



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA RETENCIÓN DE VOCABULARIO EN EL IDIOMA INGLÉS A TRAVÉS DE LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DEL 3^{er} AÑO DE BACHILLERATO EN EL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2013- 2014.

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

AUTORA: Armas Pepinós Evelyn Gabriela

DIRECTORA: MSc. Sandra Guevara B.

Ibarra, 2016

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

En calidad de Directora de Trabajo de Grado titulado: **“USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA RETENCIÓN DE VOCABULARIO EN EL IDIOMA INGLÉS A TRAVÉS DE LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DEL 3^{er} AÑO DE BACHILLERATO EN EL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2013- 2014”** de la señorita; Armas Pepinós Evelyn Gabriela, egresada de la carrera de Licenciatura de Inglés; considero que el presente trabajo de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado examinador designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad.

Ibarra, Diciembre 2015



MSc. Sandra Guevara

DIRECTORA DE TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

El presente trabajo de grado va dedicado a Dios, en primer lugar por haberme dado la vida, ayudarme a sobrellevar

los momentos arduos de mi formación académica y así poder culminar con éxitos una etapa de mi vida.

A mis padres y hermanos quienes han sido una parte importante dentro de mi esfuerzo y dedicación, me han ayudado en mi crecimiento personal y universitario en estos años de preparación, para la obtención de mi título de Licenciada.

Eve

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Directora por haber compartido sus conocimientos en todo el proceso de desarrollo del trabajo de grado, quien con sus consejos y sugerencias me ayudó a la culminación, así como también a todos mis profesores por ayudarme y motivarme desde el inicio de mi carrera, quienes con su paciencia y dedicación han ido aportando sus conocimientos hasta llegar a la etapa final de mi formación universitaria.

A mis padres Amable y Carmen, mis hermanos Fernanda y Luis, compañeros de clases, a todos ellos un agradecimiento especial por su apoyo en todos mis años de estudio, dado que el esfuerzo que han puesto en mí será incalculable.

Eve

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....**¡Error! Marcador no definido.**

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA**¡Error! Marcador no definido.**

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.3 Formulación del Problema.....	4
1.4 Delimitación.....	4
1.4.1 Unidades de Observación.....	4
1.4.2. Delimitación Espacial.....	5
1.4.3. Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Objetivo General:.....	5
1.5.2 Objetivos Específicos:.....	5
1.6 Justificación.....	6
1.7 Factibilidad.....	8
CAPÍTULO II.....	9
2. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 Fundamentación Teórica.....	9
2.1.1 Fundamentación Epistemológica.....	9

2.1.2 Fundamentación Pedagógica	10
2.1.3 Fundamentación Educativa.....	13
2.1.4 Fundamentación Psicológica	17
2.2.5 Fundamentación Tecnológica	18
2.2. Categorías y Dimensiones	21
2.2.1 Actividades Lúdicas	21
2.2.2 Vocabulario	21
2.2.3 Reading.....	38
2.3.1. Técnicas de Reading	41
2.3 Posicionamiento Teórico Personal.....	56
2.4. Glosario de Términos.....	57
2.5 Subproblemas, Interrogantes.....	61
2.6. Matriz Categorial.....	62
CAPÍTULO III	63
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	63
3.1 Tipo de Investigación	63
3.2. Métodos	64
3.2.1. Método Inductivo-Deductivo.....	64
3.2.2 Método Analítico- Sintético	64
3.3 Técnicas e Instrumentos	65
3.4 Población	65
CAPÍTULO IV.....	66
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	66
4.1 Encuesta para Docentes.....	67
4.2. Encuesta para Estudiantes	78
CAPÍTULO V.....	89
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	89
5.1 CONCLUSIONES	89

5.2.RECOMENDACIONES.....	90
CAPÍTULO VI.....	91
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	91
6.1 Título:	91
6.2 Justificación e Importancia.....	91
6.3 Fundamentación	92
6.4 Objetivos.....	93
6.5 Ubicación Sectorial y Física	94
6.6 Desarrollo de la Propuesta.....	94
6.7 Impactos	145
6.8 Difusion	148
6. ALTERNATIVE PROPOSAL.....	146
BIBLIOGRAFÍA.....	203
LINCOGRAFÍA:.....	204
Anexos.....	206

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Actividades de la Respuesta Física Total	26
Gráfico N° 2: Actividades de Equipo	30
Gráfico N° 3: Habilidades Comunicativas del Idioma Inglés	31
Gráfico N° 4: Clasificar las Palabra por Temas.....	36
Gráfico N° 5: A prende Vocabulario practicado los verbos	36
Gráfico N° 6: Haciendo una Red de Palabras.....	37
Gráfico N° 7:Post –its Rainbow.....	38
Gráfico N° 8: La tècnica de Decodificaciòn	38
Gráfico N° 9: What`s App Chatting	39
Gráfico N° 10: Artículo de Periodico - Scanning	45
Gráfico N° 11: Skimming.....	48
Gráfico N° 12: Pàrrafo - Questioning	50
Gráfico N° 13: Historias - Inferring	53
Gráfico N° 14:Leer por Contexto.....	55
Gráfico N° 15: Actividades Lùdicas.....	68
Gráfico N° 16: Actividades Lùdicas.....	69
Gráfico N° 17: Vocabulario y Aprendizaje.....	70
Gráfico N° 18: Comprensión de Vocabulario	71
Gráfico N° 19: Listas de Nuevas Palabras.....	72
Gráfico N° 20: Sinònimos y Antònimos	73
Gráfico N° 21: Vocabulario en Frases u Oraciones	74
Gráfico N° 22: Idea Principal.....	75
Gráfico N° 23: Tècnicas Bàsicas de Lectura.....	76

Gráfico N° 24: Imàgenes.....	77
Gráfico N° 25:Guia de actividades Lúdicas	78
Gráfico N° 26 : Juegos Didàcticos	79
Gráfico N° 27: Juegos Didàcticos.....	80
Gráfico N° 28: Nuevo Vocabulario	81
Gráfico N° 29:Comprensión	82
Gráfico N° 30: Listas de Palabras.....	83
Gráfico N° 31: Sinònimos y Antònimos	84
Gráfico N° 32: Frases u Oraciones	85
Gráfico N° 33: Idea Principal.....	86
Gráfico N° 34: Tècnicas de Lectura	87
Gráfico N° 35:Imàgenes.....	88
Gráfico N° 36: Guia de Actividades Lúdicas	89

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: Matriz Categorical	62
Cuadro N° 2: Actividades Lúdicas.....	67
Cuadro N° 3: Actividades Lúdicas.....	68
Cuadro N° 4: Vocabulario y Aprendizaje.....	69
Cuadro N° 5: Comprensión de Vocabulario	70
Cuadro N° 6: Listas de Nuevas Palabras.....	71
Cuadro N° 7: Sinónimos y Antónimos.....	72
Cuadro N° 8: Vocabulario en Frases u Oraciones	73
Cuadro N° 9: Idea Principal	74
Cuadro N° 10: Técnicas Básicas de Lectura	75
Cuadro N° 11: Imágenes	76
Cuadro N° 12: Guía de Actividades Lúdicas.....	77
Cuadro N° 13: Juegos Didácticos	78
Cuadro N° 14: Juegos Didácticos	79
Cuadro N° 15: Nuevo Vocabulario	80
Cuadro N° 16: Comprensión.....	81
Cuadro N° 17: Listas de Palabras.....	82
Cuadro N° 18: Sinónimos y Antónimos.....	83
Cuadro N° 19: Frases u Oraciones	85
Cuadro N° 20: Idea principal.....	86
Cuadro N° 21: Técnicas de Lectura	87
Cuadro N° 22: Imágenes	88
Cuadro N° 23: Guía de Actividades Lúdicas.....	89

RESUMEN

Este estudio se realizó en el Colegio Universitario UTN de la ciudad de Ibarra durante el periodo lectivo 2013-2014, en el cual participaron los estudiantes de los terceros años de Bachillerato y los profesores del área de Inglés. El propósito fundamental de este trabajo fue detectar que actividades lúdicas utilizan los docentes y cuáles se podrán utilizar para mejorar la retención de vocabulario a largo plazo. El uso de actividades lúdicas innovadoras permitió mejorar la enseñanza del idioma Inglés proporcionando entretenimiento, diversión y motivación, haciendo que tanto el profesor como el estudiante disfruten una buena interacción con la destreza de reading, al comienzo, durante y al final del desarrollo de la clase. La innovación de actividades lúdicas en la educación se ha vuelto una parte fundamental, ya que esto ayuda a que el aprendizaje de vocabulario sea efectivo. Por tal motivo se elaboró una guía didáctica titulada: "Play and enjoy with words through the world of reading" la que contiene diversas actividades estratégicas que facilitan la retención de vocabulario previo y nuevo impulsando a desarrollar mejor sus habilidades comunicativas. Además esta guía ayuda a los estudiantes a adquirir vocabulario a largo plazo mediante la lectura, tomando en cuenta que la práctica de esta destreza es realmente necesaria en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.

ABSTRACT

The present research has been done in The UTN high school in Ibarra in the year 2013-2014, in which students of third of Bachillerato and the English teachers have participated, the main purpose of this investigation was to identify the kinds of recreational activities teachers use and which ones they could use to improve the long term vocabulary learning. Using innovative recreational activities allow teachers to change the English learning into an entertaining, funny and motivated way for teachers as well as the students, they enjoy the language at the beginning, during and at the end of the classes. The innovation of recreational strategies and methodologies in the education has been an important part, because this is a good tool that helps to get an effective vocabulary learning. That's why this didactic guide has been created "Play and enjoy with words through the world of reading" It is made of different useful activities to teach prior and new vocabulary focus on a meaningful learning. Furthermore this handbook gives students a long term vocabulary learning through reading, keeping in mind that the practice of this skill is very necessary in the teaching- learning process of English.

INTRODUCCIÓN

El Inglés es considerado actualmente el idioma más importante a nivel mundial, ya sea para las personas que lo hablan como primera o segunda lengua. Este idioma es muy necesario en el desarrollo de la comunicación alrededor del mundo, para jóvenes, niños y adultos. Se considera que el aprendizaje de Idioma Inglés en los jóvenes de Tercero de Bachillerato, hacia quienes está enfocada la investigación debería ser de grado mayor; ya que ellos iniciarán otro tipo de formación académica ya sea universitaria o de otra rama, para lo cual se deben adaptar a los cambios sociales, educativos y tecnológicos, donde se vuelve una exigencia su aprendizaje.

Al mismo tiempo es relevante recalcar que la globalización, el internet, el interés por conocer nuevas culturas y las posibilidades de que la gente goce de un futuro con mayores oportunidades laborales, son causas influyentes en las personas y se interese en aprender el idioma Inglés.

Este Trabajo de Grado Presenta un breve resumen de las temáticas a tratarse en cada uno de los capítulos:

CAPÍTULO I, se detallará el ciclo inicial de la investigación y delimitará los parámetros esenciales para su ejecución: problema de investigación, justificación, formulación del problema investigativo así como también los objetivos generales y específicos.

CAPÍTULO II, se mostrará el resume del tratamiento del problema de investigación desde las fundamentaciones teóricas, epistemología, psicología, educativa, pedagógica y tecnológica, dimensiones, categorías y glosario de términos.

CAPÍTULO III, se tratará la metodología de la investigación los tipos de investigación, métodos y técnicas e instrumentos que se utilizó.

CAPÍTULO IV, constará un análisis e interpretación con gráficos de resultados de las encuestas realizadas a maestros y estudiantes.

CAPÍTULO V, se detallará algunas conclusiones y recomendaciones con respecto a las encuestas realizadas.

CAPÍTULO VI, Aquí se desarrolla a la propuesta planteada por la investigadora que consiste en una guía de actividades lúdicas que ayudaran a la retención de vocabulario a largo plazo en la destreza de Reading.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

El Inglés se ha convertido en un idioma predominante alrededor del mundo por lo tanto, hoy más que nunca resulta ineludible aprenderlo. El uso de este Idioma va desarrollándose en todas las áreas del conocimiento en la sociedad. Motivo por el cual, su aprendizaje es necesario en todas las Instituciones Educativas a nivel nacional, porque si la persona habla esta lengua ampliará sus oportunidades profesionales.

Con este análisis en los últimos años la preocupación del Gobierno nacional ha aportado favorablemente para el mejoramiento del proceso de enseñanza del Idioma; sin embargo, aun con este apoyo hasta hoy, la institución educativa no cuenta con una guía didáctica de actividades lúdicas apropiadas, que ayude a fortalecer e un vocabulario básico requerido en el aprendizaje del Idioma Inglés.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, el estudio se centra en el Colegio Universitario anexo a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica del Norte, se creó el 29 de noviembre de 1988, base al Acuerdo Ministerial Nro. 278, el cual inició sus labores el 15 de octubre de 1989 en las instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Salud y los laboratorios de la FICAYA, en el sector de los Huertos Familiares: calle Luis Ulpiano de la Torr

Con estos antecedentes, se nombra al Lic. Jorge Villarroel como el Primer Vicerrector y la colaboración decidida de un grupo de 12 jóvenes maestras y maestros .La infraestructura de aquel tiempo era limitada, sin embargo las muchas iniciativas permitieron organizar el Colegio, administrativa y académicamente de una manera adecuada.

En 1992 el concejo universitario resuelve nombrar al Colegio Anexo con el nombre Milton Reyes, en el año 1993, la Dirección de Educación autorizo el funcionamiento del Primer Año de Bachillerato Técnico en Ciencias de Comercio y Administración, especialidad Contabilidad.

Transcurren los años y un 11 de agosto del 2003 se da el cambio de nombre de Colegio "Milton Reyes" a Colegio Universitario "UTN", se inauguraron las modernas instalaciones con las que actualmente cuenta el colegio, brindando una mejor y funcional infraestructura a todos los miembros de la comunidad educativa.

Desde el lunes 12 de Noviembre del 2012, el Dr. Iván Gómez y la Dra. Cecilia González asumen las funciones de Rector y Vicerrectora su dedicación por el beneficio de la institución, está en base a los lineamientos de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el Bachillerato General Unificado, Educación Básica y Proyecto de Reforzamiento en beneficio de aproximadamente 800 estudiantes que actualmente forman parte del Colegio Universitario "UTN", contando también con 25 docentes de planta que laboran en la institución.

Es necesario mencionar que el colegio también cuenta con alumnos maestros, estudiantes de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología que realizaron las prácticas pre profesionales, lo cual es un beneficio para la Institución Educativa, ya que cuenta con más educadores que ayudan al desarrollo e innovación tecnológica y educativa de los estudiantes.

Con las consideraciones presentadas y como egresada de la carrera de Inglés, se desea dejar un recuerdo realizando el siguiente trabajo investigativo, para el cual se presenta el planteamiento del problema.

1.2 Planteamiento del Problema.

Como alumna- maestra del colegio Universitario UTN, en la labor diaria se ha podido observar el desinterés que tienen los estudiantes, lo cual obstaculiza su aprendizaje. Los estudiantes no hacen conciencia acerca de la importancia que tiene estudiar este Idioma, considerando que se trata uno de los Idiomas globales requerido en el campo laboral y educativo.

Sin embargo, el Ministerio de Educación ha tratado de poner énfasis en esta problemática y buscar soluciones para que los estudiantes aprovechen de una mejor manera la enseñanza que este brinda, se han creado nuevas reformas educativas, entre las más importantes está el cambio de las planificaciones micro curriculares, las cuales se orientan en cumplir objetivos específicos para el desarrollo de todas las destrezas del Idioma Inglés.

Por consiguiente, este trabajo se enfocó en las siguientes causas y problemas detectados en el lugar mismo de los hechos, entre los casos son los siguientes:

Una de las causas que se pudo identificar es que los Docentes no se actualizan en el uso de actividades lúdicas para mejorar la retención de vocabulario en el Idioma Inglés, tomando en cuenta que la aplicación de actividades lúdicas ayudan a contribuir al progreso de enseñanza de la destreza de Reading , lo que provoca que el estudiante no aprendan significativamente vocabulario.

Otra de las razones es el uso de tópicos poco interesantes para el estudiante, debido a que el docente no utiliza temas que sean de agrado o que vayan acorde con la edad y el nivel de conocimiento del estudiante, por tanto las clases se vuelven monótonas con estudiantes desmotivados

Finalmente otra de las causas, es que los docentes no están actualizados en técnicas para trabajar en la enseñanza-aprendizaje de vocabulario en el Idioma Inglés en la destreza de Reading, el docente desconoce métodos efectivos para lograr que el estudiante asimile nuevas palabras o expresiones, por tal motivo causa el desinterés de los estudiantes por aprender el Idioma Inglés.

1.3 Formulación del Problema

“ Poco uso de actividades Lúdicas para mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato del Colegio Universitario UTN de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2013-2014.”

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 Universitario UTN	3ro de Bachillerato "A y B"	103	4

Elaborado por: Secretaría del Colegio Universitario UTN. 2013

1.4.2. Delimitación Espacial

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

1.4.3. Delimitación Temporal

Este estudio se llevó a cabo en el primer Quimestre en el año lectivo 2013-2014

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General:

Establecer que actividades lúdicas utilizan los docentes para mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través la destreza de Reading en el Colegio Universitario UTN en el año lectivo 2013-2014

1.5.2 Objetivos Específicos:

✚ Diagnosticar las actividades lúdicas que utilizan los docentes para mejorar la retención de vocabulario en el Idioma Ingles a través de la destreza de Reading.

✚ Determinar qué nivel de comprensión de vocabulario tienen los estudiantes en la destreza de Reading.

✚ Elaborar una guía didáctica con actividades lúdicas para mejorar la retención de vocabulario en el Idioma Inglés a través de la destreza de Reading.

1.6 Justificación

El aprendizaje del Idioma Inglés es considerado como un pilar fundamental para el desarrollo de una sociedad globalizada. Es conocido internacionalmente como uno de los Idiomas más hablados alrededor del mundo, gracias a los avances que ha tenido este Idioma universal con el pasar del tiempo. Se ha convertido en una componente fundamental en las mallas curriculares de colegios y universidades.

Además entre los beneficios que aporta el aprendizaje del Inglés está la oportunidad de viajar sin problemas de comunicación, así como también permite la comunicación entre personas de otros países. El inglés abre las puertas para conocer nuevas culturas del mundo y apreciar los diferentes estilos de vida, y sus costumbres.

Entre los múltiples beneficios que tiene el aprender esta lengua está la oportunidad de estudiar en el exterior. Tener una educación donde se acredite un título internacional, cuya formación profesional sea codiciada en el ámbito laboral.

Tomando en cuenta los beneficios que trae consigo dicho aprendizaje en el Ecuador, se ha evidenciado la preocupación del Gobierno y especialmente el Ministerio de Educación, en cuanto a la adquisición de esta lengua, se ha incrementado textos de trabajo para los estudiantes y capacitación para los maestros.

Pero pese a eso en los últimos años se demuestra una deficiencia que tienen los estudiantes en el nivel de Inglés al terminar los niveles de educación básica, bachillerato, e incluso hasta a nivel universitario.

De la misma manera, es importante centrarse en la problemática que existe en el Colegio Universitario UTN, donde muchos estudiantes tienen un bajo nivel de conocimiento y reprueban Inglés. Esto debido a que una parte primordial en el aprendizaje del Idioma Inglés es el vocabulario o el conocer nuevas palabras, y al ser este muy limitado impide que el estudiante desarrolle todas las destrezas que conciernen al Idioma.

Este trabajo investigativo se ha desarrollado considerando que hoy en día los estudiantes aprenden el vocabulario de una manera superficial, y debido a que el vocabulario es un factor importante en el proceso de aprendizaje de cualquier Idioma,

Es importante que el estudiante a medida que aprenda adquiera un aprendizaje a término prolongado. Esto será mediante la utilización de actividades lúdicas, que ayuden al desarrollo de la memoria a largo plazo y por consiguiente de la retención.

Es por eso, que se pensó crear una guía de actividades lúdicas para beneficiar a estudiantes y docentes, ya que esta puede contribuir para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje y dar una solución inmediata a este problema existente.

El beneficio de este proyecto se lo podrá ver en la culminación cuando se socialice con estudiantes y docentes. Se conseguirá usar una guía de actividades lúdicas en las aulas que ayuden a despertar el interés de los estudiantes por aprender el Idioma, de tal manera que ellos incrementen el nivel de vocabulario.

Conjuntamente, ayudará a reducir la dificultad para retenerlo a largo plazo en la destreza de Reading y así se contribuirá al progreso del Colegio y de toda su Comunidad Educativa, que comprende estudiantes, docentes, autoridades y porque no señalar padres de familia. Por lo tanto, se contribuirá al desarrollo activo de la sociedad y del país.

1.7 Factibilidad

El proyecto investigativo es factible porque se cuenta con la autorización correspondiente de las autoridades de la Institución, como Rectora, Vicerrector e Inspector General , para realizar el proceso requerido dentro de la institución.

Así como también la participación de los docentes del área de Inglés que conforman cuatro personas y estudiantes de los dos paralelos de tercer año de bachillerato del colegio universitario “UTN” para su desarrollo.

También se pudo encontrar gran cantidad de bibliografía, y documentos de apoyo a través de Internet, libros digitales, revistas digitales así como también libros en la biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Conjuntamente se impulsó la investigación con recursos tecnológicos tales como computadora, internet e impresora, así como también materiales de oficina hojas de papel, tinta de computadora, anillados, esferos, tijeras y goma.

Al mismo tiempo se cubrió los gastos económicos requeridos en la investigación incluidos en el desarrollo del proyecto desde su inicio hasta su culminación como son costos de impresiones a color y blanco y negro, costos de papel bond para impresión.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

2.1.1 Fundamentación Epistemológica

Uno de los principales enfoques de la educación es que el conocimiento sea producto de una construcción social, donde el desarrollo de la inteligencia sea indispensable, donde la investigación científica hace un análisis y una reflexión desde una perspectiva del conocimiento.

La epistemología da a conocer los métodos teóricamente investigados y comprobados para el desarrollo de un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro del Idioma Inglés.

La epistemología también se relaciona con la metodología, porque ambas se encargan de estudiar procedimientos o métodos a seguir, considerando que el Idioma Inglés requiere del apoyo de nuevas metodologías basadas en los avances de la sociedad, la epistemología ayudaría a estudiar qué actividades o métodos usar para el mejoramiento de vocabulario del Inglés.

La epistemología estudia la adquisición de el conocimiento en base a los problemas encontrados en la sociedad y especialmente en el ambito educativo, del proceso que la persona sigue , la naturaleza con la que se adquiere el conocimiento, de que manera adquiere el conocimiento en su vida diaria.

2.1.2 Fundamentación Pedagógica

Según Acosta Alamilla (2012),

“En la sociedad moderna la pedagogía ha llegado a ser un espacio para la regulación y las relaciones entre el conocimiento y las experiencias , el docente y el alumno , el contenido y el método , históricamente la manera de concebir el conocimiento pedagógico ha promovido respuestas de diversos problemas educativos”. (p.7)

Por lo tanto, la educación juega un papel muy importante en la sociedad, porque cada día el docente tiene en sus manos el compromiso y la responsabilidad de formar y educar a los niños, adolescentes, jóvenes y adultos para que enfrenten los nuevos retos que la sociedad demanda.

Así que, el docente debe enfocarse más en enseñar a pensar que en solo transmitir información, ya que esto beneficiaría en la adquisición del Idioma Inglés. Brindaría un mejoramiento en el aprendizaje del vocabulario, saber pensar y ser reflexivos es una buena técnica.

Según Acosta Alamilla (2012),

“La pedagogía como ciencia de la educación ha transitado por diferentes momentos y escuelas significativas, que han contribuido a desarrollar las prácticas en el aula y con ello ofrecer nuevas estrategias favorecedoras del aprendizaje y desarrollo humano de los alumnos en los diferentes niveles de su educación.” (p.12)

La pedagogía desde hace mucho tiempo atrás ha tomado un rol muy importante en el ámbito educativo, es por ello que día a día ha venido

transformándose he innovándose. Ha tenido un mayor manejo de aprendizaje en el aula de clases, enfocado al desarrollo de los estudiantes y por ende de la sociedad.

Por consiguiente, la pedagogía tiene relación con las prácticas que se realizan en el aula, con las actividades que se desarrollan especialmente si se aplican actividades didácticas como estrategias lúdicas para la retención del vocabulario, El uso de estrategias lúdicas contribuirá a una metodología eficiente en clases y poder llegar a adquirir un aprendizaje de vocabulario significativo.

MODELOS PEDAGÓGICOS

Según Julian de Zubiria Zamper (2011);

“El Modelo Pedagógico Instruccional, corresponde a la práctica de la Pedagogía Tradicional. Se identifica por ser la escuela de la obediencia, la puntualidad y el trabajo mecánico y repetitivo, su finalidad consiste en enseñar conocimientos específicos y las normas aceptadas socialmente. En su fundamento Psicológico, el niño es considerado como una tábula rasa sobre la que se van imprimiendo desde el exterior saberes específicos”.(p 105)

Por lo antes mencionado se puede concluir que el modelo pedagógico Instruccional era el modelo pedagógico que se utilizaba tradicionalmente, que funcionaba a base de reglas que se tenían que cumplir estrictamente donde solo funcionaba la parte mecánica del cerebro del estudiante en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Este tipo de modelo pedagógico hace que el aprendizaje sea visual y repetitivo, no hace que exista una relación entre la teoría y práctica. El uso

de esta relación es muy importante en el aprendizaje de Inglés porque el estudiante requiere poner en práctica sus conocimientos para que se conviertan en un verdadero aprendizaje dejando de ser memorístico y poco dinámico.

Además este modelo se enfoca en su mayoría en la formación del carácter de los estudiantes, donde el maestro dicta sus clases bajo un régimen de disciplina, y la obediencia es identificada como una de las normas sociales a seguir por el estudiante.

Según Julián de Zubiria Zamper (2011);

**“El modelo pedagógico auto-estructurante la pedagogía activa explica el aprendizaje de una manera diferente a la pedagogía tradicional el elemento principal de diferencia que establece el activismo proviene de la identificación del aprendizaje con la acción. Se “aprende haciendo”. El conocimiento será efectivo en la medida en que repose en el testimonio de la experiencia; la escuela debe por tanto crear las condiciones para facilitar la manipulación y experimentación por parte de los alumnos.”
(p.111)**

Este modelo pedagógico se enfoca en un aprendizaje activo donde el estudiante ya no es solo un oyente, sino que también demuestra su participación en los procesos de enseñanza aprendizaje. Se identifica con la teoría y la práctica, el maestro debe facilitar la experimentación y el descubrimiento de la materia y de esta manera ayudar a crear conocimientos prácticos en los estudiantes.

El educando no tiene limitaciones en la mejora de su pensamiento, el maestro viene a ser la persona que fomenta la libre expresión del estudiante y no interviene en el desarrollo espontáneo del alumno. La

práctica de juegos en el aprendizaje del Idioma Inglés es esencial porque es ahí donde el alumno se desenvuelve en su medio natural y por ende sirve como una herramienta para que el estudiante se sienta motivado durante el proceso de enseñanza, lo que conlleva hacia la adquisición de un aprendizaje efectivo.

2.1.3 Fundamentación Educativa

Según Sarramona (2008),

“La educación como la salud, es de las cuestiones que más ampliamente preocupa a los seres humanos, tanto por lo que afecta a la perspectiva personal como social. La importancia de la educación tiene una explicación profunda: gracias a ella se llega la meta de la humanización o, dicho en forma negativa sin educación no hay posibilidad de llegar a ser persona humana, en el sentido pleno de la palabra, la educación es tan antigua como el hombre y consustancial al desarrollo del género humano.(p.13)

La educación es un factor muy relevante en la persona, es lo principal que todo hombre debería tener, influye para el desarrollo y avance de la persona y de la sociedad, es necesaria en todos los sentidos; para alcanzar mejores niveles de bienestar social y de crecimiento económico.

Razonablemente la persona sin educación no avanza, por lo tanto no aporta en nada para formar una sociedad productiva. Especialmente al referirse al dominio del idioma Inglés, dado que el aprendizaje de sus destrezas, particularmente del vocabulario es un aspecto importante dentro del ámbito comunicativo, sin vocabulario no existiría comunicación.

Teoría del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es lo opuesto a un aprendizaje repetitivo, contribuye a crear nuevos significados, relaciona los conceptos con el conocimiento que ya posee y le da sentido. Para que el alumno llegue a tener un aprendizaje significativo depende de varios factores o debe cumplir con varias condiciones:

La materia debe tener contenidos significativos, el material de instrucción debe tener una secuencia o una coherencia lógica de sus contenidos para ser enseñados.

Otra condición es que el estudiante debe poseer ideas previas y ser consciente de las mismas. Para aprender significativamente se requiere de una actividad mental, lo cual consiste en hacer relación la información nueva con la información que ellos ya conocen, produciendo una modificación del conocimiento existente. Esto se puede lograr utilizando materiales didácticos y actividades que despierten el interés de los estudiantes en la materia y de esta manera se lograra obtener una aprendizaje significativo.

Además la motivación, también es tomada como parte de un aprendizaje significativo. La actitud del estudiante es fundamental, si el estudiante no está motivado no hay aprendizaje o solo se enfocaría en adquirir un aprendizaje memorístico o superficial mas no un significativo.

Resumiendo, aprendizaje significativo es aprendizaje con significado, comprensión, sentido, capacidad de transferencia; opuesto al aprendizaje mecánico, puramente memorístico, sin significado, sin entendimiento. Depende esencialmente del conocimiento previo del estudiante, de la relevancia del nuevo conocimiento y de su predisposición para aprender y

lo más importante el material o actividades que se utiliza en la clases para lograrlo.

La utilización de material lúdico es una buena estrategia metodológica, que se la puede usar, a través de esta se podría llegar a crear un aprendizaje significativo, ya que las actividades lúdicas hacen crear una correlación con la teoría y la práctica.

Teoría Constructivista

La teoría constructivista tiene como meta que la función del maestro sea fomentar un aprendizaje significativo de los estudiantes construido por ellos, en el constructivismo también se manifiesta que el aprendizaje debe ser intelectual y activo, que se produce mientras la persona interactúa con el entorno.

Esta teoría manifiesta que educar no solo es transmitir una serie de datos informativos para que el alumno haga esfuerzo por retenerlos, es un error pensar que entre más capacidad memorística es mayor la capacidad de aprendizaje, lo importante es aprender a descubrir y a analizar la información. La teoría constructivista es un proceso mediante el cual el estudiante construye nuevos conocimientos apoyándose de los conocimientos que ya posee.

Existen algunas ideas fundamentales en el constructivismo que se hacen referente a la educación donde el alumno debe ser responsable de su propio aprendizaje, es decir el alumno debe aprender por sí mismo.

El estudiante construye un conocimiento que posee la sociedad para hacerlo personal, otro punto es la función del docente, debe utilizar

herramientas y dinámicas adecuadas, para llegar a lograr una buena interacción entre maestro y alumno para facilitar el aprendizaje.

Por otro lado, en relación al concepto de aprendizaje significativo, y el constructivismo tiene influencia en los contextos sociales y culturales en el conocimiento. Así se considera que el aprendizaje es una actividad personal donde las habilidades de los estudiantes se desarrollan “de manera natural” y esto se produce a través de lo que el constructivismo llama “rutas” de descubrimiento. El profesor debe guiar al estudiante hacia esas “rutas”, para que los alumnos puedan adquirir de forma natural las habilidades y las estrategias necesarias que le permitan organizar y almacenar la información que recibe y posteriormente localizarla dentro del conocimiento mental creado en base su experiencia previa.

Zambrano, Meirieu, Theodoropoulou y Matulae (2013), manifiesta que:

“El aliado firme de la educación es la globalización, la sociedad genera nuevas prácticas y nuevos modos de relación con la cultura, si antes lo local configuraba las relaciones de producción, control y distribución de conocimientos, hoy la deslocalización define las reglas del juego. En efecto los sistemas escolares y saberes tradicionales han sido colonizados.” (p. 49)

Se podría decir que la globalización va de la mano con la educación, así como se cuenta una sociedad globalizada también se debe tener una educación globalizada es por eso que la educación debe ir de acuerdo a los nuevos estándares requeridos por la sociedad.

Por las consideraciones anteriores, uno de los estándares que se incluye y que exige una sociedad y un mundo globalizado es el aprendizaje del

Inglés, ya que este idioma es uno de los más hablados y utilizados alrededor del mundo; es por eso que, la sociedad necesita conocerlo, aprenderlo e interiorizarlo, es especial los estudiantes de tercero de bachillerato ya que ellos están proyectando su vida hacia diferentes campos dentro de la colectividad, sin importar el tipo de trabajo que ellos vayan a desarrollar durante el transcurso de su vida.

