



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO MECANISMO PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL GUZMÁN, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013. PROPUESTA ALTERNATIVA”

Trabajo de Grado Previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Especialidad Inglés.

AUTORA: Almeida Erazo Alejandra del Rocío

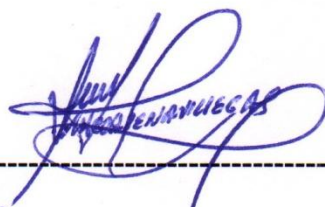
DIRECTORA: Msc. Magdalena Villegas B.

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

En mi calidad de directora de tesis: **“ESTUDIO DE LAS ESTRATEGÍAS LÚDICAS COMO MECANISMO PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL GUZMÁN; DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012- 2013 EN LA CIUDAD DE IBARRA.”** de la señorita Almeida Erazo Alejandra del Rocío, egresada de la Especialidad Licenciatura de Inglés; considero que el presente trabajo de investigación reúne todos los requisitos para ser sometidos a evaluación del jurado examinador designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad.

Ibarra, Junio de 2015



Msc Magdalena Villegas

DIRECTORA DE TESIS

DEDICATORIA

El presente proyecto investigativo va dedicado a Dios en primer lugar por haberme dado la vida, la salud y ser mi fortaleza en los momentos más arduos de mi formación académica y así poder culminar con éxito una etapa de mi vida.

A mis padres, hermanos y amigos quienes han sido parte fundamental de mi desarrollo personal y universitario durante estos años de preparación, para la obtención de mi título de Licenciatura y poder así continuar con mis metas trazadas a futuro.

Alejandra Almeida

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme concluir esta etapa linda de mi vida con éxito. A mi tutora por haber compartido sus conocimientos y experiencia en todo el proceso de desarrollo del trabajo de grado, quien con sus consejos, sugerencias, su calidad humana y profesional me han motivado para realizar una buena presentación, así como también a todos mis profesores por ayudarme durante todo el transcurso de vida universitaria.

A mi madre Martha, mis hermanos Patricio, Marcela, Javier, Carlos, Edgar a mis compañeros de clases, y a mi amigo y compañero Daniel, a todos ellos un agradecimiento profundo por su apoyo en todos mis años de estudio, quienes contribuyeron en gran manera a la culminación de mi carrera.

Alejandra Almeida

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE.....	v
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCTION.....	x
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	2
1.3 Formulación del Problema.....	4
1.4 Delimitación.....	4
1.4.1 Unidades de Observación.....	4
1.4.2 Delimitación Espacial.....	4
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.6 Justificación.....	5
1.7 Factibilidad.....	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Fundamentación Teórica.....	8
2.1.1 Fundamentación Epistemológica.....	10
2.1.2 Fundamentación Pedagógica.....	11
2.1.3 Fundamentación Educativa.....	12
2.1.4 Fundamentación Psicológica.....	13
2.1.5 Fundamentación Tecnológica.....	14
2.2 Categorías y Dimensiones.....	15
2.2.1 Estrategias Lúdicas.....	15

2.2.2 Estructura Funcional en la Aplicación de las Estrategias Lúdicas.....	17
2.2.3 Clasificación de las Estrategias Lúdicas.....	18
2.2.4 El Juego como Estrategia.....	23
2.2. La Expresión Oral.....	26
2.2.1 Elementos Físicos en la Comunicación Oral.....	27
2.2.2 Técnicas Grupales que Estimulan la Expresión Oral.....	29
2.3 Posicionamiento Teórico Personal.....	35
2.4 Glosario de Términos.....	36
2.5 Subproblemas, Interrogantes.....	38
2.6 Matriz Categorical.....	39
CAPÍTULO III.....	41
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.1 Tipo de Investigación.....	41
3.2 Métodos.....	42
3.2.1 Método Inductivo-Deductivo.....	42
3.2.2 Método Analítico-Sintético.....	42
3.3 Técnicas e Instrumentos.....	42
3.4 Población.....	43
CAPITULO IV.....	44
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO.....	44
4.1 Encuesta para Docentes.....	45
4.2 Encuesta para Estudiantes.....	54
CAPÍTULO V.....	63
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	63
5.1 Conclusiones.....	63
5.2 Recomendaciones.....	64
CAPÍTULO VI.....	65
PROPUESTA.....	65
6.1 Título.....	65

6.2	Justificación e Importancia.....	65
6.3	Fundamentación.....	66
6.4	Objetivos.....	67
6.5	Ubicación Sectorial y Física.....	67
6.6	Desarrollo de la Propuesta.....	69
6.	ALTERNATIVE PROPOSAL.....	87
6.1	Title.....	87
6.2	Justification and Importance.....	87
6.3	Foundation.....	88
6.4	Objectives.....	89
6.4.1	General Objective.....	89
6.5	Location.....	89
6.6	Proposal Development	91
	Bibliografía.....	109
	Lincografía.....	110
	Anexos.....	111
	Árbol de Problemas.....	112
	Matriz de Coherencia.....	113
	Encuesta.....	114
	Fotografías.....	118

RESUMEN

Esta investigación se realizó en la Institución Educativa Víctor Manuel Guzmán de la ciudad de Ibarra, en el período lectivo 2012-2013. Se llevó a cabo con la ayuda de los estudiantes de primeros años de Bachillerato y los profesores del área de Inglés, con el propósito fundamental de aplicar estrategias lúdicas para que los docentes empleen en sus clases a fin de desarrollar la expresión oral del Idioma Inglés dentro y fuera de la clase lo que ayudará a los estudiantes a aprender este Idioma Inglés de una manera divertida, entretenida y eficiente, logrando así un aprendizaje significativo que sea duradero y útil. Por tal motivo, es de importancia, el desarrollo de este trabajo investigativo para que los estudiantes desarrollen su habilidad oral a través de las estrategias lúdicas, enfatizado la utilización del juego como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje enfocado en los objetivos y competencias de un programa educativo; generado aprendizaje significativo y vívidas experiencias, de tal forma que el estudiante asuma un rol activo en la construcción de su conocimiento, en tanto que el rol del educador sea el de guiar el proceso y participación de los estudiantes; de ahí que este trabajo investigativo está plasmado en seis capítulos a saber: el capítulo I incluye el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación; el capítulo II, el marco teórico; el capítulo III, la metodología, técnicas e instrumentos; el capítulo IV, el análisis de los resultados obtenidos; el capítulo V contiene las recomendaciones y conclusiones, y el capítulo VI, el desarrollo de la propuesta.

ABSTRACT

The present research was developed in the Víctor Manuel Guzmán High School in Ibarra in the academic year 2012-21013, in which the students of the first year of Bachillerato and the English teachers were the participants; the main purpose of this investigation was the application of recreational strategies in order to improve the speaking skill inside and outside of the classroom. These innovative activities made learning funny, enjoyable, and worthwhile that helps them to get an effective and permanent knowledge to keep the students motivated. One of the important reasons to develop this project is to improve the speaking skill on students through ludic strategies. This research focuses the game as strategy in the teaching - learning process focused on competencies and objectives of an educational program, it generates a significant learning and vivid experiences. Students also take an active role in building their knowledge while the teacher guides the group process and participation. This study is divided into six chapters as follows, chapter I is related to the problem statement, objectives, and justification; chapter II, the theoretical framework; chapter III, the methodology, techniques, and instruments to be used; chapter IV, the analysis results of the investigation; chapter V, conclusions and recommendations; and chapter VI, the proposal.

INTRODUCCIÓN

El idioma Inglés es actualmente el más importante de todos alrededor del mundo, y también el más empleado, en el ámbito educativo, de negocios, comunicación, de conocimiento científico, arte, entre otros; por esta razón, las personas lo hablan como un segundo idioma, lo que amplía sus oportunidades laborales y de progreso.

Es importante mencionar que la globalización y el Internet han expandido las diversas culturas alrededor del mundo, y es el idioma Inglés, la clave para acceder a este caudal de información y enriquecimiento; por ello, este idioma ha tomado una gran relevancia y su enseñanza y aprendizaje es fundamental en nuestra vida cotidiana y laboral ya que es constituido el idioma universal.

CAPÍTULO I

Se presenta el problema de investigación con sus antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, en el que consta el diagnóstico de la situación, así como también los objetivos generales y específicos.

CAPÍTULO II

Incluye el marco teórico con sus fundamentaciones teórica, epistemológica, pedagógica, educativa, psicológica, y tecnológica; además de las dimensiones y categorías explicadas en forma científica lo que amplía la comprensión del tema, el glosario de términos y la matriz categorial.

CAPÍTULO III

Detalla la metodología de la investigación, los tipos de investigación, métodos y técnicas e instrumentos empleados.

CAPÍTULO IV

Presenta el análisis e interpretación de resultados de las encuestas realizadas a maestros y estudiantes.

CAPÍTULO V

Contiene las conclusiones y recomendaciones respecto de las encuestas realizadas, además de la bibliografía y lincografía.

CAPÍTULO VI

Introduce la propuesta y su desarrollo, que consiste en una guía de estrategias lúdicas, su impacto y difusión.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

Las investigaciones realizadas sobre este tema han sido valiosas, por cuanto han despertado el interés por el uso de metodologías innovadoras, y al mismo tiempo, tan básicas para lograr un aprendizaje significativo y duradero, aunque en la práctica todavía no se ha obtenido el resultado deseado; esto se puede apreciar en las aulas, pues aún se mantienen los modelos pedagógicos y las estrategias tradicionales que no han conducido a un cambio positivo en la educación.

El tema de las estrategias de aprendizajes aparece claramente planteado en el nuevo Diseño Curricular para el Bachillerato Unificado en el Ecuador y, en un marco más amplio, se puede incluir en la nuevas perspectivas de conceptualización de la inteligencia, tal como lo discute Stenberg (en su libro 2006). “Las estrategias de aprendizaje son procesos educativos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades para lograr un aprendizaje significativo y con el " aprender a aprender"

Desde esta perspectiva, el trabajo investigativo que se presenta tiene como finalidad buscar las mejores estrategias lúdicas que sirvan como una herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje con ayuda de los recursos didácticos metodológicos que el docente facilite.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, los investigadores han orientado su esfuerzo hacia un estudio de la problemática en mención en el Colegio Víctor Manuel Guzmán. El Colegio Víctor Manuel Guzmán fue creado el 25 de septiembre de 1974, luego de arduas y sacrificadas

gestiones. El primer Rector del Plantel fue el meritísimo maestro Sr. Ramiro Guzmán Rueda. El Colegio inició sus primeras andanzas en el edificio del glorioso Colegio “Teodoro Gómez de la Torre” y con un personal de 12 distinguidos ciudadanos, decididos a cumplir la noble tarea de enseñar.

Más tarde en el año de 1983, con fecha 14 de noviembre, se expide la Resolución Ministerial No. 1954, mediante la cual se autoriza el funcionamiento de la Sección Nocturna, dando cabida de esta manera, a muchos jóvenes que trabajan durante el día y anhelan superarse estudiando en la noche.

En sus cuatro lustros de vida, el Colegio “Víctor Manuel Guzmán” ha cumplido con la misión para la que fue creado y continúa en la brega por formar a esa juventud, que al igual que la que se educa en los demás planteles secundarios, se prepara a dirigir los destinos del país. Varias generaciones han pasado por sus aulas. Valiosas ex –alumnas prestan su colaboración en diferentes instituciones. El amor a la juventud ha mantenido incólume el prestigio del Colegio, pues no habido obstáculo ni barreras que no hayan sido vencidos por los patriotas maestros en todo tiempo y época.

Los cuatro lustros del “Víctor Manuel Guzmán” no son una mera celebración, ni un simple recuerdo, son un impulso creador y un estímulo para seguir adelante. En el futuro están puestos hoy como ayer nuestros mejores sueños, nuestra voluntad de luchar y de vencer; sí, el futuro, porque el pasado está ya hecho.

Por las consideraciones prestadas y como futuros docentes de la carrera de Inglés, se deja el siguiente trabajo investigativo, a continuación se presenta el planteamiento del problema.

1.2 Planteamiento del Problema

El presente trabajo investigativo responde a la necesidad de mejorar específicamente la expresión oral con la aplicación de nuevos enfoques

pedagógicos para formar a un individuo capaz de analizar, profundizar, buscar y encontrar un aprendizaje significativo, que al mismo tiempo le permita cumplir funciones mucho más relevantes que las desempeñadas hasta ahora dentro y fuera del aula, transformándolo en un ente íntegro y crítico.

Las nuevas reformas educativas implementadas por el Ministerio de Educación están orientadas a cambios en las planificaciones curriculares, y a mejorar la enseñanza a través de estrategias que permitan alcanzar objetivos específicos. Ante la situación planteada, el trabajo a desarrollarse se enfoca en las causas y problemas detectados, los cuales se detallan a continuación.

Una de las causas que generan este problema, es la no existencia de una guía de actividades lúdicas, lo que ocasiona el deficiente desarrollo cognitivo y una leve integración social y grupal.

Otra de las razones es la no planificación de clases por parte de los maestros, lo que genera una lenta asimilación de los contenidos y escaso rendimiento por parte del alumno.

Otra causa a mencionar es el incipiente empleo de estrategias y material didáctico, lo que ocasiona la desmotivación y desinterés por aprender por parte de los alumnos.

El escaso conocimiento del docente en lo que respecta a pedagogía, genera problemas en la formación y en la personalidad del educando. Por consiguiente el docente debe conocer las estrategias y actividades lúdicas a fin de contribuir en la destreza de la expresión oral.

Preocupados por el mejoramiento de la educación de la niñez de la ciudad de Ibarra las autoridades del Colegio Víctor Manuel Guzmán, conjuntamente con la colaboración de los estudiantes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte, intentan implementar nuevos

métodos y técnicas que faciliten el aprendizaje del idioma Inglés; en este caso particular de estrategias lúdicas que faciliten una eficaz expresión oral del mismo. El presente proyecto de investigación responde a la necesidad de una mejora educativa en el área de la comunicación, específicamente en la destreza de la expresión oral, que debe desarrollarse con la aplicación de los nuevos enfoques pedagógicos, lo que promueve una inter-relación directa con los involucrados.

1.3 Formulación del Problema

Deficiente expresión oral en el Idioma Inglés en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Institución Educativa Víctor Manuel Guzmán en el año lectivo 2012- 2013 en la Ciudad de Ibarra.

1.4 Delimitación

1.4.1 Unidades de Observación

Cuadro 1. Unidades de Observación

Institución	Curso Paralelo	Nº de Estudiantes	Nº De profesores del Área de Inglés
Colegio Víctor Manuel Guzmán	1ro de Bachillerato “A y B”	100	4

FUENTE: Secretaría del Colegio Víctor Manuel Guzmán 2015

1.4.2 Delimitación Espacial

El trabajo investigativo se realizó en la unidad educativa “Víctor Manuel Guzmán de la parroquia San Francisco, Ibarra.

1.4.3 Delimitación Temporal

Esta investigación se realizó en el primer Quimestre del año lectivo 2012-2013.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Fortalecer la expresión oral en el Idioma Inglés a través de las estrategias lúdicas en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán en el año lectivo 2012-2013 en la en la Ciudad de Ibarra.

1.5.2 Objetivos Específicos

- 1.-Identificar qué estrategias lúdicas emplean los docentes en la planificación para un desarrollo eficaz de la expresión oral en inglés.
- 2.-Establecer la importancia que tiene el uso de la Pedagogía para el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes.
- 3.-Proponer una guía didáctica con estrategias lúdicas que ayuden a mejorar la expresión oral en inglés y socializarla en el área y los estudiantes de la institución.

1.6 Justificación

Hoy en día, el mundo experimenta un proceso continuo de cambios, de ahí que el conocimiento va actualizándose y renovándose cada vez más rápido. La globalización involucra a todos, obligándonos a ser parte de esta dinámica de transformaciones, razón por la cual, invertir en la educación de una lengua

preponderante como es el idioma Inglés, es de vital importancia, pues el dominio del mismo reporta grandes beneficios.

Entre los beneficios del aprendizaje de esta lengua está la de acceder a información tecnológica, médica, educativa, de negocios, de entretenimiento, entre otros, pues al ser el idioma más hablado, las investigaciones y los avances en todos los campos de la ciencia se realizan en inglés, convirtiéndose en una herramienta esencial de trabajo.

Otro de los beneficios que aporta el aprendizaje de esta lengua es el que permite al individuo poder viajar alrededor del mundo y no únicamente hacia los países de habla inglesa, toda vez que más personas hablan Inglés además de su lengua nativa, reconociendo que es el idioma de los negocios y de servicios a nivel mundial. En reconocimiento a estos grandes beneficios que conllevan el aprendizaje del idioma Inglés, es importante dar una respuesta a la problemática que encontramos en la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán, razón por la cual el uso y la incorporación de estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral a fin que los estudiantes desarrollen sus destrezas y deseo de aprender el idioma Inglés es el objetivo de esta investigación.

Es por ello que se crea una Guía de Estrategias Lúdicas para ayudar a los estudiantes y educadores a alcanzar una mejor comprensión y expresión del idioma Inglés. La utilización de esta Guía de Estrategias Lúdicas será una herramienta que permitirá a los estudiantes de los primeros años de Bachillerato del Colegio Víctor Manuel Guzmán ser los principales beneficiarios, esperando un aprendizaje más dinámico y eficaz en el campo de la expresión oral del idioma Inglés.

1.7 Factibilidad

Este trabajo de investigación fue posible ya que la institución requerida dio la apertura esperada para obtener la información directa de los hechos. Fue por

demás importante la colaboración de sus autoridades, de los docentes del área de inglés y de los estudiantes. Con respecto a la bibliografía, fue aceptable, es decir, se encontró suficiente información para dar sentido al marco teórico y al entendimiento del problema, lo que facilitó la realización del mismo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

Teoría del Aprendizaje Significativo

El individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creará una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje.

El aprendizaje significativo, a diferencia del mecánico o memorístico, produce en el alumno la vivencia del conocimiento, pues en lugar de ser un almacenamiento absurdo de datos o instrucción, se convierte en construcción, participación y activación de las capacidades cognitivas. En el aprendizaje significativo la **asimilación** es un proceso que se da entre la información existente y la nueva información, permitiendo la construcción del conocimiento.

En la Teoría Del Aprendizaje Significativo de Ausubel, plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva" al conjunto de conceptos o ideas que un individuo posee de un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

El conocimiento no se encuentra así por sí en la estructura mental, para esto, es necesario un proceso que contempla una red orgánica de ideas en la mente del

individuo, de conceptos, de relaciones, y de informaciones vinculadas entre sí; y cuando llega la nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación.

La característica del aprendizaje significativo es que existe una interacción entre la nueva información con aquellos que se encuentran en la estructura cognitiva, es decir el alumno ya tiene un conocimiento previo que interactúa con el nuevo adquiriendo para el individuo un matiz de significado.

La motivación juega un papel importante en el aprendizaje significativo, pues un alumno motivado está predispuesto para aprender y asimilar el conocimiento de una manera más fácil y placentera permitiendo una buena interrelación entre el docente y el alumno.

<http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>

Teoría del Constructivismo

La perspectiva constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción del conocimiento o consciencia. En general, desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna.

El constructivismo puede crear un contexto favorable para la educación, con un clima de cooperación motivacional donde el alumno construye su conocimiento con el grupo. El docente constituye un guía y facilitador de conocimiento pero es el educando el protagonista y artífice del saber.

El constructivismo establece que el aprendizaje es esencialmente activo que se va produciendo día a día por el individuo y por ello el docente debe entregar herramientas necesarias para que el alumno construya su conocimiento a partir de la vivencia, su relación con el entorno y con las demás personas.

En el constructivismo es importante permitir que el educando enfrente el reto de aprender por sí mismo construyendo el conocimiento a su ritmo y con la libertad de escoger donde y como obtener el conocimiento lo que facilitará el involucramiento de los alumnos en el aula.

