Dimensiones y Categorías.....	22
2.2.1 Juegos Didácticos.....	22
2.2.1.1 El Juego Como Actividad Lúdica.....	22
2.2.1.2 El Juego Favorece la Comunicación y la Socialización.....	23
2.2.1.3 Importancia de los Juegos Didácticos.....	25
¿Cómo Usarlos?.....	25
¿Cuándo Usarlos?.....	26
¿Por qué Usarlos?.....	26
¿Con Quien Usarlos?.....	27
2.2.1.4 Beneficios del Juego Didáctico.....	28
2.2.1.5 La Selección del Juego	29
2.2.1.6 Características y Ventajas del Juego Didáctico.....	30
2.2.1.7 Propuesta Metodológica Para el Uso del Juego en Clase.....	33
2.2.1.8 Tipología del Juego.....	37
2.2.1.9 Propuesta Metodológica.....	35
2.2.1.10 Papel del Profesor en el Juego Didáctico.....	38
2.2.2 Comunicación Oral.....	41
2.2.2.1 Comunicación Oral en idioma Inglés y Principios Comunicativos	41
2.2.2.2 Mejorar la Comunicación Oral.....	44
2.2.2.3 Destrezas de la Comunicación Oral.....	47
2.2.2.3.1 Comprensión Oral.....	47
2.2.2.3.2 Expresión Oral.....	48
2.3 Posicionamiento Teórico Personal.....	48
2.4 Glosario de Términos.....	50
2.5 Subproblemas, Interrogantes, Supuestos Implícitos.....	50
2.6 Matriz Categorical.....	54

CAPÍTULO III.....	56
3. Metodología de la investigación.....	56
3.1 Tipos de Investigación.....	56
3.1.1 Investigación de Campo.....	56
3.1.2 Investigación Documental- Bibliográfica.....	56
3.1.3 Investigación Descriptiva.....	57
3.2 Métodos de Investigación.....	58
3.2.1 El método Analítico - Sintético.....	58
3.2.2 El método Inductivo-Deductivo.....	58
3.3 Técnicas de Investigación.....	58
3.3.1 Encuesta.....	58
3.4 Población.....	58
CAPÍTULO IV.....	60
4. Análisis e Interpretación de Resultados.....	60
4. Encuesta Aplicada a Estudiantes.....	61
4.2 Encuesta Aplicada a los Docentes.....	72
CAPÍTULO V.....	83
5. Conclusiones y Recomendaciones.....	83
5.1 Conclusiones.....	83
5.2 Recomendaciones.....	84
CAPÍTULO VI.....	85
6. Propuesta Alternativa.....	85
6.1 Título de la Propuesta.....	85
6.2 Justificación.....	85
6.3 Objetivos.....	86
6.3.1 Objetivo General.....	86
6.3.2 Objetivos Específicos.....	86
6.4 Fundamentación.....	87
6.5 Ubicación Sectorial y Física.....	89
6.6 Desarrollo de la Propuesta.....	90

Guía de Juegos Didácticos.....	90
Introducción.....	91
Objetivo.....	92
Principales Juegos Para Fortalecer la Comunicación Oral.....	93
Juegos de Observación y Memoria.....	94
Juegos de Deducción Lógica.....	102
Juegos de Palabras.....	112
Impactos.....	122
Difusión.....	122
Bibliografía	123
CHAPTER VI.....	125
6. Alternative Proposal.....	125
6.1 Theme.....	125
6.2 Justification.....	125
6.3 Objectives.....	126
6.3.1 General Objective.....	126
6.3.2 Specific Objective.....	126
6.4 Fundamentation.....	127
6.5 Sectorial and Physical Location.....	129
6.6 Development of the Proposal.....	130
Introduction.....	131
Objective.....	132
Educational Games to Strengthen the Oral Communication.....	133
Observation and Memory Games.....	134
Logic Deduction Games.....	142
Words Games.....	152
Impacts.....	162
Diffusion.....	162
Bibliography.....	163
Anexos.....	165
Árbol de Problemas	166
Matriz de Coherencia.....	167

Encuesta Aplicada al Docente.....	168
Encuesta Aplicada al Estudiante.....	171
Fotografías.....	174
Certificados.....	177

RESUMEN

El proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés involucra una serie de destrezas que se debe desarrollar como componentes principales. Por este motivo en este proyecto investigativo se aporta un conjunto de juegos didácticos para que los componentes que pertenecen a la comunicación oral sean desarrollados adecuadamente. Se detectó que existe desconocimiento de juegos didácticos por parte del docente para incentivar al estudiante a hacer uso del Idioma Inglés e ir directamente a la práctica de éste, ya que es fundamental que el estudiante se comunique en forma oral adecuadamente. Con estos antecedentes la investigación se realizó en el “Colegio Universitario “U.T.N” de la ciudad de Ibarra, la cual es una Institución que como otros establecimientos educativos, cuenta con docentes que imparten la asignatura de inglés, buscan el mejoramiento y fluidez del idioma. Es fundamental señalar que esto es prioritario para que los estudiantes obtengan fluidez en su comunicación, razón importante para que se dé a cabo la aplicación de un conjunto de juegos didácticos para motivar al estudiante a comunicarse en un idioma extranjero. Se beneficia así al estudiante en su aprendizaje dentro del aula y desenvolvimiento académico. Esto permitirá el fortalecimiento de la comunicación oral del Idioma Inglés. Dentro del proceso educativo existen un sin número de juegos didácticos para que educandos y educadores tengan la oportunidad de internalizar los conocimientos con mayor facilidad. Además lo sepan demostrar mediante ejercicios prácticos, sin confusiones ni equivocaciones. Para que esto se ejecute se hará uso de diferentes métodos que ayudaran a hacer un razonamiento profundo que, partiendo de casos particulares, se elevará a conocimientos generales de la investigación, conociendo consecuencias de la problemática. El presente proyecto trata de presentar un trabajo de apoyo, basado en lineamientos teóricos utilizando una metodología educativa que permita aplicar instrumentos como la encuesta dando origen así a una guía de juegos didácticos, los cuales permitirán alcanzar el objetivo propuesto.

ABSTRACT

The teaching- learning process of English Language involves a set of skills that should be developed as main components. That's why this project will provide a set of educational games for some components belonging to oral communication are adequately developed. It was found that there is a lack of educational games by the teacher to encourage students to use the English Language and go directly to the practice of this language. It is essential that the student get communicate orally adequately. With this background the research was conducted in the "U.T.N high school" of Ibarra city, which is an institution as other educational establishments that have the English subject and seek the improvement and language fluency. It's important to note that this is a priority for students to gain fluency in communication, an important reason to provide a set of educational games to encourage students to communicate in a foreign language. The student's learning and academic performance will be successful with them so it will allow the strengthening of oral communication in English. There are some educational games to help students have the opportunity to internalize the knowledge more easily and know it demonstrate by practical performed exercises without confusions or mistakes. Different methods will be used to help making a deep reasoning, based on particular cases which let to know consequences of the problem. This project presents a support work, based on theorist guidelines using a methodology that allows applying instruments as the survey which becomes a guide to educational games achieving the proposed objective.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el inglés se ha convertido en un lenguaje globalizado, es decir conocido y ejecutado alrededor del mundo convirtiéndose así en una exigencia que debe ser cumplida por todas aquellas personas quienes quieren sobresalir a nivel personal y profesional. .Por esta razón es fundamental que estudiantes tengan un amplio conocimiento del idioma inglés practicando y haciendo uso del idioma constantemente para fortalecer la comunicación oral del Idioma Ingles. Este anteproyecto consta de los siguientes capítulos:

En el Capítulo I se presenta el problema de investigación con sus antecedentes, el planteamiento del problema en el que consta un diagnóstico de la situación actual sobre la necesidad de una excelente aplicación de un conjunto de juegos didácticos para el fortalecimiento de la comunicación oral, para lo cual, se detectó las causas y efectos de dicho problema; a la vez permitió y facilitó la formulación del problema con sus delimitaciones.

En el capítulo II consta del marco teórico con la fundamentación teórica que refuerza o fortalece las categorías, las dimensiones e indicadores. El posicionamiento teórico personal y los Subproblemas y las interrogantes.

En el capítulo III se detalla la metodología de la investigación donde describe el tipo de investigación, los métodos cada uno con un análisis analítico- sintético, inductivo- deductivo que fortalecen el desarrollo de la problemática encontrada en la institución; además se puntualiza las técnicas a utilizarse; la población o universo que es el aporte para la factibilidad del desarrollo de este trabajo de grado.

En el capítulo IV se define el análisis e interpretación de resultados donde se observa con claridad los resultados de las encuestas y se

presenta mediante gráficos y cuadros estadísticos el desarrollo de las mismas.

En el capítulo V se presentan las conclusiones, las cuales fueron determinadas luego de analizar las respuestas obtenidas en las encuestas aplicadas a los estudiantes y a los docentes del Colegio Universitario “U.T.N”, estableciendo así las respectivas sugerencias y recomendaciones.

En el capítulo VI se elabora la propuesta alternativa cuyo título es “Juegos Didácticos para fortalecer la comunicación oral del idioma Ingles”, la justificación de su desarrollo y la importancia de la misma. De esta manera en este capítulo también se describe la fundamentación en el que está establecida la propuesta alternativa, en la cual se plantea el objetivo general y los objetivos específicos que van direccionados hacia alumnos y docentes, la ubicación sectorial y física de los lugares, el desarrollo de la propuesta, la factibilidad e impactos sociales que se generara la propuesta y posteriormente la manera como se efectuará la difusión de la misma.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

En la actualidad, el inglés ha dejado de considerarse como una alternativa y complemento a la formación del ser humano y pasa a ser una exigencia formativa a nivel personal pudiendo lograr un desarrollo completo en los diferentes campos del convivir, como el campo profesional y académico. Con esta velocidad y transformación educativa en unos años más el inglés será hablado prácticamente en más de la mitad de la población total de la Tierra.

Esto se debe a que con el avance imparable de la globalización, cada vez un mayor número de personas, empresas, instituciones educativas operan a nivel internacional. Por lo tanto, el inglés es un idioma común por excelencia y con mayores posibilidades de éxito para el profesional.

Con las estimaciones anteriores, es de gran importancia realizar un análisis y decir que es imprescindible aprender inglés porque es usado en diferentes áreas de conocimiento. Su posición ya no puede considerarse como una opción sino que ahora es una necesidad que como estudiante tiene claras ventajas a futuro.

Así pues, dado el rápido avance tecnológico en todos los campos, es bueno que se fortalezca la comunicación oral del idioma Inglés a través de un conjunto de juegos didácticos. En este sentido el docente cumple un papel muy importante ya que él es aquel quien imparte los conocimientos a los estudiantes. Por esta razón es de gran prominencia dar a conocer que el docente necesita informarse sobre las nuevas

innovaciones y estrategias que son efectivas para llegar a los estudiantes y despertar el interés en el aprendizaje de este nuevo idioma. Para conocer más sobre este tema se toma en base al Colegio Universitario U.T.N

Hace años atrás en el año de 1987, cuando la universidad Técnica había cumplido un año de autonomía, el decano de la facultad de Ciencias de la Educación, Lic. Gonzalo Checa, con la colaboración de varios docentes y el apoyo del Dr. Antonio Poso Salgado Rector de la Universidad, siente la necesidad de crear un Centro Educativo Secundario que contribuye al desarrollo de la práctica docente, en la que se ponen de manifiesto las innovaciones metodológicas, didácticas y pedagógicas que haga posible una enseñanza dinámica y centrada en el entorno socio-económico del norte del país.

Después de varias gestiones y trámites, el 29 de noviembre de 1988 el Ministerio de Educación y Cultura, expide el acuerdo ministerial N° 278, con el cual se crea el Colegio Anexo a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica del Norte.

Un año más tarde el Colegio Anexo inicio sus labores académicas el 15 de octubre de 1989 en las instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Salud y laboratorios de la FICAYA, ubicado en el sector de los Huertos Familiares: calles Luis Ulpiano de la Torre y Jesús Yerovi. Así nace nuestro Colegio Anexo bajo la dirección del Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Además se nombra aun docente de la Facultad como Vicerrector.

Con estos antecedentes, se nombra al Lic. Gonzalo Checa como Decano y Rector, al Lic. Jorge Villaroel como el Primer Vicerrector al Prof. Marco Paredes como Inspector, la Prof. Clara Navarrete como secretaria y la colaboración decidida de un grupo de 8 jóvenes maestras y maestros que se unieron al objetivo de impulsar esta iniciativa tan importante. Así la

infraestructura de ese entonces era muy limitada, sin embargo las muchas iniciativas permitieron organizar el Colegio, administrativamente y académicamente de una manera adecuada; pero el 19 de septiembre de 1990, luego de una amplia consulta con autoridades, docentes y estudiantes, el Consejo Universitario resuelve denominar al Colegio con el nombre de “Milton Reyes”.

En el mes de octubre de 1992, se logró cristalizar un sueño tan anhelado, la estabilidad de la Planta Docente y la entrega definitiva del espacio físico. En el mismo año la Dirección de Educación autoriza el funcionamiento del Primer Año de Bachillerato Técnico en Ciencias de Comercio y Administración, especialidad Contabilidad.

En el año lectivo 1997- 1998, la Dirección de Educación autoriza el funcionamiento del Primer Año de Bachillerato en Ciencia Especialidad Físico Matemático. Es así que es evidente que cada año la imagen institucional se va fortaleciendo con la presentación y ejecución de Proyectos Educativos e Innovaciones Curriculares, acorde con los requerimientos que la sociedad exige.

En la actualidad quienes forman parte de la institución se encuentran trabajando con el Proyecto de Reforzamiento de Educación Técnica que les ha permitido ser una de las instituciones con mayor prestigio, con un trabajo planificado estratégicamente. La planificación micro-curricular se la viene trabajando por competencias.

En el orden de los razonamientos anteriores los logros principales son la consecución de la infraestructura moderna, equipamiento del Centro de Cómputo. Viene el año 2003 y el Consejo Universitario solicita a la Dirección Provincial de Educación el cambio del nombre de Colegio “Milton Reyes” a Colegio Universitario U.T.N, autorización que se consiguió el 11 de agosto del año 2003. Actualmente el Colegio Universitario UTN da cabida aproximadamente 600 estudiantes; cuenta

con un edificio moderno de 2 plantas, donde funciona el Ciclo Diversificado con las especialidades de Comercio y Administración y Físico Matemático; y un bloque de aulas destinadas al Ciclo Básico.

Es necesario recalcar que esta institución educativa es un centro de práctica docente, es como un laboratorio donde los estudiantes de los últimos años de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de los diferentes especialidades ponen en práctica sus diferentes conocimientos adquiridos en las aulas universitarias, permitiéndoles conocer y aplicar habilidades y destrezas como futuros docentes.

1.2 Planteamiento del Problema

Hoy más que nunca resulta necesario aprender inglés, ya que cada día se lo emplea en casi todas las áreas del conocimiento y desarrollo humano, no sólo por obtener un trabajo de calidad sino también para poder mantenerse informados sobre los últimos avances que se están dando alrededor del mundo. La necesidad de dominar un segundo idioma aumenta en relación al perfil que se busca, ya que hoy en día se exige como requisito indispensable el conocimiento de un segundo idioma, generalmente el inglés.

Es por esta razón que, es inmensamente necesario que las personas dominen un segundo idioma, lo que involucra a la comunicación oral. De esa manera la mayoría de las personas alrededor del mundo logran comunicarse. Cabe señalar que una efectiva comunicación oral no es fácil de alcanzar, por ello se detectó problemas en el proceso de dominar el idioma.

Como futura profesional preocupada por el bienestar de las generaciones venideras, después de analizar el problema detectado en la institución educativa Colegio Universitario U.T.N donde se realizó la

investigación se cita las causas del problema y efectos respectivos. Una de las causas es que el docente trabaja aún con la metodología tradicional, debido a esto, los estudiantes poseen un nivel de motivación muy bajo. Es necesario que los estudiantes sean motivados a aprender un nuevo idioma con actividades creativas y por lo tanto tengan interés en desarrollar la fluidez del mismo. No ha sido posible que los estudiantes se interesen por comunicarse en un idioma extranjero, por esta razón los estudiantes tienden a aburrirse. Debido a que los docentes de la institución no cuentan con una guía de juegos didácticos los estudiantes no hacen el uso del Idioma Inglés en la comunicación interpersonal. Docentes no planifican suficientes actividades orales dentro del aula, consecuentemente los estudiantes no desarrollan la fluidez en el idioma.

1.3 Formulación del Problema

Ineficiente comunicación oral en los estudiantes de los segundos años de Bachillerato Unificado “A” y “B” del Colegio Universitario U.T.N durante el año lectivo 2013-2014.

1.4 Delimitación del Problema

Unidades de Observación

Cuadro 1. Unidades de Observación

Institución	Curso(Paralelo)	No de estudiantes	No de docentes
Colegio Universitario U.T.N	2do BGU “A”	50	1
	2do BGU “B”	51	1
Total	2	101	2

FUENTE: Secretaria del Colegio Universitario U.T.N 2013

1.4.1 Delimitación Espacial

Este trabajo investigativo se realizó en el Colegio Universitario U.T.N de la ciudad de Ibarra.

1.4.2 Delimitación Temporal

Este trabajo investigativo se realizó en el año lectivo 2013-2014.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Diagnosticar los juegos didácticos que utilizan los docentes para fortalecer la comunicación oral del Idioma Inglés, en los estudiantes de los segundos años de Bachillerato “A” Y “B” del Colegio Universitario U.T.N.

1.5.2 Objetivos Específicos

1. Identificar metodologías comunicativas para fortalecer la comunicación oral. en los estudiantes de los segundos años de Bachillerato “A” Y “B” del Colegio Universitario U.T.N
2. Determinar las actividades que el docente maneja en el aula para despertar el interés en la comunicación oral en los estudiantes de los segundos años de Bachillerato “A” Y “B” del Colegio Universitario U.T.N
3. Proponer una guía de juegos didácticos para el fortalecimiento de la comunicación oral y difundirla entre docentes y estudiantes del Colegio Universitario U.T.N.

1.6 Justificación

En la actualidad el Idioma Inglés es la lengua de la comunicación global; Por lo tanto de debe partir por la valoración positiva del aprendizaje de una nueva lengua ya que el futuro de las personas pasa por la convivencia y la necesidad de dominar otras lenguas para mejorar las oportunidades y la calidad de vida , para asegurar la convivencia y el intercambio cultural; ya que al corto tiempo aumentará su conocimiento sobre otras culturas así se obtendrá como resultado una excelente comprensión del segundo idioma, aumentará su vocabulario y por lo tanto obtendrán mejores resultados en su etapa escolar, universitaria y laboral.

El fortalecimiento de la comunicación oral del Idioma Inglés es primordial ya que para emitir un mensaje oralmente se necesita que éste sea comprendido totalmente.

Adquirir fluidez en su totalidad no es fácil por ello se requiere de juegos didácticos que favorezcan el proceso de enseñanza – aprendizaje y tomen ventaja del mismo. Y con lo cual el docente pueda ayudarse y trabajar mejor con la destreza oral y así el estudiante mejore su competencia comunicativa alcanzando una seguridad al momento de interactuar en clase y fuera de ella.

1.7 Factibilidad

A lo largo del proceso de investigación siempre se presentan limitaciones humanas pero en este estudio se tuvo la aceptación total de las autoridades del Colegio Universitario U.T.N; los docentes del área de Inglés y los estudiantes de los segundos años de bachillerato. Sin embargo al momento de dar a conocer y enfatizar la importancia de este proyecto investigativo las expectativas cambiaron consiguiendo más

tarde toda la información necesaria. Para realizar la investigación se hizo uso de muchos recursos como lo fueron los materiales bibliográficos y documentales donde se encontró la información actualizada para ejecutar esta investigación. Con todos estos alcances se dio inicio a este trabajo; todos los gastos que se requirió estuvieron a cargo de la investigadora hasta culminarlo con éxito.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

2.1.1 Fundamentación Educativa

En el libro Educación para el desarrollo sustentable UNESCO. 2012.

“Una educación de calidad implica que las necesidades de los educandos serán tomadas en cuenta y abordadas al momento de desarrollar y dictar las clases. Al usar una variedad de técnicas pedagógicas, el docente se ocupa de las diversas necesidades de los alumnos en la clase. No todos los alumnos aprenden de la misma manera. Algunos prefieren escuchar, otros prefieren leer y todavía existen algunos que prefieren participar de manera más activa. Desgraciadamente, las pedagogías tradicionales están orientadas principalmente a los alumnos que son buenos para escuchar, leer, memorizar y permanecer sentados; pero, no todos los alumnos poseen estas habilidades. Sin embargo, la educación es para todos.”(p. 15)

Haciendo un análisis de la cita textual manifestada en el libro Educación para el desarrollo sustentable, se señala que el termino educación no se relaciona solo con los conocimientos que una persona adquiere a lo largo de toda su vida, por esta razón hay que tomar en cuenta que existe una gran diferencia entre educación y una educación de calidad el cual no es un proceso fácil y requiere esfuerzo. Una educación de calidad involucra al educando completamente, es decir el educador necesita aclarar las dudas que tengan los estudiantes y cumplir con las expectativas de cada uno de ellos. Tener en cuenta que el papel de un

profesor es cumplir con las necesidades del educando al momento de impartir conocimientos para permitir que esto se dé a cabo esto siempre es de vital importancia hacer uso de una diversidad de técnicas pedagógicas con las cuales se puede obtener un aprendizaje significativo.

Cuando una persona desde su vida temprana empieza a educarse y formarse necesita libertad y autonomía para poder expresarse libremente ante la sociedad y así al mismo tiempo compartir conocimientos. Las personas aprendemos unos de otros y así nos vamos preparando para la vida es por eso que la educación es un proceso muy difícil porque cada día de nuestra vida vamos aprendiendo algo nuevo y así nos instruimos. Para poder formarnos adecuadamente con principios y valores es fundamental una educación de calidad. Como es en el caso de este anteproyecto el cual ayudo al educando a poder internalizar conocimientos jugando.

2.1.2 Fundamentación Pedagógica

En el libro Fundamentos de Pedagogía y Didáctica la doctora Rosa María Celi Apolo (UTPL).2012 plantea lo siguiente:

“Un concepto muy difundido de pedagogía ha sido el de: “arte y ciencia de la educación”, pero se ha cuestionado mucho si la pedagogía es arte. Si se toma al arte como actividad, como creación o como belleza, la pedagogía no es un arte aunque lo sea la educación. Según algunos pedagogos más bien se debería definir como “técnica o la tecnología de la educación”, porque la técnica es un conjunto de procedimientos, de normas, recursos, medios, un recurso que el hombre utiliza para alcanzar un objetivo, un fin. La técnica es aplicación mientras que la educación es, esencialmente, formación y creación.” (p. 30)

Haciendo un estudio a la definición de pedagogía la cual es planteada en el libro Fundamentos de Pedagogía y Didáctica se expondría que la

pedagogía no es un arte como se lo ha denominado en un concepto muy difundido. Algunos pedagogos llegan a la conclusión de que la pedagogía debe tener una definición diferente como “técnica o tecnología de la educación” ya que la pedagogía va de mano con la educación para ayudar a docentes con medios para alcanzar el objetivo de la enseñanza.

Finalizando con este análisis se obtiene la definición más acertada de la pedagogía que es una ciencia de la educación la cual permite un mejor desenvolvimiento en el cuerpo docente para llegar a los estudiantes. En el Trabajo de Grado es muy necesaria la pedagogía ya que como futura docente y como la organizadora de este anteproyecto se necesitó esta ciencia prioritaria con la cual se obtuvo mejores bases y técnicas para la ejecución del proyecto el mismo que tuvo como objetivo una clara y concisa educación.