2.1.4 Fundamentación Psicológica

Para Almaguer (2010),

“El fundamento psicológico de la didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje, hace referencia a la conducta humana del sujeto que aprende, las características y capacidades que están implicadas en los procesos de aprendizaje”.(p.139)

La didáctica encierra muchos factores relacionados con el aprendizaje de habilidades y destrezas básicas de acuerdo a la conducta humana, es por eso que la psicología juega un papel muy importante porque dependiendo de la conducta del estudiante se puede aplicar estrategias y métodos.

Por consiguiente, dichas estrategias y métodos deben estar enfocados para desarrollar las habilidades y destrezas de el estudiante, especialmente en la adquisición del nuevo vocabulario y de la misma manera para trabajar en la retención a largo plazo.

La psicología educativa es muy influyente en cuanto se refiere a metodologías y procesos que el docente escoge para trabajar en la clase y los contenidos que se van a enseñar. La psicología tiene que buscar

soluciones a los problemas que se le presenta al docente en cuanto a la enseñanza.

Es por eso que la psicología tiene una gran relación con la educación, es una herramienta principal ya que con la ayuda de ella se puede llegar a concretar o dar solución a diversos problemas relacionados con el aspecto psicológico de los estudiantes en especial a los que se presentan en el aprendizaje del Idioma Inglés como es la enseñanza de vocabulario y la retención del mismo a largo plazo.

2.2.5 Fundamentación Tecnológica

Según Ogalde y Gonzales (2010),

“Las nuevas tecnologías o sencillamente llamadas NT son una serie de herramientas, creadas por la aplicación de principios científicos, que facilitan procesos como la comunicación y la más importante la educación, sella mamas nuevas porque están sujetas a cambio constante, una de sus características es que precisamente por lo general el usuario debe mantenerse actualizado, al tanto a a las novedades”.(p.43).

Las nuevas tecnologías que tenemos que ha desarrollado la sociedad están en un cambio constante. La sociedad debe adaptarse y actualizarse a esos cambios porque hoy en día las NT son una herramienta muy útil en la comunicación y por ende en la educación.

La tecnología facilita el proceso educativo, lo hace más flexible, más comunicativo, más entretenido, obteniendo de esta manera que el estudiante despierte el interés por la materia, considerando que hoy en día los estudiantes giran alrededor de la tecnología. Esta se ha convertido en una parte importante que capta la atención en la sociedad entera, es por

eso que, si el estudiante usa o hace lo que le gusta en el proceso de aprendizaje podrá adquirir un aprendizaje a largo plazo y no un aprendizaje superficial.

Sánchez García, L (2010) en su obra

“Las TICs y la formación del profesorado en la Educación Secundaria asegura que: “Hoy en día la educación no debe enfocarse o centrarse sólo en la transmisión de conocimientos, sino que tiene que desarrollar otras capacidades. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) representan un gran reto para la educación moderna no sólo en la enseñanza, sino también en el aprendizaje” (p.25)

Por lo tanto, el aporte Tecnológico constituye un factor determinante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, que demanda un adecuado uso de la tecnología, y una responsable y consciente explotación de la misma.

En conclusión con el uso de la tecnología, tanto docentes como alumnos logran beneficiarse, ya que estos elementos contribuyen a la formación integral de profesionales competentes y capaces de enfrentarse a las altas demandas y exigencias de la sociedad moderna proveyendo herramientas tecnológicas acordes con los avances de la ciencia y la tecnología.

El objetivo principal que tiene la tecnología con la educación es contribuir al progreso mediante la visión general y global de nuevos instrumentos y la creación formación de aptitudes básicas necesarias para el desarrollo tecnológico de la sociedad.

Además la tecnología es indispensable para generar flexibilidad y creatividad en todos los niveles educativos, los estudiantes pueden acceder a una sociedad multicultural y sin fronteras a manera que el Inglés no se

represente en forma aislada, sino en un ambiente lingüístico y cultural. También es importante para el desempeño adecuado de los estudiantes en nuestro mundo global extremadamente competitivo.

Hoy en día la tecnología y la multimedia se han vuelto un factor importante y una herramienta útil en el aprendizaje autónomo de vocabulario y en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes durante el periodo de estudio, especialmente al momento de aprender un idioma extranjero y especialmente del Inglés.

Al momento de usar las tics dentro del aula el maestro tiene la oportunidad de ampliar e innovar su metodología de enseñanza-aprendizaje de vocabulario , adoptando la tecnología como una nueva forma de acercarse a la obtención de un conocimiento a largo plazo y no superficial , consecuentemente obtendrá un resultado efectivo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que ellos se sienten inmersos en un medio tecnológico donde se facilita su atención y se atiende a diversos estilos estilos de aprendizaje

El aprendizaje multimedia sucede cuando los estudiantes crean representaciones mentales en su cerebro de palabras imágenes o videos construyendo un conocimiento.

En el caso de vocabulario el estudiante con la ayuda de la multimedia no solo traduce las palabras si no que las internaliza, aprende pronunciación, tomando en cuenta que hoy en día el estudiante puede encontrar diversidad de programas y de aplicaciones no solo para aprender vocabulario, si no también para el desarrollo de otras destrezas mediante juegos o ejercicios prácticos.

El uso de la multimedia en el aprendizaje del idioma Inglés da como resultado un aprendizaje a largo plazo, tomando como factor importante que el objetivo de la enseñanza de vocabulario no es la cantidad de palabras si no la calidad de ellas, para conocer mejor y poder obtener buenos resultados.

Considerando que el aprendizaje de vocabulario no solo implica conocer el significado de la palabra si no saber los usos para así ocuparla de manera adecuada de acuerdo al contexto requerido, además de aprender a escribirla y pronunciarla correctamente.

2.2. Categorías y Dimensiones

2.2.1 Actividades Lúdicas

Para Mariotti (2010),

“Las actividades Lúdicas son ocupaciones o actividades libres que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. (p.16)

Las actividades lúdicas son aquellas que se las realizan libremente o voluntariamente. El fin específico es salir de la rutina de la vida diaria cuyo interés es captar la atención de los estudiantes, para facilitar el aprendizaje del idioma Inglés. Especialmente en la parte de vocabulario y su retención, son una gran ayuda para facilitar el proceso de aprendizaje en el estudiante.

Para Gutierrez (2009) “La actividad Lúdica es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, siendo importante para el adolescente ya que es su medio natural de aprendizaje, no solo como fuente de distracción y diversión sino también como una fuente que atrae la atención del estudiante en la materia a enseñarse.”(p.19)

La lúdica genera ambientes agradables, mágicos y emociones, Schiller un poeta y educador dice “que el hombre es hombre completo solo cuando juega”, por esta razón viene la idea de que las actividades lúdicas generan libertad y espíritu de alegría.

Las actividades lúdicas generan motivación en los estudiantes y esa motivación impulsa a los estudiantes a generar nuevos conocimientos, son consideradas como gran ayuda en la educación y especialmente en la enseñanza del idioma Inglés porque se despierta el deseo por explorar mediante el juego al mismo tiempo que mantienen una curiosidad despierta del estudiante.

Características de las Actividades Lúdicas en la Educación

- ✚ Dentro del ámbito educativo constituye un medio principal para el desarrollo de los conocimientos, habilidades y comportamiento con relación a la materia estudiada.
- ✚ Fortalece la integración y el trabajo en equipo de los estudiantes
- ✚ Disminuye los niveles del estrés del estudiante y crea un ambiente motivador para su aprendizaje.

- ✚ Implica una participación activa en clases por parte del estudiante no solo participación teórica.
- ✚ En el ámbito intelectual-cognitivo fomenta la observación, la atención, la imaginación, el desarrollo de las habilidades y el potencial creador del estudiante.
- ✚ Permite aprender vocabulario en el idioma inglés atrae a los estudiantes de los diferentes estilos de aprendizaje de estudiante, interés y conocimientos previos que ellos tengan.

Beneficios de las Actividades Lúdicas

Es importante saber que el uso de las actividades lúdicas tiene muchos beneficios para el aprendizaje del idioma Inglés y especialmente de vocabulario, aparte de crear un aprendizaje significativo. También fomentan la participación y la competencia sana entre los estudiantes.

Rubio y García (2013) mantiene los siguientes beneficios en el uso de actividades Lúdicas dentro del aula de clases

- a) **Beneficios Afectivos:** Los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promueven la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- b) **Beneficios Cognitivos:** Los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.

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

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

Para López (2009)

La actividad lúdica, en el aprendizaje de la lengua extranjera, permiten al alumnado: activar su motivación, facilitar la observación e investigación, relacionarse con los compañeros, afianzar la confianza y seguridad en sí mismos, existen varios tipos de actividades lúdicas, los más relevantes en el aprendizaje del idioma inglés son: (p.64)

Entre los tipos de actividades lúdicas está el de **Respuesta Física Total**, este tipo de actividad está en el aprendizaje de lenguas, que propone la enseñanza de la lengua hablada con la acción como actividad física, el movimiento corporal es un gran recurso para ayudar a comprender el idioma Inglés.

El docente desempeña un papel activo en las acciones que realizan en el aula utilizando el contenido a aprender y el respectivo material de apoyo. Por ejemplo algunas de las actividades a realizar dentro de este tipo son:

- + Ordenar Objetos.
- + Vestir al personaje o mascota según la estación del año,
- + Señalar las partes del cuerpo siguiendo comandos.
- + Adivinar el vocabulario por mímicas
- + Storytelling.
- + Simón dice

Gráfico Nº 1 : Actividades de Respuesta Física Total



<https://prezi.com/f5qu1h1kbjui/untitled-prezi/>

De acuerdo a la página:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Total Physical Response](http://es.wikipedia.org/wiki/Total_Physical_Response)

Total Physical Response o Respuesta Física Total es un conjunto de métodos desarrollados por el Dr. James J. Asher, un profesor de psicología de la Universidad Estatal de San José, para colaborar en el aprendizaje del lenguaje. El método radica en la asunción de que cuando se aprende un lenguaje adicional, este lenguaje es internalizado a través de un proceso de descifrado de código, similar al desarrollo del

primer lenguaje y este proceso permite un periodo largo de desarrollo de la comprensión antes de la producción de lenguaje. Los estudiantes son llamados a responder físicamente a órdenes verbales

Este tipo de actividad es un método utilizado en proceso de aprendizaje de un nuevo idioma, está basado en el diálogo y la acción, incluyendo a la actividad física del estudiante, el estudiante se rige a una serie de comandos a ser cumplidos en la clase. Se la puede tomar como una actividad lúdica donde el estudiante internaliza el nuevo vocabulario aprendido haciendo, convirtiendo su aprendizaje en práctico

Características Importantes de las Actividades de Respuesta Física

Total:

- ✚ Puede ser utilizado para enseñar a los estudiantes que sufran de dislexia o alguna enfermedad que tengan al momento de aprender nuevos idiomas.
- ✚ Se combina habilidades verbales y motrices para la mejor comprensión del idioma Inglés.
- ✚ Las habilidades del idioma Inglés son asimiladas rápidamente
- ✚ Ayuda a desarrollar la memoria, es por eso que esta actividad es usada para aprender nuevo vocabulario independientemente del tipo que sea este.
- ✚ Estas actividades se puede utilizar en cualquier nivel de Inglés que tenga el estudiante, ya que el tipo de vocabulario utilizado se lo puede adaptar de acuerdo al nivel.

Para López (2009)

“Actividades Equipo (Games to play outside the classroom): actividades de corro (ring games), comba (skipping games), carrera y salto (running and jumping games – hopscotch, character freeze), pelota (ball games), escondite (hiding and finding games – hide and seek, treasure hunt, encuentra el lugar, el mundo de los deportes que ayuda en el aprendizaje de vocabulario relacionado con los deportes, esos juegos también pueden realizarse en el aula si hay espacio suficiente, tienen un efecto positivo en los estudiantes, captan la atención y la concentración por lo tanto ayudan a que el estudiante, adquiera un aprendizaje duradero y no superficial.” (p.66)

Las actividades en equipo aumentan la capacidad de los estudiantes para trabajar juntos, que los estudiantes se sientan conectados entre sí, el desenvolvimiento del estudiante en un trabajo en equipo se considera una habilidad crucial en el siglo 21.

Es por eso que el educador debe hacer que sus estudiantes experimenten interacciones donde los alumnos a través de múltiples y divertidas actividades que desarrollen las habilidades de grupos cooperativos.

La participación reforzará una actitud positiva en lo educandos y contribuirá significativamente al desarrollo del conocimiento y motiva al estudiante a tomar responsabilidad de su propio aprendizaje.

Las actividades de equipo en las clases de Inglés pueden servir de manera eficiente para unir al grupo, desarrollar sus destrezas y direccionar sus habilidades reaccionar de una actitud positiva en el aprendizaje del

nuevo vocabulario con el objetivo de que se convierta en un aprendizaje a largo plazo.

En este tipo de actividades los estudiantes trabajan como equipo para llegar a lograr un solo objetivo, ayudan a consolidar el conocimiento del compañero a través de una participación unida y práctica.

Beneficios de las Actividades de Equipo:

- ✚ Los estudiantes pueden expresarse con mayor confianza cuando trabajan en equipo.
- ✚ Desarrolla la habilidad de captar palabras a través del aprendizaje de vocabulario
- ✚ La acción grupal es más efectiva que la acción individual aporta más conocimientos y experiencias sobre el tema o el vocabulario a aprenderse.
- ✚ Las actividades en equipo le ayuda a desarrollar las destrezas sociales no solo en español sino que también en el aprendizaje del idioma Ingles, hace que el estudiante se sienta motivado a un trabajo cooperativo

Es importante conocer ciertos beneficios que traer las actividades lúdicas y en especial las actividades de equipo, para ponerlas en práctica dentro del aula de clases no solo enfocandoce al aprendizaje del idioma ingles sino también a otras áreas cognitivas, psicológicas y de comportamiento del estudiante, ya que la delicada labor que tiene el docente no solo consta la trasmisión de conocimientos si no también

comprender a los estudiantes desde el aspecto psicológico en el diario vivir de ellos.

Gráfico N° 2 : Actividades de Equipo



<http://www.catalystteambuilding.com/teambuilding>

Según Guerra Ojeda (2010)

Juegos sirven para desarrollo de las habilidades comunicativas del Idioma Inglés.- Teniendo en cuenta que una segunda lengua no debe ser mirada como una asignatura más ya que es una habilidad y como toda habilidad se aprende por la práctica. Es importante que el estudiante este expuesto al idioma de una manera integral, que la clase sea un ambiente de interacción en la segunda lengua, donde se explote al máximo las habilidades comunicativas, donde exista un ambiente físico que le permita al estudiante respirar un ambiente motivador y un docente facilitador del proceso de adquisición de las herramientas necesarias que faciliten la comunicación. Por eso, en cada clase debe existir interacción y participación activa donde el estudiante disfrute y se beneficie de su aprendizaje, un claro ejemplo de este tipo de ejercicios son los diálogos, role plays, actuaciones.(p.4)

Al igual que el desarrollo de cualquier habilidad del idioma Inglés, el desarrollo de las habilidades comunicativas también es importante, porque sin comunicación no existiría un idioma. La práctica de actividades lúdicas favorece al desarrollo de esta habilidad debido a que se necesita la interacción de los estudiantes, que no solo escuchen, miren sino que también participen.

Gráfico Nº 3 : Habilidades Comunicativas del Idioma Inglés



<http://doucefrance00.blogspot.com/2011/11/dialogues.html>

2.2.2 Vocabulario

Para García (2009) “El vocabulario es una pieza clave en el aprendizaje de una segunda lengua. Porque no solo pensamos con palabras si no que a través de ellas nos comunicamos, expresamos nuestros sentimientos, razonamientos y deseos.” (p.9)

Muchas personas piensan que el aprendizaje de vocabulario en un nuevo idioma es solo el memorizar palabras, cuando en realidad incluye también frases léxicas ya que del mismo modo encierran diferentes

significados al igual que las palabras y ayudan a la mejor comunicación en el idioma Inglés.

El vocabulario en Inglés es una parte importante en la enseñanza y aprendizaje de idioma, debido a que sin el suficiente conocimiento de vocabulario las personas no podría entender las ideas de otros y expresar sus propias ideas, mientras los estudiantes van progresando y aprendiendo el idioma con mayor fluidez, es importante la adquisición de vocabulario para desarrollar más sus habilidades comunicativas.

En este proceso de enseñanza de vocabulario el estudiante y el profesor debe estar consiente que el aprendizaje de este es un reto ya que el vocabulario es muy cambiante y va desarrollando cada día más, es importante saber que antes que cualquier técnica de aprendizaje de vocabulario lo que más favorecerá a adquirir un aprendizaje significativo, es crear un hábito de buscar ampliar su vocabulario siempre en contexto para poder retenerlas a largo plazo y usarlas con más continuidad.

Vocabulario es un conjunto almacenado y ampliable de palabras que los estudiantes conocen sus significados y sus usos, cuando el estudiante lee y encuentra una palabra que no está dentro de su vocabulario, pues esa palabra interrumpe su lectura, esa nueva palabra debe ser aprendida tanto en forma como en significado, ates de que se pueda añadir al vocabulario.

Es por eso que para crear el hábito de aprender vocabulario, el componente lúdico puede aprovecharse como una fuente motivadora en este proceso, donde el estudiante se sentirá como un ser activo, en un ambiente cómodo y de confianza para expresarse. Creando así que el aprendizaje de vocabulario se realice inconscientemente en el estudiante.

Para alcanzar una mejor retención del vocabulario existen diferentes técnicas y actividades que se pueden aplicar en el aula:

Listas de palabras

Los estudiantes pueden utilizar un glosario de palabras para facilitar su aprendizaje, el estudiante puede subrayarlas, resaltarlas y luego hacer su glosario.

Diagramas cuadros o dibujos ilustrativos

Es estudiante puede utilizar con las nuevas palabras por medio de la fuerza visual ayudara a la memorización.

Ejercicios de llenar huecos

El alumno dispone de las palabras para llenar en los huecos o las que tiene que adivinar pueden presentarse todas las palabras a la vez, puede ser de acuerdo a la categoría

Ejercicios de sinónimos u opuestos.

Pueden enlazar sinónimos u opuestos que aparecen en varias columnas, escribir el sinónimo u el opuesto, agrupar las palabras de acuerdo al tipo de relación o categoría que tengan.

Ejercicios de redacción

El estudiante escribe una frase que contenga el nuevo vocabulario y el estudiante aprende a redactar o contextualizar al mismo tiempo que aprende el nuevo vocabulario.

Aprender vocabulario todos los días es una de las mejores cosas que se puede hacer en el aprendizaje de un nuevo idioma, ya que la adquisición de este no se termina nunca.

Tener un amplio vocabulario puede ayudar al mejor desarrollo de las cuatro destrezas del idioma Inglés, si se encuentra una frase o palabra nueva tal vez se la pueda adivinar, pero si se encuentra cuatro o cinco resulta mucho más complicado y no se podría adivinarlas todas simultáneamente, por eso la importancia de aprender vocabulario durante el transcurso del aprendizaje del idioma Inglés.

Una técnica de aprendizaje de vocabulario en Inglés es **El palacio de la memoria**, el objetivo de esta es memorizar información rápidamente, asociando dicha información como nuevas palabras en Inglés con un sitio que el estudiante conozca bien generalmente imágenes de una casa, un edificio, el parque, el colegio, ubicando en diferentes partes de ese lugar las palabras nuevas a aprender, de esta manera cada vez que el estudiante observe el gráfico asocia palabras con imágenes construyendo un sitio mental en su cerebro, creando asociaciones artificiales ayudando a entrenar la memoria y obtener un aprendizaje de vocabulario a largo plazo, debido a que la mente subconsciente no sabe diferenciar entre lo imaginario y lo real se recordará la información.

Diana Tejada en su libro como aprender Inglés (2010) manifiesta algunas técnicas útiles para aprender vocabulario:



Clasificar las palabras por temas,

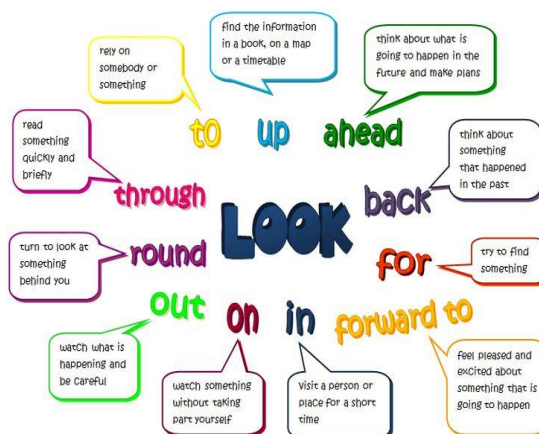
Esta actividad consiste hacer grupos de palabras de acuerdo al tema por ejemplo mind maps que son diagramas mentales que se utiliza para representar palabras o ideas asociadas, alrededor de la palabra clave.

Esta técnica ayuda a los estudiantes al desarrollo de la creatividad, a la memorización y organización de vocabulario, y de la misma manera a ponerlo en práctica, ya que facilita el funcionamiento de los dos hemisferios del cerebro, tomando en cuenta que la actividad productiva del cerebro se basa en la asociación de ideas para integrar y sintetizar la información.

En el aprendizaje de vocabulario se la puede utilizar trabajando en parejas o individualmente, en la palabra principal se debe utilizar mayúsculas y en las ideas de alrededor se debe utilizar lápices de colores, para darle más realce a la información.

Se puede trabajar con distintos tipos de vocabulario partes del cuerpo, miembros de la familia, partes de la casa de esta manera se le facilita al cerebro el aprendizaje porque se asocia temas entre sí, se crea una red de palabras a manera que al recordar una palabra de un grupo se hará más fácil recordar el resto de palabras que pertenecen a ese grupo.

Gráfico N° 4: Clasificar las Palabras por Temas



<https://www.pinterest.com/pin/447052700485801976/>

✚ **Aprende vocabulario practicando los verbos**, existen diferentes herramientas y estrategias a utilizarse en el aprendizaje de vocabulario, como actividades lúdicas que se relacionan con el movimiento de los estudiantes y la participación activa y entretenida para ellos dentro del aula.

Gráfico N° 5: Aprende vocabulario practicando los verbos





<http://eidioma.blogspot.com/2012/01/verbos-comunes-en-ingles.html>

✚ **Haciendo una Red de Palabras,**

Esta actividad es una buena forma para conocer vocabulario relacionado con una palabra, en una hoja de papel se escribe en el centro la palabra y a su alrededor **sinónimos y antónimos** que ya se conozca, con la ayuda de un diccionario se busca sinónimos y antónimos nuevos que se anota con otro color, finalmente se realiza oraciones utilizando las palabras aprendidas.

Gráfico N° 6: Haciendo una red de palabras

reckless alike depart careful ill sob exhausted simple energetic difficult arrive well oppisite laugh		
	 Synonym	 Antonym
leave		
sick		
similar		
cry		
cautious		
tired		
easy		

<https://www.pinterest.com/pin/5911043235463777/>

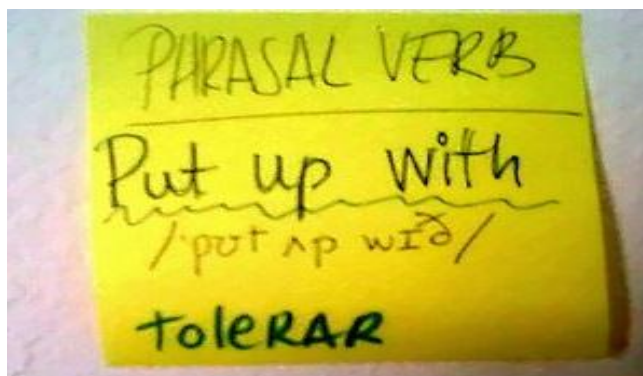
✚ Reutilizar las Palabras Aprendidas.

Comúnmente los estudiantes memorizan palabras con su significado, las cuales se quedan almacenadas en la memoria a corto plazo, así que es necesario hacer algo más para el cerebro retenga la información a largo plazo por ejemplo , días después de haber aprendido las palabras se las debe utilizar haciendo cuentos u oraciones

✚ Post –its Rainbow.

Es una técnica que consiste en crear un arcoíris dentro del aula usando post- its por cada palabra nueva aprendida en la semana o en el mes por ejemplo se puede utilizar para los verbos el color azul, para los adjetivos el color verde y el rosado para los adverbios y así hasta formar el arcoíris, de esta manera cada vez que el alumno mire al arcoíris trabajara con un aprendizaje visual que ayuda a desarrollar la memoria a largo plazo de los estudiantes se puede pedir a los alumno que vayan creando un rainbow book en el cual deberán hacer oraciones con las pablaras aprendidas utilizando el color que corresponden.

Gráfico N° 7: Post –its Rainbow

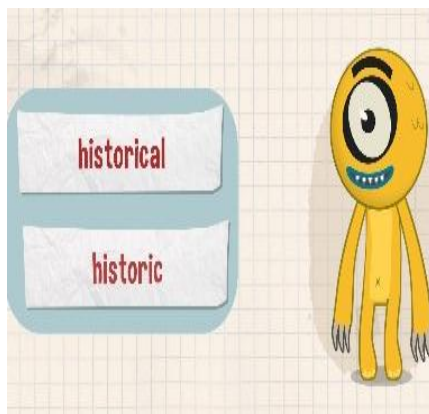


<https://no.wikipedia.org/wiki/Post-it>

✚ La técnica de Decodificación

Se enumera cuatros palabras cortas codificadas y se añade la palabra nueva que se quiera enseñar, se puede dejar a los estudiantes trabajar en grupos logrando de codificar las palabras.

Gráfico N° 8: La técnica de Decodificación



<http://computerhoy.com/listas/apps/mejores-apps-aprender-perfeccionar-idiomas-19689>

✚ What´s App Chatting.

Es una técnica de aprendizaje que lleva de la mano a la tecnología. Hoy en día los estudiantes y especialmente los jóvenes conviven en un mundo más abierto a la tecnología, de manera que trabajar con ella en el aprendizaje del idioma Inglés es mucho más fácil y divertido para los estudiantes.

El maestro facilitador deberá crear un grupo en su cuenta de what´s App con sus estudiantes en el cual deberán formular diálogos en ingles utilizando e vocabulario aprendido en clases, esto facilitara para que de alguna manera el vocabulario aprendido sea puesto en practica y no se lo almacene de una forma mecánica.

Gráfico N° 9: What's App chatting



<https://www.google.com.ec/search?hl=es-419&site>

2.2.3 Reading

Trejo (2012), manifiesta que “El acto de leer constituye un proceso de interacción entre el lector que examina un escrito para satisfacer los objetivos de su lectura y el texto que proporciona la información adecuada para cumplir con las finalidades del lector”. (p4)

Leer es una actividad en la cual el lector se proporciona con información conociendo e investigando acerca de un tema específico para así alcanzar ciertos objetivos y propósitos planteados después de su lectura, es un medio de conocimiento y de comunicación

Leer es el acto de entender un texto escrito donde se extrae información requerida como sea posible, comprendiendo lo que está escrito lo que lleva a realizar un proceso de razonamiento y de actitud crítica frente al texto.

A través de la lectura el estudiante no solo adquiere información sino que también crea hábitos de reflexión, síntesis y concentración, un estudiante que lee está preparado para aprender por si mismo durante toda la vida, además mejora las relaciones humanas facilitando el desarrollo de la habilidades sociales, mejora el sentido de comprensión de criterios de diferentes autores.

Además la lectura aumenta el conocimiento cultural del estudiante, proporcionando información y conocimientos de diferentes aspectos de la cultura humana

Según Gingras (2011)

Reading es un proceso complejo e intelectual que envuelve dos habilidades principales entender significados de palabras y el razonamiento con conceptos verbales, sin estas dos habilidades los estudiantes no pueden internalizar y comprender lo que ellos leen, es por eso que las técnicas o estrategias de lectura ayudan al maestro a entender como el estudiante comprende mejor el material a leerse. (p.30)

La lectura es considerada como una de las habilidades básicas del idioma Inglés, tomando en cuenta que todas las habilidades del lenguaje

benefician en el proceso de aprendizaje, la lectura contribuye a la aprovechamiento del resto de habilidades sin dejar a un lado el vocabulario ya que leer es la mejor manera de aprender vocabulario, haciendo de las otras habilidades productivas.

Al mismo tiempo no solo aporta al desarrollo del lenguaje sino que también desarrollan competencias para formarse como personas en la sociedad, abriendo nuevas puertas y nuevos mundos, nuevas oportunidades que nos permiten obtener nuevo conocimiento.

También beneficia en el desarrollo el pensamiento crítico y reflexivo del estudiante, entendiendo puntos de vista y argumentos específicos de la lectura comprender lo más relevante que el autor quiere transmitir al lector.

Reading es calificada como una de las destrezas del idioma que no despierta interés en los estudiantes o que es poco llamativa, y tomando en cuenta que esta destreza es un pilar fundamental para la asimilación de las otras destrezas, por esta razón los maestros deben optar por el uso de actividades lúdicas despertando la motivación de los estudiantes aplicándolas conjuntamente con las técnicas de lectura para y así lograr un mejor aprendizaje.

La lectura es un proceso complejo que involucra múltiples áreas del cerebro asociadas por el lenguaje, la visión y la audición a diferencia de la destreza de Speaking que podemos aprender sin ningún esfuerzo, la destreza de Reading necesita practica para ser desarrollada, en cuyo desarrollo se requiere se muchos procesos y técnicas que deber ser impartidas para una mayor asimilación de la destreza.

2.3.1.- Técnicas de Reading

Técnica es un conjunto de procesos que se utiliza para dar mayor facilidad al cumplimiento de actividades que tiene un objetivo específico. En el aprendizaje del idioma Inglés existen las técnicas de Reading son una herramienta útil que a través de la práctica, ayudan a obtener una mejor comprensión lectora tomando en cuenta que aprender a leer es un objetivo educativo importante dentro de la enseñanza de una segunda lengua.

Existen diferentes técnicas de Reading enfocadas en diferentes situaciones. La técnica que se use dependerá de la finalidad de la lectura. Por ejemplo, es posible que la lectura sea para el disfrute, información, o para completar una tarea.

1. Scanning

Según Discroll (2008)

**“Utilizamos esta técnica cuando se desea buscar información específica, puede ser para responder preguntas o simplemente una palabra en particular, cuando se utiliza esta técnica no es necesario leer todas la palabras, solo se lee rápidamente para buscar lo que se está buscando, este puede ser el primer paso en la lectura de un texto”.
(p.88)**

Este tipo de estrategia de gran importancia dentro del aprendizaje del idioma Inglés, se centra en desarrollar la habilidad de búsqueda de detalles cuando el lector conoce del tema y necesita adquirir la información o los conocimientos nuevos, para desarrollar de una manera correcta esta habilidad de scanning en los estudiantes se debe asegurar que ellos ya tengan conocimientos previos del tema, también se requieren textos que

tengan datos concretos como fechas, nombres o cantidades, palabras clave, ideas, este tipo de técnica es ideal cuando se lee bibliografías o historias en Inglés.

Es una lectura rápida de exploración enfocada en descubrir información más detallada. Después de la lectura el docente trabaja con preguntas en base a esa información específica que se quería entender en base al texto, para mayor comprensión se detalla las siguientes características:

- ✚ A esta técnica también se la conoce como **lectura por salteo** sirve para mejorar la comprensión y la velocidad de lectura.
- ✚ Permite resolver los ejercicios de **comprensión lectora** con mayor eficacia
- ✚ Se puede captar grandes **cantidades de información** con mayor facilidad en un tiempo limitado.
- ✚ Esta técnica sirve cuando se necesita **conocer el mensaje del texto** y no entender cada palabra.

Para usar la técnica de scanning se debe tomar en cuenta los siguientes pasos:

- a) Se debe empezar desde el principio del texto.
- b) Se necesita enfocar los ojos hacia abajo o hacia la mitad del texto mientras se está leyendo.
- c) Se debe enfocarse en los hechos que se necesita.

- d) Examinar de la esquina superior izquierda hasta la esquina inferior derecha.
- e) Después se debe examinar desde la parte superior derecha hacia la esquina inferior izquierda
- f) Mover los ojos rápidamente sobre líneas para encontrar las palabras claves relacionadas con información que se quiere buscar.
- g) Una vez encontradas las palabras claves que se esta buscando hay que detenerse y comenzar a leer normalmente.

Para facilitar el uso de esta técnica se debe buscar los momentos adecuados según los temas:

1. Cuando se necesita extraer detalles específicos de un texto.
2. Cuando se lee el periódico
3. Horarios de buses.
4. Horarios de aviones y trenes.
5. Guías de conferencias
6. Cuando se lee recetas o libros de cocina .