Es importante establecer que el Constructivismo se basa principalmente en la Teoría de Piaget que establece que el desarrollo de la inteligencia y el conocimiento es construido por el aprendiz, a través de la interacción con el medio que le rodea.

En el enfoque constructivista el individuo es el resultado de la interacción de los factores cognoscitivos y sociales, no producto del ambiente o de disposiciones internas, sino de una construcción propia que se realiza día a día; y, el conocimiento no es una copia de la realidad sino una construcción del ser humano.

Tomado de la página web:<http://www.monografias.com/trabajos69/enfoque-constructivista-procesos-enseñanza-aprendizaje/enfoque-constructivista-procesos-enseñanza-aprendizaje2.shtml>

2.1.1 Fundamentación Epistemológica

El principal rol de la educación es que el conocimiento sea el resultado de una construcción social e integral del individuo.

La fundamentación es la disciplina que estudia la forma en que se construye el conocimiento, si es una construcción social o individual del conocimiento científico actualizado.

Según Arranque Angélica, (2007)

Los fundamentos epistemológicos no son más que las teorías, los métodos, los recursos y las técnicas que se emplean en la intervención

del inglés. Son constructos, teorías, conceptos generales, ampliamente discutidos y probados que pueden emplearse para realizar acciones concretas, bien en las intervenciones o en las revisiones o reestructuraciones de currículo y pensum de estudios de las instituciones bilingües; Español – Inglés. (pág. 1,2)

Por lo anterior, la epistemología estudia la adquisición del conocimiento a través de los métodos y procedimientos, pues ésta se relaciona con la metodología, esencial en la enseñanza del idioma Inglés.

Lo epistemológico indica que está en relación con la forma en que se construye el conocimiento; si es una construcción social o individual del conocimiento científico actualizado en el área del idioma Inglés.

2.1.2 Fundamentación Pedagógica

Según Santos Guerra (2009)

La función de la pedagogía es permitir que el educando se construya a sí mismo como un sujeto autónomo en el mundo. La obstinación del educador por someter al educando suscita fenómenos de rechazo que solo pueden llevar a la exclusión o al enfrentamiento. La exclusión del alumno es el fracaso de la Pedagogía. (p 29)

La pedagogía es esencial en el campo de la educación, pues mientras la educación se da en forma espontánea, la pedagogía es un acción reflexiva encaminada a explicar el como el educando obtiene el conocimiento, el mismo que es el resultado de su construcción con el entorno y con el educador como guía y facilitador de ese conocimiento.

El educador no debe excluir al alumno en la adquisición y construcción de su conocimiento, pues es allí donde el educando descubre por sí mismo el

aprendizaje, porque la educación no es una acción mecánica, sino por el contrario, estimula la independencia y la autonomía que en resumidas cuentas eso es crecer. Al respecto Hôlderlin plantea esta bella metáfora sobre la educación “los educadores- dice- forman a sus educandos, como los océanos forman a los continentes: retirándose”.

Para Flores (2008)

La pedagogía estudia y propone estrategias para lograr la transición del niño del estado natural al estado humano, hasta su mayoría de edad como ser racional autoconsciente y libre.

La educación permite humanizar al individuo y fomenta el desarrollo del ser humano en todos sus ámbitos, por lo que en esta afirmación se establece que no hay tarea tan difícil, tan arriesgada y tan decisiva para los individuos y las sociedades como la educación de sus ciudadanos” del autor Santos Guerra Miguel.

2.1.3 Fundamentación Educativa

Según Montserrat Y Parras (2008)

Consideran que el alumnado tiene derecho a la orientación educativa y profesional a lo largo de toda su vida escolar, atendiendo a los problemas personales de aprendizaje y de ayuda en las fases terminales para la elección de estudios y actividades laborales”. (p. 21)

La educación tiene un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades y capacidades del ser humano, es lo que lo prepara para su desempeño en la vida social, por ello se establece la frase “aprender para ser” de esta manera el educando ayuda al alumno a encontrar su autonomía, independencia y su lugar en la sociedad. Como lo establece Platón, la educación permite al hombre salir de la

oscuridad de la ignorancia hacia la luz convirtiéndolo en un ente más sensible y más consciente de la realidad.

Según Malpica (2013)

Manifiesta que desde un punto de vista de los sistemas de calidad, una práctica educativa basada en un proceso sistemático de reflexión que se realice en las aulas permite la integración de la enseñanza y el aprendizaje con los modelos de gestión de la calidad, potenciando y dinamizando los procesos de mejora, desde la realidad de la institución”.

La calidad de la educación, o como lo establece Malpica, cultura de gestión de la calidad en el aula,” constituye una labor de equipo, por ello es importante que todos colaboremos para realizar los cambios en la educación, desde las metodologías, técnicas, los docentes así como también la institución.

En cuanto al docente, este debe enfocar su atención en los procesos educativos más que en los resultados, pues será el alumno el que establezca el ritmo del aprendizaje claro está en colaboración con el educador, que estará sintonizado en la medida en que el alumno se encuentre motivado.

2.1.4 Fundamentación Psicológica

Según Ferrero (2009)

“El comportamiento psicológico, la forma en que el profesor se relaciona con el alumno, es quizá la base más importante para la actitud que el niño adopte hacia el aprendizaje. La forma en que un profesor actúa, no lo que sabe, puede ser lo más importante en la transmisión del intercambio enseñanza-aprendizaje escribe D, Web”

La educación requiere de la psicología como guía hacia el conocimiento del educando, pues de la generación de estímulos que emplee el educador, nótese a ello la manera de dirigirse, de enseñar, de su expresión oral y corporal, supondrá una respuesta positiva o negativa del alumno y mediante la obtención de esta información arrojada por el educando, el docente empleará el método más adecuado para lograr que el aprendizaje sea asimilado.

Según Cuellar y Chica (2007)

“Si tuviera que reducir toda la psicología de la educación a un solo principio, diría lo siguiente: El factor individual más importante que influye en el aprendizaje es lo que el aprendiz ya conoce. Determina esto y enséñale consecuentemente”. (p.95)

En la formación del alumno es esencial tener en cuenta el contexto social- cultural y lo que él conoce previamente para partir hacia el objetivo deseable que es lo que no conoce, en consecuencia con esto Ausubel (1978) dice: Averígüese lo que el estudiante ya sabe y enséñele consecuentemente. En relación a esta afirmación, Cuellar y Chica establecen: “Hacer educación implica necesariamente un determinado modo de concebir la realidad social, de interpretar y de vincular personas por educar (formar) en este proceso de reorganización, si ignorar las condicione ambientales en la vida cotidiana de la relación hombre-mundo orientando e impulsando el trabajo con los profesores y los alumnos, en lo cual no puede faltar ningún proceso creativo o constructivo, esto debe ser integral, que abarque todos los aspectos relevantes del aprendizaje”.

2.1.5 Fundamentación Tecnológica

De acuerdo con el autor Lic. López (2007)

“En su obra “Fundamentos teórico- conceptuales del modelo didáctico como tecnología educativa” la Tecnología Educativa es una aplicación sistemática

de los recursos del conocimiento científico al proceso que necesita cada individuo para adquirir y utilizar conocimientos".(p 49)

El tema de la tecnología ha sido tratado a través de la historia como una constante, pues esta cambia tan rápido que es casi imposible estar al ritmo de la misma. En tal sentido, las diferentes orientaciones por las que ha transitado su concepción han permitido el avance y los grandes progresos humanos en la asimilación del idioma Inglés.

En esta ocasión, se propone reflexionar sobre una de las dimensiones que esta alcanza en el ámbito educativo y fundamentar desde el punto de vista de la "Ciencia, Tecnología y Sociedad" (CTS) cómo un modelo se constituye en la aplicación del mismo en el plano educativo de la enseñanza del idioma Inglés.

La fundamentación tecnológica son los recursos, es el uso de la tecnología en beneficio del ser humano cuyo fin es el progreso y facilitación del conocimiento ya que además de ser un medio entretenido se adapta a las exigencias que requiere el cambiante mundo.

2.2 Categorías y Dimensiones

2.2.1 Estrategias Lúdicas

Para Sánchez Benítez (2010)

“El concepto de “estrategia de aprendizaje” también se relaciona con el enfoque comunicativo. Dicho enfoque lleva consigo una implicación metodológica que ha de fomentar la independencia, la responsabilidad y la capacidad de controlar el proceso de aprendizaje. En este sentido, la función del profesor será ayudar a que sus alumnos consigan desarrollar su propia autonomía. Con este fin, ha de fomentar y hacer

que reflexionen sobre los diferentes estilos de aprendizaje y la utilización de las diferentes estrategias” (p. 5)

Según lo expuesto por el autor, queda muy claro que las estrategias lúdicas constituyen una gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por cuanto facilitan y proporcionan un ambiente ideal para lograr objetivos en el aula y en la adquisición de una nueva lengua al sentirse cómodos y autónomos para realizar actividades y desempeñar roles. Al aplicar estrategias activas en la enseñanza del idioma Inglés, disminuye la ansiedad en los estudiantes, dándoles mayor seguridad y garantizando su motivación. Por otro lado partiendo del concepto de estrategia en el ámbito pedagógico, se puede establecer que el aprendizaje de una lengua requiere de un facilitador que establezca las normas a seguir para su aplicación en la expresión oral en Inglés; es así que las actividades dinámicas propician la autonomía del estudiante convirtiéndolo en un ente activo o protagonista de su aprendizaje.

Para otros autores las estrategias se convierten en mecanismos de influencia, modos de intervención o formas de organizar la enseñanza; son actuaciones inherentes a la enseñanza que imparte docente al estudiante.

Según el extracto del link: <http://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml#ixzz3YkeNXgb3> lo define a la estrategia lúdica de la siguiente manera:

“Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.”

El éxito está en que los educadores puedan contribuir positivamente, a que los estudiantes profundicen en sus conocimientos, así como en el encuentro del saber,

donde experimentarán la satisfacción de crear nuevos aprendizajes y se conviertan en un enriquecimiento mutuo tanto para el docente como para el dicente.

Para Muñoz (2007)

La aplicación de estrategias lúdicas, priorizan el trabajo del docente de cualquier nivel educativo como aporte a la variedad metodológica, las estrategias y juegos pedagógicos permiten entrelazar las múltiples posibilidades interactivas con las diferentes áreas del conocimiento, como contribución a la formación integral, haciendo de cada encuentro, un espacio para el enriquecimiento mutuo, la oportunidad y el aprendizaje diario”. (p. 6)

La aplicación de estrategias lúdicas en el aula constituyen una herramienta indispensable en el proceso de enseñanza de una nueva lengua, pues el empleo de las estrategias permiten una forma de actividad llena de sentido que compromete activamente las capacidades de los estudiantes convirtiéndolos en los verdaderos protagonistas, corresponsables de su proceso de aprendizaje. Finalmente, la estrategia lúdica implica esfuerzo de planeación, porque para poder divertirse y aprender un segundo idioma, es conveniente conocer, entender, comprende el proceso de la estrategia con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas. Por consiguiente, el docente se constituye en un facilitador de las herramientas de aprendizaje y entiende que una de las mejores formas de aprender es utilizar las estrategias lúdicas como instrumento educativo.

2.2.2 Estructura Funcional en la Aplicación de las Estrategias Lúdicas

Una estructura funcional en la aplicación de estrategias lúdicas bien monitoreadas implica:

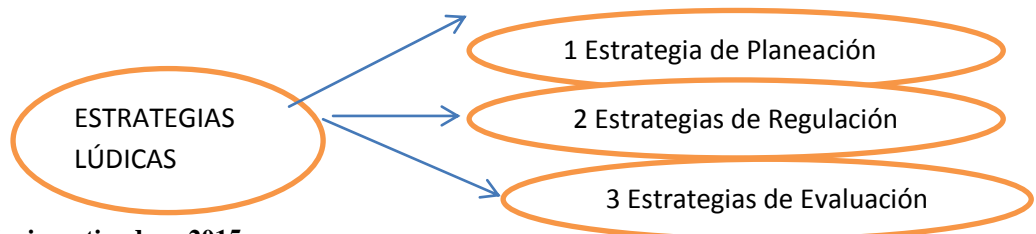
1. Decir al grupo algún beneficio que se obtendrá por realizar la técnica grupal

2. Dar una instrucción por tiempo y pedirle a algún integrante del grupo que la repita para verificar que todos sabrán qué hacer y nadie dirá luego: ¿Qué dijo?
3. Incluso el facilitador, docente o un participante, puede dar un ejemplo de lo que hay que hacer para guiar la actividad de manera que no quepan dudas.
4. Haber sido lo más breve posible en explicar lo que se hará y comenzar. Es recomendable marcar tiempos con uso de cronómetro para su ejecución.
5. El facilitador o docente monitorea los grupos de trabajo para verificar que las instrucciones se están efectuando conforme a lo esperado.
6. Advertir al grupo que resta un minuto o dos para que el tiempo concluya.
7. Concluir la actividad para comenzar la plenaria.
8. Usualmente en la plenaria, el grupo siempre responderá las siguientes preguntas: ¿De qué nos dimos cuenta? ¿Cómo se relaciona esto con el programa?
9. Finalmente el conductor emite sus conclusiones, las cuales pueden ser también enriquecidas con una o dos personas que hayan tomado notas al observar la activación.

2.2.3 Clasificación de las Estrategias Lúdicas

Se han identificado las siguientes estrategias:

Gráfico1. Clasificación de Estrategias Lúdicas



Fuente: La investigadora 2015.

1.-Estrategias de Planeación

Para Ibáñez (2007)

“En el proceso de planeación las estrategias de operación constituyen una guía para especificar posteriormente el conjunto de tareas idóneas y las

reglas que aseguran una decisión óptima durante el desempeño de las actividades” (p.46)

Las estrategias de planeación permiten detallar en forma adecuada las acciones o actividades que deben realizar los educandos para cumplir con lo establecido de la tarea y así desarrollar la competencia de la expresión oral con las aptitudes requeridas para un resultado eficaz.

En la planeación es necesario especificar las tareas a desarrollar; se debe tener en consideración, que estas implican metas a lograr mediante la realización de acciones, por lo que su descripción deberá contener la actividad y el objetivo a cumplir. Prever el tiempo para realizar la tarea y los recursos que se necesiten, así como el esfuerzo requerido para lograr los objetivos trazados, es por demás importante.

Según el extracto del link: http://es.slideshare.net/unid_zac/la-planeacin-educativa-2236448

“La Planeación consiste en fijar el curso concreto de la acción que ha de seguirse, estableciendo los principios que habrán de orientarlo, la secuencia de operaciones para realizarlo y la determinación de tiempo y números necesarios para su realización” Agustín Reyes.

La planeación permite reducir el nivel de incertidumbre que puede crear un nuevo tema o tarea y por otro lado anticipar lo que sucederá en la clase así como el desarrollo adecuado de las actividades en el aula y son las mismas que dirigen y controlan la conducta de los alumnos.

La estrategia de planeación permite proveer la efectividad del proceso enseñanza-aprendizaje mediante la implementación de estrategias apropiadas para el grupo o para el alumno en forma individual. En las estrategias de planeación se llevan a cabo actividades como:

Establecer el objetivo y la meta de aprendizaje; o conocido como diagnóstico, donde se vinculan las necesidades educativas, las condiciones de aprendizaje y los factores externos que afectan el proceso educativo.

Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios, o conocido como análisis que supone la comprensión integral de los temas a estudiarse.

Descomponer las tareas en pasos sucesivos o conocido como implantación, que es la puesta en marcha del planteamiento educativo a través de acción o acciones a seguir.

Programar un calendario de ejecución corresponde al día que se va a realizar la tarea ya establecida. Esta programación da oportunidad al docente a trabajar en forma individual o grupal dependiendo del tema, unidad o tópico a tratarse.

2.-Estrategias de Regulación, Dirección y Supervisión

Según Coll César (2006)

“Utilizar estrategias de regulación, dirección y control del proceso mismo de aprendizaje enriquecen y concretan el principio explicativo según el cual la capacidad de aprendizaje está íntimamente relacionada con la competencia cognitiva.” (p 49)

Las estrategias de regulación, dirección y supervisión son aquellas que tienen como objetivo el control y dirección de la actividad mental, por lo tanto están relacionadas estrechamente con las habilidades cognoscitivas es decir con el conocimiento y saber del educando por ello el empleo de estas estrategias es de importancia en el aprendizaje.

En las estrategias de regulación, dirección y supervisión también se hace mención a los esquemas de conocimiento o representaciones que son instrumentos

cognitivos básicos con que cuenta el alumno para llevar a cabo una tarea lo cual facilita la asimilación del nuevo conocimiento.

Este análisis es un extracto según el link <https://books.google.es/books?id=H3lfBwAAQBAJ> que define a las Estrategias de Control:

“Las estrategias de regulación y supervisión de la propia cognición; de control y gestión del esfuerzo en las tareas académicas son utilizadas por los estudiantes para aprender, recordar y comprender el material.”

Las Estrategias de Control son aquellas que emplean los estudiantes para gestionar sus esfuerzos y sus medios para obtener el aprendizaje, y son relevantes en el desempeño de un aprendizaje autorregulado o dirigido sistemáticamente por el docente.

Estas estrategias se emplean en la ejecución de la tarea, y señalan la capacidad que tiene un alumno para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia mediante actividades que regulen el conocimiento formulando específicamente preguntas, lo más esencial se debe controlar el ajuste del tiempo y el esfuerzo requerido por el estudiante para dicha tarea.

3.-Estrategias de Evaluación

Para Cañadas y Díez (2007)

“Las prácticas evaluativas constituyen también unos de los rasgos más potenciales que caracterizan los estilos educativos que se desarrollan en el aula. Condicionan los procesos de enseñanza y aprendizaje, la relación profesor alumno, lo que hay que enseñar, como hay que enseñar, determinando un estilo pedagógico. La evaluación actúa como eje fundamental del dispositivo pedagógico.” (p 11)

La evaluación en la educación constituye un punto sensible, en tanto en cuanto, es un tema de constante preocupación en una sociedad cada vez más crítica y enfatizada a una educación de calidad por ello, es necesario el uso de estas estrategias para verificar el proceso de aprendizaje pues estas se llevan a cabo durante y al final del proceso. La evaluación suscita gran interés tanto al educando como al docente, ya que el resultado está ligado muy íntimamente a su desempeño profesional, lo que infunde intranquilidad al emitir juicio sobre lo bueno o lo malo de los alumnos.

Para la evaluación, el docente realiza actividades como la de revisar los pasos dados por el alumno, valorar por parte del docente, si se han conseguido o no los objetivos propuestos, para dar paso a la evaluación de la calidad de los resultados finales, así como decidir cuándo concluir el proceso emprendido, cuando hacer pausas, la duración de las mismas, entre otros.

Para Diez y Cañadas (2007)

“Las estrategias de evaluación se convierten en lentes extraordinarias para estudiar y analizar todo lo educativo, e incluso podríamos apuntar, que la evaluación condiciona de tal modo la vida académica del aula (la metodología) que se hace imprescindible su estudio para poder profundizar en todo aquello que acontece en el aula” (p 12)

La evaluación y todo lo referente a ella generan un ámbito de controversia, discusión, preocupación, ambigüedad por ser de tal interés en el desarrollo de la vida académica, pues la crítica que existe con relación al rendimiento escolar que tienen los alumnos ha llevado a que la evaluación sea analizada y estudiada más profundamente a fin de mejorar la educación.

La evaluación genera en algunas ocasiones que el profesor se sienta insatisfecho cuando ve que el progreso de los alumnos no es el deseado por ello la evaluación no se debe medir en forma cuantitativa sino cualitativa. Una manera óptima de evaluar el conocimiento que ha adquirido el aprendiz por parte del docente sería

por medio de preguntas como: ¿Que he aprendido que no sabía? ¿Qué sabía pero necesitaba repasar? ¿Qué me ha gustado más? ¿Por qué? ¿Qué me ha gustado menos? ¿Por qué?

2.2.4 El Juego como Estrategia

El juego es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, donde se cruza el placer, el deleite la actividad creativa y el conocimiento. El juego es la actividad por excelencia, aunque no la única en la que se da el proceso de desarrollo-aprendizaje.