2.1.3 Fundamentación Psicológica

El libro compendio de la Psicología: área Humanidades. (2011) plantea lo siguiente:

“Una definición básica de Psicología puede ser considerada como una ciencia que estudia los procesos mentales. Así la Psicología viene a ser el estudio científico de la conducta y experiencia, es decir, como los seres humanos sienten, piensan, aprenden y conocen para adaptarse al medio que les rodea. La Psicología moderna se ha dedicado a recoger hechos sobre estos aspectos y a organizarlos sistemáticamente, elaborando teorías para su comprensión. Estas teorías ayudan a conocer y explicar el comportamiento de los seres humanos y, en alguna medida, incluso a predecir sus acciones futuras, pudiendo intervenir sobre ellas.” (p. 2)

Realizando un pequeño análisis a esta cita textual suscitada en el libro Compendio de la Psicología señalamos a la Psicología como el estudio del comportamiento humano, es decir el estudio de las acciones observadas, lo que los estudiantes hacen y como lo hacen mientras se

adaptan al medio que los rodea, es decir el aula de clase. Hoy en día la psicología ha avanzado mucho, en estos minuciosos estudios hacia la conducta humana se está elaborando teorías de comprensión para una dominante comprensión de la misma y capacidad para adivinar acciones que se llevaran a cabo en el futuro.

En síntesis la psicología es una ciencia caracterizada por estudiar la conducta humana de los seres humanos y así con el tiempo esta ciencia ha comenzado a utilizar nuevas técnicas en este caso teorías para dominar más su habilidad de comprensión del comportamiento humano. Así de esta manera la psicología va trabajando también conjuntamente con la educación para estar al tanto del comportamiento de los alumnos en clase, por esta razón la psicología va de la mano con mi anteproyecto para analizar el por qué los alumnos no alcanzan un alto nivel de aprendizaje.

2.1.4 Fundamentación Sociológica

En el libro Sociología de la Educación Jorge Rodrigo Castillo Romero. 2012. Plantea lo siguiente:

“Podemos entonces comprender a la sociología como el estudio científico de las relaciones de grupo que se producen entre los seres humanos, por tanto tiene una visión de conjunto y un objetivo general: observar y analizar de forma sistemática la complejidad del desarrollo social y el grado de organización que los humanos hemos producido a lo largo de nuestra historia. Dichas relaciones sociales se traducen en prácticas culturales, en acciones de los sujetos involucrados y sus repercusiones, tanto como en la construcción de instituciones tales como el Estado, el sistema educativo, las normas jurídicas por mencionar algunos ejemplos.”(p. 14)

Después de analizar la cita textual planteada por Jorge Rodrigo Castillo Romero se señala que la sociología es el tratado que estudia las

diplomacias que se dan a cabo dentro de un número determinado de personas con el propósito de analizar el progreso social que ha transcurrido a lo largo de la historia. Las relaciones sociales de las que se analizan vienen a ser las acciones que se realiza diariamente en una determinada institución educativa de ahí parte la familiarización de los estudiantes con sus compañeros en la cual comparten ideas, conocimientos y experiencias, de esta manera se involucran uno con otro y así comienzan a depender de la sociología para educarse ya que es muy necesario tener un acercamiento entre seres humanos para obtener un mejor desempeño. Si se entiende claramente por sociología lo mencionado anteriormente cabe recalcar que se debe entender a la sociología o cualquier ciencia social como un estudio 'exacto' donde, como en la física o la biología, en las cuales se pueden producir datos 'precisos'.

Finiquitando con este análisis se deduce que la sociología de la educación es el estudio de la vida social humana, es decir la manera en la cual los seres humanos se interrelacionan diariamente realizando las actividades que comúnmente las hace un estudiante dentro de su aula en un establecimiento educativo con el objetivo de conocer las opiniones de sus compañeros para ayudarse realizando sus tareas mejorando su rendimiento académico.

2.1.5 Fundamentación Filosófica

En el libro Diseño Curricular de Educación Polimodal. Se plantea lo siguiente:

“La filosofía se caracteriza por investigar las características genéricas del pensamiento correcto. Tematiza cuestiones relativas a los problemas de la definición, la clasificación, la inferencia, la verdad, el significado, las acciones en tanto buenas o malas, la justicia, la realidad. En este sentido es fundamenta

dora de las demás disciplinas. Cuestiones tales como: lo bueno, lo correcto, lo justo, lo verdadero, lo posible, lo hermoso, la persona, la vida, el mundo, lo real, lo ficticio, lo aparente, etc. constituyen cuestiones centrales de una propuesta filosófica cuyo abordaje obliga a superar la “experiencia concreta” para interesarse y discutir ideas “abstractas”. En este punto contribuye significativamente al desarrollo de los procesos cognitivos que permiten “construir y/o usar modelos para interpretar e intervenir en distintas situaciones.”(p. 191)

Haciendo un pequeño análisis de la cita textual extraída del libro Diseño Curricular de Educación Polimodal se puede interpretar que la filosofía es una ciencia de la educación la cual se identifica por hacer análisis profundos a un determinado problema, esta estudia cada uno de los sucesos que forman parte de un problema, es decir todo lo que abarca un problema en si, como se originó y cuáles pueden ser las posibles soluciones. Esto parte desde el conocimiento de las causas hasta sus consecuencias. Para filosofar es importante el desarrollo de procesos cognitivos para examinar ciertas situaciones. Finiquitando este corto análisis podríamos decir que la filosofía es una ciencia la cual se determina por llevar a cabo recónditos estudios sobre explícitos problemas para encontrar soluciones partiendo de las causas y solucionarlas, es por eso que sin lugar a duda es fundamental aplicar la filosofía en este anteproyecto ya que es prioritario resolver una problemática que tiene origen en los alumnos de un colegio específico en el cual se realizó la investigación.

2.1.6 Fundamentación Epistemológica

En el libro Epistemología e Historia de la Química. 2011 El Dr. Miguel Patz plantea lo siguiente:

“La palabra “epistemología” deriva del griego, epist^ome, “conocimiento” y IÑgoj “teoría”. Se la considera una disciplina que se ocupa de estudiar los

métodos que se emplean para alcanzar el conocimiento científico y las formas de validar dicho conocimiento. Por ser una ciencia que se ocupa del estudio de la forma de hacer ciencia se la debe considerar una “metaciencia.”(p.1)

Haciendo un pequeño análisis a la cita textual planteada en el libro Epistemología e Historia de la Química indicamos que la epistemología se deriva de palabras griegas que en español viene a ser teoría del conocimiento.

Se cree que la epistemología es una hipótesis de la ciencia que tiene como objetivo estudiar profundamente los diferentes métodos que se utilizan para conseguir el conocimiento científico además se la conoce por ser encargada de estudiar distintas ciencias con la intención de conocer cómo se originó cada una de ellas

Es decir de donde nació una determinada ciencia, como está organizada y a que quiere llegar cada una de ellas, su propósito. A la epistemología se la denomina metaciencia.

Finalizando este pequeño análisis llegamos a la conclusión de que la epistemología es primordial ya que esta realiza insondables estudios a todas las ciencias comenzando desde su origen hasta su principal objetivo conociendo las metodologías que son utilizadas para que una determinada ciencia se origine.

2.1.7 Teorías de Aprendizaje

2.1.7.1 Constructivismo

La palabra constructivismo es reciente, pero el problema se expresa en un planteamiento antiguo, y se refiere a una posición frente al problema del conocimiento en el sentido de que ¿la realidad se descubre o se construye?

Históricamente han existido dos posturas filosóficas básicas: el realismo y el idealismo. La primera postura sostiene que el ser humano está capacitado para conocer, comprender y llegar a conclusiones verdaderas sobre la realidad.

Estas conclusiones, a su vez, constituyen las teorías y conocimientos que se transforman en los instrumentos que permiten acercarse y comprender, cada vez mejor la realidad. La segunda postura afirma que la realidad no puede conocerse, que lo que se conoce es solo nuestra experiencia sobre ella.

Las reflexiones de Kant sobre la imposibilidad de la ciencia de conocer la verdad y su visión interaccionista en la construcción del conocimiento de los fenómenos, alimentan esta corriente idealista.

El constructivismo comparte la postura filosófica y epistemológica que concibe al sujeto que conoce y al objeto de conocimiento como entidades independientes; el objeto no existe sin el sujeto.

Es decir, el constructivismo asume que la realidad es una construcción humana e instiga a perder la esperanza de afirmar cualquier verdad, pues, no existe. Es lo que nosotros decimos que es y no lo que en verdad es.

Teoría Psicológica en la que se fundamenta el constructivismo:

La Teoría psicológica y epistemológica de Piaget proporciona las bases científicas al constructivismo. Piaget se refiere en numerosas ocasiones al proceso de construcción del conocimiento y emplea el término constructivismo como caracterización de sus posiciones teóricas. Es necesario tener claro que este autor no fue pedagogo y muchas de las lecturas pedagógicas que se han realizado en su teoría, han sido seriamente cuestionadas; de todas maneras, la influencia de las

propuestas de Piaget en la pedagogía es innegable. A continuación se analizan los elementos más importantes de su teoría, adjudicados como propios del enfoque constructivista.

- Para Piaget, el individuo debe construir por sí mismo el conocimiento a partir de la acción y de la experimentación, que le permitan desarrollar sus esquemas mentales, modificados por los procesos complementarios de asimilación y acomodación.
- Al ser el aprendizaje un proceso individual, el docente se limita a proveer a los estudiantes de un plan de actividades, en el que tienen la oportunidad de experimentar directamente con las cosas, buscar y descubrir soluciones, darse cuenta de equivocaciones errores, etc. Estas actividades y experiencias activas son condiciones imperativas para la asimilación y acomodación. La construcción del conocimiento aparece como el resultado de la actividad desarrollada para resolver problemas y tareas.
- El conocimiento no puede ser enseñado, por lo tanto, los docentes no necesitan dominar el conocimiento de su disciplina, ni preocuparse por planificar ni diseñar el proceso pedagógico, pues dejan de ser los proveedores del saber y se transforman en facilitadores de experiencias y coaprendices con sus estudiantes. El aprendiz necesita ocasiones para construir él mismo el conocimiento a partir de su experiencia personal.
- La práctica metodológica exige la manipulación de objetos y el acoplamiento de tareas para que los niños resuelvan solos. Se valora el aprendizaje por descubrimiento (hay que permitir que creen los conocimientos que necesitan) y el aprendizaje contextualizado, asociado con la idea de que los conocimientos deben construirse en contextos similares a la vida real.

- Para Piaget, las personas construyen nuevos conocimientos a través de la asimilación y la acomodación. Es mediante la relación cambiante entre estos dos procesos que se produce la evolución intelectual de la persona.
- Así, un niño, mediante el proceso de asimilación, incorpora a sus estructuras mentales, construidas biológicamente, una información. Si esta es ya conocida, la asimilación se da sin problemas. Pero cuando es nueva y existe una discrepancia con las representaciones previas del niño, se produce un conflicto que le obliga a reorganizar sus pensamientos. Este proceso se llama acomodación.
- En otras palabras, la asimilación ocurre cuando las experiencias de los individuos se alinean con su representación interna del mundo. Se asimila la nueva experiencia en un marco ya existente. La acomodación es el proceso por el cual se reajusta la representación mental para poder adquirir otras representaciones del mundo exterior.

2.1.7.2 Teoría de la Gestalt

En la teoría de la Gestalt el maestro trata de estimular a los alumnos de alguna u otra manera al hacer un chiste, trabajar en equipo, cambiar de actividad, sensibilizándose con su estado de ánimo para que los alumnos respondan de manera positiva a algún estímulo.

Esta teoría considera que el ser humano responde al estímulo a través de su percepción. Los siguientes puntos describen algunas de las características de maestros centrados en la teoría de la Gestalt:

- Utiliza materiales visuales que puede colocar en el pizarrón.

- Planea sus clases con actividades dinámicas, por ejemplo trabajo en equipo, exposición de clase, etcétera, sin que esto aumente en gran medida el nivel de aprendizaje de los alumnos.
- Utiliza películas o grabaciones acordes a los temas que se están dando en clase, con poco resultado en los alumnos.

Representantes: Kurt Koffka, Wolfgang Köhler, Max Wertheimer, Abraham Maslow y Carl Rogers.

2.1.7.3 Teoría de la Conciencia

La teoría de la conciencia es la postura de la conciencia humana en donde se valoran procesos tales como la motivación, las emociones, los sentimientos, etc. Y por otro lado se relaciona con el nivel de conciencia y el manejo de las emociones, intuición, la forma de expresarse o el considerar la edad del individuo.

Los siguientes puntos describen algunas de las características de maestros centrados en la teoría de la conciencia:

- Planear las clases de acuerdo con la personalidad y el carácter de cada uno de sus alumnos.
- Tomar en cuenta el estado emocional de los alumnos al impartir la clase y modificar lo necesario para adaptarse.
- Observar a los alumnos tomando en cuenta situaciones familiares trascendentes para ellos.
- Fijar objetivos de manejo emocional para las sesiones de clase.

- Entender sus propios sentimientos y conducir a los alumnos a conocer, expresar y entender lo que sienten.

2.1.7.4 Teorías Cognitivas

Las teorías cognitivas se focalizan en estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje. Se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como ingresa la información a aprender, como se transforma en el individuo, considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente.

Estas teorías, pueden a su vez clasificarse en:

Psicología Genético-Cognitiva

No es propiamente una teoría sobre el aprendizaje, ya que no llega a dar cuenta de los procesos que utilizan los sujetos en la resolución de tareas, pero influye en muchos de los modelos instruccionales de inspiración cognitiva, debido sobre todo a su modo personal de entender la inteligencia, centrado en el análisis que hace de la evolución de las estructuras cognitivas a lo largo del desarrollo del niño y al papel activo que otorga al alumno en la construcción del conocimiento. Siendo sus representantes Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel, Bärbellnhelder.

Psicología Genético-Dialéctica

Esta es la idea de un proceso que involucra tanto al que enseña como a quien aprende no se refiere necesariamente a las situaciones en las que hay un educador físicamente presente. La presencia de un otro social

puede manifestarse por medio de los objetos, de la organización del ambiente, de los significados que impregnan los elementos del mundo cultural que rodea al individuo. Representantes: Vigotsky, Luria, Leontiev, Rubinstein, Wallon.

2.1.7.5 Teoría del Procesamiento de Información

Se está consolidando un nuevo enfoque conocido como “psicología cognitiva” cuya representación más clara es el “procesamiento de la información”, basada en una analogía entre el funcionamiento de la mente humana y los computadores digitales. Este cambio de orientación afecta a la mayor parte de los campos de investigación en psicología (memoria, atención, inteligencia etc., alcanzando incluso al estudio de la interacción social y de la emoción)

Representantes: Robert M. Gagné, Allen Newell, Herbert Alexander Simon, Mayer, Pascual, Leon Festinger.

Los siguientes puntos describen algunas de las características de maestros centrados en la teoría cognitiva:

- A la pregunta de un alumno, el maestro no da respuestas, contesta con otra pregunta que ayude al alumno a encontrar lo que busca dentro de sí.
- El maestro siempre planea sus clases con objetivos claros que le ayuden a formular intenciones de aprendizaje para los alumnos en cada momento.
- El maestro diseña, para una sola clase, diferentes estrategias que permitan a los alumnos trabajar a distintos ritmos.

- El profesor presenta situaciones para que los alumnos puedan deducir el conocimiento, no dicta la clase y propicia que los alumnos formulen hipótesis sin temor a equivocarse.
- No se dictan definiciones, se deducen de forma colectiva y posteriormente cada uno las anota con sus palabras en su cuaderno de notas. El maestro monitorea que las definiciones tengan todos los elementos encontrados por el grupo.

2.2 Dimensiones y Categorías

2.2.1 Juegos Didácticos

En el libro *Actividades Lúdicas en la enseñanza de LFE*. 2009. María Ángeles Andreu Andrés y Miguel García Casas. Se plantea:

2.2.1.1 El Juego Como Actividad Lúdica.

“La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdica educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.” (p. 122)

Con el análisis y razonamiento de los autores es importante reflexionar que los juegos didácticos son actividades que ayudan al estudiante a mantenerse motivado a comunicarse. Estas acciones lúdicas le permiten

al educando hacer uso de un nuevo vocabulario, y exponerse totalmente al Idioma Inglés de una manera creativa y divertida. Como docentes es indispensable conocer la importancia que es trabajar con juegos didácticos para que la comunicación en un nuevo idioma se haga más apacible y tenga un alcance significativo de acuerdo a las planificaciones para cada tópico de una clase, de una unidad.

Consecuentemente hay tantas clases de juegos como de actividades; así, hay juegos de movimiento, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y si se podría numerar un sin número de clases de juegos; pero en general como se puede dividirlos en dos grandes y apartados libres e imaginarios y regulados o sistemáticos, cabe recalcar que estas actividades constituyen un triunfo en el nivel de motivación del estudiante. Para muchos didácticos los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la exposición creativa. Además estos juegos didácticos cubren el conocimiento lingüístico de la lengua extranjera.

En el libro Claves para la Innovación Educativa. 2008. Doménech Bañeres y Alan J. Bishop. Se plantea:

2.2.1.2 El Juego Favorece la Comunicación y la Socialización

“Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento ya descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización se podrían resumir en una frase: «el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación». Esta premisa contiene dos ideas. La primera, «el juego llama a la relación», subraya que es un importante instrumento de socialización, porque estimula que los seres humanos busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso la

segunda parte de la premisa inicial, «el juego sólo puede llegar a ser juego por la relación», que subraya a la naturaleza” (p. 6)

Según la cita textual planteada en el libro Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria se señala que el Juego Didáctico se involucra directamente en la sociabilidad entre compañeros de aula ya que les permiten interactuar y mantener una comunicación en el Idioma Inglés de una manera entretenida.

Esto a través de la práctica le permite al educando fortalecer la comunicación oral. Jugando los estudiantes amplían su capacidad de comunicarse y desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

El autor resume en una frase la relación que existe entre el juego y la socialización, esta deducción tiene dos ideas. La primera es que el juego atrae a la relación y la segunda que el juego no es juego si no existe una relación de por medio.

Esto permite conocer profundamente los beneficios del juego dentro de la socialización entre estudiantes.

Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, existe una gran conexión entre el juego y el desarrollo social, por lo que se le considera como uno de los caminos por los cuales los educandos se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen.

En el libro revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera Danielle Baretta. 2008. Se plantea:

2.2.1.3 La importancia de los Juegos Didácticos

“Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. Además, el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje. En las actividades tradicionales en que se marca claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase. Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma” pág. 7

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

¿CÓMO USARLOS?

Es necesario señalar que su uso aleatorio o excesivo puede tornarlos improductivos. Eso quiere decir que no basta el profesor tener acceso a los más variados materiales disponibles en el mercado editorial si su utilización no está basada en un planeamiento que considere los diversos aspectos del proceso educativo.

Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e inserirlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los alumnos y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

¿CUÁNDO USARLOS?

La selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implica, por parte del profesor, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer. Los juegos ofrecen innúmeras opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los contenidos después de una explicación o para hacer una revisión. En verdad, el juego no tiene por qué ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

¿POR QUÉ USARLOS?

En la enseñanza de una lengua extranjera los juegos adquieren importancia significativa, una vez que actúan como un canal de comunicación directa y espontánea entre los alumnos, permitiéndoles desarrollar estrategias comunicativas.

Esas actividades auxilian en el perfeccionamiento de la competencia comunicativa, porque provocan una necesidad real de comunicación y crean la oportunidad del alumno usar la lengua estudiada. Aunque el juego que se pretenda utilizar tenga el objetivo de trabajar la gramática o el vocabulario y no directamente la expresión oral, el aspecto comunicativo está en el propio desarrollo del juego, en el cual se les obliga los alumnos a utilizar estrategias de comunicación para interaccionar con sus compañeros y alcanzar las metas pretendidas. El

juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación. Para poder participar activamente del juego, el alumno necesita argumentar, expresar sus sentimientos e ideas y defender su punto de vista, practicando y desarrollando procesos mentales y emocionales que se van a activar siempre que se someta a una situación de comunicación.

Otra ventaja de los juegos es que ellos pueden acercar el profesor a las particularidades y necesidades de sus alumnos. Eso es posible porque el juego crea un ambiente ameno, donde los alumnos se expresan más libremente y sin las inhibiciones comunes a la comunicación en una lengua extranjera. En ese momento, el profesor puede detectar sus reales dificultades de expresión y trabajarlas posteriormente. De esa forma, el juego sirve también como mecanismo de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, señalando lo que está bien y lo que puede mejorar y guiando el profesor hacia una enseñanza más completa y productiva.

Con eso, el ambiente escolar se convierte un elemento motivador donde no se prioriza solamente la memorización de conocimientos académicos que se exigen en pruebas, sino la formación de individuos cultural y socialmente activos.

¿CON QUIÉN USARLOS?

Aunque muchos consideren los juegos “cosa de niños”, lo lúdico acompaña el ser humano a lo largo de toda su vida adulta. En función de eso, no hay límite de edad para que se utilice el juego como recurso pedagógico. Ellos son una forma de dinamizar la clase y atraer la atención del alumno para el aprendizaje. Por lo tanto, pueden usarse en todos los niveles de enseñanza y para todas las edades. Para ello, es necesario adecuar la actividad a la etapa de desarrollo del aprendiz, de modo que él

pueda sentirse motivado por el desafío y con condiciones cognitivas de superarlo.

Haciendo un análisis a la cita textual de la revista electrónica de didáctica español lengua extranjera Danielle Baretta deduce que los juegos didácticos son fundamentales en el proceso enseñanza – aprendizaje ya que permite al educando desarrollar varias habilidades que el desconocía permitiéndolo comunicarse haciendo uso del idioma inglés.

Finalizando con este estudio se deduce que es primordial que se ejecute el aprendizaje con un conjunto juegos didácticos dentro del aula de clase ya que es realmente necesario en la pedagogía, de esta manera los educandos pueden tener más oportunidades de desarrollar su fluidez en el idioma ya que no todos aprenden de la misma manera. Cada estudiante tiene una habilidad con la cual puede desplegarse mejor en el ámbito académico.

En la Revista de Formación e innovación Educativa Universitaria. 2013. Antonio Daniel Juan Rubio¹ e Isabel María García Conesa. Se plantea:

2.2.1.4 Beneficios de los Juegos Didácticos

“Que los alumnos aprenden a través de los juegos es una frase que ha guiado a los educadores desde hace varias décadas. Cuando introducimos en la clase de idiomas actividades lúdicas, el empleo de la lengua extranjera se presenta como una regla más que es preciso respetar para llevar a buen término el juego. En estas condiciones, la lengua extranjera, lejos de ser una exigencia fastidiosa y entorpecedora de la comunicación dentro del aula, se transforma en la lengua deseada” (p. 173)

Entre los **beneficios** que involucra a los juegos didácticos en una lengua extranjera se centra en la creatividad, pensamiento y fluidez

comunicativa. Consecuentemente se tendrá éxito, teniendo conocimiento de los beneficios de los juegos didácticos, los cuales son presentados en los siguientes literales.

a) Beneficios afectivos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.

b) Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.

c) Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.

d) Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.

2.2.1.5 La Selección de Juegos

Asimismo, a la hora de seleccionar los juegos adecuados a cada clase y a cada situación didáctica, hay que tener en cuenta una serie de consideraciones a propuesta del catedrático Alejandro Castañeda en 2011:

- 1) Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos artificialmente.
- 2) Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno.

- 3) Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos.
- 4) La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad.
- 5) Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación de lo ya aprendido, como una revisión, o como un diagnóstico de necesidades.

Haciendo un análisis a la cita textual de los autores se deduce que el juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora estimulando así el aprendizaje. En una clase de idiomas las actividades lúdicas deben estar presentes, por lo que se la debe tomar como una normativa más dentro del aprendizaje de un nuevo idioma. Al momento de escoger que juegos aplicar en un aula es necesario tomar en cuenta ciertas recomendaciones, las cuales son situadas anteriormente.

Así conociendo el uso de juegos didácticos en un aula extranjera se determina los beneficios de los mismos, y se los divide en cuatro áreas; beneficios afectivos, cognitivos, dinámicos y de adaptabilidad. De esta manera podemos darnos cuenta de la importancia de estas actividades lúdicas en el proceso de fortalecer la comunicación oral del Idioma Inglés.