Gráfico 10 : Artículo de Periódico- Scanning



2. Skimming

Según Discroll (2008) ” Se utiliza esta técnica cuando se lee por primera vez un texto, consiste en leer para obtener un sentido general, una idea general y no se enfoca en pequeños detalles”. (p.88)

Es una técnica que se realiza a una velocidad más rápida de la lectura normal cuyo objetivo es la búsqueda de ideas principales o frases claves, una visión general del texto no es necesario leer todas las palabras, se lee la primera oración de cada párrafo o el primero y el último párrafo, sin poner atención a los detalles ni a las palabras encontradas en Inglés que no se conozca el significado, por lo que se realiza en muy poco tiempo.

Es una técnica de tipo selectiva que se aplica cuando el material a leer es de gran cantidad y se tiene una cantidad de tiempo limitada, comúnmente este tipo de lecturas se realiza en portadas de libros para saber si el libro que se va a leer es de agrado o no.

Entre las principales características que destacan a esta técnica se detallan las siguientes:

- a) Es un tipo de lectura rápida y activa, donde la mayor atención se focaliza en la idea principal del texto.
- b) Se utiliza cuando el material a leerse es extenso y la cantidad de tiempo es limitada
- c) Se utiliza para detectar la información principal, en un proceso de investigación.

En el aprendizaje de un nuevo Idioma como es Inglés los docentes pueden guiar a los estudiantes en algunos pasos para el desarrollo correcto de esta técnica:

- ✚ El estudiante debe saber con detalle el título del texto, ya que le permitirá tener una información panorámica, luego se identifica las ideas principales a través de la lectura
- ✚ Localizar las palabras claves relacionadas con la información a leer, no leer todas las palabras ni todas las oraciones.
- ✚ Ubicar las palabras que se repiten y las que se parecen al español.

- ✚ Guiarse por la ayuda de mapas, títulos, gráficos, esquemas y encabezados estas pistas ayudaran a encontrar la información q se está buscando

- ✚ Leer la primera y la última oración de cada párrafo, teniendo en cuenta otras claves en la lectura como son las palabras en cursiva, en negrita y en mayúsculas.

Para mayor facilidad en cuanto al uso de esta técnica se puede seguir las siguientes recomendaciones:

1. Se utiliza para encontrar fechas en biografías, nombres y lugares específicos, en textos o en tablas o gráficos.

2. Cuando se necesita conocer en sentido general las ideas principales de un texto.

3. Cuando se busca información específica en vez de comprensión de la lectura o por placer.

4. Cuando se realiza una investigación y se necesita saber si el texto es de interés o útil para el estudio que se este realizando.

Gráfico N° 11: Skimming



https://prezi.com/ue-nz81ysi_q/reading-strategies/

Lectura activa

La lectura activa tiene lugar cuando los estudiantes participan activamente en la lectura de un texto, lectura activa es algo más que lectura de palabras y después responder ciertas preguntas, si no desempeñar un papel más cercano dentro del proceso de lectura.

La participación de los estudiantes es lo más importante para facilitar y optimizar su aprendizaje, dentro de la lectura activa se encuentran algunas estrategias que ayudarán a llegar a el propósito fundamental dentro del desarrollo de la destreza de Reading que es que el estudiante comprenda lo que lee involucrándose de una forma activa con la lectura, logrando los objetivos deseados, después del proceso de lectura.

3. Questioning

Esta técnica es un cuestionamiento que ayuda a la estudiante a aclarar y comprender lo que está leyendo, al mismo tiempo esta práctica aplicada

antes de empezar a leer ayudará a despertar el interés y la motivación del estudiante en la lectura.

La técnica consiste en que el docente debe hacer preguntas a sus estudiantes antes de leer en donde se estará activando conocimientos previos y se podrá hacer predicciones, lo que aumentara la probabilidad de que el estudiante se conecte y se comprometa con lo que va a leer.

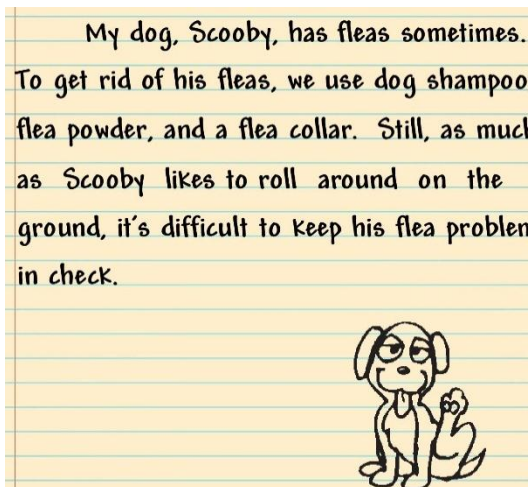
Preguntar mientras leen, hará que el estudiante no solo desarrolle la lectura comprensiva sino que también se podrá monitorear o revisar la comprensión de información por parte del estudiante y al mismo tiempo identificar en qué nivel de desarrollo de la destreza de Reading identificando el nivel requerido para el nivel en el que se encuentra el estudiante.

Además cabe resaltar que el preguntar después de la lectura estimula el análisis crítico y de investigación sobre el tema por parte de los estudiantes, tomando en cuenta que el Inglés puede ser desarrollado dentro de diferentes ámbitos académicos, como sociales.

Esta es una estrategia en la cual el lector se compromete con el texto, se la realiza en base al análisis de imágenes o palabras, antes de la lectura el docente debe hacer preguntas acerca de lo que se va a leer.

Esto ayuda al lector o al estudiante a aclarar las ideas o al información alcanzadas, automáticamente brindara al estudiante sin que el note, un mejor nivel de comprensión sobre lo que se va a leer, con el objetivo de que el estudiante alcance el objetivo deseado des pues del proceso de lectura que es la comprensión significativa del texto leído.

Gráfico N° 12 : Párrafo - Questioning



<http://letterga.xyz/page/125/>

4. Decodificación

Esta es una de las estrategias más importantes dentro del proceso de lectura activa, si los estudiantes no son capaces de decodificar palabras no pueden aplicar otras estrategias de lectura o comprender lo que leen, enseñar la técnica de decodificación proporciona una base sólida para garantizar el éxito en la lectura por parte del estudiante.

El proceso también está combinado con una técnica de aprendizaje de vocabulario ya que el propósito principal de esta técnica es comprender las palabras que posiblemente son nuevas para el estudiante antes de la lectura.

El docente hace una lista de palabras nuevas a aprenderse y a través del análisis, mediante ejemplos claros se puede obtener un significado general de cada una, lo que brindará la facilidad correspondiente en la comprensión del texto del estudiante cuando lea.

El reconocimiento automático de palabras por parte del estudiante al momento de leer conduce a una lectura fluida y a su vez a la comprensión del texto, cuando este proceso se realiza de una manera eficiente, las estrategias de lectura adicionales se pueden aplicar, para ayudar más a los estudiantes a aprender más de lo que leen

5. Inferring

Moss y Terrel (2010) manifiesta que “Inferring es una estrategia de pensamiento que ayuda a los lectores a entender la lectura, se infiere un texto usando cuadros, imágenes y en base al conocimiento previo que tenemos en mente” (p.103).

La técnica de Inferring es un proceso lógico de análisis del texto se utiliza para que el estudiante tenga una idea general o específica acerca de lo que van a leer y a hacer conexión con lo que ellos ya conocen y la información que van a leer mientras están en el proceso de lectura. También será una gran ayuda al estudiante en la comprensión del texto.

Además en esta técnica de inferring permite al estudiante adivinar lo que el autor expresa de una manera explícita en el texto por medio de frases o claves contextuales que están dentro del mismo texto, las claves pueden ser directas a través del uso de conectores o indirectas a través del uso de signos de puntuación.

Si el estudiante no utiliza otros recursos de su propio conocimiento para crear un significado, la comprensión del tema del texto es limitado, cuando el estudiante infiere está más comprometido con el texto, se acerca más a la idea principal que quiere transmitir el autor mediante el mismo, procesa un significado más profundo.

Las características más importantes de esta destreza son las siguientes:

- a) El actor proporciona pistas para leer entre líneas y sintetizar información.
- b) El lector toma sus propias experiencias como guía y las combina con la información que está leyendo para sacar una inferencia.
- c) Cuando el lector utiliza la técnica de infering, analiza el verdadero propósito o lo que el actor en si quiere transmitir a las personas que leen.
- d) Es un proceso mental donde el lector llega a una conclusión no dada en la lectura basada en pruebas concretas que si se encuentran en la lectura.

Para mayor comprensión y facilidad de esta técnica en cuanto al uso de ella dentro del aula los docentes pueden seguir las siguientes recomendaciones:

1. Averiguar el significado de palabras desconocidas a través de claves en contexto.
2. Comprender la entonación de las palabras de los personajes.
3. Comprender las relaciones que tienen los personajes entre si en el texto.
4. Buscar y analizar los detalles de los acontecimientos sucedidos.

5. Comprender la opinión del autor sobre el texto que se está leyendo
6. El estudiante debe relacionar lo que está pasando en el texto con su propio conocimiento.
7. Sacar conclusiones de los factores o hechos más importantes escritos en el texto.
8. Se practica esta técnica cuando se lee historias.

Gráfico N° 13 : Historias – Inferring



http://www.autismsocialstories.com/autistic_teens/

6. Predicting

La predicción es una técnica que aparte de ayudar en el desarrollo del Idioma Inglés, ayuda en el desarrollo del pensamiento formulando hipótesis de lo que va a suceder, basándonos en lo leído y la experiencia personal, usando el contexto o los conectores, a medida que se avanza en la lectura se podrá confirmar dichas predicciones.

Esta técnica hace que el estudiante este más consiente y atento en la lectura, el maestro puede ayudar al estudiante a hacer o revisar las predicciones mediante la observación y el análisis de imágenes y títulos

que se encuentren el texto, esta técnica es utilizada en la práctica de la lectura de historias con niños y adolescentes.

7. Claves de Contexto

Una de las formas que ayuda al estudiante a comprender un texto en Inglés es conociendo el significado de las palabras o frases a través del uso del contexto, es decir del texto que esta alrededor de la palabra desconocida, tomando encuentra que esta técnica no proporciona el significado en si de las palabras como un diccionario pero si una idea clara de su significado para una fácil comprensión de la lectura.

Al mismo tiempo esta práctica desarrolla la habilidad del pensamiento lógico, uniendo todas las claves para llegar al significado de la palabra y almacenar las palabras, incrementando el nivel de vocabulario en Inglés para usarlas a futuro.

Al momento de poner en práctica esta técnica en el aula los maestros deben conocer que hay deis diferentes tipos de claves. La clave de contexto por repetición ayuda al estudiante a llegar al significado de las palabra o la frase cuando los escritores repiten frecuentemente las ideas utilizando sinónimos, a veces son separados con comas o guiones.

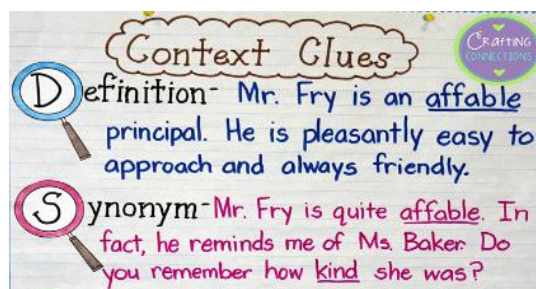
La clave de contexto por contraste es cuando el estudiante identifica la palabra a través de un antónimo o del contraste en encontrado alrededor de la nueva palabra.

La clave de contexto por ejemplificación ayuda al estudiante a descifrar la palabra desconocida a través de ejemplos o detalles específicos que el autor nombra después de la palabra que se desea conocer.

La clave de contexto por definición consiste en identificar la definición de la palabra que el autor del texto proporciona antes o después de utilizar la palabra, en algunos casos los guiones o comas proporcionan evidencias de una clave por definición. La clave por formación de palabras brinda al estudiante la facilidad de identificar la nueva palabra o frase con un buen comienzo ya sea este un prefijo o un sufijo.

Esta técnica no solo ayuda a desarrollar la destreza de Reading sino también en el aprendizaje de vocabulario, es de gran utilidad en el proceso de lectura a prender a buscar pistas en la frase que queremos saber cómo identificar que connotación tiene la palabra si es positiva o negativa, si es sustantivo, verbo, adverbio preposición o de otro tipo.

Gráfico N° 14 : Leer por Contexto



<http://www.weareteachers.com/blogs/post/2015>

8. La Activación o Construcción de Conocimientos Previos

Esta estrategia se basa principalmente en hacer conexiones, es importante el conocimiento previo para una mejor comprensión del texto, porque los estudiantes hacen una conexión entre la nueva información y el conocimiento previo que ya poseen, antes de integrarla y organizarla con la nueva información.

Esta estrategia permite a los estudiantes hacer enlaces antes, durante y después de la lectura. El maestro puede hacer preguntas al estudiante de manera que le provee una visión clara del tema a tratarse y a la vez el conocimiento previo hace que el texto sea más comprensible.

Se puede visualizar gráficos antes durante y después de la lectura, el estudiante debe intentar traer una imagen a su cerebro de lo que se tratará la lectura. Esta técnica hace que los estudiantes se sientan más conectados y cree una experiencia más personal con la lectura.

La activación de los conocimientos previos es de suma importancia en ciertos casos cuando el estudiante no tiene conocimiento del tema que se va a leer o no posee ideas necesarias para entenderlo después del proceso de lectura.

En algunos casos durante el desarrollo de la lectura el maestro puede detectar que el estudiante no comprende y que necesita un conocimiento previo.

Una estrategia para el desarrollo de esta técnica es una lluvia de ideas o en Inglés Brainstorming donde todos los estudiantes pueden aportar con los conocimientos que ellos poseen, previo a la lectura o también la discusión del tema guiándose por el título de la lectura.

Guía Didáctica

Una guía didáctica es un documento que tiene como propósito orientar al maestro al correcto uso y manejo de diferentes actividades y elementos que conforman una asignatura, orientados a cumplir ciertos objetivos, es un recurso metodológico en la interacción del maestro y el estudiante.

También es una propuesta metodológica para el estudiante que facilita el aprendizaje de la materia a lo largo del periodo educativo.

Las funciones básicas con las que una guía didáctica cuenta son promocionar un aprendizaje autónomo y creativo en base al análisis y reflexión que estimule la creatividad e iniciativa del estudiante. Al mismo tiempo sirve como un instrumento de evaluación del aprendizaje, puesto que establece actividades donde el estudiante puede demostrar lo aprendido.

2.3 Posicionamiento Teórico Personal

La adquisición de vocabulario debe ser mediante un aprendizaje significativo, es decir no debe ser repetitivo o memorístico, debe tener una innovación al momento de aprender nuevas palabras o frases para que produzca una retención más duradera de los conocimientos.

En esta investigación se determina que el aprendizaje significativo es de gran importancia en el idioma Inglés especialmente en el aprendizaje de vocabulario porque los estudiantes al momento de relacionar el conocimiento empírico con la nueva información adquirida, lo guardan en la memoria a largo plazo es decir este beneficiara a los estudiantes a retener el vocabulario a largo plazo.

Es por eso que la participación activa del estudiante debe sustentarse en estrategias y metodologías que vayan de la mano con la sociedad y educación actual, adquiriendo habilidades necesarias para sobrevivir en una sociedad enfocada en el desarrollo de nuevos conocimientos a través del aprendizaje significativo.

Otra fundamentación teórica importante que sustenta a este trabajo de investigación es el constructivismo porque el estudiante se enfoca en construir el conocimiento mediante la motivación por parte del maestro hacia el alumno, de esta manera el estudiante se interesará en aprender a construir sus propios conocimientos, por construir el nuevo vocabulario y por consiguiente el estudiante alcanzar un aprendizaje significativo

2.4.- Glosario de Términos

Las siguientes definiciones son sacadas del diccionario de La Real Academia Española:

Adquisición.- Acción de adquirir o pasar a tener una cosa: el objetivo de la asignatura es la adquisición de destrezas básicas.

Aliado.- Estado que forma parte de una alianza y se une con otros para lograr un fin común

Amplio.- Que tiene una extensión o un espacio mayor de lo normal: el salón del palacio es muy amplio.

Antónimos.- Palabra que tiene un significado opuesto a una o más de las acepciones de otra

Aprendizaje.- Proceso mediante el que se adquiere la capacidad de responder adecuadamente a una situación que puede o no haberse encontrado antes

Autónomo.- Que trabaja sin intervención externa realizando algún cambio solo mediante una decisión intrínseca.

Capacidad.- Conjunto de condiciones propias de una persona o animal, en particular sus dotes intelectuales, que determinan su posibilidad de realizar con éxito determinada tarea.

Concebir.- Imaginar, formar una idea o concepto sobre algo, o tener una nueva idea, especialmente en el campo creativo.

Conocimiento.- Acción o efecto de conocer usando las facultades mentales para tener conciencia o noción de las cosas

Contenidos.- Toda la información que se presenta a partir de la trascendencia de los productos y los servicios de una organización en sus distintos grupos de interés.

Contingentes.- Que su existencia u ocurrencia depende de algo.

Constructivismo.- Es una corriente que consiste en dar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Decodificación.- Conversión de un mensaje cifrado con las reglas de su código

Destrezas.- Es algo que puedes hacer se construye por substantivar del adjetivo «diestro». Una persona diestra en el sentido estricto de la palabra

Didáctica.- De didáctico, y este del griego διδακτικός [didaktikós] es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos

Empírico.- El conocimiento empírico es aquel basado en la experiencia, en último término, en la percepción, pues nos dice qué es lo que existe y cuáles son sus características, se funda en la observación de los hechos presentados a la persona.

Epistemología.- Del griego ἐπιστήμη epistēmē, "conocimiento", y λόγος lógos, "estudio", es la rama de la filosofía cuyo objeto de estudio es el conocimiento, como teoría del conocimiento, se ocupa de problemas tales como las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas que llevan a la obtención del conocimiento

Específico.- Que es propio o peculiar de una persona o una cosa y la caracteriza o distingue de otras.

Estrategias.- Un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados; según el enfoque constructivista, esto consistirá en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes.

Experiencia.- Es una forma de conocimiento o habilidad derivados de la observación, de la participación y de la vivencia de un evento o proveniente de las cosas que suceden en la vida, es un conocimiento que se elabora colectivamente.

Globalización.- Es un proceso económico, tecnológico, social y cultural a escala planetaria que consiste en la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo uniando sus mercados, sociedades y culturas.

Habilidades.- Como una aptitud innata o desarrollada. Al grado de mejora que se consiga a través de ella y mediante la práctica, se le denomina también talento.

Innovación.- Significa literalmente Acción y efecto de innovar, proviene del latín innovare, asimismo, en el uso coloquial y general, el concepto se utiliza de manera específica en el sentido de nuevas propuestas e inventos.

Lúdico.- Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Método.- Es el procedimiento utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar.

Motivación.- Es el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo.

Pedagogía.- Estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación

Sistema.- Es un objeto complejo cuyos componentes se relacionan con al menos algún otro componente; puede ser material o conceptual

Superficial.- Que no tiene sustancia o que es ligero.

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

Tradicional.- Es cada uno de aquellos acuerdos que una comunidad considera dignos de constituirse como una parte integral de sus usos y costumbres

2.5 Subproblemas, Interrogantes

1.- ¿Qué actividades lúdicas utilizan los docentes para mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading?

2.- ¿Cuál es el nivel de comprensión de vocabulario que tienen los estudiantes en la destreza de Reading ?

3.- ¿De qué manera se puede mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading?

2.6. Matriz Categorial

Cuadro N° 1: Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIÓN	INDICADOR
La actividades lúdicas son aquellas que se las realiza libremente o voluntariamente , el fin específico, es salir de la rutina de la vida diaria cuyo interés es captar la atención de los estudiantes, para facilitar el aprendizaje del idioma Inglés,	Actividades Lúdicas	Actividades de acción Actividades de grupo Actividades para el desarrollo de las habilidades comunicativas	Ordenar Objetos Vestir al Personaje Señalar las partes del cuerpo siguiendo comandos Adivinar vocabulario por mímicas Storytelling Simón dice Tesoro EscondidoAdivina lo que es Finding gamesEl mundo de los deportes Dialogos Roleplays Actuaciones Encuentra el lugar.
El vocabulario es una pieza clave en el aprendizaje de una segunda lengua. Porque no solo pensamos con palabras si no que a través de ellas nos comunicamos, expresamos nuestros sentimientos, razonamientos y deseos	Vocabulario	Clasificar las palabras por temas Haciendo una red de palabras Post-its	Mind maps, Diagramas, Formación de palabras en base a una , Sinónimos y antónimos , Relación de palabras Formación de arcoíris con palabras
El acto de leer constituye un proceso de interacción entre el lector que examina un escrito para satisfacer los objetivos de su lectura y el texto que proporciona la información adecuada para cumplir con las finalidades del lector	Reading	Scanning Skimming Inferring Claves en contexto Questioning	Artículos de periódicos Horarios de buses y aviones. Recetas de libros de cocina Tablas de información Biografías Historias Extractos de lecturas Párrafos Lecturas largas o cortas Resúmenes Lecturas comprensivas párrafos

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

Uno de los tipos de investigación que se aplicó en el desarrollo de este trabajo investigativo es la **investigación factible**. Se la consideró factible porque radicó en la elaboración y desarrollo de una propuesta viable de actividades lúdicas la cual cuenta con diferentes ejercicios y actividades de distracción para ayudar los estudiantes a la retención de vocabulario a largo plazo en la destreza de Reading, enfocada a solucionar las necesidades o requerimientos del Colegio Universitario UTN, previamente detectados en el diagnóstico respectivo.

Además esta **indagación es cualitativa**, porque se basó en la búsqueda e interpretación de un problema educativo en el contexto social, como es el caso de los estudiantes del tercero de bachillerato, analizándolo para poder obtener un conocimiento más a fondo y llegando a proponer conclusiones, que ayudaron a la solución del problema ya que los estudiantes no desarrollaban la memoria a largo plazo, lo que causaba que el estudiante adquiriera un vocabulario superficial y no tenga un aprendizaje significativo en el idioma Inglés.

Al mismo tiempo es **investigación de campo** porque se pudo trasladar al Colegio Universitario y comprobar la existencia del problema. También se trabajó en el ambiente en que los estudiantes conviven, donde se reunió los datos necesarios, que mediante un análisis sirvieron para la ejecución del proyecto.

Se logró constatar que no utilizaban actividades lúdicas para el aprendizaje de vocabulario, tomando en cuenta que estas actividades ayudan a la motivación del estudiante y por consiguiente a ampliar el vocabulario a largo plazo.

Este tipo de investigación es **documental y bibliográfica** por que se realizó una observación y reflexión de diferentes fuentes documentales y bibliografía científica, se investigó la información necesaria para el desarrollo de la investigación mediante la utilización de bibliotecas, a través de libros, enciclopedias y otros recursos bibliográficos.

3.2. Métodos

3.2.1. Método Inductivo-Deductivo

Este **método inductivo** se utilizó en la investigación porque se partió de la observación y el análisis de casos particulares que tiene el estudiante en la necesidad de aprender el vocabulario en el idioma Inglés, para llegar a establecer una conclusión general del problema.

El **método deductivo** ayudó en esta investigación porque se partió de datos generales factibles sobre el aprendizaje de vocabulario en general para llegar a conclusiones de tipo particular.

3.2.2 Método Analítico- Sintético

El **método analítico** se utilizó para facilitar el análisis de resultados que se obtuvo en la investigación, porque se procedió a la revisión de cada uno de los elementos del problema por separado para poder observar los efectos y las causas.

El **método sintético** se usó para la síntesis de los hechos que ayudaron a la comprensión total y así producir nuevos juicios y criterios que ayudaran a la solución del problema

3.3 Técnicas e Instrumentos

La **técnica** que se utilizó fue la **encuesta**, que fue un medio de investigación para obtener resultados y la información específica sobre el uso de actividades lúdicas para mejorar la retención de vocabulario en el Idioma Inglés a través de la destreza de Reading en los estudiantes del tercer año de bachillerato en el colegio Universitario UTN de la ciudad de Ibarra durante el año lectivo 2013 -2014 .

Como instrumento se elaboró un cuestionario donde se plantearon preguntas cerradas en el cual los estudiantes y maestros de la Institución Educativa proporcionaron la información necesaria para el avance del trabajo de grado

3.4 Población

Por ser un universo pequeño se toma a toda la población para la aplicación de la encuesta, a los estudiantes de los terceros años de bachillerato y docentes del área de Inglés del Colegio Universitario UTN de la ciudad de Ibarra como se especifica a continuación.

Cuadro # 3. Población

Institución	Curso/ Paralelo	Nº Estudiantes	Docentes del área de Inglés
Colegio Universitario UTN	3º BGU "A" 3º BGU "B"	103	4
Total	107		

Fuente : Secretaria del Colegio. 2014

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo se logró diagnosticar, analizar e interpretar el nivel de comprensión de vocabulario en el idioma Inglés, que tenían los estudiantes de los terceros años de bachillerato así como también en los docentes se logró identificar el uso de actividades lúdicas para el aprendizaje de vocabulario en los estudiantes, a través de la aplicación de una encuesta que consta de once preguntas de opción múltiple, la misma que se realizó en las instalaciones del Colegio Universitario UTN .

A través de este capítulo se logró obtener los resultados de acuerdo a las respuestas dadas por la población encuestada, las mismas que han sido simplificadas y tabuladas para poder hacer un análisis descriptivo. A continuación se da a conocer las preguntas, el análisis mediante gráfico estadístico circular con su respectiva frecuencia y la interpretación de una forma escrita de cada una de las preguntas realizadas a estudiantes y docentes.

El objetivo principal de esta interpretación fue determinar el uso de actividades lúdicas, el nivel de comprensión de vocabulario y de esta manera plantear una solución efectiva que ayude a corregir los problemas y necesidades encontradas, para facilitar el aprendizaje del Idioma Inglés enfocado en vocabulario en los estudiantes, así como también la enseñanza del mismo idioma en los docentes del área de Inglés de colegio Universitario UTN

4.1 Encuesta para Docentes

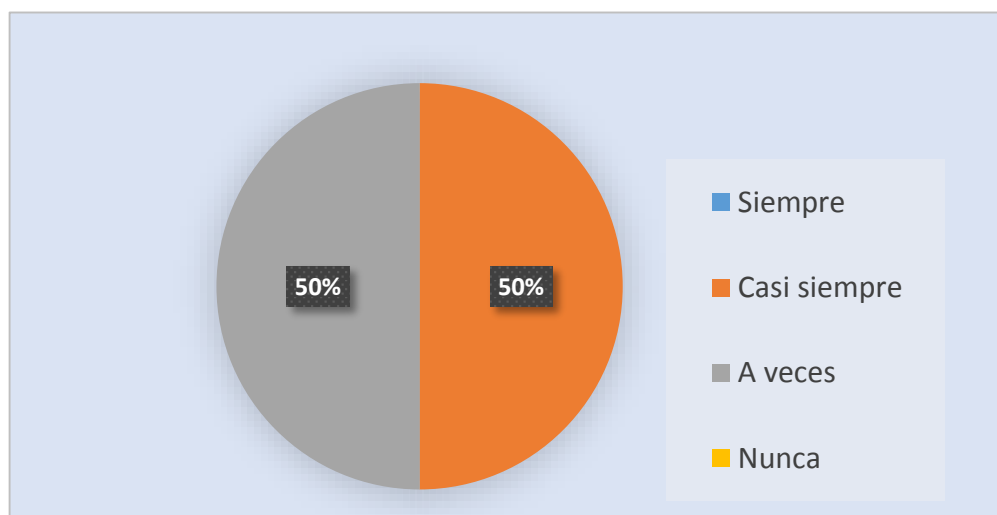
1) ¿Sus estudiantes aprenden mejor el nuevo vocabulario en Inglés mediante la utilización de actividades Lúdicas?

Cuadro N° 2: Actividades Lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
Casi siempre	2	50 %
A veces	2	50 %
Nunca	0	
Total	4	

Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 15: Actividades Lúdicas



Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Interpretación:

En el gráfico se puede observar que un porcentaje igual de los maestros encuestados manifestaron que sus estudiantes casi siempre aprenden mejor el nuevo vocabulario mediante la utilización de actividades Lúdicas, concordando con la alternativa a veces, llegan a la conclusión que el docente sí utiliza actividades lúdicas en su clase pero no siempre.

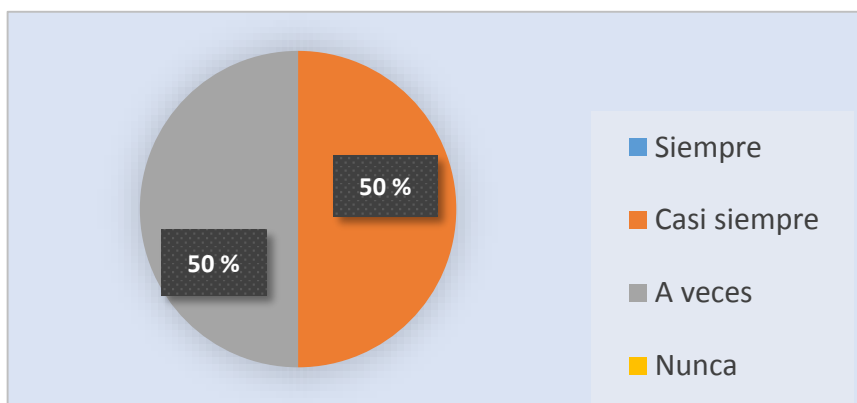
2) ¿Para enseñar nuevo vocabulario en Inglés usted utiliza actividades lúdicas?

Cuadro N° 3: Actividades Lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
Casi siempre	2	50 %
A veces	2	50 %
Nunca		
Total	4	

Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 16: Actividades Lúdicas



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

En el gráfico se puede observar que un porcentaje igual de maestros dijo a conocer que casi siempre ellos utilizan actividades Lúdicas en sus clases para desarrollar el nuevo vocabulario en sus estudiantes, comparando con la variable a veces se pudo constatar que los maestros no siempre utilizan actividades lúdicas en sus clases

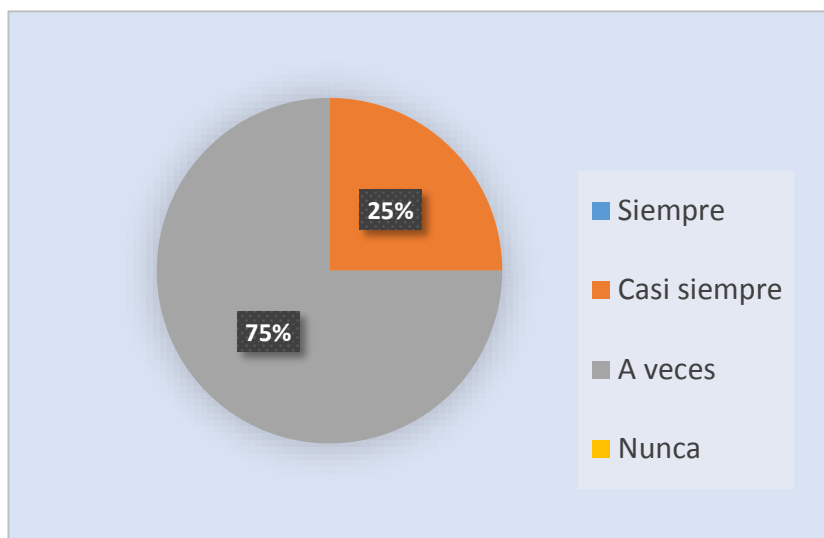
3) ¿Usted utiliza actividades didácticas acorde al nuevo vocabulario para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes?

Cuadro N° 4: Vocabulario y Aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
Casi siempre	1	25%
A veces	3	75%
Nunca		
Total	4	

Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 17: Vocabulario y Aprendizaje



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

La mayoría de los maestros manifestó que utiliza actividades lúdicas a veces, de acuerdo al nuevo vocabulario a estudiarse en clases y una mínima parte de los maestros casi siempre relaciona el vocabulario a aprenderse con el tema de clase.