**Según el extracto del link: <http://www.uned.es/dpto-psicobiologia/ludico/>
“El Dr. José Cruz(2009) “Cuando trabajamos el juego como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias terminales de un programa educativo, estamos generando vivencias que provocan aprendizajes significativos”.**

No es la técnica, ni la metodología, ni el grupo, es uno mismo, el facilitador, quien provoca de un recurso didáctico lúdico el aprovechamiento para el grupo en su máxima expresión. Claro que un grupo donde los participantes son colaborativos y entregados a los objetivos del programa prácticamente se conducen solos, el reto es que un contenido, actitud, habilidad, sea desarrollada en la totalidad de los participantes gracias a una buena interacción vivencial de aprendizaje.

El juego permite desinhibir a los alumnos dándoles la libertad de ser espontáneos y activar su creatividad y por otro lado provoca que fluyan los saberes, la comunicación, la integración grupal, entre otros teniendo como fin el descubrimiento y la construcción del saber por ellos mismos, donde el docente se convierte solamente en un facilitador y guía de la clase.

Ya lo menciona Acevedo Ibáñez en sus libros Aprender Jugando, el juego es un tesoro para sacarle momentos de júbilo a la vida, el juego es una forma de comunicación, es un indicador de convivencia, una oportunidad para aprender de los otros, la estrategia que muchos docentes y facilitadores usan de forma metódica y realmente conveniente, o bien, de modo incongruente con los fines de un programa educativo.

En los tomos del autor se comparten bastantes técnicas grupales con objetivos claros, el facilitador y su pericia para el control del grupo y la conducción del proceso determinarán el éxito de cualquier recurso ya sea para sensibilizar, para romper el hielo, para trabajar liderazgo, aplicar contenidos, el docente o instructor tiene la responsabilidad de conducir la dinámica grupal en palabras del autor.

En palabras del Dr. José Cruz manifiesta que “el juego provoca en el grupo un estado de energía como fruto de una vivencia de aprendizaje clara, divertida y enfocada a objetivos y competencias del programa. Además los participantes quedan con dopaminas incrementadas, la dopamina es la droga interna anima, se produce por el movimiento y la emoción que despierta un juego de interacción grupal”

En el mismo contexto, **López (2009)** manifiesta que: **“El juego en el aprendizaje de la lengua extranjera permite al alumno: activar su motivación, facilitar la observación e investigación, relacionarse con los compañeros, afianzar la confianza y seguridad en sí mismos.” (p. 64)**

Con estos antecedentes, el juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de una lengua; pues crea un ambiente relajado y participativo, el alumno mantiene una actitud activa y se enfrentan de manera positiva a las dificultades del aprendizaje de la nueva lengua.

Según estudios realizados por psicólogos también manifiestan que el juego disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores. Por consiguiente el juego es un instrumento

útil para concentrar la atención en los contenidos, pues la risa, la diversión, la sorpresa provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando, facilitando la adquisición del conocimiento y el desarrollo de habilidades.

Sánchez Benítez Gema (2010)

“El nuevo papel del alumno como un ser activo y creativo, como un ser social, es decisivo a la hora de elegir actividades que permitan un uso real de la lengua, donde el alumno pueda expresarse con su propia personalidad. El juego permite crear situaciones reales donde se debe interactuar para conseguir una meta, un fin”. (p.6)

El juego productivo en un contexto educativo conduce al alumno hacia objetivos claros de aprendizaje. La aplicación de juegos lúdicos permite que los contenidos sean captados de manera más rápida y segura en el crecimiento de sus conocimientos, permitiendo así una socialización entre los alumnos. Uno de los mejores resultados de cumplir con el proceso enseñanza-aprendizaje es aprender jugando, ya que al mismo tiempo el estudiante va descubriendo, revelando y expresando a través de sus experiencias y conocimientos previos sus habilidades en este caso corresponde a el aprendizaje de una segunda lengua, el idioma Inglés; lo importante es participar, cooperar y compartir las nuevas experiencias con una fluidez, entendimiento tanto para el emisor como para el receptor.

Si se considera a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes. Jugar es para los adultos una forma de encontrarse con los demás y con uno mismo, con el niño que llevamos dentro. Es animarse a experimentar diferentes roles, a explorar nuevos mundos, permitiéndonos jugar y cumplir fantasías imposibles de realizar en el mundo real. Como dicen algunos pensadores: “El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta.” Pablo Neruda.

Juego o Ejercicio Funcional.- Su característica sensorio-motora se refiere a simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas. Tiene con fin el placer mismo del funcionamiento. Actividades como el corretear o el movimiento forman parte de este ejercicio.

Juego Simbólico.- Implica la representación de un objeto ausente. El simbolismo permite la internalización de la imitación (de cosas y de personas). La internalización de los esquemas le permite al alumno simbolizar un objeto, por ejemplo un pedazo de madera puede convertirse en lo que el niño desee, aquí la creatividad forma parte importante.

Juego de Reglas.- Implica relaciones sociales e interindividuales, actividades de cooperación y respeto por las normas del juego. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras e intelectuales.

2.2 La Expresión Oral

Este extracto acerca de la Expresión Oral fue tomado del link: <http://www.monografias.com/trabajos78/capacidad-expresion-compresion-oral-alumnos/capacidad-expresion-compresion-oral-alumnos2.shtml>. Cassany define a la expresión oral como:

Para Cassany (2009)

“Establece que se necesita estudiantes que sepan expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás. Es necesario entonces que reivindicemos la enseñanza de la comunicación oral, en situaciones formales e informales, por eso es que se propone desarrollar capacidades para la conversación, el diálogo, el debate, el relato, la presentación de informes orales, entre otras formas de la comunicación oral. Estos eventos serán útiles para que los estudiantes posean herramientas que les permitan interactuar con los demás en

los estudios superiores, en el mundo del trabajo o en la vida ciudadana”.

La mejor manera de desarrollar estas habilidades es participando en situaciones comunicativas reales. Las clases dejan de ser entonces, una aburrida presentación de conceptos y teorías para ceder su lugar a actividades dinámicas y motivadoras, como juego de roles, dramatizaciones, debates, talleres de expresión oral, diálogos, conversaciones, declamaciones, entre otros que permiten, además, el desarrollo de la creatividad y el juicio crítico para la toma de decisiones y la solución de problemas.

La sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen, en buena parte, de la capacidad para interactuar con los demás, teniendo como herramienta fundamental la expresión oral.

Las actividades diarias conllevan un intercambio continuo de mensajes desde un simple a unos aún más complejos. Y para ello el ser humano dispone de dos medios de comunicación fundamentales que son el habla y el cuerpo, que bien utilizados hacen posible la expresión de sus ideas de una manera clara y precisa.

2.2.1 Elementos Físicos en la Comunicación Oral.

La Voz empleada correctamente nos ayuda a mantener la atención del público y a enfatizar aquellos puntos que nos interesa destacar. Para esto debemos tener presente, el volumen de nuestra voz depende en gran manera de una buena respiración por ello es necesario exhalar el aire de manera pausada. La articulación se muestra mediante ejercicios de la boca, labios y lengua a fin de articular correctamente las palabras logrando así una mejor expresión oral. Como consecuencia de la articulación correcta permite que la pronunciación de los sonidos sea clara.

La Entonación consiste en dar distintas elevaciones del tono de la voz a fin de conseguir variedades de la misma con lo que potenciaremos la expresividad en

nuestras intervenciones. Por tal motivo, es necesaria la entonación adecuada a la naturaleza del discurso.

La Pronunciación requiere el desarrollo de habilidades como un buen oído y memoria auditiva, pues es importante recordar y diferenciar los sonidos. Por otro lado, para mejorar la pronunciación es necesario escuchar canciones y ver películas en Inglés.

La Precisión hace referencia a que se debe expresar certeramente, procurando usar las palabras de la forma más idónea. El lenguaje oral ha de reflejar lo que se quiere decir, ha de transmitir las intenciones del orador, ha de ser expresivo, debe transmitir una idea por frase pero nunca diversas ideas para una misma frase y la explicación debe basarse más en los actores y en las acciones, utilizar un lenguaje concreto, evitando las vaguedades y las exageraciones y es importante restringir las muletillas o palabras comodín.

El termino muletilla está definido como estribillo, voz o frase que por vicio se repite con frecuencia, y por consiguiente constituyen efectos negativos en el auditorio, entre ellas podemos mencionar las muletillas de tipo corporal que constituye movimientos corporales, manos en los bolsillos, acariciarse la barbilla, la oreja, las narices, taparse la cara; muletillas de tipo oral, por ejemplo, “em”, “este”, “porque”, entre otros.

La Mirada. Mirar a la audiencia es una forma de mantener la atención, la persona que percibe nuestra mirada, experimenta la sensación de que se habla con ella, por el contrario si un sector no recibe nuestra mirada, tendrá la sensación de que no le tomamos en cuenta, es importante mencionar que delante de un auditorio, lo mejor es pasear la vista por todo él, de forma pausada. De esta manera podemos ir comprobando el impacto de la explicación y el grado de atención que despierta.

Para Fonseca Ma. (2008), expresa que: “La necesidad de comunicarnos mediante la expresión oral se incrementa en la sociedad actual en la medida

en que esta se ha vuelto más abierta, pluralista y, por lo tanto más compleja.”
(p. 12)

En tal virtud, la importancia de la expresión oral en la comunicación es un proceso que permite la interacción entre las personas para facilitar un entendimiento de opiniones, ideas, costumbres, saberes así como la adquisición del conocimiento. Al respecto se establece que la expresión oral es la forma de comunicación que da sentido al momento de compartir el significado personal, con el propósito de inducir en el comportamiento y lograr la comprensión del mensaje.

Según Cuervo Ma. Y Dièguez (2011)

“Comunicar es, pues, transmitir una información. Los lenguajes tienen esa finalidad primordial. En la teoría de la información que expuso Claudio Shannon a mediados de este siglo se aventura un estudio de la cantidad de la información que aparece en el lenguaje. Según esta tesis un suspiro, incluso un silencio puede contener más información que una larga explicación “(p.49)

Para entender mejor la cita del autor, es necesario estar claros de lo expuesto anteriormente y decir que, la comunicación oral tiene mucha importancia la expresión corporal y la gesticulación; el docente tiene que tomar en consideración el lenguaje corporal del alumno lo que intenta decir incluso cuando lo vemos callado, pues, aun así transmite información valiosa. En la comunicación oral, la expresión corporal juega un papel importante, ya que una buena presentación y una buena expresión corporal, “dice más que mil palabras”, por ser algo que se capta rápidamente, atraen la atención y facilita la comunicación por la predisposición del receptor.

2.2.2 Técnicas Grupales que Estimulan la Expresión Oral

Técnicas de expresión oral.- Es importante que los educandos conozcan los tipos de textos con el que trabajan, para poder establecer la diferencia entre las distintas formas de expresión oral como es las rimas, los poemas, etc.

Para Cassany (2010)

La expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás. A menudo hemos escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y magníficos escritores; sin embargo, muy rara vez y quizá nunca, hayamos escuchado hablar de un buen oyente”.

La comprensión de textos orales se fortalece cuando participan frecuentemente en situaciones reales de interacción, como conversaciones, debates, audiciones diversas, lo cual pasa necesariamente por la adquisición de actitudes positivas para poner atención en lo que dice el interlocutor, respetar sus ideas y hacer que se sienta escuchado. Una sociedad que aspira a la tolerancia y a la convivencia pacífica y armoniosa, tendrá como uno de sus propósitos esenciales desarrollar la capacidad de escuchar de sus habitantes.

Las Canciones

Según el extracto del link:http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2010_BV_11/2010_BV_11_2_semestre/2010_BV_11_21Vargas.pdf?documentId=0901e72b80e1fe22 define a las canciones como:

“El uso de la canción como herramienta de enseñanza es fundamental para despertar la curiosidad e interés por el idioma: La canción es un material auténtico que presenta una amplia gama de posibilidades de explotación en la enseñanza-aprendizaje de un lengua extranjera.”

Las canciones constituyen una gran motivación en el desarrollo de la destreza de la comprensión oral y de la auditiva, pues a través de ellas pueden descubrir, aprender la estructura y gramática de una lengua extranjera, utilizar y aumentar el nuevo léxico, aprender las funciones de un lenguaje así como aspectos culturales, lo que facilitan la expresión oral.

Las canciones constituyen una herramienta de gran importancia para desarrollar la originalidad, fluidez de la expresión oral, al emplearla para actividades en pareja o en grupos permite a los alumnos expresar sus ideas, sentimientos, estados de ánimo, motiva a los estudiantes a emplear la información como un medio para la actividad comunicativa.

Las canciones fomentan la fluidez de la expresión oral mediante las letras de una canción podemos conocer y acercarnos a la identidad sociocultural de un pueblo. Los intérpretes plasman sentimientos, deseos frustraciones, vivencias personales y populares, costumbres, entre otros. En este sentido, la canción constituye una fuente inagotable de recursos temáticos, los cuales podemos utilizar para fomentar la expresión oral en los estudiantes. La información que contiene una canción constituye un valioso material para realizar actividades posteriores, que pueden desarrollar y estimular otras destrezas.

La Exposición

Según Müller (2007)

“Las técnicas de discusión y de exposición en grupo son muy utilizadas en la actualidad, tanto para buscar la solución de un problema, como el enriquecimiento intelectual de los oyentes, por lo que es conveniente adquirir las destrezas que les permitan participar activamente en ellas” (p 45)

La técnica de la exposición permite a los alumnos activar su mente para participar y defender las propias opiniones sobre un tema determinado y al mismo tiempo a los oyentes escuchar opiniones que pueden ser contrarias a las suyas generando así puntos de vista diferentes que estimulen la participación oral en los alumnos.

La exposición se utiliza para presentar el contenido de un tema con la intención de explicar y desarrollar una serie de ideas y así transmitirlo de manera clara y convincente a los demás. Los textos en los que predominan la exposición de denominad textos expositivos. Además las exposiciones directas son

manifestaciones de carácter público en las que se exhiben un tema investigado o un punto de vista, muestras de ejemplares artísticos o naturales facilitan la observación de los estudiantes.

El Debate

Según el extracto del link: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/lenguaje-y-comunicacion/comunicacion-oral/2009/12/95-6824-9-el-debate.shtml> define el debate como:

“El debate es un diálogo entre personas. No es una pelea entre enemigos sino una conversación entre seres humanos que se aprecian y se respetan. Lo que está en discusión es un tema determinado y jamás la calidad de las personas.”

El debate es una técnica útil y de fácil aplicación para estimularla expresión oral entre los alumnos. El debate consiste en el intercambio de ideas e información de un tema por parte de dos grupos, bajo la dirección de un moderador; el grupo de los defensores son los que defienden un tema y deben estar convencidos del lado positivo, y los contrarios deben estar convencidos del lado negativo.

En el debate es necesario que el tema sea cuestionable, analice diferentes enfoques e interpretaciones por otro lado, los participantes deben conocer el tema lo suficiente y evitar ser una improvisación, lo que requiere que el alumno se informe con anticipación para participar con conocimiento en la discusión.

Al aplicar la técnica del debate podemos establecer algunas ventajas como por ejemplo que los estudiantes expresen sus ideas, para el debate se puede realizar pequeños grupos y escoger diferentes temas, se comparten experiencias, ideas e información entre sí, los miembros participan activamente, para el debate se dispones de un tiempo limitado para que todos intervengan y por otro lado se maneja el respeto para cada intervención pues puede ser interrumpida siempre que el expositor lo permita, en el caso del moderador intervendrá solo cuando sea estrictamente necesario establecerá la entrada para la intervención. El debate tiene

un tiempo de duración de veinte minutos lo que constituye una técnica eficaz para estimular la expresión oral.

Diálogos:

Para Olano (2013)

“El diálogo es el medio más corriente y universal de comunicación entre las personas. Ahora añadimos que cualquier acto de comunicación entre personas supone un diálogo, entendido como el intercambio alternativo de ideas, afectos o experiencias.” (p.164)

El diálogo es un medio eficaz empleado en la comunicación de opiniones, sentimientos, intereses, de saberes, entre otros y permite en el aula la socialización para intercambiar información y permite el desarrollo del lenguaje, por tanto el diálogo puede ser usado para la práctica de listening y speaking los cuales usualmente requieren que los estudiantes trabajen en parejas siendo la temática mediante un diálogo entre dos estudiantes que el uno averigua información y el otro responde.

El diálogo es útil para obtener rápidamente opiniones elaboradas por equipos, acuerdos parciales decisiones de procedimiento, sugerencias de actividades, tareas de repaso y de comprobación inicial de información antes de tratar un nuevo tema, se puede usar para medir el nivel de información que poseen los alumnos sobre un tema.

La expresión oral puede ser espontánea, pero también producto de una preparación rigurosa. En la escuela se debe promover las dos formas de expresión, de acuerdo al grado en que se ubiquen los estudiantes. En los primeros grados se sugiere dar preferencia a la expresión espontánea para "romper el hielo" y habituar la participación de los alumnos. En cambio, en los últimos grados será preferible dar prioridad a la exposición preparada, especialmente sobre asuntos académicos.

Para desarrollar la habilidad de la expresión oral que como vemos puede darse de manera natural es necesario que la promovamos y para ello es importante que realicemos actividades que prioricen este objetivo. Pues sin expresión oral no existe comunicación por ello, se necesita que los estudiantes interactúen en el aula.

Según Sáenz Pinyol, G (2007)

“Las habilidades comunicativas tienen un lugar muy importante en el innovador concepto de inteligencia emocional, desarrollado sobre todo por Gardner y Goleman, que las consideran determinantes tanto para el desarrollo personal como para la relación social”. (p. 12)

Desarrollar la habilidad comunicativa es imprescindible, pues esta capacidad está estrechamente relacionada tanto con las inteligencias interpersonales e intrapersonales. Es decir con nosotros mismos y los demás. Tomando en consideración lo mencionado anteriormente la capacidad para comunicar es vital para el éxito de cualquier emprendimiento, la expresión oral es un factor clave para el logro de objetivos.

Según Montserrat y Badía (2009)

“El juego lingüístico como instrumento didáctico es un medio privilegiado para la comunicación y la expresión oral que asegura una participación activa por parte de los alumnos. Permite que la lengua se use de forma reflexiva y regulada pero al mismo tiempo desinhibida”.

Hoy en día se destaca la necesidad de planificar actividades que estimulen la expresión oral en las aulas lo que facilite la participación de los estudiantes de manera espontánea pero al mismo tiempo enriquecedor en cuanto a la adquisición del conocimiento. Estas actividades pueden tener una duración de cinco a diez

minutos pero son las encaminadas para la apertura de un tema y así dirigir la atención a la expresión oral.

Guía Didáctica

La guía didáctica es una herramienta educativa que permite guiar y orientar paso a paso lo que el alumno debe realizar en cada una de las actividades que tienen como fin es fomentar una buena relación entre docente y el educando.

La guía didáctica en este caso en particular sirve de gran ayuda al docente para enseñar y estimular la expresión oral, el cual es el objetivo primordial. La guía didáctica consta de instrucciones, actividades y objetivos que se pretende alcanzar a través de las estrategias y actividades lúdicas como elemento propiciador para descubrir el conocimiento.

2.3 Posicionamiento Teórico Personal

La investigadora tuvo como principales teorías para la fundamentación de esta tesis el constructivismo como el aprendizaje significado a través del juego como estrategia para mejorar la expresión oral, asimismo todos sus componentes: pronunciación, entonación, manejo del discurso y fluidez; cuyos principales exponentes sobresalientes y referentes hoy en día en el campo de la psicología y comportamiento del alumno son Piaget y David Ausubel.

La manera de ayudar a los estudiantes a que adquieran la habilidad de expresarse adecuadamente en las aulas y en su vida posterior es de importancia para los educandos es por ello que el aprendizaje debe ser significativo para que al mismo tiempo sea duradero. El aprendizaje significativo implica que el alumno se vuelve su ser activo, autónomo y participe activo en la construcción y obtención del conocimiento.