2.2.1.6 Características y Ventajas del Juego Didáctico.

En el artículo “Desarrollo de la Fluidez en Ele”. 2008. Genara Vargas Venegas Se plantea:

“Las actividades lúdicas proporcionan un espacio propicio para la creatividad, expresión y crecimiento

personal y colectivo de los estudiantes, cualquiera sea el nivel que tengan. El juego no solamente facilita el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueve el aprendizaje. Por lo tanto es una técnica de aprendizaje que se debe explotar muchísimo. Es una herramienta válida para el proceso de enseñanza/aprendizaje de una LE o L2, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares. No obstante, cada juego que utilicemos debe responder a un objetivo preciso y activar un área del conocimiento. Es decir, el alumno debe sentir que mediante éste va a practicar y avanzar en el conocimiento de la LM.”(P.49-50)

a) Características

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, una serie de condiciones, como por ejemplo:

- Debe potenciar la creatividad; ésta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Debe eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitará que destaquen siempre los mismos alumnos; dándose más importancia al proceso que al resultado. Constituyéndose en una vía de aprendizaje cooperativo y evitando situaciones de marginación.
- Debe ser gratificante, de interés para el alumno, y por lo tanto motivante.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que éste sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludo motriz y el descanso.

b) Ventajas

- Genera entretenimiento, placer, pues es ameno e interesante.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia y el proceso de socialización.
- Ayuda a desarrollar la autonomía del aprendiz.
- Constituye un instrumento de suma utilidad como preparación para las conversaciones auténticas fuera del aula.
- Facilita un aprendizaje libre de tensiones.
- El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno
- El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos
- El juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo
- El juego asegura el aprendizaje de la autonomía
- El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real

- El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma.

2.2.1.7 Propuesta Metodológica Para el Uso del Juego en Clase.

Etapas del Juego Didáctico

El juego se divide en las siguientes etapas: dar instrucciones, organizar la clase, jugar el juego y el papel del profesor en el juego.

1. Dar Instrucciones

El primer paso, el de dar instrucciones, es una etapa crucial. Podemos decidir hacer esto en la lengua materna y luego comprobarlo haciendo uso del inglés o viceversa. Debemos mantener las instrucciones breves, claras y sencillas, y utilizar un número limitado de frases clave a las que los niños se acostumbrarán rápidamente.

También debemos hacer coincidir cuidadosamente las exigencias lingüísticas del juego al nivel del lenguaje de la clase que en realidad estamos enseñando.

Puede ser conveniente variar la elección de los juegos de manera que haya un equilibrio claro entre la competencia y la cooperación.

Romper las instrucciones en pequeñas etapas o explicar mostrando y haciendo también es aconsejable en esta etapa inicial del juego.

Podemos utilizar los gestos y la mímica, la pizarra, tarjetas, o cualquier otro material que demuestre el procedimiento.

2. Organización de la Clase

La siguiente etapa, la organización de la clase, también es una etapa clave para la solidez del juego. Es importante tratar de involucrar al mayor número posible de niños en el mismo. Todos los juegos de mesa de clase pueden ser más participativos que los juegos de equipo. Los juegos de eliminación también pueden dejar a algunos niños de pie sin nada concreto que hacer.

Lo que podría ser mejor es una especie de ejercicio de “Total Physical Response” (TPR o Respuesta Física Total es un conjunto de métodos desarrollados por el Dr. James J. Asher, profesor de psicología de la Universidad de San José, para colaborar en el aprendizaje del lenguaje. El método radica en la asunción de que se requiere que los estudiantes sean capaces de responder físicamente a órdenes verbales) donde los alumnos simplemente sigan las instrucciones. A menudo es útil contar con un líder de grupo si queremos jugar juegos en grupo, pero debemos asegurarnos de que este papel se le da a alumnos diferentes para que todos puedan coger un turno.

3. Desarrollo del Juego

La tercera etapa, la del propio juego, es donde las dos etapas anteriores se validan y refutan. A los niños se les debe enseñar el lenguaje que necesitan para jugar plenamente cada juego concreto, incluyendo el lenguaje necesario para organizarlo correctamente y para organizarse a la hora de jugar.

4. Papel del Profesor en el Juego Didáctico

Y desde un punto de vista metodológico, el profesor tiene que tener en cuenta el nivel de conocimientos de los alumnos, su edad, sus intereses y necesidades, y el contexto escolar a la hora de planificar las actividades

lúdicas. Es importante que los alumnos conozcan la utilidad pedagógica del juego en situaciones comunicativas formales para que realmente constituya un aprendizaje significativo y se evite así el sentimiento de pérdida de tiempo que se genera en ocasiones en clase.

Muchos profesores consideran que, una vez dadas las instrucciones del juego, los alumnos pueden funcionar por sí mismos. Mas al contrario, durante el juego, el profesor debe adoptar un papel secundario, orientando, asesorando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo didáctico propuesto.

La propia experiencia docente nos ha enseñado que mientras los alumnos practican un juego, con frecuencia se desaniman al comprobar sus errores o su incapacidad para desarrollar el juego correctamente. En esas ocasiones tenemos que recordarles que están jugando y que jugando es como se aprende de los errores.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar una actividad educativa atractiva y eficaz para nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, pero sobre todo su participación creativa.

Se ha comprobado que, con el adecuado planteamiento metodológico hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, y considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal del alumno. Ni es la única estrategia ni se ha demostrado que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel del jugador. Por esa razón, no son de

extrañar los reparos que, de entrada, puedan mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción, sobre todo a un nivel de primaria en el que no han alcanzado su desarrollo cognitivo al completo.

El Juego Didáctico tiene sus reglas básicas. A continuación se muestra un cuadro en el cual se deducen determinadas reglas:

Organización del Juego Didáctico en el Aula.

Cuadro 2. Organización del Juego Didáctico en el Aula.

Reglas Básicas	
Pensar en el futuro	Distinguir el ruido de caos
Si mezclamos las reglas o se confunden, los niños se rebelarán en clase. Practicar los juegos antes de usarlos en la clase.	Para evitar ruidos, hacer que los alumnos se sienten cerca del profesor y explicar claramente lo que tienen que hacer.

Fuente: La investigadora. 2014

Con el razonamiento del autor se concluye que, mediante los juegos didácticos el aprendizaje se hace más ameno. Igualmente por medio de los juegos se desarrolla la comprensión auditiva, la expresión oral y las destrezas de interacción. Además se puede mejorar las cuestiones discursivas como por ejemplo la cohesión (unión o relación estrecha entre personas o cosas.) y la coherencia (relación lógica entre dos cosas o entre las partes o elementos de algo de modo que no se produce contradicción ni oposición entre ellas.). A continuación se permite mencionar a las características de los juegos didácticos. EL autor también describe el papel del docente dentro del juego didáctico. Señala que el trabajo del docente es dar correctamente las instrucciones para que el juego didáctico se ejecute de manera correcta y se pueda obtener excelentes resultados en el fortalecimiento de la comunicación oral del educando. Además el papel del profesor es observar y escuchar mientras el desarrollo del juego está en proceso.

Son muchas las ventajas que generan los juegos didácticos al momento de comunicarse ya que los mismos agregan variación a una clase y aumentan la motivación, proporcionando un incentivo convincente para usar la lengua extranjera. Para muchos estudiantes la enseñanza de la lengua extranjera no será el factor motivacional clave. Así pues, los juegos pueden ofrecerles ese estímulo.

En el libro Glosas Didácticas (Revista electrónica Internacional). 2008. María José Labrador Piquer y Pascuala Morote Magán. Se plantea:

2.2.1.8 Tipología del Juego

“Hay tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales, entre otros pero en general, podemos dividirlos en dos grandes apartados: libres o imaginativos y regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo. Los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales; los clasifica de la forma siguiente” (p. 75)

- **Tipos de Juegos Como Recurso Didáctico**
- **Juegos de Observación y Memoria:** Se los señala como muy indicados para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.

JUEGO 1: ¿QUIÉN SOY?

JUEGO 2: EL CLUB DE POETAS

JUEGO 3: EL LENGUAJE EN EL ROSTRO

JUEGO 4: DIÁLOGOS CON TESTIGO

JUEGO 5: CORREO DEL CORAZÓN

- **Juegos de Deducción Lógica:** Se los señala como apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas. En realidad, pensamos que esta es más una técnica de creatividad, a la que podríamos sumar otras como dar el principio de una historia y que la completen, presentar una historia y que cambien el final, que nombren a los personajes de otra manera, que propongan profesiones para ellos, que cambien la historia de época.

JUEGO1: ¿QUÉ HAS QUERIDO DECIR?

JUEGO 2: HOY ME SIENTO...

JUEGO 3: EL RUMOR

JUEGO 4: INSTRUCCIONES POR TELÉFONO

JUEGO 5: UN DISCURSO DE DOS MINUTOS!

- **Juegos de Palabras:** Se los propone para actividades orales y escritas, e introduce, como ya hemos dicho antes, construcciones de texto , deducciones de una texto, comprensión de palabras trabalenguas, chistes, adivinanzas...Da el ejemplo del juego de la palabra encadenada, que es una técnica que está en la poesía española de autor y tradicional, como por ejemplo: esta es la llave de Roma y toma/ en Roma hay una calle/ en la calle hay una casa./ en la casa hay un patio...etc.

JUEGO 1: RECONSTRUIMOS UN TEXTO

JUEGO 2: CONVÉNCETE

JUEGO 3: EL MICRÓFONO MÁGICO

JUEGO 4: PALABRAS CRUZADAS

JUEGO 5: DOMINO DE SINÓNIMOS

Haciendo un resumen a la cita textual planteada por María José Labrador Piquer en su libro *Glosas Didácticas* señala que el juego es una estrategia didáctica en el proceso enseñanza – aprendizaje indispensable en el aula de clase porque que ayuda a fomentar el buen uso del lenguaje incentivando al estudiante y promoviendo la creatividad con un sin número de juegos didácticos.

Concluyendo con esta observación se expone que los juegos didácticos son los procedimientos o recursos flexibles utilizados por el docente para establecer expectativas adecuadas en los alumnos. Consecuentemente hay tantas clases de juegos como de actividades; así, hay juegos de movimiento, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y si se podría numerar un sin número de clases de juegos; pero en general como se puede dividirlos en dos grandes y apartados libres e imaginarios y regulados o sistemáticos, cabe recalcar que estas actividades constituyen un triunfo en el nivel de motivación del estudiante. Para muchos didácticos los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la exposición creativa. Además estos juegos didácticos cubren el conocimiento lingüístico de la lengua extranjera.

Conclusiones

A lo largo del tiempo el juego ha sido considerado como un aspecto fundamental en la formación del individuo. Pero es que además, como se ha demostrado en el presente artículo, el juego es un elemento motivador que fomenta la creatividad y la espontaneidad del alumno en clase. A la hora de presentar a los niños pequeños una lengua extranjera es importante la utilización de materiales que, por un lado, capten su

entusiasmo por el aprendizaje, y que también les ofrezcan un sabor cultural de ese país por el otro. Y los juegos ofrecen ampliamente este recurso didáctico tan provechoso.

Los juegos proporcionan una buena perspectiva de la cultura inglesa. El uso de los nombres en inglés introduce a los niños al inglés y a su entorno. La introducción de esta dimensión cultural nos permite desarrollar el vocabulario relacionado con estos temas o tópicos mientras que, al mismo tiempo, proporciona un enlace con las actividades transversales de otras áreas del currículo.

A lo largo del presente artículo hemos abordado la importancia de los juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria, sus funciones, los criterios para la selección de un juego para que se adapte a nuestra clase y algunos procedimientos para presentar a los jóvenes estudiantes.

Debido a la facilidad que supone introducirlo en casi cualquier momento del proceso educativo, el juego puede desempeñar diferentes funciones, desde ser el núcleo de la actividad, la presentación de un nuevo contenido, pasando por ser el complemento a una actividad, hasta ser el elemento de repaso de las estructuras trabajadas en clase.

El juego es una excelente herramienta pedagógica que permite practicar estructuras lingüísticas muy variadas y adquirir conocimientos socio-culturales del país de esa lengua. El juego faculta planificar actividades para que los alumnos sean capaces de utilizar esas estructuras con el propósito de comunicarse en situaciones reales.

A modo de conclusión, a lo largo del presente artículo se ha ido corroborando que el juego en el aula de primaria es efectivo para aprender una lengua extranjera. El alumno genera conocimiento a través del juego y se crea la motivación que se desdibuja entre la obligatoriedad

y la rutina de la clase. En los juegos, la participación de los alumnos es voluntaria y prestan más atención a los contenidos de la unidad si saben que los van a necesitar a posteriori para algún tipo de juego, y por lo tanto, mejoran su atención y rendimiento en general. De igual forma, el profesor puede evaluar las destrezas orales y auditivas de los alumnos sin que ellos se sientan presionados.

El aprendizaje en general, y el de una lengua extranjera en particular, responde a un fin general (aprender esa lengua) que se divide en objetivos cada vez más particulares. El juego aparece como una dimensión paralela a estos objetivos particulares, reforzando la motivación hacia un final satisfactorio. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende, y si aprendes, ganas. Planteamos el uso del juego como herramienta, no como actividad exclusiva o dominante. En nuestra opinión, la clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdico-educativas, a pesar de su utilidad didáctica en primaria, sino aquella que tiene unos objetivos docentes muy concretos y utiliza el juego didáctico con el fin de mejorar e incentivar a los alumnos en el momento adecuado.

2.2.2 Comunicación Oral

En el libro *Estrategias y Enfoques Metodológicos del Uso Comunicativo*. 2009. Magdalena López Pérez. Se plantea lo siguiente:

2.2.2.1 Comunicación Oral en Idioma Inglés y sus Principios Comunicativos.

“El proceso de aprendizaje de una lengua tiene lugar necesariamente en un marco comunicativo. Para aprender un idioma hay que aprender a comunicarse y

no todas las actividades que tienen lugar en una clase de idioma son comunicativas. Es frecuente entre los profesores de idiomas referirse a los “principios comunicativos”. No son “principios” en el sentido de leyes generales de aplicación universal, sino más bien pautas o tipos de ejercicios que hoy en día se tienen en cuenta en la confección del material didáctico de idiomas. Mientras más principios cumpla una actividad, más comunicativa será.”pág. 60

Los principios comunicativos son los siguientes:

- 1. Debe haber dos interlocutores como mínimo.** Esto, que es evidente en el caso de *speaking*, es también importante en el de *writing*. Los ejercicios comunicativos de *writing* deben ir dirigidos a un receptor que los lea y exprese su reacción. Este lector debe ser distinto del profesor, puesto que la motivación del alumno que escribe será mucho mayor si escribe para ser leído y respondido por otro niño que si sólo espera la evaluación del profesor.
- 2. Information gap (vacío de información).** Una de las principales funciones del acto comunicativo es tener información que no se posee. En la clase, un tipo de ejercicio que respete el principio de *information gap* significa que el alumno debe estar en situación de poder decir a otro algo que éste no sabe, o de escuchar algo que desconoce y desea escuchar.
- 3. Principio de transferencia de información o “information transfer”.** No es estrictamente un principio comunicativo sino una ampliación del principio del “information gap” y hace referencia a la posibilidad de transferir la información de un código a otro. Esta idea de transferencia de información permite diseñar actividades cuya finalidad sea el paso, por ejemplo, del código oral al código escrito o viceversa, o de un código escrito a otro tipo de código escrito. Incluso también es posible transferir una información obtenida visualmente al código oral o al código escrito.

4. Task dependency principle (Principio de dependencia de la tarea).

Los alumnos tienen que alcanzar un objetivo claro y preciso, lo más cercano posible a las tareas comunicativas que se llevan a cabo en la vida real. Por ejemplo, escuchar atentamente y anotar un número de teléfono porque se lo tiene que dar a otro compañero para que éste llame a alguien. O indicar correctamente el camino para llegar a un punto concreto de la ciudad; si lo hace mal, el compañero se perderá. Está demostrado que la responsabilidad personal aumenta cuando el resultado final de la actividad depende de su habilidad y competencia lingüística.

5. Jigsaw principle. La coherencia del discurso se construye a partir de las informaciones que van aportando distintos interlocutores. Se proporciona a cada miembro del grupo una parte distinta de la información, bien sea oralmente o por escrito; después ponen en común lo que cada uno sabe y entre todos reconstruyen la información total a partir de los fragmentos que cada uno posee.

6. Corrección para verificar el contenido. No puede calificarse como principio, sino más bien como una pauta general especialmente válida a la hora de evaluar. Sabemos que el aprendizaje es un proceso de formación de hipótesis cada vez más refinadas en el cual el error tiene un papel, a partir del cual el alumno reelabora sus hipótesis para mejorar los contenidos de sus mensajes. En primaria la corrección del error por parte del profesor deberá producirse en función de la interrupción, disminución o alteración del proceso de comunicación. No debe corregir absolutamente todo sino sólo los errores que el alumno es capaz de comprender dentro de su nivel lingüístico y los que realmente distorsionan la comunicación.

7. Opcionalidad. Una característica importante de la comunicación es la posibilidad de elección que queda abierta, tanto para el hablante que elige no sólo lo que quiere decir sino también la forma de decirlo, como

para el oyente que está a la expectativa de lo que se va decir a continuación y elige determinada interpretación entre otras posibles.

Haciendo un análisis de la cita textual planteada en el libro Estrategias y Enfoques Metodológicos del Uso Comunicativo se plantea que los estudiantes necesitan aprender un nuevo idioma precisamente para comunicarse, por esa razón es necesario que se programen varias actividades para obtener una excelente comunicación oral en los educandos.

En el aula de clase usualmente no se ejecutan actividades en las que el estudiante se sienta motivado y por lo tanto vea expuesto totalmente al idioma. Es indispensable que se planifiquen actividades creativas dentro del aula para que los pupilos muestren interés en comunicarse en el Idioma Inglés y así a futuro tener éxito tanto en el ámbito profesional como en el personal.

Existen principios comunicativos los cuales son pautas que se las considera material didáctico en la adquisición de un nuevo idioma.

La autora nombra 7 principios los cuales son ejercicios comunicativos con diferentes estrategias que le permiten al educando llevar su comunicación a la vida real y obtener poco a poco fluidez en el idioma de una forma creativa.

En el libro 100 propuestas para mejorar la comunicación oral. 2009. Santillana Educación plantea lo siguiente:

2.2.2.2 Mejorar la Comunicación Oral

“Nadie duda de la importancia de lograr una competencia aceptable en comunicación oral tanto en la dimensión de la escucha como en la del habla. Esto

es mucho más evidente en el momento actual, donde se advierten importantes carencias en esta habilidad de la comunicación interpersonal. Estamos convencidos de que las destrezas comunicativas se aprenden y desarrollan en el aula, pero somos también conscientes de que en este campo el trabajo suele ser, aunque intenso, poco sistemático y sin una clara definición y ordenación de objetivos. Para lograr una mayor eficacia en el ámbito de la comunicación oral es conveniente comenzar creando un ámbito adecuado y rico en posibilidades.”(p.7)

Se propone una serie de sugerencias prácticas.

a) Creación de un Ambiente Adecuado

1. Destinar un tiempo concreto y especial dentro del asignado a la asignatura de Lengua.
2. Preparar la clase, los pupitres o sillas de forma apropiada para que todos los alumnos puedan escuchar o participar en la comunicación según convenga.
3. Establecer de forma democrática unas reglas de comportamiento centradas tanto en el respeto hacia quien habla como hacia quien escucha.
4. Limitar el tiempo de intervención a unos minutos.
5. Procurar que el orador reciba inmediatamente algún tipo de gratificación: aplauso, preguntas que muestren el interés, correcciones amables y positivas.

b) Graduar la Dificultad de las Intervenciones

1. El programa de comunicación ha de comenzar con la lectura en voz alta de textos sencillos y variados, cuidando la relación con el que

escucha, la dicción, la pronunciación, la entonación, los tiempos... Se trata de narraciones breves, diálogos, trabalenguas, adivinanzas, poemas, chiste.

2. Dar mucha importancia a la comprensión de textos orales de la vida diaria (situaciones escolares, radio, televisión, entrevistas...).
3. Poco a poco ir pasando de la expresión dirigida a la no dirigida para llegar a la exposición en pequeños grupos entre compañeros.
4. Finalmente, nos atrevemos a exposiciones en gran grupo: a los compañeros de la clase, a otras clases o a los familiares más directos.

Analizando la cita textual del libro 100 propuestas para mejorar la competencia en comunicación lingüística se deduce que es muy importante la competencia comunicativa tanto al momento de escuchar como al hablar.

Esto es más indiscutible en la actualidad ya que existen muchas carencias en la destreza de la comunicación. Esta destreza se la debe adquirir y fortalecer dentro del aula pero el estudiante no se ha sentido lo suficientemente motivado para que esto se dé a cabo.

Para tener éxito al fortalecer la comunicación oral en el Idioma Inglés es necesario primero tener en cuenta un ambiente rico en posibilidades y graduar la dificultad de las intervenciones.

Además de los recursos que se mencionan, es necesario aprovechar todas las ocasiones que se presentan en la convivencia escolar para mejorar la comprensión y expresión oral: las preguntas y respuestas, los avisos, las lecciones, las conversaciones entre iguales. Este tipo de actividades que se realiza diariamente en una institución se lo puede

hacer obteniendo beneficios de las mismas. En lugar de comunicarse en castellano, se lo podría hacer en el Idioma Inglés. Este es, sin duda, el camino más eficaz.

En El Libro Porta Linguarum José Luis Ortega Martín Daniel Madrid. 2009. Se plantea lo siguiente:

2.2.2.3 Las Destrezas de Comunicación Oral

“Para que los alumnos desarrollen su competencia oral con la lengua extranjera tienen que practicar cierta variedad de técnicas y estrategias de comprensión y expresión oral. Unas veces se limitan a escuchar y actúan de receptores de mensajes; otras hablan, producen mensajes y actúan como emisores y, en ocasiones, hay una alternancia entre el emisor y el receptor y se producen situaciones interactivas. Cuando el aprendiz participa en procesos de comunicación escrita tiene que poner en funcionamiento su capacidad lectora y su habilidad con la escritura; lo que se denomina en el ámbito anglohablante “literacy”. (p. 184-188)

2.2.2.3.1 La Comprensión Oral

Como se indica en Corpas y Madrid (2009), se sabe que la adquisición de la LE incluye procesos de comunicación oral y escrita pero las situaciones de comprensión oral son más frecuentes que las demás: se estima que el 40-50% del tiempo nos lo pasamos oyendo, el 25-30% hablando, el 10-16% leyendo y el 10% restante escribiendo.

Por tanto, la importancia del desarrollo de la comprensión oral es evidente, pues el objetivo general de aprender una lengua extranjera no es otro que el de poder comunicarse, y, para ello, el hablante deberá tener la capacidad de recibir información, procesarla y entenderla para poder producir una respuesta coherente.

2.2.2.3.2 La Expresión Oral

Hablar una lengua lleva consigo entenderla oralmente, es decir, la producción y la comprensión oral interactúan entre sí en la comunicación oral. Varias teorías han enfatizado la importancia del “input” recibido y de la interacción en la adquisición de la segunda lengua.

En los procesos de comunicación oral que tienen lugar en el aula se habla de dos fases: la primera fase pre-comunicativa y una segunda fase en la que el alumno realice actividades encaminadas a conseguir fluidez.

Para ello se proponen las siguientes actividades:

Fase 1.