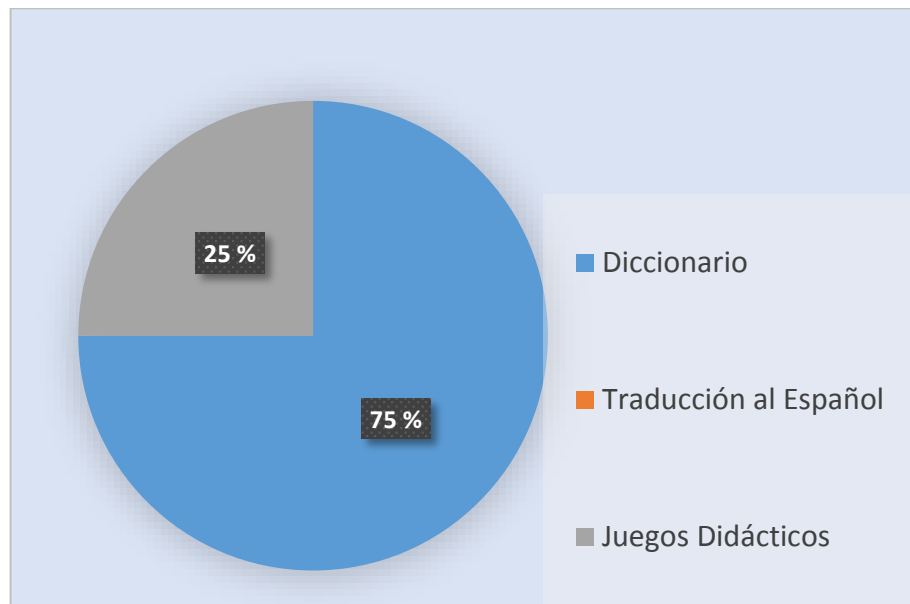
4) De qué manera usted facilita la comprensión del nuevo vocabulario a sus estudiantes? Utilizando:

Cuadro N° 5: Comprensión de Vocabulario

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Diccionario	3	75 %
Traducción al Español		
Juegos Didácticos	1	25 %
Total	4	

Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 18: Comprensión de Vocabulario



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

De acuerdo al análisis del gráfico un la gran mayoría de maestros facilita la comprensión del nuevo vocabulario a sus estudiantes utilizando un diccionario, mientras que una mínima parte de los maestros manifiestan que utilizan juegos didácticos para la mayor comprensión de vocabulario en sus clases de Inglés.

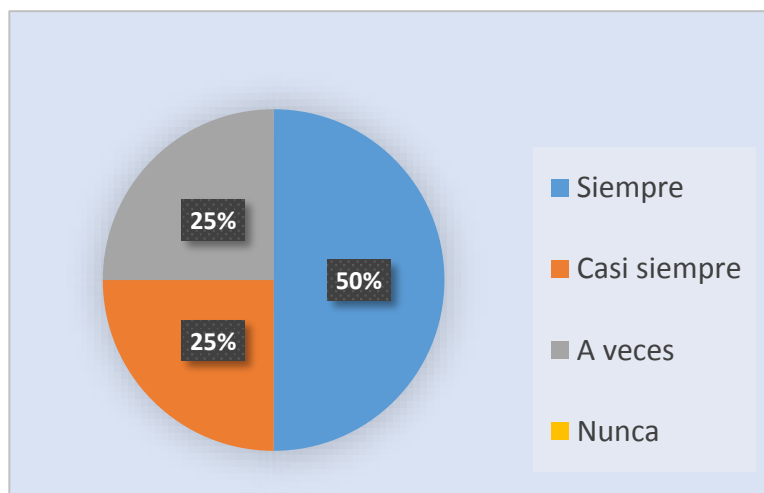
5) ¿Para ayudar a sus estudiantes a recordar el nuevo vocabulario usted les provee listas de palabras nuevas?

Cuadro N° 6: Listas de Nuevas Palabras

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	50%
Casi siempre	1	25%
A veces	1	25%
Nunca		
Total	4	

Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 19: Listas de Nuevas Palabras



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

Una gran mayoría de maestros siempre provee a sus estudiantes listas de nuevas palabras de vocabulario a estudiarse en clase, también se puede observar que menos de la mitad de maestros casi siempre da a sus estudiantes listas de vocabulario, comparando con el resto de maestros que les provee listas del vocabulario a veces.

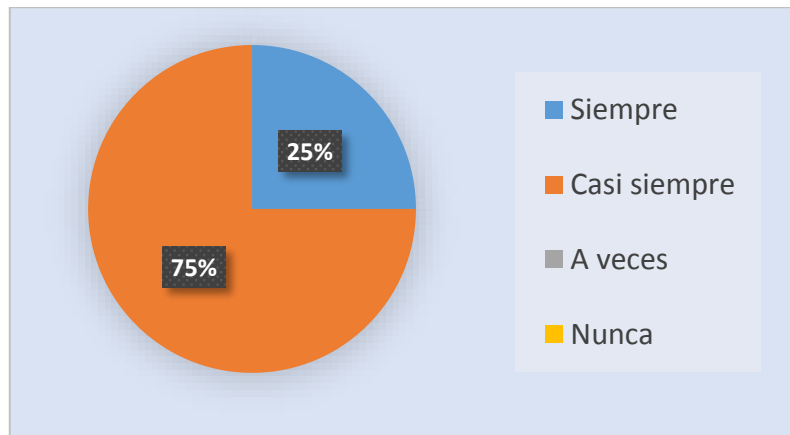
6) Usted enseña nuevo vocabulario en clase mediante actividades basadas en sinónimos y antónimos?

Cuadro N° 7: Sinónimos y Antónimos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25%
Casi siempre	3	75%
A veces		
Nunca		
Total	4	

Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 20: Sinónimos y Antónimos



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

Una gran mayoría de maestros utiliza casi siempre actividades basadas en sinónimos y antónimos en sus clases, mientras que un porcentaje menor siempre utiliza este tipo de actividades en sus clases de Inglés.

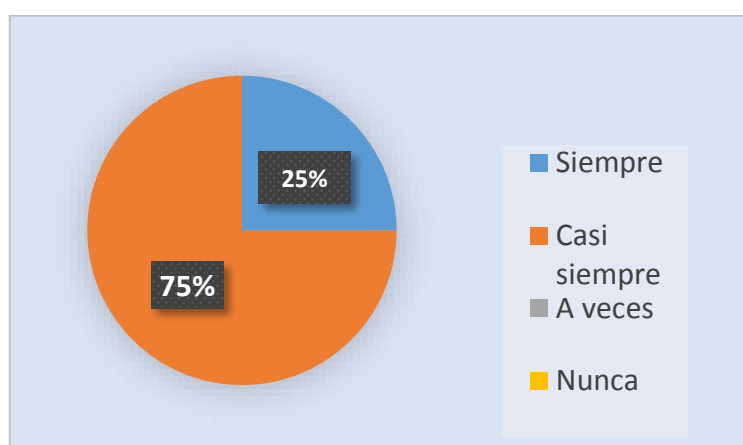
7) ¿Usted hace que sus estudiantes practiquen nuevo vocabulario en clase a través de la creación de frases y oraciones?

Cuadro N° 8: Vocabulario en Frases u Oraciones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25%
Casi siempre	3	75%
A veces		
Nunca		
Total	4	

Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 21: Vocabulario en Frases u Oraciones



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

En el gráfico observado se puede ver que más de la mitad de maestros hace que casi siempre los estudiantes utilicen el nuevo vocabulario aprendido en frases u oraciones , mientras que un porcentaje menor a la mitad hace que siempre pongan en práctica el vocabulario aprendido a través de la creación de frases u oraciones.

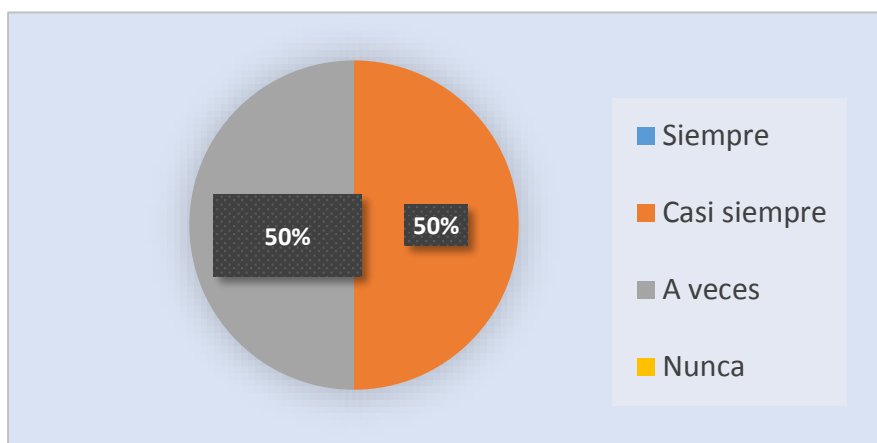
8) **Usted cree que el estudiante cuando lee puede identificar la idea principal?**

Cuadro N° 9: Idea Principal

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre		
Casi siempre	2	50%
A veces	2	50%
Nunca		
Total	4	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 22: Idea Principal



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

Un porcentaje igual de maestros cree que sus estudiantes casi siempre y a veces adquieren la idea principal de la lectura cuando practican actividades de Reading en sus clases de Inglés.

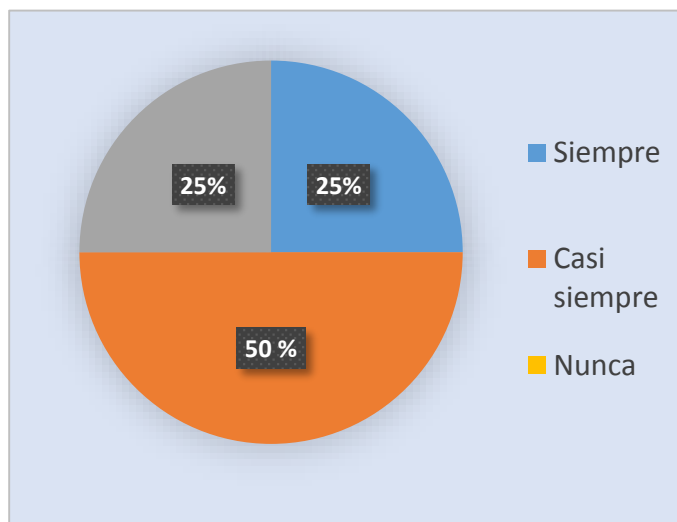
9) **Usted enseña la lectura en Inglés mediante técnicas básicas de lectura?**

Cuadro N° 10: Técnicas Básicas de Lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	25%
Casi siempre	2	50 %
A veces	1	25%
Nunca		
Total	4	

Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 23: Técnicas Básicas de Lectura



Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Interpretación:

Una cantidad menor a la mitad de los maestros encuestados manifiesta que sus estudiantes casi siempre aplican técnicas básicas de lectura cuando leen, comparando con el otro número menor a la mitad que supo manifestar que los estudiantes siempre aplican técnicas de lectura, mientras que la mayoría de maestros manifiesta que sus estudiantes casi siempre utilizan técnicas de lectura en las clases de Inglés.

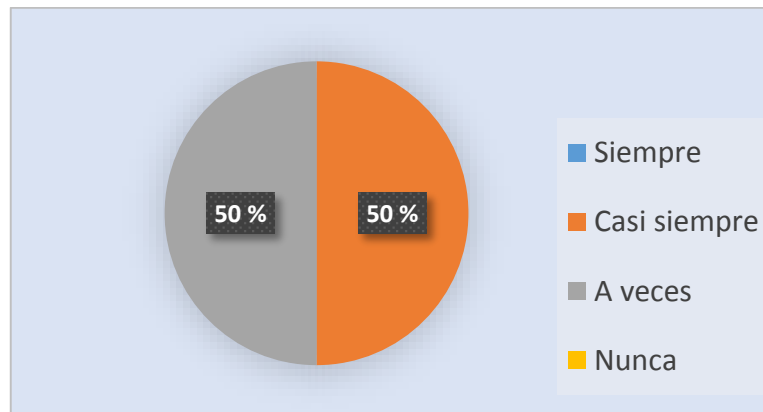
10) ¿Para ayudar a comprender mejor la idea principal de la lectura a los estudiantes usted utiliza textos que contienen imágenes?

Cuadro N° 11: Imágenes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	50 %
Casi siempre	2	50 %
A veces		
Nunca		
Total	4	

Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 24: Imágenes



Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Interpretación:

La mitad de los maestros encuestados manifiesta que sus estudiantes casi siempre entienden la idea principal de la lectura mediante la utilización de imágenes, y la otra mitad dice que sus estudiantes a veces captan la idea principal del texto mediante la utilización de imágenes.

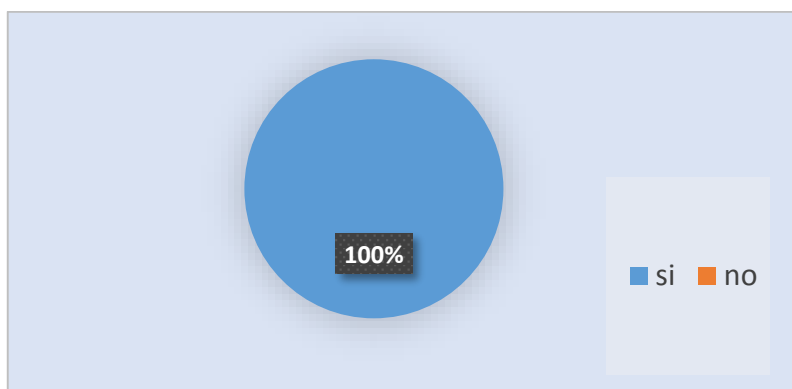
11) ¿Le gustaría contar con una guía de actividades lúdicas que le ayuden a enseñar vocabulario de una manera efectiva? Por qué?

Cuadro N° 12: Guía de Actividades Lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
si	4	100%
no		
Total	4	

Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 25: Guía de Actividades Lúdicas



Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Interpretación:

Mediante la observación del gráfico anterior se pudo analizar que a todos los maestros de Inglés les gustaría contar con un manual o una guía de actividades Lúdicas que ayuden a sus estudiantes a la retención de vocabulario a largo plazo en la destreza de Reading.

4.2. Encuesta para Estudiantes

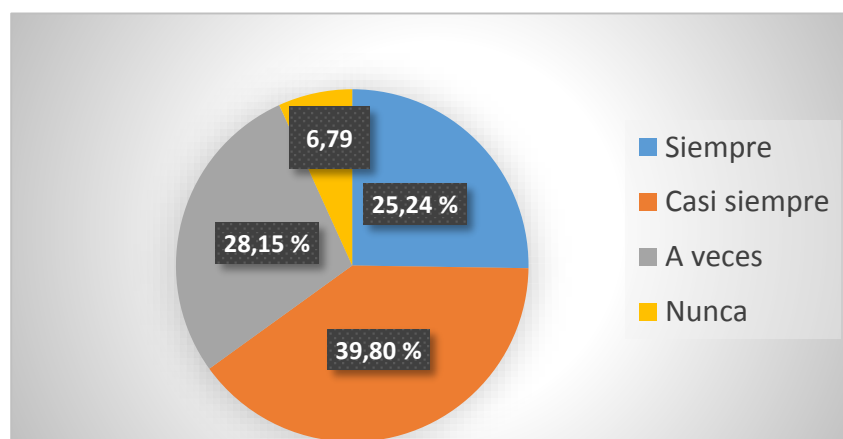
1) Usted aprende mejor el nuevo vocabulario en Inglés mediante juegos didácticos?

Cuadro N° 13: Juegos Didácticos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	26	25,24 %
Casi siempre	41	39,80 %
A veces	29	28,15 %
Nunca	7	6,79 %
Total	103	

Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 26: Juegos Didácticos



Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes manifestó que casi siempre aprende mejor nuevo vocabulario mediante la utilización de actividades Lúdicas, una cantidad mayor a la mitad supo manifestar que a veces, mientras que un una cuarta parte de estudiantes manifiesta que siempre aprenden mejor el vocabulario mediante la utilización de actividades Lúdicas en las clases de Inglés.

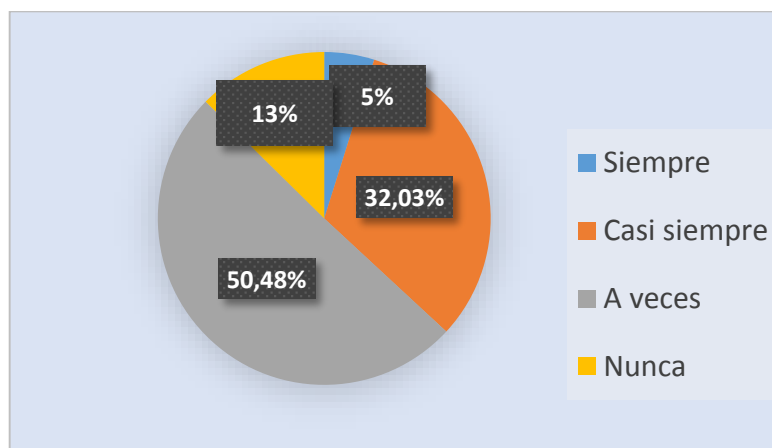
2) ¿Para enseñar nuevo vocabulario en Inglés su maestro utiliza juegos didácticos?

Cuadro N° 14: Juegos Didácticos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	4,85 %
Casi siempre	33	32,03%
A veces	52	50,48%
Nunca	13	12,62%
Total	103	

Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 27: Juegos Didácticos



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

La mitad de los estudiantes supo manifestar que sus maestros de Inglés a veces utilizan actividades Lúdicas, comparado con una parte menor a la mitad que dijo casi siempre, mientras que una cantidad menor a la cuarta parte dijo que sus maestros nunca utilizan actividades Lúdicas en sus clases y una minúscula parte dijo que siempre las utilizan

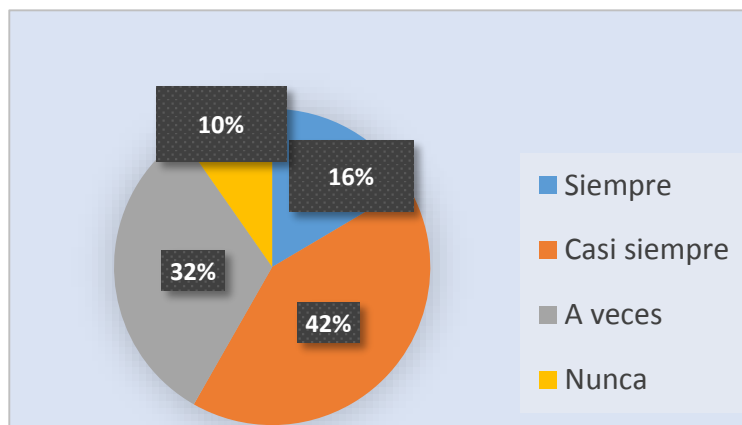
3) ¿Utiliza su profesor actividades acorde al nuevo vocabulario en Inglés para facilitar su aprendizaje?

Cuadro N° 15: Nuevo Vocabulario

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	16,50%
Casi siempre	43	41.74%
A veces	33	32,03%
Nunca	10	9,70%
Total	103	

Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 28: Nuevo Vocabulario



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

Una pequeña cantidad de estudiantes manifestó que sus maestros siempre utilizan actividades lúdicas utilizando el nuevo vocabulario acorde a la clase, mientras que una suma menor a la mitad dijo que sus maestros a veces hacen relación el nuevo vocabulario con la clase a estudiarse, también una mínima parte dijeron que nunca utilizan el vocabulario acorde a la clases, y la mayoría manifiesta que casi siempre utilizan sus maestros el vocabulario relacionado con la clases.

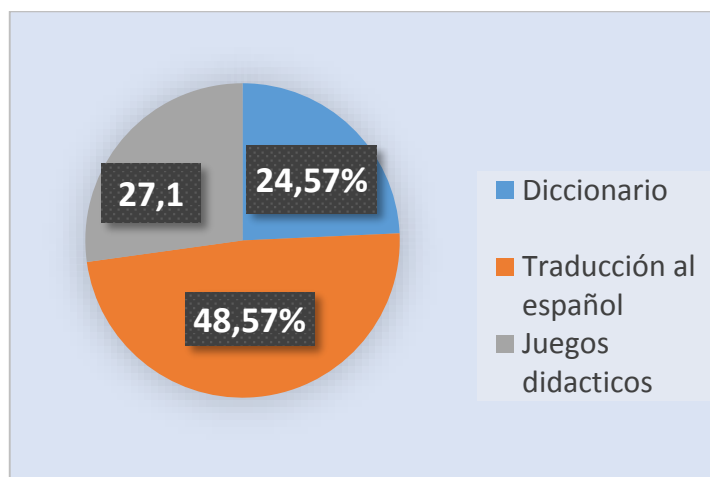
4) De qué manera se le facilita la comprensión del nuevo vocabulario? Utilizando:

Cuadro N° 16: Comprensión

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Diccionario	25	24,57%
Traducción al español	50	48,57%
Juegos didácticos	28	27,18%
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 29: Comprensión



Elaborado por: Evelyn Armas 2014

Interpretación:

A la gran mayoría los estudiantes se les facilita la comprensión del nuevo vocabulario con la traducción al español, una parte mayor a la cuarta parte aprende mejor mediante la utilización de Actividades Lúdicas , mientras que una total menor a la cuarta parte aprende mediante la utilización de un diccionario.

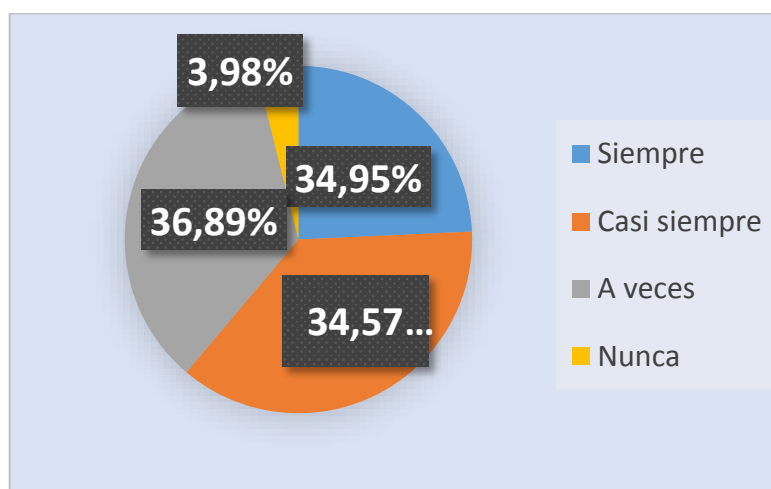
5) ¿Para recordar el nuevo vocabulario en Inglés usted utiliza listas de nuevas palabras nuevas?

Cuadro N° 17: Listas de Palabras

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	34,57 %
Casi siempre	38	36,89%
A veces	36	34,95%
Nunca	4	3,98%
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 30: Listas de Palabras



Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Interpretación:

De acuerdo al gráfico observado la mayoría de los estudiantes casi siempre hace listas del nuevo vocabulario, un poco más de la cuarta parte a veces lo hace ,mientras que la cuarta parte casi siempre utiliza listas de nuevas palabras y una mínima cantidad nunca utiliza listas de nuevas palabras.

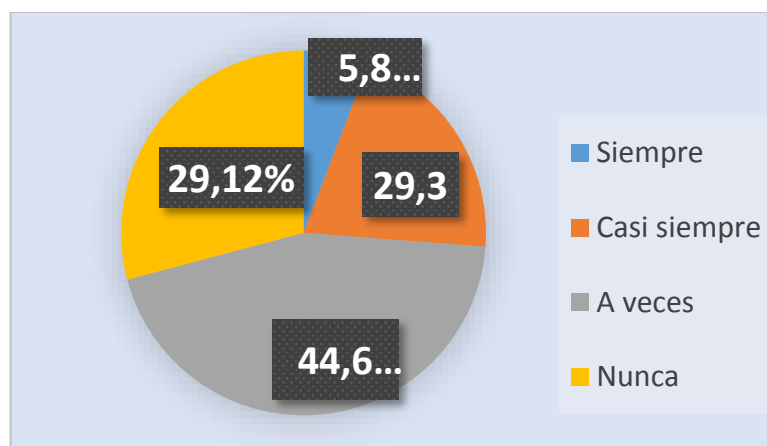
6) ¿Usted realiza en clase de Inglés actividades basadas en sinónimos y antónimos?

Cuadro N° 18: Sinónimos y Antónimos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	5,82 %
Casi siempre	21	29,38%
A veces	46	44,66%
Nunca	30	29,12%
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 31: Sinónimos y Antónimos



Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Interpretación:

Una gran parte de los estudiantes a veces realiza actividades basadas en sinónimos y antónimos, mientras que una parte mayor a la cuarta parte dijo que nunca realiza este tipo de actividades, además un porcentaje menor a la cuarta parte casi siempre utiliza sinónimos y antónimos y por último una mínima cantidad de estudiantes siempre realiza estas actividades.

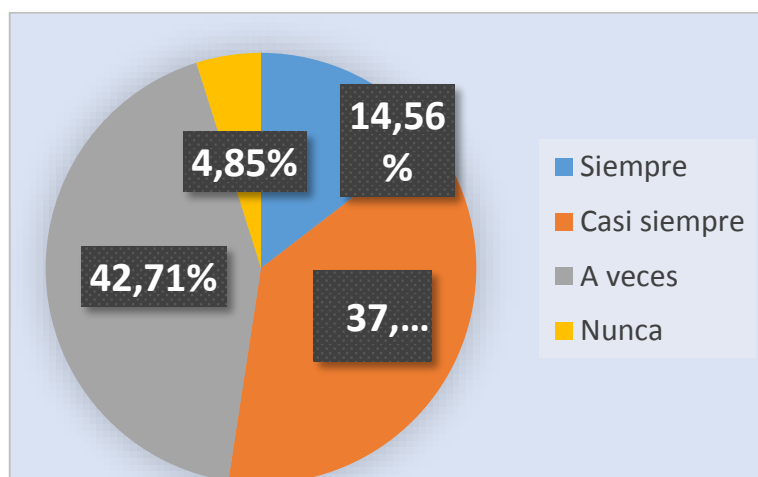
7) ¿Usted practica el nuevo vocabulario en clase realizando frases y oraciones?

Cuadro N° 19: Frases u Oraciones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	14,56 %
Casi siempre	39	37,86%
A veces	44	42,71%
Nunca	5	4,85%
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 32: Frases u Oraciones



Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Interpretación:

De acuerdo al gráfico observado la mayor cantidad de estudiantes a veces utiliza el nuevo vocabulario en frases u oraciones, una parte menor a la mitad de estudiantes casi siempre utiliza el nuevo vocabulario en frases u oraciones, además un número menor a la cuarta parte manifiesto que siempre utilizan este tipo de actividad y por ultimo una mínima parte dijo que nunca realiza este tipo de actividades.

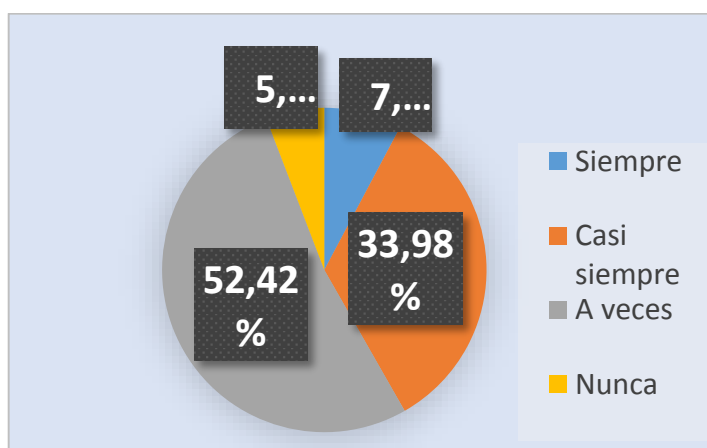
8) ¿Cuándo usted lee en Inglés puede identificar la idea principal?

Cuadro N° 20: Idea Principal

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	7,76 %
Casi siempre	35	33,98%
A veces	54	52,42%
Nunca	6	5,82%
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 33 Idea Principal



Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Interpretación:

La mayor parte de estudiantes manifiesto que a veces entiende la idea principal de la lectura en Inglés, mientras que una cantidad mayor a la cuarta parte dijo que casi siempre comprendían la idea principal de texto, mientras que una cantidad menor a la cuarta parte dio a conocer que siempre comprendían la idea principal, por otro lado una pequeña parte dijo que nunca entiende la idea principal cuando leen en Inglés.

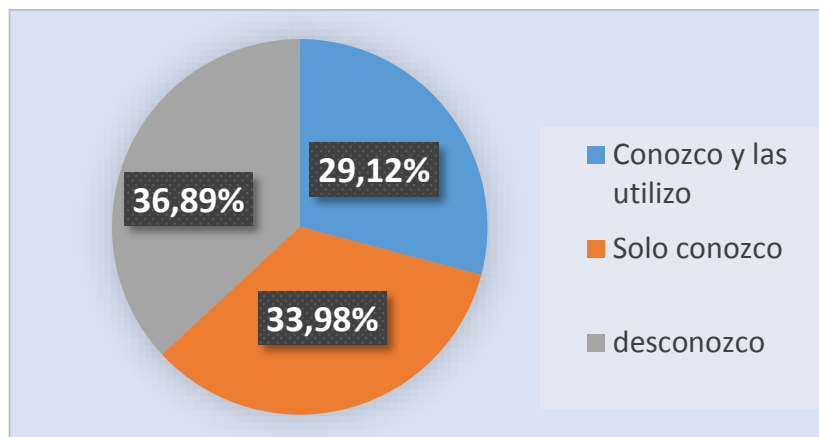
9) ¿Conoce usted técnicas básicas de lectura en Inglés?

Cuadro N° 21: Técnicas de Lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Conozco y las utilizo	30	29,12%
Solo conozco	35	33,98%
desconozco	38	36,89%
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 34 : Técnicas de Lectura



Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Interpretación:

La mayor parte de estudiantes manifestó que desconocen técnicas de lectura, mientras que una cantidad mayor a la cuarta parte dijo que solo conocen y una mínima parte manifestó que conoce y las utiliza.

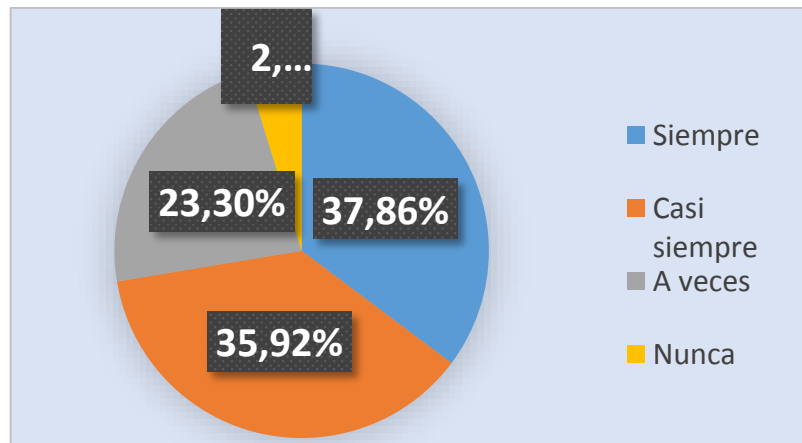
10) Usted comprende mejor la idea principal de la lectura cuando la lectura contiene imágenes?

Cuadro N° 22: Imágenes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	35,92%
Casi siempre	39	37,86%
A veces	24	23,30%
Nunca	5	2,91 %
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N°35: Imágenes



Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Interpretación:

De acuerdo al gráfico observado la mayor parte de estudiantes casi siempre comprende mejor una lectura mediante la utilización de imágenes, mientras que una cantidad mayor a la cuarta parte siempre entiende el texto cuando este contiene gráficos, además una cantidad menor a la cuarta parte dijo que a veces comprende, mientras que una mínima parte dijo que nunca comprende la idea del texto con la ayuda de gráficos.

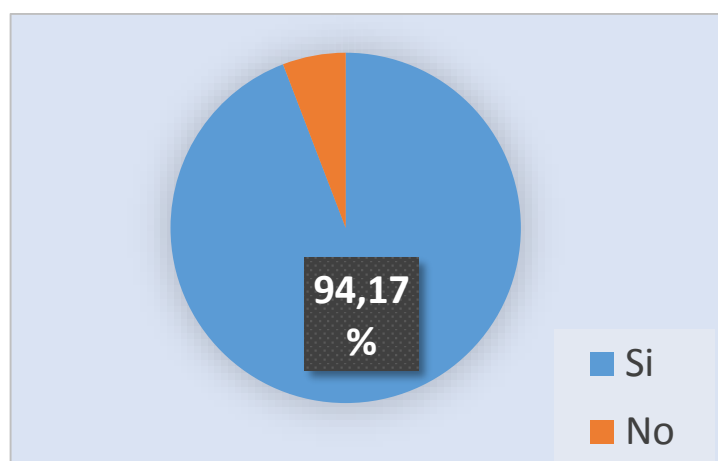
11) ¿Le gustaría contar con una guía de actividades divertidas que le ayude a aprender vocabulario en Inglés?