Los educandos deben emplear las metodologías necesarias para alcanzar el objetivo propuesto que es una educación de calidad, empleando en este caso

particular estrategias lúdicas como una herramienta eficaz y entretenida de enseñar al alumno.

2.4 Glosario de Términos

El siguiente glosario es apoyado con el diccionario San Pedro #1 y Wikipedia.

Lúdico.- Literalmente, perteneciente al juego.

Educador.-Persona que está encargada de la educación de los niños y de los adolescentes electo decisivo en toda educación junto al alumno.

Creatividad.- Es la necesidad de crear programas de enseñanza que liberen al estudiante de críticas externas.

Interacción.-Acción que se ejerce recíprocamente entre el educador y el alumno.

Heurístico.-Técnica de la indagación y del descubrimiento.

Enseñanza.-Proceso por los cuales el sujeto o varios individuos son modificados para ponerlos en condiciones de aprender a desarrollar unos comportamientos determinados en condiciones específicas o de responder adecuadamente a unas situaciones específicas.

Concretización.- Acción y efecto de concretar.

Teoría.-Conocimiento especulativo considerado con independencia de toda aplicación cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o a una parte muy importante de la misma.

Diagrama.-Dibujo en el que se muestran las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto o sistema.

Técnica.- Procedimiento o conjunto de procedimientos particulares encaminados a la obtención d un resultado determinado que se usan en la investigación y en la transmisión de la naturaleza.

Dogmático.- Persona o cosa que en un suceso cualquiera desempeña la parte principal.

Incipiente.-Que empieza.

Evaluación.-Comprobar el rendimiento escolar de un alumno mediante una reunión a la que asisten todos los profesores del mismo.

Implícito.- De aquello que se considera incluido en una proposición sin que necesariamente se exprese.

Metodología.- Teoría del método, modo de investigación, conjunto de procedimientos, de métodos de investigación empleado en cualquier ciencia.

Jerarquía.-Orden o grado de las distintas personas o cosas. Cada una de las categorías de una organización.

Lenguaje.- Conjunto sistemático de signos que permite la comunicación verbal.

Acervo.- Conjunto de bienes morales o culturales acumulados por tradición o herencia.

Inteligencia.-Facultad de comprender y relacionar las percepciones sensoriales o para abstraer y asociar conceptos.

Estrategia.- Arte, traza para dirigir un asunto.

Atañe.- Tocar o pertenece.

Empirismo.- Conocimiento que se origina de la experiencia.

Filosofía.- Conjunto de saberes que busca establecer de manera racional los principios generales del conocimiento, realidad y ser humano.

Dogmático.-Relativo a los dogmas de la religión. Dogma: Proposición que se asienta por firme y cierta y como principio innegable de una creencia.

Educación.- Del latín educaciones. Acción y efecto de educar.

Soslayar.- Colocar un objeto ladeado para cruzar una zona estrecha de un lado a otro; Pasar por alto, sortear, evitar u obviar una dificultad.

Rigurosa.- adjetivo riguroso como exacto, preciso, minucioso.

Cognitivo.- El concepto de cognición (del latín: cognoscere, "conocer") hace referencia a la facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información.

Competencias.- La contribución al éxito de una persona en un puesto de trabajo. Este concepto significa que a la hora de evaluar, formar, desarrollar y medirse tienen en cuenta los llamados factores diferenciadores de éxito, eso que hace que unas personas sean mejores en un puesto y que va a determinar.

2.5 Subproblemas, Interrogantes

- 1.- ¿Qué estrategias lúdicas emplean los docentes para un desarrollo eficaz de la expresión oral en Inglés?
- 2.- ¿Qué importancia tiene el uso de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en Inglés de los estudiantes?
- 3.- ¿De qué manera se puede mejorar la expresión oral a través de las estrategias lúdicas

2.6 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS
<p>Metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos</p>	<p>Estrategias lúdicas</p>	E. de Planeación	Programar tareas, seleccionar conocimientos	<p>1.- ¿Da a conocer su profesor con anticipación el tema a enseñarse? a) Siempre b) Usualmente c) De vez en cuando c) Nunca</p>
		E. de Regulación	Juegos para regular esfuerzo por tarea	<p>2.- ¿Siente usted que el juego lo motiva a aprender el Idioma Inglés más fácilmente? a) Siempre b) usualmente c) nunca</p>
		E. de Evaluación	Juegos para evaluar conocimientos Trabajo individual	<p>3.- ¿Es importante para usted el uso de juegos en la enseñanza del Idioma Inglés? a) siempre b) usualmente c) nunca</p>
		El juego	Participación creativa, espontánea	<p>4.- ¿Incentiva su profesor a una participación creativa y espontánea a través del juego en el Idioma Inglés? a) si b) no</p>

Es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguir para comunicarse oralmente con efectividad	Expresión Oral	Voz	Entonación y pronunciación adecuada	5.- ¿Promueve su profesor la pronunciación y entonación en las clases de Inglés? a) siempre b) usualmente c) nunca
		Mirada	Atrae y capte la atención	6.- ¿Piensa usted que la conexión visual es muy importante cuando habla en las clase de Inglés? a) Si b) no
		Canciones	Fluidez y originalidad	7.- ¿Utiliza su profesor canciones que le motiven a desarrollar su expresión oral? a) Siempre b) usualmente c) nunca
		Exposiciones	Presentación de un tema	8.- ¿Cuáles de las siguientes técnicas emplea su profesor para potenciar la expresión oral en la clase de Inglés? a) Exposiciones b) Diálogos c) Debate
		Debate	Fomenta la discusión	9.- ¿le gustaría contar con una guía de actividades lúdicas?
		Diálogos	Trabajo en parejas	a) si b) no

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

Esta investigación cumple con las siguientes características a saber:

Factible, porque consistió en la elaboración de estrategias realizables para aplicarlas a los estudiantes de los primeros años de Bachillerato de la institución a fin de solucionar problemas específicos en la expresión oral en inglés.

Además esta investigación es **cualitativa**, porque se basó en la búsqueda e interpretación de un problema educativo en un contexto social a través del análisis de los resultados obtenidos del problema, se pudo elaborar conclusiones que llevaron a la solución del mismo.

Al mismo tiempo es de **campo**, porque permitió la recolección de datos necesarios con los estudiantes del Colegio Víctor Manuel Guzmán de forma directa, para posteriormente analizar el problema detectar sus causas y dar solución adecuada a la interrogante.

También se trata de una investigación **documental** por que se apoyó en fuentes de carácter documental como bibliográfica mediante la consulta de libros, hemerográfica en artículos, ensayos de revistas y periódicos.

La investigación es bibliográfica, porque se recogió y analizó la información de fuentes documentales, bibliográficas, científicas así como también de libros, revistas, internet, estudios previos para el desarrollo del marco teórico con el fin de lograr un mejor entendimiento de las categorías a investigarse.

3.2 Métodos

3.2.1 Método Inductivo-Deductivo

El **método inductivo** se empleó para la realización de la investigación, por su característica analítico- sintético pues al comparar las necesidades individuales del educando en la expresión oral permitió llegar a establecer conclusiones generales.

El **método deductivo** facilitó la investigación al partir de bases generales sobre la expresión oral para establecer los principios y conclusiones particulares y así proveer soluciones objetivas basadas en la comprensión de datos.

3.2.2 Método Analítico –Sintético

El **método analítico** hizo posible la comprensión de todo lo realizado; fue de gran importancia en el análisis de resultados obtenidos en la investigación, porque permitió conocer, comprender el problema de la expresión oral en Inglés, sus efectos y las causas.

El **método sintético** se empleó para la síntesis de los conceptos y de los cuadros de frecuencias a fin de obtener una comprensión e interpretación total y así elaborar nuevos entendimientos y criterios sobre las estrategias lúdicas y su aplicación eficaz en la expresión oral.

3.3 Técnicas e Instrumentos

La **Técnica** que se utilizó fue la **encuesta**, transformándose en un medio sistemático para obtener resultados específicos y como instrumento se elaboró un cuestionario para estudiantes y profesores a fin de obtener la información requerida para el avance de la investigación.

3.4 Población

El universo poblacional al que se dirigió la investigación y se aplicó la encuesta fueron los 100 estudiantes de los primeros años de bachillerato “A” y “B” y cuatro docentes del área de Inglés del Colegio Víctor Manuel Guzmán de la ciudad de Ibarra.

Cuadro N° 2. Población

Institución	Curso Paralelo	N° Estudiantes	Docentes de Inglés
Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán	1IA 1IB	100	4
Total	104		

FUENTE: Secretaría del Colegio Víctor Manuel Guzmán

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

En la realización de este capítulo la técnica que se empleó fue la encuesta ya que en el proceso se escogió como instrumento al cuestionario que fue elaborado tanto para docentes como para estudiantes.

El afán de esta aplicación de la encuesta fue detectar si los docentes aplican las estrategias lúdicas como mecanismo para el desarrollo de la expresión oral en Inglés.

Consecuentemente se continuó con la tabulación de cada una de las preguntas, seleccionado tanto para profesores como para docentes que sirvió para el análisis en cuadros estadísticos conformado por alternativa, frecuencia y finalmente el porcentaje; tratamiento importante para a su vez elaborar el gráfico estadístico en este caso se tomó la forma de pastel o circular. En los cuadros se omiten las frecuencias que alcanzaron cero por lo tanto no aparecen en el análisis interpretación de ciertas preguntas.

Cada pregunta lleva una interpretación de todo este trabajo de grado que reforzó al cumplimiento de los objetivos propuestos en la investigación como también a las conclusiones y recomendaciones.

4.1 Encuesta para Docentes

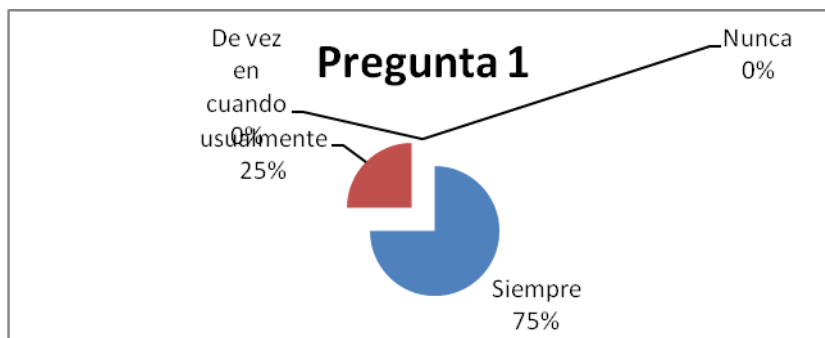
1. ¿Da a conocer usted con anticipación el tema a enseñarse?

Cuadro N° 3 Conocer el Tema a Enseñarse

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	75%
Usualmente	1	25%
Total	4	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 2. Conocer el Tema a Enseñar



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

De acuerdo al análisis del gráfico la gran mayoría de los docentes contestaron con la alternativa siempre, es decir que si planifican la lección diariamente por consiguiente el tema a enseñarse es de conocimiento de los estudiantes antes de dar la clase y solamente una minoría respondió usualmente.

2. ¿Ha notado usted que el empleo de estrategias lúdicas motiva a los estudiantes a aprender el Idioma Inglés más fácilmente?

Cuadro N° 4. Estrategias Lúdicas Motivan en el Aula

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	100%
Usualmente		
Total	4	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 3. Estrategias Lúdicas Motivan en el Aula



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

Del total de encuestas realizadas a los docentes, todos respondieron que el empleo de estrategias lúdicas sí motiva a los estudiantes a aprender el idioma Inglés más fácilmente en la clase.

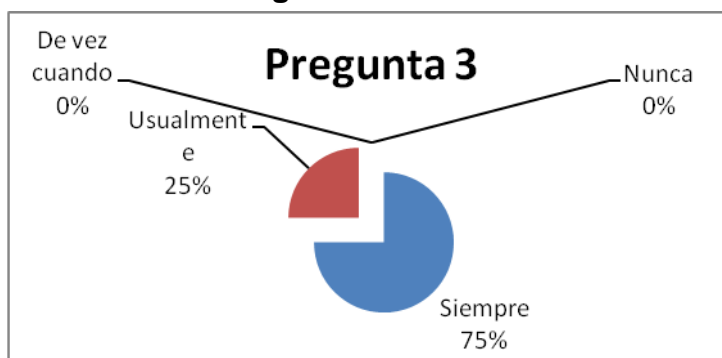
3. ¿Considera usted importante el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma Inglés?

Cuadro N°5 Estrategias Lúdicas en la Enseñanza

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	75%
Usualmente	1	25%
Total	4	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 4. Estrategias Lúdicas en la Enseñanza



Fuente: Investigadora: 2015

Interpretación

Una gran mayoría de docentes afirma que siempre es importante el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza, mientras que la minoría afirma que usualmente es importante el empleo de estrategias lúdicas en la enseñanza.

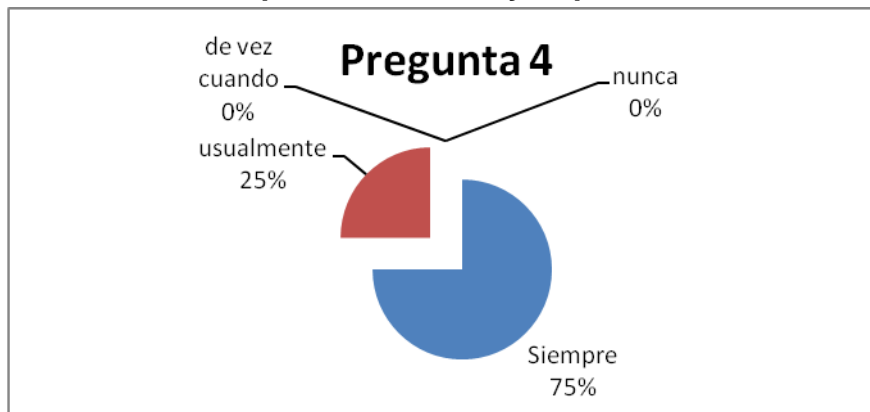
4. ¿Incentiva usted a una participación creativa y espontánea a través del juego en el Idioma Inglés?

Cuadro 6. Participación Creativa y Espontánea

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	75%
Usualmente	1	25%
Total	4	

Fuente: La investigadora. 2014

Gráfico 5. Participación Creativa y Espontánea



Fuente: Investigadora: 2014

Interpretación

En el gráfico observado se puede apreciar que la gran mayoría de los docentes siempre incentiva a una participación creativa y espontánea en los alumnos por medio del juego, mientras que un porcentaje menor afirma que lo hacen usualmente.

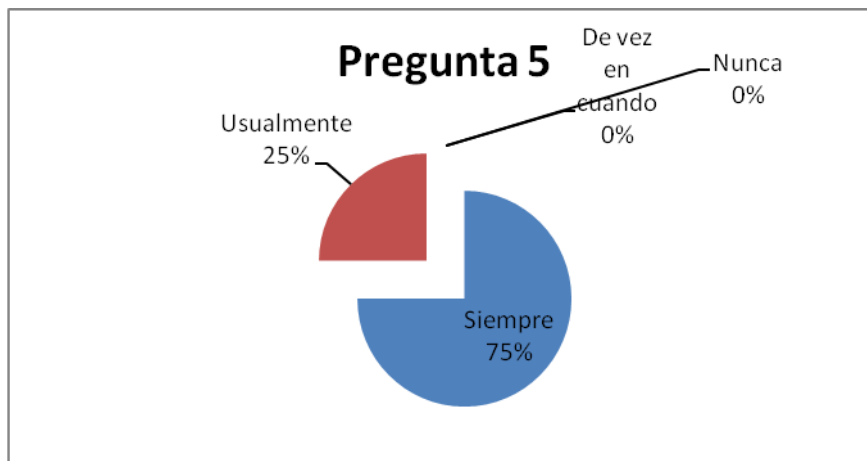
5. ¿Promueve usted la pronunciación y entonación en las clases de Inglés?

Cuadro N° 7 Promueve la Pronunciación Entonación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	75%
Usualmente	1	25%
Total	4	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 6.Promueve la Pronunciación Entonación



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

De acuerdo al análisis del gráfico la mayor parte de los docentes manifiesta que siempre promueven la pronunciación y entonación en las clases de Inglés, y tan solo un porcentaje menor de ellos dijeron que lo hacen usualmente.

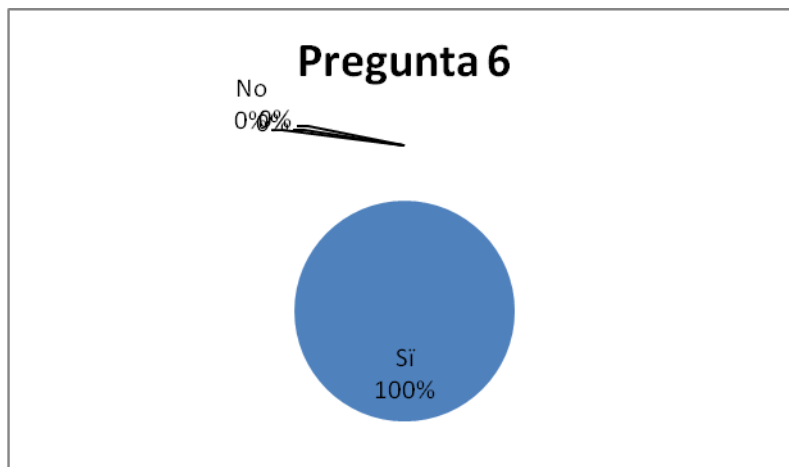
6. ¿Piensa usted que la conexión visual es muy importante cuando habla en las clases de Inglés?

Cuadro N° 8 Conexión Visual en las Clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	100	100%
No		
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 7. Conexión Visual en las Clases



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

De la encuesta realizada la totalidad de los docentes acuerdan en que si es muy importante la conexión visual cuando se habla en las clases de Inglés, por lo tanto se obtiene la atención requerida de los estudiantes para motivar la expresión oral.

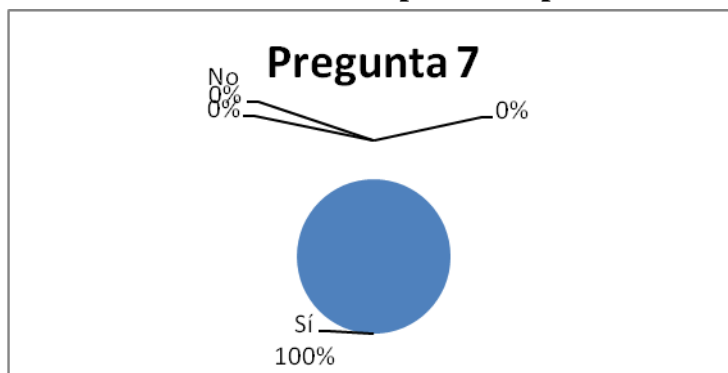
7. ¿Utiliza usted canciones que motiven a desarrollar la expresión oral?

Cuadro N° 9 Uso de Canciones para la Expresión Oral

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	100%
No		
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 8. Uso de Canciones para la Expresión Oral



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

En la encuesta realizada la totalidad de docentes afirman que siempre emplean canciones para ayudar a desarrollar la expresión oral de sus estudiantes en la clase de Inglés, por lo tanto, el docente está cumpliendo con su labor motivadora en el aula.

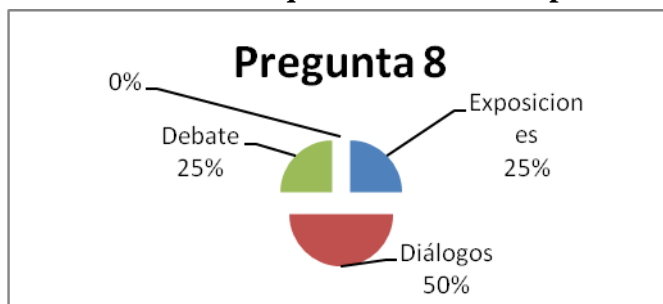
8. ¿Cuáles de las siguientes técnicas emplea usted para potenciar la expresión oral del idioma Inglés?