- **Actividades**

a. Práctica Oral: se buscarán ejercicios en los que la respuesta se active si se ha entendido la información dada y con la intención de trabajar sobre todo el orden de las palabras, los morfemas o los fonemas del enunciado.

b. Memorización de Diálogos: útil, sobre todo, para facilitar marcos discursivos además de proporcionar mejoras a nivel sintáctico. Los diálogos deberán ser abiertos para que el alumno pueda tomar la iniciativa e introducir sus propios comentarios.

c. Juegos Orales Para Instrucciones y Preguntas: en estas actividades los alumnos dan instrucciones o hacen preguntas para obtener una respuesta ya sea física o verbal. Se pueden usar materiales como tarjetas, fotos, “realia” o textos.

d. Dictado de Símbolos: se han de rellenar los huecos de una fotografía o de un diagrama con dibujos fáciles siguiendo las instrucciones de un

hablante. Se podrá comprobar el éxito del proceso viendo que efectivamente el dibujo obtenido sea fruto de la descripción.

e. Grabaciones: se propone la grabación de las conversaciones de los alumnos, anuncios, entrevistas o llamadas telefónicas como si se tratase de una emisora de radio.

Fase 2.

- **Actividades**

a. Discusiones: se facilitan distintos temas para la discusión, como podrían ser las noticias, las experiencias propias o cualquier evento.

b. Juegos con Dibujos y Fotos: se persigue provocar la conversación por medio de ayuda visual usando, por ejemplo, dos fotografías para encontrar similitudes y/o diferencias.

c. Cuentos y Discursos: hacer que los alumnos den pequeños discursos o cuenten cuentos.

d. Simulaciones y Representaciones: se da a los alumnos diferentes papeles para que resuelvan diferentes situaciones.

Haciendo un análisis a la cita textual del Libro Porta Linguarum José Luis Ortega Martín Daniel Madrid planteada por del Libro Porta Linguarum se deduce que no es suficiente que el docente tenga un conocimiento académico amplio sino que debe hacer uso de estrategias didácticas para que el educando adquiera un mejor dominio del idioma.

Finiquitando con este análisis se expone la existencia de dos importantes elementos los cuales pertenecen a la comunicación oral. Estos son la comprensión oral y la expresión oral los mismos que deben

ser practicados por medio de estrategias y técnicas para generar en el educando una comunicación oral adecuada. Con una comunicación oral adecuada el alumno podrá desenvolverse mejor en el aula desarrollando la fluidez del idioma.

2.3 Posicionamiento Teórico Personal

Después de haber hecho un análisis a cada una de las teorías de aprendizaje se deduce que la teoría constructivista es aplicada en esta investigación ya que el docente se convierte en creador de condiciones propicias para que el alumno aprenda, es decir el maestro posee una permanente intención de que el educando aprenda. El constructivismo permite que el docente cuente con un conjunto de estrategias para obtener como resultado un aprendizaje de calidad.

En esta teoría las actividades y experiencias son activas. Se identifica a este proyecto con esta teoría ya que el aprendiz es el responsable de construir su propio aprendizaje a través de juegos didácticos, los cuales están dentro de las técnicas y estrategias planteadas.

El conjunto de juegos didácticos se vinculan directamente a las necesidades del alumno logrando que disfrute del aprendizaje y se vuelva autodidáctico.

2.4 Glosario de Términos

Para los términos que se presentan a continuación se utilizó el diccionario “Word Reference” Diccionario de la lengua española.

Fundamento.- Fundamento, es el principio o cimiento sobre el que se apoya y se desarrolla una cosa.

Sociología.- La sociología es la ciencia social que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

Técnica.- Una técnica es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de las ciencias, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación, de la investigación, o en cualquier otra actividad.

Curricular.- El término curricular se emplea para referirse a todo aquello propio del currículo o que es relativo a este.

Cohesión Grupal.-La cohesión grupal es uno de los valores necesarios para la formación de equipos de trabajo. Un planteamiento basado en valores de colaboración de las actividades físicas curriculares puede favorecerla y desarrollarla.

Coherencia.- La palabra coherencia significa la existencia de relación o lógica entre las diferentes partes de una afirmación o entre las diferentes afirmaciones o posturas de un discurso.

Cualitativo.- Cualitativo es un adjetivo que tiene su origen en el latín *qualitativus*. El término se emplea para nombrar a aquello vinculado a la cualidad (el modo de ser o las propiedades de algo).

Interacción Comunicativa.-La interacción comunicativa es el espacio donde los seres humanos construyen los sentidos y significados que les permiten establecer acuerdos a través de conversaciones.

Realia.-Se considera realia aquellos objetos reales que se usan en el aula como recurso didáctico para la enseñanza de lenguas extranjeras.

Actitud.- actitud es el estado del ánimo que se expresa de una cierta manera (como una actitud conciliadora).

Intelectual.- Intelectual es un término que permite hacer referencia a lo perteneciente o relativo al entendimiento.

Enseñanza.- La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

Conocimiento.- El conocimiento es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje (a posteriori), o a través de la introspección (a priori). En el sentido más amplio del término, se trata de la posesión de múltiples datos interrelacionados que, al ser tomados por sí solos, poseen un menor valor cualitativo.

Habilidades Comunicativas.-son el conjunto de acciones dominadas por el profesor para mostrar su competencia en el proceso enseñanza aprendizaje, de forma interactiva, con la eficiencia que se requiere e incidiendo en la personalidad de sus estudiantes y a la vez propiciando la participación activa de los mismos.

Aprendiz.-Se llama aprendiz al que aprende algún arte u oficio.

Discurso Dialógico.-La comunicación dialógica o discurso dialógico son todas las situaciones en que el emisor y el receptor se comunican a través del diálogo.

Intelectivo.-Que está relacionado con el intelecto o que puede entenderse a través de Él.

Expresión Oral.-Es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.

Tipología.- Clasificación y estudio en tipos o clases de un conjunto de elementos.

Comprensión oral.-La comprensión oral es una habilidad que los alumnos practican muy a menudo porque es un procedimiento instrumental muy importante para adquirir otros aprendizajes, pero ciertamente, no se le ha dedicado una didáctica específica en la escuela tradicional. Los enfoques actuales sí dan importancia a unos ejercicios o actividades específicas de comprensión oral para trabajar los distintos micros habilidades. Estos ejercicios deben ser frecuentes y breves.

2.5 Subproblemas, Interrogantes, Supuestos Implícitos

- ¿Porque el docente tiene dificultad para trabajar con una metodología moderna?
- Por qué los estudiantes tienen desinterés para comunicarse en el Idioma Ingles?
- Por qué los docentes de la institución no cuentan con una guía de juegos didácticos?
- ¿Por qué los docentes no planifican las suficientes actividades orales?

2.6 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS
<p>Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. La comunicación oral es cualquier forma de comunicación existente, implica un proceso de transmisión e intercambio de ideas, simple o complejo, la comunicación es un acto inherente que por inercia todos lo tenemos y es común para cualquier persona.</p>	<p>Juego didáctico</p> <p>Comunicación oral</p>	<p>-Juegos de observación y memoria</p> <p>-Juegos de deducción y lógica</p> <p>-Juegos de palabras</p> <p>Comprensión oral</p> <p>Expresión Oral</p>	<p>Practica controlada de léxico.</p> <p>Técnica de creatividad</p> <p>Actividades orales y escrita</p> <p>Receptor</p> <p>Emitente</p> <p>Fase 1(Fase pre-comunicativa)</p> <p>✓ Práctica oral</p> <p>✓ Memorización de diálogos</p> <p>✓ Juegos orales</p> <p>✓ Dictado de símbolos</p> <p>✓ Grabaciones</p> <p>Fase 2 (actividades encaminadas para</p>	<p>¿Considera usted que es necesario que el docente aplique un conjunto de juegos didácticos para un mejor aprendizaje del Inglés?</p> <p>¿Usted considera que para desarrollar su habilidad para adquirir un nuevo idioma es ideal un ambiente motivador o silencioso?</p> <p>¿Cree usted que es primordial fortalecer la comunicación oral para el dominio del idioma Ingles o para comprender el idioma?</p> <p>¿Considera usted que es fundamental la competencia comunicativa para un desarrollo dominante de todas, algunas o ninguna destreza?</p> <p>¿Qué tipo de enseñanza considera usted es la</p>

	Proceso Enseñanza - Aprendizaje	<p>Dar instrucciones</p> <p>Desarrollo del juego</p> <p>Papel del docente</p>	<p>conseguir fluidez)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Discusiones ✓ Juegos con dibujos y fotos: ✓ Cuentos y discursos: ✓ Simulaciones y representaciones <p>Etapa crucial</p> <p>Etapa clave</p> <p>Combinación de la etapa crucial y la etapa clave</p> <p>Etapa de observación</p>	<p>mejor para fomentar la comunicación oral en el aula?</p> <p>¿Considera usted que docente planifica actividades de producción libre?</p> <p>¿Considera usted que la memorización de información le permite al estudiante a tener un desempeño: excelente, bueno o ineficiente?</p> <p>¿Favorece la comunicación oral con diálogos abiertos?</p> <p>¿Qué tipo de juegos didácticos han sido aplicados por el docente para que usted desarrolle la fluidez del idioma Inglés?</p> <p>¿Considera usted que la metodología utilizada por su maestro es excelente, bueno o pésima?</p>
--	---------------------------------	---	---	---

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

Se consideró necesario aplicar la **Investigación de Campo** en este anteproyecto ya que constituyó un proceso sistemático y racional de recolección y análisis de la problemática sobre el escaso uso de juegos didácticos para fortalecer la comunicación oral del idioma inglés y además admitió obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social de la institución educativa donde se realizó la investigación, o bien estudiar profundamente la problemática para diagnosticar las causas y efectos de la misma.

Este trabajo de grado es factible porque ayudó como parte esencial de un proceso de investigación científica, constituyéndose en una estrategia donde se observó y reflexionó sistemáticamente realidades teóricas actualizadas, usando para ello diferentes tipos de documentos.

Se indagó, interpretó y presentó datos e informaciones sobre el problema detectado en la institución; teniendo como finalidad obtener resultados que pudieron ser base para el desarrollo del presente anteproyecto.

A su vez, este trabajo de grado fue considerado también como una **investigación bibliográfica y documental** ya que permitió, entre otras cosas, apoyar la investigación dentro del marco teórico que se deseó desarrollar científicamente las categorías en estudio; buscando

información primaria y secundaria, para luego seleccionar y clasificar los materiales para el marco teórico y cumplir con el capítulo dos.

Es una **investigación descriptiva** porque, se describió los datos que forman parte de este trabajo de grado para obtener un impacto en las vidas de los educandos.

El objetivo de la investigación consistió en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos ejecutados en el aula.

Su meta no se limitó a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre una metodología de calidad y el proceso enseñanza-aprendizaje con respecto a los juegos didácticos para fortalecer la comunicación oral en el Idioma Ingles.

3.2 Métodos

3.2.1 Método Analítico- Sintético

Este método analítico - sintético relacionó hechos reales, permitiéndonos desglosar la información de estos con el objetivo de estudiarlos y examinarlos profundamente por separado para identificar las relaciones que hay entre los mismos.

Estos hechos no eran independientes uno del otro; el análisis de esta investigación se realizó a partir de la relación que existe entre los hechos que conforman la investigación como un todo ayudándonos a determinar las causas y efectos de problema y permitiéndonos sacar conclusiones y recomendaciones claras; y a su vez, la síntesis se produjo sobre la base de los resultados previos del análisis.

3.2.2 Método Inductivo- Deductivo

Este método inductivo hizo un razonamiento que, partiendo de casos particulares de la investigación, se elevó a conocimientos generales de la misma.

Además en esta investigación se empleó el método deductivo para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados de las encuestas, posibilitando analizar los resultados obtenidos para tener una visión más clara y general de la problemática.

También se lo utilizo en la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones relacionadas a la propuesta.

3.3 Técnicas de Investigación

3.3.1 Encuesta

En este proyecto de investigación se usó la técnica denominada encuesta con la cual se pudo buscar y recaudar datos por medio de un cuestionario pre diseñado. Esta técnica se aplicó con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. Se seleccionó las preguntas más convenientes, de acuerdo a la investigación.

3.4 Población

La población que utilizamos en nuestro trabajo investigativo es a los docentes y estudiantes de los Segundos años de Bachillerato Unificado del Colegio Universitario U.TN quedando la población de la siguiente manera:

Cuadro 2: Población.

Institución	Paralelo	Estudiantes	Área de Inglés
COLEGIO UNIVERSITARIO U.T.N	Segundo año de Bachillerato Unificado "A"	50	4
	Segundo año de Bachillerato Unificado "B"	51	
Total:		101	4

FUENTE: Secretaria del Colegio Universitario U.T.N 2013

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El siguiente estudio demuestra la deducción de la encuesta realizada a partir de la problemática, la misma constó de 11 preguntas cerradas, tanto para estudiantes como para docentes centradas en el desarrollo de la comunicación oral del inglés.

Luego de haber realizado las encuestas se procedió a pedir el correspondiente permiso al rector de la institución para que nos permita aplicarlas. El permiso se lo obtuvo el mismo día, por lo tanto se aplicó las encuestas a los segundos años de bachillerato “A” y “B” del colegio Universitario U.T.N

Este análisis se desarrolló en base a los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes del Colegio Universitario U.T.N.

Esta observación nos permitió obtener datos reales sobre la problemática de estudio los mismos que se presentan en cuadros y gráficos estadísticos con su respectivo análisis e interpretación en cada una de las preguntas realizadas; los mismos que ayudaron a inferir las conclusiones y recomendaciones de la problemática.

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

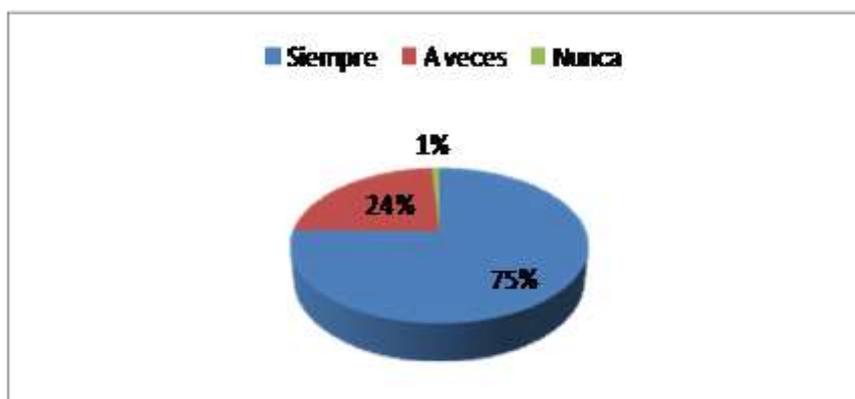
Pregunta 1. ¿Considera usted que es necesario que su docente aplique juegos didácticos para un mejor aprendizaje del Inglés?

Cuadro 3. Aplicación de Juegos Didácticos

RESPUESTA	F	%
Siempre	76	75%
A veces	24	24%
Nunca	1	1%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 3. Aplicación de Juegos Didácticos



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, la mayoría de estudiantes manifestó que “siempre” es necesaria la utilización de Juegos Didácticos; una cuarta parte consideró la alternativa “a veces”; Esto quiere decir que, los estudiantes se sienten motivados dentro del aula, cuando el docente aplica Juegos didácticos que faciliten el aprendizaje del idioma Inglés.

Pregunta 2. ¿Usted como estudiante considera que para desarrollar su habilidad para adquirir un nuevo idioma es ideal un ambiente.....?

Cuadro 4. Ambiente Educativo

RESPUESTA	F	%
Motivador	12	11%
Silencioso	89	89%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 4. Ambiente Educativo



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, la mayoría de los estudiantes manifestó que un ambiente “motivador” es mejor al momento de adquirir un nuevo idioma y una mínima cantidad consideró un ambiente “silencioso” como el mejor.

Pregunta 3. ¿Usted como estudiante considera que es primordial fortalecer la Comunicación oral para el dominio del idioma Ingles?

Cuadro 5. Dominio del Idioma Ingles

RESPUESTA	f	%
Siempre	56	64%
A veces	38	25%
Nunca	7	11%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 5. Dominio del Idioma Ingles



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En esta pregunta, más de la mitad de los estudiantes opinó que “siempre” es primordial la comunicación oral para el dominio del idioma inglés, la cuarta parte manifestó que “a veces” es primordial y una mínima cantidad consideró que “nunca” es primordial, por lo que se debe dar prioridad al mayor número de estudiantes.

Pregunta 4. ¿Usted como estudiante considera que es fundamental la competencia comunicativa para un desarrollo dominante de.....?

Cuadro 6. Competencia Comunicativa

RESULTADOS	f	%
Toda destreza	43	43%
Alguna destreza	55	55%
Ninguna destreza	3	2%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Gráfico 6. Competencia Comunicativa



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, más de la mitad de los estudiantes estableció que la competencia comunicativa es fundamental para el desarrollo de “alguna destreza”, menos de la mitad de los estudiantes consideró fundamental en “toda destreza” y una mínima cantidad manifestó que no es necesario en “ninguna destreza”. Esto quiere decir que la mayoría quiere el fortalecimiento de esta competencia.

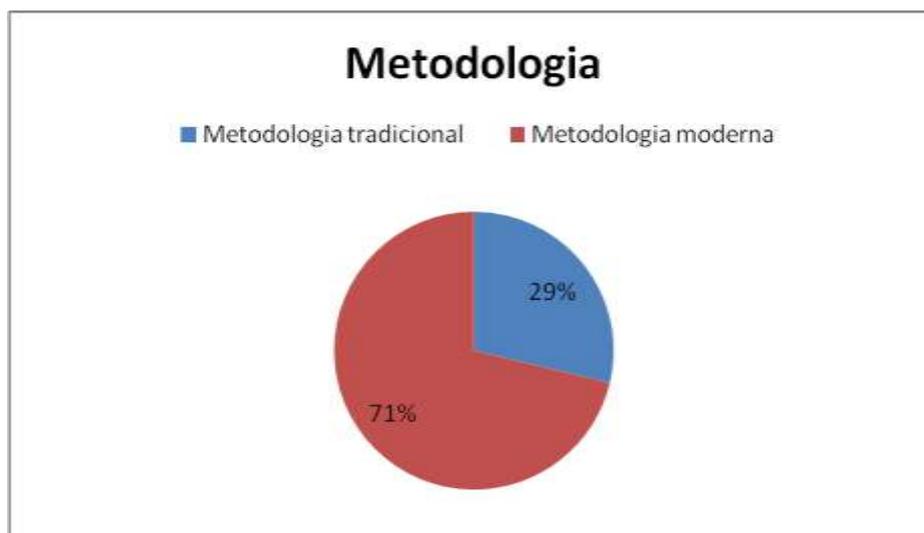
Pregunta 5. ¿Usted como estudiante qué tipo de enseñanza considera que es la mejor para fomentar la comunicación oral en el aula?

Cuadro 7. Metodología

RESULTADOS	F	%
Metodología Tradicional	29	29%
Metodología Moderna	72	71%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 7. Metodología



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, un poco más de la cuarta parte de los estudiantes manifestó que la “metodología tradicional” es primordial para fomentar la comunicación oral en el aula mientras que más de la mitad estableció que se debería utilizar una “metodología moderna” para fomentar la comunicación oral en el aula.

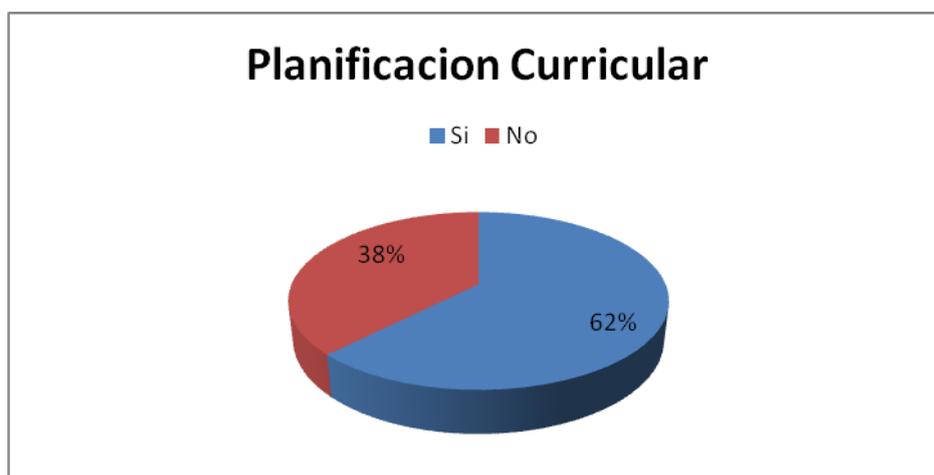
Pregunta 6. ¿Usted como estudiante considera que su docente planifica actividades de producción libre?

Cuadro 8. Planificación Curricular

RESULTADOS	F	%
Si	38	38%
No	63	62%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 8. Planificación Curricular



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a la planificación de actividades de producción libre, un poco más de la mitad de los estudiantes consideró que su docente “si” aplica actividades de producción libre y un poco más de la cuarta parte estableció “no”. Esto quiere decir que los estudiantes conocen perfectamente las actividades de producción libre planificadas por el docente.

Pregunta 7. ¿Usted como estudiante considera que la memorización de información le permite tener un desempeño.....?

Cuadro 9. Memorización de Información

RESULTADOS	f	%
Excelente	22	22%
Bueno	58	57%
Ineficiente	21	21%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 9. Memorización de Información



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En esta pregunta, un poco más de la mitad de los estudiantes consideró que la memorización de información permite un desempeño “bueno”, poco menos de la cuarta parte estableció “excelente” y poco menos de la cuarta parte manifestó “ineficiente”. Es decir que los estudiantes tienen la idea errónea de que la memorización de información le permite un desempeño bueno en el aprendizaje.

Pregunta 8. ¿Usted como estudiante considera que los diálogos abiertos favorecen su comunicación oral?

Cuadro 10. Actividades dentro del aula

RESULTADOS	f	%
Siempre	50	49%
A veces	44	44%
Nunca	7	7%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Gráfico 10. Actividades dentro del aula



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a esta pregunta, poco menos de la mitad de los estudiantes consideró que “siempre” favorecen la comunicación oral la aplicación de diálogos abiertos, poco menos de la mitad manifestó “a veces” y una mínima cantidad estableció “nunca”. Esto significa que los estudiantes no están al tanto de las ventajas de la aplicación de diálogos abiertos.

Pregunta 9. ¿Qué tipo de juegos didácticos han sido aplicados por el docente para que usted desarrolle la fluidez del idioma Inglés?

Cuadro 11. Tipología de Juegos Didácticos

RESULTADOS	f	%
Juegos de observación y memoria	41	40%
Juegos de deducción lógica	20	20%
Juegos de palabras	40	40%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 11. Tipología de Juegos Didácticos



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, menos de la mitad consideró que el docente ha utilizado “Juegos de Observación” y memoria, menos de la mitad estableció que ha utilizado “Juegos de Palabras” y menos de la cuarta parte manifestó que ha utilizado “Juego de Deducción Lógica”

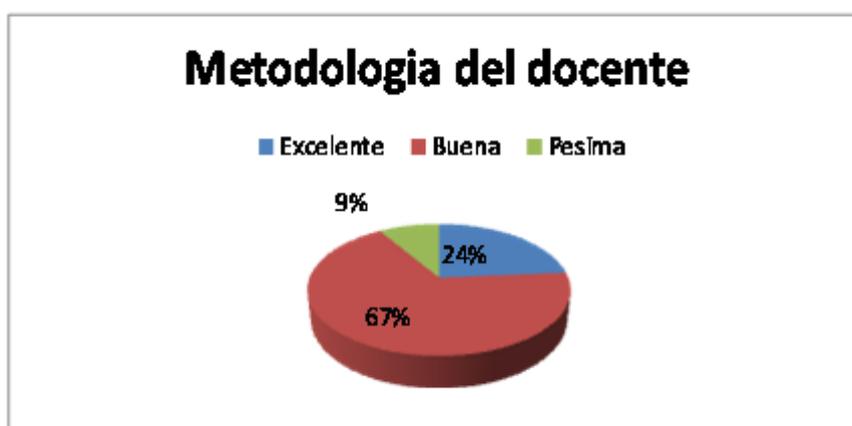
Pregunta 10. ¿Usted como estudiante considera que la metodología utilizada por su maestro es....?