Cuadro N° 23: Guía de Actividades Lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	97	94,17%
No	6	5,82 %
Total	103	

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

Gráfico N° 36: Guía de Actividades Lúdicas



Elaborado por :Evelyn Armas 2014

Interpretación:

La gran cantidad de los estudiantes supo manifestar que les gustaría contar con una guía de actividades lúdicas que les será muy útil para desarrollar su vocabulario y mejorarlo cada día más por otro lado una mínima parte dijo que no le gustaría.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- ✓ Los maestros no utiliza actividades lúdicas frecuentemente, que ayuden al aprendizaje de vocabulario en el idioma Ingles a través de la destreza de Reading.

- ✓ Mediante la interpretación de los resultados de las encuestas se concluye que el nivel de comprensión de vocabulario en el Idioma Inglés a través de la destreza de Reading de los estudiantes es regular

- ✓ Se concluye que los docentes necesitan innovar el proceso de enseñanza del idioma Inglés por lo que necesitan una guía didáctica de actividades lúdicas para aprender vocabulario n el Idioma Inglés a través de la destreza de Reading.

5.2. RECOMENDACIONES

- ✓ Los docentes deberían considerar que para aprender un nuevo idioma los estudiantes deben estar motivados, para lo cual se debería utilizar actividades lúdicas frecuentemente en las clases, enfocadas en el aprendizaje de vocabulario a través de la destreza de Reading para que el idioma llegue de una manera divertida al educando.

- ✓ Los docentes deberían enfocarse en el aprendizaje de vocabulario utilizando técnicas de aprendizaje que faciliten su nivel de comprensión y retención a través de la destreza de Reading y de esta manera adquirir un aprendizaje significativo del idioma.

- ✓ Los docentes deberían ser innovadores y utilizar una guía de actividades lúdicas, donde se encontrara actividades prácticas para enseñar vocabulario a través de la destreza de Reading , donde los estudiantes puedan aprovechar el tiempo de estudio realizando actividades motivadoras que ayuden al autoaprendizaje del idioma Inglés.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título:

“JUEGA Y DISFRUTA CON PALABRAS A TRAVÉS DEL MUNDO DE LA LECTURA”

6.2 Justificación e Importancia

El aprendizaje de vocabulario se ha convertido en el propósito principal y más importante que tiene el estudiante al momento de aprender una lengua extranjera. La investigación ha sido realizada con la intención de ayudar a los maestros para que hagan de la enseñanza de la destreza de Reading una forma divertida de aprendizaje y al mismo tiempo faciliten la adquisición de vocabulario a largo plazo a los educandos.

Tomando en cuenta que la mayoría de los estudiantes mira al aprendizaje del idioma Inglés de una manera aburrida y no tiene interés por aprender, se considera que una guía didáctica de actividades lúdicas ayudará a la motivación del estudiante para aprender el idioma Inglés. Esta guía didáctica también deja a un lado las clases tradicionales y rutinarias despertando la atención del estudiante y a la vez generando conocimientos nuevos.

Además la aplicación de actividades lúdicas en clase promueve la concentración del estudiante, de una manera que hace que su creatividad fluya y al mismo tiempo contribuye a internalizar el nuevo vocabulario más fácilmente, lo que da como resultado un aprendizaje práctico.

Las actividades lúdicas pueden ser utilizadas como una técnica para reforzar la memoria del estudiante y la asimilación de contenidos de una manera eficaz. Gracias a que los juegos didácticos se crean un ambiente agradable y participativo en el proceso de enseñanza aprendizaje y se promueve una mayor disposición de trabajar por parte de los estudiantes.

6.3 Fundamentación

La siguiente guía didáctica está dirigida a los estudiantes de los terceros de bachillerato del colegio UTN, para que ellos puedan aprender el idioma Inglés con eficacia, utilizando actividades que sean joviales en lo largo de su aprendizaje del idioma.

Esta Guía presenta diversas actividades lúdicas que los maestros pueden aplicar en sus clases diarias, ayudando a que el estudiante obtenga un aprendizaje de vocabulario a largo plazo en la práctica de la destreza de Reading.

Samper, 2010 manifiesta que:

“ El elemento principal de diferencia que establece el activismo proviene de la identificación del aprendizaje con la acción. Se “aprende haciendo” dice Decroly en la Escuela Nueva. El conocimiento será efectivo a medida que repose en el testimonio de la experiencia, la escuela debe por tanto crear las condiciones para facilitar la manipulación y la experimentación por parte del estudiante”. (p.11)

Esta propuesta se apoya en un modelo pedagógico auto-estructurante donde el estudiante se encuentra rodeado de un aprendizaje y una

participación activa, en la que le permite al educando encontrar la innovación y creatividad del aprendizaje dentro del aula en tal sentido el aprendizaje está orientado hacia la acción ya que solo se aprende haciendo, de modo que este modelo pedagógico busca convertir los conocimientos en efectivos y duraderos.

Para complementar la idea anterior el docente debe convertirse en un asesor y orientador de pedagogías activas que ayuda a una construcción del conocimiento desde el interior del estudiante, donde el mismo es capaz de estructurar su propio conocimiento, con la ayuda de recursos didácticos físicos y afectivos que van de acuerdo con los intereses de los estudiantes como es una guía didáctica de actividades lúdicas que ayude a desarrollar el idioma Inglés y sus habilidades, imaginación y creatividad

6.4 Objetivos

Objetivo General

Fomentar el uso de las actividades lúdicas que fortalezcan la retención de vocabulario a largo plazo en la destreza de Reading.

Objetivos Específicos

1. Determinar las actividades lúdicas más eficientes que contribuyan a la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading.
- 2.- Difundir la guía de actividades lúdicas para potencializar el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de los terceros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN.

6.5 Ubicación Sectorial y Física

El colegio universitario UTN es una institución educativa anexa a la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, está ubicada fuera del campus universitario en la calle Ulpiano de la torre en la ciudad de Ibarra, en la provincia de Imbabura.

6.6 Desarrollo de la Propuesta

La presente guía de actividades lúdicas llamada “Disfruta y juega con palabras a través del mundo de la lectura” se desarrolló para beneficiar a los estudiantes y a los maestros en el transcurso de la enseñanza y el aprendizaje del idioma Inglés.

Esta guía no solo ayuda en la adquisición de nuevo vocabulario, sino que también aumenta el interés y la motivación de los estudiantes, así como también se puede conocer el nivel de conocimiento alcanzado.

Además permite la profundización y la ampliación de los conocimientos combinándolos con la práctica en la vida diaria, porque está compuesta y desarrollada en un proceso claro, cada actividad se conforma de un título, objetivo, los materiales a necesitarse, el procedimiento para el desarrollo de la clase y las respectivas hojas de trabajo o tarjetas para que docente utilice y su evaluación.

La guía didáctica cuenta con diversas actividades lúdicas divertidas que buscan fomentar el uso de las mismas por parte de los maestros en sus clases de Inglés, que se sientan motivados a manera que les ayuden a sus estudiantes a adquirir un aprendizaje significativo del idioma.

Con el uso de las actividades lúdicas el estudiante será capaz de crear su propio conocimiento, al mismo tiempo hará de su proceso de aprendizaje una forma divertida donde el conocimiento se irá produciendo y enriqueciendo por la interacción dinámica del aprendiz y el medio social. Igualmente hará que el conocimiento sea procesado y construido activamente, impulsando a crear un pensamiento creativo.

Lo que se pretende es que tanto docentes como estudiantes con este modo de enseñanza- aprendizaje busquen un apoyo en la mejora de retención de vocabulario al momento de desarrollar la destreza de Reading

**GUÍA DIDÁCTICA PARA PROFESORES
DE INGLÉS**

EVELYN GABRIELA ARMAS P.

**JUEGA
Y DISFRUTA**

**CON
PALABRAS
A TRAVÉS**

**DE EL
MUNDO DE**

LA

LECTURA

INTRODUCCIÓN

*La guía Didáctica **Juega y Disfruta con palabras a través del mundo de la lectura** ha sido creada como una herramienta pedagógica para los maestros de enseñanza del Inglés como una segunda lengua. Para hacer que el proceso de enseñanza cree conocimientos eficientes y duraderos. Con la aplicación de las diferentes actividades que presenta esta guía se podrá obtener un aprendizaje significativo. Se podrá usar como un apoyo didáctico que no solo ayudará a la adquisición del nuevo vocabulario en el idioma Inglés sino que también ayudará en la parte motivacional del estudiante, despertará su interés en la materia, lo cual ayudara a incrementar su rendimiento académico*

Considerando que el Inglés se ha convertido en uno de los idiomas universales es importante llegar a que el nivel de conocimiento del estudiante sea representativo para estar acorde a los nuevos estándares de educación que existe en la actualidad. Es importante que el maestro tome en cuenta la metodología y las actividades a utilizar en sus clases.

Esta guía didáctica presenta diferentes tipos de actividades lúdicas para trabajar en grupos o individualmente y busca incentivar al maestro a que haga uso para que el aprendizaje de vocabulario en Inglés una manera divertida de aprender, enfocándose en incentivar al estudiante a la práctica de la destreza de lectura y al mismo tiempo ayudando al desarrollo del vocabulario a largo plazo. Haciendo que el estudiante cree su propio conocimiento a través del descubrimiento, desarrollando sus capacidades intelectuales y creativas.



ACTIVIDAD Nº 1

RESPUESTA FÍSICA TOTAL

VISTE AL PERSONAJE

OBJETIVO:

Practicar nuevo vocabulario relacionado con Artículos de ropa mediante la lectura *I hate skirts*.



MATERIALES:

- 1.- Lectura:
I hate skirts
- 2.- Láminas de muñecas(os) cucas para vestir (depende del numero de estudiantes)
- 3.- Tijeras
- 4.- Goma

TIEMPO: 80 MIN

VOCABULARIO:

- ✓ uniform
- ✓ shirts
- ✓ skirts
- ✓ trousers
- ✓ sweaters
- ✓ shoes

VOCABULARIO:

- ✓ Jeans
- ✓ Jacket
- ✓ Trainers
- ✓ Baseball cap
- ✓ dresses

PROCEDIMIENTO:

- ✚ Revisar vocabulario relacionado con artículos de ropa, preguntar a los estudiantes ¿Qué tipo de ropa les gusta usar todos los días? Y ¿Qué tipo de ropa usan los fines de semana?.
- ✚ Pedir al estudiante que lea detenidamente la lectura y responda las preguntas.
- ✚ Entregar a los estudiantes las láminas de las muñecas para vestir.
- ✚ Solicitar a los estudiantes que escuchen con atención las instrucciones del maestro. Ex: Dress the doll with a t-shirt, dress the doll with a short , así sucesivamente hasta completar con todos los recortes de la vestimenta .

EVALUACIÓN: Pedir a los estudiantes que describan la vestimenta de su muñeca o muñeco a manera de evaluación.

I HATE SKIRTS!



Hi! I'm Jeannie and I'm 13 years old. I go to school in my town. At school we always wear a uniform. Girls wear white skirts, blue skirts and

red sweaters with the school emblem. Boys wear white shirts with blue ties and blue trousers. Their sweaters are red, too. All of our shoes are black. We don't like our school uniform. After school my first thing to do is putting off my uniform. I hate skirts and dresses! I like wearing casual clothes. I often go skateboarding, so my favourite pieces of clothes are very comfortable. I like trousers, jeans, shorts, T-shirts, jackets, trainers and I have lots of baseball caps. I never wear dresses and skirts when I'm not at school.

Mum says that I should wear girlish clothes, but they are uncomfortable for me!

Answer the questions.

1 What are the school's colour?

2 What do boys wear at school?

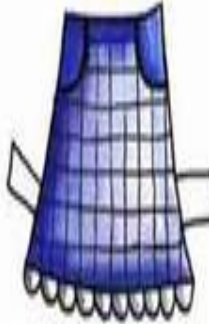
3 When does Jeannie put off her uniform?

4 What kind of clothes does she like?

5 What would her mother like?



Alejandrina



[https://www.google.com.ec/search?hl=es419&site=imqhp&tbm=isch
&source](https://www.google.com.ec/search?hl=es419&site=imqhp&tbm=isch&source)





CLOTHES - Pictionary

				
JEANS	JACKET	SKIRT	OVERALL	PONCHO
				
BLAZER	COAT	BATHROBE	CARDIGAN	BLOUSE
				
SWEATSHIRT	WAISTCOAT	T-SHIRT	SWEATER	SHIRT
				
SHORTS	POLO	DRESS	SUIT	TOP
				
RAINCOAT	TRACKSUIT	TROUSERS	TUXEDO	ANORAK

ACTIVIDAD Nº 2

www.slideshare.net

ACTIVIDADES DE EQUIPO

NORTHAMERICAN INDIANS

Reforzar verbos en presente simple

OBJETIVO:

mediante la actuación de una rutina.

MATERIALES

:

- 1.-Lectura
"Northamerican
Indian Girl"
- 2.- Lapiz
- 3.-Borrador
4. Marcador de
tiza liquida



Maía

TIEMPO: 80 MIN



Señalar que tienen que ordenar los párrafos en el orden correspondiente

- ∞ Revisar las respuestas.
- ∞ Hacer que los estudiantes formen grupos de tres e indicar que tiene que actuar en base a los personajes
- ∞ El maestro deberá leer la lectura mientras los grupos actúan.

Ej. She gets up at 5:00 in the morning and helps her family, she cleans the house and cooks breakfast,

Ej: Los estudiantes deberán actuar.



<https://www.google.com.ec/search?hl=es-419&site=imghp&tbn=isch&source=hp&biw=1024&bih=499&q>

NORTHAMERICAN INDIANS

NAME: _____

CLASS: _____

1.- READ THIS STORY ABOUT AN INDIAN'S DAILY ROUTINE AND PUT THE PARAGRAPHS IN THE APPROPRIATE ORDER. SEE THE EXAMPLE.

_____ In the evening Maia always arrives home at 6.30 P.M. She does her homework, eats a little food and then she washes the dishes. She goes to the bed 10 P.M. She never watches TV.

_____ Everyday at 8:00 A.M, she goes to school and comes back to the Indian reservation. At 12:30. She usually has lunch with her family.

_____ At 2:00 P.M they go to the ski resort that the white Mountain Apaches have. All the family works there in the afternoon and part of the evening, her mother is a cook and her father is a ski instructor. She prepares typical Indian food and he teaches the tourist to ski. He doesn't work in the morning.

1 She gets up at 5:00 A.M and helps her family. She cleans the house and cleans breakfast.

_____ On Sunday They get up at seven and ride horses until noon. After lunch they put on their traditional Indian clothes and about 5:00 P.M Maia dances and sings ancestral music. She really enjoys it, but her parents don't usually dance, finally they meet a pow-wow in the evening.

_____ On weekends they don't work. On Saturday, her mother often meets other Indian Women from the reservation and they have long walks. When she comes back, She relaxes. Then they all have lunch with the community. They seldom stay at home.

ACTIVIDAD Nº 3

THE GROCERY'S SHOP



MATERIALES:

- 1.- Lectura:
- 2.- Tarjetas con imágenes de vocabulario de

HABILIDADES COMUNICATIVAS DEL IDIOMA

OBJETIVO:

Aprender vocabulario de comida mediante el juego de Grocery's shop

TIEMPO: 80 MIN

VOCABULARIO:

- ✓ Eggs
- ✓ Milk
- ✓ Carrots
- ✓ Bread

VOCABULARIO:

- ✓ Sweets
- ✓ Crisps
- ✓ Hamburger
- ✓ Juice



PROCESO:

- Explicar que la primera actividad será individual.
- Entregar la lectura a los estudiantes y pedir que completen las actividades propuestas.
- Mostrar las tarjetas a los estudiantes y practicar la pronunciación del vocabulario.
- Dividir a la clase en dos grupos.
- Entregar mínimo tres tarjetas de vocabulario a cada estudiante en el grupo.
- Practicar las preguntas que ellos van a utilizar para realizar la actividad

EVALUACIÓN: SE EVALUA EL ROLEPLAY DE LOS ESTUDIANTES , UTILIZANDO EL VOCABULARIO RELACIONADO CON LA COMIDA.

Dialogue:

A: Can I help you?

B: Yes. Can I have a hamburger, please?

A: Here you are.

B: Thank you.



B: Can I help you?

A: Yes. Can I have a glass of orange juice, please?

B. Sorry, I haven't got any orange juice.

A: OK! Bye

B: Bye

- Los estudiantes que no recibieron ninguna tarjeta realizarán la actividad primero tendrán que ir a buscar bebidas, frutas y comida para el desayuno, para el almuerzo y para la cena.
- Primero la maestra deberá dar la orden que busquen víveres para su desayuno, esta primera parte de la actividad dura 10 min.
- El estudiante tendrá que ir alrededor del aula buscando su comida que necesitan , preguntando a sus compañeros.

MAESTRA: You have 10 minutes to look for food that you want for your breakfast.

- Luego de 10 minutos se cambia de actividad, la maestra da la orden que busquen comida para el almuerzo

EJEMPLO:

MAESTRA: Now you have 10 minutes to look for food that you want for your lunch.

- El estudiante hará la misma actividad que realizo para buscar su desayuno.
- Repetir el mismo proceso con la cena.
- Se cambiara los roles de la actividad, se realizara el mismo proceso con el otro grupo de estudiantes.

Name _____ Date _____

TASK 1

Directions: First read the the story below. Then, try to answer the questions about the story.

Today I am at the market. I need to buy eggs, milk, carrots, bread, fish and chocolate. I need to buy the eggs, ham, milk, and carrots from the farmer. I will visit him first.

“Hello, can I please have six eggs, one gallon of milk, and ten carrots?” I said.

“Sure! I will get them for you,” the farmer said.

“Thanks,” I said.

Now, I need to buy the bread from the baker. I will visit him second.

“Hello, can I please have one loaf of bread?” I said.

“Sure! I will get it for you,” the baker said.

“Thanks,” I said. Now, I need to buy the fish from the fisherman. I will visit him third.

“Hello, can I please have two pieces of salmon?” I said.

“Sure! I will get it for you,” the fisherman said.

“Thanks,” I said.

Okay I am finished shopping! Wait, did I forget something?

Questions:

1. What do I need to buy at the market?

2. Who did I visit to buy the bread?

3. What did I forget?

TASK 2

*Look at the picture. What do you see?
Read the first paragraph of the text. What do you think JUNK FOOD is? Is it something positive or negative?*

What's wrong with junk food?

Too much fat! Junk foods such as hamburgers, pizza, fried chicken and chips usually contain loads of bad fats. Too much fat in the diet will cause people to put on weight and get fat or obese. Being overweight is a risk to the health of the heart and can cause other diseases, even cancer.

Too much salt! Junk foods often have too much salt. There's a lot of salt already in foods such as bread, breakfast cereals and biscuits and cakes. So people get more salt than they need when they eat junk food. There aren't any good things in too much salt for our health.

Too much sugar! Soft drinks, biscuits, cakes and sweets all have very much sugar. That's what makes them taste so good! But too much sugar makes people fat, spoils the teeth, is bad for the blood and may cause other diseases.

Should people eat junk food?

Junk food has some good things that the body needs for good health. And the body needs some salt, fat and sugar for energy to burn while we're working and playing. However too much fat, sugar and salt is bad for our health and eating lots of junk food will overload your body with these things.

It is probably OK to eat junk food sometimes! But people should look for foods that are low in fats and salt and sugar. Choose grilled fish and chicken instead of fried, fish burgers instead of beef burgers, and vegetarian pizza or pizza with seafood instead of fatty meat type pizza.

TASK 3



Complete the columns with the meals given below. Add your own examples!

There is some sugar in:

There isn't any sugar



sweets



crisps



chocolate



hamburger



cake



fries



hotdog



ice cream



pizza



fried
breakfast

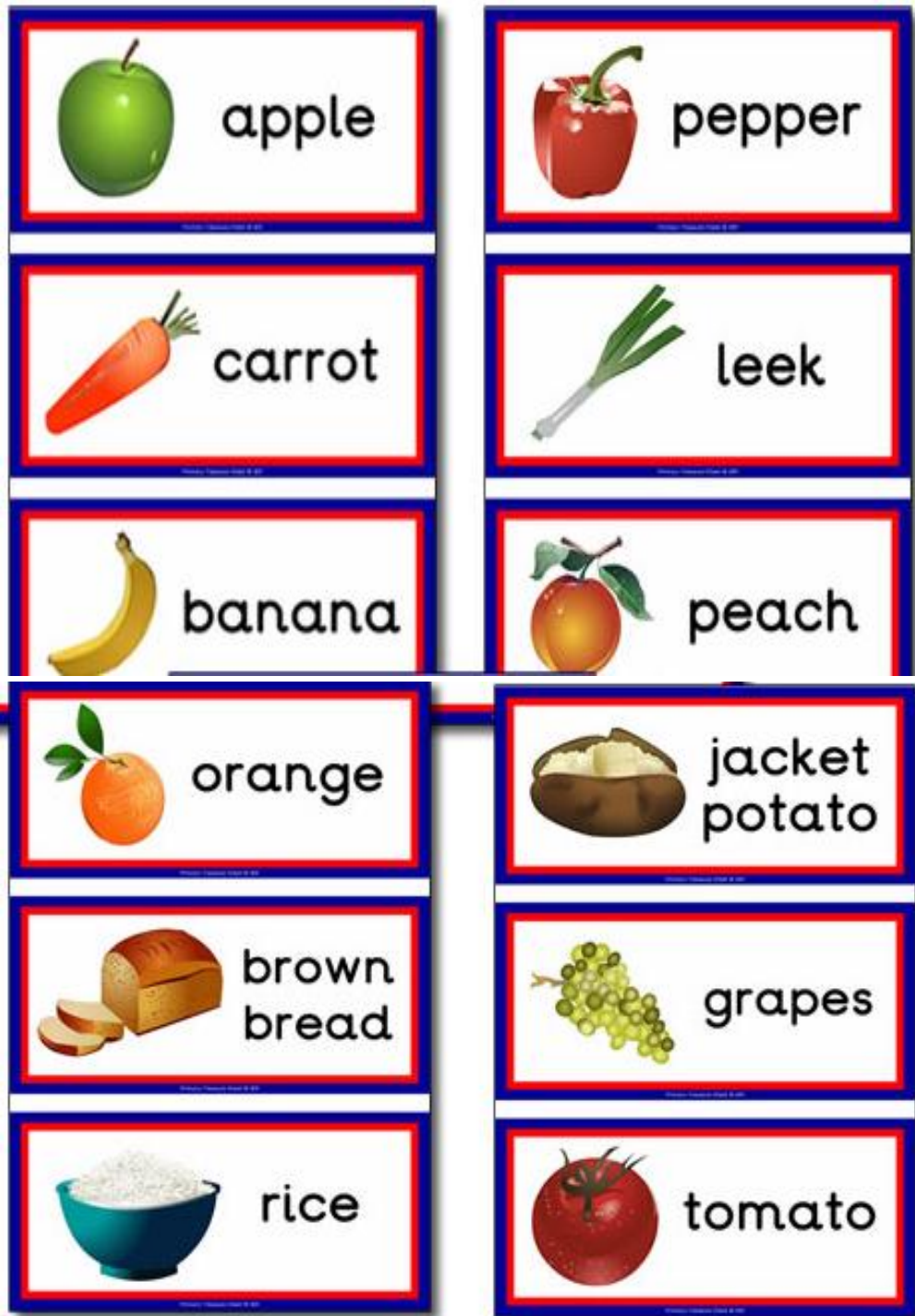


biscuit



fizzy drink





<https://www.google.com.ec/search?q=food+flashcards&biw>

ACTIVIDAD Nº 4



ACTIVIDADES DE EQUIPO

ENCUENTRA EL LUGAR



Practicar vocabulario relacionado con preposiciones para dar direcciones en Inglés, mediante la lectura *How to get to the museum*

My city



MATERIALES:

- 1.- Lectura "How to get to the museum"
- 2.- Flash cards preposiciones para direcciones

TIEMPO: 80 MIN



PROCESO:

- ✚ Entregar a los estudiantes la lectura *How to get to the museum*.
 - ✚ Revisar el significado de las nuevas preposiciones y hacer preguntas a los estudiantes para revisar información específica.
 - ✚ Usar las tarjetas para practicar pronunciación de cada preposición.
 - ✚ Una vez que los estudiantes hayan interiorizado el nuevo vocabulario dividir a la clase en dos grupos.
-
- ✚ El maestro deberá hacer del curso un pequeña ciudad donde se encuentre lugares principales como el banco, el hospital, juguetería, museo, policía, etC.
 - ✚ Un estudiante de cada grupo deberá vendarse los ojos y sus compañeros tendrán que darle direcciones para que llegue al lugar indicado por la maestra.
 - ✚ Poner obstáculos como sillas o mesas para formar el camino de la ciudad, el grupo que haga menos tiempo hasta llegar al lugar indicado será el ganador e ira acumulando puntos, repetir al menos con 5 estudiantes de cada grupo .
 - ✚ La maestra deberá colocar al estudiante en diferentes lugares de la clase.

EVALUACIÓN: EL ESTUDIANTE DEBE ESCRIBIR LAS DIRECCIONES PARA LLEGAR A LOS DIFERENTES LUGARES EN BASE A LA MINI CIUDAD CREADA EN EL AULA, UTILIZANDO VOCABULARIO DE PREPOCIONES DE LUGAR.

HOW TO GET TO THE MUSEUM

Tourist: Excuse me, can you help me? I'm lost!

Person: Certainly, where would you like to go?

Tourist: I'd like to go to the museum, but I can't find it. Is it far?

Person: No, not really. It's about a 5 minute walk.**Tourist:** Maybe I should call a taxi ...

Person: No, no. It's very easy. Really. (pointing) I can give you directions.

Tourist: Thank you. That's very kind of you.

Person: Not at all. ... Now, go along this street to the traffic lights. Do you see them?

Tourist: Yes, I can see them.

Person: Right, at the traffic lights, turn left into Queen Mary Avenue.

Tourist: Queen Mary Avenue.

Person: Right. Go straight on. Take the second left and enter Museum Drive.

Tourist: OK. Queen Mary Avenue, straight on and then the third left, Museum Drive.

Person: No, it's the SECOND left.

Tourist: Ah, right. The second street on my left.

Person: Right. Just follow Museum Drive and the museum is at the end of the road.

Tourist: Great. Thanks again for your help.

Person: Not at all.

PICTURE	ENGLISH SENTENCE
---------	------------------



ELM ST.

GO STRAIGHT ON ELM STREET.

GO ALONG ELM STREET.

GO DOWN ELM STREET.

FOLLOW ELM STREET FOR 200 METRES.

FOLLOW ELM STREET UNTIL YOU GET TO THE CHURCH.



TURN LEFT INTO OXFORD STREET.



TURN RIGHT INTO OXFORD STREET.



TAKE THE FIRST TURNING ON THE RIGHT.

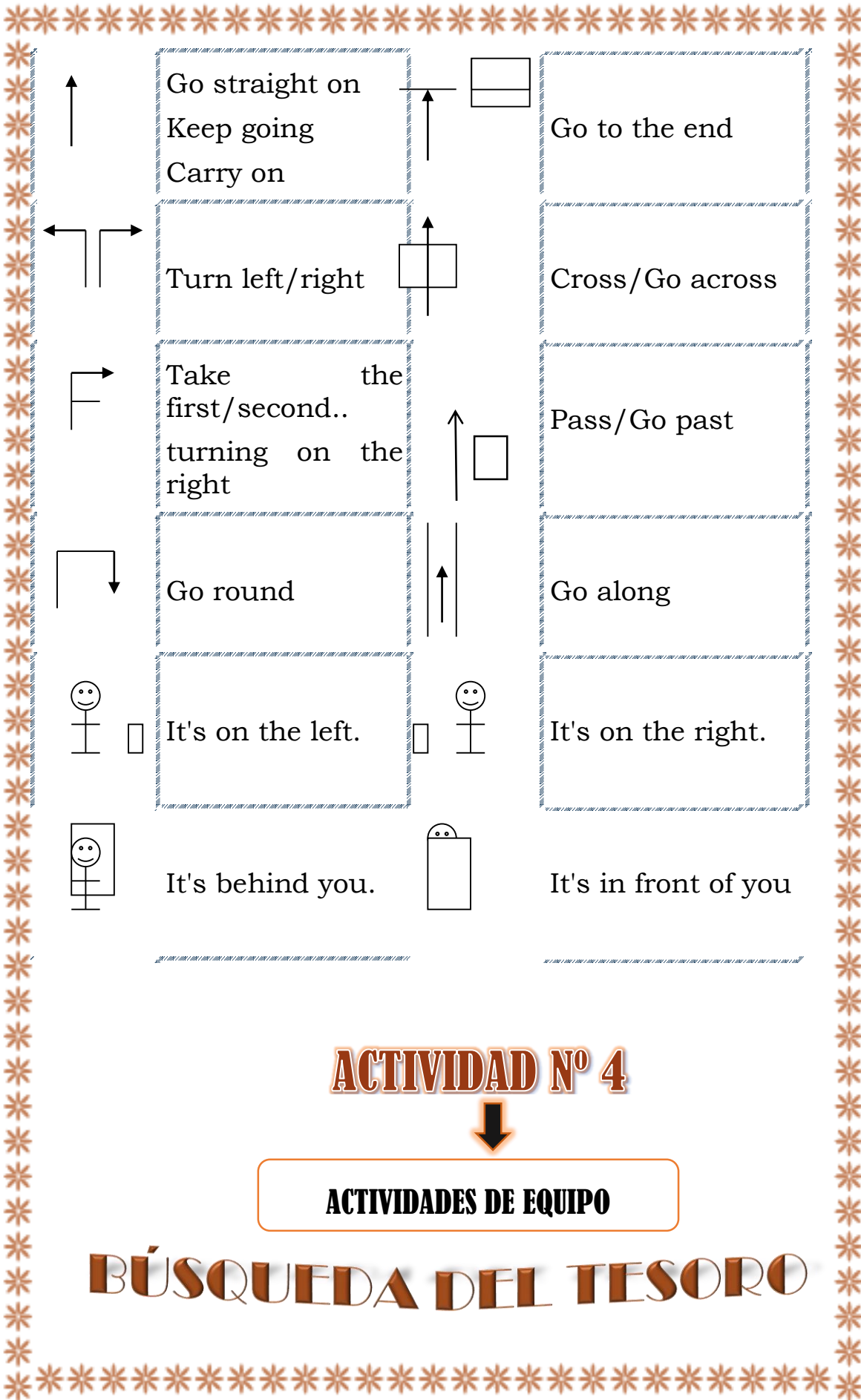


GO PAST THE PET SHOP.

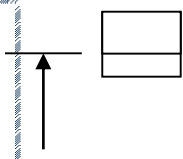


	GO ALONG THE RIVER.
	GO OVER THE BRIDGE.
	GO THROUGH THE PARK.
	GO TOWARDS THE CHURCH.
	GO UP THE HILL.
	GO DOWN THE HILL.
	CROSS OXFORD STREET.

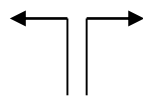
GIVING DIRECTIONS



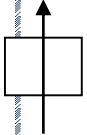
Go straight on
Keep going
Carry on



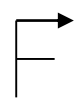
Go to the end



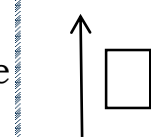
Turn left/right



Cross/Go across



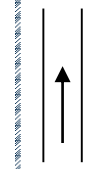
Take the first/second.. turning on the right



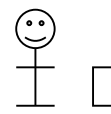
Pass/Go past



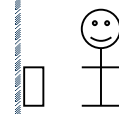
Go round



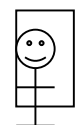
Go along



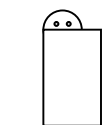
It's on the left.



It's on the right.



It's behind you.



It's in front of you

ACTIVIDAD Nº 4



ACTIVIDADES DE EQUIPO

BÚSQUEDA DEL TESORO

Identificar vocabulario relacionado con

animales, profesiones y en lo que consiste

OBJETIVO:

cada una de ellas en Inglés mediante el juego *Treasure hunt*.



PROCESO:

- ∞ Esta actividad se realizará fuera del aula.
- ∞ Leer la lectura e identificar cada una de las profesiones en Inglés.
- ∞ Reforzar el vocabulario de las profesiones con la ayuda de las tarjetas

- ∞ Dividir a los estudiantes en grupos de 5, en cada grupo un líder tomará el tiempo en cada estación, también los estudiantes buscarán un nombre para su grupo, Ej: The Angels, The wild cats. Etc.
- ∞ La maestra deberá ir alrededor de la institución educativa señalando 5 estaciones,(establecer a una distancia adecuada) cada estación estará liderada por 2 estudiantes.
- ∞ Los estudiantes iniciarán por la primera estación y deberán hacer lo que los líderes de cada estación dispongan, explicar que es una competencia y el grupo que llegue primero a la 5 estación podrá encontrar el tesoro.
- ∞ Dar indicaciones generales a los líderes de cada estación, al final de cada estación los líderes deberán explicar donde se encuentra la siguiente estación.