Cuadro N° 10 Técnicas que Potencian la Expresión Oral

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Exposiciones	1	25%
Diálogos	2	50%
Debate	1	25%
Total	4	

Fuente: La investigadora. 2015

Grafico 9. Técnicas que Potencian la Expresión Oral



Fuente: Investigadora.2015

Interpretación

Mediante la encuesta realizada se puede analizar que una mitad de los docentes emplea la técnica de los diálogos para potenciar la expresión oral y la otra mitad emplea las exposiciones y el debate para incentivar esta destreza, por lo tanto la técnica más efectiva para los estudiantes es el diálogo y es la ideal a utilizar en la clase con los alumnos.

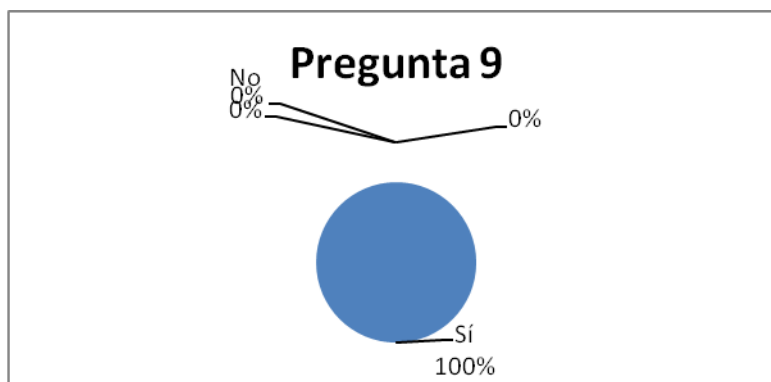
9. ¿Le gustaría contar con una guía de actividades lúdicas que le ayude a desarrollar la expresión oral en Inglés?

Cuadro N° 11. Guía de Actividades Lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	100%
No		0%
Total	4	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico N° 10. Guía de Actividades Lúdicas



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

De acuerdo a la observación del gráfico a todos los docentes de Inglés les gustaría contar con una guía de actividades lúdicas que ayuden a sus estudiantes a desarrollar la expresión oral, por ello la guía contará con las estrategias necesarias para desarrollar la destreza oral.

4.2 Encuesta para Estudiantes

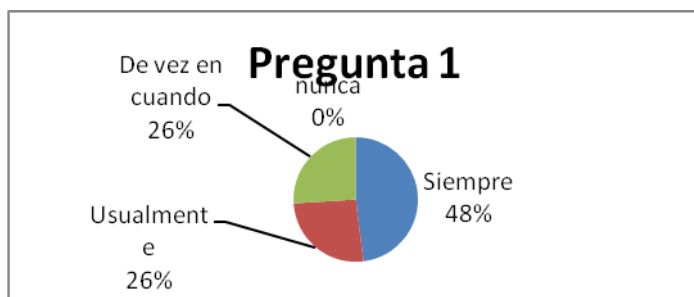
1. ¿Da a conocer su profesor con anticipación el tema a enseñarse?

Cuadro 12. Tema a Enseñarse

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	48%
Usualmente	26	26%
De vez en cuando	26	26%
Total	100	

Fuente: La investigador. 2015

Gráfico 10. Tema a Enseñarse



Fuente: la investigadora. 2015

Interpretación

La mayoría de los estudiantes encuestados afirmó que siempre su profesor da a conocer el tema a enseñarse, y dos cuartas parte de los estudiantes manifestaron que su profesor usualmente y de vez en cuando da a conocer el tema a enseñarse. Lo que es muy importante para los alumnos para preparar conocimientos y materiales necesarios para el tema.

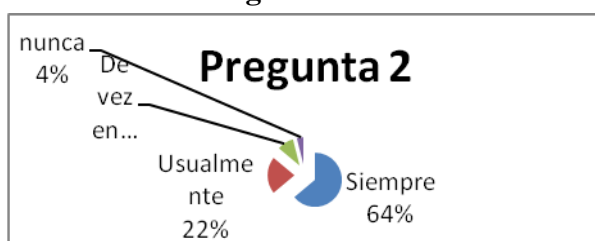
1 ¿Siente usted que el juego lo motiva a aprender el idioma Inglés más fácilmente?

Cuadro N° 13 El Juego como Motivador

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	64	64%
Usualmente	22	22%
De vez en cuando	10	10%
Nunca	4	4%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 12.El Juego como Motivador



Fuente: la Investigadora. 2015

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes afirman que el juego los motiva a aprender el idioma Inglés más fácilmente, mientras que una cuarta parte dice que no se sienten motivados, seguida de una minoría que dice que nunca el juego los motiva a aprender, lo que es importante tomar en cuenta ya que la motivación juega un papel muy importante en el desarrollo de una destreza.

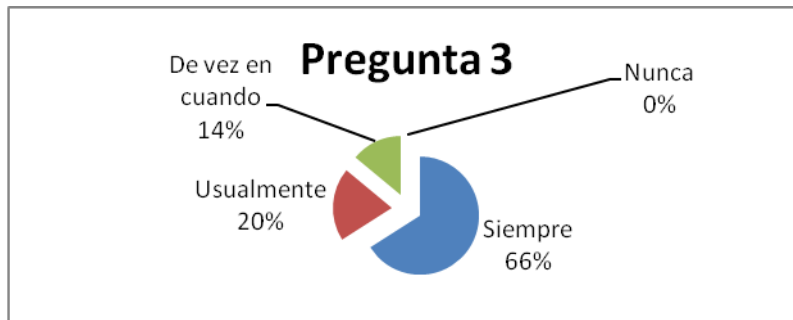
2 ¿Es importante para usted el uso de juegos en la enseñanza del idioma Inglés?

Cuadro N° 14 Los Juegos en la Enseñanza

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	66	66%
Usualmente	14	14%
De vez en cuando	20	20%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 13. Los Juegos en la Enseñanza



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

Gran parte de los estudiantes manifiesta que siempre el uso de juegos es muy importante, una parte menor afirma que usualmente y una mínima parte dice que el juego de vez en cuando es muy importante en la enseñanza del Inglés. Tomado en cuenta lo dicho los juegos son necesarios para estudiar un tema en el aula.

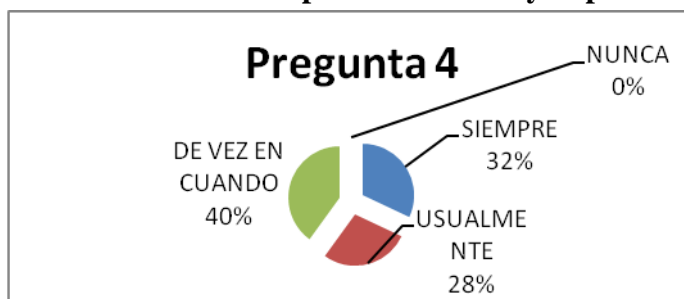
3 ¿Incentiva su profesor a una participación creativa y espontánea a través del juego en el idioma Inglés?

Cuadro N° 15 Participación Creativa y Espontánea

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	32	32%
Usualmente	28	28%
De vez en cuando	40	40%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico N° 14. Participación Creativa y Espontánea



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes manifiesta que de vez en cuando el docente incentiva a su participación creativa y espontánea, una parte menor al porcentaje dice que siempre su profesora promueve esta actividad, y una cuarta parte de los estudiantes afirma que usualmente su profesora lo incentiva a una participación creativa y espontánea en la clase.

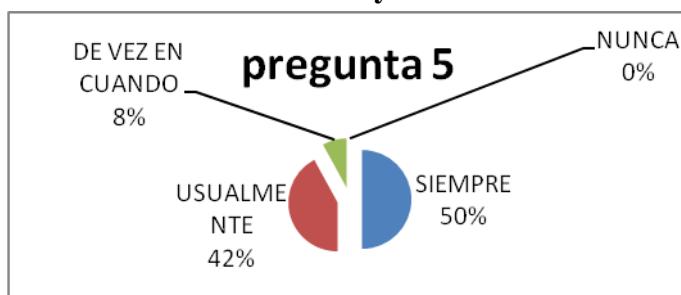
4 ¿Promueve su profesor la pronunciación y entonación en las clases de Inglés?

Cuadro N° 16 Pronunciación y Entonación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	50	50%
Usualmente	42	42%
De vez en cuando	8	8%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico 15. Pronunciación y Entonación



Fuente: Investigadora: 2015

Interpretación

La mitad de los estudiantes afirma que su profesor siempre promueve la pronunciación y entonación en la clase de Inglés, y una parte inferior a la otra mitad afirma que su profesor usualmente los alienta a esta actividad, mientras que una mínima manifiesta que de vez en cuando su profesor promueve su pronunciación y entonación en la clase de Inglés.

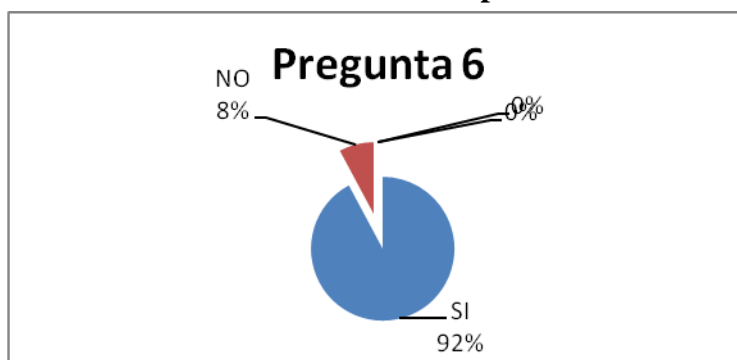
5 ¿Piensa usted que la conexión visual es muy importante cuando habla en las clases de Inglés?

Cuadro N° 16 Conexión Visual Importante en las Clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	92	92%
No	8	8%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico N° 15. Conexión Visual Importante en las Clases



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

La gran mayoría de los estudiantes encuestados supo manifestar que la conexión visual es muy importante cuando se habla en la clase de Inglés, y una mínima parte afirma que no es importante la conexión visual. El aspecto visual es importante en el aprendizaje de una lengua y el desarrollo de la misma.

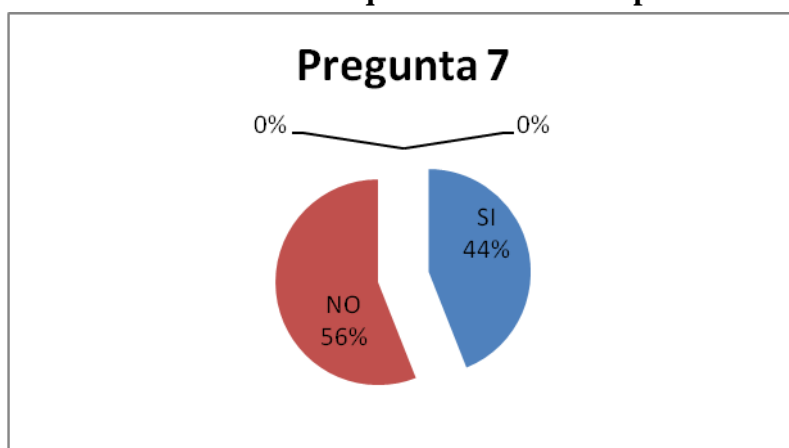
6 ¿Utiliza su profesor canciones que le motiven a desarrollar su expresión oral?-

Cuadro N° 17 Canciones que Motivan a la Expresión Oral

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	44	44%
No	56	56%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico N° 16. Canciones que Motivan a la Expresión Oral



Fuente: Investigadora. 2014

Interpretación

Más de la mitad de los estudiantes encuestados se pronunciaron que su profesor no utiliza canciones que motiven a desarrollar su expresión oral. Ante la falencia de esta técnica los alumnos no pueden desarrollar la destreza comunicativa adecuadamente y su progreso es deficiente.

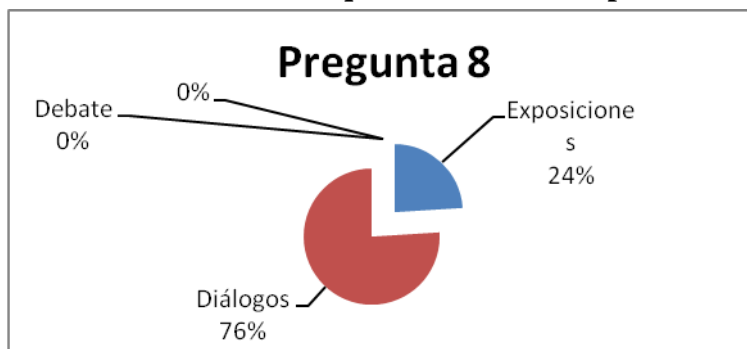
7 ¿ Cuáles de las siguientes técnicas utiliza su profesor para potenciar la expresión oral del idioma Inglés

Cuadro N° 18 Técnicas que Potencian la Expresión Oral

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Exposiciones	24	24%
Diálogos	76	76%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico N° 17. Técnicas que Potencian la Expresión Oral



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

La gran mayoría de los estudiantes manifestaron que la técnica referente a los diálogos les ayuda a potenciar la expresión oral; un porcentaje menor dio importancia a las exposiciones como otra técnica que también ayuda a desarrollar esta actividad. Por lo tanto es necesario enfocar la atención en la técnica que le resulta más útil para los estudiantes en el aula.

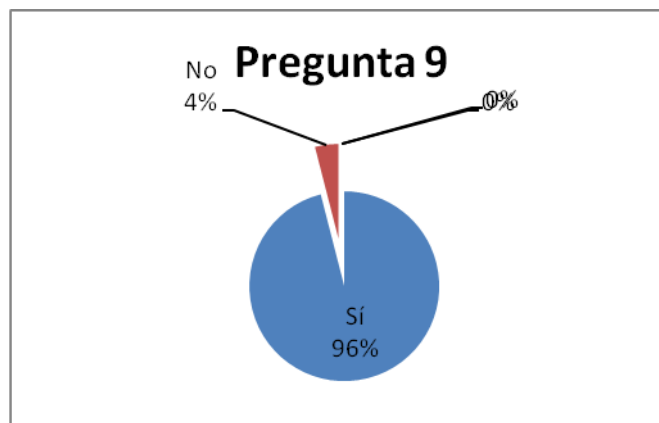
8 ¿Le gustaría contar con una guía de actividades divertida que le ayude a desarrollar la expresión oral en Inglés?

Cuadro N° 21 Guía de Actividades Lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	96	96%
No	4	4%
Total	100	

Fuente: La investigadora. 2015

Gráfico N° 15. Guía de Actividades Lúdicas



Fuente: Investigadora. 2015

Interpretación

La gran mayoría de estudiantes manifestó que le gustaría contar con una guía de actividades lúdicas que le ayude a desarrollar su expresión oral y por otro lado una mínima parte dijo que no le gustaría. Por ello la guía debe estar enfocada a cumplir con su objetivo de estimular la expresión oral de manera divertida.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Mediante la realización de las encuestas se llegó a las siguientes conclusiones:

Las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para desarrollar la expresión oral son la exposición y los diálogos, lo que permitió notar que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados a aprender el Inglés si el profesor emplea estas actividades lúdicas, pero debido a que muy de vez en cuando sus profesores las emplean, no incentivan a una participación activa, y las clases de Inglés se tornan monótonas, por lo tanto, son menos productivas para desarrollar la expresión oral en Inglés.

El mayor número de los docentes encuestados consideran las estrategias lúdicas muy importantes en la enseñanza del idioma Inglés, para motivar y potenciar la expresión oral del idioma extranjero. El empleo de las estrategias lúdicas en clase incentiva a una participación creativa y espontánea, y la asimilación del conocimiento se realiza de manera más fácil y eficaz.

Las estrategias lúdicas más eficientes que ayudan a un desarrollo de la habilidad oral en los estudiantes son los diálogos los mismos que estimulan a una integración grupal y social. Por otro lado, en las clases de inglés la pronunciación y entonación por parte de los docentes no es estimulada de manera adecuada razón por lo cual la expresión oral tiene sus deficiencias.

Tanto por parte de los docentes como de los estudiantes, la conexión visual en la clase de Inglés es esencial en el desarrollo de la expresión oral, pues la atención

que genera el docente incide directamente en la participación del alumno en lo referente al habla.

5.2 RECOMENDACIONES

Los docentes deben tomar en cuenta que el aprender una lengua extranjera es un reto para los alumnos más si ellos no son motivados de manera adecuada en las aulas, se pierde el interés por aprender el nuevo idioma y es allí donde el empleo de estrategias lúdicas son parte esencial en la motivación de los educandos.

El estudiante debe contar con actividades lúdicas implementadas por parte del docente al enseñar un nuevo tema, ya que es la manera más idónea y eficaz de lograr una participación integral de los alumnos y estimular sus capacidades cognitivas tan importantes en la adquisición de un nuevo lenguaje.

El aprendizaje será significativo si se añaden estrategias lúdicas en la enseñanza, ya que lo que se aprende de manera divertida no se olvida sino que perdura en el tiempo; además, el juego sienta el ambiente adecuado para expresarse libremente, lo cual juega un papel importante en el desarrollo de la expresión oral en Inglés.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título:

“GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESION ORAL”

6.2. Justificación e Importancia

La diferencia básica entre el juego y el trabajo es que en el primero la motivación está dentro de la actividad, mientras que en este último la motivación está fuera. Cuando las personas trabajan lo hacen esperando una recompensa externa, como de pago. En el juego, la recompensa es intrínseca, la gente juega por el placer que tienen para hacerlo.

Los psicólogos y educadores hoy estarían de acuerdo en que el juego es una actividad esencial en el desarrollo humano; no sólo es importante para el desarrollo integral de los niños, pero también para el desarrollo humano en general.

El jugar como herramienta fundamental en el desarrollo humano permitió a la gente actuar más allá de su normal capacidad a través de la creación de la zona de desarrollo próximo (ZDP). Esto puede ser ZDP definida como la zona en que la capacidad potencial de una persona para llevar a cabo una actividad puede ser prorrogada mediante la práctica, el juego o la ayuda de varios socios con

experiencia, para realmente realizar la actividad. El jugar es una capacidad real en el futuro a través de la práctica o interacción.

El conocimiento se transfiere de una generación a otra, lo que se conoce como el *movimiento filogénesis*, y entonces este conocimiento se transfiere de una generación a la persona en un movimiento desde el exterior (objeto-regulación u otra regulación) al interior (autorregulación), a través de un proceso o internalización y apropiación de los conceptos. A través del juego, los niños pasan de la etapa objeto - regulación a la de la etapa de la autorregulación, la internalización y apropiación de conceptos, lo que permite la formación del pensamiento abstracto. Por lo tanto, el juego es una herramienta esencial en la formación de los procesos cognitivos de orden superior, uno de los cuales es el pensamiento abstracto.

6.3 Fundamentación

El juego es importante en el desarrollo humano, el jugar como una actividad esencial en la educación, proporcionando la recreación necesaria, el bien de sus efectos sobre la mente.

Una visión mucho más global y detallada de juego es la realizada por COOK (2008), quien afirma que: **“El juego es una herramienta evolutiva, psicológica y biológica del ser humano desarrollo. Para él, el juego, por ejemplo, permite el contacto entre los jugadores y por lo tanto, aumenta cooperativa eficiencia. Además, desde una perspectiva evolutiva, hay evidencia en la infancia humana que los humanos son la especie más inteligente. El juego promueve la inclusión, y el mantenimiento de las relaciones, promueve la colaboración; regula y mantiene los estados internos; utiliza la energía sobrante, ayudando a los seres humanos a tener conciencia de sí mismo, aliviar el aburrimiento y permitiendo a la gente para manipular el medio ambiente sin consecuencias graves”.** (p. 1)

Como podemos ver en los argumentos presentados, el jugar como una herramienta para el desarrollo psicológico, biológico, humano o educativo, es una actividad esencial. El juego constituye una actividad natural llena de posibilidades para el aprendizaje pues al ser parte propia del ser humano no es considerada como algo forzado sino por el contrario se da de manera espontánea y divertida lo que le permite al estudiante sentirse libre y manifestar creatividad y espontaneidad.