Cuadro 12. Metodología del docente

RESULTADOS	f	%
Excelente	24	26%
Buena	38	73%
Pésima	9	1%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 12. Metodología del docente



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a esta pregunta, más de la mitad de los estudiantes consideró “buena” la metodología de su docente, poco más de la cuarta estableció “excelente” su metodología. Esto quiere decir que los estudiantes consideran que la metodología del docente es buena.

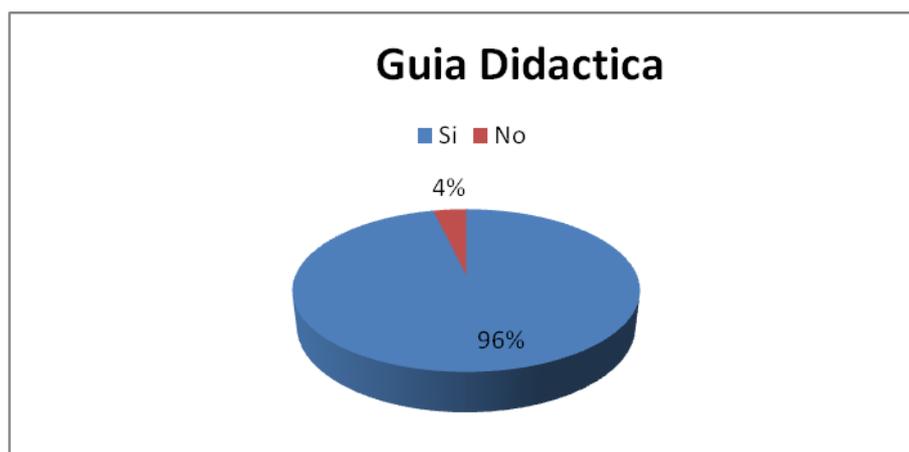
Pregunta 11. ¿Le gustaría que su docente disponga de una guía didáctica para orientarle apropiadamente y así usted mejore la comunicación oral del idioma inglés?

Cuadro 13. Guía Didáctica

RESULTADOS	f	%
Si	85	96%
No	16	4%
Total:	101	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 13. Guía Didáctica.



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, la mayoría de estudiantes consideró que “sí” le gustaría disponer de una guía didáctica y una muy mínima parte estableció “no” Esto quiere decir que los estudiantes consideran que sería primordial el uso de una guía didáctica para ser orientados efectivamente en el idioma y así mejorar su comunicación oral.

4.2 ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES

Pregunta 1. ¿Usted como docente considera que es necesario que se aplique un conjunto de juegos didácticos para un mejor aprendizaje del Inglés en el aula?

Cuadro 14. Juegos Didácticos

RESULTADOS	f	%
Siempre	3	75%
A veces	1	25%
Nunca	0	0%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 14. Juegos Didácticos



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, gran parte de los docentes consideró “siempre” es necesario el uso de juegos didácticos en el aprendizaje del Inglés y una mínima parte manifestó “a veces”.

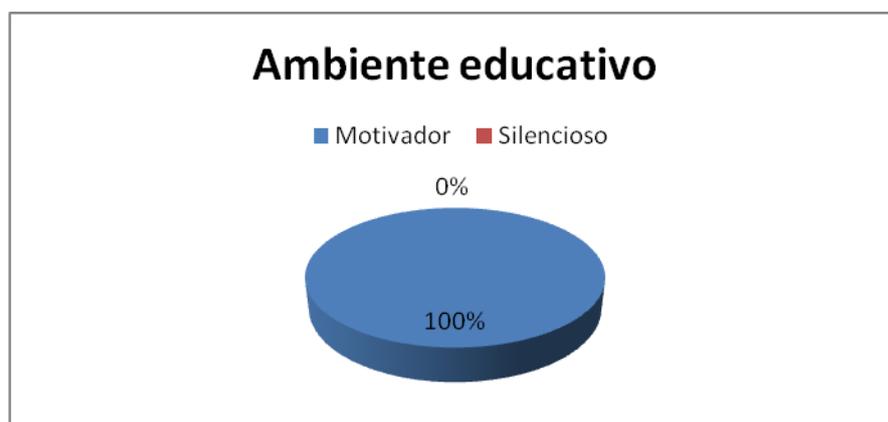
Pregunta 2. ¿Usted como docente considera que un alumno desarrolla mejor su habilidad para adquirir un nuevo idioma en un ambiente.....?

Cuadro 15. Ambiente educativo

RESULTADOS	f	%
Motivador	4	100%
Silencioso	0	0%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 15. Ambiente educativo



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a esta pregunta, todos los docentes manifestaron que es mejor tener un ambiente “motivador” dentro del aula de clase para desarrollar la habilidad del alumno al momento de adquirir un nuevo idioma. Esto significa que los docentes conocen cual es el entorno efectivo para adquirir un aprendizaje significativo.

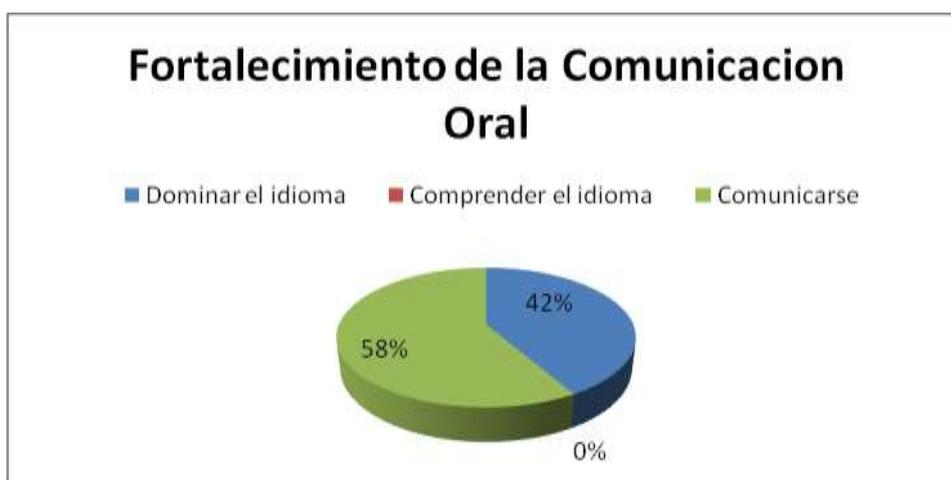
Pregunta 3. ¿Usted como docente considera que es primordial fortalecer la comunicación oral para?

Cuadro 16. Fortalecimiento de la comunicación oral

RESULTADOS	f	%
Dominar el idioma	1	42%
Comprender el idioma	0	0%
Comunicarse	3	58%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 16. Fortalecimiento de la comunicación oral



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a la comunicación oral, poco más de la mitad de los docentes consideró que es primordial el fortalecimiento de la comunicación oral para “comunicarse”, poco menos de la mitad manifestó que es primordial para “dominar el idioma”.

Pregunta 4. ¿Usted como docente cree que es fundamental la competencia comunicativa para un desarrollo dominante de.....?

Cuadro 16. Competencia comunicativa

RESULTADOS	f	%
Toda destreza	4	100%
Alguna destreza	0	0%
Ninguna destreza	0	0%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 16. Competencia comunicativa



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

Con respecto a esta pregunta, todos los docentes consideraron que la competencia comunicativa es fundamental para el desarrollo dominante de "toda destreza".

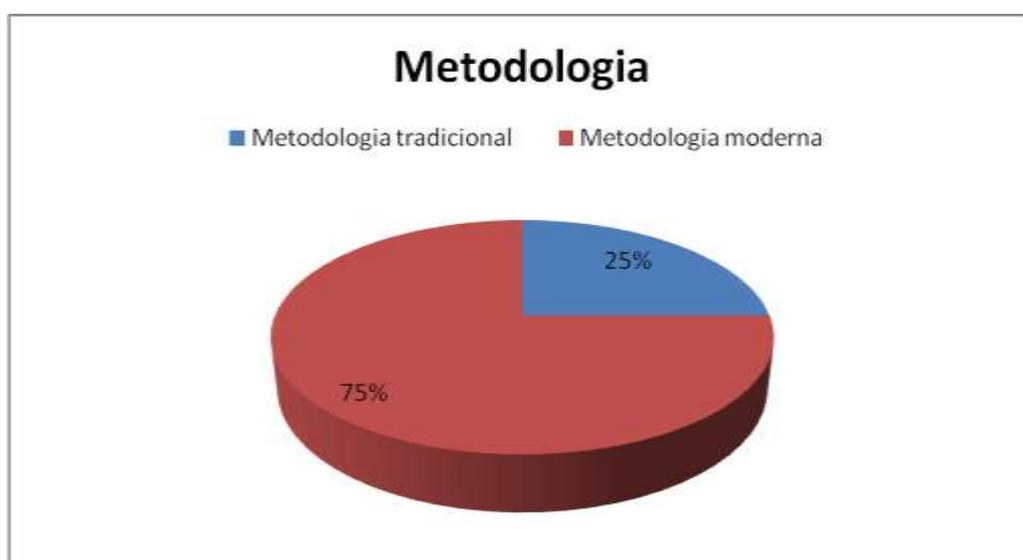
Pregunta 5. ¿Usted como docente qué tipo de enseñanza utiliza para fomentar la comunicación oral en el aula?

Cuadro 17. Metodología

RESULTADOS	f	%
Metodología tradicional	3	75%
Metodología moderna	1	25%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 17. Metodología



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a la metodología, gran parte de los docentes manifestaron que utilizan una “metodología tradicional” dentro del aula. Esto significa que los docentes están al tanto de la tecnología y utilizan una metodología tradicional dentro del aula para fomentar la comunicación en las clases de inglés.

Pregunta 6. ¿Usted como docente planifica actividades de producción libre?

Cuadro 18. Actividades en clase

RESULTADOS	f	%
Siempre		
A veces	1	25%
Nunca	3	75%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 18. Actividades en clase



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a las actividades planificadas en clase, menos de la cuarta parte de los docentes manifestó que “a veces” planifican actividades de producción libre y la mayoría estableció “nunca”. Esto quiere decir que los docentes no han planificado actividades de producción libre.

Pregunta 7. ¿Usted como docente considera que la memorización de información le permite al estudiante tener un desempeño.....?

Cuadro 19. Memorización de Información

RESULTADOS	f	%
Excelente	0	0%
Bueno	4	100%
Ineficiente	0	0%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 19. Memorización de Información



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a la memorización de información, todos los Docentes consideraron que esto brinda un desempeño “bueno” en los estudiantes. Esto quiere decir que los docentes han detectado que la memorización de información presenta un aprendizaje bueno en los estudiantes.

Pregunta 8. ¿Usted como docente considera que el uso de diálogos abiertos favorece la comunicación oral?

Cuadro 20. Diálogos abiertos

RESULTADOS	f	%
Siempre		
A veces	1	25%
Nunca	3	75%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 20. Diálogos abiertos



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a los diálogos abiertos, la cuarta parte de los docentes consideraron que “a veces” favorecen la comunicación oral y más de la cuarta parte estableció que nunca. Esto quiere decir que los docentes no han aplicado diálogos abiertos en clase y como resultado de ello la comunicación oral en los estudiantes no ha mejorado.

Pregunta 9. ¿Usted como docente que juegos ha aplicado para que el estudiante desarrolle la fluidez del idioma inglés?

Cuadro 21. Tipología de Juegos

RESULTADOS	f	%
Juegos de observación y memoria	0	0%
Juegos de deducción lógica	0	0%
Juegos de palabras	4	100%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 21. Tipología de Juegos



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a la tipología de Juegos Didácticos, todos los docentes manifestaron que han aplicado “Juegos de palabras” dentro del aula. Esto quiere decir que los docentes conocen y manejan los juegos de palabras y desconocen los otros juegos mencionados.

Pregunta 10. ¿Usted como docente considera que la implementación de material didáctico adecuado produce un aprendizaje...?

Cuadro 22. Implementación de material didáctico

RESULTADOS	f	%
Excelente	3	75%
Bueno	1	25%
Significativo	0	0%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 22. Implementación de material didáctico



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a la implementación de material didáctico, más de la mitad de los docentes consideró que un material didáctico adecuado produce un aprendizaje “excelente”, la cuarta parte estableció un aprendizaje “bueno”.

Pregunta 11. ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica para orientarse y ayudar al estudiante a mejorar la comunicación oral del idioma inglés?

Cuadro 22. Guía didáctica

RESULTADOS	f	%
Si	4	100%
No	0	0%
Total:	4	100%

FUENTE: La investigadora. 2014

Grafico 22. Guía didáctica



FUENTE: La investigadora. 2014

Análisis e Interpretación

En cuanto a la disposición de una guía didáctica, todos los docentes manifestaron que “sí” les gustaría disponer de una guía didáctica. Esto quiere decir que a todos los docentes les gustaría tener una guía didáctica para orientarse y ayudar al estudiante a mejorar la comunicación oral del idioma inglés.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Del análisis e interpretación de resultados de la investigación, se obtienen las siguientes conclusiones:

- Los docentes de la Institución Educativa si han aplicado Juegos Didácticos dentro del aula de clase pero no han trabajado con todos los tipos de Juegos Didácticos que existen para fortalecer la comunicación oral. Los docentes han puesto en práctica los “Juegos de Palabras” con los estudiantes porque creen primordial aplicarlos para que el estudiante desarrolle su fluidez en el Idioma Ingles.
- La metodología tradicional es utilizada por parte de los docentes de la institución, por ende los mismos no cuentan con recursos didácticos para fortalecer la comunicación oral del Idioma Ingles.
- Las actividades de producción libre y el uso de diálogos abiertos le permiten al estudiante sentirse motivado para comunicarse en el Idioma Ingles. Este tipo de actividades no se han podido ejecutar dentro de la institución.
- Una guía de Juegos Didácticos es indispensable para orientar al docente y ayudar al estudiante a fortalecer la comunicación oral del Idioma Ingles, por ello docentes y estudiantes consideran necesario el uso de Juegos Didácticos.

5.2 Recomendaciones

- Los docentes deberían mantenerse informados sobre los recursos didácticos que existen en la actualidad aplicando Juegos Didácticos para fomentar la comunicación oral de los estudiantes.
- Los docentes deberían aplicar actividades orales donde los estudiantes se sientan motivados a interactuar entre compañeros manteniendo un ambiente agradable en clase.
- Se recomendaría que los docentes innoven su planificación utilizando Juegos Didácticos para motivar y despertar el interés a los estudiantes para comunicarse en el Idioma Ingles.
- Es necesario el manejo de una guía con Juegos Didácticos para ayudar a los docentes a fortalecer la comunicación oral del idioma ingles en una forma más creativa.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la Propuesta

“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO “A” Y “B””

6.2 Justificación

La comunicación oral juega un papel muy importante en la adquisición de un nuevo idioma, incluso se lo considera el más indispensable ya que cuando alguien decide o tiene el interés por aprender una segunda lengua, esta debe ser precisamente para comunicarse e interactuar con las personas.

Tomando en cuenta los razonamientos anteriores: investigación realizada en el colegio Universitario U.T.N, una de las dificultades que enfrentan los estudiantes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés radica en la falta de motivación al momento de expresarse en un nuevo lenguaje y adquirir fluidez en el idioma. Es por esta razón que se ha considerado hacer una guía didáctica, que contengan muchos juegos didácticos que faciliten el la comunicación oral del idioma y a su vez produzca un mejor rendimiento en clase.

Existe más de una razón para crear esta guía didáctica, la cual se fundamenta en la necesidad de construir fluidez en la comunicación de los

estudiantes en el idioma inglés. Y se sienta con deseos de expresar sus conocimientos e ideas con los demás.

Comúnmente los estudiantes no se sienten interesados, mucho menos entusiasmados en adquirir conocimientos de un nuevo idioma porque ellos suelen mirar a las clases de Inglés muy monótonas y muy difíciles pero esto es porque ellos aún no han presenciado una clase creativa e ingeniosa.

Este aporte de la Guía de Juegos Didácticos va dirigido al campo educativo con el único propósito de crear en el estudiante un alto nivel de desarrollo comunicativo en el idioma y así esta servirá como una herramienta de trabajo para los docentes con la cual ellos podrán guiarse a sí mismos y conducir al estudiante a un excelente e eficiente proceso de enseñanza – aprendizaje.

Que al ser asimiladas en el aula generaran positivos cambios en las actitudes y aptitudes personales.

6.3 Objetivos

6.3.1 Objetivo General

Fortalecer la comunicación oral por medio de juegos didácticos en los estudiantes de los segundos años de bachillerato “A” y “B” del colegio Universitario U.T.N.

6.3.2 Objetivos Específicos

- Seleccionar juegos didácticos los cuales serán presentados a través de una guía didáctica para mejorar la comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes de los segundos años de bachillerato “A” y “B”.

- Motivar, por medio de juegos didácticos a los estudiantes de los segundos años de bachillerato “A” y “B” a comunicarse en el Idioma Inglés.
- Difundir la guía de Juegos Didácticos en el establecimiento educativo investigado.

6.4 Fundamentacion

Disponible en

<http://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>:

El juego didáctico profesional es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas y la especialidad; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés profesional episódico en los alumnos, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos técnicos.

La particularidad de los Juegos Didácticos Profesionales consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza profesional, quien influye

de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la esfera productiva o de los servicios en la que posteriormente se desenvolverá.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del alumno en el aprendizaje profesional.

Los Juegos Didácticos constan de las siguientes fases:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o equipo logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una

mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos técnicos y desarrollo de habilidades profesionales.

6.5 Ubicación Sectorial y Física

La presente propuesta se desarrollará en el Colegio Universitario U.T.N de la ciudad de Ibarra, situado en la Luis Ulpiano del Torre y Jesús Yerovi.

6.6 Desarrollo de la Propuesta

A colorful illustration of a diverse group of children and adults standing in a circle. The children have various hair colors and styles, and are wearing different colored clothing. The adults are also diverse in appearance. The background is a light, warm color.

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS

COMUNÍCATE JUGANDO Y DISFRUTANDO.

INTRODUCCIÓN

Las técnicas que buscan estimular la comunicación entre los/as estudiantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo se denominan juegos didácticos. Estas técnicas pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación.

Esta Guía didáctica le permite al docente mantenerse actualizado sobre los juegos didácticos que fortalecen la comunicación oral del inglés en los estudiantes favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas entre ellos

A faint, colorful illustration of a diverse group of children standing in a circle, serving as a background for the page. The children have various hair colors and styles, and are wearing different colored clothing. The illustration is centered and slightly faded, with a large orange circle overlaid on top containing the text.

OBJETIVO:

- ✓ Fortalecer la comunicación oral del Idioma Inglés.
- ✓ Incrementar el vocabulario para conseguir una mayor fluidez al hablar inglés.

PRINCIPALES JUEGOS UTILIZADOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL



JUEGOS DE OBSERVACIÓN Y MEMORIA



JUEGO 1: ¿QUIEN SOY YO?



Objetivo: Practicar vocabulario relacionado a las características físicas.

Materiales: 1 tablero y cartas.

Tiempo: 60 minutos.



Desarrollo del juego:

- Previamente, el profesor debe elaborar un tablero con dibujos de personas de diversos tipos físicos y preparar cartas con los mismos dibujos que aparecen en el tablero, conforme el modelo abajo:
- Los alumnos se separan en dos o más equipos.
- Se sortea el equipo que inicia.
- El equipo elige un participante para jugar el turno.
- El participante elegido coge una carta con el dibujo y el nombre de un personaje.
- Sus compañeros no pueden ver la carta.(grupo de personas)

- Con la ayuda del tablero, el equipo intenta adivinar quién es el personaje que aparece en la carta. Para tanto, deben hacer 5 preguntas sobre su apariencia física.
- Las preguntas solamente se pueden contestar con "sí" o "no":
Ejemplo: Equipo A: - **Tiene cabello rubio**, Participante del equipo
- A: - No.
- Si el equipo adivina quién es, gana 1 punto.
- Los otros equipos hacen lo mismo, intercalando turnos.
- Gana el equipo que más puntos sume.



Evaluación

El docente pide a los estudiantes que se describan a sí mismos usando diferentes adjetivos.

JUEGO 2: EL CLUB DE LOS POETAS



Objetivo: Desarrollar los aspectos de la comunicación intragrupal.

Materiales: Hojas de papel y bolígrafos

Tiempo: 60 minutos.

Desarrollo del juego

- El grupo escoge una palabra concreta. Se invita a que cada uno diga un adjetivo, un verbo, un lugar, un momento. Todas esas palabras brotan por asociación. Se escriben en una gran hoja de papel. Se invita a que cada cual escriba una frase con algunas de dichas palabras.
- Se vuelve a hacer lo mismo con otra palabra, pero construyendo la frase sin seguir el orden habitual. Para añadir elementos, el/la animador/a elige una palabra y el grupo busca otras que rimen con ella.
- A partir de ahí se invita a los/as chicos/as a escribir un pequeño texto.
- Luego, cada uno de los alumnos tiene que decirlo oralmente que frase formo sin leerlo, utilizando mímica, todos participan.

Evaluación: Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al realizar el juego.

JUEGO 3: EL LENGUAJE EN EL ROSTRO



Objetivo: Descubrir la importancia que tiene el lenguaje en el rostro.

Materiales: Fotocopias.

Tiempo: 40 minutos.

Desarrollo del juego:

- Repartir diferentes fotografías a los estudiantes.
- Hay que intentar calificar cada una de las expresiones faciales que aparecen en la fotocopia y asignarle el adjetivo más apropiado de la relación que aparece.
- Expresar oralmente cual expresión tiene cada una de las personas que están en las fotocopias. Decirlo en una oración completa, por ejemplo:(Ella está enojada).

EVALUACIÓN:

El docente pide a cada uno de los estudiantes que exprese oralmente que expresiones puede llegar a tener un rostro.

JUEGO 4: DIÁLOGOS CON TESTIGO



Objetivo: Comprender las dificultades de comunicación en el grupo. Ejercitar la actitud de escucha y comprensión del otro/a. Ser conscientes de las barreras que dificultan la comunicación y analizar las actitudes que permiten superarlas.

Materiales: Una hoja de instrucciones para cada alumno/a.

Tiempo: 60 minutos.

Desarrollo del juego:

- El tutor/a presenta qué se pretende con este ejercicio, explicando los objetivos del mismo. Reparte una hoja de instrucciones a cada alumno/a y explica su contenido hasta cerciorarse de que todos lo han comprendido.
- Se divide la clase en grupos de 3. Cada grupo se reparte los roles y elige los temas a tratar. La conversación se desarrolla en tres tiempos de 10 minutos cada uno, según la hoja de instrucciones. Al término del tiempo, puesta en común general.

Evaluación:

El docente realiza las siguientes preguntas:

¿Qué dificultades has encontrado para comprender al otro/a?

¿Qué has descubierto respecto de la necesidad de escuchar al otro/a?

¿Qué aplicaciones puede tener este ejercicio para nuestros grupos de clase o de trabajo?

Hoja de instrucciones:

- ✓ Cada grupo consta de tres alumnos/as que han de desarrollar papeles distintos (rol A,B,C).
- ✓ Dos alumnos/as (A y B) eligen entre los dos un tema y sostienen una conversación sobre él, observando las siguientes reglas del juego:
 - A comienza con una frase, una afirmación.
 - B tiene que repetir en principio la frase de A con su sentido exacto; si el sentido de la frase no ha sido desfigurado por B, A tiene que confirmarlo con "es verdad" o "es cierto"; sólo entonces puede B responder a la frase de A.
 - Si una frase, por ejemplo, no es repetida en todo su sentido por B (o por A), no la confirma con "es verdad" o "es cierto" sino que la niega con "falso" o "no", y B (o A) tiene que repetirla de nuevo; si continúa siendo falsa, tiene que decirla otra vez A (o B), B la repite, etc.
 - C se encarga de actuar como observador y sólo interviene verbalmente cuando las reglas del juego no se cumplen. Se encarga de medir el tiempo.

Esta conversación dura en cada caso 10 minutos. A los 10 minutos se cambian los papeles. Al cabo de 30 minutos, reunión general de evaluación de ejercicio.

Ejemplo:

Supongamos que el tema fuera éste: ¿Sirve para algo los delegados de clase?