Ej 1: Los líderes de la primera estación trabajarán con adivinanzas

- Deberán decir: "He or She is a person who cuts the hair"

Y el grupo deberá adivinar .

- She is a person who operates in aircraft.
- She is a person who drives buses and trucks.
- She is a person who create websites.
- She is a person who cuts and styles her,
- She is a person who treats people's teeth.

Ej 2: En la Segunda Estación el grupo de estudiantes deberá actuar de acuerdo a la profesión o animal que los líderes de la estación les digan.

- Mechanic
- Doctor
- Fireman
- Babysitter

Ej 3: En la tercera estación los líderes darán al grupo una cartulina y acuarelas y el grupo dibujará el animal o profesión que el líder les diga.

Ej 4: Los líderes darán pistas para que el grupo adivine el animal y el grupo deberá deletrear la palabra, cada integrante del grupo dirá una letra si un estudiante se equivoca, pierde y se empieza otra vez.

It's a person who cooks delicious meals and usually works in restaurants.

C-H-E-F

Ej 5: El grupo que llegue primero a la estación 5 se le dará un sobre diciendo donde se encuentra al tesoro una vez que lo encuentren, el grupo tendrá que regresar a la primera estación entregar el sobre y ganará.

**EVALUACIÓN : LOS ESTUDIANTES TENDRÁN
QUE COMPLETAR LA HOJA DE TRABAJO
"ANIMALS IN THE RAINFOREST"**

ANIMALS OF THE RAINFOREST
ANIMALS OF THE RAINFOREST

1.-Write the correct animal for each description

ORANGUTAN	JAGUAR	ANACONDA	TOUCAN	CASSOQUARY
TREE FROG	GREEN IGUANA	SLOTH	QUETZAL	BINTURONG
				RED-EYE

1) This animal is a type of lizard. They have long tails and green, scaly skin. They are herbivores and can grow up to about 2 metres long. They usually live near river banks. _____

2) This is a large ape that lives in South East Asia in Borneo and Sumatra. Its name means 'Man of The Forest' in Malay. It is a reddish-brown colour and has a large body with a thick neck. _____

3) This is a slow-moving animal that lives in trees. They spend much of their time upside-down. They are nocturnal animals that have thick, brown fur, strong claws, big eyes and a short nose. _____

4) This is a very beautiful bird, which lives in central, and South America. Its feathers are brilliantly coloured (green, red and white) and it has a yellow beak. _____

5) This is the biggest snake in the world. It lives in swamps in tropical South America. The longest one ever found was 11.4 metres! It is greenish-brown

with black oval spots on its back. _____

6) This is a bird about 50 cm long that lives in lowland rainforests. It has an enormous bill, which is rainbow-coloured. Its body is black with a green head, a yellow chest, red tail feathers and blue feet. _____

7) These wild cats live in Central and South America. They are between 1.2 and 1.8m long and have long tails. They have brownish-yellow fur with black spots. They are an endangered species. _____

8) This is an amphibian, which is named for its very large, bright eyes. Its body is bright green with blue sides and yellow stripes. Its feet are red or orange. It has long powerful legs for jumping. _____

9) This is a huge bird from Australia that can't fly. It is the second biggest bird in the world. It has a black body, a blue neck and the top of its head is brown. _____

10) This is a large, rare mammal that lives in South East Asia. It has thick, black fur and a long, muscular tail and white whiskers. It is about 1.5m long and uses its sense of smell to find small animals and fruit to eat _____

Babysitter



Dentist



Doctor



Farmer



Fireman



Teacher



Tailor



Taxi driver



Policeman



Who am I?

1. I work in a kitchen. I work with food.

2. I work th animals.

3. I work in a restaurant.

4. I work in a hospital.

5. I make bread.

6. I deliver letters. n't like dogs.

7. I work at the swimming pool.

8. I work in a laboratory.

9. I work with paint and brushes.

10. I work with a hose, a ladder and a
fire engine.

11. I work in a c ch.

12. I work in a film studio a theatre.

13. I drive children to school.

A. priest

B. vet

C. life
guard

D. waiter

E. fire
fighter

F. nurse

G. scientist

H. postman

I. bus
driver

J. baker

K. cook

L. actor

M. artist

ACTIVIDAD Nº 6



ACTIVIDADES DE EQUIPO

ADIVINA EL PERSONAJE

OBJETIVO:

Identificar vocabulario relacionado con las ocupaciones mediante la aplicación del juego adivina mi trabajo.



MATERIALES:

1. Hoja de trabajo Jobs True or False.
2. Cartas de las ocupaciones

TIEMPO: 80 MIN

VOCABULARIO:

- ✓ Nurse
- ✓ Footballer
- ✓ Writer
- ✓ Soldier
- ✓ Police officer
- ✓ Hairdresser
- ✓ Gardener
- ✓ Pilot
- ✓ Firefighter

PROCESO:

PRIMERA PARTE:

- Escribir en el pizarrón las frases *wear uniform, work inside, work outside* y asegurarse que los estudiantes entiendan el significado de cada una.
- Dividir a la clase en grupos de 4 a 6, cada grupo debe pensar en 3 trabajos que se acomoden a las palabras escritas en el pizarrón Ej: A police officer wears a uniform

Los estudiantes que escribirán sus oraciones en un papel y el primer grupo será el ganador

Esta primera actividad puede ser opcional antes de empezar la clase.

SEGUNDA PARTE:

- Entregar las hojas de trabajo de la lectura true o false, dar las direcciones para completar y revisar las respuestas.
- En los mismo grupos, entregar un set de cartas acerca de la profesiones, explicar que deben colocarlas en la mesa sin que se vea lo que está escrito.
- Explicar a los estudiantes que van a jugar haciendo preguntas para adivinar el trabajo de otra persona, solo pueden usar preguntas para responder con si o no. Máximo 15 preguntas Ej:
 - *Do you usually work inside / outside?*
 - *Do you usually wear a uniform/ special clothes?*
 - *Dou you work alone/ office/ shop?*
 - *Are you good at math/ arts/ science/ sports?*
 - *Is your job dangerous?*
- Un estudiante de grupo tendrá que escoger una carta sin mostrar su contenido y el resto de estudiantes tendrá que preguntar hasta adivinar
- Cada estudiante en el grupo tendrá un turno para escoger una carta, una vez que adivino deberá guardar la carta y si no deberá ser devuelta.
- Indicar que el tiempo que el estudiante tendrá para realizar la actividad, el estudiante que obtenga más cartas en el grupo será el ganador

EVALUACIÓN :

Los estudiantes deben escoger un trabajo y escribir acerca de un día en la vida de alguien que hace ese trabajo, pueden encontrar información en la web y poner imágenes

TASK 1

Name: _____

Class: _____

Directions: Decide if each statement below is TRUE or FALSE. If it is TRUE, put a "T" in the blank provided. If it is FALSE, write an "F".

_____ 1) "singer" sings songs

_____ 2) "chef" takes care of teeth

_____ 3) "postal worker" fights fires and drives a fire engine

_____ 4) "dentist" takes care of teeth

_____ 5) "student" studies at school

_____ 6) "teacher" cooks food in a restaurant

_____ 7) "firefighter" fights fires and drives a fire engine

_____ 8) "bus driver" drives a bus

_____ 9) "doctor" works in a post office and brings letters

_____ 10) "Police officer" works at the police station and fights crime

_____ 11) "waiter" studies at school

_____ 12) "truck driver" works at the police station and fight

NURSE	FOOTBALLER	WRITE	POLICE OFFICER
DOCTOR	MECHANIC	ARTIST	SOLDIER
TEACHER	ACTOR/ACTRESS	PHOTOGRAPHER	HAIRDRESSER
CLEANER	SECRETARY	MODEL	WAITER/WAITRESS
FARMER	TAXI DRIVER	BUILDER	DENTIST
BAKER	PILOT	GARDENER	CHEF
SHOP ASSISTANT	BUS DRIVER	POP STAR	FIRE FIGHTER

ACTIVIDAD Nº 7



ACTIVIDADES DE EQUIPO

EL MUNDO DE LOS DEPORTES

Fortalecer vocabulario relacionado con deportes

OBJETIVO

mediante la aplicación de la actividad el mundo de los deportes.



MATERIALES:

1. Hoja de trabajo "I can't stand it" o "Favorite sports"
2. Cartas de los deportes
3. Una copia de las reglas para cada grupo

VOCABULARIO:

- ✓ Horse-riding
- ✓ Karate
- ✓ Dancing
- ✓ Gymnastics
- ✓ Tennis
- ✓ Swimming

TIEMPO: 120 MIN

REGLAS PARA EL JUEGO EL MUNDO DE LOS DEPORTES:

Dividir en dos equipos y sentarse en el lado opuesto de la mesa

Un jugador de equipo a dará la vuelta a una carta de imagen y preguntara al equipo b usando la carta Ej: Do you play football?

El jugador del equipo B dará la vuelta una carta de palabra y responderá yes , I do si la plabara corresponde a la imagen o no, I don't I go cycling si la carta es diferente a la imagen.

Si las imagen y las palabras ion las mismas y el equipo responda correctamente, el equipo guardará las cartas, de otro modo las cartas se quedarán en la mesa dadas la vuelta

Cuando las cartas se hayan terminado el equipo con mayor número de cartas gana

I CAN'T STAND IT

Name: _____

Mark: _____

TASK 1

MARK: We might go to the football match next Saturday, Cristina.

CRISTINA: Football? You must be joking. I can't stand it.

MARK: No? Why not?

CRISTINA: Oh, Mark, haven't you realized yet? Twenty-two men in shorts, running after a ball, trying to kick it into a net, a man blowing a whistle, two others waving flags... and thousands of people shouting and screaming like madmen every time it's a goal or not. Is this a game?

MARK: I see... you prefer things like hopscotch, hide-and-seek, leap frog, blind man's buff...

CRISTINA: Don't tease me, Mark. I'm not a child anymore and there are much better sports than football.

MARK: Really?

CRISTINA: Yes, take volleyball, for example. It's so exciting, I'd say wonderful, the two teams trying to keep the ball in motion without letting it touch the ground. No foul play, no violence...

MARK: Yes, maybe you're right. I like volleyball, too. For me all ball games are great!

CRISTINA: Not only ball games, Mark. Don't you like badminton, cards, chess, even darts... and things like that?

MARK: Ej... of course I do. Especially if I can play it with you!

CRISTINA: Oh Mark! This is not fair play...

A) ANSWER THESE QUESTIONS ON THE TEXT:

1. What are Cristina and Mark talking about?

.....
.....

2. On what day of the week are football games played in England?

.....

3. Why does Mark mention children's games like hopscotch?

.....

4. What kind of sports and games does Cristina prefer?

.....

B) Find out whether the following statements are true or false. Tick(√) or cross (x) the corresponding box and justify your decision by quoting from the text:

1. Cristina likes football very much. True
False

.....
.....

2. Cristina doesn't like volleyball. True
False

.....
.....

3. Volleyball is a violent game True
False

.....
.....

FAVORITE SPORTS

TASK 2

Name _____

"What's favorite sport, Nick?" Ms. Rodgers asked. Nick thought for a moment. Everyone in the class was looking at him. He was nervous. He needed a good answer. "I like soccer."

Everyone smiled. A few people said, "I like soccer, too!" That was a safe answer. Nick really liked Ice Hockey, but no one else in class liked it. He wished he could be honest, but he worried about what they would say. They would say things like, "Ice Hockey? Why?" or "What is that?" They didn't know about it.

Nick came from Maryland. Up North, all the kids liked hockey. Down in Florida, kids loved soccer. He didn't really understand why they didn't like hockey. He asked his dad when he got home. "Why don't the kids here like ice hockey?" His dad smiled. "Their families grew up watching soccer. They like soccer. We grew up watching hockey, so we like hockey."

"They are so similar." "You're right. They both have goalies. They both have nets. The scoring and penalties

are nearly the same, too." "Hockey is inside in a cool arena. Soccer is hot and sweaty." Nick sighed. "Why don't you invite a couple kids to the next game?" Dad suggested. "We will take

them with us." Nick did that. He asked his friends Dave and Tommy. They did not know about ice hockey. They had never been to a game before. They were excited to see.

At the game, they had hot dogs and soda. They watched the game. Dave and Tommy asked Nick many questions about the rules and the teams. They watched with great interest. All of them had fun.

The next time at school when Ms. Rodgers asked Nick what his favorite sport was, he said, "Ice hockey."

Dave and Tommy grinned and said, "We like hockey, too!" Nick was happy. He liked it when other people liked the things he liked. It made him feel like he had friends who understood him.

Use the information in the story to answer the questions below.

1. Why does Nick not tell the truth about his favorite sport?

- A. He doesn't want people to not like his answer.
- B. He hates sports.
- C. He doesn't have a favorite sport.
- D. He doesn't remember which sport is his favorite.

2. What is Nick's real favorite sport?

- A. Baseball
- B. Basketball
- C. Soccer
- D. Ice Hockey






3. What does Nick's dad suggest?

- A. Pretend to like soccer
- B. Learn to like soccer more.
- C. Bring some friends to a game.
- D. Ignore his friends.

4. Do Tommy

and Dave enjoy the ice hockey game?

- A. No
- B. Yes

		Horse riding	karate
		Dancing	gymnastics
		Tennis	Swimming
		Athletics	Skiing
		Snowboarding	basketball
		Running	rugby
		Football	skateboarding
		Cycling	volleyball



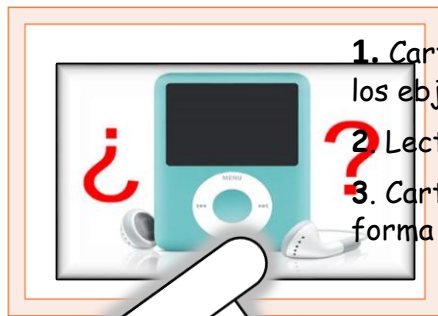
RESPUESTA FÍSICA TOTAL

ADIVINA... ¿QUÉ ES?

OBJETIVO:

Revisar vocabulario relacionado con los objetos de la casa y adjetivos utilizados para describir la forma de las cosas.

MATERIALES:



1. Cartas de vocabulario de los objetos de la casa
2. Lectura *My Bedroom*
3. Cartas de los adjetivos de forma

TIEMPO: 80 MIN

VOCABULARIO:

- ✓ Horse-riding
- ✓ Karate
- ✓ Dancing
- ✓ Gymnastics
- ✓ Tennis
- ✓ Swimming
- ✓ Skiing
- ✓ Snowboarding
- ✓ Rugby

PROCESO:

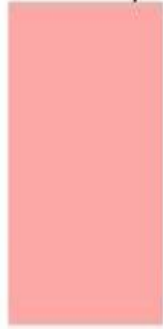
1. La maestra deberá pensar en un objeto de la clase y describirlo sin nombrarlo para que los estudiantes adivinen, usando frases como , *It's something you use for....* , *It's a kind of... it's similar to.....* se puede repetir con los objetos del aula o los objetos de la casa, se debe escribir las frases en el pizarron y dejar claro el significado de cada una.
2. Revisar adjetivos de forma haciendo que los estudiantes hagan ua lluvia de ideas o se puede utilizar cartas
3. Hacer que los estudiantes piensen en mas objetos de la clase

los describan para que el resto adivinen.

4. Entregar la lectura *My Bedroom* para que lean la maestra debera dejar en claro el nuevo vocabulario, se debera urilizar las cartas de vocabulario para reforzarlo.
5. Dividir a la clase en grupos de tres o cuatro, mostrar las cartas de los objetos de la casa y explicar que cada una tiene el nombre. Ellos describiran la carta al grupo sin decir el nombre, es permitido utilizar mimicas o gestos y las palabras que estan debajo de cada grafico, se puede utilizar las frases aprendidas al inicio de la clases como: *It's a kind of.... It's similar to.....*
6. Seleccionar una carta y describirla para otros en el grupo, el estudiante que adivine debera guardar la carta, la persona que tenga mas cartas al final de la actividad sera el ganador
7. Se debera poner el tiempo de 15 a 20 minutos para hacer la actividad

EVALUACIÓN: Pedir a los estudiantes que piensen en otro objeto, lo dibujen y escriban las dos palabras clave debajo en una hoja, luego intercambiarce con sus compañeros y hacer que la clase adivine lo que es.

Basic Shapes - adjectives:



1 square



2 circular

3 rectangular (oblong)



4 triangular



5 oval (elliptical)



6 parallelogramical



7 pentagonal



8 hexagonal



9 octagonal



10 cross-shaped



11 diamond-shaped (rhombic)



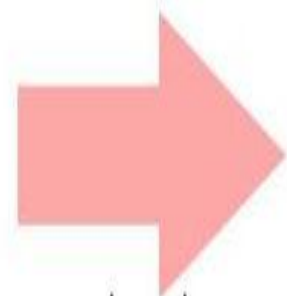
12 crescent-shaped



13 heart-shaped



14 star-shaped



15 arrow-shaped

Print this page at: <http://www.englishbanana.com/downloads.html>

MY BEDROOM

My favorite room in the house is my bedroom. As you get into my bedroom the first thing you see is my bed. It's red and it's got a purple bedspread, a brown blanket, a long pillow and a cushion on it. My cat is always sleeping on it.

On the day I took this picture there was a dirty sock and a rugby ball on it too.

As I love cars, there's a poster with cars above my head, on the wall behind my bed and a toy car on the chest of drawers to the left of my bed. Next to the toy car, I also have my football trophy, a blue cap and my PSP. There's a shelf above the chest of drawers and next to it there's a window. I love looking out of the window because I can see the park opposite my house, where I often play with my friends. There are trees and flowers there. Below the window there are two sockets, to plug in my stereo loudspeakers and my digital radio.

The floor of my bedroom is made of wood and is brown. I've got a rectangular green carpet on it.

I love building model planes so, on that day there was a plane, a box, glue and some paint on the floor, in front of my bed. I was building my new Douglas DC-9.

I didn't mention it but my room is a bit messy. So, on that day, my other sock and my football boots were on the floor and my baseball bat was against my bed footboard.

Maybe it's not very tidy but it's the best bedroom in the world.



			
DVD PLAYER -film- movie	WASHING MACHINE - clothes - clean	BIKE - fast- ride	TENNIS RACKET - play- ball
			
CAMERA – computer- photo	MIRROR - look	WATCH -time- clock	FRIDGE - food- cold
			
MICROPHONE - sing-music	BOOK - read- story	LAPTOP - internet- computer	TELEVITION – watch-programme
			
MICROWAVE –	HEADPHONES – listen	WARDROBE - clothes-keep	WASHER - wash
			
MP3 Downland music	CAR - wheels- drive	GUITAR - play- music	COFFE MACHINE - drink- hot

6.7 Impactos

Impacto Educativo

El propósito de esta investigación se halló orientada en el impacto educativo, con el objetivo de motivar a los docentes de la institución investigada a ser parte de un nuevo modelo educativo innovador. Mediante el uso de una guía didáctica de actividades lúdicas, se pudo obtener como resultado interiorización del nuevo vocabulario adquirido, desarrolló habilidades y destrezas para la retención del mismo; a largo plazo ,así como también se pudo despertar el interés de los estudiantes por la lectura en Inglés.

Impacto Social.

Si partimos de una educación moderna e impulsiva donde el estudiante esta inmiscuido en todas las formas de aprendizaje también se puede destacar el ambiente social del educando, donde esta guía didáctica fue una influencia en el desarrollo de sus capacidades grupales, aprendiendo a compartir y socializar conocimientos. Este material didáctico ayudo a potencializar el conocimiento, y las habilidades sociales para actuar en conjunto con una humanidad libre e independiente.

Impacto Metodológico

La metodología utilizada por los maestros es un factor esencial y muy importante dentro de la enseñanza del idioma Inglés, por lo tanto esta propuesta fue presentada para obtener un alto impacto metodólogo, ya que una de las metas planteadas fue que el maestro pueda incluir en su sistema actividades de enseñanza recreativas y transformadoras de un conocimiento enfocado hacia un aprendizaje significativo.

Impacto Ambiental

Este trabajo de investigación tiene impacto ambiental positivo ya que no afecta de ninguna manera al medio natural porque no se utiliza ninguna sustancia o material tóxico perjudicial, debido a que el cuidado del medio ambiente es prioridad y responsabilidad principal de todas las personas.

6.8 Difusión

Con respecto a la difusión de esta guía de actividades lúdicas para mejorar la retención de vocabulario a largo plazo en el idioma Inglés, fue difundida a los maestros del área de Inglés del colegio universitario “UTN”. La misma que sirvió de apoyo didáctico para los docentes ya que presenta varias actividades creadas de acuerdo al nivel de aprendizaje de los estudiantes de los terceros años de bachillerato. También se podrá ampliar la difusión de la presente investigación con la entrega a la biblioteca de la Universidad Técnica del Norte puesto que maestros de cualquier institución educativa puedan tener acceso a este trabajo investigativo.

CHAPTER VI

6. ALTERNATIVE PROPOSAL

6.1.1 TITTLE:

"PLAY AND ENJOY WITH WORDS THROUGH THE WORLD OF READING"

6.1.2 Justification and Importance

The students' main objective in learning a foreign language is vocabulary building. This research has been done to help the teachers out in teaching the reading skill, to make this a fun way of learning, therefore to make long-term vocabulary acquisition for the students.

Taking into account that most of the students think that learning English is boring and they do not have any interest in learning it, It is consider that a handbook of recreational activities will encourage the students in learning a new language. This guide will leave the traditional classes and routines on one side, aiding to motivate the students and increasing their knowledge of English.

Besides the implementation of recreational activities in the classroom promote the student's concentration, in a way that makes to increase their creativity and also helps to internalize new vocabulary in an easy way, As a result the students will have a practical learning.

The enjoyable activities can be used as a technique to enhance student memory and assimilation content effectively. Educational games create a participative environment in the learning process and a greater willingness to work is promoted by students.

6.1.3 Foundation

The following tutorial is projected for students in third year of Bachillerato of UTN high school, thus they can learn English language effectively, using activities that are cheerful throughout their language learning. This guide presents various playful activities that teachers can apply in their daily classes, helping students in vocabulary learning for long term and practice the Reading skill.

This proposal is based on a pedagogical model called autoestructurante where the student is surrounded by an active learning and participation, in which the discovery is the main defense for student development in the classroom. The learning is an oriented-action and can only be learning by practicing and doing, consequently, this pedagogical model seeks to turn knowledge into effective.

The teacher becomes an active pedagogies advisor and counselor that supports the students in a knowledge construction from the student inner. Where the scholars are able to structure their own knowledge, using physical and effective teaching resources that are in accordance with the students' interests such as a tutorial of fun activities, helping to develop the English language skills, imagination and creativity.

6.1.4 Aims

General Aim

Encourage the use of playful activities that strengthen long-term acquisition of vocabulary skills in Reading.

Specific Aims

1.- Motivate teachers in the use of properly didactic activities to enable long-term vocabulary retention.

2.- Disseminate the recreational activities guide to potentiate English language learning to students in third-year of Bachillerato of UTN high school.

6.1.5 Sector and Physical Location

UTN college is an Educational Institution attached to the Faculty of Education Science and Technology of the Técnica del Norte University, it is located out of the university campus on Luis Urpiano de la Torre Street in Ibarra, in Imbabura province.

3.1.6 Proposal Development

This leisure activities handbook called “***Play and enjoy with words through the world of Reading***” was developed to profit students and teachers during the teaching and learning practice of English language. This

guide not only aids in acquiring new vocabulary, but also increases the students` interest and motivation , further It can determine the level of knowledge achieved by the learner. Likewise It allows to consolidate and increase knowledge combined with practice in everyday life.

The tutorial has several fun recreational activities that search to promote the use of them by teachers in their English classes to growth their motivation in order that they assistance their pupils to achieve a noteworthy language learning. Furthermore It looks for facilitating and disseminating this guidebook to help in the assimilation of theoretical knowledge through a creative learning.

Using entertaining activities the student will be able to create their own knowledge, develop their intellectual and creative ability. At the same time it will make their learning process an exciting way to study in which knowledge is produced by the dynamic interaction between learner and the social environment. In addition this kind of activities will make the knowledge actively processed , driving to create a creative thinking.

The background of the cover is a photograph of an open book with a pink ribbon bookmark. A coin is attached to the bookmark with a red string. The coin has the words 'Mo With ve' visible on it. The book is resting on a surface with a floral pattern. The entire cover is framed by a pink border.

HANDBOOK FOR ENGLISH TEACHERS

EVELYN GABRIELA ARMAS P.

**PLAY
AND
ENJOY
WITH
WORDS
THROUGH
THE WORLD
OF READING**

*The teaching guide **Play and Enjoy with words through the world of reading** has been created as an educational tool for teachers who teach English as a second language. Making the learning process efficient and create lasting knowledge. With the implementation of the different activities that have this guide will obtain a significant learning. It will be used as an educational resource that will help not only the acquisition of new vocabulary in the English language but it also will help in motivating the student, awaken their interest in the subject, which will support and increase academic performance.*

Whereas English has become a universal language is important to reach the level of student knowledge is representative to be consistent with the new standards of education that exists today. It is important that the teacher take in consideration the methodology and the resources use in class.

This tutorial presents different types of leisure activities to work in groups or individually and seek to encourage the teacher to make English vocabulary a fun way to learn, focusing on the student reading skill and at the same time helping the development of long-term vocabulary. Making the student produces their own knowledge through discovery, developing their intellectual and creative abilities.



ACTIVITY Nº 1




TOTAL PHYSICAL RESPONSE

DRESSING PEOPLE

OBJECTIVE:

Practice new vocabulary related to items of cloth through the reading *I hate skirts.*



MATERIALS:

- 1.- Reading:
I hate skirts
- 2.- Sheets dolls to dress)
cucas para vestir (depends on the number of students)
- 3.- Siccors.

TIME: 80 MIN

VOCABULARY:

- ✓ uniform
- ✓ shirts
- ✓ skirts
- ✓ trousers
- ✓ sweaters
- ✓ shoes

VOCABULARY:

- ✓ Jeans
- ✓ Jacket
- ✓ Trainers
- ✓ Baseball cap
- ✓ dresses



PROCESS:

- ✚ Remember vocabulary related to items of clothes ask the students What kind of clothes do you wear everyday? What kind of clothes do you wear on weekends?
- ✚ Ask the students to read the Reading tittle and tell their partners, What is the reading about?
- ✚ Ask the students to read the text and answer the questions
- ✚ Hand in the worksheets to dress the dollies.
- ✚ Ask students to listen to the instructions carefully .Ex Dress the doll with the blue pants.
- ✚ Repeat the same process until to get the dolly dressed.

EVALUATION : Ask students to describe their dolly as an evaluation

I HATE SKIRTS!



Hi! I'm Jeannie and I'm 13 years old. I go to school in our town. At school we always wear a uniform. Girls wear white shirts, blue skirts and

red sweaters with the school emblem. Boys wear white shirts with blue ties and blue trousers. Their sweaters are red, too. All of our shoes are black. We don't like our school uniform. After school my first thing to do is putting off my uniform. I hate skirts and dresses! I like wearing casual clothes. I often go skateboarding, so my favourite pieces of clothes are very comfortable. I like trousers, jeans, shorts, T-shirts, jackets, trainers and I have lots of baseball caps. I never wear dresses and skirts when I'm not at school.

Mum says that I should wear girlish clothes, but they are uncomfortable for me!

https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/i_hat

Answer the questions.

1 What are the school's colour?

2 What do boys wear at school?

3 When does Jeannie put off her uniform?

4 What kind of clothes does she like?



Alejandro





<https://www.pinterest.com/mariangela34526/recortables-de-mu%C3%B1ecas/>



Alejandrina



Zanular



www.google.com.ec/search?biw=1024&bih



<https://www.pinterest.com>

ACTIVITY Nº 2



TEAM ACTIVITIES

NORTHAMERICAN INDIANS

OBJECTIVE:

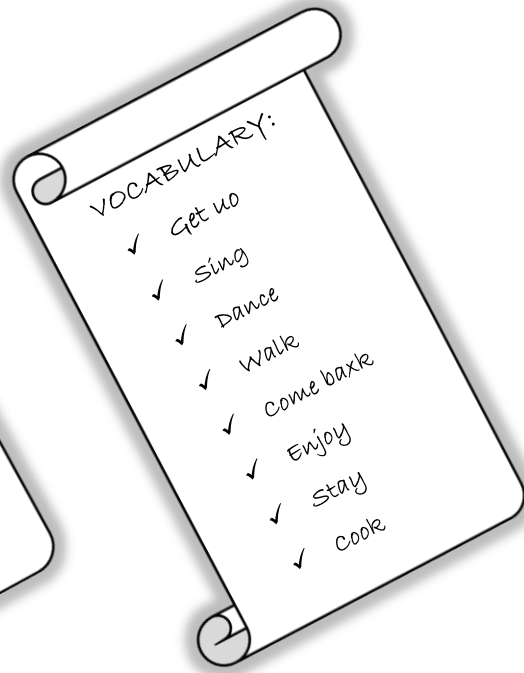
Reinforce verbs in simple present
through a role play presentation.



MATERIALS:

- 1.-Reading
"Northamerica
n Indian Girl"
- 2.- Pencil
- 3.-Eraser

TIME: 80 MIN



PROSES:

- ∞ Point out that the students are going to reinforce verbs in simple present
- ∞ Have the students to brainstorm verbs..
- ∞ Hand in the reading “Northamerican Indian Girl”
- ∞ Ask students to work on the worksheet and circle the verbs they find.
- ∞ Ask the students to put the paragraphs in the correct order.
- ∞ Check the answers.
- ∞ Make groups of three and tell the students they have to act according to the characters in the Reading.
- ∞ The teacher has to read the text while the students are acting .

Ex.She gets up at 5:00 in the morning and helps her family,she cleans the house and cooks breakfast,

Ex: The groups should act.



<https://www.google.com.ec/search?hl=es-419&site=imghp&tbn=isch&source=hp&biw=1024&bih=499&q>

EVALUATION: IT SHOULD BE THE STUDENTS ACTING

NORTHAMERICAN INDIANS
ACTIVITY 3

NAME: _____

CLASS: _____

1.- READ THIS STORY ABOUT AN INDIAN'S DAILY ROUTINE AND PUT THE PARAGRAPHS IN THE APPROPRIATE ORDER. SEE THE EXAMPLE.

_____ In the evening, Maia always arrives home at 6.30 P.M. She does her homework, eats a little food and then she washes the dishes. She goes to the bed 10 P.M. She never watches TV.

_____ Everyday at 8:00 A.M, she goes to school and comes back to the Indian reservation. At 12:30. She usually has lunch with her family.

_____ At 2:00 P.M they go to the ski resort that the white Mountain Apaches have. All the family works there in the afternoon and part of the evening, her mother is a cook and her father is a ski instructor. She prepares typical Indian food and he teaches the tourist to ski. He doesn't work in the morning.

1 She gets up at 5:00 A.M and helps her family. She cleans the house and cleans breakfast.

_____ On Sunday They get up at seven and ride horses until noon. After lunch they put on their traditional Indian clothes and about 5:00 P.M Maia dances and sings ancestral music. She really enjoys it, but her parents don't usually dance, finally they meet a pow-wow in the evening.

_____ On weekends they don't work. On Saturday, her mother often meets other Indian Women from the reservation and they have long walks. When she comes back, She relaxes. Then they all have lunch with the community and talk. They seldom stay at home.



ENGLISH COMMUNICATIVE SKILLS



Learn food vocabulary playing the game
grocery's shop



PROCESS:

- ♣ Hand in the Reading and ask the students to complete the activities.
- ♣ Students have to work individually..
- ♣ Show the students the vocabulary flashcards and have them to practice pronunciation
- ♣ Ask the class to make 2 groups.

* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *

- * Give one group at least three flashcards and ask them that they do not have to show their flashcards.
- * In this activity the teacher lets the students to know some questions that they are going to use in the activity

Dialogue:

* A: Can I help you?
* B: Yes. Can I have a hamburger, please?
* A: Here you are.
* B: Thank you.