El juego cuando es empleado como estrategia enfocado a objetivos y competencias de un programa educacional se genera aprendizaje significativo y vívidas experiencias, El juego es una actividad primordial, no se puede separar el conocimiento de las cosas de las vivencias con ellas ya que están relacionadas íntimamente y trabajan en conjunto.

6.3. Objetivos

6.3.1 Objetivo General

Fortalecer la expresión oral a través de estrategias lúdicas en el idioma Inglés, en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato.

6.3.2 Objetivos Específicos

1. Desarrollar estrategias lúdicas como mecanismo para el desarrollo eficaz de la expresión oral.
2. Socializar la Guía de Estrategias Lúdicas como mecanismo para el desarrollo eficaz de la expresión oral con los grupos investigados.

6.4. Ubicación Sectorial y Física

La investigación tuvo lugar en el Colegio Víctor Manuel Guzmán, ubicado en la Av. El Retorno y la calle José Domingo Albuja.

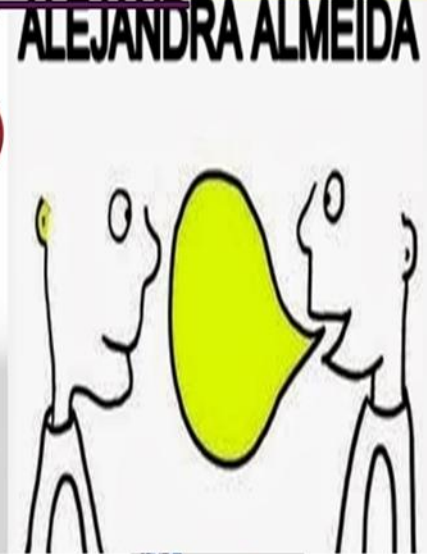
HANDBOOK OF LUDIC STRATEGIES

IN ORDER

TO DEVELOP THE ORAL

EXPRESSION

BY ALEJANDRA ALMEIDA



6.6 Desarrollo de la Propuesta

6.6.1 Implementación

La presente Guía tiene como objetivo desarrollar estrategias lúdicas como mecanismo para el desarrollo efectivo de la expresión oral en el idioma Inglés, así como profundizar los conocimientos combinados con actividades divertidas logrando un aprendizaje significativo.

La Guía Didáctica cuenta con distintas actividades lúdicas que pretenden incentivar el uso de las mismas por parte de los docentes para motivar a los estudiantes y conseguir desarrollar en los alumnos su habilidad oral.

La Guía Didáctica consta de objetivos claramente establecidos en el aula con los estudiantes cuya finalidad es fomentar la expresión oral en cada una de las actividades, también está conformada de un proceso; el proceso incluye las reglas, instrucciones y actividades que están desarrolladas de acuerdo a cada tópico, el profesor de Inglés es un facilitador del aprendizaje y el estudiante es el encargado de llevarlo a cabo. Las actividades duran la correspondiente hora clase.

La Guía consta de la evaluación consiste en probar que los estudiantes sean capaces de utilizar Inglés como una forma efectiva de comunicación. Por ejemplo, los sonidos individuales deben ser claros, entender las funciones del lenguaje, y seguir las convenciones de los turnos para evaluar estas competencias, funciones comunicativas y significado social.

Estrategia 1

Esta es mi mascota Lassie!



Objetivo: Hacer que los estudiantes hablen Inglés para que ellos puedan practicar sus habilidades orales.

Proceso:

El profesor señalará el orden en el que deberán los estudiantes hacer su presentación, permitirá. El profesor dará el ejemplo para que los estudiantes hablen sobre su mascota. El docente dará instrucciones para que el estudiante prepare una presentación acerca de su mascota, el tema debe ser a libertad del mismo, se respetará la participación y las falencias en la pronunciación, el docente se encargará de manera discreta pero activa al final de la clase.

Instrucciones:

1. Dé a sus estudiantes la oportunidad de presentar información en clase. Mantenga un espectáculo informal y fije día donde todo el mundo aporte algo trayéndolo de su casa para compartir con la clase. Para que puedan preparar y practicar antes de tiempo.

2. Ofrezca tiempo de clase para dejar que hagan preguntas sobre cualquier palabra particular que necesiten. Modele un ejemplo para ellos.

3. Llevar algo de su casa puede hacer que se sientan cómodos haciendo su presentación. No haga que los estudiantes tímidos se interpongan en frente de la clase si pueden compartir adecuadamente de sus escritorios.

4. Posibles preguntas y posibles respuestas.

POSIBLES PREGUNTAS	POSIBLES RESPUESTAS
Cómo se llama su mascota?	Mi mascota se llama Lassie
Cuántos años tiene su mascota?	Mi mascota tiene 3 años de edad.
Qué color es su mascota?	Mi mascota es de color amarillo.
Qué le gusta comer a su mascota?	A mi mascota le gusta comer huesos, frutas y carne.

Evaluación

Name : Class :

Correct the punctuations.

this is my pet
it is a rabbit
it has a short tail
i called it cutie
i love my pet



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Estrategia 2

CHARADAS



Objetivo: El objeto del juego es comunicar una palabra sin utilizar ninguna comunicación verbal. Requiere una pequeña preparación, mucha imaginación y una buena actitud.

Proceso:

El docente después de dar las instrucciones será un monitor en las actividades a desarrollarse en el aula durante la actividad.

Instrucciones:

1. El profesor elige un jugador para iniciar el juego. El jugador piensa en un verbo determinado utilizando la pantomima a fin de que los estudiantes descubran el verbo respectivo.

2. La actividad se centra en el aprendizaje de los verbos, pero este ejercicio puede aplicarse para otros temas.

3. Para indicar el verbo, simule la acción.

4. La primera persona que adivine la palabra o frase obtiene un punto.

5. Si lo desea, se dividen en equipos antes de jugar. Los jugadores de cada equipo se turnan para hacer la pantomima frente a sus compañeros de equipo. El primer equipo que adivine la palabra o frase obtiene un punto.

6. El que tenga más puntos al final del juego gana.

Evaluación:

Los siguientes verbos pueden ser usados para realizar la actividad.

Verb Charade Cards

run	jump
sit	sleep
smell	clap
kick	throw
turn	play
sing	smile
frown	hug

Estrategia 3

SI ESTÁS FELIZ APLAUDE



Objetivo: Realizar órdenes o imperativos a través de aeróbicos en la clase de Inglés, es una manera muy tónica para enseñar vocabulario.

Proceso:

Los niños muy pequeños tienen que moverse mucho, así que cuando se ponen inquietos, hacerlos saltar, bailar o moverse por el aula es una buena manera para enseñar inglés de manera que reconozcan el significado de la Expresión Oral en Inglés.

Instrucciones:

1. Dé direcciones mientras los estudiantes cantan y hacen las rondas, dé órdenes de acuerdo a la acción usando como ejemplo esta canción: If you're happy and you know it.

¡Aquellos aplaudir!

¡Zapateen esos pies!

¡Date la vuelta y toma asiento!

2. Los Estudiantes deben familiarizarse con los imperativos y actuar de acuerdo a ellos.

Evaluación:

Cante la siguiente canción y realice la acción



*If You're Happy
and You Know It*



1. If you're happy and you know it
Clap your hands.
If you're happy and you know it
Clap your hands.
If you're happy and you know it
And you really want to show it.
If you're happy and you know it
Clap your hands.



2. If you're happy and you know it
Stomp your feet.
If you're happy and you know it
Stomp your feet.
If you're happy and you know it
And you really want to show it.
If you're happy and you know it
Stomp your feet.



3. If you're happy and you know it
Say "We are!"
If you're happy and you know it
Say "We are!"
If you're happy and you know it
And you really want to show it
If you're happy and you know it
Say "We are!"

Estrategia 4

DIME QUÉ OPINAS?



Objetivo: Aceptar, rechazar o modificar las declaraciones de una lección con una actividad de lengua libre.

Proceso: Esta actividad realmente puede estimular el debate y la atención se centra en gran medida en los estudiantes en lugar de la maestra. Para completar la actividad, terminar con una breve etapa de retroalimentación con toda la clase.

Instrucciones:

1. Elija una declaración polémica. Por ejemplo el tema de comida chatarra versus comida saludable. La tarea debe ser opcional, usando la siguiente pregunta ¿Qué te gusta más la comida chatarra o las verduras?
2. Pida a uno de los estudiantes que dicte o escriba la declaración en el pizarrón. Los estudiantes deciden si aceptan, rechazan o modifican esta declaración, de acuerdo con su opinión personal. Cuando han tomado su decisión, los estudiantes

pueden entonces decir OK e ir por la habitación y tratar de encontrar a alguien que tiene una opinión contraria o encontrar a alguien que tiene una opinión similar.

3. Alternativamente los estudiantes podrían mezclarse en la clase para encontrar la gama de opiniones, y finalmente hagan una pequeña encuesta sobre cuántos estudiantes aceptaron, rechazaron o modificaron el resultado.

Evaluación:

Construir un argumento para decidir cuál comida prefiere más, de manera que el estudiante tenga un soporte para realizar una comunicación efectiva.

Name_____ Date_____

Would You Rather


Make your choice and write about it.

Which would you rather cook for dinner? Why?



pizza

or



burger

I would rather

Estrategia 5

KARAOKE



Objetivo: Cantar canciones con el fin de familiarizarse con el idioma Inglés.

Proceso: El profesor deberá traer la grabadora y asimismo traer un CD eligiendo canciones tanto populares para mantener su atención e interés, también el maestro debe conseguir las letras de las canciones para repartirlas entre los alumnos. Esto es divertido para los estudiantes si todos participan y trabajan juntos.

Instrucciones:

1. Elegir canciones que son fáciles de entender con un vocabulario sencillo.
2. Divida a los estudiantes en grupos de 4-5 personas.
3. Dé a cada grupo una canción diferente. Pídales que averigüen todas las palabras de la canción. Asegúrese de que no sólo una persona está haciendo el trabajo, sino que es un esfuerzo de grupo.
4. Dé a toda la clase (una hora) para trabajar en ello. La próxima clase, pídales que vuelvan a sus grupos para practicar otra vez.

5. Finalmente cuando el profesor tenga al el grupo en su conjunto, pida a los estudiantes que se pongan de pie y que canten juntos la canción.

Evaluación:

La evaluación será que los estudiantes canten la canción sin mirar el papel para que aprendan las expresiones en idioma Inglés.

HEAL THE WORLD

here's a place in your heart
And I know that it is love
And this place could be much
Brighter than tomorrow
And if you really try
You'll find there's no need to cry
In this place you'll feel
There's no hurt or sorrow
There are ways to get there
If you care enough for the living
Make a little space
Make a better place
Heal the world

Make it a better place
For you and for me
And the entire human race
There are people dying
If you care enough for the living
Make it a better place
For you and for me

Estrategia6

DELETREA



Objetivo: Es hacer conexiones entre el vocabulario y la pronunciación para desarrollar las habilidades orales.

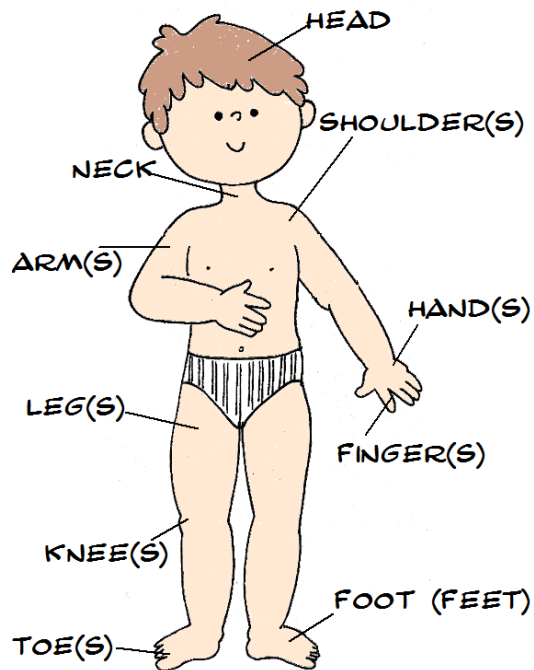
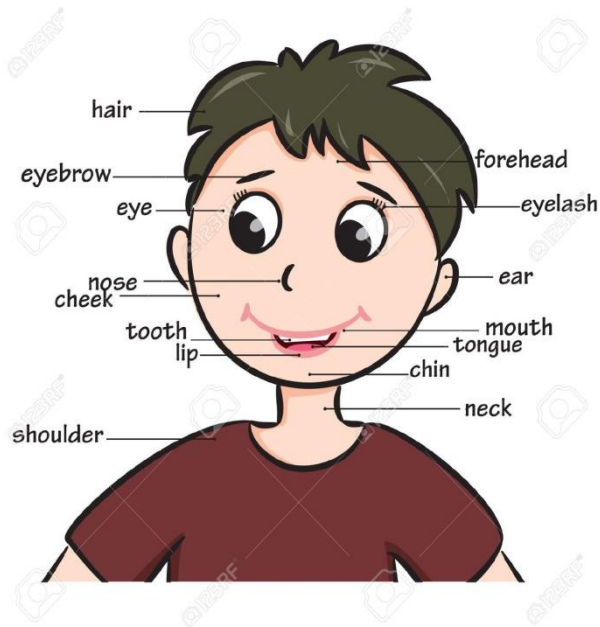
Proceso: El profesor implementará el uso del abecedario en Inglés como fundamento para los estudiantes con el propósito de que puedan deletrear palabras.

Instrucciones:

1. En primer lugar, divida la clase en 2 equipos, entonces el maestro dice una palabra o una frase, dependiendo del nivel de los estudiantes para deletrear. Los estudiantes deben deletrear correctamente las palabras, ni siquiera un error es admitido. El equipo que tiene más puntos es el ganador.
2. El profesor mencionará determinadas palabras y el estudiante deletreará verbalmente la estructura de la palabra.

Evaluación:

Los estudiantes deletrearán vocabulario de las parte del cuerpo en Inglés oralmente, por ejemplo, profesor dice Eye y el estudiante deletrea: i-guay-i.



Estrategia 7

PIENSA



Objetivo: Mejorar el vocabulario y practicar la comunicación oral de los estudiantes.

Proceso: El maestro enseñará vocabulario sobre las diferentes frutas previamente en la clase de inglés. Entonces para esta actividad el profesor establecerá el tiempo de un minuto para cada estudiante en su participación, en el cual mencionarán la mayor cantidad de vocabulario relativo a las frutas, el alumno que diga que más nombres de fruta gana.

Instrucciones:

1. El profesor prepara una lista de vocabulario referente al tema, en este caso: frutas.
- El estudiante tiene un minuto para nombrar tantas cosas como vengan a la mente.

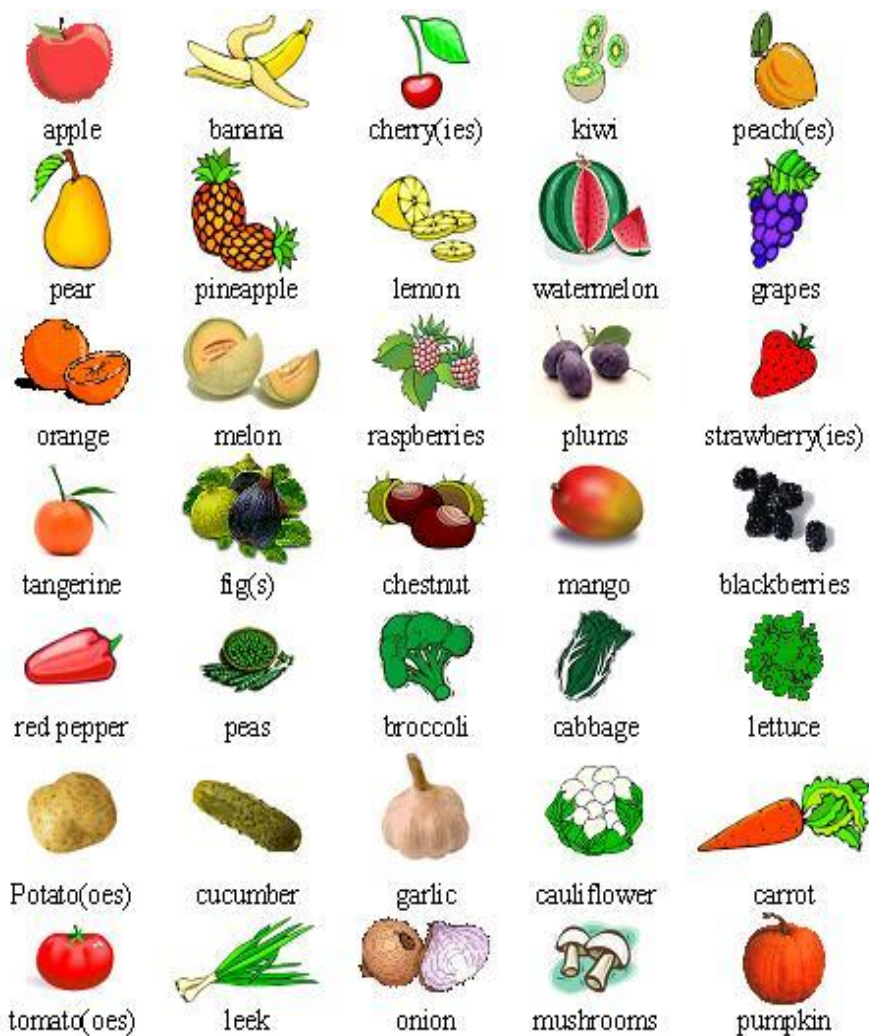
• El tema es sobre frutas pero el profesor puede usar esta modalidad para cualquier otro tópico.

• Cuando el estudiante ya esté preparado el profesor dirá lo siguiente: listo, ahora.

2. Finalmente cuando todos los alumnos hayan participado, el profesor establecerá quien es el estudiante ganador.

Evaluación:

Mencione las frutas en Inglés tan rápido como pueda para demostrar su bagaje de vocabulario.



Estrategia 8

POR QUÉ NO VINISTE A LA FIESTA?



Objetivo: Esta actividad involucra a los estudiantes a trabajar en parejas para dar excusas y ejercitar la habilidad oral.