A: Yo creo que los delegados no sirven para nada, porque los profesores no les hacen caso.

B: Tú piensas que los delegados no sirven para nada, porque los profesores no les hacen caso.

A: Es verdad

B: Pues yo pienso que si no tuviéramos delegados, los profesores nos harían todavía menos caso, porque no habría nadie que no representará, ni bien ni mal.

A: Tú opinas que es mejor que tengamos delegados, porque si no existiesen, no nos representarían ante los profesores, ni bien ni mal.

B: Cierto.

A: ...

JUEGO 5: CORREO DEL CORAZÓN



Objetivo: Responder a los problemas que tienen otras personas.

Materiales: El texto de una carta escrita a una revista pidiendo consejo. Tantos folios como participantes.

Tiempo: 60 minutos

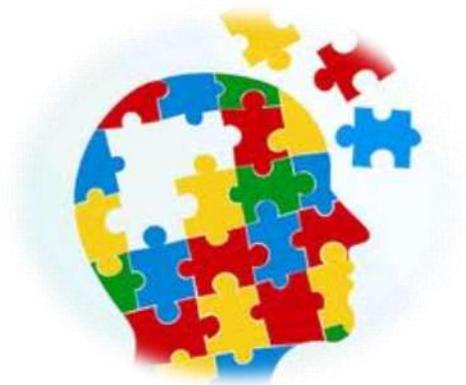
Desarrollo del juego:

- Se divide el grupo en subgrupos de 4 ó 5 miembros. Se entrega a cada subgrupo el mismo texto: una carta escrita a una revista pidiendo consejo. Disponen de media hora para redactar juntos una respuesta que crean adecuada al problema que la carta plantea.
- Se reúnen todos en gran grupo. Cada subgrupo lee la contestación y puntualiza las razones por las que ha formulado la respuesta oralmente.
- Los/as participantes intercambian sus reacciones ante los textos e intentan dar una respuesta conjunta. Esto se lo hace oralmente.

Evaluación:

- Se entablará un pequeño diálogo en el que el/la animador/a preguntará a los/as componentes del grupo como se han sentido al tener que realizar esta actividad, que problemas les han surgido y como lo han resuelto, si alguna vez han tenido que acudir para responder a sus preguntas y problemas a este tipo de consultas, etc.

JUEGOS DE DEDUCCIÓN LÓGICA



JUEGO 1: ¿QUÉ HAS QUERIDO DECIR?



Objetivo: Analizar el elemento subjetivo de la comunicación.

Materiales: Una hoja de papel.

Tiempo: 40 minutos.

Desarrollo del juego:

- El docente forma 2 grupos.
- Entrega una hoja a los estudiantes en la cual hay 5 oraciones.
- Cada una de las oraciones tiene una frase subrayada, todas estas frases tienen un sentido literal.
- Dar 5 minutos para que los estudiantes del grupo analicen la expresión subrayada en cada frase y luego escriban en la hoja que se les entregó.
- Uno de los estudiantes del grupo debe interpretar oralmente la expresión.
- Hacer el mismo procedimiento hasta que participen todos los integrantes del grupo.
- El docente realiza las siguientes preguntas sobre la frase subrayada:
 - ¿Qué dice esta frase?
 - ¿Qué quiere decir esta frase?

Evaluación:

- El estudiante tiene que decir otra oración que conozca la cual contenga una frase con sentido lateral. Decir que dice la frase con sentido literal y también lo que quiere decir.

HOJA DE INSTRUCCIONES

Entre todos descubrir el sentido literal de la expresión subrayada. Después, pensar en lo que de verdad se quiere decir. Escribe el resultado. Luego exprésalo oralmente frente a tus compañeros.

- Me fui con los mayores y me metí en la boca del lobo.

¿Qué dice?: La boca del lobo es un gran peligro. Te puede destrozar.

¿Qué quiere decir? : Con toda seguridad me encontraré con problemas.



- Cuando salimos del cine llovía a cántaros.

¿Qué dice?.....
¿Qué quiere decir?



- Me dieron las notas y me quedé de piedra.

¿Qué dice?.....
¿Qué quiere decir?



- ¡Cómo vienes! ¡Te has puesto como una sopa!

¿Qué dice?.....
¿Qué quiere decir?



- Me cansa Manuel, habla por los codos.

¿Qué dice?.....
¿Qué quiere decir?



JUEGO 2: HOY ME SIENTO...



Objetivo: Expresar sentimientos libremente.

Materiales: Una hoja de papel.

Tiempo: 60 minutos.

Desarrollo del juego:

- Entregar a los estudiantes una hoja en la cual hay muchos estados de ánimo y diferentes situaciones.
- Los estudiantes deben leer con atención los estados de ánimo.
- Ellos eligen los más adecuados para expresar en voz alta lo que sienten en cada una de las situaciones que se describen.
- Decir en voz alta cómo te sientes en cada una de las ocasiones.
- Repite dos veces lo que se ha dicho, pero cambiando la palabra de sentimiento por otra semejante.

Evaluación:

- Hacer varias preguntas en el tiempo presente y pasado diciendo (¿Cómo te sientes cuando.....? O ¿Cómo te sentiste cuando.....?) de situaciones reales que han pasado durante la mañana.

HOJA DE SITUACIONES

Lee con atención los siguientes estados de ánimo. Después, elige los más adecuados para expresar en voz alta lo que sientes en cada una de las situaciones que se describen.

Aburrido, Cariñoso, Entusiasmado, Malhumorado, Seguro, Agradecido, Contento
Espantado Miedoso Simpático Alegre Deprimido Encolerizado Molesto Solitario
Alterado Desanimado Feliz Nervioso Temeroso Amable Desesperado Fracasado
Pesimista Tenso Antipático Disgustado Desmoralizado Preocupado Tierno Asqueado
Divertido Frustrado Rabioso Tímido, Asustado Encantado Furioso Rechazado
Tranquilo Aterrorizado Enfadado Inseguro Satisfecho Triste Avergonzado Entretenido
Irritado Querido Valiente

1. Me acaban de anunciar que la semana que viene vamos de excursión al parque de atracciones.

Ejemplo: ¡Vaya noticia! Hoy estoy encantado. ¡Vaya noticia! Hoy estoy contento.

2. Después de haber terminado el dibujo en colores se me ha caído encima una mancha de Cola-Cao.

3. He estado toda la tarde leyendo los tebeos que me dejaste.

4. He estado toda la mañana pensando en que mis padres me vendrían a buscar a la puerta del colegio. Pero no han venido.

5. Me queda muy poco para entregar el trabajo de Lengua. No quiero que me interrumpa nadie. Y si alguien lo hace, le gritaré enseguida.

6. En cuanto he abierto el paquete del regalo he comprobado que era lo que estaba deseando.



JUEGO 3: EL RUMOR



Objetivo: Comprender como la comunicación se bloquea y se distorsiona según las interpretaciones que uno hace de la misma.

Materiales: Texto.

Tiempo: 60 minutos.

Desarrollo del juego:

- Un grupo de seis personas salen fuera.
- El animador leerá un texto (previamente preparado, con muchos datos en pocas líneas) al primer voluntario. Este lo contará (lo que se acuerde) al segundo participante, que tendrá que contárselo al tercero,... y así hasta llegar al sexto.
- Comprobaremos que el mensaje ha sido reducido e incluso se habrán aportado datos nuevos.

Evaluación:

- Hablar sobre los factores que distorsionan la comunicación.

JUEGO 4: INSTRUCCIONES POR TELÉFONO



Objetivo: Dar instrucciones orales con orden y precisión.

Materiales: Un teléfono de verdad o de juguete.



Tiempo: 60 minutos.

Desarrollo del juego:

- Entregar la hoja de trabajo en la cual se encuentran los problemas
- para que el estudiante se guía durante el proceso del juego.
- Proponer a sus alumnos que intenten responder por teléfono y de forma muy precisa algunas peticiones de instrucciones.
- Una vez dicha la instrucción, el oyente procura repetirla ordenando los pasos que hay que dar para solucionar el problema.

Evaluación:

- Realizar preguntas sobre un problema que se puede ocasionar en el aula.

INSTRUCCIONES POR TELÉFONO

PROBLEMAS E INSTRUCCIONES PARA EL

DESARROLLO DEL JUEGO

PRIMER PROBLEMA

No luce la bombilla de la linterna. ¿Qué tengo que hacer para que luzca? ¿Qué pasos tengo que dar?

Las instrucciones tendrán que contener estos elementos:

- Cómo saber si la bombilla está fundida. • Cómo conseguir una bombilla nueva.
- Cómo quitar la bombilla que no luce. • Cómo poner y ajustar la bombilla nueva.
- Cómo comprobar que la operación está bien hecha.
 - ❖ (Vocabulario: pila, bombilla, rosca, casquillo, interruptor...)

SEGUNDO PROBLEMA

Se me ha pinchado el neumático de la rueda delantera de la bicicleta. ¿Qué tengo que hacer para quitar la rueda y arreglar el pinchazo?

Elementos de la respuesta.

- Comprobar que la rueda está pinchada. • Cómo sacar la cámara del neumático • Cómo arreglar el pinchazo. • Cómo volver a poner la rueda en su sitio.
- Cómo comprobar que la operación está bien hecha. • Si hay que pedir ayuda, ¿a quién?
 - ❖ (Vocabulario: rueda, neumático, zapatas de freno, cámara, parche, tuerca...)

TERCER PROBLEMA

Quiero sacar punta a mis lapiceros de color con el sacapuntas. ¿Cómo tengo que hacerlo para que no se rompa lamina?

Elementos de la respuesta:

- Comprobar que el sacapuntas está limpio. • Introducir el lapicero en posición correcta.
- Aguantar el sacapuntas. Girar el lapicero...
 - ❖ (Vocabulario: lapicero, mina, cuchilla, hueco...)

JUEGO 5: ¿UN DISCURSO DE DOS MINUTOS?



Objetivo: Hablar en público de sí mismo de forma improvisada

Materiales: Nada

Tiempo: 60 minutos

Aspectos de interés

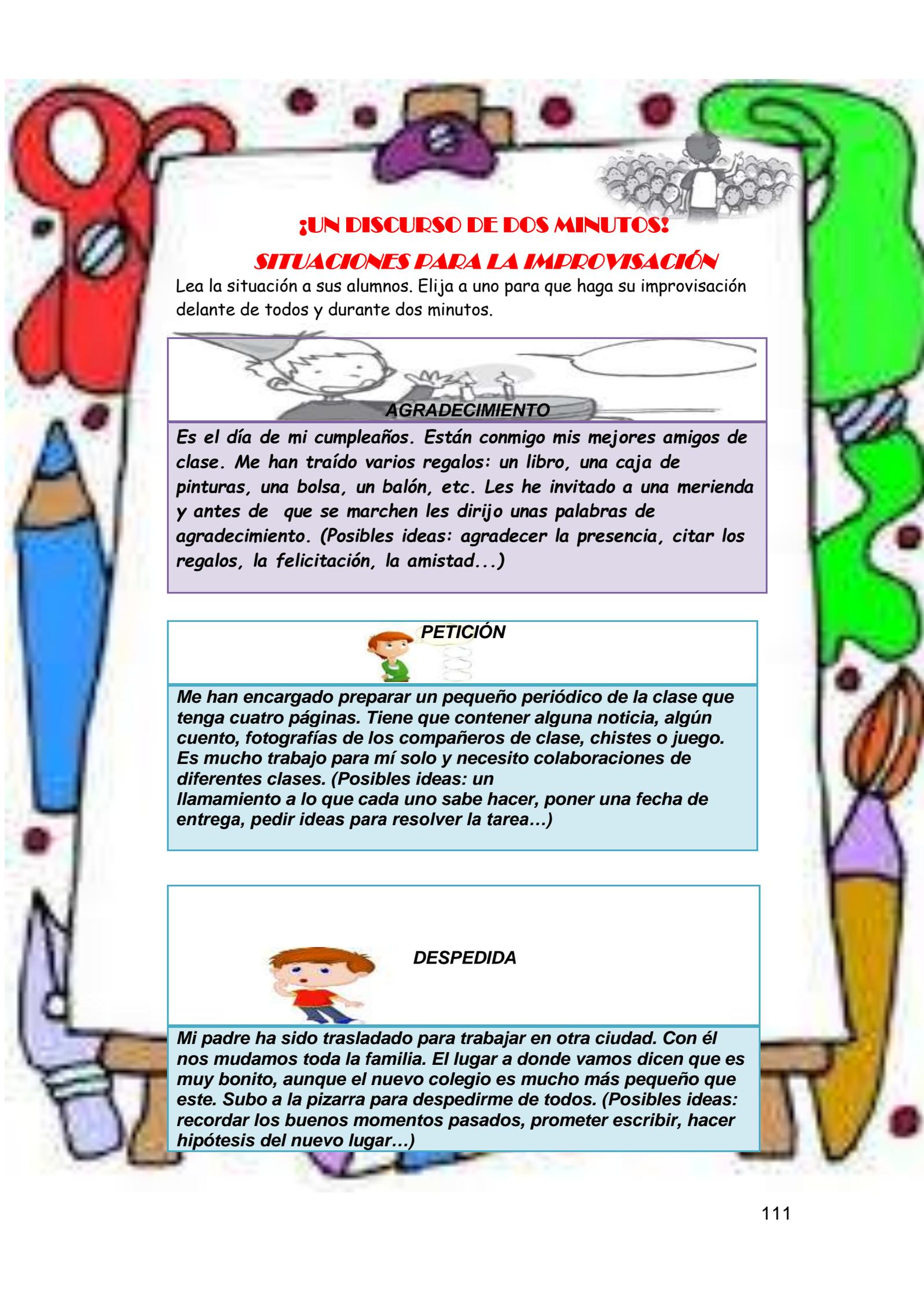
- La improvisación ha de ceñirse al tema que se propone y no derivar a otros contenidos.
- Uno ha de hablar de sí mismo con toda naturalidad, convencido de que todo lo que va a decir será respetado y además interesa.
- La confianza en sí mismo ha de llevar a dirigirse a todas y a cada una de las personas del público mirando a todos de frente y hablándoles directamente.

Desarrollo del juego:

- Durante dos minutos nada más vamos a situar a nuestros alumnos ante una improvisación que sin duda ha podido darse, en más de una ocasión, en clase o en otros lugares.
- Puede plantear esta improvisación como una actividad de carácter progresivo a través de varios intentos. Posiblemente en un primer intento en la improvisación a un alumno se le ocurren pocas palabras.
- Sus compañeros de forma constructiva le indicarán qué ha hecho bien, lo que no ha dicho, lo que ha dicho mal; en definitiva, todo aquello que le ayude a mejorar.
- El segundo intento seguro que será notablemente mejor. Por ello será felicitado y se le sugerirán algunas mejoras más.
- Al final, cualquiera de los alumnos confiará en sus propias posibilidades y estará mejor dispuesto para la improvisación.

Evaluación:

- Realizar preguntas tales como: ¿Cómo te sentiste durante la improvisación? ¿Sentiste nervios?



¡UN DISCURSO DE DOS MINUTOS!

SITUACIONES PARA LA IMPROVISACIÓN

Lea la situación a sus alumnos. Elija a uno para que haga su improvisación delante de todos y durante dos minutos.



AGRADECIMIENTO

Es el día de mi cumpleaños. Están conmigo mis mejores amigos de clase. Me han traído varios regalos: un libro, una caja de pinturas, una bolsa, un balón, etc. Les he invitado a una merienda y antes de que se marchen les dirijo unas palabras de agradecimiento. (Posibles ideas: agradecer la presencia, citar los regalos, la felicitación, la amistad...)



PETICIÓN

Me han encargado preparar un pequeño periódico de la clase que tenga cuatro páginas. Tiene que contener alguna noticia, algún cuento, fotografías de los compañeros de clase, chistes o juego. Es mucho trabajo para mí solo y necesito colaboraciones de diferentes clases. (Posibles ideas: un llamamiento a lo que cada uno sabe hacer, poner una fecha de entrega, pedir ideas para resolver la tarea...)



DESPEDIDA

Mi padre ha sido trasladado para trabajar en otra ciudad. Con él nos mudamos toda la familia. El lugar a donde vamos dicen que es muy bonito, aunque el nuevo colegio es mucho más pequeño que este. Subo a la pizarra para despedirme de todos. (Posibles ideas: recordar los buenos momentos pasados, prometer escribir, hacer hipótesis del nuevo lugar...)

JUEGOS DE PALABRAS



JUEGO 1: RECONSTRUIMOS UN TEXTO



Objetivo: Ejercitar predicciones.

Materiales: Una hoja de papel.

Tiempo: 40 minutos

Desarrollo del juego:

- Se entrega una hoja que contenga varios textos incompletos.
- Leer el texto y reconstruir el texto oralmente.
- El alumno tiene 2 minutos para pensar antes de decir al público el texto que construyo.

Evaluación:

- Decir una frase incompleta utilizada en la materia cotidianamente, y los estudiantes tienen que completarla oralmente.

RECONSTRUIMOS UN TEXTO

Para ahorrar espacio, Alberto ha copiado un texto suprimiendo algunas frases importantes. Lee el texto y coloca en su sitio las frases suprimidas.

Cabellos pelirrojos

-Estás horrible con el pelo teñido -dijo Gema a su primo Javier.....

-Ser pelirrojo es una porquería -respondió Javier.....

Cuando estás en un grupo que alborota, eres el primero al que ve el profe.....

-No sabía que estuviera mandado peinarse de ninguna forma -respondió Gemma-. Lo que sé es que a todo el mundo le gustan los pelirrojos.

-Eso es una tontería.

Los pelirrojos traen suerte. Y siempre son simpáticos. Fíjate en los anuncios de la tele, por ejemplo. O los de las revistas.

-¿Qué pasa con los anuncios?

-¿En serio? Bueno, de todas maneras no pensaba salir en los anuncios de la tele. Lo único que quería era cambiar mi pelo porque no me gustaba.

ALTERNATIVAS

- Todo el mundo te ve desde lejos.
- Todos los niños que salen en ellos son pelirrojos.
- No es ninguna tontería.
- Pelirrojo estabas más guapo.
- Además no te puedes peinar como está mandado



JUEGO 2: CONVÉNCETE



Objetivo: Dar argumentos para convencer a otra persona para que actúe de una forma determinada.

Materiales: Una Campanilla.

Tiempo: 60 minutos.

Desarrollo del juego:

- Vamos a plantear esta serie de actividades como un juego. Se presentan situaciones de la vida cotidiana donde intervienen deseos, sugerencias, órdenes y se han de improvisar argumentos para cada forma de actuar que se pretende.
- Competirán dos alumnos en dos fases. En la primera uno argumenta y otro pone objeciones a los razonamientos, y en la segunda se cambian los papeles.
- Cuando el primero se queda sin argumentos o está 30 segundos hablando, pasa el turno al segundo.
- Una vez planteada la situación, el argumentador va sumando razones para que el otro obre de una manera determinada. Cuando suene una señal tiene que argumentar para convencer de lo contrario. Por ejemplo:

Evaluación:

- Se pide a los voluntarios que cuenten cómo se sintieron durante el ejercicio, en sus distintas fases.

EJEMPLO:

Es un sábado soleado de primavera.

El jugador A empieza intentando convencer al jugador B de que coja los patines para ir con otros compañeros a patinar al parque. La argumentación podría producirse así:

-Alberto, trae los patines y vamos al parque, que hace un día estupendo y nos sentarán bien unas carreras.

-.....

-No importa. Porque le puedes pedir prestados los patines a Olga, que no puede venir.

-.....

-Todo el mundo sabe patinar. Puedes ir más despacio, y así, si te caes, no te harás daño. El que no patina es como si no supiera andar.

SUENA LA CAMPANILLA Y CAMBIA LA ARGUMENTACIÓN

-No te empeñes en venir a patinar. Hace mucho calor y sudaremos mucho.

-.....

-No, no valdrá la pena ir al parque porque no habrá ido nadie...

JUEGO 3: EL MICRÓFONO MÁGICO



Objetivo: Animar a los miembros del grupo más tímidos a hablar. Favorecer la cooperación en el uso de la palabra, la escucha, etc.

Materiales: Un micrófono o un objeto que se semeje a un micrófono.

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo del juego:



- Todos sentarse en el suelo, haciendo un círculo.
- El profesor nombra una categoría. Por ejemplo: animales. Él es el que sostiene el micrófono primero da las características de un animal y enseguida da el micrófono al alumno que este junto a él.
- El alumno tiene que adivinar cuál es el animal, el profesor menciona si es correcto o no, si no lo es sigue pasando a la siguiente persona.
- Si la siguiente adivina cual es el animal, gana un punto y describe a otro animal como lo hizo el profesor. Y así continua el proceso hasta que todos los estudiantes participen.

Evaluación:

¿Te han lanzado a hablar el hecho de que te pasaran el micrófono?
¿Cómo has vivido el hecho de no poder hablar en algunos momentos al no tener el micrófono?

JUEGO 4: PALABRAS CRUZADAS



Objetivo: Estimular la comunicación y la reflexión grupal. Facilitar la participación de las personas con más dificultades para expresarse.

Materiales: Pizarra y tiza.

Tiempo: 15 minutos.

Desarrollo del juego:

- El animador/a da la consigna: "Vamos a escribir aquellas palabras que expresen algo importante para nosotros/as; algo en lo que creamos profundamente. Lo haremos en silencio y siguiendo la norma del juego que consiste en escribir cada palabra utilizando una letra de la palabra ya escrita, de forma que todas las palabras se vayan cruzando como en un crucigrama.
- Luego un estudiante debe leer palabra por palabra formada y con cada una de las palabras debe formar una oración, esta oración debe decirse oralmente.

Evaluación:

- ¿Qué nivel de participación hubo?. ¿Qué tipo de contenidos salieron? ¿A qué conclusiones se llegaron?. Etc.

JUEGO 5: DOMINÓ DE SINÓNIMOS



Objetivo: Reconocer palabras sinónimas.

Materiales: Fichas.

Tiempo: 40 minutos

Desarrollo del juego:

- Recorta las fichas de dominó que se encuentran en la siguiente hoja o cópialas en cartulinas de mayor tamaño.
- Después, juega al dominó de sinónimos con dos compañeros más.

Se juega así:

- Se revuelven las fichas y cada jugador coge 7 fichas. El jugador que tiene la ficha en la que pone SALIDA la coloca sobre la mesa.
- El segundo jugador, si tiene una ficha con un sinónimo de la palabra que aparece en la ficha de SALIDA, la coloca a continuación y pronuncia dos oraciones, una con cada sinónimo. En el caso de no tener la ficha que corresponde o de no reconocer el sinónimo, pasa la vez al siguiente jugador.
- El tercer jugador procede de la misma manera. Gana la partida el jugador que se queda primero sin fichas.

Evaluación:

- Se analizarán preguntas como: ¿Ha sido fácil o difícil formar oraciones con palabras sinónimas rápidamente?

SALIDA	LLEVAR
RESPONDE	PERO
PELEA	CHISMOSO
COTILLA	DECIR
PEREZOSO	DESEAR
DIVERTIDO	ENGAÑO
QUERER	OBSERVAR

HERMOSURA	GRACIOSO
TRAMPA	LISTO
PEGADO	DISTRAÍDO
MIRAR	ALEGRE
MAS	UNIDO
ASTUTO	ENFADADO
ENOJADO	DISPUTA

6.7 Impactos

En calidad de estudiante durante muchos años de estudio he caído en cuenta que la metodología tradicional no está acorde con los últimos desafíos de la vida moderna, que los estudiantes necesitan formarse durante un proceso de calidad, ya que la educación no es solo el acto de transmitir conocimientos si no el proceso educativo envuelve una enseñanza efectiva y un aprendizaje significativo.

Por medio de esta guía se proyecta cambiar totalmente la metodología tradicional para obtener excelentes resultados en el aprendizaje y formación de los estudiantes adquiriendo así un aprendizaje activo y participativo.