* B: Can I help you?
* A: Yes. Can I have a glass of orange juice, please?
* B. Sorry, I haven't got any orange juice.
* A: OK! Bye
* B: Bye

- * * * * *
- * Have students to practice the dialogues
 - * The students who didn't get any flashcard should do the activity first, they have to look for drinks, fruit and food to prepare their breakfast, lunch and diner
 - * First the teacher should ask them to look for food to prepare the breakfast, this activity will last 10 min.
 - * The group of students should walk around the classroom asking questions to find the food.

Teacher : You have 10 minutes to look for food that you want for your breakfast

The students should use the questions given before by the teacher.

- * After 10 min the teacher should change the activity

Example:

Teacher: Now you have 10 minutes to look for food that you want for your lunch.

- * Do the same prosses to look for food to have diner.
- * Finally the groups should change roles and other group should do the same activities.

* * * * *

EVALUATION: IT SHOULD BE THE STUDENTS
ROLE PLAY ,USING THE VOCABULARY RELATED
TO FOOD.

THE SUPERMARKET



TASK N°1

Name _____ Date _____

Directions: First read the the story below. Then, try to answer the questions about the story.

Today I am at the market. I need to buy eggs, milk, carrots, bread, fish and chocolate. I need to buy the eggs, ham, milk, and carrots from the farmer. I will visit him first.

“Hello, can I please have six eggs, one gallon of milk, and ten carrots?” I said.

“Sure! I will get them for you,” the farmer said.

“Thanks,” I said.

Now, I need to buy the bread from the baker. I will visit him second.

“Hello, can I please have one loaf of bread?” I said.

“Sure! I will get it for you,” the baker said.

“Thanks,” I said. Now, I need to buy the fish from the fisherman. I will visit him third.

“Hello, can I please have two pieces of salmon?” I said.

“Sure! I will get it for you,” the fisherman said.

“Thanks,” I said.

Okay I am finished shopping! Wait, did I forget something?

Questions:

1. What do I need to buy at the market?

2. Who did I visit to buy the bread?

3. What did I forget?



TASK N°1

**LOOK AT THE PICTURE. WHAT DO YOU SEE?
READ THE FIRST PARAGRAPH OF THE TEXT. WHAT DO YOU THINK
JUNK FOOD IS? IS IT SOMETHING POSITIVE OR NEGATIVE?**

What's wrong with junk food?

Too much fat! Junk foods such as hamburgers, pizza, fried chicken and chips usually contain loads of bad fats. Too much fat in the diet will cause people to put on weight and get fat or obese. Being overweight is a risk to the health of the heart and can cause other diseases, even cancer.

Too much salt! Junk foods often have too much salt. There's a lot of salt already in foods such as bread, breakfast cereals and biscuits and cakes. So people get more salt than they need when they eat junk food. There aren't any good things in too much salt for our health.

Too much sugar! Soft drinks, biscuits, cakes and sweets all have very much sugar. That's what makes them taste so good! But too much sugar makes people fat, spoils the teeth, is bad for the blood and may cause other diseases.

Should people eat junk food?

Junk food has some good things that the body needs for good health. And the body needs some salt, fat and sugar for energy to burn while we're working and playing. However too much fat, sugar and salt is bad for our health and eating lots of junk food will overload your body with these things.

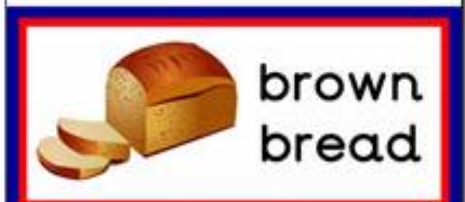
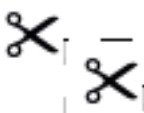
It is probably OK to eat junk food sometimes! But people should look for foods that are low in fats and salt and sugar. Choose grilled fish and chicken instead of fried, fish burgers instead of beef burgers, and vegetarian pizza or pizza with seafood instead of fatty meat type pizza.

Complete the columns with the meals given below. Add your own examples!

There is some sugar in:

There isn't any sugar in:





w

www.google.com.ec/search?q=food+flashcards&biw

ACTIVITY Nº 4



TEAM ACTIVITIES

FIND THE PLACE

OBJECTIVE:

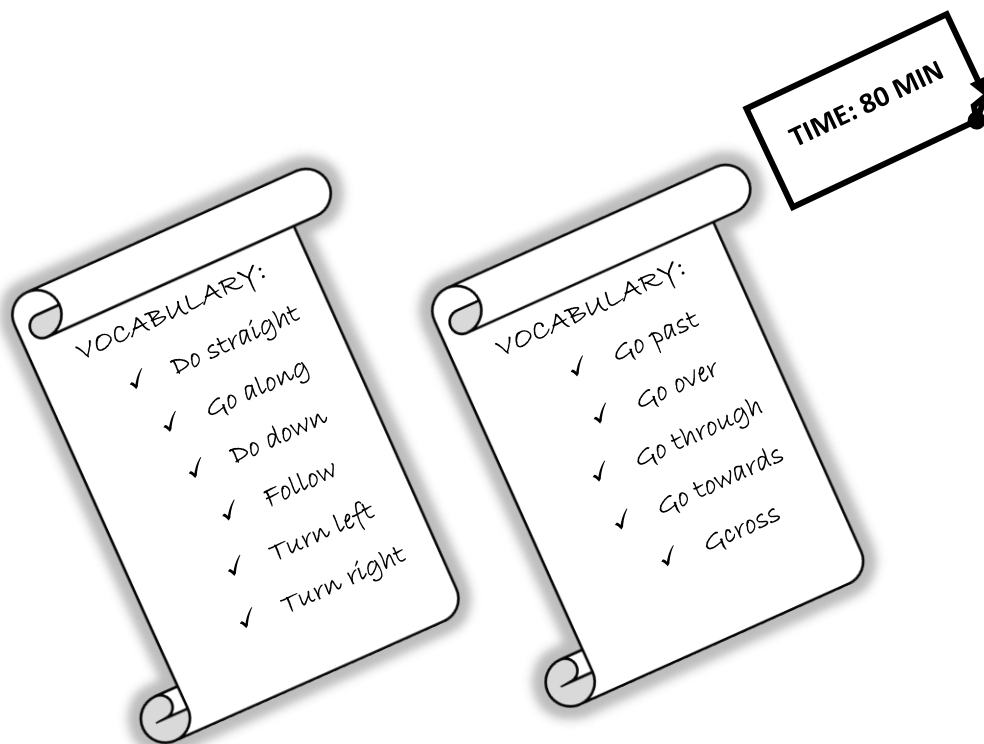
Strengthen vocabulary related to prepositions to give directions in English through the reading *How to get to the museum*

My city

MATERIAL



1. - Reading :
" How to get to the museum"
2. -



PROCESS:

- ✚ Hand in the reading
- ✚ Review the meaning of the prepositions to give directions and ask the students some questions to check specific information
- ✚ Use flashcards to practice the meaning and the pronunciation of each preposition.
- ✚ Have the class to make two groups..
- ✚ The teacher should make the class as a small city where they can find main places like: bank, hospital, play store, museum. Police station etc.
- ✚ One student of each group should blindfold his eyes and his partners should give him directions to get to the place given by the teacher

- ✚ The teacher should place obstacles such as chairs, tables to create a path of the city, the group that spend less time in the activity will be the winner will keep points in their score, this activity should do at least five students in each group.
- ✚ Place the student in different spaces around the classroom

EVALUATION: ESTUDENTS HAVE TO WRITE THE DIRECTIONS TO GET TO DIFFERENT PLACES IN THE MINI CITY IN THE CLASSROOM USING VOCABULARY OF PREPOSITIONS OF PLACE

***** * HOW TO GET TO THE MUSEUM * *****

* Tourist: Excuse me, can you help me? I'm lost!

* Person: Certainly, where would you like to go?

* Tourist: I'd like to go to the museum, but I can't find it. Is it far?

* Person: No, not really. It's about a 5 minute walk.

* Tourist: Maybe I should call a taxi ...

* Person: No, no. It's very easy. Really. (pointing) I can give you

* directions.

* Tourist: Thank you. That's very kind of you.

* Person: Not at all. ... Now, go along this street to the traffic lights.

* Do you see them?

* Tourist: Yes, I can see them.

* Person: Right, at the traffic lights, turn left into Queen Mary Avenue.

* Tourist: Queen Mary Avenue.

* Person: Right. Go straight on. Take the second left and enter

* Museum Drive.

* Tourist: OK. Queen Mary Avenue, straight on and then the third left,

* Museum Drive.

* Person: No, it's the SECOND left.

* Tourist: Ah, right. The second street on my left.





* Person: Right. Just follow Museum Drive and the museum is at the

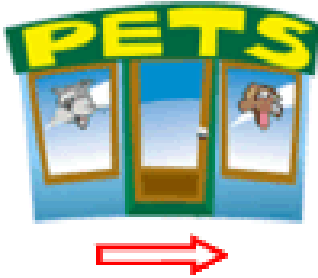
* end of the road.

* Tourist: Great. Thanks again for your help.

* Person: Not at all



PICTURE	ENGLISH SENTENCE
	<p>GO STRAIGHT ON ELM STREET.</p>
	<p>GO ALONG ELM STREET.</p>
	<p>GO DOWN ELM STREET.</p>
	<p>FOLLOW ELM STREET FOR 200 METRES.</p>
	<p>FOLLOW ELM STREET UNTIL YOU GET TO THE CHURCH.</p>
	<p>TURN LEFT INTO OXFORD STREET.</p>
	<p>TURN RIGHT INTO OXFORD STREET.</p>
	<p>TAKE THE FIRST TURNING ON THE RIGHT.</p>



GO PAST THE PET SHOP.



GO ALONG THE RIVER.



GO OVER THE BRIDGE.



GO THROUGH THE
PARK.



GO TOWARDS THE
CHURCH.



GO UP THE HILL.



GO DOWN THE HILL.



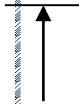
CROSS OXFORD STREET.

[HTTP://WWW.SLIDESHARE.NET/JOELDALDRICH/DIRECTIONS](http://www.slideshare.net/joeldaldrich/directions)

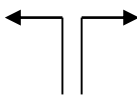
GIVING DIRECTIONS



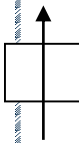
Go straight on
Keep going
Carry on



Go to the end



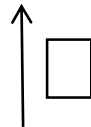
Turn left/right



Cross/Go across



Take the first/second..
turning on the right



Pass/Go past



Go round



Go along



It's on the left.
<http://www.vanda51pro.com/worksheets/giving-directions-places-in-town/>



It's on the right.



It's behind you.



It's in front of you

ACTIVITY Nº 5



TEAM ACTIVITIES

TREASURE HUNT

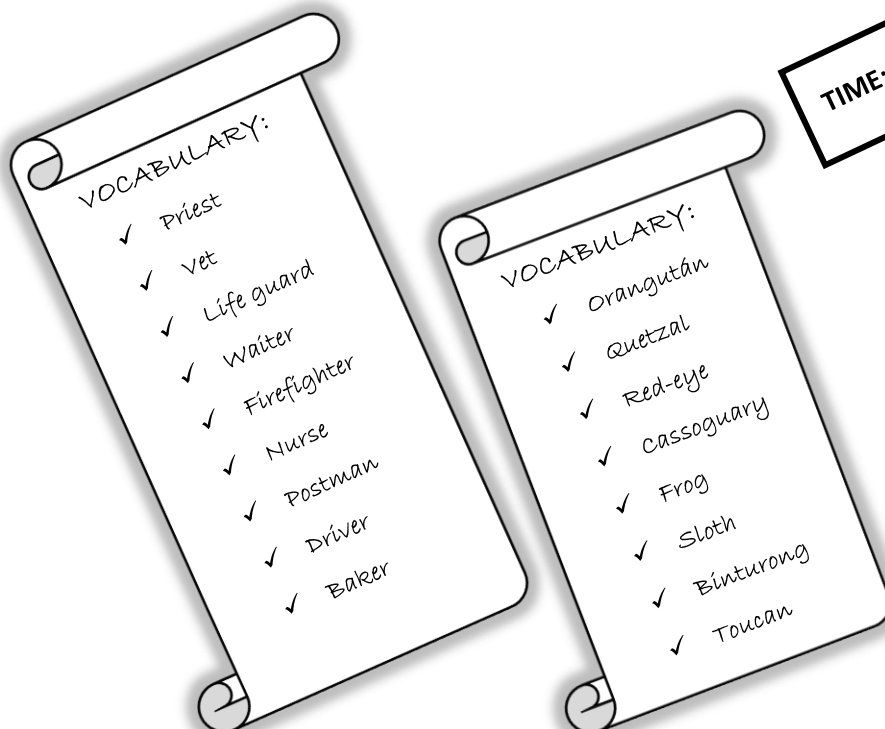
OBJECTIVE:

Identify vocabulary about professions and animals, playing Treasure Hunt game



MATERIALS:

1. Reading about professions and animals
2. Professions and animals Flashcards
3. - Letter envelope
4. Cardboards , paintbrushes,pencils, colors and erasers



PROCESS:

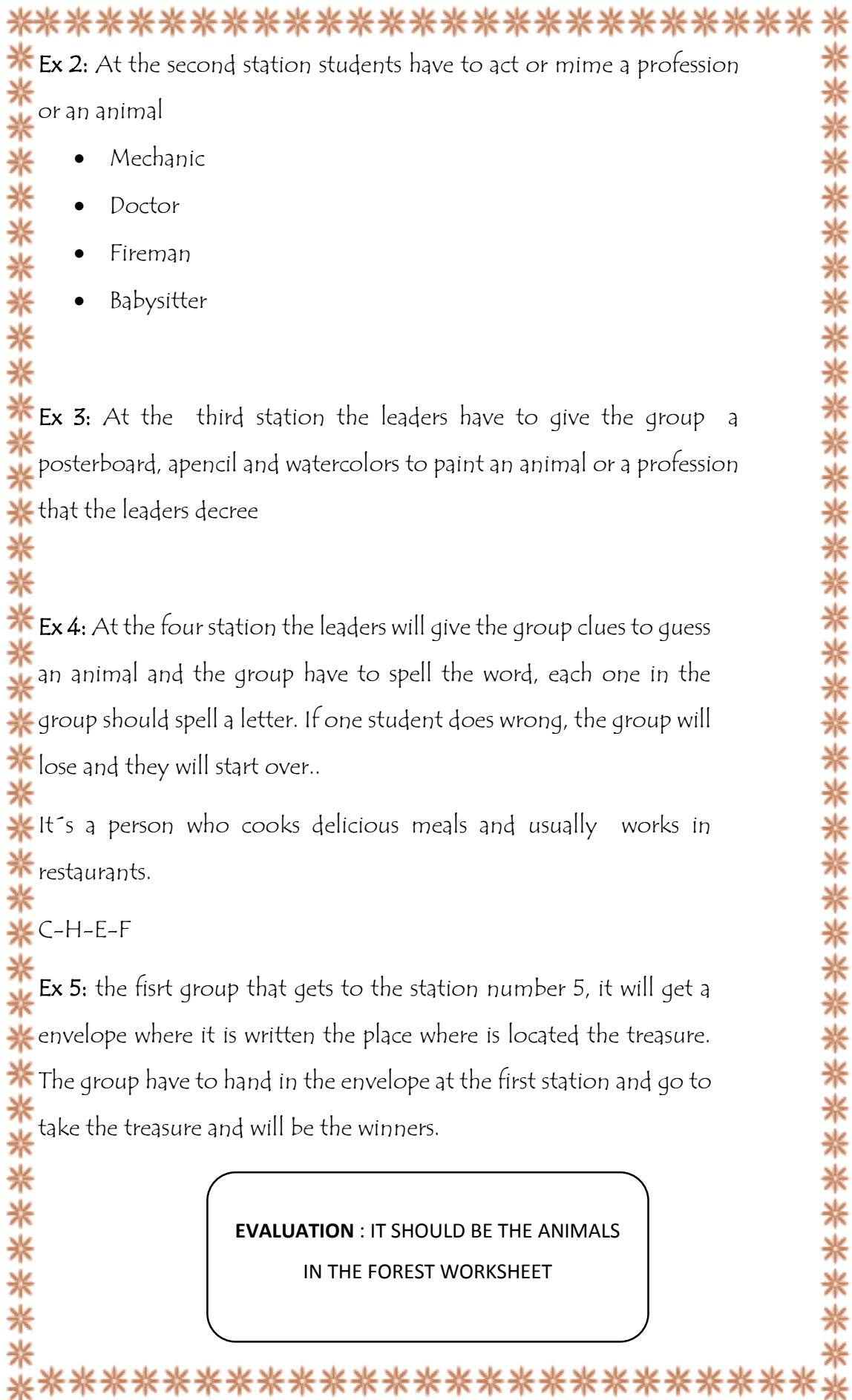
- ∞ This activity should be done outside the classroom
- ∞ Students have to read the text and identify different professions.
- ∞ The teacher has to reinforce the vocabulary using the professions flashcards.
- ∞ Have the students to make groups of 5, there will be a leader in each group to control time in each station, also the students have to think of a name for the group. Ex: *THE ANGELS*, *THE WILD CATS*.
- ∞ The Teacher has to go around the institution and select 5 stations (each station should be in an appropriate distance), each station should be led by 2 students.
- ∞ Explain to the students that they are going to start by the first station, they have to follow the instructions of the leaders, explain to them that it is a competence and the first group that gets to station number 5 could find the treasure.
- ∞ The teacher has to give the leaders instructions about the things they will do in each station and they have to explain where is located the next station.

Ex 1: The leaders in the first station should work with riddles.

- They have to say: "He or She is a person who cuts the hair"

The group will guess:

- She is a person who operates in aircraft
- She is a person who drives buses and trucks
- She is a person who creates websites
- She is a person who cuts and styles her hair
- She is a person who treats people's teeth



Ex 2: At the second station students have to act or mime a profession or an animal

- Mechanic
- Doctor
- Fireman
- Babysitter

Ex 3: At the third station the leaders have to give the group a posterboard, a pencil and watercolors to paint an animal or a profession that the leaders decree

Ex 4: At the fourth station the leaders will give the group clues to guess an animal and the group have to spell the word, each one in the group should spell a letter. If one student does wrong, the group will lose and they will start over..

It's a person who cooks delicious meals and usually works in restaurants.

C-H-E-F

Ex 5: the first group that gets to the station number 5, it will get an envelope where it is written the place where is located the treasure. The group have to hand in the envelope at the first station and go to take the treasure and will be the winners.

**EVALUATION : IT SHOULD BE THE ANIMALS
IN THE FOREST WORKSHEET**

ANIMALS OF THE RAINFOREST

1.-Write the correct animal for each description

ORANGUTAN	ANACONDA	TOUCAN
CASSOQUARY	JAGUAR	SLOTH
BINTURONG	GREEN IGUANA	
QUETZAL	RED-EYE TREE FROG	

1) This animal is a type of lizard. They have long tails and green, scaly skin. They are herbivores and can grow up to about 2 metres long. They usually live near river banks. _____

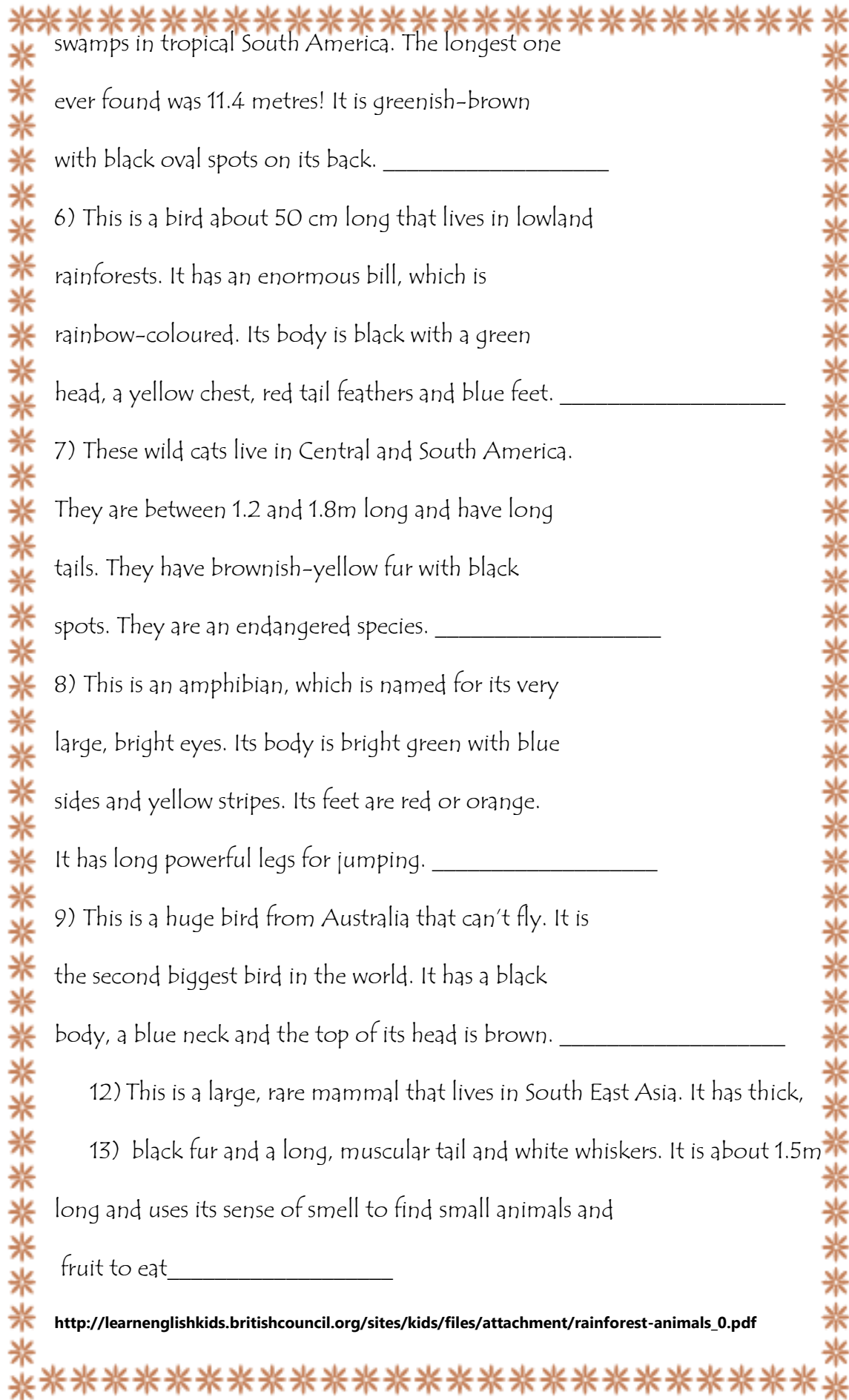
2) This is a large ape that lives in South East Asia in Borneo and Sumatra. Its name means 'Man of The Forest' in Malay. It is a reddish-brown colour and has a large body with a thick neck. _____

3) This is a slow-moving animal that lives in trees. They spend much of their time upside-down. They are nocturnal animals that have thick, brown fur, strong claws, big eyes and a short nose. _____

4) This is a very beautiful bird, which lives in central, and South America. Its feathers are brilliantly coloured (green, red and white) and it has a yellow beak. _____

5) This is the biggest snake in the world. It lives in





swamps in tropical South America. The longest one

ever found was 11.4 metres! It is greenish-brown

with black oval spots on its back. _____

6) This is a bird about 50 cm long that lives in lowland

rainforests. It has an enormous bill, which is

rainbow-coloured. Its body is black with a green

head, a yellow chest, red tail feathers and blue feet. _____

7) These wild cats live in Central and South America.

They are between 1.2 and 1.8m long and have long

tails. They have brownish-yellow fur with black

spots. They are an endangered species. _____

8) This is an amphibian, which is named for its very

large, bright eyes. Its body is bright green with blue

sides and yellow stripes. Its feet are red or orange.

It has long powerful legs for jumping. _____

9) This is a huge bird from Australia that can't fly. It is

the second biggest bird in the world. It has a black

body, a blue neck and the top of its head is brown. _____

12) This is a large, rare mammal that lives in South East Asia. It has thick,

13) black fur and a long, muscular tail and white whiskers. It is about 1.5m

long and uses its sense of smell to find small animals and

fruit to eat _____

http://learnenglishkids.britishcouncil.org/sites/kids/files/attachment/rainforest-animals_0.pdf

Who am I?

1. I work in a kitchen. I work with food.
2. I work with animals.
3. I work in a restaurant.
4. I work in a hospital.
5. I make bread.
6. I deliver letters. I don't like dogs.
7. I work at the swimming pool.
8. I work in a laboratory.
9. I work with paint and brushes.
10. I work with a hose, a ladder and a fire engine.
11. I work in a church.
12. I work in a film studio or a theatre.
13. I drive children to school.

http://www.eslprintables.com/vocabulary_worksheets/describing_people/who_am_i/

- A. priest
- B. vet
- C. life guard
- D. waiter
- E. fire fighter
- F. nurse
- G. scientist
- H. postman
- I. bus driver
- J. baker
- K. cook
- L. actor
- M. artist

ACTIVITY Nº 6

Babysitter



Dentist



Doctor



Farmer



Fireman



Teacher



Tailor



Taxi driver



Policeman



TEAM ACTIVITIES

GUESS MY JOB

OBJECTIVE:

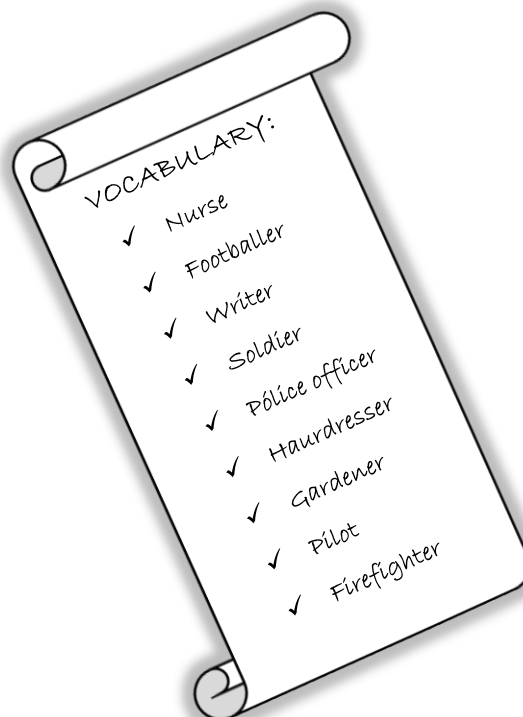
Practice vocabulary about professions through the game *Guess my job*



MATERIALS:

1. Worksheet about Jobs True or False.
2. Jobs flashcards

TIME: 80 MIN



PROCESS:

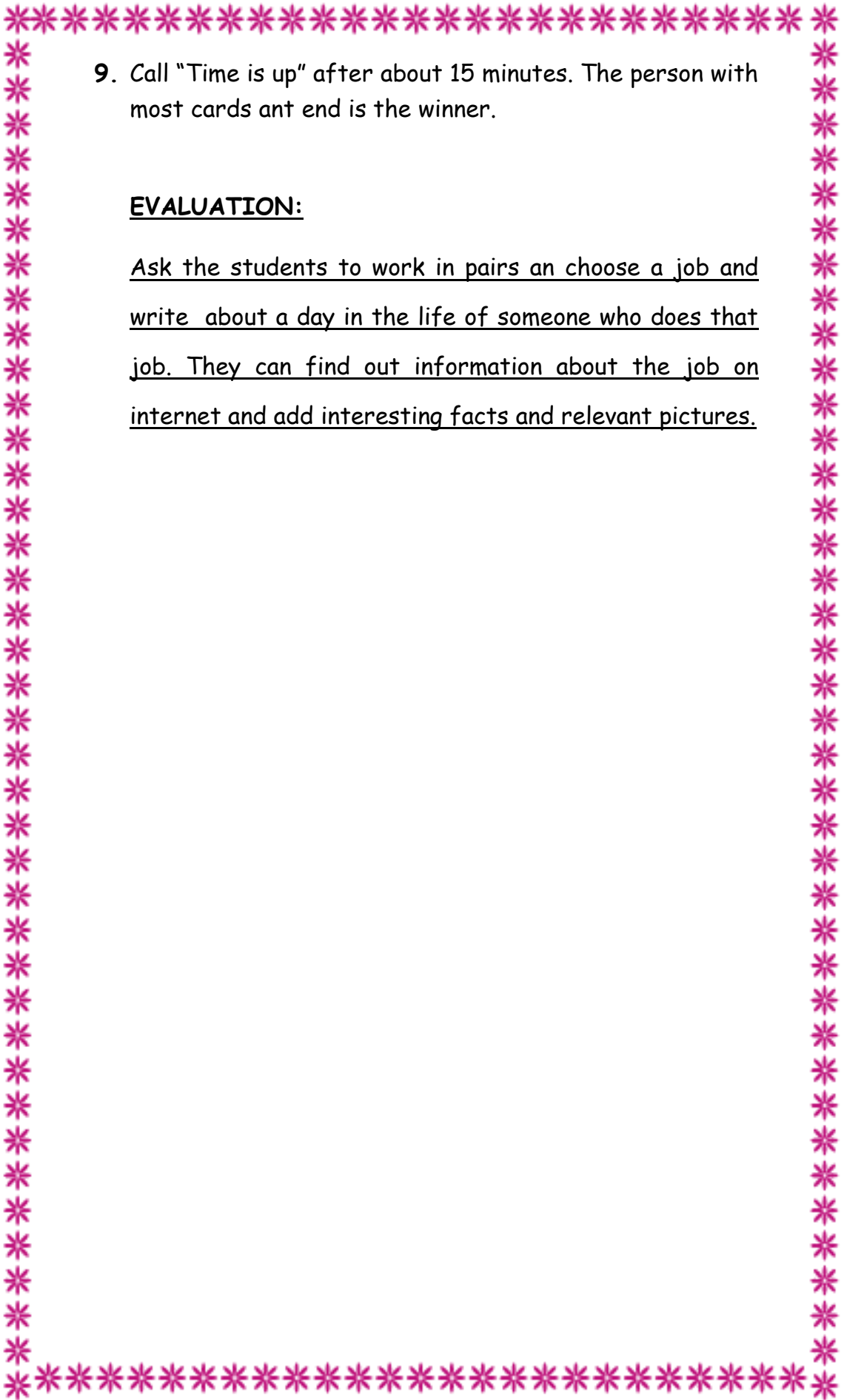
WARM UP:

- ♣ Write these phrases on the board *wear uniform, work inside, work outside*, make sure that the students understand the meaning of each one.
- ♣ Divide the class into two groups of 4 to 6. Each group must think of three jobs that fit with each phrase on the board: Ex: A police officer wears a uniform

This warm up could be optional before starting classes.

MAIN ACTIVITY:

4. Hand in the worksheets true or false, give directions to complete and check the answers.
5. Keep the students in the same group, hand out a set of card to each group, to be placed face down on the table.
6. Explain to students that they are going to play a game where they ask questions to guess people's job. They can only use questions that can be answered Yes or No and they are allowed a maximum of 15 questions.
 - *Do you usually work inside / outside?*
 - *Do you usually wear a uniform/ special clothes*
 - *Dou you work alone/ office/ shop?*
 - *Are you good at math/ arts/ science/ sports?*
 - *Is your job dangerous?*
7. Demonstrate by asking a student to pick out a card without showing anyone. Invite the rest of the class to ask this students yes /no questions to find out what the job is.
8. Students play the game in their groups. They take turns to pick up a card and the others ask questions. Whoever guess the job keeps the card. If no one gets the answer after 15 questions the cardholder gives the answer and keeps the card.

- 
9. Call "Time is up" after about 15 minutes. The person with most cards ant end is the winner.

EVALUATION:

Ask the students to work in pairs an choose a job and write about a day in the life of someone who does that job. They can find out information about the job on internet and add interesting facts and relevant pictures.

JOBS

Name: _____

Class: _____

Directions: Decide if each statement below is TRUE or FALSE. If it is TRUE, put a "T" in the blank provided. If it is FALSE, write an "F".

_____ 1) "singer" sings songs

_____ 2) "chef" takes care of teeth

_____ 3) "postal worker" fights fires and drives a fire engine

_____ 4) "dentist" takes care of teeth

_____ 5) "student" studies at school

_____ 6) "teacher" cooks food in a restaurant

_____ 7) "firefighter" fights fires and drives a fire engine

_____ 8) "bus driver" drives a bus

_____ 9) "doctor" works in a post office and brings letters

_____ 10) "Police officer" works at the police station and fights crime

_____ 11) "waiter" studies at school

_____ 12) "truck driver" works at the police station and fight

<http://www.eslkidslab.com/>

NURSE	FOOTBALLER	WRITE	POLICE OFFICER
DOCTOR	MECHANICH	ARTIS	SOLDIER
TEACHER	ACTOR/ACTRESS	PHOTOGRAPHER	HAIRDRESSER
CLEANER	SECREATRY	MODEL	WAITER/WAITRESS
FARMER	TAXI DRIVER	BUILDER	DENTIST
BAKER	PILOT	GARDENER	CHEF
SHOP ASSISTANT	BUS DRIVER	POP STAR	FIRE FIGHTER

Fuente: Evelyn A.