Proceso:

Instrucciones:

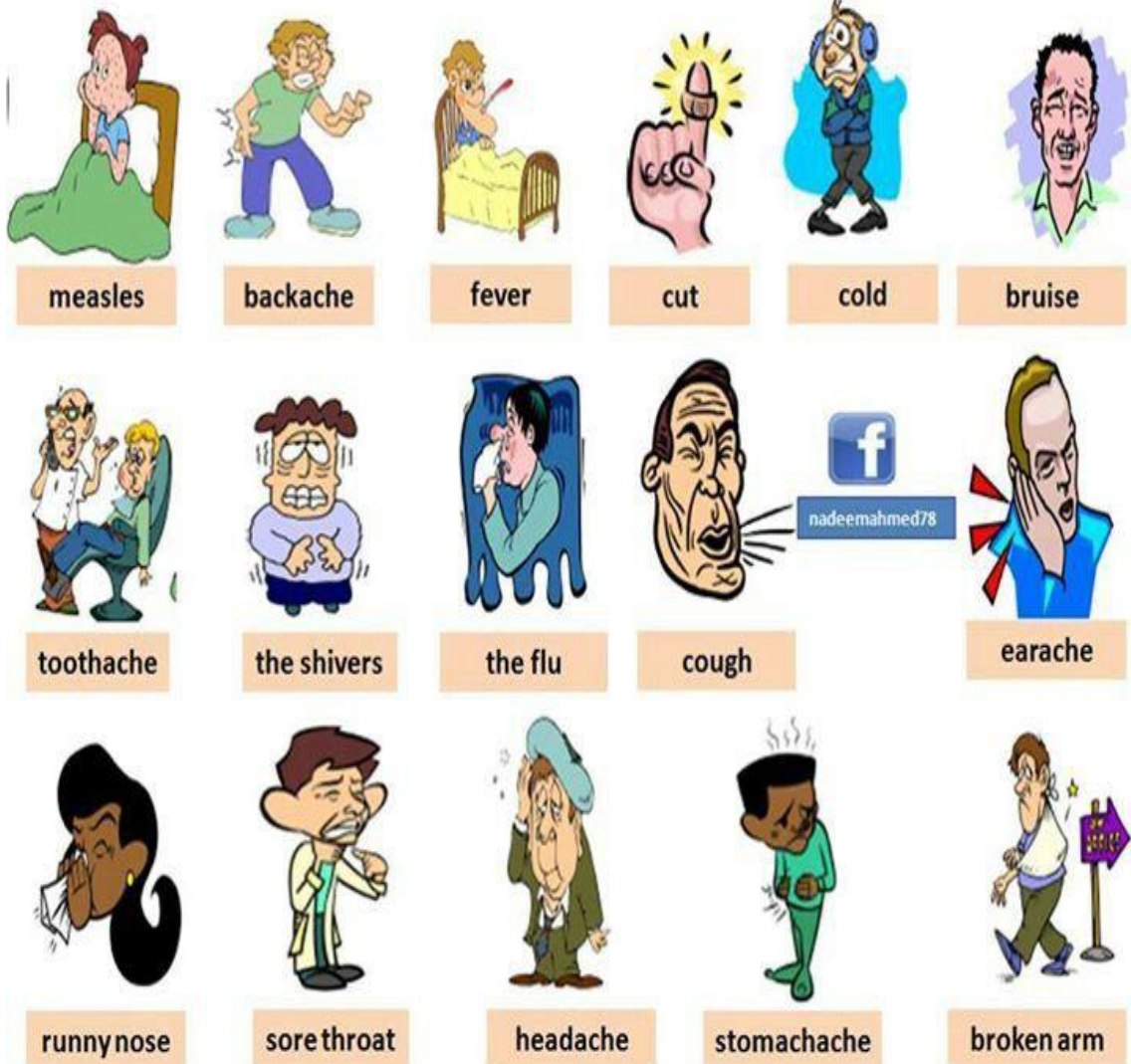
1. Pida a los estudiantes que recuerden la última fiesta que tenían. El juego consiste en que se invitó a algunos estudiantes, pero no todos vinieron.
2. Divida la clase en dos grupos, A los estudiantes que asistieron a la fiesta de los estudiantes B que no asistieron.
3. Los estudiantes B que no asistieron a la fiesta deben preparar sus excusas para cuando se les pregunta por ello, usando un vocabulario de adjetivos impartido por el profesor acerca de malestares cotidianos.

4. Los estudiantes A que asistieron a la fiesta hacen preguntas a estudiantes B para encontrar las razones por las cuales no asistieron.

5. Pida a los estudiantes que den excusas por las cuales no vinieron a la fiesta usando el vocabulario de los diferentes malestares. De lo contrario el estudiante repetirá una sola excusa.

Evaluación:

En esta actividad se utilizará la estructura del pasado simple: was / were y had/ que se espera que los estudiantes lo utilicen, de igual manera adjetivos relacionados al tema.



6.7 Impactos

Impacto Educativo

El objetivo es motivar a los docentes de la institución a ser parte de este modelo educativo, mediante el uso de esta guía didáctica de estrategias lúdicas, para mejorar la expresión oral en el idioma Inglés de una manera divertida.

Impacto Social

La educación moderna impulsa al estudiante a ser un ente activo que participe en el proceso de enseñanza- aprendizaje con una buena relación con el entorno y con sus compañeros para desarrollar habilidades sociales y de comunicación

Impacto Metodológico

El propósito de esta investigación es que los docentes empleen la metodología innovadora en el proceso de enseñanza para lograr un aprendizaje significativo y un buen desempeño de los estudiantes.

Impacto Ambiental

El trabajo investigativo tiene impacto positivo ya que no afecta de manera laguna al entorno porque no se emplea ningún material nocivo o perjudicial, ya que el cuidado del ambiente es responsabilidad de todos.

6.8 Difusión

La difusión de esta guía de estrategias lúdicas como mecanismo para el desarrollo eficaz de la expresión oral en el idioma Inglés, servirá de material educativo con la entrega de la presente investigación a la biblioteca de la Universidad Técnica del Norte a fin de que se perfeccione la difusión, puesto que los estudiantes podrán tener acceso al presente documento investigativo.

CHAPTER VI

6. ALTERNATIVE PROPOSAL

6.1 Title of the proposal

“GUIDE OF LUDIC STRATEGIES AS AN EFFECTIVE MECHANISM FOR DEVELOPMENT OF ORAL EXPRESSION”

6.2 Justification and importance

The basic difference between work and play is that, first of all, motivation is within the activity, whereas in the latter motivation is out. When people work, they are usually waiting for an external reward, as payment. In the game, the reward is intrinsic, people play for the pleasure they have to do it.

Today, psychologists and educators would agree that play is an essential activity in human development, it is not only important for the ontogenetic development of children, but also for human development in general.

Playing as a fundamental tool in the human development allowed people to act beyond their normal capacity through the creation of a zone of proximal development (ZPD). This can be ZPD defined as the area in which the potential ability of a person to perform an activity can be extended by practice, the game or the help of several partners with experience, to actually perform the activity. The play is a real capacity in the future through practice or interaction. Knowledge is transferred from one generation to another, which is called the *phylogeny movement*, and then this knowledge is transferred from one generation to the

person in a movement from the outside (object-regulation or other regulation) into (self-regulation) through a process of internalization and appropriation of concepts. Through play, children move from the stage intended to regulate the stage of self, internalization and appropriation of concepts, allowing the formation of abstract thought. Therefore, the game is an essential tool in the formation of higher order cognitive processes, one of which is abstract thought.

6.3 Foundation

Play is important in human development, playing an essential activity in education, providing recreation necessary, the good of their effects on the mind.

A more comprehensive overview of the game is made by Cook (2006), who says:

"The game is a developmental, psychological and biological tool of the human development. For him, the game, for example, allows contact between players and therefore increases efficiency cooperative. Furthermore, from an evolutionary perspective, there is evidence in human children that humans are the most intelligent species. The game promotes inclusion, and maintenance of relationships promotes collaboration; regulates and maintains the internal states; It uses the excess energy, helping humans to become aware of itself, relieve boredom and allowing people to manipulate the environment without serious consequences". (P. 1)

As we can see in the arguments, the play is a tool in biological, psychological and educational human development, it is an essential activity. The game is a natural activity with many possibilities of learning because it is a part of human being is not considered as something forced but rather occurs spontaneously and fun way that allows students to feel free and express creativity and spontaneity

When the game is applied as a strategy focused in objectives and competencies in an educational program we are generating a meaningful learning and vivid

experiences. Learning is activity we cannot separate the knowledge of things with the experiences with them, because they are interdependent and interactive.

6.4 Aims

6.4.1 General Aim

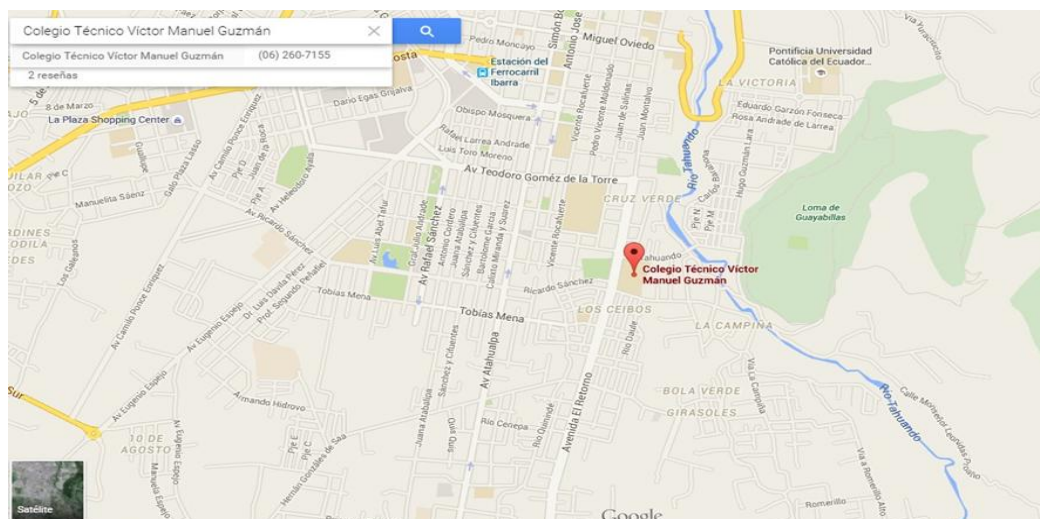
Strengthen the speaking skill through playful strategies in English language.

6.4.2 Specific Aims

1. To develop playful strategies as a mechanism for the effective development of oral expression.
2. To improve communication skills in the English language.

6.5 Sector and Physical Location

The research took place at Víctor Manuel Guzman High School, located at El Retorno Av., Ibarra.



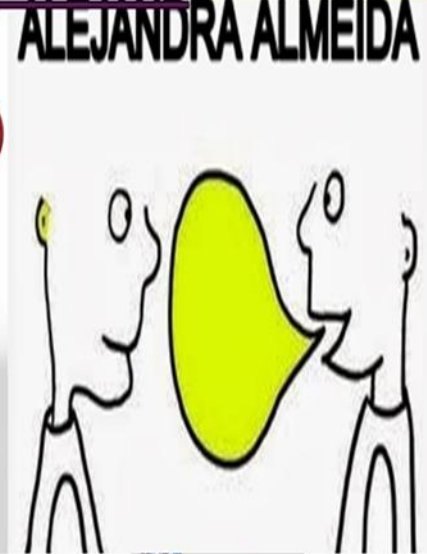
HANDBOOK OF LUDIC STRATEGIES

IN ORDER

TO DEVELOP THE ORAL

EXPRESSION

BY ALEJANDRA ALMEIDA



6.6 Development of the Proposal

6.6.1 Implementation

The objective of this proposal is to develop playful strategies as a mechanism for the effective development of oral expression to strengthen speaking through playful strategies in the English language and improve communication skills in the English language.

The evaluation is to prove that students are able to use spoken language as an effective form of communication English. For example, the individual sounds should be clear, understanding language functions, and follow the conventions of shifts to assess these skills as phonological features of language, following the rules of language, paralinguistic devices, communicative functions and social significance.

The process includes the activities are developed according to each topic, the English teacher is a facilitator of learning and the student is responsible for carrying it out. The activities last a whole class session.

Strategy1

This is my pet Lassie!



Objective: Let the students speak English so they can practice their oral skills.

Process:

The teacher will mark the order in which students will make their presentation, allow. The teacher will give the example for students to talk about their pet. The teacher will instruct the student to prepare a presentation about your pet, the theme should be chosen by the students, participation and shortcomings in pronunciation will be respected, the teacher discreetly will arrange about the mistakes at the end of the class.

Instructions:

1. Give your students the opportunity to present information in class. Keep an informal show and chose a day which everyone brings something from home to share with the class. So they can prepare and practice ahead of time.

2. Provide class time to allow them to ask questions about any particular word you need. Model an example for them.

3. Let the students bring something from home that can make them feel comfortable doing their presentation. To help the shy students do not stand in front of the class if they can share their presentations from their desktops.

4. Possible questions and possible answers.

POSSIBLE QUESTIONS	POSSIBLE QUESTIONS
What is the name of your pet?	My pet is called Lassie
How old is your pet?	My pet is 3 years old.
What color is your pet?	My pet is yellow.
Do you like to eat your pet?	My pet likes to eat bones, fruit and meat.

Evaluation

Name : Class :

Correct the punctuations.

this is my pet
it is a rabbit
it has a short tail
i called it cutie
i love my pet



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Strategy 2

CHARADES



Objective: The objective of the game is to communicate a word without using any verbal communication. It requires a little effort, a lot of imagination, and a good attitude.

Process:

The teacher after giving instructions will monitor activities to develop in the classroom during the activity.

Instructions:

1. Choose a player to start the game. The player thinks about a particular verb using pantomime to let students to discover the respective verb.
2. The activity focuses on the learning of verbs, but this exercise can be applied to other subjects.

3. To specify the verb, to simulate the action.
4. The first person to guess the word or phrase gets a point.
5. If the teacher decides, the students are divided into teams before playing. The players from each team take turns to simulate the action. The first team that guesses the word or phrase gets a point.
6. The team has the most points at the end of the game wins.

Evaluation:

The following verbs could be used to do the activity.

Verb Charade Cards

run	jump
sit	sleep
smell	clap
kick	throw
turn	play
sing	smile
frown	hug

Strategy 3

IF U'RE HAPPY N U KNOW IT



Objective: To employ orders through aerobics in English class, it's a very tonic way to develop oral skills.

Process:

Very young children have to move a lot, so when they get restless, make them jump, dance or move around the classroom is a good way to teach English so that they recognize the importance of speaking in English.

Instructions:

1. Giving directions while the students sing and make the rounds. The teacher gives the orders to the students make the action using a song like this: If you're happy and you know it.

Those applauding!

Stomp that feet!

Turn around and take a seat!

2. Students should be familiar with the requirements and act accordingly.

Evaluation:



*If You're Happy
and You Know It*



1. If you're happy and you know it
Clap your hands.
If you're happy and you know it
Clap your hands.
If you're happy and you know it
And you really want to show it.
If you're happy and you know it
Clap your hands.



2. If you're happy and you know it
Stomp your feet.
If you're happy and you know it
Stomp your feet.
If you're happy and you know it
And you really want to show it.
If you're happy and you know it
Stomp your feet.

3. If you're happy and you know it
Say "We are!"
If you're happy and you know it
Say "We are!"
If you're happy and you know it
And you really want to show it
If you're happy and you know it
Say "We are!"

Estrategia 4

TELL ME WHAT YOU THINK



Objective: To accept, to reject or modify the statements of a lesson with an activity of free language.

Process: This activity can actually stimulate debate and the activity is specially focused on students instead of the teacher. To finish the activity, it is a good idea to take a brief period of feedback with the whole class.

Instructions:

1. Choose a controversial statement. For example: Junk food versus healthy food. The task should be optional 'What do you like best junk food or vegetables?'
2. Anyone could tell or write the statement on the board. Students decide whether to accept, reject or modify this statement, according to their personal opinion. When you have made your decision, students can then say 'OK and go around the

room and try to find someone who has a contrary opinion or find someone who has a similar opinion.

3. They alternatively could mix in the class to find the result of opinions, and then they have to make a small survey on how many students accepted, rejected or modified the statement.

Evaluation:

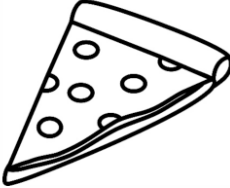
Construct an argument to decide which you prefer more food, so that the student has a support for effective communication.

Name_____ Date_____

Would You Rather


Make your choice and write about it.

Which would you rather cook for dinner? Why?



pizza

or



burger

I would rather

Strategy 5

KARAOKE



Objective: To sing songs in order to become familiar with the English language.

Process: The teacher should bring a CD and also to choose popular songs with easy lyrics to keep their attention and interest; also the teacher should bring the lyrics to share with students. This is funny activity for students which all students are involved and work together.

Instructions:

1. Choose songs that are easy to understand with an easy vocabulary.
2. Divide students into groups of 4-5 people.
3. Give each group a different song. Ask them to find out all the words of the song. Make sure the whole group is working on the activity because it is a group effort.

4. Give the class (one hour) to work on it. Next class, ask them to return to their groups to practice again.

5. Finally when you have the whole group, ask the students stand and sing the song.

Evaluation:

The objective of the evaluation is that the students sing the song without looking at the paper to learn English expressions.

HEAL THE WORLD

here's a place in your heart
And I know that it is love
And this place could be much
Brighter than tomorrow
And if you really try
You'll find there's no need to cry
In this place you'll feel
There's no hurt or sorrow
There are ways to get there
If you care enough for the living
Make a little space
Make a better place
Heal the world
Make it a better place
For you and for me
And the entire human race
There are people dying
If you care enough for the living
Make it a better place
For you and for me

Strategy6

Spelling



Objective: Making connections between vocabulary to improve the pronunciation and oral skills.

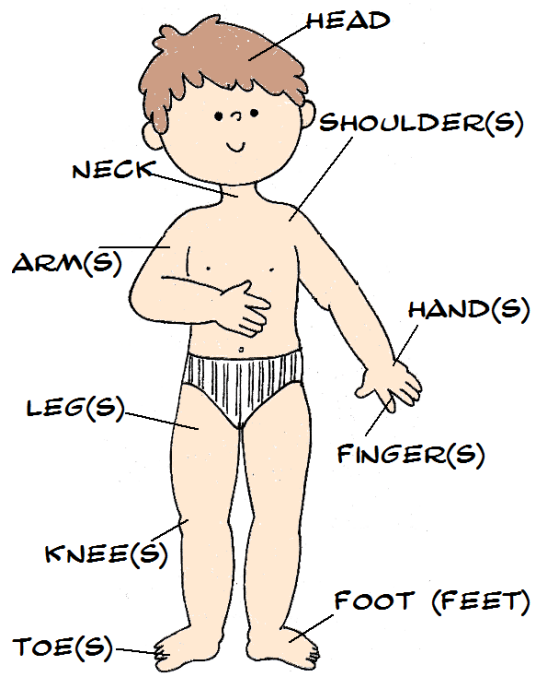
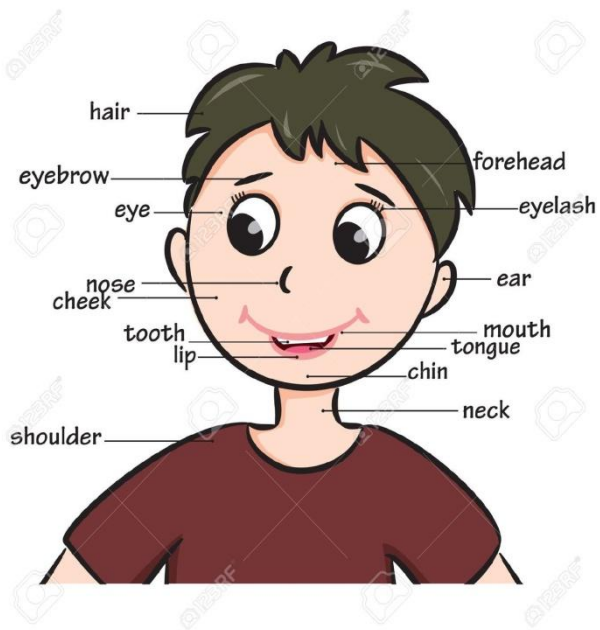
Process: The teacher implements the use of the alphabet in English as a foundation for students so that they can spell words.

Instructions:

1. First, divide the class into two teams. Then the teacher says a word or phrase, depending on the level of students to spell. Students must correctly spell the words, not even an error is admitted. The team with the most points is the winner.
2. Professor mentions certain words and the student verbally spell the word structure.

Evaluation:

Students will spell the vocabulary of the parts of the body orally, for example: teacher says eye and the student spells: i-guay-i.



Strategy 7

THINK FAST



Objective: To improve student's vocabulary and practice oral communication.