Además son esta guía se pretende que los docentes con esta guía de Juegos Didácticos puedan facilitar el proceso enseñanza- aprendizaje en los estudiantes formando entes autónomos críticos y creativos que contribuyan positivamente a la sociedad.

6.8 Difusión

Al momento que un grupo investigativo se propone a realizar una guía didáctica no es solo para entregarla sin dar conocimiento a la institución sobre el contenido de la guía didáctica y los beneficios que esta dará al proceso enseñanza- aprendizaje de los estudiantes sino para que el proyecto investigativo se haga factible y productivo necesita la difusión de la guía didáctica. Por ello esta Guía de Juegos Didácticos se la difundirá mediante una charla expositiva con los docentes del área de inglés del colegio Universitario U. T. N de la ciudad de Ibarra para dar a conocer el proceso y la técnica de cada uno de los juegos didácticos para fortalecer la comunicación oral del idioma inglés, para que se convierta en una herramienta útil dentro de la institución.

BIBLIOGRAFÍA:

1. BARRETA. Danielle. (2008) "Revista Electrónica de Didáctica lengua extranjera". España.
2. BISHOP. Alan J. (2008). "Claves para. la Innovación Educativa". 1ª Edición. Editorial Laberinto Educativo. Barcelona (España).
3. CASTILLO ROMERO. Jorge Rodrigo. (2012). "Sociología de la Educación". ISBN 978-607-733-045-5. México.
4. CELI APOLO. Rosa María. (2012). "Fundamentos de Pedagogía y Didáctica". SBN-978-9942-00-815-2 .EDILOJA Cía. Ltda. Loja.
5. HERRERA MONTEZA. Lucero (2011). "Compendio de la Psicología. Oficina de impresiones.
6. KATZ. Miguel. (2011). "EPISTEMOLOGÍA E HISTORIA DE LA QUIMICA"
7. GARCIA CASAS. Miguel. (2009). "Actividades Lúdicas en la enseñanza de LFE", Valencia (España).
8. HERRERA MONTEZA. Lucero (2011). "Compendio de la Psicología. Oficina de impresiones.
9. JUAN RUBIO. Antonio Daniel. (2013). "Revista de Formación e innovación Educativa Universitaria" Vol. 6, Nº 3, 169-185.
10. LABRADOR PIQUER María José (2008) Glosas Didácticos. ISSN 1576- 7809.
11. LATORRE ARIÑO Marino. SECO DEL POZO Carlos Javier. Metodología Estrategias Y Técnicas Metodológicas (2013)
12. LÓPEZPÉREZ. Magdalena .2009."Estrategias y Enfoques Metodológicos del Uso Comunicativo" I S SN : 1 9 8 8 - 8 4 3 0. Tejuelo.
13. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2012) "Educación Para el Desarrollo Sustentable". ISBN 978-92-3-001077-5 .7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia

14. ORTEGA MARTÍN José Luis. Porta Linguarum (2009) ISSN: 1697-7467.
15. REDAL. Enric Juan. (2009). "100 Propuestas para mejorar la Comunicación Oral. 2009. Torrelaguna (Madrid)
16. VARGAS VENEGAS. Genera. (2008). "Desarrollo de la Fluidez en Ele".

LINCONGRAFIA:

17. <http://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>:

CHAPTER VI

6. ALTERNATIVE PROPOSAL

6.1 PROPOSAL THEME

“EDUCATIONAL GAMES TO STRENGTHEN THE ORAL COMMUNICATION OF ENGLISH LANGUAGE IN STUDENTS OF SECOND BACHELOR YEARS “A” AND “B”.

6.2 JUSTIFICATION

Oral communication plays a very important role in the acquisition of a new language, it is considered the most essential because when someone decides or has an interest in learning a second language, this should be to communicate and interact with people.

Taking into account the reasoning above, the research made in the U.T.N high school. One of the difficulties faced by students in the teaching-learning process of English language is in the lack of motivation at the moment of expressing in a new language and become fluent in the language.

That is why it has been considered making a educational guidebook. It will contain many educational games that make easier the oral communication of this language and at the same time it produces a better performance in class. There is more than one reason to create this guidebook, which is based on the need to build fluency in communication

of students in the English language and feel with the desire to express their knowledge and ideas with others.

Commonly students are not interested to gain knowledge of a new language because they often look to the English classes very monotonous and difficult but this is because they have not seen yet a creative and clever class.

This contribution of the Educational Games guidebook is directed to the educational field with the unique purpose to create in students a high level of communicative development in the language and so this will become a tool for teachers.

They could lead the student to an excellent and efficient teaching - learning. It will generate positive changes in the personal attitudes and aptitudes.

6.3 General Objective

To strengthen oral communication through educational games in students of second bachelor years "A" and "B" of the Universitario "U.T.N" high school.

Specific Objectives

- To select the Educational Games that will be presented through a guidebook to strengthen oral communication in English language students of second-year high school "A" and "B".
- To motivate, through educational games to students of second bachelor years "A" and "B" of Universitario "UTN" high school to get communicate in the English Language

- To diffuse the Educational Games guidebook in the educational establishment.

6.4 FUNDAMENTATION

Según

<http://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>:

Professional educational game is a participatory technique of the professional teaching aimed at developing on students methods of leadership and right behavior, thus stimulating the discipline with an appropriate level of decision and self-determination; it doesn't only promotes the acquisition of technical knowledge and professional skills development, but also contributes to the motivation for the subjects of specialty; that is, constitute a form of teaching work that provides a variety of procedures for training of students in decision-making for solving various problems.

Games may be based on the modeling of certain situations. The fun and surprise cause an episodic professional interest in students, valid to concentrate the attention of them beyond the technical content.

The special feature of the Professional Educational Games is the changing role of the teacher in the professional teaching, who practically influence the degree or level of preparation of the game, as he takes part in it as a guide and counselor, carrying the analysis in the course thereof. They can be used to develop new technical or consolidate content, exercise habits and professional skills, form attitudes and prepare students to successfully resolve situations to be faced in the sphere of production or services in which subsequently unfold.

The game promotes an interdisciplinary approach involving both teachers and students thus eliminating empty interrelationship between

the various subjects. It is necessary to produce participatory structures to increase the group cohesion in the classroom training to overcome differences and to increase the responsibility of the student to the professional learning structures.

The Educational Games consist on the following stages:

1.-Introduction:

Comprising the steps or actions which make possible to start the game, including agreements or arrangements that allow to establishment the standards or types of games.

2.-Development:

During the game is produced the student performance depends on the game's rules.

3.-Culmination:

The game ends when a player or team reach the target depending on the established rules, or when the student reach to accumulate a higher amount of points, showing a greater mastery of technical content and professional skills development.

Teachers who are dedicated to the task of creating professional learning games we must consider the psychological characteristics of students which are designed for the same.

Professional learning games are designed primarily for learning and skill development in specific content of different technical subjects, greater use has been on strengthening the technical knowledge and professional skills development.

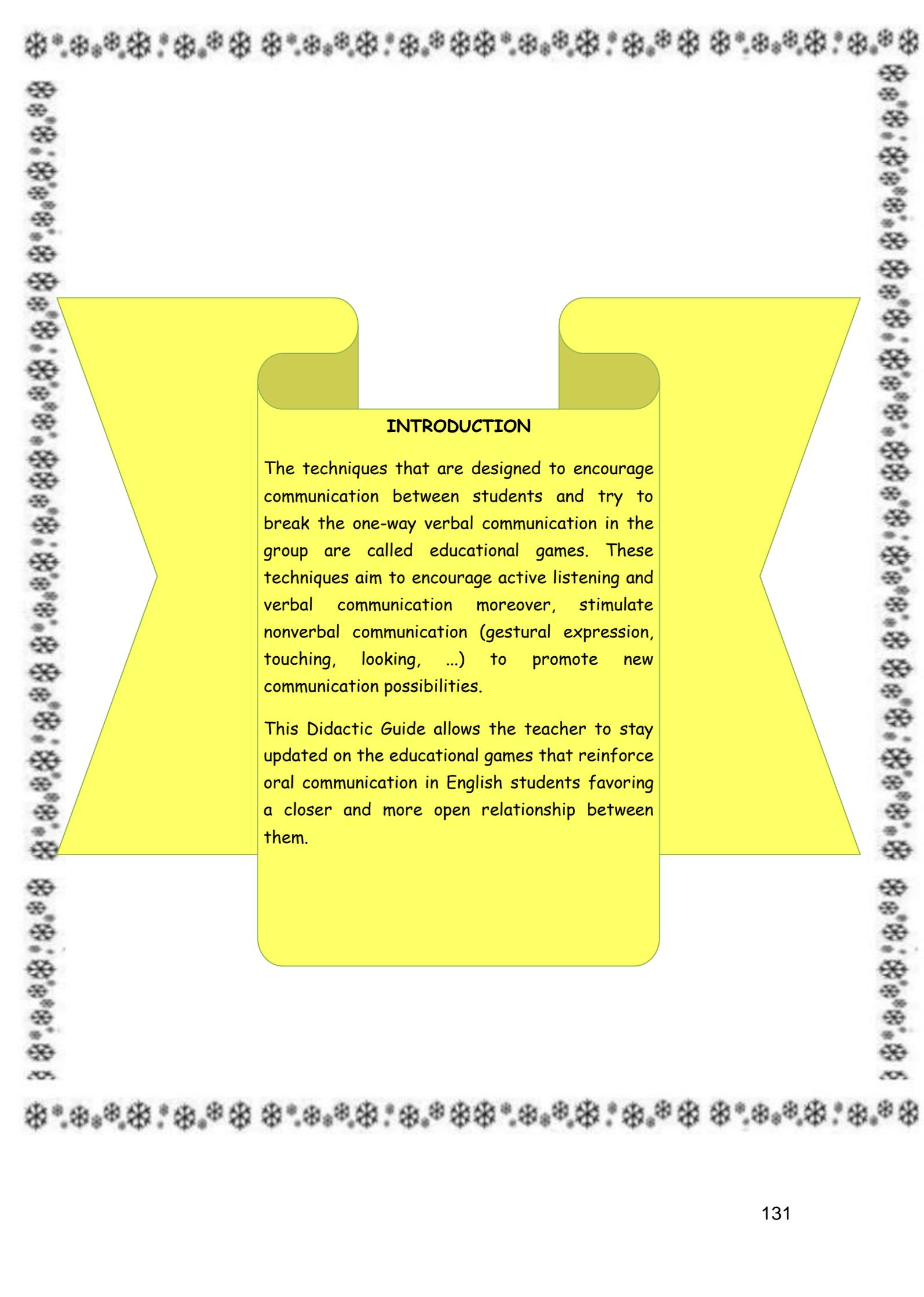
6.5 Sector and Physical Location

This proposal will be developed in the U.T.N high school of Ibarra city, located in García Moreno 505 Street between Antonio José de Sucre and Simon Bolivar, in Imbabura province.

6.6 Development of the Proposal

**EDUCATIONAL GAMES
GUIDEBOOK**

**COMUNICATE
PLAYING AND
ENJOYING**



INTRODUCTION

The techniques that are designed to encourage communication between students and try to break the one-way verbal communication in the group are called educational games. These techniques aim to encourage active listening and verbal communication moreover, stimulate nonverbal communication (gestural expression, touching, looking, ...) to promote new communication possibilities.

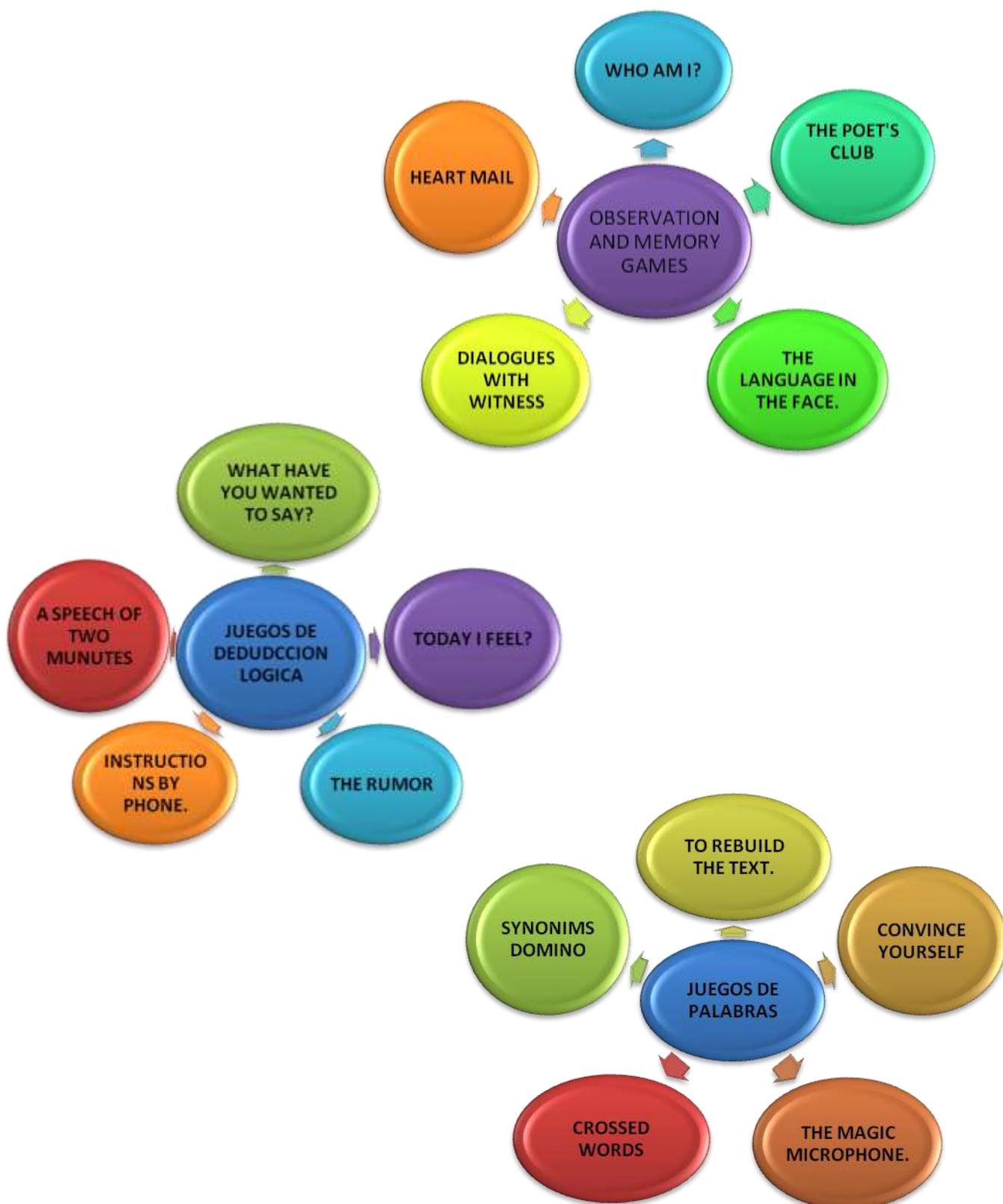
This Didactic Guide allows the teacher to stay updated on the educational games that reinforce oral communication in English students favoring a closer and more open relationship between them.



OBJECTIVE:

- ✓ **Strengthen oral communication in English.**
- ✓ **Increase vocabulary to achieve greater fluency in speaking English.**

MAIN EDUCATIONAL GAMES USED TO STRENGTHEN THE ORAL COMMUNICATION



MEMORY AND OBSERVATION

AMES



GAME 1: WHO AM I?



Objective: Practice vocabulary related the physic characteristics.

Materials: 1 board and cards.

Time: 60 minutes.



Game development:

- Previously, the teacher should develop a board with pictures of people of different physical types and prepare cards with the same pictures that appear on the board.
- Students are separated into two or more teams.
- Students raffle the team that is going to start.
- The team chooses a participant's turn to play.
- The chosen participant gets a card with a picture and name of a character.
- His teammates can not see the letter. (Group of people)

- With the help of the board, the team tries to guess who the character that appears on the chart. For both, must make 5 questions about their physical appearance.
- The questions can only be answered with "yes" or "no": Example:
Team A: - He has blonde hair, Participant Team A: - No.
- If the team guesses who wins 1 point.
- The other teams do the same, alternating shifts.
- The team with more points wins.



Evaluation

- The teacher asks students for to describe themselves using different adjectives.

GAME 2: THE POET'S CLUB



Objective: Develop the aspects of the oral communication in a group.

Materials: Sheets of paper and some pens.

Time: 60 minutes.

Game development:

- The group chooses a particular word. He invites everyone to tell an adjective, a verb, a place, a moment. All these words come by association. Are written on a large sheet of paper. Are invited to each write a sentence with some of those words.
- You do it again with another word, but the phrase building without following the usual order. To add items, he / animator / to select a word and the other group seeks that rhyme with it.
- From there to / as guys / girls are invited to write a small text.
- Then, each student has to say orally formed sentence without reading, using mime, everyone participates.

Evaluation:

- To make a Little dialogue in which the teacher will ask to the members of the group how they feel during the game.

GAME 3: THE LANGUAGE IN THE FACE



Objective: Discover the importance that has the language in the face.

Materials: Pictures

Time: 40 minutes.

Game development:

- Deliver students different pictures.
- Try to describe each of the facial expressions in the photocopy and assign the most appropriate adjective for the relationship that appears.
- To express orally the expression which have people in the photocopies. Speak in a complete sentence, for example: (She's mad).

EVALUATION:

- The teacher will ask to each of the students that express orally what expressions can have in your face.

GAME 4: DIALOGUES WITH WITNESS



Objective: To understand the difficulties of the communication in a group. Exercise the attitude of listening and comprehension of the another person. To be conscious of the barriers that difficult the communication and analyze the attitudes that let overcome them.

Materials: Instruction sheet for each student.

Time: 60 minutes.

Game development:

- The teacher presents what is intended with this exercise, explaining the objectives. Hand out an instruction sheet to each student and explain its contents to make sure that everyone has understood.
- The class is divided into groups of 3. Each group is split roles and select the topics. The conversation takes place in three stages of 10 minutes each, depending on the instruction sheet.

Evaluation:

- The teacher asks the following questions:

What difficulties have you found to comprehend to your?

What have you discovered in relation to the need of listening to your classmate?

What applications may have this exercise for our class groups or from work?

Instructions Sheet:

- ✓ Each group consists of three students / as to be develop different roles (role A, B, C).
- ✓ Two students (A and B) select from both a subject and hold a conversation about it, watching the following ground rules:
 - A phrase begins with an affirmation.
 - B has to repeat the first sentence of A with its exact meaning; if the meaning of the sentence has not been marred by B, A must confirm with "true" or "is true"; only then can B respond to the phrase A.
 - If a sentence, for example, is not repeated in all its sense by B (or by A), not confirmed with "true" or "true," but denies to "false" or "no", and B (or A) have to repeat it again; if it continues be false, have to say it again A (or B), B repeats, etc..
 - C is responsible to act as an observer and only interviews verbally when the rules are not met. S handles timing.

This conversation lasts 10 minutes. To the 19 minutes the roles are changed. To the 30 minutes there is a general evaluation meeting of this exercise.

Example:

Suppose that the theme were it is useful the students encharged of a classroom?

A: i think the students encharged of a clasroom are not useful, because the teachers dont pay attention to them.

B: . You think that the students encharged of a classroom are not useful, because the teachers dont pay attention to

A: It is true.

B: Well i think that if we wont have people encharged of a classroom, the teachers were less attentive with us because there wont be anyone who represent to us.

A: you think that it is better that we have people encharged, because if they dont represent to us, there wont be anyone who does it.

B: Really.

A: ...

GAME 5: HEART MAIL



Objective: To answer to the problems that other people have.

Materials: Texts of written letters or a magazines asking for some advice.

Time: 60 minutes

Game development:

- The group is divided into teams of 4 or 5 members. It gives each subgroup the same text: a letter to a magazine for advice. They have half an hour to think together an appropriate response to the problem that is in the letter or magazine.
- They all gather in large groups. Each group reads the defense and points out the reasons why it has made the answer orally.
- The participants share their reactions to the texts and try to give a joint response. This makes it orally.

Evaluation:

- Make a little dialogue in which the teacher will ask to the members of the group how they feel in this activity, what problems they have had and how they have solved, if any time they have had to go somewhere to answer to these questions and problems.

LOGIC DEDUCTION GAMES



GAME 1: WHAT HAVE YOU WANTED TO SAY?



Objective: To analyze the subjective element of the communication.

Materials: A sheet of paper

Time: 40 minutes.

Game development:

- Teacher Form 2 groups. Deliver students a sheet in which there are 5 prayers.
- Each sentence has an underlined phrase, all these phrases have a literal meaning.
- Give 5 minutes for students to analyze the expression of the group underlined in each sentence and then write on the sheet they were given.
- One group of students must orally interpret the expression.
- Do the same procedure to involve all team members.
- The teacher takes the following questions about the underlined phrase:
 - What does this phrase?
 - What this phrase means?

Evaluation:

- The students has to say another sentence that they know, it must have a phrase with literal sense. To tell what it says and what it means.

WORKSHEET

To discover the literal sense of the underlined expression. Write the response. First write what it says, then write what it means. Later express it orally in front of your classmates.

I went with the older people and got into the wolf's den

• What does it say?: The wolf's mouth is a huge danger. It can destroy you.

What does it mean? : Surely, i will be in problems.

• When we left the theater it was pouring rain

What does it say?.....

What does it mean?

• I got the notes and I was stunned.

What does it say?.....

What does it mean?.....

• Look at yourself! How you come. You've become like a soup!

What does it say?.....

What does it mean?

• I'm tired of Manuel, he talks up a storm.

What does it say?.....

What does it mean?



GAME 2: TODAY I FEEL...



Objective: To express feelings freely.

Materials: A sheet of paper.

Time: 60 minutes.

Game development:

- Provide students with a sheet in which there are many different moods and situations.
- Students should read carefully all the moods.
- They choose the most appropriate mood to express aloud what you feel in each of the situations described.
- To say how you feel in each of the occasions.
- Repeat twice what was said, but changing the word for another similar sentiment.

Evaluation:

- To make some questions about real situations that have happened during the morning. Do it in simple present and in simple past tense
- Asking: How do you feel when....? O ¿How did you feel when....?)



SITUATIONS SHEET

Read carefully the following moods. Then, choose the most appropriate to express loudly what you feel in each situation describe in the sheet.

Bored Affectionate Excited, Moody, Security Thanked Content Fearful Sympathetic
Frightened Cheerful Angered Depressed Discouraged Happy Solitude Altered Nervous
Afraid Desperate Loser Friendly Unfriendly Tense Disgusted Pessimistic Demoralized
Worried Tender Frustrated Disgusted Mad Funny Shy, Scared Terrified Nice Quiet
Rejected Furious Displeased Unsure satisfied Sad Embarrassed Dear Irritated
Entertaining Brave

7. I have just known that next week we hike to the amusement park.

Example: What a news! I'm happy today. What a news! I'm happy today.

8. After have finished the drawing in colors I've dropped over a slick-Cola Cao.

9. I have spent all afternoon reading comics you left me.

10. I have been all morning thinking that my parents would come to pick me up at the door of the school. But they have not come.

11. I have little time to deliver the work. I do not want to anyone interrupt. And if someone does, I'll scream once.

12. When I opened the gift package I found that was what I was craving.



GAME 3: THE RUMOR



Objective: To comprehend how the communication gets blocked and gets distorted according to the interpretations that a person makes of itself.

Materials: Text.

Time: 60 minutes.

Game development:

- A group of six people come out.
- The teacher will read text (previously prepared with lots of data in a few lines) to the first volunteer. He/ She will tell (what he/she remembers) to the second participant, you will have to tell the third.. and so on to the sixth.
- We will check that the message has been reduced and will have even provided new data.

Evaluation:

- To talk about the factor that distorts the communication.

GAME 4: INSTRUCTIONS BY PHONE



Objective: Give oral instructions accurately.

Materials: A toy telephone.

Time: 60 minutes.



Game development:

- Provide the worksheet in which there are some problems are for the student is guided during the gameplay.
- To propose your students to try to answer by phone of a precise way some requests for instructions.
- Once said the instruction, the listener strive to repeat it ordering the steps to follow to fix the problem.