ACTIVITY Nº 7



TEAM ACTIVITIES

WORLD OF SPORTS

OBJECTIVE:

Remember vocabulary related to sports,
playing the game world of sports



MATERIALS:

- 1 Worksheets
"I can't stand it"
o "Favorite sports"
2. sports flashcards
3. A copy of the rules for each group

TIME: 120 MIN

VOCABULARY:

- ✓ Horse riding
- ✓ Karate
- ✓ Dancing
- ✓ Gymnastics
- ✓ Tennis
- ✓ Swimming
- ✓ Skiing
- ✓ Snowboarding
- ✓ Rugby

Rules for world of sports:

1. *Divide into two teams and sit on opposite sides of the table.*
2. *A player from team a turn over a picture card and ask a player from team B a question using the card ex: do you play football?*
3. *The player from team b turns over a word card and answer yes I do if the same word is the same as the picture or ex: no, i don't i go cycling if the word is different from the picture.*
4. *If the picture card and word card are the same and they answer correctly, that team keeps the cards, if the word does not match the picture, the players turn both cards face down again*
5. *When there are no more cards left, the team with the most cards wins*

From Pairwork and group work Cambridge University Press 2009

I CAN'T STAND IT

Name: _____

Mark: _____

TASK N° 1

MARK: We might go to the football match next Saturday, Cristina.

CRISTINA: Football? You must be joking. I can't stand it.

MARK: No? Why not?

CRISTINA: Oh, Mark, haven't you realized yet? Twenty-two men in shorts, running after a ball, trying to kick it into a net, a man blowing a whistle, two others waving flags... and thousands of people shouting and screaming like madmen every time it's a goal or not. Is this a game?

MARK: I see... you prefer things like hopscotch, hide-and-peek, leap frog, blind man's buff...

CRISTINA: Don't tease me, Mark. I'm not a child anymore and there are much better sports than football.

MARK: Really?

CRISTINA: Yes, take volleyball, for example. It's so exciting, I'd say wonderful, the two teams trying to keep the ball in motion without letting it touch the ground. No foul play, no violence...

MARK: Yes, maybe you're right. I like volleyball, too. For me all ball games are great!

CRISTINA: Not only ball games, Mark. Don't you like badminton, cards, chess, even darts... and things like that?

MARK: Ej... of course I do. Especially if I can play it with you!

CRISTINA: Oh Mark! This is not fair play...

A) ANSWER THESE QUESTIONS ON THE TEXT:

1. What are Cristina and Mark talking about?

.....
.....

2. On what day of the week are football games played in England?

.....

3. Why does Mark mention children's games like hopscotch?

.....

4. What kind of sports and games does Cristina prefer?

.....

B) Find out whether the following statements are true or false. Tick(✓) or cross (x) the corresponding box and justify your decision by quoting from the text:

1. Cristina likes football very much.

True

False

.....
.....

2. Cristina doesn't like volleyball.

True

False

.....
.....

3. Volleyball is a violent game

True

False

.....
.....

<https://www.scribd.com/.../Sport-Dialogue->

FAVORITE SPORTS

TASK N° 2

Name _____

"What's favorite sport, Nick?" Ms. Rodgers asked. Nick thought for a moment. Everyone in the class was looking at him. He was nervous. He needed a good answer. "I like soccer."

Everyone smiled. A few people said, "I like soccer, too!" That was a safe answer. Nick really liked Ice Hockey, but no one else in class liked it. He wished he could be honest, but he worried about what they would say. They would say things like, "Ice Hockey? Why?" or "What is that?" They didn't know about it.

Nick came from Maryland. Up North, all the kids liked hockey. Down in Florida, kids loved soccer. He didn't really understand why they didn't like hockey. He asked his dad when he got home. "Why don't the kids here like ice hockey?" His dad smiled. "Their families grew up watching soccer. They like soccer. We grew up watching hockey, so we like hockey."

"They are so similar." "You're right. They both have goalies. They both have nets. The scoring and penalties are nearly the same, too." "Hockey is inside in a cool arena. Soccer is hot and sweaty." Nick sighed. "Why don't you invite a couple kids to the next game?" Dad suggested. "We will take them with us." Nick did that. He asked his friends Dave and Tommy. They did not know about ice hockey. They had never been to a game before. They were excited to see.

At the game, they had hot dogs and soda. They watched the game. Dave and Tommy asked Nick many questions about the rules and the teams. They watched with great interest. All of them had fun.

The next time at school when Ms. Rodgers asked Nick what his favorite sport was, he said, "Ice hockey." Dave and Tommy grinned

and said, "We like hockey, too!" Nick was happy. He liked it when other people liked the things he liked. It made him feel like he had friends who understood him.

Use the information in the story to answer the questions below.

1. Why does Nick not tell the truth about his favorite sport?

- A. He doesn't want people to not like his answer.
- B. He hates sports.
- C. He doesn't have a favorite sport.
- D. He doesn't remember which sport is his favorite.

2. What is Nick's real favorite sport?

- A. Baseball
- B. Basketball
- C. Soccer
- D. Ice Hockey

3. What does Nick's dad suggest?

- A. Pretend to like soccer
- B. Learn to like soccer more.
- C. Bring some friends to a game.
- D. Ignore his friends.

4. Do Tommy and Dave enjoy the ice hockey game

- A. No
- B. Yes

files.havefunteaching.com/.../favorite-sports-

		Horse-riding	karate
		Dancing	gymnastics
		Tennis	Swimming
		Athletics	Skiing
		Snowboarding	basketball
		Running	rugby
		Football	skateboarding
		Cycling	volleyball

Elaborado por : Evelyn Armas 2014

ACTIVITY Nº 8



TOTAL PHYSICAL RESPONSE

GUESS.. WHAT IS IT?

OBJECTIVE:

Review vocabulary related to household objects adjectives used to describe the form of the things

MATERIALS:



1. Objects of house flashcards
2. Reading My Bedroom
3. Adjectives of shape flashcards

TIME: 80 MIN

<http://www.pd4pic.com/son>

VOCABULARY:

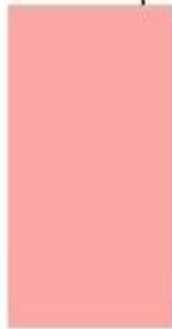
- ✓ Horse-riding
- ✓ Karate
- ✓ Dancing
- ✓ Gymnastics
- ✓ Tennis
- ✓ Swimming
- ✓ Skiing
- ✓ Snowboarding
- ✓ Rafting

PROCESS:

1. Think of a classroom object, eg. *Stapler or pencil cases*. Describe it without naming it and ask students to get what it is. Use phrases like , *It's something you use for....* , *It's a kind of...* , *it's similar to.....* Repeat the objects in the classroom or in the home. You may want to write useful expressions on the board.
2. Review adjectives of form using the flashcards.
3. Invite the students to think of more objects and describe them to the class, without using the word itself.
4. Hand in the reading *my bedroom*, clarify new vocabulary using the flash cards
5. Divide the class into groups of 3 or 4, hold up a set of cards and explain that on each card there is a picture of an object with its name. Students will describe the cards without saying the name, they can use miming, gestures and the words at the bottom of each card. They can use the phrases that they have learnt such as: *It's a kind of.... It's similar to.....*
6. Students take turns to select a card from the pile and describe the object to others in their group. They must not show the card to anyone. The student who is the first to correctly guess the word keeps that card. The person with most cards at the end of the activity is the winner.
7. Set a time limit of 15 or 20 minutes for this.

EVALUATION: Ask students to think in another object, draw it and write the cue words under each picture, change among classmates and make the class to guess.

Basic Shapes - adjectives:

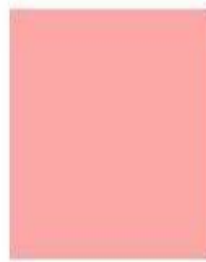


1 square



2 circular

3 rectangular (oblong)



4 triangular



5 oval (elliptical)



6 parallelogramical



7 pentagonal



8 hexagonal



9 octagonal



10 cross-shaped



11 diamond-shaped (rhombic)



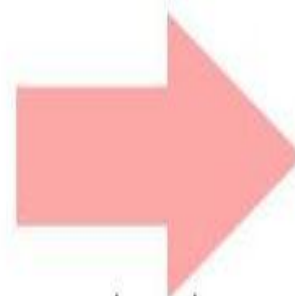
12 crescent-shaped



13 heart-shaped



14 star-shaped



15 arrow-shaped

Print this page at: <http://www.englishbanana.com/downloads.html>

MY BEDROOM

My favorite room in the house is my bedroom. As you get into my bedroom the first thing you see is my bed. It's red and it's got a purple bedspread, a brown blanket, a long pillow and a cushion on it. My cat is always sleeping on it. On the day I took this picture there was a dirty sock and a rugby ball on it too.

As I love cars, there's a poster with cars above my head, on the wall behind my bed and a toy car on the chest of drawers to the left of my bed. Next to the toy car, I also have my football trophy, a blue cap and my PSP. There's a shelf above the chest of drawers and next to it there's a window. I love looking out of the window because I can see the park opposite my house, where I often play with my friends. There are trees and flowers there. Below the window there are two sockets, to plug in my stereo loudspeakers and my digital radio.

The floor of my bedroom is made of wood and is brown. I've got a rectangular green carpet on it.

I love building model planes so, on that day there was a plane, a box, glue and some paint on the floor, in front of my bed. I was building my new Douglas DC-9.

I didn't mention it but my room is a bit messy. So, on that day, my other sock and my football boots were on the floor and my baseball bat was against my bed footboard.

Maybe it's not very tidy but it's the best bedroom in the world.

www.aulafacil.com/cursos/l22875/idiomas/.../reading-my-favourite-roo





			
MP3 Downland music	CAR- wheels- drive	GIITAR- play- music	COFFE MACHINE- drink-hot
			
DVD PLAYER-film- movie	WASHING MACHINE- clothes - clean	BIKE- fast- ride	TENNIS RACKET- play- ball
			
CAMERA – computer- photo	MIRROR- look	WATCH-time- clock	FRIDGE- food- cold
			
MICROPHONE-sing- music	BOOK- read- story	LAPTOP- internet- computer	TELEVITION – watch- programme
			
MICROWAVE – cook -fast	Earphones- Listen- music	WARDROBE- clothes-keep	WAHSDISHER- plates- wash

1.7 Impacts

Educational Impact

The purpose of this research has been oriented on an educational impact, in order to motivate teachers of the institution to be part of an innovative new educational model. As a result of using a tutorial of activities, students could internalize new vocabulary , developed skills for a long term retention, and could also arouse the interest of students in reading in English.

Social Impact

If we start from a modern and impulsive education where the student is interfered in all forms of learning, this handbook can also highlight the social environment of the learner where this tutorial was an influence in the development of their group skills, The students learnt to share and socialize their knowledge. This educational material helped to potentiate the knowledge and social skills to behave in combination with a free and independent humanity.

Methodological .Impact

The methodology used by teachers is an essential and very important factor in teaching English, hence this proposal was presented to obtain high methodologist impact, since one of the stated goals was that the teacher can include in your methodological system recreational activities and process knowledge focused on meaningful learning education.

Environmental Impact

This research had a positive environmental impact because it did not affect in any way the natural environment for no toxic material or harmful substance. The care of the environment is the main priority and responsibility of all people.

3.1.8 Diffusion

Regarding to the extent of this entertaining guide to improve long-term vocabulary learning It was broadcast to English area teachers of "UTN" high school. Likewise the handbook could be used as instructional support for teachers since it has created several activities according to the student level learning in third year of bachillerato. As well the dissemination of this research can be extend with the delivery to the library of the Universidad Técnica del Norte with the purpose of that teachers of any educational institution can have access to this research work.

BIBLIOGRAFÍA

1. AINCIBURI María Cecilia (2010) "Aspectos de Aprendizaje de Vocabulario" Peter Langh ediciones- Alemania
2. BERNABEU Natalia y GOLDSTAIN Andy (2009),Creatividad y Aprendizaje, Narcea S.A Ediciones.
3. CAYCEDO GARNER Lucia (2010) "An integrated skills Aproach" Houghton Mifflin Compan- USA
4. CEGARRA ZANCHEZ José (2012) "Metodología de la Investigación Científica y Metodológica" Ediciones Díaz de Santos – Madrid
5. DISCROLL Liz (2008) "Real reading 3" Cambridge University Press
6. ZUBRIA ZAMPER Julián (2011) “Los Modelos Pedagógicos. “
7. MUÑOS RODRÍGUEZ José Manuel, (2011) “Temas relevantes en Teoría de la Educación”
8. GREENWOOD Jean (2010) “Activity box a resource book for teachers of Young Students”
9. DISCROLL Liz (2012) “Reading Extra.”

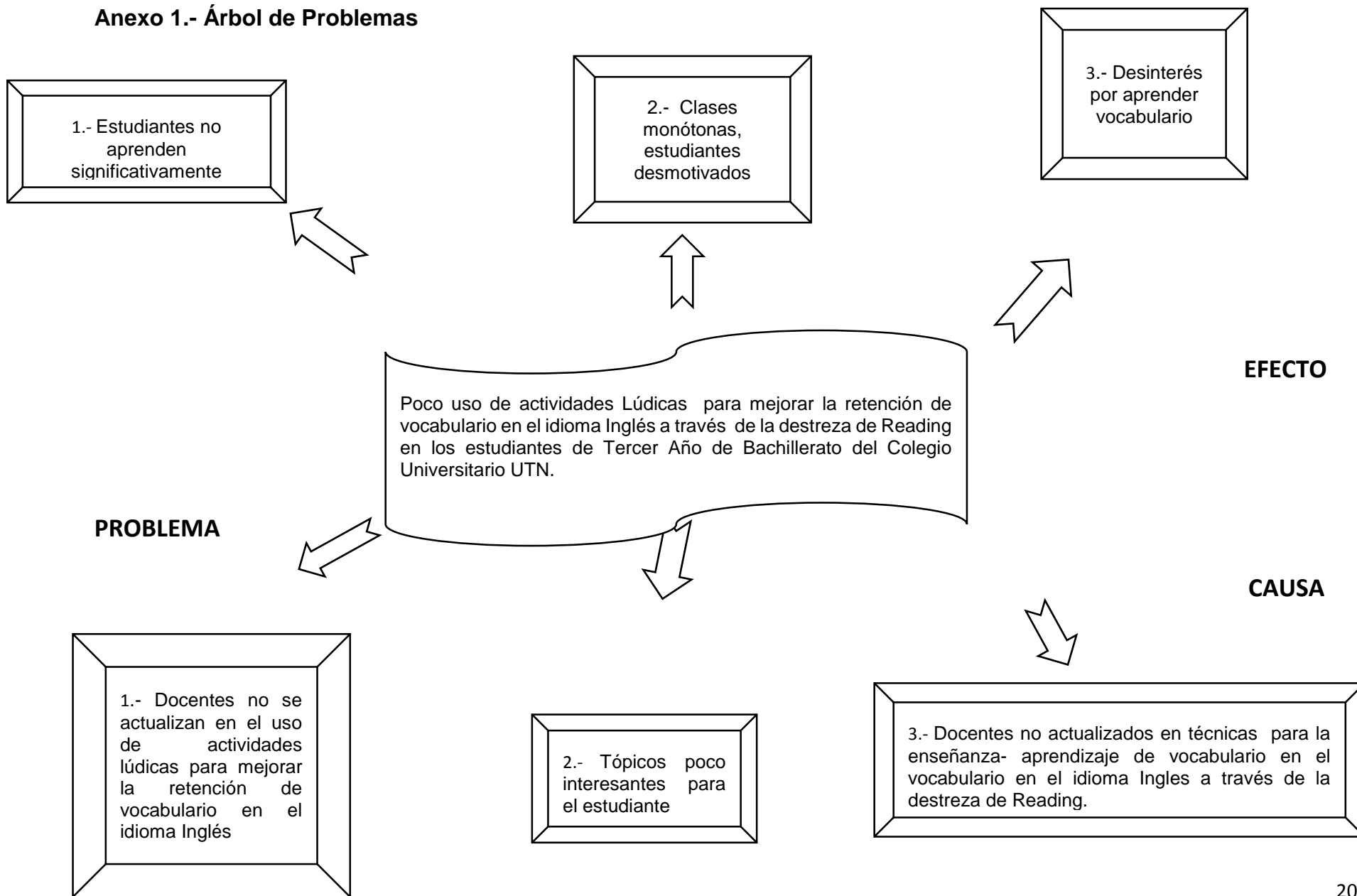
10. LEVY Meredith – HURGATROYD Nicolas,(2010) “Pair work and group work”
11. ESCRIBANO GONZALES Alicia (210) "Aprender a Enseñar: Fundamentos de la Didáctica 3ra edición Universidad de la Castilla la Mancha.
12. MURILLO UGALDE Olga Martha (2010) "Libro de practicas para lectura en Ingles" 2da Edición Editorial Euned –Costa Rica
13. OROZCO José (2009) "Hekademus" Volumen 2
14. RODRIGUEZ MOGUEL Ernesto (2010) "Metodología de la Investigación", Editorial Universidad Juárez de tabasco – México
15. RUIZ BERRIO Julio (2009) "Pedagogía y Educación ante e siglo XXI" Graficas Laurerio- Madrid
16. SARAMONA Jaume(2008) "Teoría de la Educación" 2da edición Editorial Ariel S.A España
17. VARGAS GUILLEN German (2006) "Filosofía, Pedagogía, Tecnología" 3ra Edición, Editorial Sociedad San Pablo Bogotá
18. ZAMBRANO LEAL Armando, Meirieu, Matulae (2013) "Filosofía de la educación y la Pedagogía) 1era Edición Burbujas Editorial Argentina
19. SANTANA, A. T. (2010). *El constructivismo en el proceso enseñanza aprendizaje*. México.
20. ROGRIGUEZ G. Elizabeth, WILCHES Tulio, (2010) “ Teenagers 6”

LINCOGRAFÍA:

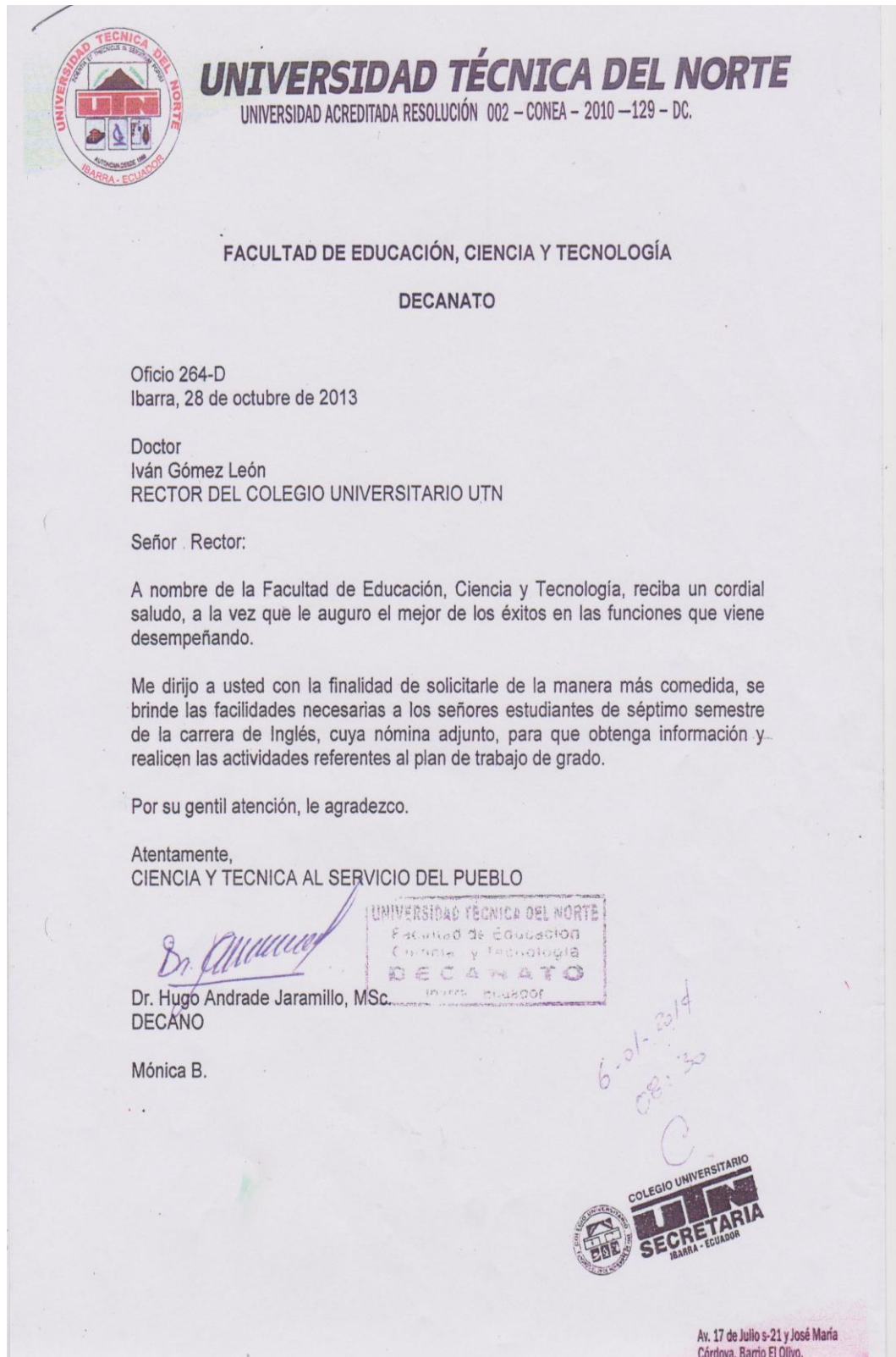
- <http://www.joaquinparis.edu.co/DATA/MODELOS/PAGINAS/DeZubiria.htm>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Total_Physical_Response
- <http://prezi.com/kxqs22ou3eik/metodo-de-respuesta-fisica-total/>
- <http://busyteacher.org/4246-tpr-tricks-5-fabulous-ways-to-use-total-physical.html>
- <http://www.hltmag.co.uk/sep01/less5.htm>
- <http://www.teach-nology.com/worksheets/science/food/read/>
- http://englishforeveryone.org/PDFs/Paul_Cooks.pdf
- http://esl.about.com/od/intermediatereading/a/d_museum.htm
- http://www.eslgold.com/vocabulary/occupations_lz.html
- <http://www.eslkidslab.com/worksheets/set3/jobs/jobsquiz%20true%20or%20false.pdf>
- <http://cooperativelearning.nuvvo.com/lesson/3841-teambuilding-getting-students-ready-to-work-together>
- http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/CRISTINA_O.IFDA_1.pdf

Anexos

Anexo 1.- Árbol de Problemas



Anexo 2.- Certificado de Autorización



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**
UNIVERSIDAD ACREDITADA RESOLUCIÓN 002 - CONEA - 2010 - 129 - DC.

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

DECANATO

Oficio 264-D
Ibarra, 28 de octubre de 2013

Doctor
Iván Gómez León
RECTOR DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN

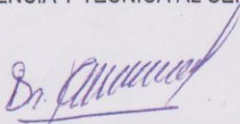
Señor Rector:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle de la manera más comedida, se brinde las facilidades necesarias a los señores estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Inglés, cuya nómina adjunto, para que obtenga información y realicen las actividades referentes al plan de trabajo de grado.

Por su gentil atención, le agradezco.

Atentamente,
CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO


Dr. Hugo Andrade Jaramillo, MSc.
DECAÑO

Mónica B.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación
Ciencia y Tecnología
DECANATO
Ibarra - Ecuador

6-01-2014
08:30

COLEGIO UNIVERSITARIO
UTN
SECRETARIA
Ibarra - Ecuador

Av. 17 de Julio s-21 y José María
Córdova. Barrio El Olivo.

Anexo 3.- Certificado de Encuestas



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

DECANATO

Oficio 1175-D
07 de mayo de 2014

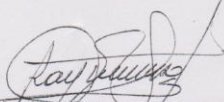
Licenciado
Pablo Ayala
RECTOR COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN"

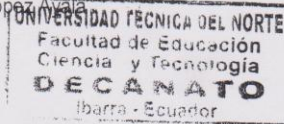
Señor Rector:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología reciba un cordial y atento saludo a la vez que auguro el mejor de los éxitos en las actividades que viene desempeñando.

Como es de su conocimiento la Facultad cuenta con la Carrera de Inglés y para poder culminar con el Trabajo de Grado titulado: "USO DE LA ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA RETENCIÓN DE VOCABULARIO A LARGO PLAZO EN LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DE LOS TERCEROS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO "UTN" EN EL AÑO LECTIVO 2013 - 2014", se requiere la aplicación de encuestas. Razón por la que solicito comedidamente brinde las facilidades necesarias a la señorita Evelyn Gabriela Armas Pepinós, estudiante de la Carrera en mención.


Atentamente,
CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO


Magister Raimundo López Ayala
DECANO



Marilú B.

9-05-2014
07:50
C


09-05/2014
AUTORIZADO LO SOLICITADO
Y REMITIR EN FORMAS AL
L.C. SARRIENZO PARA
EL TRAMITE RESPECTIVO.

Anexo 4 .- Matriz de Coherencia

TEMA: USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA RETENCIÓN DE VOCABULARIO EN EL IDIOMA INGLÉS A TRAVÉS DE LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DEL 3^{er} AÑO DE BACHILLERATO EN EL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2013- 2014.	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
Poco uso de actividades Lúdicas para mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato del Colegio Universitario UTN	Establecer que actividades lúdicas utilizan los docentes para mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través la destreza de Reading en el Colegio Universitario UTN en el año lectivo 2013-2014
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>1.- ¿Que actividades lúdicas utilizan los maestros para mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading?</p> <p>2.- ¿ Qué nivel de comprensión de vocabulario tiene el estudiante en la destreza de Reading?</p> <p>3.- ¿De qué manera se puede mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading?</p>	<p>1.- Diagnosticar las actividades lúdicas que utilizan los docentes para mejorar la retención de vocabulario en el idioma Inglés a través de la destreza de Reading.</p> <p>2.- Determinar qué nivel de comprensión de vocabulario tienen los estudiantes en la destreza de Reading.</p> <p>3.- Elaborar una guía didáctica con actividades lúdicas para mejorar la retención de vocabulario en el Idioma Inglés a través de la destreza de Reading</p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE INGLÉS

La siguiente encuesta tiene como objetivo conocer el uso de actividades Lúdicas en la materia de Inglés. Los resultados obtenidos contribuirán a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma. (La información que usted proveerá será de absoluta reserva).

1) ¿Sus estudiantes aprenden mejor el nuevo vocabulario en Inglés mediante la utilización de actividades Lúdicas?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

2) ¿Para enseñar nuevo vocabulario en Inglés usted utiliza actividades lúdicas?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

3) ¿Usted utiliza actividades didácticas acorde al nuevo vocabulario para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

4) ¿De qué manera usted facilita la comprensión del nuevo vocabulario a sus estudiantes? Utilizando:

- a) Diccionario b) traducción al español c) juegos didácticos

5) ¿ Para ayudar a sus estudiantes a recordar el nuevo vocabulario usted les provee listas de palabras nuevas?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

6) ¿Usted enseña nuevo vocabulario en clase mediante actividades basadas en sinónimos y antónimos?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

7) ¿Usted hace que sus estudiantes practiquen nuevo vocabulario en clase a través de la creación de frases y oraciones?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

8) ¿Usted cree que el estudiante cuando lee puede identificar la idea principal?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

9) ¿Usted enseña la lectura en Inglés mediante técnicas básicas de lectura?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

10) ¿Para ayudar a comprender mejor la idea principal de la lectura a los estudiantes usted utiliza textos que contienen imágenes?

- a) Siempre b) casi siempre c) a veces e) nunca

11) ¿Le gustaría contar con una guía de actividades lúdicas que le ayuden a enseñar vocabulario de una manera efectiva? Por qué?

- a) Si b) no

Encuesta para estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE INGLÉS

La siguiente encuesta tiene como objetivo conocer el uso de actividades Lúdicas en la materia de Inglés. Los resultados obtenidos contribuirán a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma. (La información que usted proveerá será de absoluta reserva)

- 1) ¿Usted aprende mejor el nuevo vocabulario en Inglés mediante juegos didácticos?**

b) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

- 2) ¿Para enseñar nuevo vocabulario en Inglés su maestro utiliza juegos didácticos?**

b) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

- 3) ¿Utiliza su profesor actividades acorde al nuevo vocabulario en Inglés para facilitar su aprendizaje?**

b) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

- 4) ¿De qué manera se le facilita la comprensión del nuevo vocabulario? Utilizando:**

b) Diccionario b) traducción al español c) juegos didácticos

- 5) ¿ Para recordar el nuevo vocabulario en Inglés usted utiliza listas de nuevas palabras nuevas?**

b) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

- 6) ¿Usted realiza en clase de Inglés actividades basadas en sinónimos y antónimos?**

b) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

7) ¿Usted practica el nuevo vocabulario en clase realizando frases y oraciones?

b) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

8) ¿Cuándo usted lee en Inglés puede identificar la idea principal?

b) Siempre b) casi siempre c) a veces d) nunca

9) ¿Conoce usted técnicas básicas de lectura en Inglés?

a) Conozco y las utilizo b) Solo conozco y no las utilizo c) desconozco

10) ¿Usted comprende mejor la idea principal de la lectura cuando la lectura contiene imágenes?

b) Siempre b) casi siempre c) a veces e) nunca

11) ¿Le gustaría contar con una guía de actividades divertidas que le ayude a aprender vocabulario en Inglés?

a) Si b) no

Anexo 6.- Socialización

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


Ibarra, 16 de noviembre del 2015

CERTIFICADO

Certifico que el señorita ARMAS PEPINÒS EVELYN GABRIELA con número de cédula 100380978-5, socializó la propuesta con el tema **GUÍA DIDÁCTICA "PLAY AND ENJOY WITH WORDS THROUGH THE WORLD OF READING"** Con los estudiantes, como parte del desarrollo de su Trabajo de Grado titulado: **"USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA RETENCIÓN DE VOCABULARIO A LARGO PLAZO EN LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014"** "Acción que se llevó a cabo en el día de 13 de Noviembre del 2015.

Particular que informo para los fines legales pertinentes.

Atentamente,


Lic. Hernán Sarmiento
INSPECTOR



Anexo 7.- Certificado de Urkund

Ibarra 25 de febrero de 2016

Yo, Sandra Guevara Betancourt en calidad de tutora de trabajo de grado:

CERTIFICO

Que la señorita Evelyn Gabriela Armas Pepinós con cedula N° 100380978-5, tiene un 93% de originalidad en el trabajo de grado "USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA RETENCIÓN DE VOCABULARIO EN EL IDIOMA INGLÉS A TRAVES DE LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO EN EL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014"

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, para que la persona antes mencionada pueda hacer uso de este documento para los fines pertinentes.

Atentamente;



MSc. Sandra Guevara Betancourt.

DIRECTORA DE TRABAJO DE GRADO

Anexo 8.- Fotografías








UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Armas Pepinós Evelyn Gabriela, con cédula de identidad Nro. 100380978-5, 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 denominado: "USO DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORARA LA RETENCION DE VOCABULARIO A TRAVES DE LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014.", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Título de Licenciada en Docencia en 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 7 días del mes de Enero del 2016

(Firma).....
Nombre: Armas Pepinós Evelyn Gabriela
Cédula: 100380978-5


la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 7 días del mes de Enero de 2016

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Evelyn Gabriela Armas Pepinós
C.C: 100380978-5



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:	1003809785		
APELLIDOS Y NOMBRES:	ARMAS PEPINÓS EVELYN GABRIELA		
DIRECCIÓN:	LA VICTORIA		
EMAIL:	evelyngarmas@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	5002060	TELÉFONO MÓVIL:	0988136853

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"USO DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORARA LA RETENCION DE VOCABULARIO A TRAVES DE LA DESTREZA DE READING EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014."
AUTOR (ES):	ARMAS PEPINÓS EVELYN GABRIELA
FECHA: AAAAMMDD	2016-01-07
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Especialidad Inglés
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Sandra Guevara B.

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Armas Pepinós Evelyn Gabriela , con cédula de identidad Nro.100380978-5 en calidad de autor y titular 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