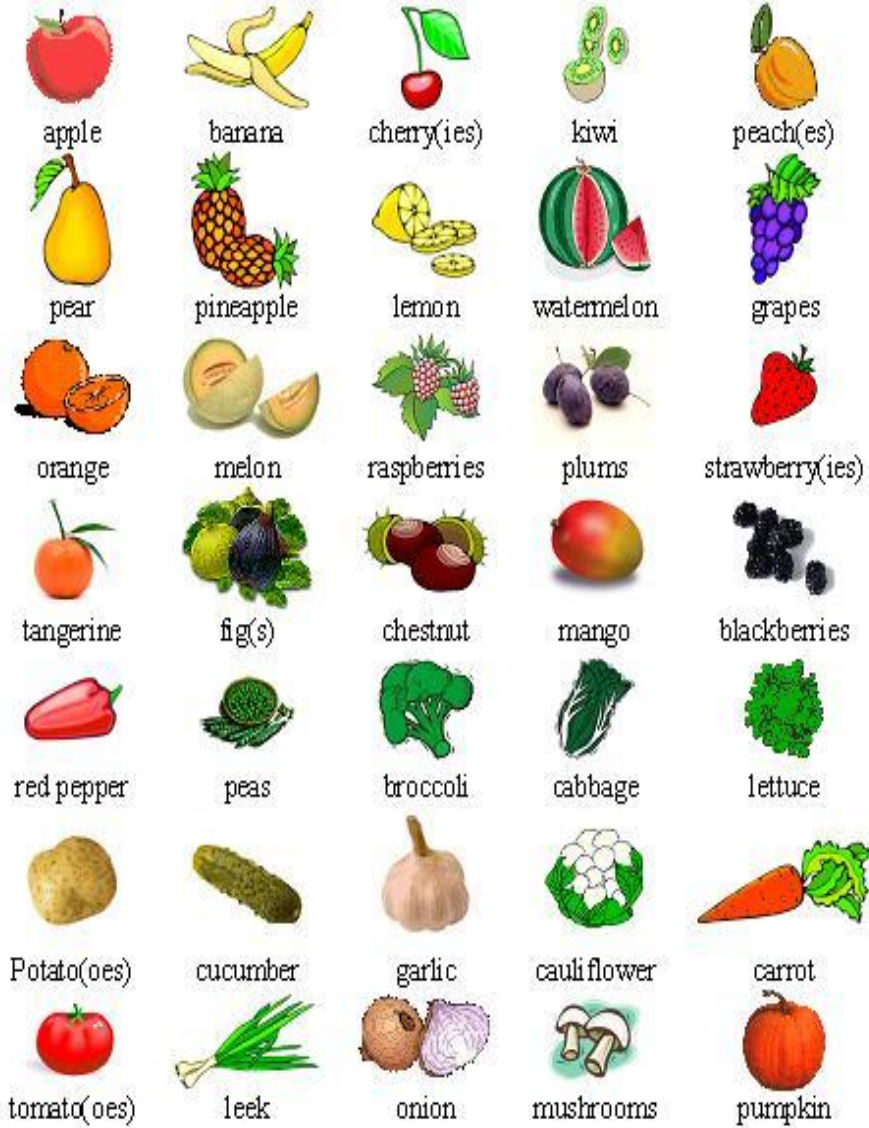
Process: The teacher previously will teach vocabulary about the different fruits in English class. So for this activity the teacher will set the time of one minute for each student's participation, in which he mentions as many fruits vocabulary as he/her can and the student that says more names of fruit wins.

Instructions:

1. The teacher prepares a list of vocabulary concerning the topic, in this case fruit.
 - Student has one minute to name as many things as they come to mind.
 - The topic is about fruit but the teacher can use any other topic to stimulate the students.
 - Finally when the student is already prepared the teacher could say the words ready, go.
2. Once all students have participated, the teacher will establish who the winner is.

Evaluation:

Mention fruits English as quickly as possible to demonstrate their wealth of vocabulary.



Strategy8

WHY DIDN'T YOU COME TO THE PARTY?



Objective: This activity engages students to work in pairs to make excuses and exercise oral proficiency.

Process:

Instructions:

1. Ask the students to remember the last party they had. The game consists in some of the students were invited, but some of them did not come.
2. Divide the class into two parts, A, students who attended the party; B, students who did not attend.
3. Students B who did not attend the party must prepare their excuses to explain why they did not come, using a vocabulary of adjectives taught by the teacher about everyday discomforts.
4. Students who attended the party ask questions to students B to find the reasons why they did not attend.

5. Ask the students to give excuses using the vocabulary of different discomforts. Otherwise they only could repeat one excuse.

Evaluation:

In this activity the past simple structure is used: was / were and had / that students are expected to use it, just adjectives way related to the subject.



measles



backache



fever



cut



cold



bruise



toothache



the shivers



the flu



cough



earache



runny nose



sore throat



headache



stomachache



broken arm

6.6 Impacts

Educational Impact

The purpose is to motivate teachers of the institution to be part of this educational model, using this tutorial of recreational strategies to improve oral expression in the English language in a funny way.

Social Impact

Modern education encourages students to be an active entity that participates in the teaching-learning process with a good relationship with the environment and with peers to develop social and communication skills.

Methodological Impact

The purpose of this research is that teachers employ innovative methods in the teaching process to achieve significant learning and good student performance

Environmental Impact

The research has a positive impact in the environment because it does not affect in any way and neither harmful nor toxic material was used, since the care of the environment is everyone's responsibility.

6.8 Diffusion

The spread of this playful strategies guide, as a mechanism for the effective development of oral expression in the English language, will serve as educational material with the delivery of this investigation to the library of Técnica del Norte University to that perfect dissemination, since students will have access to this research document.

Bibliografía

1. ALBARRACIN, Elizabeth (Estrategias lúdicas para el aprendizaje) 2006
 2. BASQUÈS Marian, (600 juegos para educación infantil: para favorecer la lectura y la escritura) 2007
 3. CUERVO Marina, Jesús DIEGUEZ (Mejorar la Expresión Oral Animación a Través de Dinámicas Grupales)2011
 4. FERRERO Juan José (Teoría de la educación: Lecciones y lecturas)2009.
 5. IGLESIAS CASAL Elizabeth, PRIETO Grande María (Hagan juego!: Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español) 2007
 6. LOPEZ, Orlando Ernesto. Fundamentos Teóricos- Conceptuales del modelo didáctico como tecnología educativa; 2007
 7. LUHMAN. Funcional-Estructuralismo; 2008
 - 8 .MUÑOZ, Julieta (Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros) 2005
 9. NUÑEZ Delgado Ma. Pilar (Comunicación y expresión oral: Hablar, escuchar y leer en Secundaria)2011
 10. MERCADO. Modelos de Estrategias Lúdicas en el Área Educativa; 2007
 11. MONTSERRAT VILÀ Santa Susana, Dolores Baldía i Armengol (Juegos de expresión oral y escrita) 2009.
 12. MONTSERRAT GRAÑERAS Pastrana, Antonia Parras Laguna (orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas)2008
 13. MARTINEZ RICO Gabriel (Orientación y actividades Lúdicas) 2008.
 14. ORTIZ, Alexander. 230 Dinámicas de Grupo, Estrategias Pedagógicas, para formar Valores y Didácticas Lúdico-Creativas; 2009
 15. PAPALINA Y ARDS. Teorías; 2008
 16. PEREZ, Santiago Jorge. Fundamentos Psicológicos y Lingüísticos del Modelo Teórico; 2010
 17. SARRAMONA Jaume, Jaime SARRAMONA López (Teoría de la educación: reflexión y normativa pedagógica)2008
 18. SANCHEZ, Gema. (Las estrategias de Aprendizaje a través del componente lúdico) 2008
- SANCHEZ AVILA Gregorio (Uso de la Tecnología en el Aula II) 2014.

Lincografia:

http://www.tesol-france.org/uploaded_files/files/the-journal-V01N1P079.pdf

<http://www.teachingenglish.org.uk/article/arm-exercises-speaking-activity-wake-a-sleepy-class>

<http://www.teachingenglish.org.uk/article/why-didnt-you-come-party>

<http://www.teachingenglish.org.uk/article/family-tree>

<http://iteslj.org/games/>

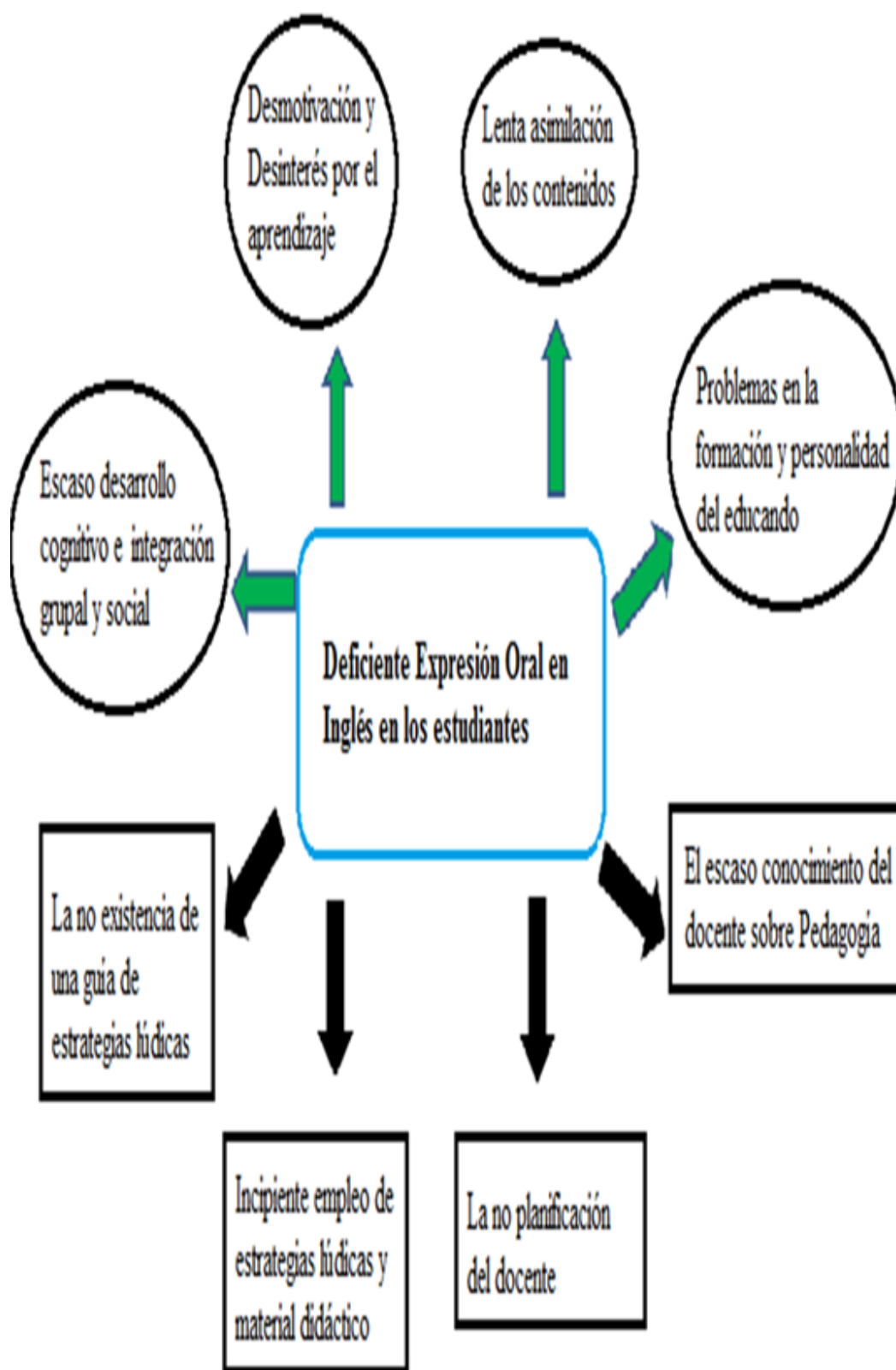
<http://iteslj.org/games/9878.html>

<http://iteslj.org/games/9921.html>

<http://www.eslcafe.com/idea/index.cgi?display:913576509-19977.txt>

ANEXOS

Árbol de Problemas



Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	INTERROGANTES
<p>Deficiente expresión oral en el Idioma Inglés en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Institución Educativa Víctor Manuel Guzmán en el año lectivo 2012-2013 en la Ciudad de Ibarra.</p>	<p>GENERAL</p> <p>Fortalecer la expresión oral en el Idioma Inglés a través de las estrategias lúdicas en los en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán en el año lectivo 2012-2013 en la en la Ciudad de Ibarra.</p>	
	<p>ESPECÍFICOS</p> <p>1.-Identificar que estrategias lúdicas emplean los docentes en la planificación para un desarrollo eficaz de la expresión oral en inglés.</p>	<p>¿Qué estrategias Lúdicas emplean los docentes en la planificación para un desarrollo eficaz de la expresión oral en inglés?</p>
	<p>2.-Establecer la importancia que tiene el uso de la Pedagogía para el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes.</p>	<p>¿Cree usted que empleo de la Pedagogía es importante en la enseñanza del Idioma Inglés?</p>
	<p>3.-Proponer una guía didáctica con estrategias lúdicas que ayuden a mejorar la expresión oral en inglés y socializarla en el área y los estudiantes de la institución.</p>	<p>¿Le gustaría contar con una guía de estrategias lúdicas para motivar la expresión oral en el Idioma Inglés?</p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE INGLÉS
ENCUESTA DE INVESTIGACION DIRIGIDA A DOCENTES

La siguiente encuesta tiene como objetivo conocer las estrategias lúdicas como mecanismo para el desarrollo eficaz de la expresión oral en Inglés. Los resultados obtenidos contribuirán a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del Idioma. (La información que usted proveerá será de absoluta reserva).

Por favor responda las siguientes preguntas según su criterio

1. ¿Da a conocer usted con anticipación el tema a enseñarse?

Siempre Usualmente

De vez en cuando Nunca

2. ¿Ha notado usted que el empleo de estrategias lúdicas motivan a los estudiantes a aprender el idioma Inglés más fácilmente?

Siempre Usualmente

De vez en cuando Nunca

3. ¿Considera usted importante el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza del idioma Inglés?

Siempre Usualmente

De vez en cuando Nunca

4. ¿Incentiva usted a una participación creativa y espontánea a través del juego en el idioma Inglés?

Siempre Usualmente

De vez en cuando Nunca

5. ¿Promueve usted la pronunciación y entonación en las clases de Inglés?-

Siempre Usualmente

De vez en cuando Nunca

6. ¿Piensa usted que la conexión visual es muy importante cuando habla en las clases de Inglés?

Sí No

7. ¿Utiliza usted canciones que motiven a desarrollar la expresión oral?

Sí No

8. ¿Cuál de las siguientes técnicas emplea usted para potenciar la expresión oral del idioma Inglés?

Exposiciones

Diálogos

Debate

9. ¿Le gustaría contar con una guía de actividades lúdicas que le ayude a desarrollar la expresión oral en Inglés?

Sí No

¡Gracias por su colaboración!

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE INGLÉS
ENCUESTA DE INVESTIGACION DIRIGIDA A
ESTUDIANTES



Distinguido estudiantes, mediante esta encuesta se desea conocer las diferentes estrategias para promover la expresión oral en clase.

Las respuestas que ustedes nos proporcionen serán confidenciales por lo que se solicita responder con toda sinceridad a las siguientes preguntas. Marque con una X la respuesta según su criterio.

1. ¿Da a conocer su profesor con anticipación el tema a enseñarse?

Siempre Usualmente
De vez en cuando Nunca

2. ¿Siente usted que el juego lo motiva a aprender el idioma Inglés más fácilmente?

Siempre Usualmente
De vez en cuando Nunca

3. ¿Es importante para usted el uso de juegos en la enseñanza del idioma Inglés?

Siempre Usualmente
De vez en cuando Nunca

4. ¿Incentiva su profesor a una participación creativa y espontánea a través del juego en el idioma Inglés?

Siempre Usualmente
De vez en cuando Nunca

5. ¿Promueve su profesor la pronunciación y entonación en las clases de Inglés?-

Siempre

Usualmente

De vez en cuando

Nunca

6. ¿Piensa usted que la conexión visual es muy importante cuando habla en las clases de Inglés?

Sí No

7. ¿Utiliza su profesor canciones que le motiven a desarrollar su expresión oral?

Sí No

8. ¿Cuáles de las siguientes técnicas le ayudan a potenciar la expresión oral del idioma Inglés

Diálogos

Exposiciones

Debate

9. ¿Le gustaría contar con una guía de actividades divertida que le ayude a desarrollar la expresión oral en Inglés?

Sí No

¡Gracias por su colaboración!

FOTOS DE SOCIALIZACION.







“UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”

A petición escrita de la interesada, el suscrito RECTOR de la Unidad Educativa “Victor Manuel Guzmán” de la ciudad de Ibarra,

CERTIFICA

Qué; la Srta. **ALEJANDRA DEL ROCIO ALMEIDA ERAZO**, con CI 1002720330, estudiante de la Universidad Técnica del Norte en la Facultad FECYT Carrera de Ciencias de la Educación Especialización Inglés, para realizar la investigación del trabajo de grado con el siguiente tema: **“ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS COMO MECANISMO PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESION ORAL EN INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VICTOR MANUEL GUZMAN, de la ciudad de Ibarra durante el año lectivo 2012-2013.”**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como estimen conveniente.



Ibarra, 8 de mayo del 2014

Dr. Fernando Plascencia E.

RECTOR



“UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”

A petición escrita de la interesada, el suscrito RECTOR de la Unidad Educativa “VÍctor Manuel Guzmán” de la ciudad de Ibarra,

CERTIFICA

Qué; la Srta. **ALEJANDRA DEL ROCIO ALMEIDA ERAZO**, con CI 1002720330, estudiante de la Universidad Técnica del Norte en la Facultad FECYT Carrera de Ciencias de la Educación Especialización Inglés, aplicó las encuestas para la investigación de su Tesis de grado con el siguiente tema: **“ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS COMO MECANISMO PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESION ORAL EN INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VICTOR MANUEL GUZMAN, de la ciudad de Ibarra durante el año lectivo 2012-2013.”**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como estimen conveniente.



Ibarra, 8 de mayo del 2014

Dr. Fernando Plascencia E.

RECTOR



“UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”

A petición escrita de la interesada, el suscrito RECTOR de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” de la ciudad de Ibarra,

CERTIFICA

Qué; la Srta. ALEJANDRA DEL ROCIO ALMEIDA ERAZO, con CI 1002720330, estudiante de la Universidad Técnica del Norte en la Facultad FECYT Carrera de Ciencias de la Educación Especialización Inglés, realizó la socialización de la propuesta con el siguiente tema: **“ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS COMO MECANISMO PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESION ORAL EN INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VICTOR MANUEL GUZMAN, de la ciudad de Ibarra durante el año lectivo 2012-2013.”**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como estimen conveniente.



Ibarra, 8 de mayo del 2014

Dr. Fernando Plascencia E.

RECTOR



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:	1002720330		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Almeida Erazo Alejandra del Rocío		
DIRECCIÓN:	Bartolomé García 8-100 y Tobías Mena		
EMAIL:	aejita_israel@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	5000 247	TELÉFONO MÓVIL	0999329957

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO MECANISMO PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VÍCTOR MANUEL GUZMÁN DE LA CIUDAD DE IBARRA DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2012- 2013"
AUTOR (ES):	Almeida Erazo Alejandra del Rocío
FECHA: AAAAMMDD	2015/06/18
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Ingles
ASESORA /DIRECTORA:	MSc. Magdalena Villegas

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Almeida Erazo Alejandra del Rocío, con cédula de identidad Nro. 1002720330, en calidad de autora (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.

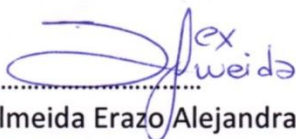
3. CONSTANCIAS

La autora (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 10 días del mes junio de 2015

LA AUTORA:

(Firma).....



Nombre: Almeida Erazo Alejandra del Rocío

C.C. 1002720330



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Alejandra del Rocío Almeida Erazo con cédula de identidad Nro.1002720330 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: **“ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO MECANISMO PARA EL DESARROLLO EFICAZ DE LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VICTOR MANUEL GUZMÁN; DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013. PROPUESTA ALTERNATIVA”** 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 10 días del mes Junio de 2015

(Firma).....

Nombre: Alejandra del Rocío Almeida Erazo
Cédula: 100272033-0