Evaluation:

- To make questions about the problem that may happen in the classroom.

INSTRUCTIONS BY PHONE

PROBLEMS AND INTRUCTIONS FORT HE GAME DEVELOPMENT

FIRST PROBLEM

No light bulb flashlight. What should I do to make it look? What steps do I need to follow?

The manual will contain these elements:

- How to tell if the bulb is burned out.
- How to get a new bulb.
- Removing the bulb does not light.
- How to add and adjust the new bulb.
- How to verify that the operation is well done.

□ (Vocabulary: battery, bulb, threaded, socket, switch ...)

SECOND PROBLEM

He has played me the tire of the front wheel of the bicycle. What should I do to remove the wheel and fix the flat?

Response element:

- Check that the wheel is punctured.
- Removing the Camera tire
- How to Fix the puncture.
- Replacing the wheel in place.
- How to verify that the operation is well done.
- If you have to ask for help, to whom?

□ (Vocabulary: wheels, tires, brake shoes, camera, patch, nut ...)

THIRD PROBLEM

I sharpen my colored pencils with sharpener. How I have to do to not break lamina?

Response element:

- Check that the sharpener is clean.
- Insert the stylus in the correct position.
- Hold the sharpener. Turn the pen ...

□ (Vocabulary: pen, pot, knife, hollow ...)

GAME 5: A SPEECH OF TWO MINUTES!



Objective: To talk of yourself of an improvised way.

Materials: Nothing

Time: 60 minutes

Interest aspects

- ' The improvisation has to be according to the theme.
- ' A student has to talk about himself/ herself.
- To have trust and show it to the public

Game development:

- During two minutes to place your students with an improvisation that certainly could be, on more than one occasion, in class or elsewhere.
- You can raise this improvisation as a progressive activity through several attempts. Maybe in a first attempt at improvisation the student comes up with few words.
- His classmate constructively will tell you what has done well, what has not said what he said wrong; in short, anything that will help you improve.
- The second attempt certain to be significantly better. So he/she will be welcomed and will prompt some more improvements.
- At the end, any of the students rely on their own capabilities and will be better prepared for improvisation.

Evaluation:

- To make some questions such as: How did you feel during this activity? ¿ Did you get nervous?



**!A SPEECH OF TWO MINUTES!
SITUATIONS FOR THE PROMPT**

Read the situation to your students. To choose to one of them for he/she make the prompt in front of everybody during two minutes.



PETITION

I have been the person in charge of prepare a small newspaper class that has four pages. It must contain some news, a story, pictures of classmates, jokes or play. It's a lot of work for me and I need contributions of different classes. (Possible Ideas: A appeal to what each can do, add a deadline, ask for ideas to solve the task ...)



GRATITUDE

It's my birthday. I am with my best friends of the class . They have brought several gifts: a book, a paint box, a bag, a ball, etc.. I have invited them to a dinner and before we leave. I want to say a few words of gratitude. (Possible ideas to acknowledge the presence, citing gifts, greeting, friendship ...)

FAREWELL



My father has been transferred to work in another city. All my family moved there. The place where we go it's very nice, but the new school is much smaller than this. I go up to the board to say goodbye to everyone. (Possible ideas remember the good old times, promising to write, to hypothesize the new place ...)

WORDS GAMES



GAME 1: REBUILD A TEXT!



Objective: Exercise predictions.

Materials: A sheet of paper.

Time: 40 minutes

Game development:

- Hand in a sheet of paper which contains several texts that are incomplete.
- Read the text and orally reconstruct the text.
- The student has 2 minutes to think before telling the public the text that he/she has built.

Evaluation:

- Say an incomplete phrase used in the subject daily and the students have to complete it orally.

REBUILD A TEXT

To save space, Alberto copied text by deleting some important sentences. Read the text and put in the deleted phrases.

RED HAIR

-You look terrible with your hair dyed said Gema to his cousin Javier

-To have red your hair is a dirt replied Javier

When you're in a excited group, you are the first that sees the teacher

I did not know that it was mandatory to comb your hair in a determined way- Gemma replied - .What I know is that the whole world likes redheads.

'That is nonsense.

.....
Redheads bring luck. And they are always friendly. Look in TV commercials, for example. Or magazines.

- What about ads?

.....
- Really? Well, anyway I don't want to be in advertisements on TV. The only thing I wanted was to change my hair because I did not like it.

ALTERNATIVES

- Everyone sees you from afar.
- All children who go on them are redheads.
- It is no nonsense.
 - Redhead were more handsome
- Also you can not comb as it is sent



GAME 2: CONVINCING YOURSELF!



Objective: Give arguments to convince to another person for he/she acts of a determined way.

Materials: A bell

Time: 60 minutes.

Game development:

- We will to establish this set of activities as a game. In life there are some situations presented daily where intervene wishes, suggestions, commands and also we will prompt arguments for each way of acting.
- In this game will compete two students in two stages. In the first one argument and another put objections to the arguments, and in the second it is time to switch roles.
- When the first remains without arguments or it is talking 30 seconds, it is already the turn of the second student.
- Once established the situation, the person who is giving the arguments goes adding reasons for the another student work of a determined way. When the bell rings, he/ she has to argue to convince the another of the contrary.

Evaluation:

- Ask for voluntary students for they tell how they felt during the game in its different stages.



EXAMPLE:

Es un sábado soleado de primavera.

The player **A** starts trying to convince to the player **B** of taking the patine to go with other classmates to skate to the park. The argumentation could produce of this way:

-Alberto, take the patine and go to the park, today is a great day, good for a competition.....

-It doesn't matter. Because you can borrow them to Olga that can not come.....

-All the world know how to skate. You can go slowly and if you fall down nor it will hurt you. Who don't skate is how whether you couldn't walk.

RINGS THE BEEL AND THE ARGUMENTATION CHANGES.

-Don't engage in coming to skate. The day is really sunny and we sweat a lot.....

-It won't be worthy because there won't be anyone.

GAME 3: THE MAGIC MICROPHONE



Objective: Encourage the shyest members of the group to talk. Benefit the cooperation in the use of the Word, the listening, etc.

Materials: A microphone or an object alike a microphone.

Time: 30 minutes



Game development:

- Sit down in a circle.
- The teacher names a category. For example animals. Who first hold the microphone gives the characteristics of an animal and give the microphone to the students that is next to him/near.
- The student has to guess what the animal is and the teacher say if it is right or not. If it is not right, the microphone goes to the following student.
- If this student guesses what the animal is, win a point and describe to another animal how the teacher did. Therefore continues the process of the game. All students have to participate.

Evaluation:

- Have someone thrown you to talk a microphone? . ¿How have you felt when you cannot hold the microphone and you want to talk?

GAME 4: CROSSED WORDS



Objective: To stimulate the oral communication and the group reflection. To facilitate the participation of people with more difficulties to express.

Materials: Board and chalk.

Time: 15 minutes.

Game development:

1. The teacher say “Go to write say those words that express something important for us, something that you believe deeply”. We will do it in silence and following the rule that consists on writing each word using one letter of the word already written; therefore the words will cross as a crossword.
2. Later the student has to read that word by word and with each one to form a sentence saying why this word is important for you orally.

Evaluation:

- What level of participation there was?
- What kind of contents there was?

GAME 5: SYNONYM WORDS



Objective: To recognize synonym words.

Materials: Dominos.

Time: 40 minutes

Game development:

- To cut the dominos which are in the following sheet. Copy them in a big fine cardboard.
- Later, play the synonyms domino with your classmates.

It is played of this way:

- Shake the dominos and each player take seven dominos. The player that has the domino in which is the word EXIT places it on the table.
- The second player, if has a domino with the synonym of the word that appear on the domino of EXIT, place below and pronounce a sentence with the synonym. In case of not having the domino that belongs or of not recognizing the synonym, pass the time to the following player.
- The third player proceeds of the same way. Win the game who stays on without dominos and of course if he/ she say the sentences well.

Evaluation:

- To analyze questions such as: Has been easy or difficult to form sentences with synonyms words very quickly?

EXIT	CARRY
ANSWER	BUT
FIGTH	GOSSIP
BUSYBODY	SAY
LAZY	WISH
FUNNY	CHEATING
WANT	WATCHING

BEAUTY	AMUSING
TRAP	READY
STUCK	DISTRACTED
LOOK	HAPPY
MORE	UNITED
ASTUTE	MAD
ANGRY	DISPUTE

6.7 Impacts

As a student for many years of study I have come to the realization that the traditional approach is not consistent with recent challenges of modern life, students need to be trained for a quality process, and that education is not only the act of transmitting knowledge if the educational process involves effective teaching and meaningful learning.

By means of this guide is projected to completely change the traditional methodology for excellent results in learning and training of students and becoming an active and participatory learning.

Besides this guide are intended to guide teachers of this Educational Games can facilitate the teaching-learning process in students forming critical and creative autonomous entities that contribute positively to society.

6.8 Diffusion

By the time a research group intends to make a tutorial is not just to deliver without giving knowledge to the institution on the content of the tutorial and the benefits this will give the teaching-learning process of the students but for the project research is made feasible and productive requires spreading the tutorial. Therefore, this guide is the Educational Games disseminated through an expository talk with teachers from area school English Degree UT N Ibarra city to publicize the process and technique of each of the educational games to strengthen oral communication in English, so that it becomes a useful tool within the institution

BIBLIOGRAFÍA:

1. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2012) "Educación Para el Desarrollo Sustentable". ISBN 978-92-3-001077-5.7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia
2. CELI APOLO. Rosa María. (2012). "Fundamentos de Pedagogía y Didáctica". SBN-978-9942-00-815-2 .EDILOJA Cía. Ltda. Loja.
3. HERRERA MONTEZA. Lucero (2011). "Compendio de la Psicología. Oficina de impresiones.
4. KATZ. Miguel. (2011). "EPISTEMOLOGIA E HISTORIA DE LA QUIMICA"
5. DÍAZ, MASAÚTIS. María Beatriz, Alicia. (2011). "Definiciones referidas a la estructura del sistema educativo". Paraguay.
6. JAIK DIPP, BARRAZA MACIAS. Adla, Arturo Jaik Dipp. (2011). "Competencias y Educación". ISBN: 978-607-9003-01-2. Instituto Universitario Anglo Español A. C. y Red Durango de Investigadores Educativos A.C. México.
7. CASTILLO ROMERO. Jorge Rodrigo. (2012). "Sociología de la Educación". ISBN 978-607-733-045-5. México.
8. SÁNCHEZ REGALADO. Norma Patricia (2012) Educación Exclusiva y Recursos para la enseñanza ISBN: 978-607-9292-00-3. México.
9. LATORRE ARIÑO Marino. SECO DEL POZO Carlos Javier. Metodología Estrategias Y Técnicas Metodológicas (2013)

10. LABRADOR PIQUER MariaJose (2008) Glosas Didacticas. ISSN 1576- 7809.
11. ORTEGA MARTÍN Jose Luis. Porta Linguarum (2009) ISSN: 1697-7467.
12. DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN Comunicación Lingüística: Inglés (2012)

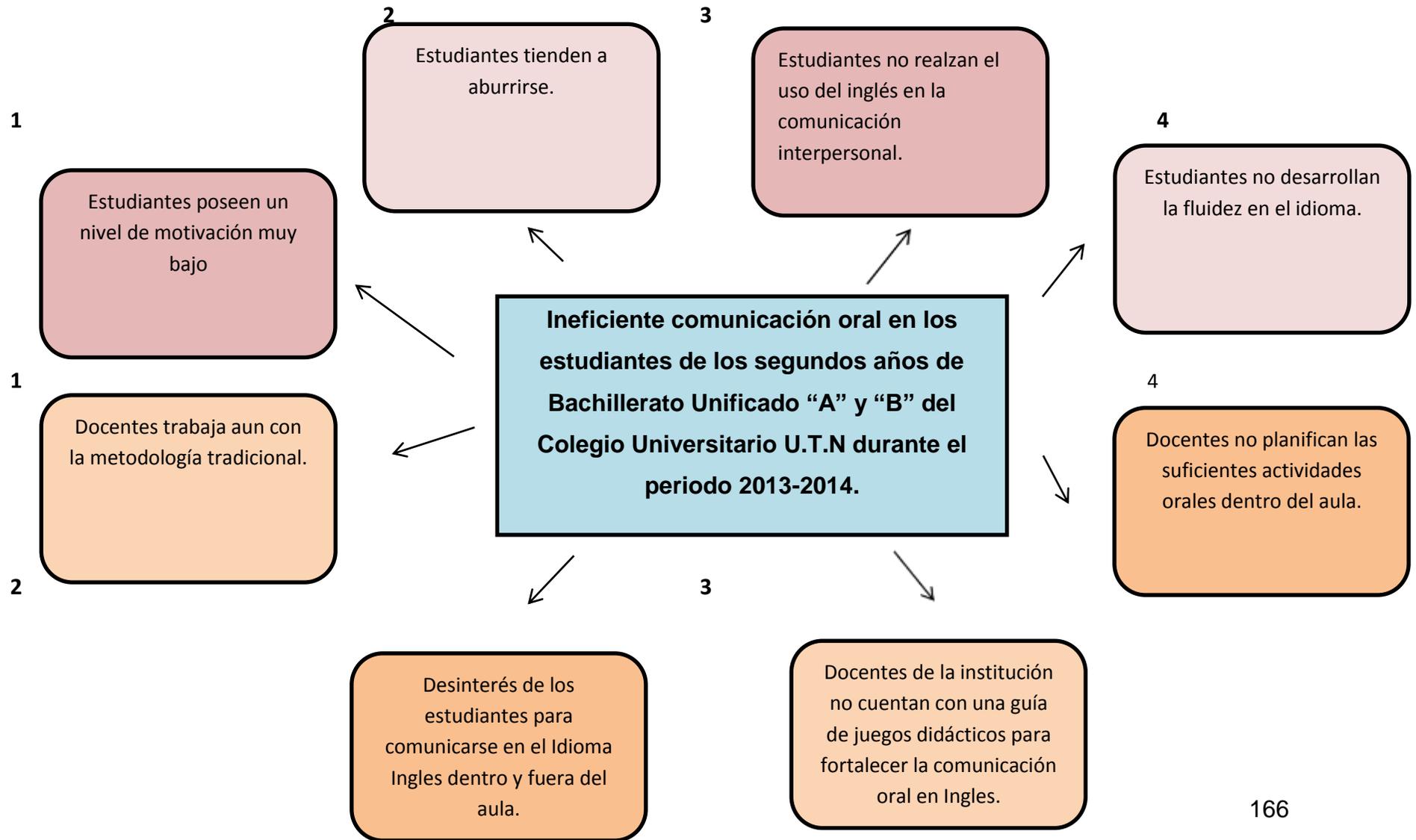
LINCONGRAFIA:

13. <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-elevar-motivacion-clases-ingles/juegos-didacticos-elevar-motivacion-clases-ingles2.shtml#ixzz2sVQBhqAN>
14. <http://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>

ANEXOS

ANEXO 1:

Árbol de Problemas



ANEXO 2: Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>Ineficiente comunicación oral en los estudiantes de los segundos años de Bachillerato Unificado “A” y “B” del Colegio Universitario U.T.N durante el periodo 2013-2014.</p>	<p>Diagnosticar los juegos didácticos que utilizan los docentes para fortalecer la comunicación oral del Idioma Inglés en los estudiantes de los segundos años de bachillerato “A” Y “B” del colegio universitario U.T.N.</p>
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>1. Docente trabaja aun con la metodología tradicional.</p> <p>¿Porque el docente trabaja aun con la metodología tradicional?</p> <p>2. Desinterés de los estudiantes para comunicarse en el Idioma Ingles.</p> <p>¿Por qué los estudiantes tienen desinterés para comunicarse en el Idioma Ingles?</p> <p>3.Docentes de la institución no cuentan con una guía de juegos didácticos.</p> <p>¿Por qué los docentes de la institución no cuentan con una guía de juegos didácticos?</p> <p>4. Docentes no planifican las suficientes actividades orales dentro del aula.</p> <p>¿Por qué los docentes no planifican las suficientes actividades orales?</p>	<p>1.- Identificar metodologías comunicativas para fortalecer la comunicación oral. en los estudiantes de los segundos años de Bachillerato “A” Y “B” del Colegio Universitario U.T.N</p> <p>2.- Determinar las actividades que el docente maneja en el aula para despertar el interés en la comunicación oral en los estudiantes de los segundos años de Bachillerato “A” Y “B” del Colegio Universitario U.T.N</p> <p>3.- Proponer una guía de juegos didácticos para el fortalecimiento de la comunicación oral y difundirla entre docentes y estudiantes del Colegio Universitario U.T.N.</p>

ANEXO 3: Encuesta Aplicada al Docente

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDAGOGÍA**

La presente encuesta tiene el propósito de obtener información para el desarrollo de la tesis, previa a la obtención a la Licenciatura en Inglés, cuyo tema es: Juegos Didácticos para fortalecer la comunicación oral del Idioma Inglés del Idioma Inglés, En Los Estudiantes De Segundos De Bachillerato Unificado "A" Y "B" Del Colegio Universitario U.T.N, Durante El Año Lectivo 2013- 2014"

La encuesta es confidencial, dígnese contestar con sinceridad.

1. ¿Usted como docente considera que es necesario que se aplique un conjunto de juegos didácticos para un mejor aprendizaje del Inglés en el aula?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2. ¿Usted como docente considera que un alumno desarrolla mejor su habilidad para adquirir un nuevo idioma en un ambiente.....?

- Motivador
- Silencioso

3. ¿Usted como docente considera que es primordial fortalecer la comunicación oral para?

- Dominar el idioma

Comprender el idioma

Comunicarse

4. ¿Usted como docente cree que es fundamental la competencia comunicativa para un desarrollo dominante de.....?

Toda destreza

Alguna destreza

Ninguna destreza

5. ¿Usted como docente qué tipo de enseñanza utiliza para fomentar la comunicación oral en el aula?

Metodología tradicional

Metodología moderna

6. ¿Usted como docente planifica actividades de producción libre?

Siempre

A veces

Nunca

7. ¿Usted como docente considera que la memorización de información le permite al estudiante tener un desempeño.....?

Excelente

Bueno

Ineficiente

8. ¿Usted como docente considera que el uso de diálogos abiertos favorece la comunicación oral?

Siempre

A veces

Nunca

9. ¿Usted como docente que juegos ha aplicado para que el estudiante desarrolle la fluidez del idioma inglés?

Juegos de observación y memoria

Juegos de deducción lógica

Juegos de palabras

10. Usted como docente considera que la implementación de material didáctico adecuado produce un aprendizaje...?

Excelente

Bueno

Significativo

11. ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica para orientarse y ayudar al estudiante a mejorar la comunicación oral del idioma inglés?

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4: Encuesta Aplicada al Estudiante
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE PEDAGOGÍA

La presente encuesta tiene el propósito de obtener información para el desarrollo de la tesis, previa a la obtención a la Licenciatura en Inglés, cuyo tema es: Juegos Didácticos para fortalecer la comunicación oral del Idioma Inglés, En Los Estudiantes De Segundos De Bachillerato Unificado “A” Y “B” Del Colegio Universitario U.T.N, Durante El Año Lectivo 2013-2014”

La encuesta es confidencial, dígnese contestar con sinceridad.

1. ¿Considera usted que es necesario que su docente aplique un conjunto de juegos didácticos para un mejor aprendizaje del Inglés?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2. ¿Usted como estudiante considera que para desarrollar su habilidad para adquirir un nuevo idioma es ideal un ambiente.....?

- Motivador
- Silencioso

3. ¿Usted como estudiante considera que es primordial fortalecer la comunicación oral para el dominio del idioma Inglés?

- Siempre
- A veces
- Nunca

4. ¿Usted como estudiante considera que es fundamental la competencia comunicativa para un desarrollo dominante de.....?

Toda destreza

Alguna destreza

Ninguna destreza

5. ¿Usted como estudiante qué tipo de enseñanza considera que es la mejor para fomentar la comunicación oral en el aula?

Metodología tradicional

Metodología moderna

6. ¿Usted como estudiante considera que su docente planifica actividades de producción libres?

Si

No

7. ¿Usted como estudiante considera que la memorización de información le permite tener un desempeño.....?

Excelente

Bueno

Ineficiente

8. ¿Usted como estudiante considera que los diálogos abiertos favorecen su comunicación oral?

Siempre

A veces

Nunca

12. ¿Qué tipo de juegos didácticos han sido aplicados por el docente para que usted desarrolle la fluidez del idioma inglés?

Juegos de observación y memoria

Juegos de deducción lógica

Juegos de palabras

9. ¿Usted como estudiante considera que la metodología utilizada por su maestro es....?

Excelente

Buena

Pésima

10. ¿Le gustaría que su docente disponga de una guía didáctica para orientarle apropiadamente y así usted mejore la comunicación oral del idioma inglés?

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 5: Fotografías





ANEXO 6: Certificados

COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN"
Anexo a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología
Ibarra - Ecuador

Ibarra, 13 de Junio del 2014

CERTIFICADO

Certifico que el Señorita RODRIGUEZ HARO EVELYN CATALINA, con número de cédula 100316126-0, aplicó la encuesta a los señores profesores del Área de Inglés y a los señores estudiantes del Segundos Años de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa "UTN" 2013-2014, como parte del desarrollo de su Trabajo de Grado titulado: "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO UNIFICADO A Y B DEL COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN", DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014", acción que se llevó a cabo el día 7 de Mayo de 2014.

Particular que informo para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



Lic. HERNÁN SARRMIENTO
INSPECTOR GENERAL

Calle Luis Ulpiano de la Torre y Arsenio Torres.
colegio_utn@hotmail.com

Telefax: 062 - 546 - 004



COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN"
Anexo a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología
de la Universidad Técnica del Norte
Ibarra – Ecuador

Telefax: 2 546 - 004

Lic. Pablo Ayala
RECTOR ENCARGADO COLEGIO UNIVERSITARIO UTN

CERTIFICO:

Que, la señorita RODRÍGUEZ HARO EVELIN CATALINA, con C.C. 1003161260, realizó la socialización de los **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN 2014-2015**, como parte del desarrollo de su trabajo de grado titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO UNIFICADO A y B DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014**, acción que se llevó a efecto el 23 de octubre de 2014.

La interesada puede hacer uso del presente para los fines que estime necesarios.

Ibarra, 23 de octubre de 2014

POR UNA EDUCACIÓN CIENTÍFICA Y DEMOCRÁTICA
AL SERVICIO DEL PUEBLO

Lic. Pablo Ayala

RECTOR ENCARGADO



COLEGIO UNIVERSITARIO
UTN
RECTORADO
IBARRA - ECUADOR

PA./vam.

colegio_utn@hotmail.com

Ulipiano de la Torre s/n y Arsenio Torres



**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:	100316126-0	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Rodríguez Haro Evelin Catalina	
DIRECCIÓN:	Otavalo, Cdla. Manuel Córdova Galarza	
EMAIL:	catalinaharo@outlook.es	
TELÉFONO FIJO:	TELÉFONO MÓVIL	0994096346

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO UNIFICADO "A" Y "B" DEL COLEGIO UNIVERSITARIO U.T.N DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013- 2014"
AUTOR (ES):	RODRÍGUEZ HARO EVELIN CATALINA
FECHA: AAAAMMDD	2015/04/17
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 Inglés.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Guadalupe León.

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Rodríguez Haro Evelin Catalina cédula de identidad Nro. 100316126-0, 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 17 días del mes abril del 2015.

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Rodríguez Haro Evelin Catalina
C.C. 100316126-0



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Rodríguez Haro Evelin Catalina, con cédula de identidad Nro. 100316126-0 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: **“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO UNIFICADO “A” Y “B” DEL COLEGIO UNIVERSITARIO U.T.N DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013- 2014”**, 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 17 días del mes abril de 2015

(Firma) 
Nombre: Rodríguez Haro Evelin Catalina
Cédula: 100316126-0